



Catégorie E, FF12

FORMATION

BRACK.CH play more football





Déroulement

Début : 19h30

Accueil et présentation

Formation théorique

Quizz

Conclusions

Fin: 20h30



Les contacts AVF

Eric Minguely: coordinateur AVF play more football

Samuel Duarte: responsable play more football du Bas-Valais

Christian Nellen: responsable play more football du Bas-Valais

Blaise Piffaretti

Jean-Jacques Papilloud

Secrétariat AVF: Damaris Bonnaz, Fabien Gemmet

Objectifs de formation

- Chaque moniteur de juniors E, FF12 est capable d'organiser et / ou de participer à une rencontre de play more football du championnat qui commence le 25 mars 2023 en appliquant les prescriptions d'exécution
- Chaque moniteur dispose dans son club du matériel adapté à play more football



1. Introduction

- Priorités fixées par l'AVF:
 - Dès le printemps 2022 : tous les tournois AVF de junior·e·s F sont organisés selon le nouveau format de play more football.
 - Automne 2022 : les junior·e·s E peuvent s'inscrire dans des groupes play more football
 - Printemps 2023 : tous les matches de juniors E degré 3, E degré 2 et FF12 se jouent selon les prescriptions de play more football – sauf E degré 1 et E promo
 - Été 2023 : tous les junior·e·s G, F, E et FF12 jouent selon le concept de play more football

Catégorie E, FF12

FÉVRIER 2023

Lundi	Mardi	Mercredi	Jeudi	Vendredi	Samedi	Dimanche
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
	TEAMS formation	Démo, Fully, 17h15	TEAMS formation			
13	14	15	16	17	18	19
		Démo, Bouveret, 17h00				
20	21	22	23	24	25	26
	Démo, Martigny, 17h30	Démo, Sierre, 17h30				
27	28	1 mars				
		Démo, Savièse, 17h00				





3. Objectifs printemps 2023

Répartition des équipes par degré

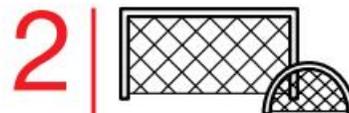
Catégorie, Degré	Printemps 2022	Automne 2022	Printemps 2023
E degré 3	66	72 + 6 PMF	66 PMF
E degré 2	61	60	61 PMF
E degré 1	37	25	58
E promo	6	4	11
FF 12	7	7	6 PMF
Total PMF	0	6 équipes	133 équipes

Ainsi fonctionne le nouveau format de compétition

1 | 2021

INTRODUCTION PROGRESSIVE À PARTIR DE L'ÉTÉ 2021

«BRACK.CH play more football» le nouveau format de jeu dans le football des enfants (Catégories G, F et E/FF12), qui sera mis en place progressivement à l'échelle nationale à partir de l'été 2021.



JOUER SUR DE PETITS ET GRANDS TERRAINS

L'innovation la plus importante est que le football des enfants se déroule sur de petits et de grands terrains. La grandeur des équipes et des terrains augmente avec chaque catégorie d'âge.



PLUS DE TEMPS DE JEU LORS DES TOURNOIS

Grâce à la taille réduite des équipes, tous les enfants - quelle que soit leur capacité de jeu - bénéficient de plus de temps de jeu lors des tournois, prennent une part plus active à l'action et apprennent de manière plus intensive.



PROMOUVOIR LE DÉVELOPPEMENT DU FOOTBALL

La combinaison de petits et grands terrains de jeu favorise le développement du football chez les enfants d'une manière plus globale, plus polyvalente et plus adaptée à leur âge.



SIMPLICITÉ DE LA MISE EN PLACE

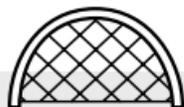
Le nouveau format de jeu peut être organisé facilement et avec peu d'efforts par les clubs.



Pourquoi tous les enfants en bénéficient

LES AVANTAGES DE BRACK.CH PLAY MORE FOOTBALL

Grâce au nouveau format de jeu combiné, tous les enfants bénéficient également des avantages des petits et grands terrains et apprennent ainsi de manière plus variée et plus dynamique qu'auparavant.



PLUS D'ACTIONS DE JEU

Plus de tirs, de buts, de passes, de dribbles et de duels par enfant

DIVERSES SITUATIONS DE JEU

Apprendre à se décider rapidement avec et sans le ballon dans un espace réduit

UNE PLUS GRANDE PARTICIPATION AU JEU

Tous les enfants sont impliqués et peuvent se montrer pendant le match

BRACK.CH

PLAY MORE FOOTBALL



PLUS DE TEMPS DE JEU POUR TOUS

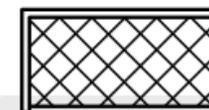
Plus de temps de jeu, plus d'actions de jeu, plus de moments d'apprentissage

AMÉLIORATION DE LA FORMATION

Une formation plus diversifiée grâce à la combinaison de petits et grands terrains

UNE PLUS GRANDE MOTIVATION

Plus de plaisir et de motivation pour tous les enfants



LES POSITIONS DANS LE JEU

Apprendre les positions dans le jeu et l'orientation sur le terrain

DISTANCES PLUS LONGUES

Réalisation de sprints plus longs et de passes plus longues

DES GRANDS BUTS

Jouer sur un grand but avec un-e gardien-ne de but

Problèmes de la situation antérieure et solutions

SITUATION JUSQU'À PRÉSENT

Les différences ont été accentuées

Ce sont principalement les enfants forts et bien développés (joueurs-euses «dominant-e-s») qui ont joué lors des matchs de compétition (entre autres influence de l'effet de l'âge relatif), ce qui a encore accentué les différences au sein de l'équipe et désavantagé les autres enfants.



SOLUTION

✓ Équipes avec petit contingent

Plus de temps de jeu pendant le tournoi pour tous les enfants (joueurs-euses «dominant-e-s» et «non dominant-e-s») grâce à des équipes avec moins de joueurs-euses et donc moins de remplaçant-e-s.

SITUATION JUSQU'À PRÉSENT

Les plus faibles étaient peu intégrés.

Les enfants moins développés ont pu se cacher sur le grand terrain ou n'ont pas été intégrés, de sorte qu'ils n'ont pratiquement pas vécu d'actions de jeu ou de moments d'apprentissage.



SOLUTION

✓ Matchs sur le petit terrain

Les matchs de tournoi se déroulent également sur le petit terrain, où tous les enfants (joueurs-euses «dominant-e-s» et «non dominant-e-s») sont concernés par les actions et apprennent.



