

CONDITIONS DE PARTICIPATION

CONDITION DE PARTICIPATION

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<p><u>GARÇONS</u> : 12 joueurs</p> <p>Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max)</p> <p><u>Toute équipe à moins de 11 joueurs</u></p> <p>Ne pourra se qualifier pour la finale régionale Sera pénalisée de 10 points par joueur manquant</p>	<p><u>GARÇONS</u> : 12 joueurs</p> <p>Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max)</p> <p>1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée*)</p>	<p><u>GARÇONS</u> : 12 joueurs</p> <p>Cat. U14F/U13/U12/U11 (3max)</p> <p>1 absence justifiée maxi (-20 points par absence non justifiée*)</p>
<p><u>FILLES</u> : 12 joueuses</p> <p>Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)</p> <p><u>Toute équipe à moins de 9 joueuses</u></p> <p>Ne pourra se qualifier pour la finale régionale Sera pénalisée de 10 points par joueuse manquante</p>	<p><u>FILLES</u> : 12 joueuses</p> <p>Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)</p> <p>2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée *)</p>	<p><u>FILLES</u> : 12 joueuses</p> <p>Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)</p> <p>2 absences justifiées maxi (-20 points par absence non justifiée*)</p>

*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical sans autre joueur(se), événement exceptionnel
Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

EPREUVES PHASE DEPARTEMENTALE

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Phases départementale :</p> <p><u>Garçons :</u> 1 groupe de 16 équipes formule échiquier 5 rencontres de 16' (pas de pause coaching) Tout joueur devra être au moins 3 fois titulaire sur les 5 rencontres sinon pénalité de 10 points par joueur en infraction</p> <p><u>Filles :</u> 1 groupe de 4 équipes formule championnat 3 rencontres de 20' (pas de pause coaching) Toute joueuse devra être au moins 2 fois titulaire sur les 3 rencontres sinon pénalité de 10 points par joueuse en infraction</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 défi « conduite » • 1 défi « jonglage » <p>Phases départementale, régionale et nationale : 1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1 quiz « règles de vie » • 1 quiz « règles de jeu » <p>Phase départementale et régionale : 5 questions/joueur(se)</p> <p>Phase nationale : 10 questions/joueur(se)</p>

CONDITIONS DE PARTICIPATION



ATTRIBUTION DES POINTS

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.

(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (3 buts marqués au moins par rencontre).</p> <p>Tirage au sort pour la 1^{ère} rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort.</p> <p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p>	<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème à construire.</p> <p>Différencier le barème (temps référence) des garçons de celui des filles.</p> <p>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 1 secondes</p> <p>(ex : meilleur temps 1'15 = 60 pts 1'16 = 59 pts 1'17 = 58 pts 1'19 = 56 pts 1'24 = 51 pts etc... Points mini = 5 pts)</p>	<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème à construire.</p> <p>Différencier le barème (temps référence) des garçons de celui des filles.</p> <p>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 2 secondes</p> <p>(ex : meilleur temps 2'42 = 60 pts 2'44 = 59 pts 2'45 = 59 pts 2'46 = 58 pts 2'50 = 56 pts 2'58 = 52 pts Etc... Points mini = 5 pts)</p>	<p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>	<p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>

FEUILLE DE MATCH



Garçon ou filles : / phase / Date / Lieu

Nom de l'équipe

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

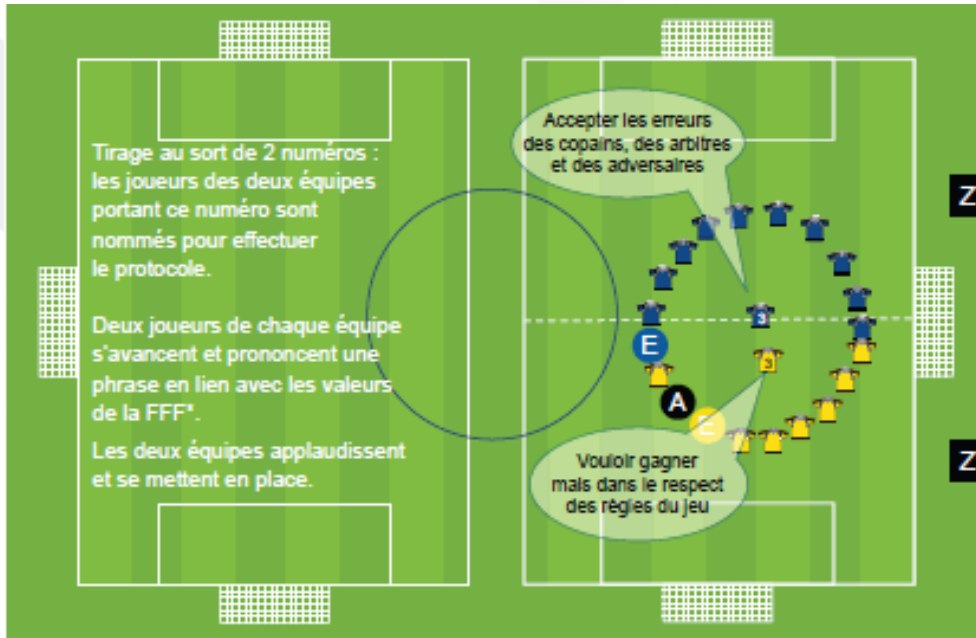
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				
Dirigeant				

