



FINALE DEPARTEMENTALE U13 FESTIVAL PITCH U13 ET FESTIVAL PITCH U13 FEMININ



Samedi 7 avril 2018

Parc des loisirs de Touques

LIVRET D'ORGANISATION





Madame, Monsieur,

Félicitations pour la qualification de votre club pour la Finale Départementale du festival U.13 :

Le Samedi 7 avril 2018, à TOUQUES (Parc des loisirs)

à 9h00 pour les 16 équipes qualifiées par les 4 tours du challenge Henri GUERIN (Pitch)

A 9h00 pour la finale 100% féminine avec les 6 équipes qualifiées à Argences lors du tour préliminaire.

Cet évènement permettra de déterminer les équipes 3 équipes garçons et les 4 équipes féminines qui représenteront le District du Calvados lors de la Finale Régionale du Festival Pitch U13 5 mai 2018 (Parc des Loisirs de TOUQUES).

Ce dossier contient des informations sur le déroulement de la journée, sur le règlement de la compétition ainsi que des formulaires. Dans ce document, il vous est demandé de pré-remplir les noms de la feuille rencontre en **respectant les numéros des joueurs**. Nous vous demandons également de répondre à une enquête sur l'encadrement de la catégorie U.13.

Comme pour les autres rencontres, chaque équipe devra fournir **1 arbitre assistant** par match parmi les joueurs remplaçants. Nous demandons également à chaque équipe de prévoir une personne susceptible d'accompagner les jeunes dans cette fonction

En espérant que ce dossier vous permettra de préparer au mieux cet évènement, nous vous prions de croire, Madame, Monsieur, à l'assurance de nos sentiments les meilleurs.

Benoit LAGARDE,

C.D.F.A



SOMMAIRE

1- Déroulement de la journée

2- règlement de l'épreuve

3- Fair Play

4- Suivi des rencontres

5- les défis

6- documents à remettre au podium à votre arrivée



DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Le rendez-vous est fixé pour toutes les équipes à **9h00**.

La Commission du Football d'Animation sera en charge de la gestion de cette compétition et sera seule juge en cas de litige.

➤ **Important** : *n'oubliez pas de transmettre votre dossier dès votre arrivée.*

9h Accueil des équipes

- ✓ Remplissage de la feuille de match.
- ✓ Les joueurs se changent dans les vestiaires mis à disposition.

9h45 Briefing

- ✓ Consignes de la journée
- ✓ Affectation à une zone de terrain pour le défi conduite.

10h00 Début du quiz et des défis

- ✓ Les défis seront effectués par l'ensemble des joueurs inscrits sur la feuille de match sous le contrôle d'un membre de Commission.
- ✓ Le port des protège-tibias est obligatoire lors des défis

11h30 Début des rencontres (matchs de 14mn)

- ✓ La compétition se déroulera selon la **formule échiquier** avec 2 poules
- ✓ La fonction **d'arbitre assistant sera effectuée par les joueurs remplaçants** des équipes avec l'aide des membres de commissions ou d'un dirigeant du club.
- ✓ Seules les personnes mentionnées sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain ou autour, les parents et spectateurs devront se trouver derrière la main courante.
- ✓ A la fin de chaque tour, un classement sera réalisé ainsi que le tirage du tour suivant.

12h10 à 13h15 Repas

13h30 Suite des rencontres

17h30 Fin des rencontres – Remise des récompenses

- ✓ Protocole de remise des récompenses

17h45 Clôture de la journée



FINALE DEPARTEMENTALE FESTIVAL U13 ET FESTIVAL U13 FEMININ



PARRAINE PAR PITCH

SAMEDI 7 AVRIL 2018

DEAUVILLE (Parc des Loisirs de TOUQUES)

LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES

Rendez-vous à 9h00 sur le site

LISTE DES 16 EQUIPES MASCULINES

CAEN M.O.S. 1	THUE ET MUE FC 1	CAEN S.M. 1	DIVES CABOURG SU 1
CAEN A.S.P.T.T. 1	FALAISE E.S.F.C. 1	CAEN A.G. 1	LISIEUX FCA 1
CARPIQUET ES 1	BAYEUX F.C. 1	VIROIS A.F. 1	AST DEAUVILLE 1
HEROUVILLE S.C. 1	VILLERS BOCAGE U.S. 1	MONDEVI. U.S.O.N. 1	DOUVRES C.D.N 1

FESTIVAL L PITCH U13 FEMININ FINALE DEPARTEMENTALE

LISTE DES 6 EQUIPES FEMININES

AVANT GARDE CAENNAISE FEM
FCA LISIEUX FEM
ES CORMELLES FEM

AS VILLERS HOULGATE FEM
BAYEUX FC FEM
AS IFS FEM

LICENCES OBLIGATOIRES

Les joueurs et joueuses doivent être **qualifiés au club à la date du 31 janvier 2018 dernier délai**

Venir avec une feuille comportant l'extraction des licences avec photos et numéros de licences de vos joueurs

Recommandations:

Prévoir tenues chaudes (quiz) + temps d'attente

Arbitres assistants = remplaçants : prévoir un "tuteur" pour l'aider

- **Les équipes garçons doivent être composées de 12 joueurs. 1 absence justifiée peut être tolérée (certificat médical ou justificatif avéré)** – les équipes composées de moins de 11 joueurs ne pourront pas se qualifier pour la phase régionale
- **Les équipes filles doivent être composées de 12 joueuses. 3 absences justifiées peuvent être tolérées (certificat médical ou justificatif avéré)** les équipes composées de moins de 9 joueuses ne pourront pas se qualifier pour la phase régionale

FINALE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL PITCH U13 ET DU FESTIVAL PITCH U13 FEMININ



SAMEDI 7 AVRIL 2018
SUR LE SITE TOUQUES - PARC DES LOISIRS
rendez-vous à 9h00
Organisation des matchs