En parallèle avec «l'expérience avant le résultat»



Le nouveau format de jeu «BRACK.CH play more football» est basé sur la philosophie du football des enfants «l'expérience avant le résultat» et met en pratique ce principe fondamental.

Le football des enfants n'est pas une réduction du football des adultes. Les classements et les éliminations ne font pas partie de la culture du football des enfants. Lors des tournois, tous les enfants devraient pouvoir jouer sans aucun souci - dans un cadre caractérisé par le fair-play et le respect, et sous une forme qui répond aux besoins des enfants.

POUR CE FAIRE, LES CONDITIONS-CADRES SUIVANTES S'APPLIQUENT :

- Le temps de jeu est le même pour tout le monde.
- Il n'y a pas de classement ni de matchs éliminatoires.
- Les membres de l'équipe jouent à tous les postes.
- Les entraîneur-e-s observent le jeu avec calme.
- Les spectateurs-trices gardent leur distance.
- Les poignées de main entre les joueuses et les entraîneur-e-s des équipes adverses, après chaque match, sont un point d'honneur.
- Le responsable du tournoi et les entraîneur-e-s travaillent ensemble pour s'assurer que ces accords soient respectés, afin que chaque match soit une expérience heureuse pour toutes les personnes impliquées.

EN OUTRE, LES CLASSEMENTS SONT INUTILES DANS LE FOOTBALL DES ENFANTS CAR :

- ils suscitent le comportement, des entraîneur-e-s et des parents, axé sur les résultats,
- ils produisent plus de perdant-e-s que de gagnant-e-s, car une seule équipe peut être classée au premier rang,
- ils donnent la préférence aux enfants qui, en raison de leur avantage en termes de développement, contribuent davantage à la victoire,
- les enfants de cet âge vivent surtout dans l'instant présent, et, peu après le match, ils se souviennent à peine du résultat,
- l'accent doit être mis sur l'expérience et non sur le résultat.





Catégorie E, FF12





Catégorie E / FF12

PETIT TERRAIN

3 vs. 3

ENGAGEMENT, DÉGAGEMENT, CORNER

L'engagement, le dégagement, le coup de pied de coin (corner) sont effectués à partir du milieu de la ligne de but (à côté du but) sous forme de passe ou de dribble.

SORTIE DE BUT OU DE CÔTÉ

Si le ballon est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but, le ballon de remplacement déposé de ce côté (zone marquée) est immédiatement joué.

Le-la joueur-euse, qui a touché le ballon

en dernier, avant qu'il ne sorte, va alors chercher ce ballon et il le replace dans la zone marquée à cet effet, en remplacement du ballon qui vient d'être utilisé pour poursuivre le jeu. Tout ballon qui est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but doit être récupéré et placé dans la zone marquée.

Pendant ce temps, l'équipe qui a sorti le ballon des limites du terrain est temporairement en infériorité numérique. Le-la joueur-euse qui va chercher le ballon ne peut pas être remplacé-e par un autre/ une autre joueur/joueuse (remplaçant/e).

REMISE EN JEU

Les remises en jeu sont effectuées avec le pied, à ras terre, sous forme de passe ou de dribble, l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur-euse qui effectue la remise en jeu.

CHANGEMENTS

Idéalement, les remplaçant-e-s entrent en jeu après chaque but.

COUP FRANC

Toutes les fautes commises sur un petit terrain de jeu sont toujours sanctionnées par un coup franc indirect. Aucun but ne peut être marqué directement sur un coup franc indirect et l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui l'exécute.

APRÈS UN BUT

Si un but est marqué, le jeu continue avec ce ballon. Pour l'engagement, l'équipe qui a marqué un but se retire dans sa moitié de terrain et laisse l'espace à l'équipe adverse pour l'engagement.

PÉNALTY

Il n'y a pas de pénalty (voir coup franc).

DIMENSIONS



Longueur : 25 – 30 m

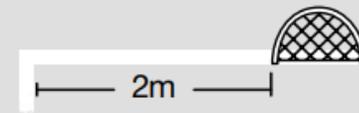
Largeur : 20 – 25 m

BUTS



Mini-buts (au moins 1.2m x 0.8m)

POSITION DU BUT



BALLONS



Gr. 4 (290g / 360g)

Catégorie E, FF12



Catégorie E / FF12



ENGAGEMENT / APRÈS UN BUT

L'engagement est effectué au centre du terrain et s'effectue au même endroit après un but.

DÉGAGEMENT

Un dégagement par le-la gardien-ne, à la main, doit être exécuté depuis la surface de réparation. Ce dégagement doit être considéré comme un ballon intercepté pendant le jeu.

Si le-la gardien-ne met le ballon de ses mains au sol, il-elle doit conduire le ballon

avec les pieds et exécuter une passe. Toute autre forme de dégagements est interdite et sanctionnée par un coup franc indirect accordé à l'équipe adverse sur la ligne médiane.

SORTIE DE BUT OU DE CÔTÉ

Si le ballon est sorti sur le côté ou derrière la ligne de but, le jeu se poursuit avec le ballon le plus proche réservé à cet effet aux abords du terrain.

REMISE EN JEU

Les remises en jeu sont effectuées avec le pied, à ras terre, sous forme de passe ou de dribble, l'adversaire devant se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui effectue la remise en jeu.

CORNER

Le corner est tiré depuis un angle du terrain. Aucun but direct ne peut être marqué sur corner.

COUP FRANC

Toutes les fautes commises sur le grand terrain, en dehors de la surface de réparation, sont sanctionnées par un coup franc indirect. Aucun but direct ne peut être marqué sur un coup franc indirect et l'adversaire doit se trouver à au moins 5 pas d'enfant du-de la joueur/euse qui l'exécute.

CHANGEMENTS

Chaque joueur/euse joue au moins 15 minutes au total durant les 2 premiers tours du 6 contre 6

Il est recommandé que chaque joueur/euse bénéficie d'un temps de jeu égal.

ZONE DE RÉPARATION

Longueur : 10 mètres (marquage avec des assiettes sur les lignes de touche)

Largeur : complète du terrain

PÉNALTY

Toutes les fautes commises dans la surface de réparation sont sanctionnées par un pénalty (2 pas d'enfant de la ligne de la surface de réparation en direction du but).

