

SPORTIF



2
AVRIL
2022

FESTIF

ÉDUCATIF



FESTIVAL FOOT U13



LES LAURÉATS VOUS DONNENT RENDEZ-VOUS !

PHASES DÉPARTEMENTALES U13



SAMEDI 02 AVRIL 2022
SAINT-MÉDARD-D'EYRANS
DE 10H À 17H - STADE DE LA BUGONNE



LE MOT DU PRÉSIDENT DU STADE SAINT-MÉDARDAIS



C'est avec honneur et une immense fierté que le club de du Stade Saint Médardais accueille la finale départementale du challenge U13 PITCH.

Pour le Stade Saint-Médardais, réunir l'élite U13 du football girondin est un évènement dont nous mesurons l'envergure et l'importance.

Nous remercions le District de la Gironde de football et son Président Alexandre Gougnard pour la confiance accordée et nous souhaitons aux clubs participants de vivre des moments et des émotions inoubliables sur les remarquables installations sportives de la Bugonne mise à disposition par notre Maire Christian Tamarelle et ses services.

Les membres du Stade Saint-Médardais, à disposition, seront mobilisés lors de cette journée pour vous accompagner, vous faciliter la tâche et vous servir afin de faire de ce rendez-vous incontournable de la jeunesse du football girondin, une grande réussite sportive et populaire.

Sportivement

*Jean-Dominique COCUT
Président du Stade Saint-Médardais*



LE MOT DU PRÉSIDENT DU DISTRICT DE LA GIRONDE DE FOOTBALL



Cher(e)s qualifié(e)s,

Votre équipe U13 est qualifiée pour la Finale Départementale U13, je tiens à vous adresser mes sincères félicitations ainsi qu'à tous les joueurs (ses) et à l'encadrement.

Nous serons heureux de vous compter parmi nous pour participer à cette fête du football organisée cette année à St Médard d'Eyrans et placée comme d'habitude sous le signe du fair-play et de la convivialité.

Le 2 Avril 2022, 16 équipes U13 garçons et 8 équipes U13 filles seront prêtes à ravir respectivement les 5 premières places (Garçons) et la première place (Filles), pour se qualifier pour la grande Finale Régionale à GUJAN MESTRAS (33) les 14 et 15 mai 2022.

Lors de cette grande journée, en plus des matchs, nos techniciens et les membres de la commission technique de Gironde s'attacheront à mettre en place des défis techniques et des actions de sensibilisation à travers différentes activités du Programme Educatif Fédéral (PEF) portant sur la santé, l'engagement citoyen, le plaisir, le fair-play, la solidarité, l'arbitrage...

Nos techniciens Girondins sont bien entendu à votre entière disposition pour répondre à vos éventuelles questions et échanger avec vous sur cette journée de fête du football à St Médard d'Eyrans.

Comptant sur votre participation à cette grande journée de notre sport favori, Je vous adresse mes sincères salutations sportives.

Alexandre GOUGNARD
Président du District de la Gironde de Football



LE MOT DU MAIRE DE SAINT-MÉDARD-D'EYRANS



Chers amis,

C'est avec un immense plaisir, que toute l'équipe du Stade Saint-Médardais et la municipalité accueillent la finale départementale du Festival Foot U13 Pitch 2022.

Nous sommes très honorés de la confiance que le District de la Gironde de Football nous manifeste et nous aurons toutes et tous à cœur de tout mettre en œuvre, pour le bon déroulement de ce tournoi sur les installations du stade de la Bugonne.

Après de très longs mois d'inactivité et d'annulations, le retour de toutes ces équipes fait plaisir et nous leur souhaitons, en ce début avril, de belles rencontres sous le soleil, si possible.

Amicalement.

Christian TAMARELLE
Maire de Saint-Médard-d'Eyrans



INFOS

QUALIFIÉS GARÇONS



QUALIFIÉES FILLES



INFOS

La Finale Départementale du Festival Foot U13 Pitch aura lieu sur les installations de St Médard d'Eyrans au Stade de la BUGONNE le samedi 2 avril 2022.