Après tirage au sort au District du Calvados de Football

9h45		Réunion d'Information PARENTS / EDUCATEURS / JOUEURS afin d'expliquer le déroulement et l'état d'esprit de la journée							
10h00 à 10h10		QUIZ (selon météo sur le terrain de défi)							
		Terrain A (défi conduite)		Terrain B (défi conduite)		Terrain C (défi jonglerie)		Terrain D (défi jonglerie)	
10h20	<u>défi 1</u>	CAEN A.S.P.T.T. 1	FALAISE E.S.F.C. 1	CAEN A.G. 1	LISIEUX FCA 1	CAEN M.O.S. 1	THUE ET MUE FC 1	CAEN S.M. 1	DIVES CABOURG SU 1
		HEROUVILLE S.C. 1	VILLERS BOCAGE U.S. 1	MONDEVI. U.S.O.N. 1	DOUVRES C.D.N 1	CARPIQUET ES 1	BAYEUX F.C. 1	VIROIS A.F. 1	AST DEAUVILLE 1
	<i>fem</i>	AVANT GARDE CAENNAISE FEM	AS VILLERS HOULGATE FEM	FCA LISIEUX FEM		ES CORMELLES FEM	AS IFS FEM		BAYEUX FC FEM
10h50	<u>défi 2</u>	CAEN M.O.S. 1	THUE ET MUE FC 1	CAEN S.M. 1	DIVES CABOURG SU 1	CAEN A.S.P.T.T. 1	FALAISE E.S.F.C. 1	CAEN A.G. 1	LISIEUX FCA 1
		CARPIQUET ES 1	BAYEUX F.C. 1	VIROIS A.F. 1	AST DEAUVILLE 1	HEROUVILLE S.C. 1	VILLERS BOCAGE U.S. 1	MONDEVI. U.S.O.N. 1	DOUVRES C.D.N 1
	<i>fem</i>		BAYEUX FC FEM	ES CORMELLES FEM	AS IFS FEM	AVANT GARDE CAENNAISE FEM		FCA LISIEUX FEM	AS VILLERS HOULGATE FEM
RENCONTRES									
11h30	<u>TOUR 1</u>	CAEN M.O.S. 1 - THUE ET MUE FC 1		CAEN S.M. 1 - DIVES CABOURG SU 1		CAEN A.S.P.T.T. 1 - FALAISE E.S.F.C. 1		CAEN A.G. 1 - LISIEUX FCA 1	
11h50		CARPIQUET ES 1 - BAYEUX F.C. 1		VIROIS A.F. 1 - AST DEAUVILLE 1		HEROUVILLE S.C. 1 - VILLERS BOCAGE U.S. 1		MONDEVI. U.S.O.N. 1 - DOUVRES C.D.N 1	
12H10	<u>1</u>	<i>FEMININES</i>	AVANT GARDE CAENNAISE FEM	AS VILLERS HOULGATE FEM	FCA LISIEUX FEM	BAYEUX FC FEM	ES CORMELLES FEM	AS IFS FEM	
PAUSE REPAS									
13H20	<u>Tour 2</u>	Match 1 x 2		Match 3 x 4		Match 5 x 6		Match 7x8	
13H40		Match 9X10		Match 11X12		Match 13X14		Match 15X16	
14H00	<u>2</u>	<i>FEMININES</i>							
14H20	<u>Tour 3</u>	Match 1 x 2		Match 3 x 4		Match 5 x 6		Match 7x8	
14H40		Match 9X10		Match 11X12		Match 13X14		Match 15X16	
15H00	<u>3</u>	<i>FEMININES</i>							
15H20	<u>Tour 4</u>	Match 1 x 2		Match 3 x 4		Match 5 x 6		Match 7x8	
15H40		Match 9X10		Match 11X12		Match 13X14		Match 15X16	
16H00	<u>4</u>	<i>FEMININES</i>							
16H20	<u>Tour 5</u>	Match 1 x 2		Match 3 x 4		Match 5 x 6		Match 7x8	
16H40		Match 9X10		Match 11X12		Match 13X14		Match 15X16	
17H00	<u>5</u>	<i>FEMININES</i>							
17h15 REMISE DES RECOMPENSES									
* Durée des matchs : 1x14 mn					* Matchs déterminés selon la formule de l'échiquier (sauf féminines)				





FINALE PITCH U13 FEMININ



TERRAIN	HORAIRE	rencontres			
N	E				
A		AVANT GARDE CAENNAISE FEM			AS VILLERS HOULGATE FEM
B		BAYEUX FC FEM			FCA LISIEUX FEM
C		ES CORMELLES FEM			AS IFS FEM
A		FCA LISIEUX FEM			AS VILLERS HOULGATE FEM
B		ES CORMELLES FEM			AVANT GARDE CAENNAISE FEM
C		AS IFS FEM			BAYEUX FC FEM
A		AVANT GARDE CAENNAISE FEM			FCA LISIEUX FEM
B		BAYEUX FC FEM			ES CORMELLES FEM
C		AS IFS FEM			AS VILLERS HOULGATE FEM
A		BAYEUX FC FEM			AVANT GARDE CAENNAISE FEM
B		AS IFS FEM			FCA LISIEUX FEM
C		ES CORMELLES FEM			AS VILLERS HOULGATE FEM
A		AS IFS FEM			AVANT GARDE CAENNAISE FEM
B		AS VILLERS HOULGATE FEM			BAYEUX FC FEM
D		ES CORMELLES FEM			FCA LISIEUX FEM



EQUIPE	M1	M2	M3	M4	M5	G	N	P	POINTS	<i>Défi conduite</i>	<i>défi jonglerie</i>	<i>quiz</i>	<i>jonglage</i>	CLASSEME NT
AVANT GARDE CAENNAISE FEM														
AS VILLERS HOULGATE FEM														
FCA LISIEUX FEM														
BAYEUX FC FEM														
ES CORMELLES FEM														
AS IFS FEM														



REGLEMENT

Nombre d'équipes participantes:

- 16 équipes Garçons (Poule unique) (formule échiquier)
- 6 équipes filles (formule championnat)

