



**FINALE DEPARTEMENTALE U13
FESTIVAL PITCH U13
ET FESTIVAL PITCH U13 FEMININ**



Samedi 2 Avril 2022

Vire

LIVRET D'ORGANISATION



Madame, Monsieur,

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

Le Samedi 2 avril 2022, à Vire

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

à 9h00 pour la finale 100% féminine avec les 6 équipes qualifiées à Blainville/Orne lors du tour préliminaire.

Cet évènement permettra de déterminer les équipes 3 équipes garçons et les 3 équipes féminines qui représenteront le District du Calvados lors de la Finale Régionale du Festival Pitch U13 - 14 mai 2022 à Argentan.

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.

Maxime BELIARDE,

CTD DAP



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 les défis conduite/jonglerie.

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** pour les garçons et en formule championnat pour les filles
- ✓ La fonction **d'arbitre assistant sera effectuée par les joueurs remplaçants** des équipes avec l'aide 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 pour les garçons.

12h10 à 13h15 Repas

13h20 Suite des rencontres

17h30 Fin des rencontres – Remise des récompenses

- ✓ Protocole de remise des récompenses

17h45 Clôture de la journée



FINALE DEPARTEMENTALE FESTIVAL U13



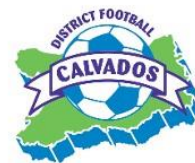
PARRAINE PAR PITCH

SAMEDI 2 AVRIL 2022

Vire

LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES

Rendez-vous à 9h00 sur le site



LISTE DES 16 EQUIPES MASCULINES

CAEN M.O.S. 1	INTER ODON FC 1	CAEN S.M. 1	DIVES CABOURG SU 1
CAEN A.S.P.T.T. 1	BOURGUEBUS SOL FC 1	CAEN A.G. 1	LISIEUX CA 1
CS HONFLEUR 1	BAYEUX F.C. 1	AS VILLERS HOULGATE 1	FC HASTINGS RCSMN 1
HEROUVILLE S.C. 1	VILLERS BOCAGE U.S. 1	MONDEVI. U.S.O.N. 1	AS VERSON 1

FESTIVAL PITCH U13 FEMININ FINALE DEPARTEMENTALE

LISTE DES 6 EQUIPES FEMININES

AVANT GARDE CAENNAISE FEM
CA LISIEUX FEM
AS VERSON FEM

AS VILLERS HOULGATE FEM
BAYEUX FC FEM
SM CAEN FEM

LICENCES OBLIGATOIRES

Les joueurs et joueuses doivent être **qualifiés au club à la date du 31 janvier 2022 dernier délai**

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

Recommandations:

