



DOCUMENTS OUTILS D'ORGANISATION

FESTIVAL FOOT U13 2020

MÉTROPOLE

SOMMAIRE

1

Organisation générale, phases départementale et régionale

1. Condition de participation
2. Jour de Coupe
3. Modèle d'organisation type
4. Organisation des tâches
5. Fiche animation
6. Evaluation de l'animation

2

Rencontres

1. Feuille de match
2. Protocole avant
3. Protocole après match
4. Pause coaching
5. Suivi du temps de jeu
6. Fiche suivi du carton vert

3

Défis techniques

1. Descriptifs des ateliers
2. Recommandations du jury
3. Feuilles de résultats : défi conduite et défi jonglage

4

Quiz éducatifs

1. Recommandation du jury
2. Fiche de résultats

1

ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 Conditions de participation

CONDITION DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
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	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)
FILLES	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-40 points par absence non justifiée*)

*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.

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

Qualifications pour la phase départementale : format « Jour de Coupe »

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p>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').</p> <p>Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <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>	<p>1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu »</p> <p>Phases départementale et régionale 5 questions/joueur(se)</p> <p>Phase nationale 10 questions/joueur(se)</p>

1.1 Conditions de participation

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée (UEFA Euro 2020)• Protocoles d'avant et après match• Carton vert• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) (Tutorat assuré par la CDA)	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international (UEFA Euro 2020)• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) - tutorat assuré par la CRA• Carton vert• Parents supporters• Suivi du temps de jeu préconisé (50% mini par joueur)• Village animations préconisé	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international (UEFA Euro 2020)• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage par les joueurs(ses) avec tutorat• Suivi du temps de jeu (50% par joueur)• Carton vert• Parents supporters• Chanson de l'équipe• Meilleur(e) coéquipier(ère)• Meilleur binôme d'éducateurs(trices)• Village animations

1.1 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>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>Ordonnancement des matches 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>Ordonnancement des matches 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>

1.3 Jour de Coupe

FICHES DESCRIPTIVES

Une épreuve technique au choix avant chaque rencontre

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique. En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

- « Coup de pied de réparation »
- « 1 c 1 après conduite »

FORMULE RENCONTRE AU CHOIX	
3 X 20 minutes	2 x 30 minutes
A X B C X D	A X B C X D
VAINQUEUR M1 X PERDANT M2 VAINQUEUR M2 X PERDANT M1	VAINQUEURS PERDANTS
VAINQUEUR M1 X VAINQUEUR M2 PERDANT M1 X PERDANT M2	Les lois du jeu et l'espace de jeu sont identiques à ceux du critérium U12/U13

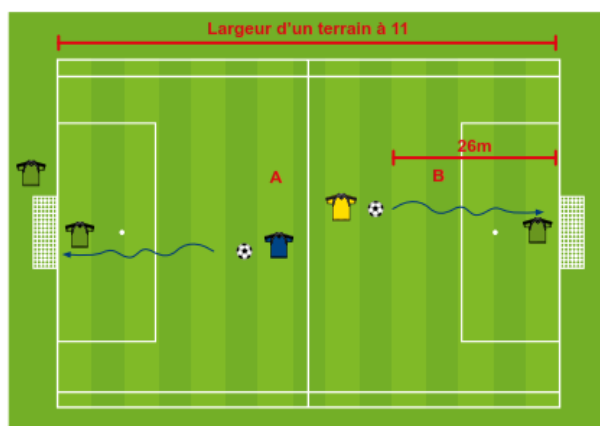
Organisation des coups de pieds de réparation

- 4 tireurs par match,
- Faire tirer une fois tout le monde,
- Dont le gardien de but
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème tireur s'avance ...



Organisation des 1 C 1 avec les gardiens

- Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- 4 joueurs par équipe participant.
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème joueur s'avance ...



