



## 1. QU'EST CE QU'UN CRITERIUM ?

UN ÉCHAUFFEMENT\*



UN DÉFI TECHNIQUE\*



UN PROTOCOLE\*

Avant et après la rencontre



2 RENCONTRES 8 C 8



## 2. PHILOSOPHIE DE CETTE PRATIQUE.

**P**ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous (tes),

**L**aisser jouer les enfants,

**A**ccueillir les erreurs et valoriser les réussites,

**I**nciter les enfants à prendre des initiatives,

**S**e servir de la rencontre comme d'un baromètre du progrès des enfants,

**I**mpliquer les joueurs sur les différents postes,

**R**appeler les apprentissages éducatifs et sportifs de la semaine

## 3. DEROULEMENT D'UN CRITERIUM.

J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques

Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres

Accueillir les équipes avec un sourire :

> Indiquer les vestiaires

> Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

> Indiquer le terrain de jeu

> Rappeler l'organisation, les horaires  
> Faire remplir la feuille de rencontres



### 3. DEROULEMENT D'UN CRITERIUM.

#### PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi «jonglage» ou défi «conduite»

Veiller au respect du protocole

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Respecter l'occupation des zones centrales et techniques

Limitier l'accès au terrain aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

#### APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Ranger les équipements sportifs (ballons, chasubles, pharmacie...)

Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district

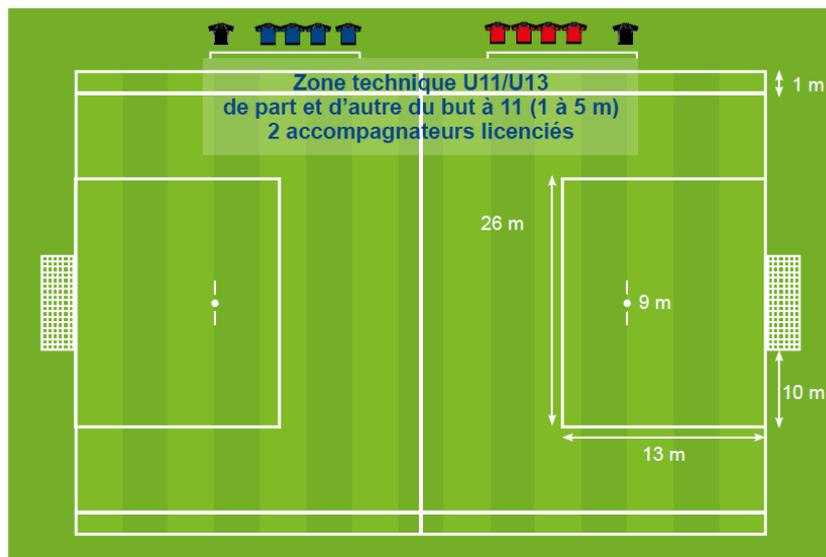
Accompagner les équipes au goûter.

Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

Participer au rangement du local après le départ des équipes

### 4. ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)





## 5. LOIS DU JEU

<b>TERRAIN - BUTS - BALLONS</b>	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2 m avec filets (cf.annexe). - Ballon taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U9 autorisés par équipe. Possibilité d'accueillir les U12 Féminines 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	2 rencontres de 2 x 12'30" (50 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m
<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	A plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
<b>COUP DE PIED DE COIN</b>	Au point de corner
<b>COUP DE PIED DE RÉPARATION</b>	À 9 m

