SOUS COMMISSION DEPARTEMENTALE PPF (DETECTIONS SELECTIONS)

VENDREDI 27 JUIN

@districtfootballeure

- Membres présents :
  - M. Morgan DEWILDE
  - Mme Gaëlle BISSON
  - M. Johnny DELHOME
  - Mme Mary DIOP
  - M. Clément BELLUAU
  - Mme Deborah PECQUERIE
  - M. Charly RENARD
  - M. Johnny DELHOME

- Invitée :
  - Mme Sabrina CHARPENTIER

- Membre excusés :
  - M. Franck PAILLETTE
  - M. Thomas MAUREY
  - M. Vincent MENDY
  - M. Eric HOUSSIN
  - M. Malcom NIOKA
  - M. Matthieu PEDROSA DE ALMEIDA
  - M. Nicolas VARRY

ORDRE DU JOUR

- Présentation du pôle technique & notre commission
- La charte du DEF
- Les points du règlement intérieur du DEF
- Bilan saison 2025-2026
- Les axes sur le PPF pour la commission
- Perspectives saison 2025-2026
- Questions diverses

Responsables pôle technique

Johnny Delhôme

Sabrina Charpentier

LES 7 COMMISSIONS DU PÔLE TECHNIQUE

- COMMISSION DÉPARTEMENTALE LABELS FÉDÉRAUX et MON CLUB DE DEMAIN
- COMMISSION DÉPARTEMENTALE DÉTECTIONS – SÉLECTIONS (PPF) – SECTIONS SPORTIVES – FORMATION
- COMMISSION DÉPARTEMENTALE DU FOOTBALL EN MILIEU SCOLAIRE
- COMMISSION DÉPARTEMENTALE DU FOOTBALL LOISIRS - NOUVELLES PRATIQUES- E FOOT
- COMMISSION DEPARTEMENTALE GARDIEN.NES DE BUT
- COMMISSION TECHNIQUE JEUNES FEMININES (U7 -U9 -U11- U13 – U15- U18)
- COMMISSION TECHNIQUE JEUNES GARCONS (U7 -U9 -U11- U13 – U15- U18)

4 – SOUS COMMISSION FORMATION DES EDUCATEURS

SOUS COMMISSION PPF FOOT MASCULIN

Président :

- M. Morgan DEWILDE

Membres :

- Mme Gaëlle BISSON
- M. Johnny DELHOME
- Mme Mary DIOP
- M. Eric HOUSSIN
- M. Thomas MAUREY
- M. Vincent MENDY
- M. Malcom NIOKA
- M. Franck PAILLETTE
- M. Matthieu PEDROSA DE ALMEIDA
- M. Nicolas VARRY

SOUS COMMISSION PPF FOOT FEMININ

Présidente :

- Mme Gaëlle BISSON

Membres :

- M. Clément BELLUAU
- M. Gilles BIENFAIT
- Mme Déborah PECQUERIE
- M. Charly RENARD

Rôles :

Mise en place des Rassemblements Départementaux – Centre de Perfectionnements – Stages Départementaux et Inter-District, Relais et Suivi des joueurs dans les clubs chez les Garçons et les Féminines – Possibilité de proposition de centres de perfectionnement ruraux

LA CHARTE DU DEF

FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL
LIGUE DE FOOTBALL DE NORMANDIE

DISTRICT DE L'EURE DE FOOTBALL

LA CHARTE DU DISTRICT DE L'EURE DE FOOTBALL

En ma qualité de membre de Commission du District de l'Eure de Football, je m'engage :

- A respecter les Statuts et les Règlements Généraux de la F.F.F., de la L.F.N. et du D.E.F. ;
- A respecter toutes les décisions prises par le Comité de Direction et son Bureau ;
- A respecter toutes les décisions prises par l'ensemble des Commissions Départementales ;
- A faire preuve de respect à l'égard de l'ensemble de mes collègues au sein de ma Commission ;
- A m'interdire tout comportement insultant, discriminatoire et/ou violent ;
- A exercer un devoir de réserve en m'interdisant d'apporter toute critique portant préjudice au D.E.F., y compris sur les réseaux sociaux ;
- A m'interdire d'apporter tout commentaire sur les décisions prises par les Commissions ;
- A apporter toute aide aux dirigeants de club qui viendraient à me solliciter en leur indiquant l'interlocuteur à contacter pour obtenir le renseignement désiré ;
- A assister à toute formation et/ou recyclage qui viendraient à être dispensés aux membres du D.E.F. ;
- A assister aux réunions de ma Commission ou de m'excuser en cas d'indisponibilité ;
- A fournir au service administratif en ce début de saison la copie de la carte de grise de mon véhicule
- A adhérer au règlement intérieur du D.E.F. et/ou des commissions ;
- A accepter toute décision qui viendrait à être prise à mon encontre en cas de non-respect de mes engagements ;
- A détenir une licence de membre individuel du D.E.F. si je n'ai pas de licence dans un club ;
- A adopter une attitude de totale neutralité vis-à-vis de mon club ;
- A répondre à une exigence d'honorabilité.