1.3 Jour de Coupe

RELEVÉ DE PERFORMANCE

ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E



ÉPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique, mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur 1	R/E	n° tireur 2	R/E	n° tireur 3	R/E	n° tireur 4	R/E	n° tireur 5	R/E	n° tireur 6	R/E	n° tireur 7	R/E	n° tireur 8	R/E

1.3 Modèle d'organisation type

PHASE DEPARTEMENTALE ET REGIONALE – FORMULE SUR 1 JOURNEE

Modalités d'organisation de la journée

DUREE	1 journée (1 site)
INFRASTRUCTURES	4 à 6 terrains foot à 8 (en fonction du nombre d'équipes filles) 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8 1 espace couvert pour les quiz Vestiaires : différencier garçons et filles
MATERIEL	2 bâches « Pitch » (phase départementale et phase régionale) 1 mur d'appui (phase régionale) 6 cônes / 2 constri-foot / 4 coupelles (phase départementale) 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot (phase régionale) 8 coupelles pour la zone d'encouragement (phase départementale et régionale) Cellules de chronométrage ou chronomètres
ENCADREMENT	Coordination générale : 1 personne Podium : 2 personnes Terrains : 7 à 9 personnes (1 responsable carton vert et 1 responsable par terrain) Défis techniques : 7 personnes (1 coordinateur et 3 personnes par atelier) Quiz éducatifs : 8 personnes (1 responsable, 4 surveillances et 3 pour la correction) Arbitrage : <ul style="list-style-type: none"> • 2 à 3 personnes encadrants (dont 1 responsable) – 1 par terrain foot à 11 • 12 à 18 jeunes arbitres (4 pour centre (1 match sur 3) et 8 tutorats arbitres assistants) Village animations : nombre de personnes selon organisation « Parents supporters » : 2 personnes Organisation matérielle / récompenses : 1 personne Vidéo / photos / article : 1 personne

Organisation de la journée

ORGANISATION DE LA MATINEE	ORGANISATION DE L'APRES-MIDI
DEFI CONDUITE	QUIZ EDUCATIF
2 RENCONTRES	DEFI JONGLAGE
	3 RENCONTRES

1.3 Modèle d'organisation type

PHASE REGIONALE – FORMULE SUR 2 JOURS

Modalités d'organisation des deux jours

DUREE	2 journées (1 site)
INFRASTRUCTURES	4 terrains foot à 8 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8 1 espace couvert pour les quiz Vestiaires : différencier garçons et filles
MATERIEL	2 bâches « Pitch » 1 mur d'appui 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot 8 coupelles pour la zone d'encouragement Cellules de chronométrage ou chronomètres
ENCADREMENT	Coordination générale : 1 personne Podium : 2 personnes Terrains : 7 personnes (1 responsable carton vert et 1 responsable par terrain) Défis techniques : 7 personnes (1 coordinateur et 3 personnes par atelier) Quiz éducatifs : 8 personnes (1 responsable, 4 surveillances et 3 pour la correction) Arbitrage : • 2 personnes encadrants (dont 1 responsable) – 1 par terrain foot à 11 • 12 jeunes arbitres (4 pour centre (1 match sur 3) et 8 tutorats arbitres assistants) « Parents supporters » : 2 personnes Organisation matérielle / récompenses : 1 personne Vidéo / photos / article : 1 personne Village animation : en fonction des animations proposées

Organisation des deux jours

JOURNEE 1	JOURNEE 2
DEFI CONDUITE	DEFI JONGLAGE
2 RENCONTRES	3 RENCONTRES
QUIZ EDUCATIF	

1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 1 journée / 16 équipes garçons / 8 équipes filles

Tirage au sort pour la première rencontre

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	Terrains A / B / C / D	(2 ateliers défis)	2 quiz	
8h45	ACCUEIL –VERIFICATION DES LICENCES* - REUNION EQUIPES			
9h30		DEFI CONDUITE (G de 9 à 16)		
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			

* Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 1 journée / 16 équipes garçons / 16 équipes filles

Tirage au sort pour la première rencontre

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	Terrains A / B / C / D	2 ateliers défis	2 quiz	
08H45	ACCUEIL – VERIFICATION DES LICENCES* – REUNION DES EQUIPES			
09H30	RENCONTRE 1 (F de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (G de 9 à 16))		
10H00	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
10H30	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (F de 9 à 16)		
11H00	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
11H30	RENCONTRE 2 (F de 9 à 16)			
11H50	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			F de 9 à 16
12H10	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)			F de 1 à 8
12H30	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)			G de 9 à 16
12h50				G de 1 à 8
13H00			F de 9 à 16	
13H20		DEFI JONGLAGE (F de 9 à 16)	F de 1 à 8	
13H40			G de 9 à 16	
13H50		DEFI JONGLAGE (F de 1 à 8)		
14H00	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)		G de 1 à 8	
14H20	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)	DEFI JONGLAGE (G de 9 à 16)		
14H40	RENCONTRE 3 (F de 9 à 16)			
14H50		DEFI JONGLAGE (G de 1 à 8)		
15H00	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)			
15H20	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)			
15H40	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			
16H00	RENCONTRE 4 (F de 9 à 16)			
16H20	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
16H40	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
17H00	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
17H20	RENCONTRE 5 (F de 9 à 16)			
17H40	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
18H05	REMISE DES RECOMPENSES			

* Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 2 jours / 16 équipes garçons / 16 équipes filles

Tirage au sort pour la première rencontre

	LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
	HORAIRES	Terrains A / B / C / D	(2 ateliers défis)	2 quiz	
SAMEDI	11H00	ACCUEIL - PRESENTATION DE LA PHASE REGIONALE AUX JOUEURS ET JOUEUSES BRIEFING POUR L'ENCADREMENT DES EQUIPES			
	12H00	RESTAURATION POUR LES EQUIPES			
	13H30	APPEL DES JOUEURS, VERIFICATION DES LICENCES* ET BRIEFING ARBITRAGE A LA TOUCHE PAR LES JEUNES			
	14H00	RENCONTRE 1 (F de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (G de 9 à 16))		
	14H30	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
	15H00	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (F de 9 à 16)		
	15H30	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
	16H00	RENCONTRE 2 (F de 9 à 16)			
	16H30	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			
	17H00	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)		F de 9 à 16	
	17H30	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)		F de 1 à 8	
	18h00			G de 9 à 16	
	18H30			G de 1 à 8	
	19H00	RESTAURATION DES EQUIPES			
DIMANCHE	09H00	RENCONTRE 3 (F de 9 à 16)	DEFI JONGLERIE (G de 9 à 16))		
	09H30	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)	DEFI JONGLERIE (G de 1 à 8)		
	10H00	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLERIE (F de 9 à 16)		
	10H30	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)	DEFI JONGLERIE (F de 1 à 8)		
	11H00	RENCONTRE 4 (F de 9 à 16)			
	11H30	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
	12H00	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)			F de 9 à 16
	12H30	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			F de 1 à 8
	13H00				G de 9 à 16
	13H20				G de 1 à 8
	14H00	RENCONTRE 5 (F de 9 à 16)			
	14H30	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
	15H00	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
	15H30	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
16H00	REMISE ES RECOMPENSES				

*Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

**L'organisation des QUIZ EDUCATIFS peut se faire après le moment de restauration du soir en fonction de vos infrastructures d'hébergement

1.4 Organisation des tâches

FICHE – Ressources humaines (disponible en format Excel –Annexe 1)

Date	
Lieu	
Horaires journée	
Heure de rendez-vous des équipes	
Heure de rendez-vous "organisation"	

COORDINATION GENERALE Nom et Prénom : 1 pers.	
HABILLAGE SITE (banderoles, oriflammes...) Horaire	
ACCUEIL DES EQUIPES Horaire	
REUNION ORGANISATION Horaire : / EQUIPES - Horaire	
GESTION DES RENCONTRES ET RESULTATS Amplitude horaire : dont carton vert (podium - 2 pers.)	
ANIMATIONS MICRO Amplitude horaire	
DEFIS CONDUITE ET JONGLAGE (2 X 2) Amplitude horaire Mise en place ateliers - Passages des équipes (7 pers. dont 1 coordonnateur) 3 pers./atelier	
QUIZ EDUCATIFS (8 équipes/passage) Amplitude horaire : Organisation - Surveillance - Corrections (8 pers. dont 1 responsable 1 dont 3 pour la correction)	
TERRAINS (6) Amplitude horaire : Protocoles - Bancs - Carton vert - Suivi temps de jeu (7 pers. dont 1 responsable "carton vert" : 1/terrain)	
ENCADREMENT ARBITRAGE (CDA/CRA) Encadrement Jeunes Arbitres & tutorat arbitres assistants (joueurs) (4 pers. dont 1 responsable : 1/terrain foot à 11)	
EVALUATION "PARENTS SUPPORTERS" 9H45 à 17H30	
ORGANISATION MATERIELLE / RECOMPENSES (1 pers.)	
CEREMONIE DE CLÔTURE Horaire	
REMISE DES RECOMPENSES Horaire	
VIDEO / PHOTOS / ARTICLE (1 pers.) - Amplitude horaire	
VILLAGE ANIMATION (X personnes en fonction des animations proposées)	