DIMENSIONS



Longueur : 43 – 48 m

Largeur : 25 – 30 m

BUTS



Buts 5m

BALLONS



Gr. 4 (290g / 360g)

PRESCRIPTIONS D'EXÉCUTION

Toutes catégorie



AUTORISATION DE JOUER

Selon les prescriptions d'exécution de l'ASF.



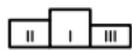
QUALIFICATION

Qualification requise: pour les juniors de la cat. F de la classe plus âgée, une demande de qualification est nécessaire si ces juniors jouent également en catégorie E.



CARTE DE JOUEURS/EUSES CLUBCORNER

Selon les prescriptions d'exécution de l'ASF.



CLASSEMENTS

Aucun classement ne sera établi.



GESTION DES MATCHS

Les enfants gèrent le jeu de manière autonome. Les situations litigieuses sont réglées par un jeu de papier-caillou-ciseaux à 1 tour.



CHAUSSURES DE FOOTBALL

Les chaussures de football à crampons interchangeables ne sont pas autorisées dans le football des enfants (catégories G, F, E et FF12).



PROTÈGE-TIBIAS

Le port des protège-tibias est obligatoire pour toutes les catégories (G, F, E et FF12) du football des enfants.



FAIR-PLAY

Se serrer la main après chaque match.



DROIT À L'ENGAGEMENT

Le droit à l'engagement est déterminé par le jeu papier-caillou-ciseaux à 1 tour.



MARQUAGE/LIGNES

Lignes extérieures / couleurs : blanc ou autres couleurs / piquets à 1,5 m au moins à l'extérieur du terrain de jeu / cônes / bandes : textile, plastique...



ESPACES SÉCURITÉ

À 3 m de la ligne de but (dimension minimale 2 m) / à 3 m de la ligne latérale (dimension minimale 2 m) / Aucun objet solide et/ou dangereux ne peut être déposé dans les zones de sécurité.



ZONE DE COACHING

Les entraîneur-e-s et les joueurs/euses remplaçant-e-s des deux équipes se tiennent dans la zone de coaching délimitée par le club local, ce qui signifie une seule zone pour les deux équipes.



ZONE SPECTATEURS

Les enfants doivent pouvoir jouer en toute sérénité et de manière autonome. Les spectateurs-trices se trouvent dans la zone définie. Les entraîneur-e-s et le-la chef-fe du tournoi sont responsables du comportement respectueux de «leurs» spectateurs-trices.



ROTATION

Les équipes tournent d'un terrain à l'autre selon le plan de matchs.



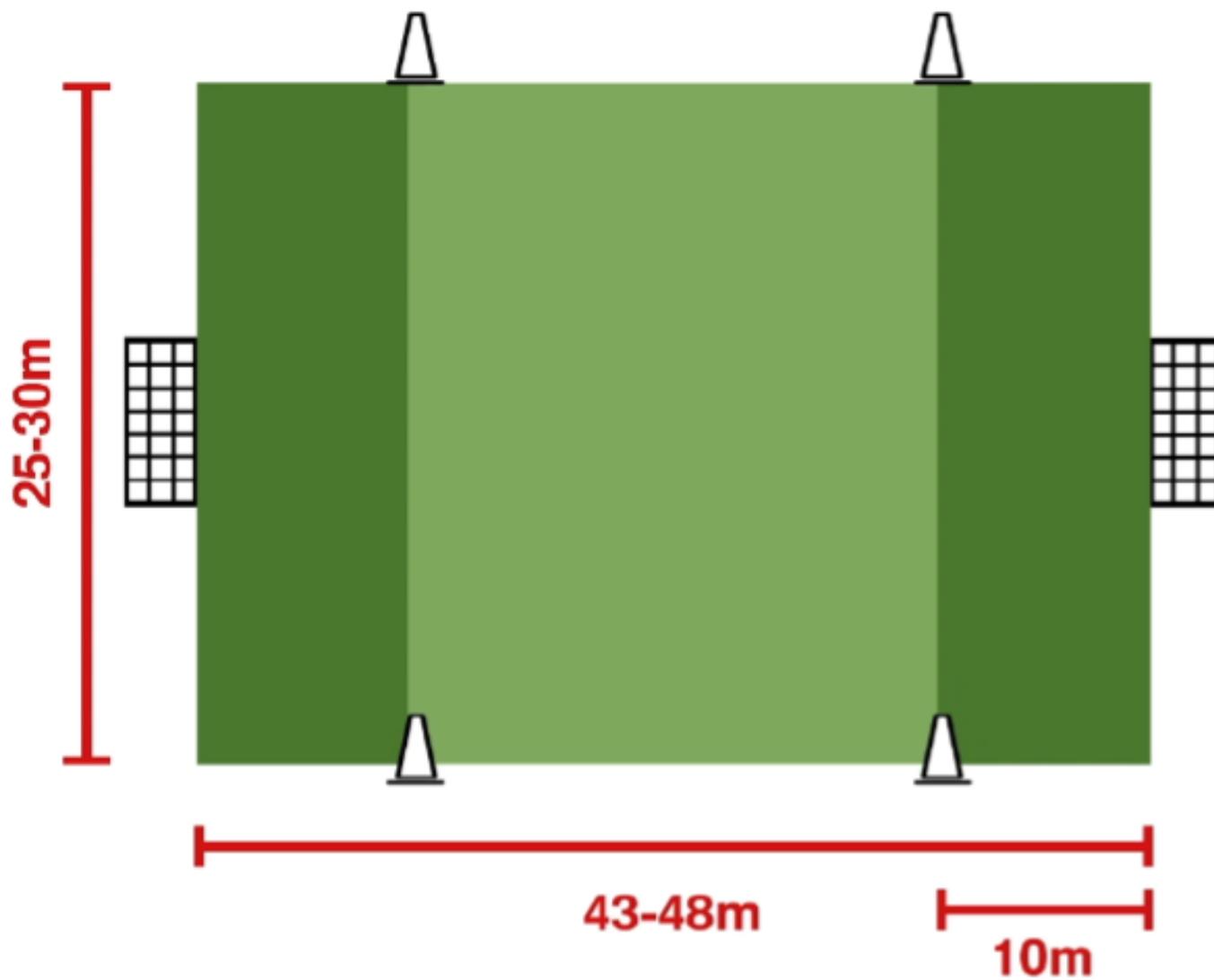
SANCTIONS

Dans le football des enfants (cat. G, F, E et FF12), il n'y a pas d'expulsions temporaires, ni d'autres sanctions. Les entraîneur-e-s sont tenu-e-s d'agir en conséquence, en cas de jeu incorrect et dangereux.