Le ...../...../.....

Signature, précédée du Nom et Prénom

Siège social : 327, rue du Luxembourg – Parc d'activités du bois des communes – Nétreville – 27000 EVREUX
Site internet : http://eure.fff.fr • E-mail : district@eure.fff.fr • Tél : 02.32.28.84.63

Points du règlement intérieur du DEF

Article 1.2 Confidentialité

Tout membre de Commission est tenu à un devoir de réserve et de confidentialité tant sur la teneur des travaux réalisés au sein de la Commission qu'à l'égard des décisions et initiatives prises par les instances du football.

Les membres des organes disciplinaires sont astreints à une obligation de confidentialité pour les faits, actes et informations dont ils ont pu avoir connaissance en raison de leurs fonctions. Ces règles et obligations s'imposent également dans l'usage qu'ils peuvent en faire au regard des nouveaux moyens de communication. (Réseaux sociaux…)

Article 1.3 Intérêts communs

Les membres de commissions, et plus particulièrement ceux des organes disciplinaires, doivent faire connaître au président de l'organe dont ils sont membres, s'ils ont un intérêt direct ou indirect à une affaire qui serait examinée par ladite commission. Le cas échéant, ils ne doivent pas siéger, ni participer aux décisions lors de l'étude de celle-ci.

Article 1.5 Honorabilité

Afin de se prémunir face aux risques de comportements déviants, tous les membres du DEF et des Commissions devront répondre à une exigence d'honorabilité.

Article 5 : Bénévolat

Toutes les fonctions au sein des commissions sont remplies bénévolement.

Article 4 : Bureau des commissions

En complément de la nomination des membres des Commissions et de leurs Présidents par le Comité de Direction, chaque commission forme elle-même son bureau, qui comprend, au minimum :

- 1 Président (e) ; 1, 2, ou 3 Vice-président(es), 1 secrétaire, Et le cas échéant : - 1 secrétaire adjoint (e), - 1 trésorier.

L'élection du bureau des commissions se fait lors de la première séance de la mandature, sous le contrôle du Président nommé de la commission qui dirigera le vote après avoir recueilli les candidatures. Le vote peut se faire à bulletin secret.

Article 6 : Remplacement, vacances

En cas de démission, de décès ou d'abandon de poste pour tout motif d'un membre d'une commission, le Comité de Direction en cours de saison pourra recourir à la nomination d'un nouveau titulaire.

Article 7 : Réunions

Les commissions se réunissent en séance plénière, sur convocation de leur Président, au siège du District ou en Visio conférence. Les dates, heures et ordre du jour sont fixées selon l'importance et le nombre d'affaires à traiter.

En cas d'urgence ou pour traiter « des affaires courantes », le Président fait convoquer une commission restreinte pour prendre toutes les décisions nécessaires, toutefois la présence d'au moins 3 membres de la Commission est indispensable pour valider une décision.

En cas de nécessité, il pourra être tenu des réunions électroniques, audiovisuelles ou téléphoniques.

Article 8 : Absences

Tout membre d'une commission, absent pendant trois séances consécutives, sans raison valablement acceptée, sera considéré comme démissionnaire. Le Comité de Direction en sera immédiatement informé et pourvoira à son remplacement comme il est stipulé à l'article 6.

Article 11 : Incidents

Au cours des débats qui sont placés sous sa direction, le (ou la) Président(e) sera juge des incidents et pourra prononcer des rappels à l'ordre, suspendre ou lever la séance si les circonstances l'exigent. Toute résolution prise au cours d'une suspension ou après la levée de la séance, est nulle de plein droit.

Article 12 : Ordre du jour – Procès-Verbal des réunions

Chaque séance plénière de commission commence par l'approbation du P.V. de la dernière réunion plénière ainsi que du ou des P.V. des dernières réunions restreintes mis en ligne sur le site du District.

Le procès-verbal de la séance en cours est rédigé par le (ou la) secrétaire de séance, assisté(e) éventuellement par une (ou un) secrétaire administrative du District. Il doit impérativement être signé du Président (ou de la Présidente) et du secrétaire de séance.

Chaque procès-verbal est transmis dans le meilleur délai (maximum de 2 semaines) aux Responsables de Pôle pour validation. Une fois validé, il est transmis au secrétariat du District pour publication et formalisation des décisions. Il est ensuite publié hebdomadairement sur le site Internet du District ou Footclubs et par ce moyen porté à la connaissance des membres du District et de ses clubs. Cette publication a valeur officielle.