SYSTEME DE L'EPREUVE

- 2 Défis Techniques **(25%des points)**
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie **(25%des points)**
- 5 matches de 14 minutes sans mi-temps **(50%des points)**

- **Les équipes garçons doivent être composées de 12 joueurs. 1 absence justifiée peut être tolérée (certificat médical ou justificatif avéré)** – les équipes composées de moins de 11 joueurs ne pourront pas se qualifier pour la phase régionale
- **Les équipes filles doivent être composées de 12 joueuses. 3 absences justifiées peuvent être tolérées (certificat médical ou justificatif avéré)** les équipes composées de moins de 9 joueuses ne pourront pas se qualifier pour la phase régionale

La Commission d'organisation du District statuera sur la justification des absences.

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la Phase Régionale.

Le règlement du football des U.13 est appliqué lors des rencontres.

(la passe en retrait n'est pas autorisée, la remise en jeu du coup de pied de but s'effectue à 9m, le dégagement main-pied est interdit,...)

Pour la finale à 16 équipes, les rencontres sont déterminées selon la **formule échiquier**, elles tiennent compte des résultats et le classement des rencontres précédentes, donc :

1^{er} contre 2^{ème} ; 3^{ème} contre 4^{ème} ; 5^{ème} contre 6^{ème} ; 7^{ème} contre 8^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe suivante au classement.

Le classement est établi par addition de points :

Match gagné :	48 points
Match nul :	24 points
Match perdu :	12 point
Bonus offensif (2 buts marqués) :	12 points

Match perdu par pénalité ou par forfait : 0 point

En cas d'égalité de points dans la phase de poule, le «défi conduite» départage les équipes.

DUREE DES RENCONTRES

Les matches se jouent en 1 période de 14 minutes

COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe pourra aligner **12 joueurs ou joueuses licenciés (es) tous qualifiés au club à la date du 31 janvier 2018** : 8 joueurs ou joueuses dont un gardien de but plus 4 remplaçants maximum.
Les remplacements se font « à la volée » (sans arrêt de jeu) au niveau de la ligne médiane, **le joueur pouvant pénétrer sur le terrain uniquement lorsque son partenaire est sortie.**

Les joueurs remplacés deviennent remplaçants.

Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Chaque joueur et joueuse ne peut participer à l'épreuve que pour un seul club.

Conformément aux dispositions des règlements généraux, une équipe U.13 ne peut compter plus de 3 joueurs ou joueuses « U.11 » ou « U.11 F » 2^{ème} année surclassés.

La présentation des licences sera exigée à l'arrivée des clubs.

Chaque équipe devra fournir 1 arbitre assistant par match parmi les joueurs remplaçants. Les arbitres assistants seront accompagnés par un adulte pour les aider dans leur fonction.

RAPPEL

Il est demandé de faire participer l'ensemble des joueurs au minimum à 50% du temps de jeu effectif (35 minutes) et les faire débiter au minimum à 2 rencontres.

BALLONS

Des ballons n° 4 sont fournis par le District.

L'arbitre choisit parmi les ballons présentés, celui avec lequel on devra commencer le jeu.

PROTOCOLE DE DEBUT ET DE FIN DE RENCONTRE :

Les équipes se présenteront dans les zones de protocole d'avant match 5 minutes avant le début de la rencontre. A la fin des matchs les équipes devront se regrouper devant la zone de protocole de fin de match et le responsable devra signer la feuille de match.

Attribution des points par activité

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points (+60 pts bonus)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites Tirage au sort pour la 1 ^{ère} rencontre. Ordonnancement des matchs suivants: si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10 ^{ème} de seconde), puis tirage au sort. Victoire: 48 points Nul: 24 points Défaite: 12 points bonus offensif (2 buts marqués) : 12 points	Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi <i>Lamilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i>	Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi <i>Lamilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i>	1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)	1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

ANNEXE 1- TABLEAU RECAPITULATIF DES ACTIVITES

Club	Matches (classement) (/240pts + 60 pts bonus))	Défi conduite (/60pts)	Défi jonglerie (/60pts)	Quiz Règles de jeu (/60 pts)	Quiz Règles de vie(/60 pts)	Total sur 480pts	Classement Final

LE FAIR-PLAY

1 « CHACUN SA PLACE » :

- Les joueurs sur le terrain et les remplaçants sur le côté.
- L'éducateur et le dirigeant sur le côté du terrain.
- Les parents et les spectateurs derrière la main courante.