HORS-JEU

Le football des enfants (cat. G, F, E et FF12) se joue sans hors-jeu.



Longueur : 10 mètres
Largeur : complète du terrain
Marquage avec des cônes
sur les lignes de touche



En vidéo

- https://www.football.ch/fr/portaldata/27/Resources/Dokumente/Kinderfussball/Play_more_Football/Documents_FR/4_Videos/4_BRACK.CH_pmf_Vid_o_explicative_Mise_en_plae_Cat_E-FF12_fr.m4v
- https://www.football.ch/fr/portaldata/27/Resources/dokumente/kinderfussball/play_more_football/documents_fr/4_videos/5_BRA CK.CH_pmf_Vid_o_explicative_Materiel_fr.m4v
- https://www.football.ch/fr/portaldata/27/Resources/dokumente/kinderfussball/play_more_football/documents_fr/4_videos/6_BRA CK.CH_pmf_Vid_o_explicative_Sotrie_de_but_ou_de_cote_fr.m4v

- [Football: révolution chez les Juniors F et E / Canal9](#)

Commission Juniors et technique



Prescriptions d'exécution AVF

Prescriptions d'exécution BRACK.CH play more football AVF – junior·e·s G, F, E 2° 3° FF12, printemps 2023

Critères	Juniors G	Juniors F	Juniors E et FF-12
Enfants	Degrés 5 - 6 ans		
Année de naissance	2016 - 2017		
Philosophie	Philosophie football des enfants Rire - apprendre - réaliser une performance Objectifs de play more football 1) Améliorer la formation, 2) Augmenter le temps de jeu 3) Procurer davantage de plaisir 4) Favoriser le fair-play et la colla		
Responsable de jeu	Responsable Le responsable du tournoi		
Plan de jeu	Format de jeu Tournoi		
	Plan de jeu Alternance de matches 2 contre 2, 3 contre 3 et polyporté Utiliser les cartes de la box play more football Les plans de jeu de 5 à 16 équipes et terrains correspondant sont disponibles dans la box - play more football ou www.football.ch		
Infrastructure, matériel	Matériel Mini-buts Piquets Ballons taille 4 (3 ?), 290 g Assiettes Chasubles		
	Marquage des terrains Avec des assiettes ou utiliser les lignes		
	Surface de réparation -		
	Dimension des terrains 2 contre 2 : environ 15 m x 20 m 3 contre 3 : environ 15 m x 20 m		
	Buts 2 contre 2: mini-buts (au moins 1,2m x 0,8m) 3 contre 3 : mini-buts (au moins 1,2m x 0,8m)		
	Zone de coaching Environ 5 m x 2 m, zone commune		
	Zone de spectateurs Derrière les barrières, minimum 3 m des terrains		



Prescriptions d'exécution BRACK.CH play more football AVF – junior·e·s G, F, E 2° 3° FF12, printemps 2023

Critères	Juniors G	Juniors F	Juniors E et FF-12
Temps de jeu	Durée du tournoi / rencontre Maximum 2 heures	Durée des matches Maximum 2 heures	Environ 1 h 45
	Durée des matches 2 contre 2, 3 contre 3 et polyporté : 30 minutes	3 contre 3 et 4 contre 4 : 12 minutes	3 contre 3 : 4 x 6 minutes 6 contre 6 : 2 x 15 minutes
	Pause 2 contre 2, 3 contre 3 et polyporté : 3 minutes	3 contre 3 : 3 minutes	3 contre 3 : 3 minutes
	Nombre idéal de joueurs 3-4	4 contre 4 : 3 minutes	6 contre 6 : 3 minutes
	Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents	Une pause principale de 5-10 minutes	Une pause principale de 5-10 minutes
	Arbitrage Auto-arbitrage	Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents	Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents
	Zone de coaching 3 zone de coaching pour les deux équipes, les deux entraîneurs collaborent au bon déroulement du tournoi / de la rencontre		
	Zone spectateurs Tous les spectateurs se trouvent à l'extérieur du terrain, derrière les barrières (personne ne se trouve sur la pelouse ou le synthétique à l'exception des joueurs et entraîneurs)		
	Changements de joueurs Faire jouer les enfants à tous les postes (y compris gardien), changements libres.		
	Temps de jeu par enfant Pour le 3 contre 3, il est recommandé de changer les joueurs des deux équipes à chaque but ou toutes les deux minutes.		
	Coup franc Coup franc indirect uniquement		
	Penalty 4 contre 3 : à deux pas de la ligne des 8 m		6 contre 6 : à deux pas de la ligne de 10 m
	Hors-jeu Pas de hors-jeu		Pas de hors-jeu
	Remise en jeu par un joueur Avec les pieds sous forme de conduite de balle ou passe à ras terre		Avec les pieds sous forme de conduite de balle ou passe à ras terre
	Dégagement du gardien 4 contre 4 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond autorisé)		6 contre 6 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond autorisé ou de reprise de volée)
	Engagement par le gardien -		6 contre 6 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond autorisé ou de reprise de volée)
	Corner -		4 contre 4 : à l'angle du terrain
	Passes en retrait au gardien 4 contre 4 : le gardien peut prendre la balle des mains suite à une passe en retrait		6 contre 6 : le gardien ne peut pas prendre la balle des mains suite à une passe en retrait
	Engagement 2 contre 2 et 3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu depuis son camp avec le ballon présent dans le but		4 contre 4 : au centre du terrain
	Distance 5 pas d'enfant		5 contre 5 : au centre du terrain
	Règle des cerceaux -		3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu depuis son camp avec le ballon présent dans le but
			3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu depuis son camp avec le ballon présent dans le but
			Au début de chaque match, les enfants jouent à feuille, caillou, ciseaux pour décider du droit à l'engagement
			Dans le jeu à 3 contre 3, 4 ballons dans un cerceau chacun sont disposés au centre de chaque côté du terrain de jeu. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, le dernier joueur qui a touché la balle doit aller la récupérer et la placer dans le cerceau le plus proche. Pendant ce temps, l'équipe qui attaque joue en supériorité numérique en prenant le ballon le plus proche
			3 contre 3 : facultatif
			3 contre 3 : obligatoire
			Protège tibias obligatoires, pas d'élement dangereux à moins de trois mètres des terrains (attention aux poteaux de but du foot à 11)
			Fair play Se serrer la main ou check à la fin de chaque match. Participer au rangement du matériel
			Classements Aucun classement ne sera établi, ni publié. Le résultat des matches n'est pas enregistré, il n'y a pas de points accordés pour des matches nuls ou victoires