Il est précisé que, dans le respect des dispositions du code disciplinaire, les procès-verbaux des décisions d'ordre disciplinaire n'ont pas vocation à être publiés sur le site Internet du District mais sont publiés uniquement via Footclubs.

Toutes observations, modifications d'un P.V. doivent être consignées dans celui de la séance plénière suivante, sous réserve que le P.V. ait été mis en ligne sur le site internet ou sur Footclubs.

Article 13 : Frais et Budget des commissions

Les frais, de tout ordre, nécessités par le fonctionnement des commissions sont pris en charge par le District dans le cadre du budget établi pour la saison par le trésorier général du District.

En tout état de cause, ne sont prises en charges que les dépenses faisant l'objet d'une convocation, d'un ordre écrit, d'une fiche de présence émargée, d'une justification signée par le Président de la commission et contresignée par le trésorier général et le Président du District.

Article 14 : Licence

Tout membre de commission se doit de détenir une licence (membre individuel, joueur, dirigeants, ou autre…) valide pour la saison en cours, attestant de sa qualité et renouvelable chaque saison sportive.

ORGANISATION

Catégorie U13-U14-U15

Catégorie U12F-U13F-U14F-U15F

Observation des matchs de brassage

1 Rassemblement Départemental (Septembre – Octobre)

DETECTER ET OBSERVER

3 à 4 centres de perfectionnement (Octobre à Avril)

ENTRAINER ET SUIVRE

1 Stage Départemental (Février à Avril)

ANIMER ET AFFINER

1 Inter-District (Avril à Juin)

CONCLURE ET FINALISER

U13 G

RASSEMBLEMENT DEPARTEMENTAL : MERCREDI 8 OCTOBRE LE NEUBOURG

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 1 : MARDI 28 OCTOBRE

SAINT SEBASTIEN

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 2 : MERCREDI 12 NOVEMBRE

AUBEVOYE

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 3 : MARDI 24 FEVRIER

PACY

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 4 : JEUDI 23 AVRIL

ALIZAY

INTER DISTRICT : MERCREDI 20 MAI CALVADOS

U13 F

RASSEMBLEMENT DEPARTEMENTAL : Mardi 21 Octobre Beaumont

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 1 : Jeudi 30 Octobre Gaillon

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 2 : Mardi 22 Décembre St Sébastien de Morsent

INTER DISTRICTS : Janvier

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 3 : Mardi 17 Février Alizay

CENTRE DE PERFECTIONNEMENT 4 : Mardi 14 Avril Damville

INTER DISTRICT : MERCREDI 20 MAI CALVADOS

U14 - U15

(Garçons et Féminines)