2 « CHACUN SON ROLE » :

- Les joueurs jouent et s'amuse.
- L'éducateur donne les consignes et apporte des corrections à ses joueurs.
- Les arbitres dirigent la rencontre.
- Le dirigeant intervient avec l'accord de l'arbitre pour les « petits bobos ».
- Les parents et les spectateurs encouragent les équipe.

3 « MAIS TOUS ENSEMBLE POUR LE FAIR-PLAY » :

- Le respect des adversaires.
- Le respect des arbitres.
- Le respect des partenaires.
- Le respect des éducateurs.
- Le respect des règles du jeu.

 « Ne laisser pas l'enjeu prendre le pas sur le jeu, les enfants doivent prendre du plaisir en jouant. La victoire ne doit être qu'un plus. »

 « N'oubliez pas que l'éducation des enfants se fait aussi dans la défaite ! »

BONNE CHANCE A TOUS !

RESULTATS DE LA FINALE DEPARTEMENTALE DU CHALLENGE U.13

NOM DES EQUIPES	DEFI CONDUITE	RESULTATS				TOTAL	CLASSEMENT
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		
		+	+	+	+		

1^{er} TOUR

Scores

	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			

2^{ème} TOUR

Scores

	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			

3^{ème} TOUR

Scores

	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			

4^{ème} TOUR

Scores

	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			

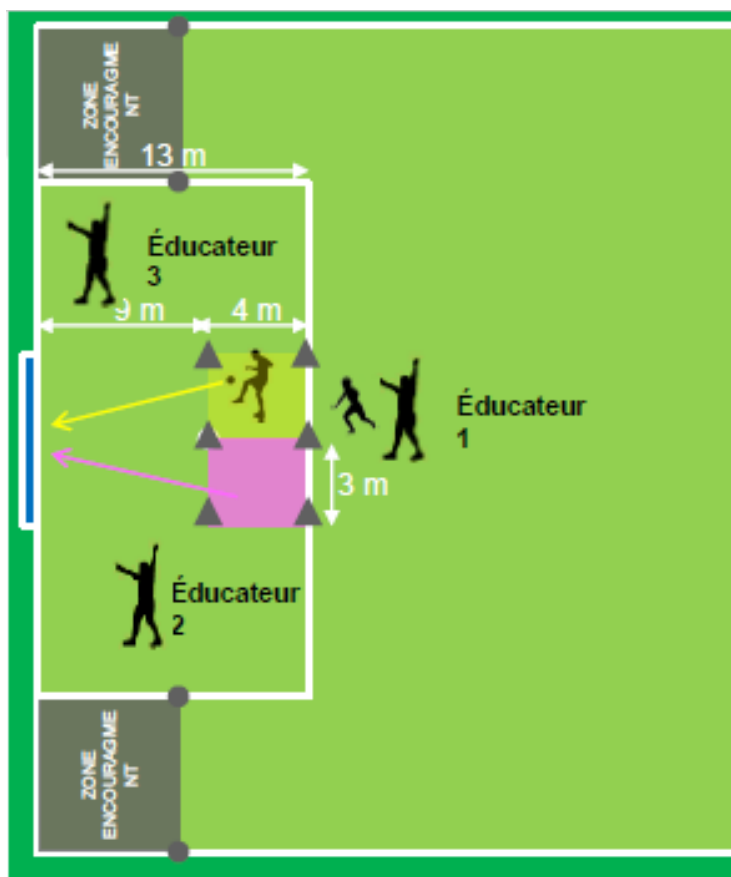
5^{ème} TOUR

Scores

	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			
	/			



DEFI JONGLAGE - PHASE FINALE DÉPARTEMENTALE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueur(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 bâche. 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.