Cette compétition se déroule de la façon suivante :

	GARCONS	FILLES
Phases	Départementale (02 avril 2022) A St MEDARD D'EYRANS	Départementale (02 avril 2022) A ST MEDARD D'EYRANS
	Régionale (14 et 15 mai 2022) A GUJAN-MESTRAS	Régionale (14 et 15 mai 2022) A GUJAN-MESTRAS
FINALE	Nationale : Les 04 et 05 juin 2022 à CAPBRETON (Landes)	

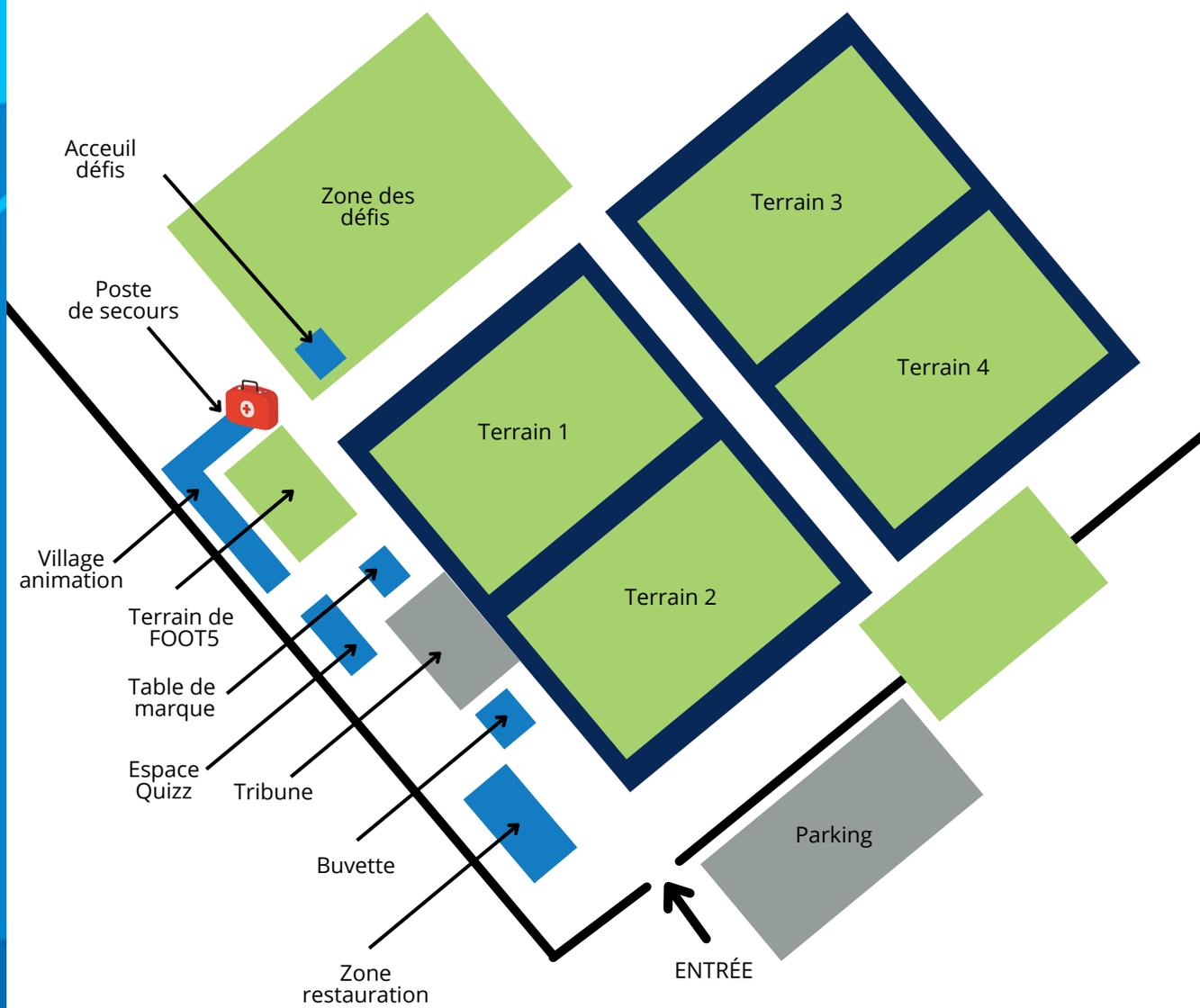
L'organisation de ce Festival est assurée par la Commission Foot Animation et la Commission Technique.

Une équipe de travail est en place afin de faire que ce week-end soit inoubliable pour les enfants et leurs accompagnateurs.

Différentes animations seront mises en place dans ce sens à l'occasion de cette manifestation.