## HORS JEU

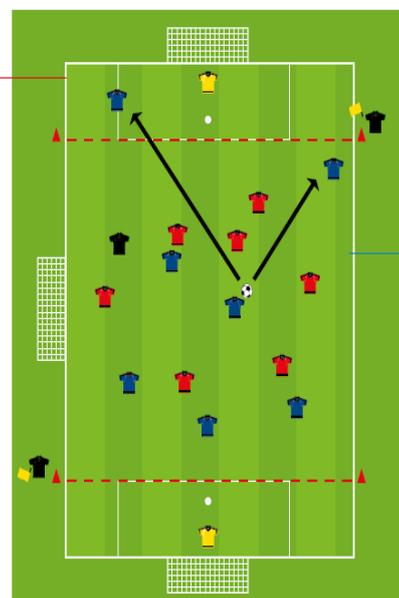
A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- > Le receveur doit faire action de jeu.
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

**À noter :** Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

### HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi



### PAS HORS JEU

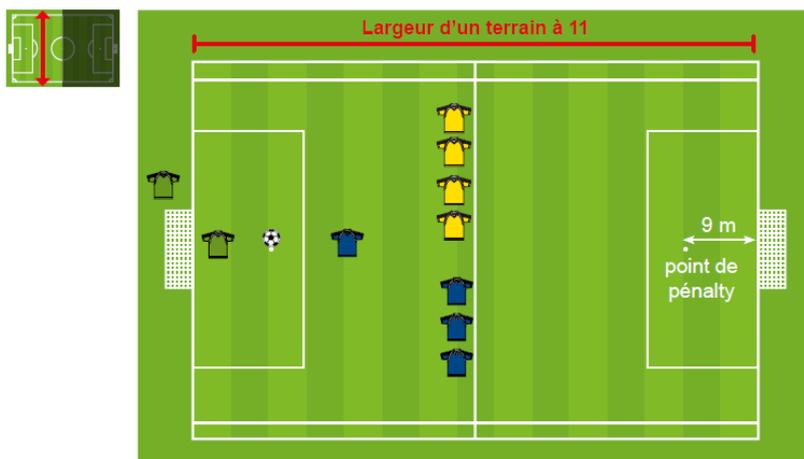
car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres



## 6. LES DIFFERENTS DEFIS

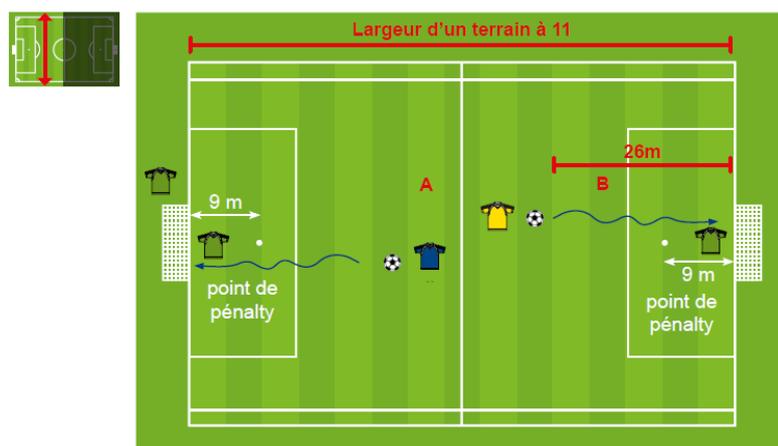
- LE DEFI COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

TOUS LES JOUEURS TIRENT AU MOINS UNE FOIS AVANT CHAQUE RENCONTRE
AUTANT DE TIRS POUR CHAQUE EQUIPE
LE GARDIEN TIRE AUSSI AU BUT
IL PEUT Y AVOIR EGALITE



- LE 1 CONTRE 1 FACE AU GARDIEN

DEPART A 26 METRES DU BUT. 6 SECONDES POUR MARQUER
UTILISER LES 2 BUTS
DEPART SIMULTANE SUR CHACUN DES BUTS
CHAQUE JOUEUR DE L'EQUIPE PASSE AU MOINS UNE FOIS
IL PEUT Y AVOIR EGALITE