Références :

Références: Notre site [Association valaisanne de football - Documents \(avf-wfv.ch\)](http://Association valaisanne de football - Documents (avf-wfv.ch)) les documents et lien suivants :

- Prescriptions d'exécution [BRACK.CH play more football printemps 2023](#)
- Plan de match pour les junior·e·s E 2e/3e degré et FF12
- Brochure digitale » [BRACK.CH play more football - Brochure digitale](#)
- Plans de match pour les junior·e·s F et G » [BRACK.CH play more football - Plans de match Junior·e·s F et G](#)



Football des enfants - philosophie

v

	Critères	Juniors G	Juniors F	Juniors E et FF-12
Enfants	Degrés	-	-	E : 2 ^e et 3 ^e degré
	Années de naissance	2016 - 2017	2014 - 2015	E : 2012 - 2013 FF12 : 2011 - 2013
	Qualification	Oui	Oui	Oui
	Carte de joueurs	Non	Oui, est à établir dans Clubcorner	Oui, est à établir dans Clubcorner
Philosophie	Football des enfants	RIRE - APPRENDRE - RÉALISER UNE PERFORMANCE		
	Objectifs de play more football	1) Améliorer la formation 2) Augmenter le temps de jeu pour chaque enfant 3) Procurer davantage de plaisir et de motivation 4) Favoriser le fair-play et la collaboration		



Objectifs de play more football

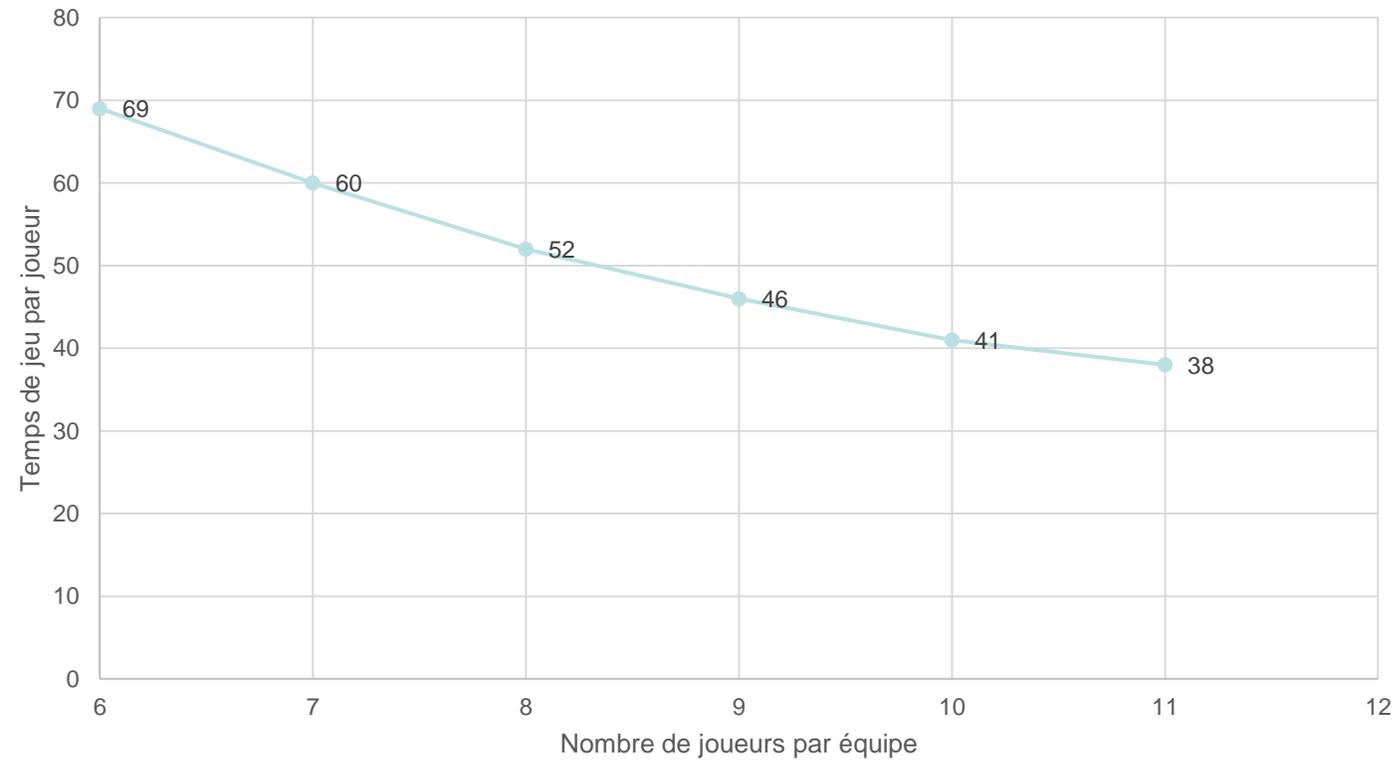
v

	Critères	Juniors G	Juniors F	Juniors E et FF-12
Enfants	Degrés	-	-	E : 2 ^e et 3 ^e degré
	Années de naissance	2016 - 2017	2014 - 2015	E : 2012 - 2013 FF12 : 2011 - 2013
	Qualification	Oui	Oui	Oui
	Carte de joueurs	Non	Oui, est à établir dans Clubcorner	Oui, est à établir dans Clubcorner
Philosophie	Football des enfants	RIRE - APPRENDRE - RÉALISER UNE PERFORMANCE		
	Objectifs de play more football	1) Améliorer la formation 2) Augmenter le temps de jeu pour chaque enfant 3) Procurer davantage de plaisir et de motivation 4) Favoriser le fair-play et la collaboration		



Temps de jeu par enfant

2 équipes: temps de jeu par joueur





Plan de jeu

Championnat – match

Phase 1 : 3 contre 3, 4 x 6 minutes

Phase 2 : 6 contre 6, 3 x 15 minutes

Utiliser le fichier excel sur le site de l'AVF.

Les plans de jeu sont disponibles sur le site de l'AVF et sont à adapter en fonction du nombre de joueurs présents.