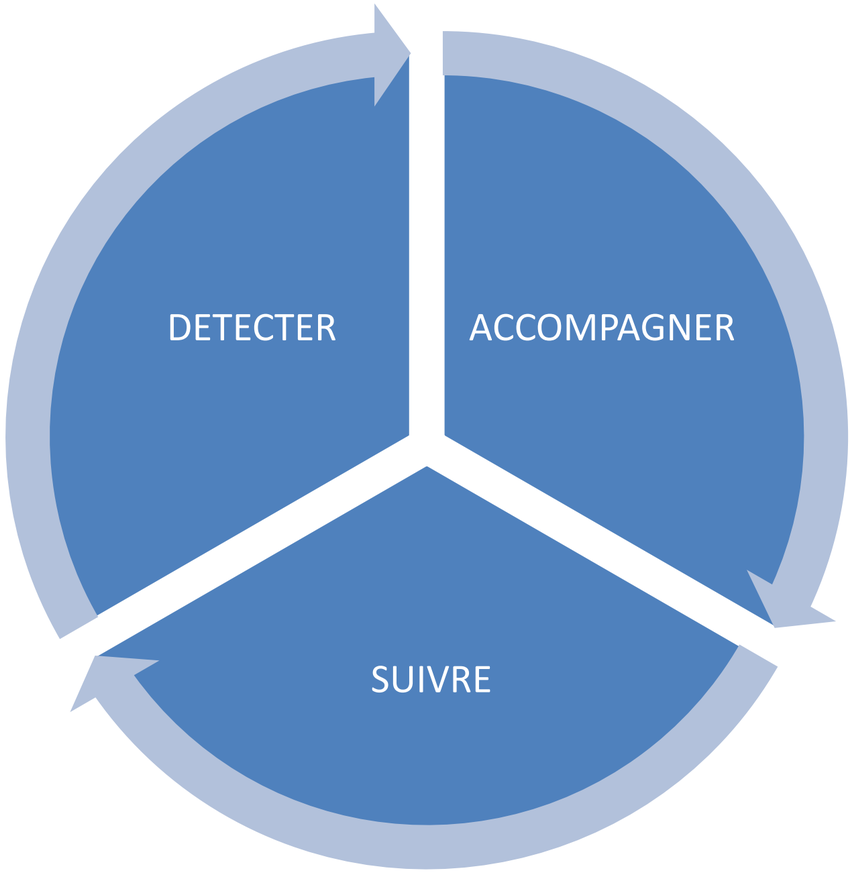
GESTION LIGUE

COMMUNICATION AUPRES DES CLUBS

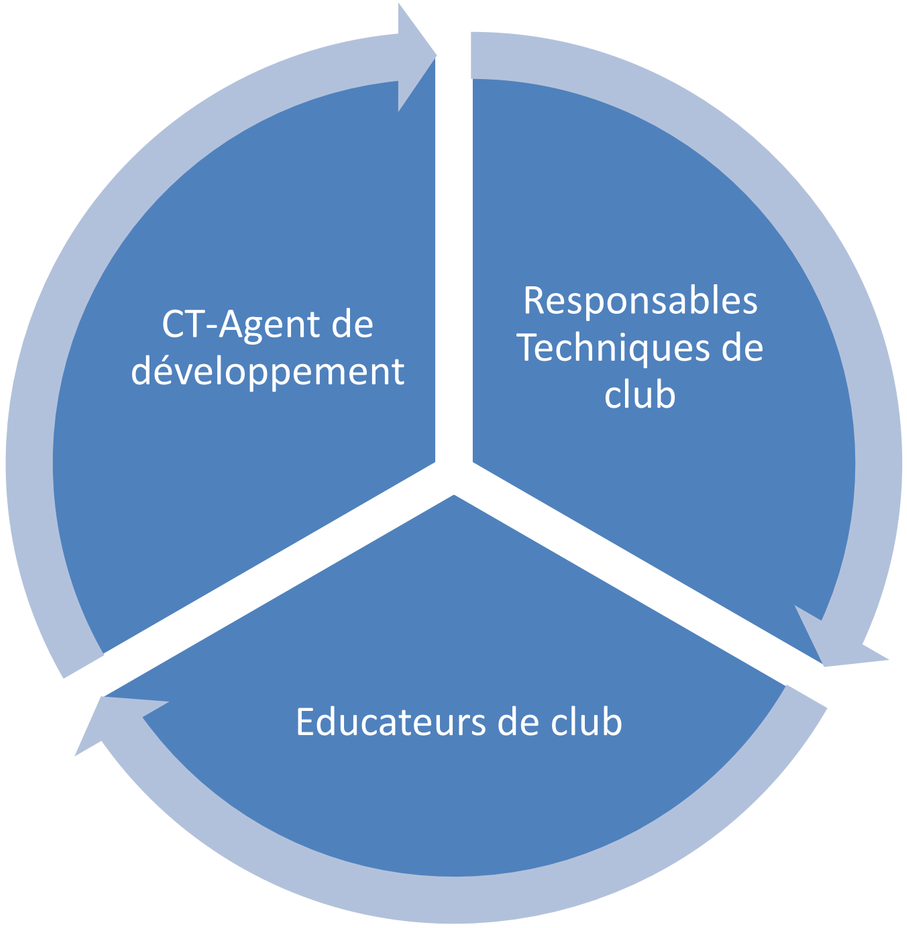
APPORT D'UNE AIDE SUR LES LIEUX POUR LES DETECTIONS

POSSIBILITE D'UN MATCH SUR LES CATEGORIES

LES 3 AXES



Qui participent ?



ORGANISATION

SAISON PROCHAINE

INFORMER

- Organisation des journées (Contenu des séances – Présences pour les éducateurs)
- Actions de détection aux clubs pour inscription des joueurs ou joueuses

PARTAGER

- Via Google Forms (les joueuses en mixité etc.)
- Retour d'informations des éducateurs (observation de match)