1.5 Fiche Animation

UEFA Euro 2020

Festival Foot U13 Pitch

« Une compétition festive et éducative »

Phase départementale et régionale Garçons et Filles

Thème saison 2019-2020 : UEFA Euro 2020)

REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la UEFA Euro 2020 (association des équipes U13 aux sélections par le Comité d'organisation). Tous les acteurs du match ont un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

- **L'équipe**

Prévoir des maillots ou confectionner des tee-shirts aux couleurs du Pays représenté

- **L'éducateur/l'éducatrice**

Possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)

- **Parents et accompagnateurs**

Acteurs des matchs des enfants (supporters de leur équipe !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs de drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés, accompagnement musical, chants...

- **La Ligue**

Peut valoriser la ou les délégations les plus originales et dynamiques.



1.6 Evaluation animation

UEFA Euro 2020
(Disponible en format Excel – Annexe 2)

EQUIPES	SUPPORTERS			EQUIPE	EDUCATEUR		TOTAL	Classement
GARCONS	Visuel 6 pts	Ambiance 2 pts	Fair Play 2 pts	Visuel 7 pts	Visuel 1pt	Fair Play 2pts	20 pts	

EQUIPES	SUPPORTERS			EQUIPE	EDUCATEUR		TOTAL	Classement
FILLES	Visuel 6 pts	Ambiance 2 pts	Fair Play 2 pts	Visuel 7 pts	Visuel 1pt	Fair Play 2pts	20 pts	

2

RENCONTRES

2.1 Feuille de match

(Disponible en format Excel – [Annexe 3](#))

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				

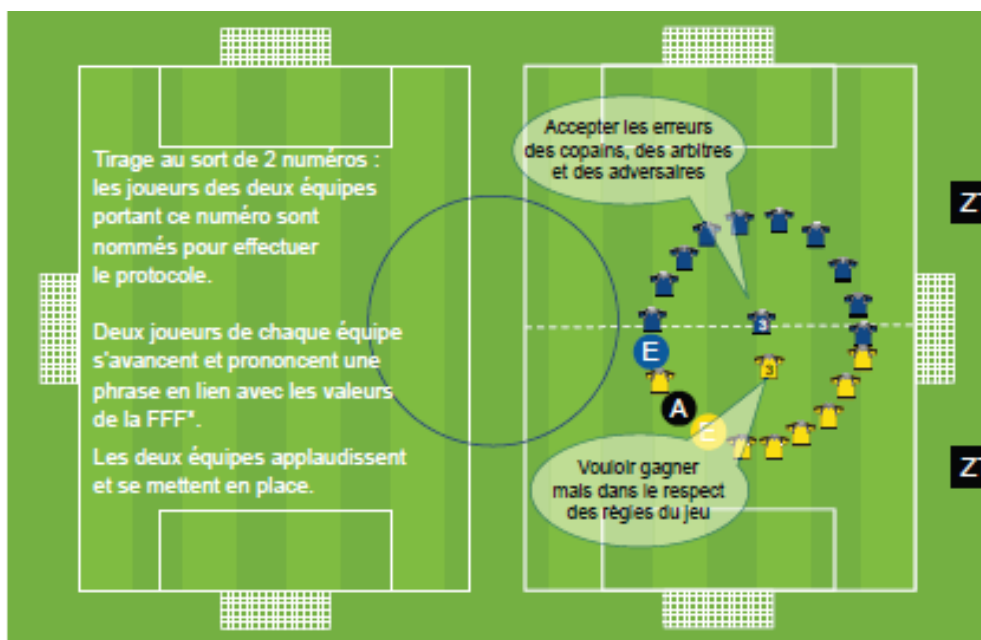
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				
Dirigeant				

« 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. »