« Je m'engage à respecter et à faire respecter auprès de mon encadrement; de mes joueurs(ses) et leurs parents les valeurs de la FFF : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité. »

Signature de l'éducateur

PROTOCOLES AVANT MATCH

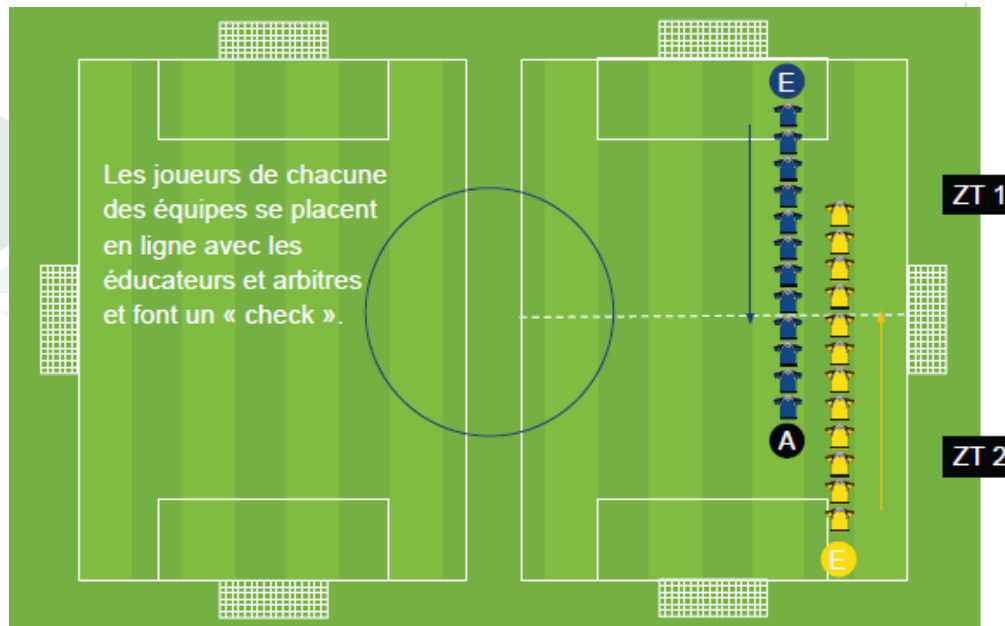
Exemple N°1 de protocole d'avant match U12/U13



* LE PRETS
Plaisir,
Respect
Engagement,
Tolérance,
Solidarité.