Plan de jeu Cat. E/FF12 / Match à 2 équipes

Spielplan Kat. E/FF12 / 2-Mannschaften-Spiel

Veuillez remplir les champs marqués en jaune avant d'imprimer! Team 1 est l'équipe recevante!
Bitte fülle die gelb markierten Felder vor dem Ausdrucken aus! Team 1 ist das Heimteam!



Team 1	Team1	Début match / Spielanfang
Team 2	Team2	10.45 h

Personne responsable / Verantwortlich	Date / Datum
Contact / Kontakt	

Lieu du match - Terrain / Spielort - Spielfeld
Adresse

Remarques / Bemerkungen

Plan de jeu match Jun E - FF12

Spielplan Jun. E - FF12

1re phase de jeu: 3 vs. 3 (4 x 6min) - 3 minutes de pause entre chaque match

1. Spielphase : 3 vs 3 (4 x 6 Minuten) - 3 Minuten Pause zwischen jedem Spiel

Horaire/Zeit	Terrain 1 / Platz 1	
10.45 h	Team1 1	: Team2 1
10.54 h	Team2 2	: Team1 1
11.03 h	Team1 2	: Team2 2
11.12 h	Team2 1	: Team1 2

Horaire/Zeit	Terrain 2 / Platz 2	
10.45 h	Team2 2	: Team1 2
10.54 h	Team1 2	: Team2 1
11.03 h	Team2 1	: Team1 1
11.12 h	Team1 1	: Team2 2

Pause Principale : 10 minutes / Hauptpause: 10 Minuten

2e phase de jeu: 6 vs. 6 (3 x 15 min) - 5 minutes de pause entre chaque tiers

2. Spielphase : 6 vs 6 (3 x 15 Minuten) - 5 Minuten Pause zwischen jedem Drittel

Horaire/Zeit	Terrain 1 / Platz 1	
11.28 h	Team1	: Team2
11.48 h	Team2	: Team1
12.08 h	Team1	: Team2



E /
FF12

Terrains de jeu





Temps de jeu et pauses

Environ 1 h 45

3 contre 3 : 4 x 6 minutes

6 contre 6 : 3 x 15 minutes

3 contre 3 et 6 contre 6 : 3 minutes

Une pause principale de 5-10 minutes.

Règles de jeu

	Critères	Juniors G	Juniors F	Juniors E et FF-12	
Règlement de jeu	Nombre idéal de joueurs	3 – 4 Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents.	5-6 Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents.	8-9 Le plan de jeu est adapté en fonction du nombre total de joueurs présents.	
	Arbitrage	Auto-arbitrage			
	Zone de coaching	1 zone de coaching pour les deux équipes, les deux entraîneurs collaborent au bon déroulement du tournoi / de la rencontre.			
	Zone spectateurs	Tous les spectateurs se trouvent à l'extérieur du terrain, derrière les barrières (personne ne se trouve sur la pelouse ou le synthétique à l'exception des joueurs et entraîneurs)			
	Changements de joueurs	Faire jouer les enfants à tous les postes (y compris gardien), changements libres. Pour le 3 contre 3, il est recommandé de changer les joueurs des deux équipes à chaque but ou toutes les deux minutes.			
	Temps de jeu par enfant	Temps de jeu équivalent pour chaque joueur			
	Coup franc	Coup franc indirect uniquement			
	Penalty	-	4 contre 4 : à deux pas de la ligne des 8 m	6 contre 6 : à deux pas de la ligne de 10 m	
	Hors-jeu	Pas de hors-jeu	Pas de hors-jeu	Pas de hors-jeu	
	Remise en jeu par un joueur	Avec les pieds sous forme de conduite de balle ou passe à ras terre	Avec les pieds sous forme de conduite de balle ou passe à ras terre	Avec les pieds sous forme de conduite de balle ou passe à ras terre	
	Dégagement du gardien	-	4 contre 4 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond ou demi-volée ou autre forme de dégagement autorisé)	6 contre 6 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond ou demi-volée ou autre forme de dégagement autorisé)	
	Engagement par le gardien	-	4 contre 4 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond ou demi-volée ou autre forme de dégagement autorisé)	6 contre 6 : avec les mains depuis la surface de réparation ou passe une fois que la balle est au sol (pas de rebond ou demi-volée ou autre forme de dégagement autorisé)	
	Corner	-	4 contre 4 : à l'angle du terrain	6 contre 6 : à l'angle du terrain	
	Passe en retrait au gardien	-	4 contre 4 : le gardien peut prendre la balle des mains suite à une passe en retrait	6 contre 6 : le gardien ne peut pas prendre la balle des mains suite à une passe en retrait	
	Engagement	Au début du match, les enfants jouent à feuille-caillou-ciseaux pour décider du droit à l'engagement. Engagement au centre du terrain.			
		Reprise de la rencontre après un goal : 2 contre 2 et 3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu avec le ballon présent dans le but.	Reprise de la rencontre après un goal : 3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu depuis son camp avec le ballon présent dans le but. 4 contre 4 : au centre du terrain	Reprise de la rencontre après un goal : 3 contre 3 : l'équipe qui a marqué se retire dans son camp et l'équipe qui a encaissé reprend le jeu depuis son camp avec le ballon présent dans le but. 6 contre 6 : au centre du terrain	
	Distance	5 pas d'enfant			
	Règle des cerceaux	-	Dans le jeu à 3 contre 3, 4 ballons dans un cerceau chacun sont disposés au centre de chaque côté du terrain de jeu. Lorsque le ballon sort des limites du terrain, le dernier joueur qui a touché la balle doit aller la récupérer et la placer dans le cerceau libre. Pendant ce temps, l'équipe qui attaque joue en supériorité numérique en prenant le ballon le plus proche. Application facultative de la règle.		Application obligatoire de la règle.
	Sécurité	Protège tibias obligatoires, pas d'éléments dangereux à moins de trois mètres des terrains (attention aux poteaux de but du foot à 11)			
	Fair play	Se serrer la main ou check à la fin de chaque match. Participer au rangement du matériel			
Classements	Aucun classement ne sera établi, ni publié. Le résultat des matchs n'est pas enregistré. Il n'y a pas de points accordés pour des matchs nuls ou victoires				