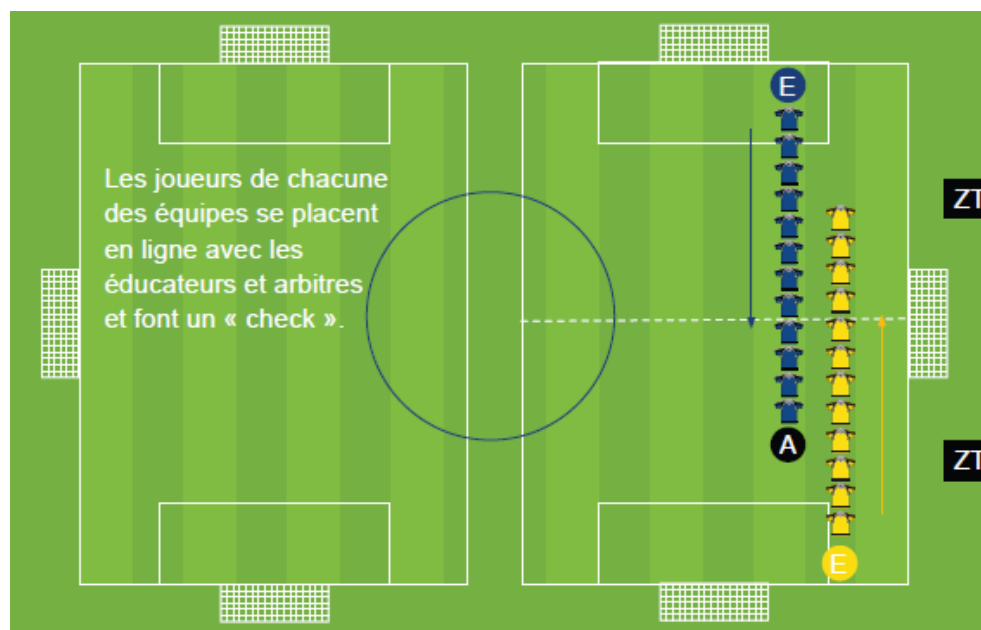
Signature de l'éducateur

2.2 Protocoles avant match

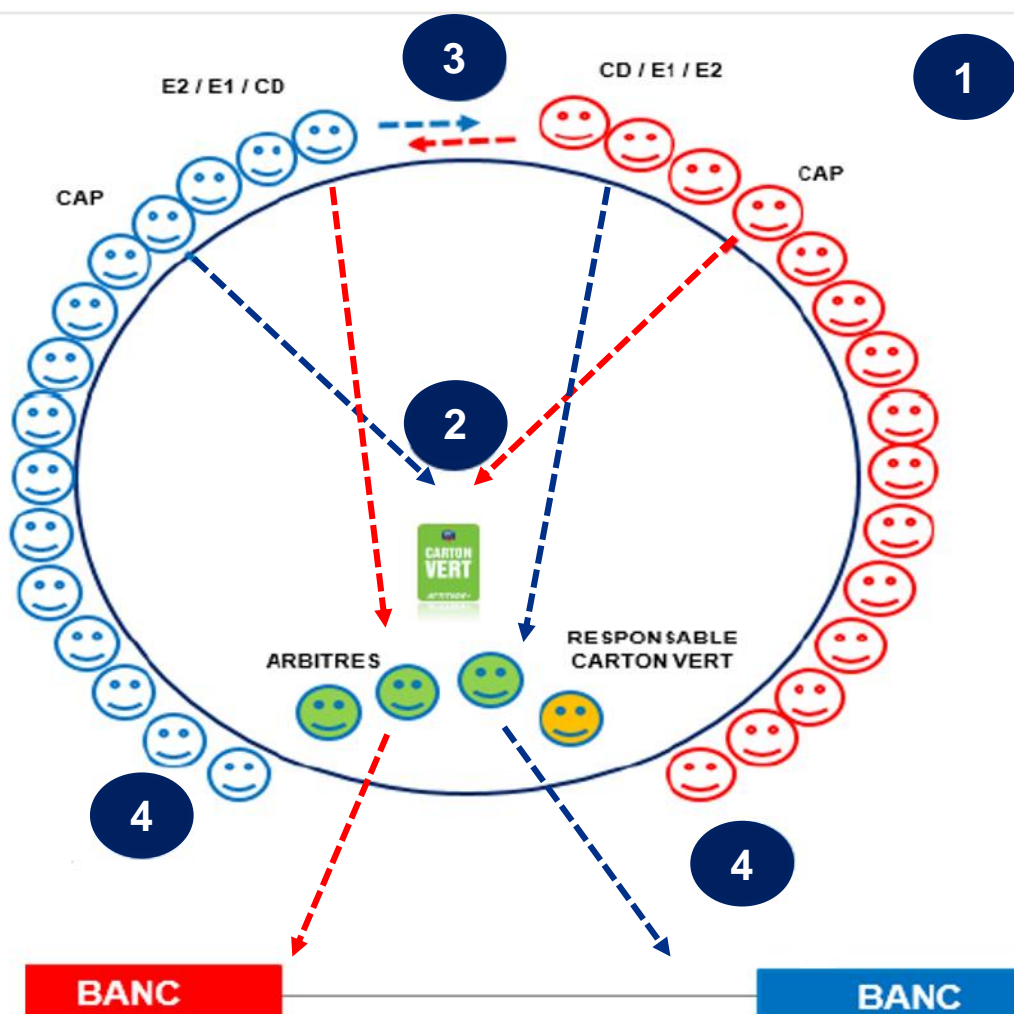
Exemple N°1 de protocole d'avant match U12/U13