ZT : Zone Technique
 A : Arbitre
 E : Entraîneur

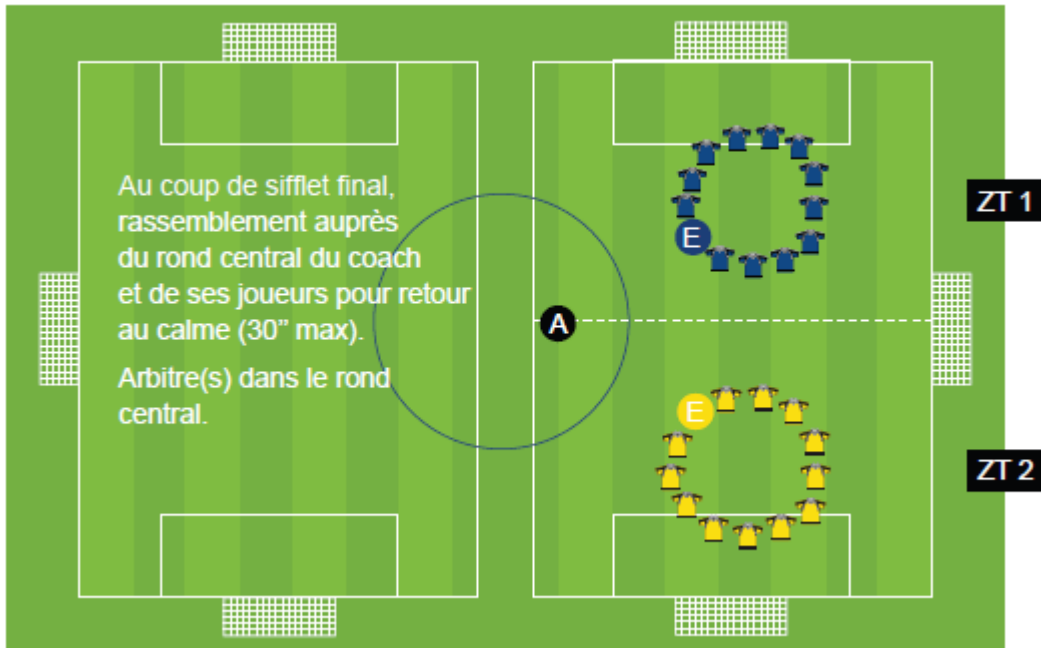
Exemple N°2 de protocole d'avant match U12/U13