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 bâche)

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

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 :

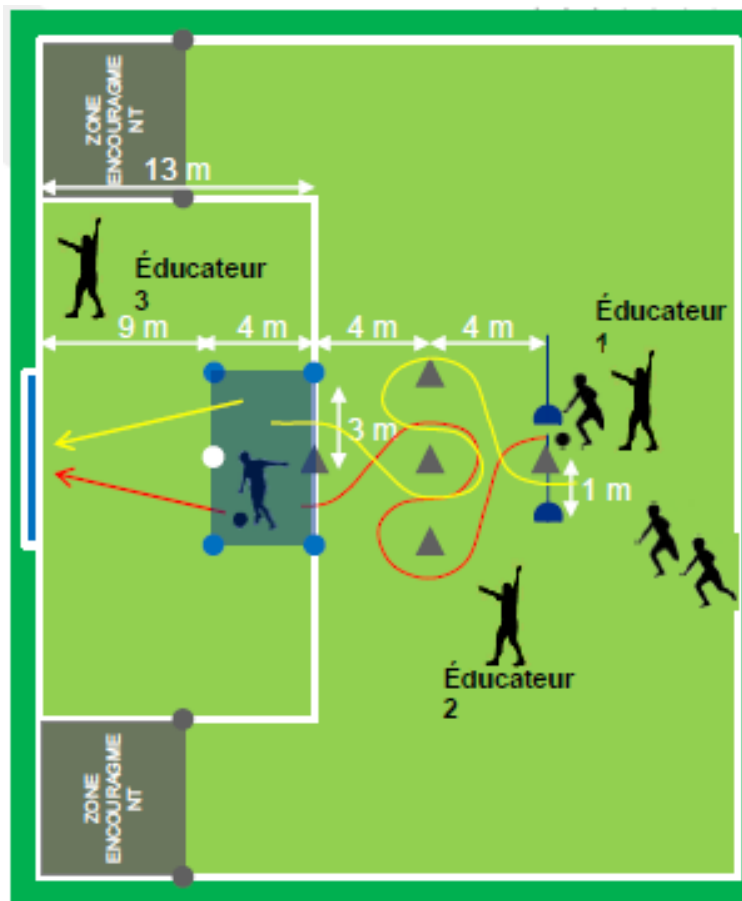
Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

- **Départ chrono** : Dès que le 1^{er} joueur(euse) entre dans le carré
- **Arrêt du chrono** : Dès que le dernier joueur(euse) frappe dans le ballon

PRECISION BONUS :

Pour **obtenir un bonus de 10 secondes**, le joueur doit reprendre le ballon de volée, sans que celui-ci n'ait rebondi, si le ballon atteint la cible sans rebond ou avec un seul rebond (après la volée).

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.

Le joueur doit impérativement effectuer tout le parcours, si l'enchaînement complet n'est pas réalisé le joueur devra reprendre (avec le même ballon) à l'endroit où l'erreur a été commise, le chronomètre continuera à défilier (aucun arrêt).

MALUS : Si le tir est déclenché avant la ligne des 13m, un malus de 5 secondes sera appliqué

Les défis techniques – Attribution des points

Attribution des points en fonction du barème à construire

Différencier le barème (temps de référence) des U13G de celui des U13F

Meilleur temps = 60 pts

Moins bon temps = 5 pts

Le temps moyen des équipes = 30 pts

Calcul des points de la tranche haute de 60 pts à 31 pts :

- Temps moyen en seconde – le meilleur temps en seconde = un temps en seconde
- Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde

Calcul des points de la tranche basse de 30 pts à 0 pt :

- le moins bon temps – le Temps moyen en seconde = un temps en seconde
- Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde

Les défis techniques – Attribution des points

Exemple: le meilleur temps = 60'' -

Le moins bon temps = 360''

Le temps moyen 212''