Catégorie E, FF12



Feuille – caillou – ciseaux, 1, 2, 3





Matériel

- 8 Mini-buts
- 2 Buts de juniors E
- 4 Cônes
- 8 Cerceaux
- 10 Ballons taille 4, 290 g / 360 g
- 30 Assiettes
- Chasubles



Terrains – dimensions et marquage

v

Surface de réparation	6 contre 6 : 10 m sur toute la largeur, délimitée avec des cônes
Dimension des terrains	3 contre 3 : 20-25 m x 25-30 m 6 contre 6 : 25-30 m x 43-48 m
Buts	3 contre 3 : mini-buts (au moins 1.2 m x 0.8 m) 6 contre 6 : buts 5 m x 2 m
Zone de coaching	Environ 5 m x 2 m, zone commune
Zone de spectateurs	Derrière les barrières, minimum 3 m des terrains



Le responsable de jeu

Le responsable de jeu (entraîneur de l'équipe domicile ou un bénévole du club) a pour tâches de :

1. Etablir le plan de jeu en fonction du nombre de joueurs par équipe
2. Aider à la mise en place des terrains, des zones de coaching et spectateurs
3. Siffler le début et la fin de chaque match et gérer le temps
4. Être le garant de la bonne mise en application des règles du jeu et des objectifs de play more football

Les documents

v

https://www.avf-wfv.ch/fr/association-valaisanne-de-football.aspx

×

- Association valaisanne de football >
- Association Suisse de Football >
- Clubs
- Fairplay >
- Arbitre >
- Football féminin
- Sélections
- Entraîneur >
- Documents
- Sponsors et Partenaires

Taper ici pour rechercher

33



Documents

BRACK.CH Play More Football

- » BRACK.CH play more football au sein de l'AVF - Informations et personnes de contact
- » BRACK.CH play more football - Prescriptions d'exécution printemps 2023
- » BRACK.CH play more football - Brochure digitale
- » BRACK.CH play more football - Plans de match Junior-e-s F et G
- » BRACK.CH play more football - Plan de match junior-e-s E et FF12

Associations

- Association
- Compétition
- Clubs
- Fairplay
- Arbitre
- Football féminin
- Sélections
- Entraîneur
- Documents
- Sponsors et Partenaires

Message aux parents et supporters

Concerne : Informations « Brack.ch Play More Football »

- L'Association Suisse de Football (ASF) a introduit un nouveau format de jeu dans le football des enfants pour les catégories G-F-E-FF12 nommé « BRACK.CH play more football ».
- Selon une étude de l'institut fédéral du sport de Macolin HEFSM avec le soutien de Swiss Olympic, le nouveau format « BRACK.CH play more football » met en place les conditions optimales pour développer le talent individuel et le potentiel de chaque enfant.
- Les résultats montrent que le nouveau format de compétition augmente de 62% le nombre d'actions techniques et tactiques par rapport au format traditionnel.
- Play more football favorise le temps de jeu et la participation active des jeunes sportifs qui multiplie les contacts avec le ballon pour garantir une grande variation de situations de jeu et de positions sur le terrain.
- Play more football se déroule sur des terrains aux dimensions réduites avec des règles adaptées. Le nouveau format se joue à 3vs3 puis 6vs6. Les études attestent que les petits terrains favorisent les actions de jeu techniques et tactiques (conduites de balle, conclusions, passes, prise de décisions, etc.).
- Toutes les Associations Cantonales Suisses de Football devront appliquer ce concept à partir de l'été 2023. L'Association Valaisanne de football a démarré l'implantation progressive de play more football depuis le printemps 2022.
- De plus amples informations concernant Play More Football sont disponibles sur le site internet de l'ASF <https://www.football.ch/fr/asf/football-des-enfants/play-more-football.aspx>.



Les priorités de formation chez les juniors E

Du 1 contre 0 à 3 contre 3



Formation pratique

Tour de printemps 2023



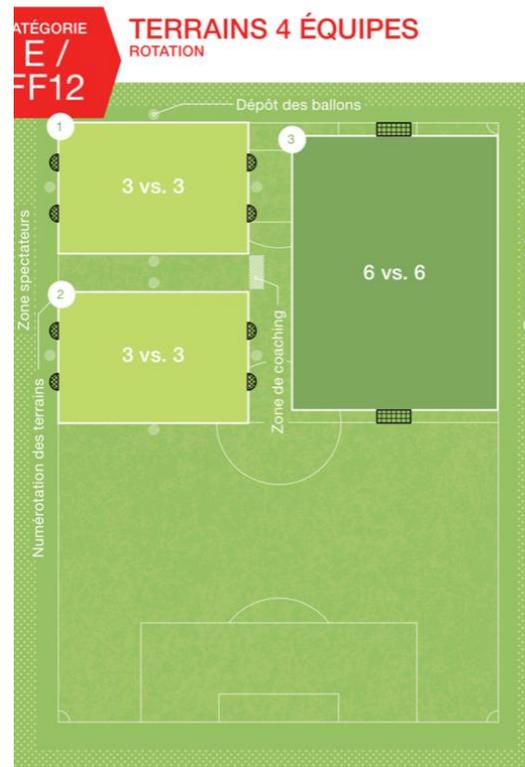
Conclusion et perspectives

Matches à 4 équipes dès l'été 2023 – saison 2023 / 2024

CATÉGORIE
E/FF12

4
ÉQUIPES
ROTATION

BRACK.CH PLAY
MORE
FOOTBALL



CATÉGORIE
E/FF12

PLAN DES MATCHS POUR L'ÉQUIPE A

4 ÉQUIPES / ROTATION

BRACK.CH PLAY
MORE
FOOTBALL

TOUR	TERRAIN 1 3 vs. 3	TERRAIN 2 3 vs. 3	TERRAIN 3 6 vs. 6
1	C 1 : D 1	C 2 : D 2	A : B
2	A 1 : C 1	A 2 : C 2	B : D
3	B 1 : D 1	B 2 : D 2	A : C
PAUSE (5 – 10 minutes)			
4	D 1 : A 1	D 2 : A 2	C : B
5	B 1 : C 1	B 2 : C 2	A : D
6	A 1 : B 1	A 2 : B 2	D : C

QUIZZ

QUIZZ



- Que veut dire **play more football**, (quelle est la traduction française) ?
- Quelles sont les conditions et règles du nouveau format de jeu qui caractérisent, justifient et donnent tout son sens à **play more football** ?
- Quels sont les **4 objectifs principaux** de play more football ?
- **A quelles catégories de jeu (4)** s'adresse play more football ?
- **Quand** est-ce que play more football deviendra officiel dans toute la Suisse ?