- LE DEFI JONGLAGE

<b>REGLES ET OBJECTIFS</b>	
<p>Lever du ballon à la main en 1<sup>ère</sup> phase.</p> <p>Lever du ballon au pied en 2<sup>ème</sup> phase.</p> <p>* 2 manches par défi ⇒ Chaque manche = 1 thème technique.</p> <p>* 2 manches par défi ⇒ 2 essais par thème</p>	
<b>1<sup>ère</sup> phase : Septembre et Décembre (5 ou 7 journées)</b>	
<b><u>Criterium 1 et 2</u></b>	<b><u>Criterium 3</u></b>
<p>J1 et J4 : DEFI TIR AU BUT</p> <p>J2, J5 et J7 : 1 contre 1 avec le gardien</p> <p>J3 et J6: Jonglage (objectif Pieds fort 40 et 20 pieds faible)</p>	<p><u>Pas de défi.</u></p>
<b>3<sup>ème</sup> phase : Janvier à Juin (7 journées)</b>	
<b><u>Criterium 1 et 2</u></b>	<b><u>Criterium 3 et 4</u></b>
<p><b><u>J1 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p> <p><b><u>J2 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u></b></p> <p><b><u>J3 : JONGLAGE</u></b></p> <p>1<sup>ère</sup> manche : Jonglages pieds alternés (Objectifs 40)</p> <p>2<sup>ème</sup> manche : Jonglages tête (Objectifs 20)</p> <p><b><u>J4 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p> <p><b><u>J5 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u></b></p> <p><b><u>J6 : JONGLAGE (Même objectif qu'en J3)</u></b></p> <p><b><u>J7 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p>	<p><b><u>J1 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p> <p><b><u>J2 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u></b></p> <p><b><u>J3 : JONGLAGE</u></b></p> <p>1<sup>ère</sup> manche : Jonglages pied fort (Objectifs 30)</p> <p>2<sup>ème</sup> manche : Jonglages tête (Objectifs 10)</p> <p><b><u>J4 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p> <p><b><u>J5 : DEFI 1 CONTRE 1 AVEC LE GARDIEN</u></b></p> <p><b><u>J6 : JONGLAGE (Même objectif qu'en J3)</u></b></p> <p><b><u>J7 : DEFI TIR AU BUT</u></b></p>



## OPERATION DEFI "JONGLAGE"

### EN CRITERIUM 1 et 2

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve "Défi Jonglage"

#### Organisation du défi jonglage :

-Faire jongler les enfants par numéro sur la feuille de match. Ainsi le gardien de l'équipe A jongle avec le gardien de l'équipe B. Le numéro 2 de l'équipe A jongle avec le numéro 2 de l'équipe B.

JONGLAGE							
EQUIPE A				EQUIPE B			
PRENOM	THEME 1	THEME 2	TOTAL	PRENOM	THEME 1	THEME 2	TOTAL
1 ALEX	25	12	37	1 ABDEL	15	13	28
2 SOFIANE	26	7	33	2 MATHIS	15	15	30
SARAH	40	19	59	3 YANNIS	37	20	57
QUENTIN	25	13	38	4 JEOFFREY	31	14	45
ALI	40	2	42	5 AMADOU	35	16	51
WILLIAM	15	7	22	6 ILIES	19	3	22
SASHA	12	4	16	7 CLEMENCE	12	9	21
EWEN	39	12	51	8 ROMAIN	40	20	60
			3V/2N/3D	9 MATHIEU	8	5	13



VICTOIRE



NUL



DEFAITE

Si une équipe A est 10 joueurs et une équipe B 8. Le 8<sup>ème</sup> de l'équipe B jongle (B jongle une seule fois) contre le 8, 9 et 10<sup>ème</sup> de l'équipe A. On compare le résultat de tous les joueurs. Si B en bat en moins 2 de A alors le point lui est attribué. 1 seul point. Si B avait bat autant de joueur de A que A avait battu B alors match nul.

**L'équipe vainqueur du défi se voit attribuer 1 point.**

**En cas d'égalité, chaque équipe marque 0 point.**