LE PLAN DU SITE



LE PROGRAMME DE LA JOURNEE

ORGANISATION DE LA JOURNEE				
LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	TERRAINS 1/2/3/4	(2 ateliers défis)	2 QUIZS	
8h30	ACCUEIL-VERIFICATION DES LICENCES-REUNION EQUIPES (GARCONS)			
9h30		DEFI CONDUITE (G de 9 à 16)		
9h30	ACCUEIL-VERIFICATION DES LICENCES-REUNION EQUIPES (FILLES)			
10h00		DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
10h15	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)			
10h30		DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
10h40	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)			
11h05	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)			
11h30	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)			
11h55	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)			G de 9 à 16
12h20	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			G de 1 à 8
13h00			G de 9 à 16	F de 1 à 8
13h20			G de 1 à 8	
13h40		DEFI JONGLAGE (G de 9 à 16)	F de 1 à 8	
14h10	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLAGE (G de 1 à 8)		
14h40	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)			
15h05	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)			
15h30	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLAGE (F de 1 à 8)		
15h55	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			
16h20	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
16h45	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
17h10	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
17h35	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
18h00	REMISE DES RECOMPENSES			

Vestiaires:

Des vestiaires seront attribués aux équipes. Les joueurs et joueuses devront toutefois savoir cohabiter et partager. Il est conseillé de ne pas laisser d'objet de valeur dans les vestiaires. La municipalité, le club recevant ainsi que le District déclinent toute responsabilité en cas de perte ou de vol.



LE RÈGLEMENT

Article 1 : ORGANISATION

* Le District de Gironde organise comme chaque année la finale départementale de la Coupe Nationale des U13 réservée aux équipes d'U13 à 8 régulièrement qualifiées dans leur District respectif.

* Le règlement du football à 8 prévus dans la brochure réalisée par le Département jeunes de la FFF sera intégralement appliqué, les remises en jeu se font uniquement à la main.

Tout cas non prévus sera réglé par la Commission du Football d'animation du District et les décisions seront sans appel.

Toute équipe absente supportera une amende infligée par le District.

Si un club ne peut participer, le Président du club concerné doit avertir le District pour procéder à son remplacement.

L'organisation des épreuves se fera de la manière suivante :

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier - 1 groupe Phases départementale et régionale G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 8 à 16 équipes 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2'). Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » 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.	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » Phases départementale et régionale 5 questions/joueur(se) Phase nationale 10 questions/joueur(se)

Article 2 : COMPOSITION DES EQUIPES

Vérification des licences via Foot compagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses.

La feuille de match qui vous a été envoyée (format PDF) est à remplir et à ramener dès votre arrivée à la table de marque.



LE RÈGLEMENT

PHASE DÉPARTEMENTALE

Les équipes doivent être composées de 12 joueurs ou joueuses : 8 titulaires et 4 remplaçants(es) licenciés(es) à la F.F.F., licence enregistrée au nom du club au plus tard le 31 janvier 2022.

PHASE DÉPARTEMENTALE	
GARÇONS	12 joueurs
	Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max)
	1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale
	Justificatifs datant de moins de 3 jours

PHASE DÉPARTEMENTALE	
FILLES	12 joueuses
	Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)
	3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale

*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel. Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Il est rappelé que les joueurs et joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club ou entente.

Les ententes sont autorisées et doivent être déclarées puis validées en début de saison par le Comité Directeur de District ou de Ligue.

Les joueurs (ses) doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2022.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période (article 160 des RG de la FFF)

Article 3 : ENCADREMENT

Les équipes seront obligatoirement accompagnées d'un responsable majeur, licencié à la FFF
Sur le banc de touche ou au bord de la touche seul seront autorisés :

- Un éducateur licencié
- Un adjoint licencié
- Un dirigeant licencié
- Les remplaçants inscrits sur la feuille de match.

Article 4 : SYSTEME DE L'EPREUVE

* Les 16 équipes garçons et les 8 équipes filles seront opposées selon la formule de compétition dite "Echiquier" et regroupées dans 1 poule de 16 équipes et 1 poule de 8 équipes.

* Avant le début des premières rencontres, les équipes effectuent l'épreuve de conduite.

* Après les premiers matchs, sera effectué l'épreuve de jonglerie puis le quizz.

* Les équipes disputeront 5 rencontres.

* Le tirage au sort, effectué par le District, déterminera l'ordre des premières rencontres.