Prévoir tenues chaudes (quizz) + 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 2 AVRIL 2022
SUR LE SITE DE VIRE
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)			
		Défi Conduite 1	Défi Conduite 2	Défi Jonglerie 1	Défi Jonglerie 2
10h20	<i>défi 1</i>	AS Villers Houlgate - US Villers Bocage AS Verson - CA Lisieux	Bourguébus Soliers FC - FC Bayeux FC Hastings Rots - SC Hérouville	ASPTT Caen - SM Caen Inter Odon FC - USON Mondeville	SU Dives Cabourg - Maladrerie Os Caen AG Caen - CS Honfleur
	<i>fem</i>	AG Caen F	AS Verson F AS Villers Houlgate F	FC Bayeux F CA Lisieux F	SM Caen F
		Défi Jonglerie 1	Défi Jonglerie 2	Défi Conduite 1	Défi Conduite 2
10h50	<i>défi 2</i>	ASPTT Caen - SM Caen Inter Odon FC - USON Mondeville	SU Dives Cabourg - Maladrerie Os Caen AG Caen - CS Honfleur	AS Villers Houlgate - US Villers Bocage AS Verson - CA Lisieux	Bourguébus Soliers FC - FC Bayeux FC Hastings Rots - SC Hérouville
	<i>fem</i>	FC Bayeux F CA Lisieux F	SM Caen F	AG Caen F	AS Verson F AS Villers Houlgate F
RENCONTRES					
		Terrain A	Terrain B	Terrain C	Terrain D
11h30	<i>TOUR 1</i>	AS Villers Houlgate - US Villers Bocage	Bourguébus Soliers FC - FC Bayeux	ASPTT Caen - SM Caen	SU Dives Cabourg - Maladrerie Os Caen
11h50		AS Verson - CA Lisieux	FC Hastings Rots - SC Hérouville	Inter Odon FC - USON Mondeville	AG Caen - CS Honfleur
12H10	<i>1</i>	<i>FEMININES</i> AS Verson F - AG Caen F	AS Villers Houlgate F - FC Bayeux F	CA Lisieux F - SM Caen F	
PAUSE REPAS					
13H20	<i>Tour 2</i>	Match 1x2	Match 3x4	Match 5x6	Match 7x8
13H40		Match 9x10	Match 11x12	Match 13x14	Match 15x16
14H00	<i>2</i>	<i>FEMININES</i>			
14H20	<i>Tour 3</i>	Match 1x2	Match 3x4	Match 5x6	Match 7x8
14H40		Match 9x10	Match 11x12	Match 13x14	Match 15x16
15H00	<i>3</i>	<i>FEMININES</i>			
15H20	<i>Tour 4</i>	Match 1x2	Match 3x4	Match 5x6	Match 7x8
15H40		Match 9x10	Match 11x12	Match 13x14	Match 15x16
16H00	<i>4</i>	<i>FEMININES</i>			
16H20	<i>Tour 5</i>	Match 1x2	Match 3x4	Match 5x6	Match 7x8
16H40		Match 9x10	Match 11x12	Match 13x14	Match 15x16
17H00	<i>5</i>	<i>FEMININES</i>			