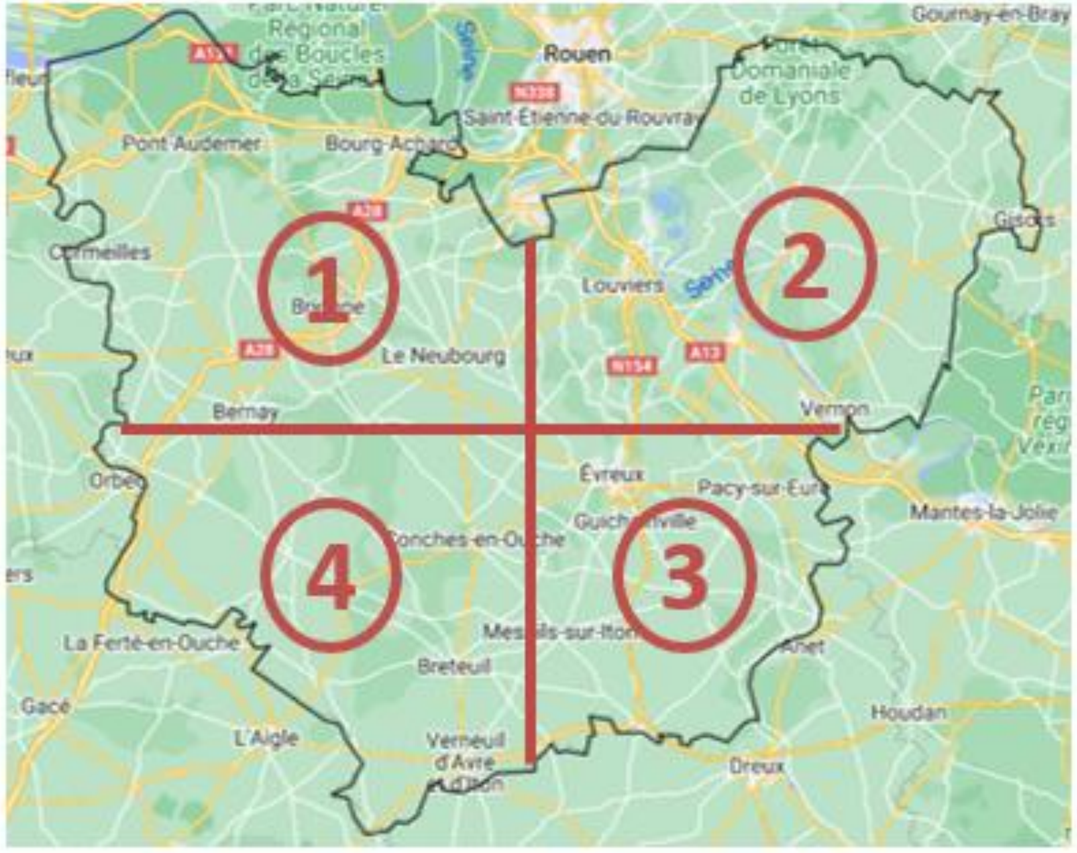
CONCLURE

- Bilan aux clubs
- Bilan aux joueurs avec suivi

Propositions sur des lieux

Pour les actions Rassemblement Départemental

Centre de Perfectionnement (Maillage Territorial)

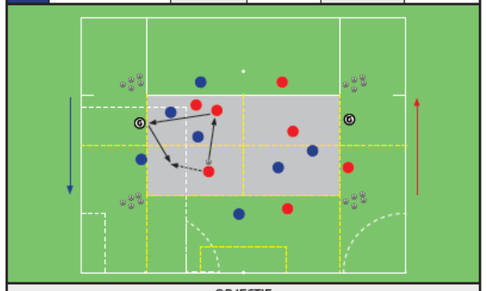


Exemple Type de séances

SÉANCE N°	65	PHASE DE JEU	DÉSÉQUILIBRER / FINIR JOUER COMBINÉ POUR CRÉER UN SURNOMBRE				
CATÉGORIE	U10-U11	EFFECTIF	16	DURÉE	75 MIN	DATE	

Prendre une douche après l'effort. L'éducateur incite les joueurs à prendre une douche après l'effort, de préférence au stade.
S'interdire toutes formes de discriminations. L'éducateur interdit toutes formes de discriminations (racisme, sexisme, homophobie...) et sanctionne en cas de besoin.

1 ÉCHAUFFEMENT | SURFACE 30 x 45 | SÉQUENCE 4 x 2'



OBJECTIF

S'échauffer. Préparer le joueur sur le plan musculaire, articulaire, cardiovasculaire et psychologique. Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

1 point si les 4 carrés sont touchés.

CONSIGNES

4 contre 4. Une équipe doit conserver le ballon aidée par les joueurs situés à l'extérieur et possédant une touche. Jeu libre sauf pour changer de carré (uniquement par la passe).
Règles : pas de hors jeu, remise en jeu des appuis.
Veiller à équilibrer et structurer les équipes, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer les appuis sur chaque séquence.

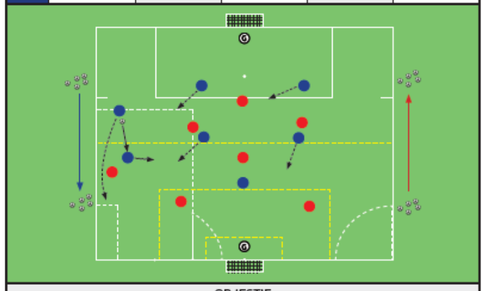
COMPORTEMENTS ATTENDUS

Augmenter le nombre de joueurs en disponibilité dans la zone de jeu.
Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe.
Non porteur de balle : utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

Conduite ou passe pour aller d'un carré à l'autre. L'appui ne peut pas redonner au passeur. Le passeur qui joue sur un appui prend sa place. Limiter à deux passes maximum par carré.