LE RÈGLEMENT

Par la suite à partir du 2ème match, les rencontres sont déterminées par le classement des rencontres précédentes :

1er contre 2ème	9ème contre 10ème
3ème contre 4ème	11ème contre 12ème
5ème contre 6ème	13ème contre 14ème
7ème contre 8ème	15ème contre 16ème

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire, le cas échéant, elle rencontrera l'équipe la suivant au classement.

Article 5 : CLASSEMENT

Le classement sera établi par addition de points cumulés match après match du 1er au 5ème en fonction du barème suivant :

- 48 points pour un match gagné.
- 24 points pour un match nul.
- 12 points pour un match perdu.
- 12 points pour bonus offensif (si 2 buts marqués au moins par rencontre).

En cas d'égalité de point au premier match, le défi conduite départage les équipes.

En cas d'égalité à la fin du 5ème match, le défi jonglage départage les équipes puis différence de buts sur les rencontres de la journée.

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

Les vainqueurs du Festival Foot U13 Pitch phase Départementale (5 équipes garçons et 1 équipe filles) seront ceux qui auront cumulé le plus grand nombre de points sur les 5 épreuves (rencontres, défi conduite, défi jonglage, quiz règles de jeu, quiz règles de vie).

En cas d'égalité finale, entre 2 ou plusieurs équipes, sera départagé par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée.



LE RÈGLEMENT

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>Phases départementale & régionale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p>Phase nationale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>

LE RÈGLEMENT

Article 6 : DUREE DES RENCONTRES

La durée des rencontres est fixée à 14 minutes (2 x 7 minutes) avec pause coaching de 2 minutes

Article 7 : DISCIPLINE – COMPORTEMENT

Les rencontres seront dirigées au centre par de jeunes arbitres officiels du District de la Gironde.

La touche sera assurée par un joueur de chaque équipe qui sera accompagné d'un tuteur.

Le comportement des dirigeants et éducateurs devra être exemplaire et orienté vers le **Fair-play**.

La **Commission Foot Animation** du District de la Gironde sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances.

Tout joueur ou joueuse exclu(e) lors d'une rencontre ne pourra pas participer à la rencontre suivante.

Il ne sera pas admis de réclamation, autre que celle ayant attrait, éventuellement à l'âge des joueurs et joueuses. En cas de litige sérieux, une commission d'appel, aux décisions irrévocables, formée de **4 représentants du District statuera**. Cette journée est placée sous le signe du **Fair-Play**, toute équipe (joueurs, dirigeants et supporters) qui n'appliquerait pas cette règle élémentaire et fondamentale verra son cas examiné par les responsables de l'organisation, qui pourront éventuellement, la mettre hors compétition. Les organisateurs demandent aux responsables de clubs et éducateurs de faire preuve tout au long de cette journée, du meilleur esprit sportif possible. Ces derniers doivent mettre tout en œuvre pour que cette réunion se déroule dans les conditions les plus satisfaisantes pour tous : respect des horaires, affectations des terrains, déroulement des matchs, etc ...

Article 8 :

Le Règlement du football à 8 sera intégralement appliqué conformément aux dispositions de l'article 73 et 168 des règlements généraux de la FFF, une équipe U13 ne peut comporter plus de 3 joueurs ou joueuses U11 surclassés. Les licences des joueurs(es) pourront être examinées à n'importe quel moment par les arbitres ou les membres du Comité d'Organisation. Chaque équipe apportera **2 jeux de maillots différents** et présentera un ballon N°4 avant chaque rencontre.



ARBITRAGES DES MATCHS

Le samedi 02 avril 2022, les matchs seront arbitrés au centre par un jeune arbitre officiel du District de Gironde de Football.

L'arbitrage à la touche sera réalisé par un(e) des joueurs(es) remplaçants(es), vous avez la possibilité de le changer à tout moment.

Il est inutile de vous rappeler que l'objectif n'est pas que ce soit le même enfant qui arbitre tous les matchs. Ceux-ci seront aidés par un tuteur (arbitre officiel) qui les guidera dans les conditions données ci-dessous :

Missions du TUTEUR :

Le tuteur N'EST PAS LÀ POUR ARBITRER, mais pour ACCOMPAGNER l'enfant dans son apprentissage des lois du jeu.

Le tuteur DOIT :

- Assurer l'alignement de l'enfant ;
- Encourager l'enfant à poursuivre ses efforts ;
- Modifier la décision, uniquement sur un hors-jeu entraînant un but (dans la continuité de l'action) ;
- Noter sur sa carte d'arbitrage les numéros des enfants qui remplissent le rôle d'assistant.