- Calcul tranche haute de 60 à 31 pts (30 pts)
- $212''$ (tps moyen) – $60''$ (le meilleur tps) = $152''$
- $152'' / 30$ pts = - 1pt toute 5,07''
- Exemple points:
 - 1 équipe qui fait 60'' = 60 pts
 - 1 équipe qui fait 62'',52 = 60 pts
 - 1 équipe qui fait 65'',07 = 59 pts
 - 1 équipe qui fait 68'',99 = 59 pts
 - 1 équipe qui fait 70'',14 = 58pts
 - Etc
- Une équipe qui fait 212'' (temps moyen) = 30 pts
- Calcul tranche basse de 30 à 0 pts (30 pts)
- $360''$ (le moins bon temps) – $212''$ (tps moyen) = $208''$
- $208'' / 30$ pts = - 1pt toute 6,93''
- Exemple points:
 - Le moins bon temps 360'' = (qui aurait du avoir 0 pt) 5 pts
 - 1 équipe qui fait 340'' = 5pts
 - 1 équipe qui fait 325'',35 = 5pts
 - 1 équipe qui fait 320'' = 6pts
 - Etc...

DEFI CONDUITE – EQUIPE

Nombre de joueur : _____ Joueur(s) tiré-(s) au sort n° : _____

VERIFIER LE NOMBRE DE JOUEUR AVANT DE DEBUTER LE DEFI – tirage au sort si moins de 12 joueurs

CLUB:					
N°	Nom du joueur	POINTS BONUS (tir)		MALUS (+5 secondes)	TOTAL
		(-3 sec)	(-10 sec)		
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
temps au centième		temps des 12 joueurs			
		total des bonus / malus			
		temps définitif			

Conduite

objectif : réaliser le meilleur temps possible sur 12 joueurs

le **chronomètre démarre** quand le **1er joueur** débute la conduite et **s'arrête** au moment où le **dernier joueur tir**.

les joueurs passent par ordre de numéro

le départ du joueur suivant est déclenché quand le joueur précédent tir (au moment du contact avec le ballon)

bonus :

cible haute atteinte = - 10 secondes

cible basse atteinte = - 3 secondes

1 rebond autorisé

malus :

tir avant la ligne des 13 m

si l'équipe compte moins de 12 joueurs - tirage au sort afin d'arriver à 12 passages

DEFI JONGLERIE – EQUIPE

Nombre de joueur : _____ Joueur(s) tiré-(s) au sort n° : _____

VERIFIER LE NOMBRE DE JOUEUR AVANT DE DEBUTER LE DEFI – tirage au sort si moins de 12 joueurs

CLUB:						
N°	Nom du joueur	Nb contacts	Temps retenu (30 contacts = 0 s Puis 2 sec par contact manquant)	temps BONUS (tir)		TOTAL
				-3 sec	-10 sec	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

Départ du chronomètre lorsque le 1^{er} joueur entre dans le carré
il s'arrête lorsque le dernier joueurs tir

départ ballon au sol (sauf U13F)

possibilité de jonglage pied droit et gauche

pas de surface de rattrapage, **obligation de poser le pied après chaque contact**

Garçons = 30 contacts (2 secondes de malus par contact manquants)

Filles = 15 contacts (2 secondes de malus par contact manquants)

Volée ou tir :

tir ou volée déclenché à l'extérieur de la zone de frappe = **0 secondes**

cible atteinte lors d'un tir frappe au sol = **3 secondes de bonus** (1 rebond max après le tir)

cible atteinte lors d'une frappe de volée= **10 secondes de bonus** (1 rebond max après le tir)

Temps total de l'ensemble des 12 joueurs présents	
Total des bonus/malus	
Temps retenu	



FINALE DU FESTIVAL PITCH DES U13

CLUB :

n°	NOM - Prénom	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

NOM, Prénom, N°licence et signature du responsable d'équipe :

NOM, Prénom, N°licence et signature du dirigeant d'équipe :

NOM, Prénom, n°licence du tuteur de l'arbitre assistant de l'équipe :

Rappel : pour pouvoir se qualifier, minimum 11 joueurs présents équipes garçons
Minimum 9 joueuses équipes féminines

Feuille à remettre dès votre arrivée au podium