2 JEU | SURFACE 30 x 45 | SÉQUENCE 3 x 3'



OBJECTIF

Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

Marquer = 1 point.

CONSIGNES

8 contre 8. Jeu libre au sol. Déplacements libres des joueurs. On passe la médiane par une passe. Seulement 3 joueurs maximum à ce moment là doivent rester en zone basse. Tous les autres doivent se projeter.
Règles : hors-jeu appliqué, remise en jeu au pied.
Veiller à équilibrer et structurer les équipes, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer de but à attaquer ou défendre.

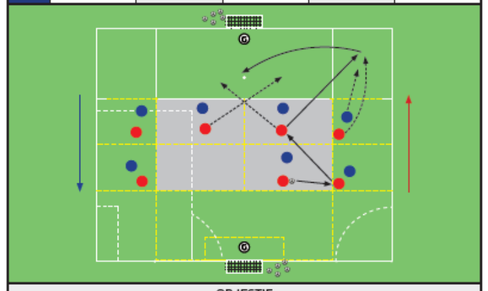
COMPORTEMENTS ATTENDUS

Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe.
Non porteur de balle : augmenter le nombre de partenaires disponibles dans la zone de ballon (jeu à 2, à 3, dédoublement, 1/2, 1/2/3). Utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

But doublé si 1/2, 1/2/3 ou dédoublement en zone haute avant de marquer.

3 JEU | SURFACE 30 x 45 | SÉQUENCE 4 x 2'



OBJECTIF

Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

Marquer.

CONSIGNES

3 contre 3 au milieu + 4 appuis inattaquables sur les côtés. Jeu libre. Interdit de défendre dans ses 13m tant que le ballon ne les a pas franchi (passe ou conduite). Les appuis ont une touche. Possibilité pour les appuis excentrés de faire des demandes profondes sur les côtés. À ce moment là, leur défenseur direct peut aller défendre.
Règles : hors -eu appliqué à la ligne des 13m, remise en jeu des GB sur un des 3 joueurs d'axe.
Veiller à équilibrer et structurer, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer les appuis après chaque séquence.
Changer de but à attaquer/défendre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe
Non porteur de balle : augmenter le nombre de partenaires disponibles dans la zone de ballon (jeu à 2, à 3, dédoublement, 1/2, 1/2/3). Utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

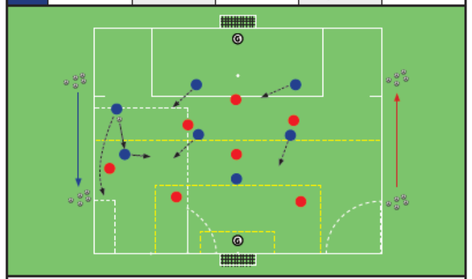
Le ballon doit circuler dans les 4 carrés avant de pouvoir se projeter.

SÉANCE N°	65	PHASE DE JEU	DÉSÉQUILIBRER / FINIR JOUER COMBINÉ POUR CRÉER UN SURNOMBRE			
CATÉGORIE	U10-U11	EFFECTIF	16	DURÉE	75 MIN	DATE	

KIT ARBITRE

DÉPLACEMENT
CONDUITE / DRIBBLE
PASSE / TIR
PASSE AÉRIENNE

4 JEU — SURFACE 30 x 45 — SÉQUENCE 3 x 3'



OBJECTIF

Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

Marquer = 1 point.

CONSIGNES

8 contre 8. Jeu libre au sol. Déplacements libres des joueurs. On passe la médiane par une passe. Seulement 3 joueurs maximum à ce moment là doivent rester en zone basse. Tous les autres doivent se projeter.
Règles : hors-jeu appliqué, remise en jeu au pied.
Veiller à équilibrer et structurer les équipes, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer de but à attaquer ou défendre.

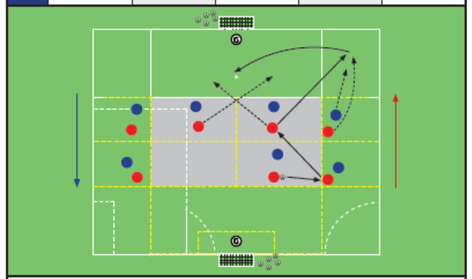
COMPORTEMENTS ATTENDUS

Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe.
Non porteur de balle : augmenter le nombre de partenaires disponibles dans la zone de ballon (jeu à 2, à 3, dédoublement, 1/2, 1/2/3). Utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

But doublé si 1/2, 1/2/3 ou dédoublement en zone haute avant de marquer.