Le tuteur NE DOIT PAS :

- Modifier les décisions sur les touches, 6m et corners, l'enfant est là pour apprendre.



TIRAGE AU SORT DES PREMIERS MATCHS

TIRAGE AU SORT DES 1ERS MATCHS GARCONS

10h15 Terrain 4 : FC St André de Cubzac - SA Mérignacais

10h15 Terrain 3 : ES Blanquefort - US Lège-Cap-Ferret

10h15 Terrain 2 : FC Libourne - AGJA Caudéran

10h15 Terrain 1 : Pessac FC - US Lormont

10h40 Terrain 4 : FC Girondins de Bordeaux - FC du Langonnais

10h40 Terrain 3 : La Brède FC - FC Coeur Médoc Atlantique

10h40 Terrain 2 : Union Saint-Jean - ES Ambaresienne

10h40 Terrain 1 : Stade Bordelais ASPTT - SAG Cestas

TIRAGE AU SORT DES 1ERS MATCHS FILLES

11h05 Terrain 4 : SA Mérignacais - FC Girondins de Bordeaux

11h05 Terrain 3 : USC Léognan - SAG Cestas

11h05 Terrain 2 : US Cenon - FC Bassin d'Arcachon

11h05 Terrain 1 : FCE Mérignac Arlac - FC St André de Cubzac



FICHE DE SUIVI "CARTON VERT"



Comme tous les ans, le carton vert sera mis en place tout au long de cette journée :

OBJECTIF :

Encourager et valoriser les attitudes positives des joueurs et joueuses sur le terrain.

MISE EN PLACE :

Possibilité d'avoir un carton vert par match et par équipe si il y a un comportement qui le mérite.

Un observateur sera désigné sur chaque rencontre.

VALORISATION :

A l'issue du match, si un ou deux cartons verts doivent être remis, la remise se fait sur le bord du terrain, derrière les bancs de touche, en présence des joueurs et éducateurs, avec explication des valeurs mises en avant.

CRITERES D'OBSERVATION :

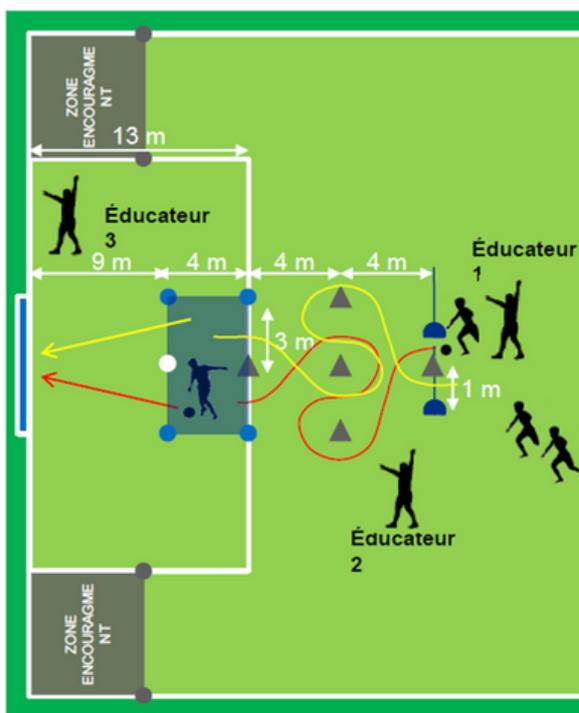
Attitude plus en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF

- Plaisir
- Respect
- Engagement
- Tolérance
- Solidarité



DESCRIPTIFS DES ATELIERS

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS 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 1er 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		zone de frappe
	départ droitier		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 :

