

A N F – Commission technique et des Juniors

Directives 1er tour / août 2009

**La participation à ces tournois/animations est obligatoire.
Toute absence sera sanctionnée .**

Rappel des années de naissance : 2001 et 2002

Les juniors plus jeunes font partie de l'Ecole de football et ne peuvent pas participer aux tournois/animation des F.

CONVOCATION

La convocation pour le premier tournoi/animation du 29 août 2009 **figure sur le site de l'ANF.**

Les organisateurs des prochains tournois/animations

- 1) remettront le 29 août en mains propres à leurs collègues la convocation pour le tournoi/animation du 5 septembre 2009
- 2) rempliront le « Rapport du Tournoi/animation » à envoyer à R. Guillod en joignant une copie de leur convocation pour le tournoi/animation qu'ils sont chargés d'organiser

ORGANISATION D'UN TOURNOI/ANIMATION

Le club organisateur doit

- convoquer les équipes au moins une semaine à l'avance
- prévoir des vestiaires en suffisance, à ouvrir dès 08h30 (évent. les marquer)
- disposer de la surface nécessaire pour organiser 3 terrains de jeu pour les matches (env. **35x25 m**), un emplacement pour la conduite de balle, un emplacement pour le « match 2 contre 2 » (env. **16x10m**) et deux emplacements pour les ateliers de coordination
- délimiter les surfaces de jeu et les ateliers (utiliser au maximum les lignes déjà existantes sur le terrain)
- numéroter les terrains de jeu et les ateliers
- fixer les buts de juniors D dans le sol ou les lester
- remettre un plan du déroulement de la matinée à chaque entraîneur à 9h15
- **expliquer et DEMONTRER** les animations en présence de tous les entraîneurs à 9h15
- prévoir une personne pour le chronométrage de la durée des activités et les changements de poste – important pour les animations
- organiser le thé (tiède) avec chocolat et pain ou petit-pain pour la pause
- demander aux parents et spectateurs de rester en dehors de la surface complète du terrain durant le tournoi/animations

En cas d'empêchement d'organiser chez vous le tournoi/animation prévu à la date indiquée, nous vous laissons le soin « d'échanger » cette date avec un autre club de votre groupe **et d'en informer aussitôt les autres équipes ainsi que l'ANF.**

POUR LES EQUIPES QUI PARTICIPENT

- L'effectif de l'équipe sera au minimum de 5 joueurs, **le nombre idéal étant 9.**
- Chaque équipe est obligatoirement accompagnée par son entraîneur ou une personne adulte.
- Elle se présentera en tenue officielle complète (protège tibias obligatoires)
- Prévoir un imperméable ou K-way, évent. un training s'il fait très froid
- Chaque entraîneur prendra avec lui un sac ou filet contenant un ballon correctement gonflé PAR JOUEUR (grandeur no 4 si possible) et des casaques (chasubles)

- L'entraîneur
 - est présent pour la démonstration sur le terrain à 9h15
 - veille à la tenue correcte de ses joueurs (maillot dans les short, y compris pour le gardien), protège tibias obligatoires !
 - veille au respect du fair-play de son équipe
 - est disponible pour co-arbitrer les matches et organiser le bon déroulement des animations
 - veille à remettre le vestiaire en bon état après le tournoi

EN CAS DE TEMPS INCERTAIN

Le responsable de l'organisation prend contact avec le chef technique le vendredi **dès 12h** pour décider du maintien ou de l'annulation du tournoi/animation.

En cas de décision d'annulation, le responsable du club fait les quelques téléphones nécessaires pour informer ses collègues des autres clubs.

Deux dates de remplacement sont prévues les 31 octobre et 7 novembre 09.

PLAN DE JEU

En annexe, un exemple de plan de jeu pour 8 équipes (à compléter par vos soins). Une copie sera remise à chaque entraîneur à 9h15 par le responsable de l'organisation du jour.

PHILOSOPHIE DE JEU

- Les matches se jouent à 5 contre 5, gardien compris (**et non 6 : 6 ou 7 : 7**). Ce choix correspond à la classe d'âge et aux dimensions de la surface de jeu.
- L'arbitrage se fait conjointement par les deux entraîneurs depuis le bord du terrain.
- Le gardien dégage à la main et les avants adverses ne font pas de pressing sur les arrières, car on ne joue pas « la victoire à tout prix ».
- Les joueurs sont alignés à des postes différents (tantôt en attaque, puis en défense, voire au but)
- Le temps de jeu est réparti équitablement entre tous les joueurs

ATELIERS D'ANIMATIONS

Chaque équipe doit obligatoirement effectuer au moins un passage à chacune des deux animations A et des deux animations B.

A) maîtrise du ballon :

B) jeux de coordination

A) MAITRISE DU BALLON

A1 - sous forme de parcours/slalom. Il est laissé à l'imagination de l'organisateur pour autant qu'il respecte le thème de « la maîtrise du ballon de façon individuelle »

A2 - match 2 contre 2 (sans gardien)

Coaching : insister sur la qualité des gestes et un travail avec les deux pieds

B) JEUX DE COORDINATION

Les 12 jeux de coordination sont imposés à raison de deux par matinée, d'une durée de 6 min. chacun.

Nous vous recommandons de les exercer à l'entraînement dans la semaine qui précède Pour gagner en temps d'explications et en efficacité.

Coaching : insister sur la qualité des gestes et le travail des deux pieds

POUR INFORMATION : Un grand nombre d'exercices et de jeux vous sont proposés dans le livre « Le football des enfants » de Bruggmann, (qui vous est remis lors du cours de foot des enfants), pages 125 à 137.

Sur le site « Google » « coordination en football » vous trouverez 483000 références !!!

BESOIN D'AIDE ?

Le soussigné est volontiers à disposition pour tout problème éventuel.

R. Guillod - chef technique ANF
032 753 50 59 / 079 290 04 11
rolandguillod@hotmail.com

ANF/18.08.2009/RG

Annexes : - formation des groupes - liste des entraîneurs chargés d'établir le rapport
- plan de jeu - rapport de tournoi/animation et enveloppe
- exemple de convocation - rappel concernant votre coaching