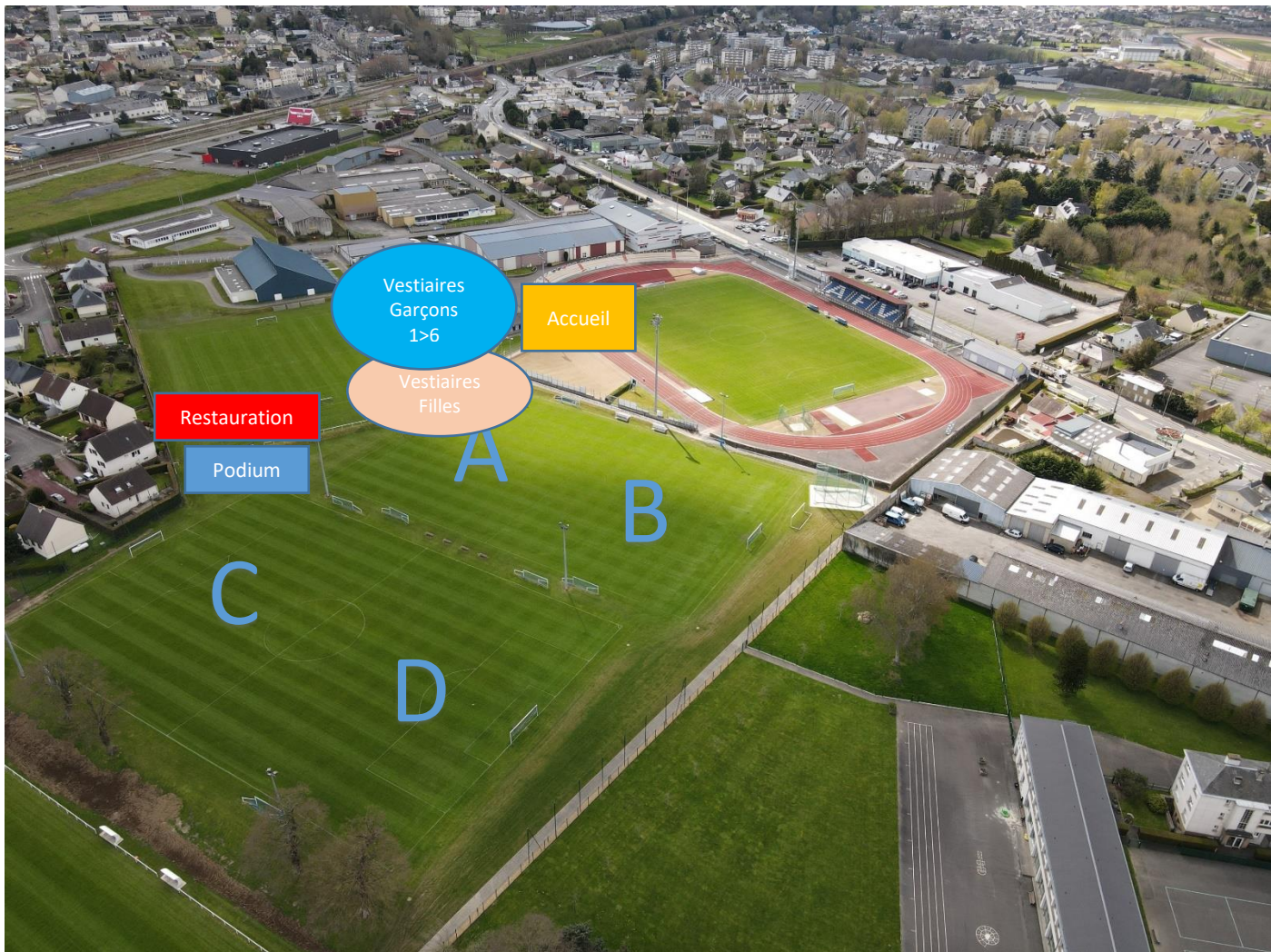
17h15 REMISE DES RECOMPENSES

* Durée des matchs : 1x14 mn

* Matchs déterminés selon la formule de l'échiquier (sauf féminines)

Quiz - EQUIPES SUR LEURS ATELIERS 10h00	DEFI CONDUITE 1	DEFI CONDUITE 2	DEFI JONGLERIE 1	DEFI JONGLERIE 2
	AS Villers Houlgate	Bourguébus Soliers FC	ASPTT Caen	SU Dives Cabourg
US Villers Bocage	FC Bayeux	SM Caen	Maladrerie Os Caen	
AS Verson	FC Hastings Rots	Inter Odon FC	AG Caen	
CA Lisieux	SC Hérouville	USON Mondeville	CS Honfleur	
AG Caen F	AS Verson F	FC Bayeux F	SM Caen F	
	AS Villers Houlgate F	CA Lisieux F		
	DEFI CONDUITE 1	DEFI CONDUITE 2	DEFI JONGLERIE 1	DEFI JONGLERIE 2
Créneau 1				
10h20	AS Villers Houlgate	Bourguébus Soliers FC	ASPTT Caen	SU Dives Cabourg
10h30	US Villers Bocage	FC Bayeux	SM Caen	Maladrerie Os Caen
10h35	AS Verson	FC Hastings Rots	Inter Odon FC	AG Caen
10h40	CA Lisieux	SC Hérouville	USON Mondeville	CS Honfleur
10h45	AG Caen F	AS Verson F	FC Bayeux F	SM Caen F
10h50		AS Villers Houlgate F	CA Lisieux F	
créneau 2	DEFI CONDUITE 1	DEFI CONDUITE 2	DEFI JONGLERIE 1	DEFI JONGLERIE 2
11H00	ASPTT Caen	SU Dives Cabourg	AS Villers Houlgate	Bourguébus Soliers FC
11H05	SM Caen	Maladrerie Os Caen	US Villers Bocage	FC Bayeux
11H10	Inter Odon FC	AG Caen	AS Verson	FC Hastings Rots
11H15	USON Mondeville	CS Honfleur	CA Lisieux	SC Hérouville
11H20	FC Bayeux F	SM Caen F	AG Caen F	AS Verson F
11h25	CA Lisieux F			AS Villers Houlgate F
RENCONTRES	TERRAIN A	TERRAIN B	TERRAIN C	TERRAIN D