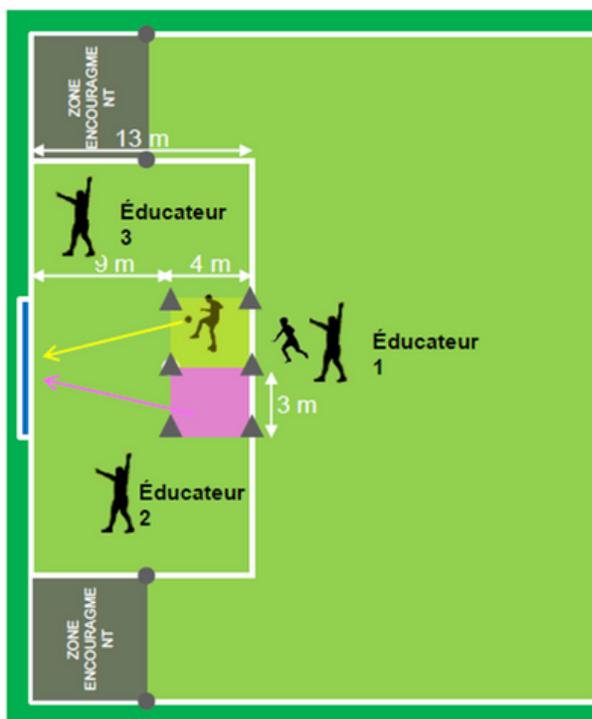
- Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
- Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)
- Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



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 bache. 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 bache)

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)

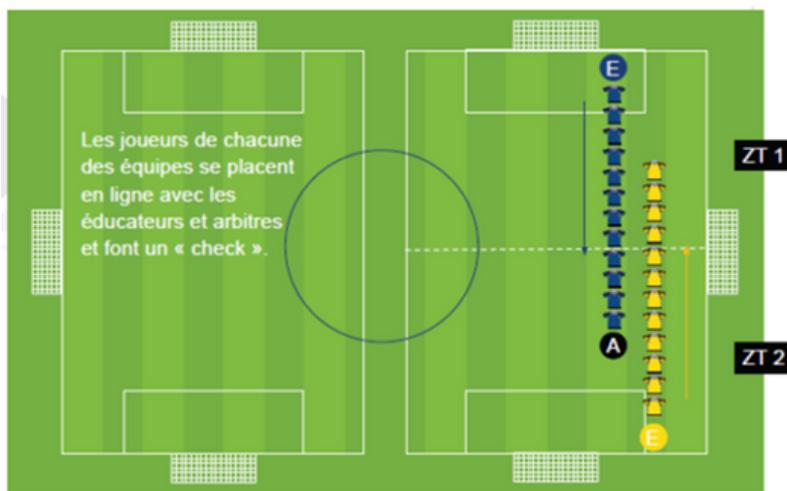
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps)

gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs

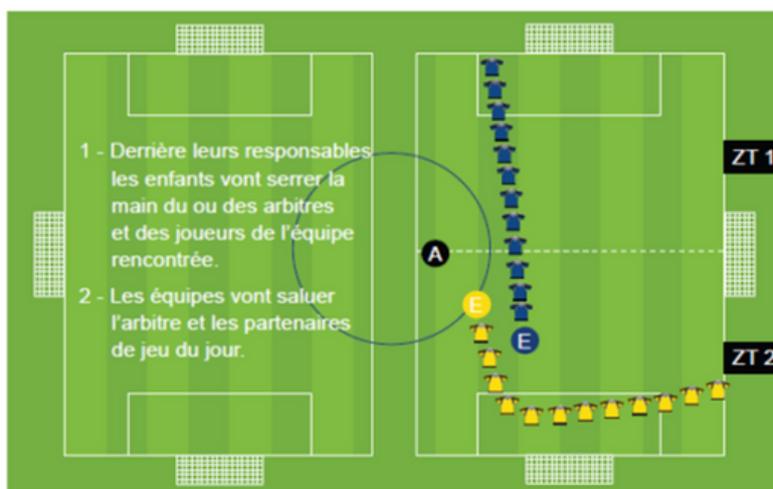
Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