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



2.3 Protocoles après match



1

Les deux équipes (remplaçant(e)s compris) se mettent en place autour du rond central (comme indiqué sur le schéma)

2

Les deux capitaines s'avancent pour serrer la main à l'arbitre et au responsable du Carton Vert et pour une éventuelle remise de ce dernier par équipe;

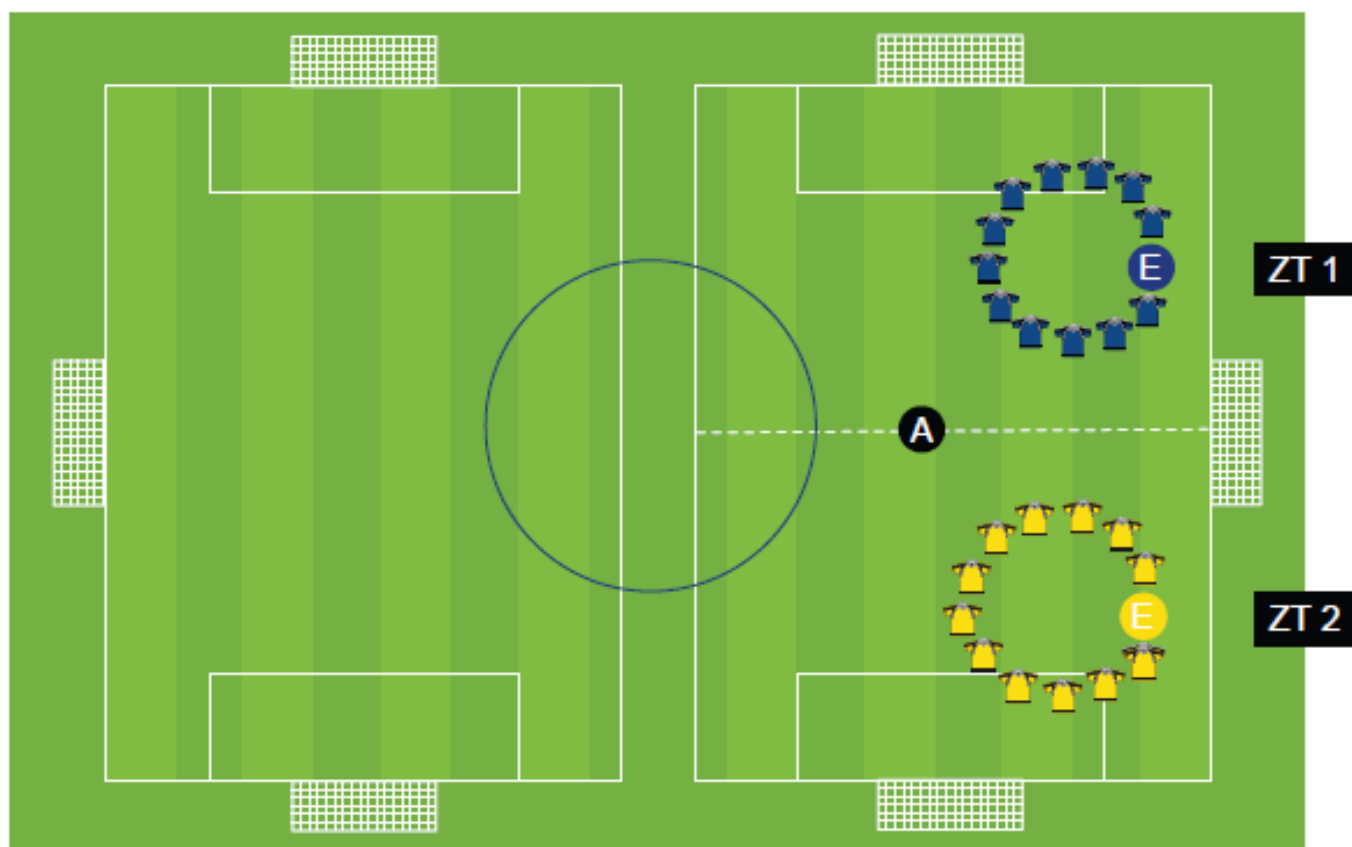
3

En file indienne, les acteurs se checkent la main en se croisant (attention les enfants serrent la main aux adultes)

4

Chaque équipe retrouve son banc pour récupérer son matériel en laissant le site propre puis le libérer pour les rencontres suivantes

2.4 Pause coaching



ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

2.5 Suivi du temps de jeu

(Disponible en format Excel – [Annexe 4](#))

NOM DE L'ÉQUIPE :

Durée d'une rencontre :

Nombre de rencontres par équipe :

Temps de jeu de la journée par équipe :