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 ors 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 2022** : 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>La meilleure 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>La meilleure 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), 0 point par joueur(se) manquant	1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueurs(ses), 0 point par joueur(se) manquant

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 540pts	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 équipes.


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 ! »

Le Carton Vert



Objectif :
Encourager et valoriser les **attitudes positives des joueurs sur le terrain.**

Mise en place :

- 1 carton vert par match et par équipe.
- 1 observateur identifié par match (et si possible par équipe).

Valorisation :

- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs et des éducateurs.

Critères d'observation :

Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF
PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE

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

	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	

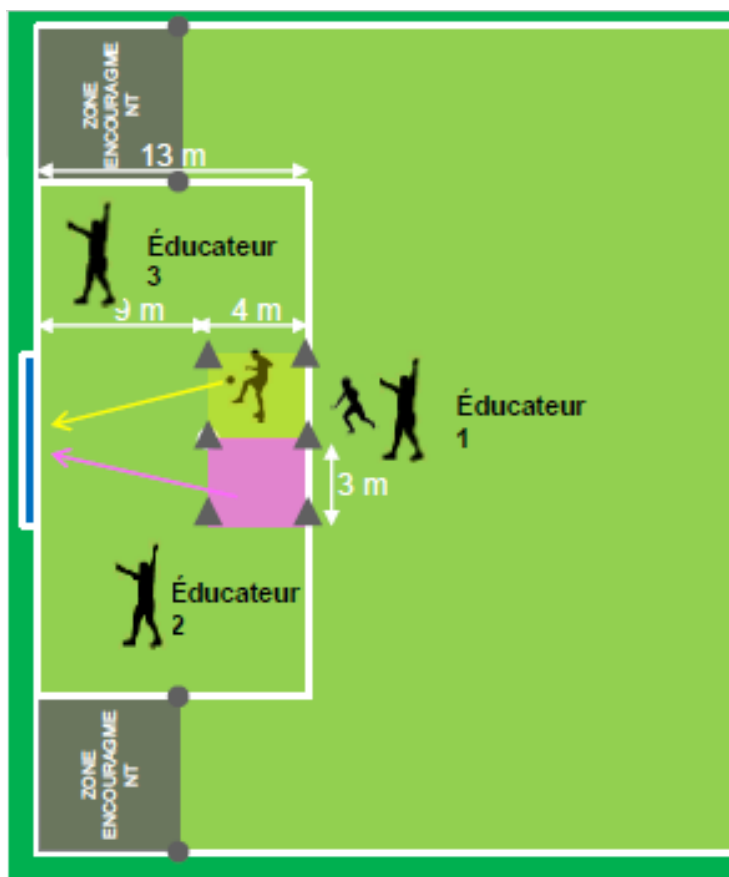
5^{ème} TOUR

Scores

	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	
	/	



DEFI JONGLAGE - PHASE FINALE DÉPARTEMENTALE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 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 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 :