Quizz

- Jeu des 12 différences (juniors E à 7/7 vs 2^{ème} phase de play more football)

7/7	<ul style="list-style-type: none">Dimensions du terrainSurface de reparationArbitrageRemise en jeuTirage au sort pour les engagementsHors jeuCorner - emplacementTemps de jeuNombre de joueurs sur le terrainZone de coachingDistance au ballon lors de coup franc et remise en jeuEffectif idéal	2^{ème} phase de jeu de play more football
------------	--	---

- **Solutions :**

-
- A. Que veut dire **play more football** (traduction française)?
 - a. **Jouer plus au football**
- B. Quelles sont les conditions et règles du nouveau format de jeu qui caractérisent et justifient le concept de **play more football** ?
 - a. **Temps de jeu plus important selon plan de jeu ASF: 69 minutes effectif pour 2 équipes**
 - b. **Davantage de touchers de balle, de duels et de chances de but**
 - c. **Phase 1 à 3 contre 3, phase 2 à 6 contre 6**
 - d. **Ballons de remplacement – règle des cerceaux, le ballon est toujours en jeu**
 - e. **Les effectifs sont petits**
 - f. **Le temps de jeu par enfant est le même**
- C. Quels sont les **4 objectifs principaux** de play more football ?
 - a. **Une meilleure formation**
 - b. **Plus de temps de jeu**
 - c. **Davantage plaisir et de motivation**
 - d. **Plus de fair-play et de collaboration**
- D. **A quelles catégories de jeu (4) s'adresse play more football ?**
 - a. **G**
 - b. **F**
 - c. **E**
 - d. **FF12**
- E. **Quand** est-ce que play more football deviendra officiel dans toute la Suisse ?
 - a. **Saison 2023/2024**



Quizz - réponses

- Jeu des 12 différences (juniors E à 7/7 et 2^{ème} phase de play more football)

Min 25m x 41m à max 34m x 53m
10 m – et 10 m depuis le Poteau de but
Arbitre mini ou adulte
Avec les mains
Pièce de monnaie
Dans la zone des 10 m
À l'angle de la ligne de but avec la ligne de la surface de réparation. A 10 m du poteau
2 x 30 minutes
7
Non définie
6 m
10 à 12

Dimensions du terrain
Surface de réparation
Arbitrage
Remise en jeu
Tirage au sort pour les engagements
Hors jeu
Corner – emplacement
Temps de jeu
Nombre de joueurs sur le terrain
Zone de coaching
Distance au ballon lors de coup franc et remise en jeu
Effectif idéal

min 25m x43m à max 30m x48m
10 m x toute la largeur du terrain
Auto-arbitrage
Avec les pieds, passe ras terre ou conduite de balle
Feuille – caillou – ciseaux
Pas de hors-jeu
À l'angle du terrain
3 x 15 minutes
6
Définie – la même pour les deux équipes
5 pas d'enfants
8 à 9



Commission Juniors et technique



E / FF12

Plan de jeu: Rencontre à 2 équipes



Team 1	Real Madrid
Team 2	Manchester City

Début du tournoi	
------------------	--

Lieu du tournoi / Terrain	
Bramois / Stade de la Borgne	
Adresse	

Personne responsable	
Emanuela Bacelli	
Contact	

Date du tournoi	07.11.2022
-----------------	------------

Remarques	
-----------	--

Accueil - salutations

1ère phase de jeu: 3 vs. 3 (4 x 6min)

Horaire	Terrain 1	
0.00 h	Real Madrid 1	: Manchester City 1
0.09 h	Manchester City 2	: Real Madrid 1
0.18 h	Real Madrid 2	: Manchester City 2
0.27 h	Manchester City 1	: Real Madrid 2

Horaire	Terrain 2	
0.00 h	Manchester City 2	: Real Madrid 2
0.09 h	Real Madrid 2	: Manchester City 1
0.18 h	Manchester City 1	: Real Madrid 1
0.27 h	Real Madrid 1	: Manchester City 2

0.33 h - 0.45 h: pause

2ème phase de jeu: 6 vs. 6 (3 x 15 min)

Horaire	Terrain 1	
0.45 h	Real Madrid	: Manchester City
1.03 h	Manchester City	: Real Madrid
1.18 h	Real Madrid	: Manchester City

1.33 h fin

Rangement par les deux équipes et au revoir

Philosophie du football des enfants: Rire, apprendre, réaliser une performance (RAR)
L'expérience avant le résultat



Objectifs de play more football

Une meilleure formation et de la diversité
Davantage de temps de jeu pour CHAQUE enfant
Plus de plaisir et de motivation
Plus de fair play et de collaboration

E / FF12

Terrains de jeu



Matériel

Match 3 contre 3 (2x)

8 buts BRACK.CH
10 ballons
8 cerceaux
Chasubles
24 assiettes

Match 6 contre 6 (1x)

2 buts de E
4 cônes (10 m)
12 assiettes

Cratères	Format play more football
Dimensions du terrain	min 25m x43m à max 30m x48m
Surface de réparation	10 m x toute la largeur du terrain
Arbitrage	Auto-arbitrage
Remise en jeu	Avec les pieds, passe ras terre ou conduite de
Trage au sort pour les engagements	Feuille - callou - ciseaux
Hors jeu	Pas de hors-jeu
Corner - emplacement	A l'angle du terrain
Temps de jeu	3 x 15 minutes
Nombre de joueurs sur le terrain	6
Zone de coaching	Définie - la même pour les deux équipes
Distance au ballon lors de coup franc et remise en jeu	5 pas d'enfants
Efficacité idéal	8 à 9

Terrain 3x3 : min 20mx25m à max 25mx30m
Terrain 6x6: min 25m x43m à max 30m x48m

Commission Juniors et technique



Planification printemps 2023

	Février	Mars	Avril	Mai	Juin	Juillet
Formation						
Prescriptions d'exécution	X	X				
Démo club	X	X				
Formation pratique		X	X	X	X	
Cours animateur		X				
Cours diplôme D, C						X
Tournoi F						
Tournoi AVF - CJT			X	X		
Tournoi AVF - clubs			X	X	X	
Championnat E						
Championnat E2ème, E3ème, FF12		X	X	X	X	
Tournoi G						
Tournoi interne			X	X	X	