PROTOCOLES AVANT MATCH



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

PROTOCOLES APRÈS MATCH

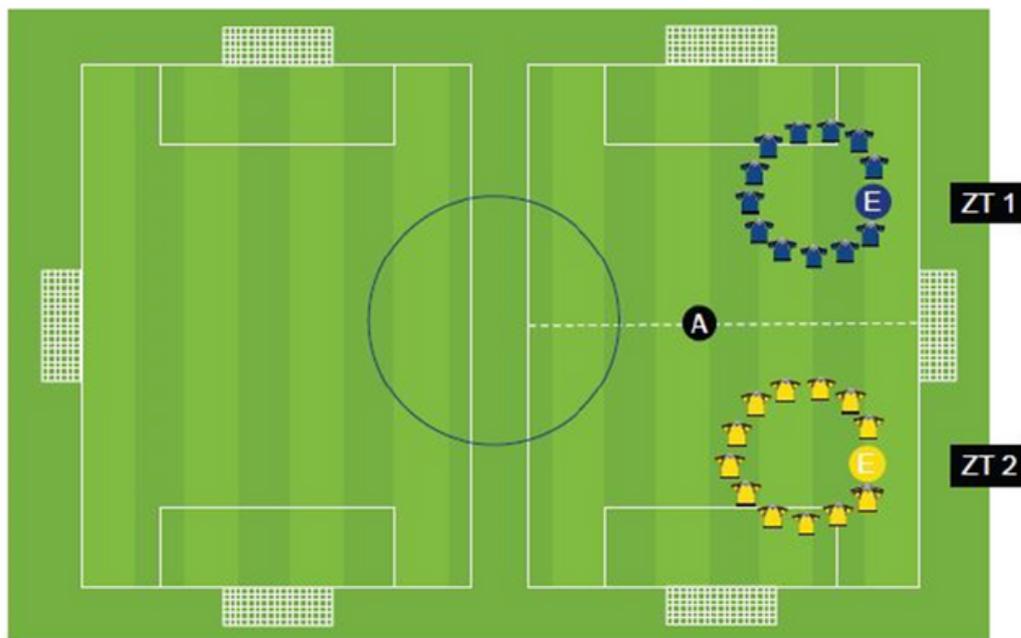


**« HUMBLES
ET RESPECTUEUX
DANS LA VICTOIRE
ET CALMES ET UNIS
DANS LA DÉFAITE !! »**

ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

En cas d'attribution d'un ou deux cartons verts, les joueurs (ses), éducateurs et l'arbitre central se réunissent derrière les bancs et mettent en avant les valeurs récompensées par un carton vert.

PAUSE COACHING



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

FEUILLE DE MATCH

Rencontres

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



FEUILLE DE RÉSULTATS - DEFIS CONDUITE JOUEURS

Défis techniques

FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS CONDUITE



PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'ÉQUIPE	
Nombre de joueurs	
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs	

Joueurs	BONUS	
	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)
Exemple	1	
Joueur 1		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
Joueur 7		
Joueur 8		
Joueur 9		
Joueur 10		
Joueur 11		
Joueur 12		
Total Nombre de Bonus	0	0

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.	
	en sec.	

Bonification ou pénalité	en min.	
	en sec.	

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.	
	en sec.	



FEUILLE DE RÉSULTATS - DEFIS CONDUITE JOEUSES

Défis techniques



FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS CONDUITE

PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueuses	
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses	

Joueuse	BONUS	
	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)
Exemple	1	
Joueuse 1		
Joueuse 2		
Joueuse 3		
Joueuse 4		
Joueuse 5		
Joueuse 6		
Joueuse 7		
Joueuse 8		
Joueuse 9		
Joueuse 10		
Joueuse 11		
Joueuse 12		
Total Nombre de Bonus	0	0

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.	
	en sec.	

Bonification	en min.	
	en sec.	

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.	
	en sec.	



FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS JONGLAGE JOUEURS

Défis techniques

FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS JONGLAGE



PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueurs	
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs	

Joueurs	BONUS		MALUS
	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Nombre de jonglages Objectif : 30 (+2sec par jonglage manquant)
Exemple	1		25
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
Joueur 7			
Joueur 8			
Joueur 9			
Joueur 10			
Joueur 11			
Joueur 12			
Total nombre de Bonus/Malus	0	0	0

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		

Bonification ou pénalité (= bonus+malus)	en min.		
	en sec.		

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.		
	en sec.		

Protocole de mise en place, se référer à la fiche "Présentation des ateliers".



FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS JONGLAGE JOUEUSES

Défis techniques

FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS JONGLAGE



PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueuses	
Si* tirés au sort si moins de 12 joueuses	

Joueuse	BONUS		MALUS
	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Nombre de jonglages Objectif : 15 (+2sec par jonglage manquant)
Exemple	1		10
Joueuse 1			
Joueuse 2			
Joueuse 3			
Joueuse 4			
Joueuse 5			
Joueuse 6			
Joueuse 7			
Joueuse 8			
Joueuse 9			
Joueuse 10			
Joueuse 11			
Joueuse 12			
Total nombre de Bonus/Malus	0	0	0

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		

Bonification ou pénalité (= bonus+malus)	en min.		
	en sec.		

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.		
	en sec.		