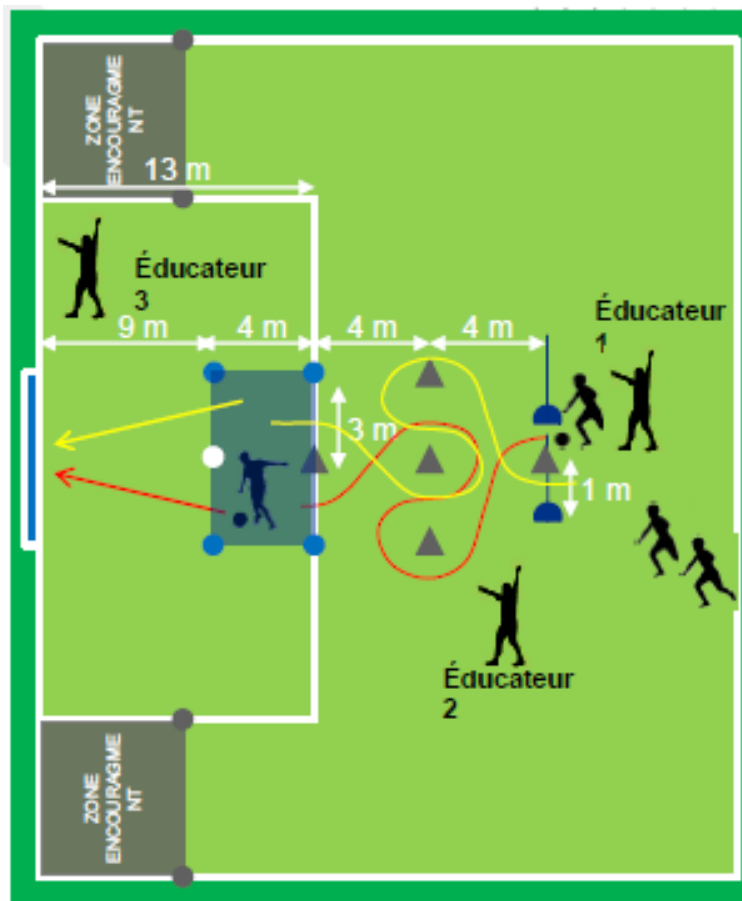
Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

21

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

1- Le règlement

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 U11

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



1- Le règlement

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) = $148''$
- $148'' / 30$ pts = - 1pt toute $4,93''$
- 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 $335'',35$ = 5pts
 - 1 équipe qui fait $330''$ = 6pts
 - Etc...



DEFI CONDUITE – EQUIPE

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

VERIFIER LE NOMBRE DE JOUEURS 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 JOUEURS AVANT DE DEBUTER LE DEFIL – 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	



ENQUETE SUR L'ENCADREMENT DES U.13

Votre club a-t-il un label école de football FFF ? oui non (1)

Responsable Technique de l'école de football :

Nom : Prénom :

Age :

Tél : Email :

Diplômes d'éducateur :

Diplôme	Année
CFF 1 (I1)	
CFF 2 (I2)	
CFF 3 (AS)	
BMF, BE 1 ou +	

Diplôme	Année
Module U 7	
Module U 9	
Module U11	

Diplôme	Année
Module U13	
Module U15	
Module U17-U19	
Module senior	

Depuis combien d'années vous occupez vous d'une équipe :

Participation aux entraînements de la catégorie ? oui non (1)

Participation à l'encadrement de l'équipe le samedi ? oui non

Responsable Technique de l'équipe U.13 :

Nom : Prénom :

Age :

Tél : Email :

Diplômes d'éducateur :

Diplôme	Année
CFF 1 (I1)	
CFF 2 (I2)	
CFF 3 (AS)	
BMF, BE 1 ou +	

Diplôme	Année
Module U 7	
Module U 9	
Module U11	

Diplôme	Année
Module U13	
Module U15	
Module U17-U19	
Module senior	

Depuis combien d'années vous occupez vous d'une équipe :

Nombre d'entraînements par semaine :

Participation aux entraînements de la catégorie ? oui non (1)

Participation à l'encadrement de l'équipe le samedi ? oui non

Votre enfant joue-t-il dans cette catégorie ? oui non

(1) Rayer la mention inutile

Feuille à remettre dès votre arrivée au podium

FINALE PITCH 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 du dirigeant de l'équipe :

Feuille à remettre dès votre arrivée au podium

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