ZT : Zone Technique
 A : Arbitre
 E : Entraîneur

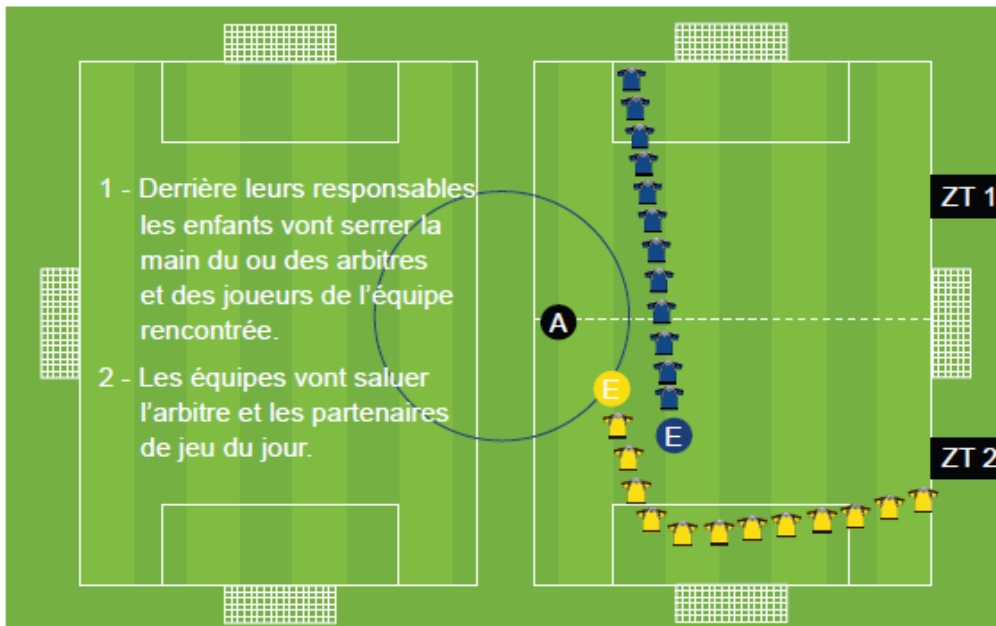
PROTOCOLES APRES MATCH

Exemple N°1 de protocole d'après match U12/U13 – 1^{er} temps



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

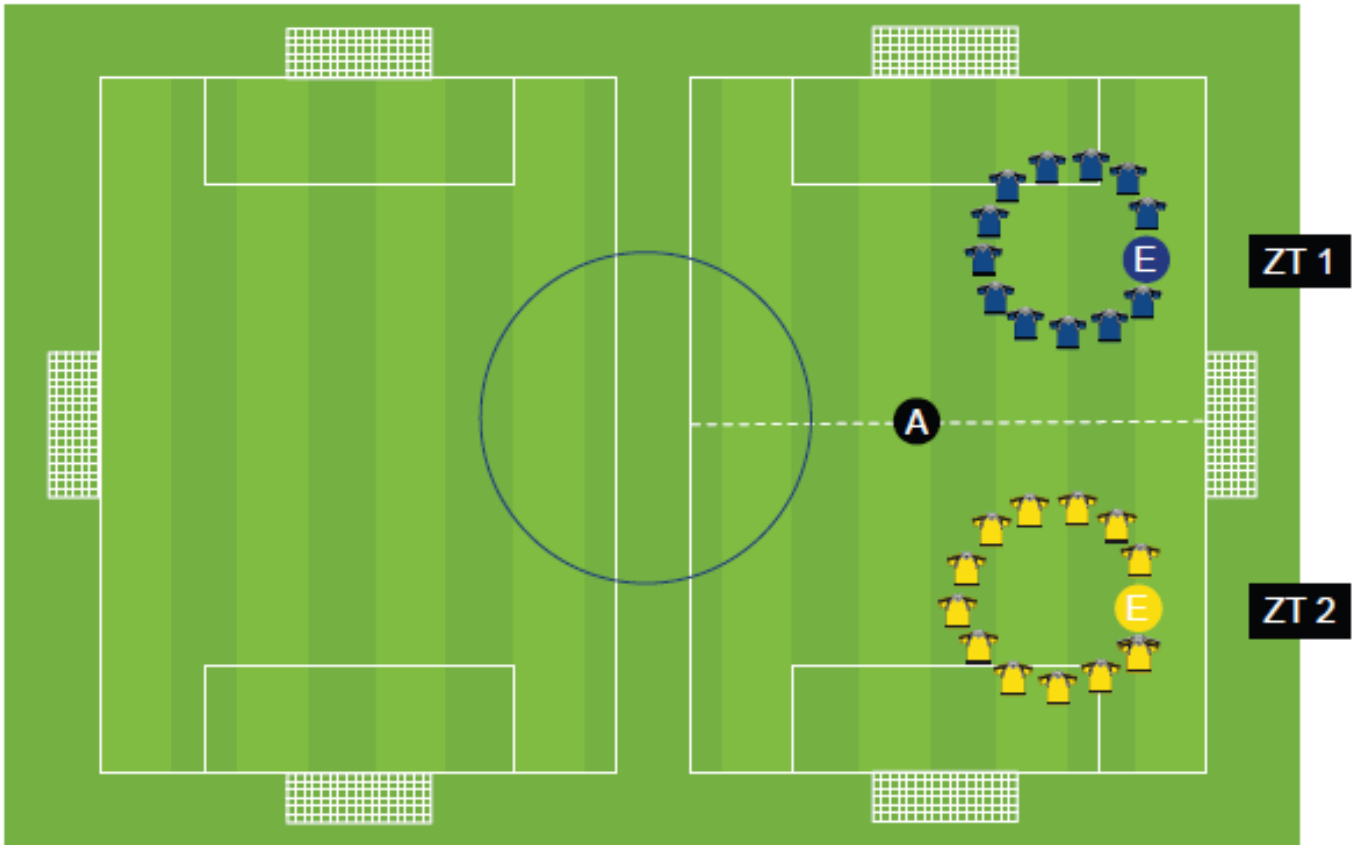
Exemple N°2 de protocole d'après match U12/U13 – 2^{ème} temps



« **HUMBLES
ET RESPECTUEUX
DANS LA VICTOIRE
ET CALMES ET UNIS
DANS LA DÉFAITE !!** »