5 JEU — SURFACE 30 x 45 — SÉQUENCE 4 x 2'



OBJECTIF

Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

Marquer.

CONSIGNES

3 contre 3 au milieu + 4 appuis inattaquables sur les côtés. Jeu libre. Interdit de défendre dans ses 13m tant que le ballon ne les a pas franchi (passe ou conduite). Les appuis ont une touche. Possibilité pour les appuis excentrés de faire des demandes profondes sur les côtés. À ce moment là, leur défenseur direct peut aller défendre.
Règles : hors -eu appliqué à la ligne des 13m, remise en jeu des GB sur un des 3 joueurs d'axe.
Veiller à équilibrer et structurer, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer les appuis après chaque séquence.
Changer de but à attaquer/défendre.

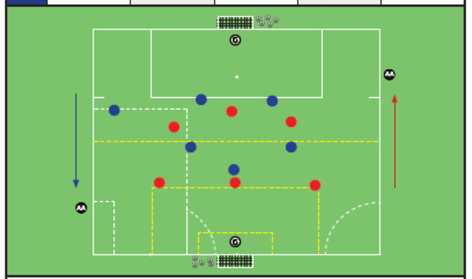
COMPORTEMENTS ATTENDUS

Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe
Non porteur de balle : augmenter le nombre de partenaires disponibles dans la zone de ballon (jeu à 2, à 3, dédoublement, 1/2, 1/2/3). Utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

Le ballon doit circuler dans les 4 carrés avant de pouvoir se projeter.

6 MATCH — SURFACE 30 x 45 — SÉQUENCE 2 x 6'



OBJECTIF

Améliorer le jeu combiné pour créer un surnombre.

BUT(S)

Marquer.

CONSIGNES

7 contre 7 + 2 arbitres assistants.
Règles : FIFA.
Veiller à équilibrer et structurer les équipes, à compter les points et valoriser les réussites et à challenger les deux équipes après chaque séquence (notion de défi).

GESTION DES ROTATIONS

Changer les joueurs / arbitres.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Porteur de balle : fixer l'adversaire pour décaler un partenaire dans une zone libre. Changer de rythme par la vitesse d'enchaînement (rythme et/ou nombre de touches), la conduite rapide, la nature de la passe
Non porteur de balle : augmenter le nombre de partenaires disponibles dans la zone de ballon (jeu à 2, à 3, dédoublement, 1/2, 1/2/3). Utiliser les changements de direction et de rythme dans les demandes.

VARIABLES

Les buts comptent double après un jeu combiné.

CONTENUS DES JOURNEES

(façon pop-corn à la volée)

Matinée

- Exemples : Séance

Midi

- Programme Educatif Fédéral (Exemples)
- Interventions Extérieurs

Journée

- Séance ou Match

Priorisation de 4 critères d’observation (Off-Def sur les 4 aspects)

Attaquant

Milieu offensif Axial

Milieu Excentré

Milieu Défensif

Défenseur Latéral

Défenseur Axial

Gardien de but

Les critères (Exemples)

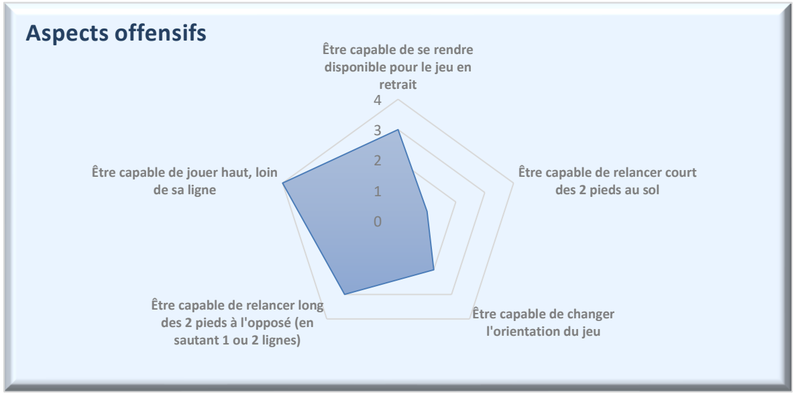
POSTE	INDICATEURS
GB	OFF : Dans la relance, capacité à « Sauter » 1 ou 2 lignes
	DEF : Détacher le regard de l'actions en cours
	Duels
	Autre : Position et Dynamique des appuis au départ d'actions
	Autre : Communication : commandement de la défense
Défenseur Azial	OFF : Réaliser des passes obliques et traversantes
	OFF : Réaliser des percussions de l'intervalle
	DEF : Détacher le regard du sens de la course
	DEF : Etre à distance d'intervention de l'adversaire : "maximum 1 bras"
	Duels
	Autre : Communication : commandement de la défense
Défenseur Latéral	OFF : Réaliser des courses intenses et successives
	OFF : Réaliser des passes obliques, traversantes et des centres
	DEF : Détacher le regard du sens de la course
	DEF : Etre à distance d'intervention de l'adversaire : "maximum 1 bras"
	Duels
Milieu Défensif	OFF : S'orienter en 2 touches de balle maximum
	OFF : Réaliser des passes obliques, traversantes
	OFF : Réaliser des percussions de l'intervalle
	OFF : Demander le ballon derrière la (les) lignes adverse(s)
	DEF : Etre à distance d'intervention de l'adversaire : "maximum 1 bras"
	Duels
	Guider les partenaires dans l'animation défensive
	Activité : Courir" de surface à surface

