



# LE PLATEAU PLEIN AIR

## Fiche Explicative



### PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS

- P** ermettre et garantir un temps de jeu égal à tous(tes)
- L** aisser jouer les enfants
- A** ccepter 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 recherchés dans les séances

### DES PRECISIONS TECHNIQUES

#### Organisation du plateau

	Plateau 1			Plateau 2		
1	14H00	Défi - Jonglerie A - B - C - D		15H00	Défi - Jonglerie E - F - G - H	
2	14H30	A - B	C - D	15H30	E - F	G - H
3	15H00	B - C	A - D	16H00	F - G	E - H

Planning des matchs à retrouver sur le site du District de Vendée de Football

#### Règles du jeu

Terrain - Buts Ballons	Demi-terrain (voir ci-dessous) - But 6X2 - Ballon T4
Nombre de joueurs	8 joueurs - Remplaçants : 0 à 4
Equipement	Maillot dans le short - bas en dessous des genoux "Tip top" placé en dessous des chaussettes
Temps de jeu	2 rencontre de 2 X 12 min
Coup d'envoi	Interdit de marquer directement - Adversaire à 6m
Passé en retrait au Gardien	Interdit. Sinon C.F. ramené perpendiculairement aux 13m. Mur autorisé à 6m
Relance du Gardien	Pas de frappe de volée, ni 1/2 volée sinon idem ci-dess.
Coup de pied de but	Ballon arrêté entre la ligne de but et les 9m
Touche	A la main
Coups Francs	Direct ou Indirect (Règles Foot à 11) - Mur à 6m
Coup de pied de coin	Au point de corner
Pénalty	A 9m
Hors jeu	A partir de la ligne médiane Pas de hors jeu sur une touche ou sortie de but

"Le plaisir du jeu, c'est le plaisir de le comprendre"

#### Définition :

### PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

- Déterminer le responsable de l'organisation et la personne "Accueil"
- Anticiper l'affectation des vestiaires garçons et filles
- Prévoir un panneau d'affichage de l'organisation
- Prévoir les besoins matériel (ballons, coupelles, plots, jalons)
- Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs
- Prévoir un goûter par équipe
- Imprimer et pré-remplir la feuille de plateau

### AVANT L'ANIMATION (H-1)

- Mettre en place et vérifier traçage et équipement des aires de jeu
- Prévoir une trousse de premiers secours
- Prévoir au moins 2 ballons par terrain + jeu de chasubles si besoin
- Prévoir pour les arbitres un chasuble et 2 drapeaux de touches
- Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires
- Prévoir un temps d'accueil pour les parents (café...)
- Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants
- Constitution des équipes - possibilité de sur-classement
- Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires
- Indiquer les terrains de matchs pour commencer les échauffements

### PENDANT L'ANIMATION

- Foot à 8 : Réaliser le défi-jonglerie
- Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie
- Respecter les horaires - début et rotations
- Surveiller le bon déroulement des rencontres et autres ateliers
- Respecter l'occupation des zones centrales et techniques
  - uniquement 2 arbitres de touche en zone centrale
  - uniquement 2 responsables licenciés (éducateur-dirigeant) et remplaçants
- Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs, éducateur, dirigeant et arbitres

### APRES L'ANIMATION

- Veiller au respect du protocole après les rencontres
- Compléter la feuille Bilan et la renvoyer par mail au District : à [dblanchard@foot85.fff.fr](mailto:dblanchard@foot85.fff.fr) dans les 48H suivant l'animation
- Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
- Accompagner les équipes au goûter - Moment de partage
- Assurer et sécuriser le départ des équipes
- Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir

Plus de renseignements sur le site internet du District de vendée de Football : [districtfoot85.fff.fr](http://districtfoot85.fff.fr)