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

DISPOSITIF PAUSE COACHING

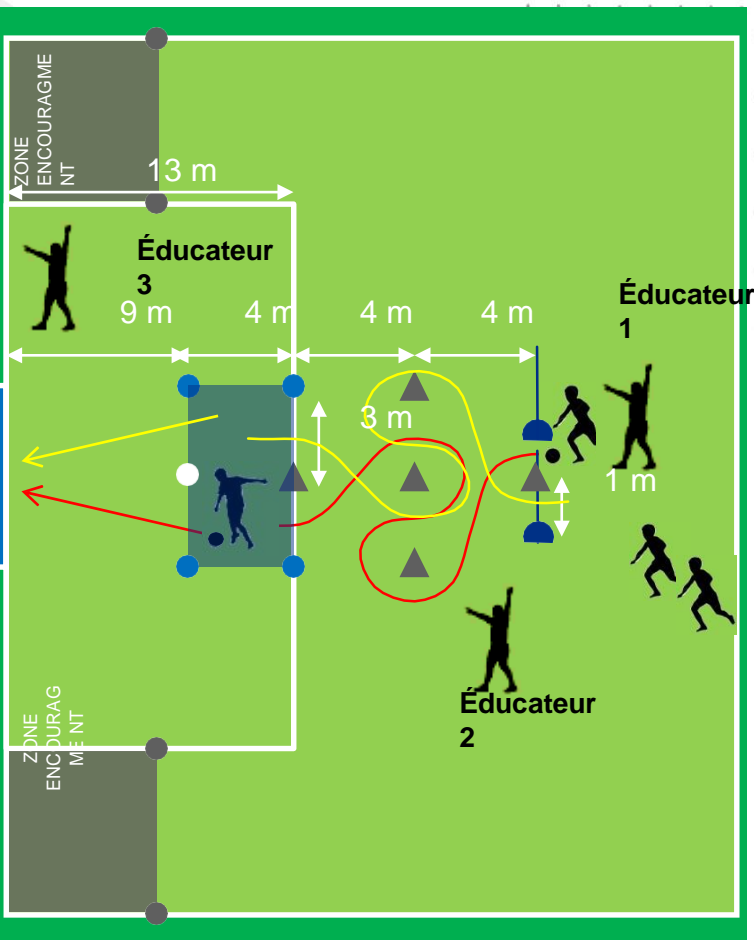


ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

DESCRIPTIFS DES ATELIERS

PHASE DÉPARTEMENTALE

DÉFI CONDUITE







Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier :

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende

-  départ gaucher
-  départ droitier
-  zone de frappe
-  zone d'encouragement

Temps bonus :

Si cible atteinte = **-3 sec** cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou **-10 sec** cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

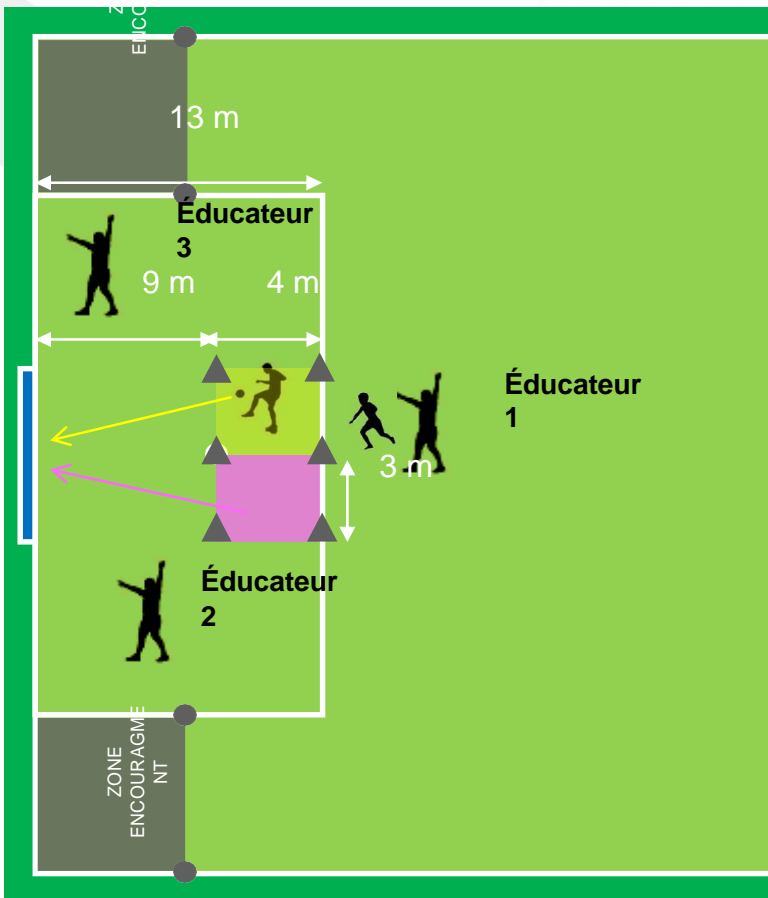
Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.



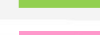

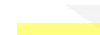
DESCRIPTIFS DES ATELIERS

PHASE DÉPARTEMENTALE

DÉFI JONGLAGE



Légende

-  Tir gaucher
-  Tir droitier
-  Zone de jonglage pour gaucher
-  Zone de jonglage pour droitier
-  Zone d'encouragement

Malus :

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but

(1 rebond maximum avant la bête)
Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier :

Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statique (30 pour les garçons et 15 pour les filles) dans la zone prévue à cet effet (au choix) et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bête. L'entrée du joueur suivant dans la zone est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si 1 pied est posé à l'extérieur de la zone, les jonglages s'arrêtent.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : Celui qui passe 2 fois, commence le relais et termine.