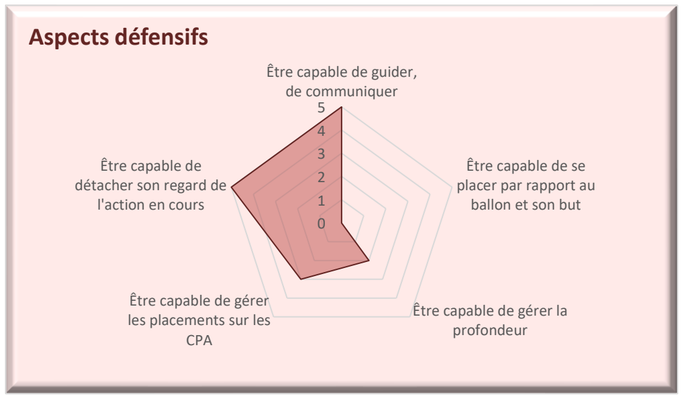
POSTE	INDICATEURS
Milieu Offensif	OFF : S'orienter en 2 touches de balle maximum
	OFF : Réaliser des passes obliques, traversantes
	OFF : Réaliser des percussions de l'intervalle
	OFF : Demander le ballon derrière la (les) lignes adverse(s)
	OFF : Participer aux actions de finition hors et dans la surface
	DEF : Etre à distance d'intervention de l'adversaire : "maximum 1 bras"
	Duels
Attaquant Azial	OFF : S'orienter en 2 touches de balle maximum
	OFF : Orienter « 1 épaule » vers le but adverse
	OFF : Chercher à se connecter (« Yeux ») avec le porteur du ballon
	OFF : Réaliser des courses successives
	OFF : Etre dans la surface - Finir
	DEF : Rester lié et actif avec ses partenaires (phase, consignes)
	Duels
	TRANSITION : se positionner pour être accessible à la récupération
Attaquant côté	OFF : S'orienter en 2 touches de balle maximum
	OFF : Réaliser des passes obliques, traversantes et des centres
	OFF : Réaliser des courses intenses et successives
	OFF : Chercher à se connecter (« Yeux ») avec le porteur du ballon
	OFF : Participer aux actions de finition hors et dans la surface
	DEF : Etre à distance d'intervention de l'adversaire : "maximum 1 bras"
	Duels

Exemples (Poste GB)

Nom :
Prénom
Club :
District
Poste : Gardien de but

	Critères d'évaluation	
Offensivement	Être capable de se rendre disponible pour le jeu en retrait	
	Être capable de relancer court des 2 pieds au sol	
	Être capable de changer l'orientation du jeu	
	Être capable de relancer long des 2 pieds à l'opposé (en sautant 1 ou 2 lignes)	
	Être capable de jouer haut, loin de sa ligne	
Défensivement	Être capable de guider, de communiquer	
	Être capable de se placer par rapport au ballon et son but	
	Être capable de gérer la profondeur	
	Être capable de gérer les placements sur les CPA	
	Être capable de détacher son regard de l'action en cours	





SUIVI DU JOUEUR

(à la fin de journée)

Ce que l’on a aimé

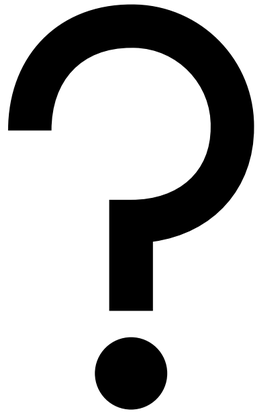
Ce que l’on te conseille

Code couleur général

SUIVI DU JOUEUR

PHOTO	Ce que l'on a aimé	Ce que l'on te conseille
NOM	**Code Couleur de la journée**	
PRENOM		
LAT G ou DEF AXE G		

QUESTIONS ET INTERROGATIONS



Président(es) :

M. Morgan DEWILDE
Mme Gaëlle BISSON

Secrétaire de la séance :

M. Johnny DELHOME