Temps minimum de pratique par joueur/joueuse (50%) :

		n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10	n° 11	n° 12
Match 1	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 2	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 3	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 4	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 5	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												

TOTAL TEMPS JOUE PAR JOUEUR/JOUEUSE													
-------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



2.6 Suivi du carton vert

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

D.T.N. – Développement des pratiques

(Disponible en format Excel – [Annexe 5](#))

Noter le nom des joueurs désignés et cocher la valeur en rapport avec l'attitude observée

TERRAIN =

Observateur =

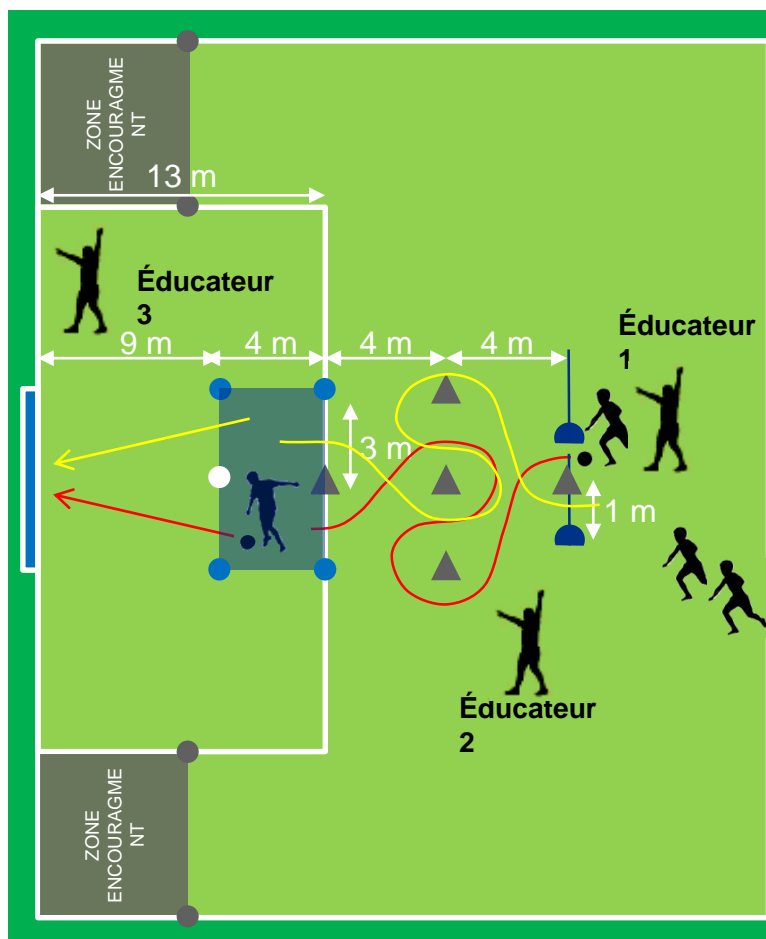
MATCH OBSERVE		VALEURS FFF - CRITERES D'OBSERVATIONS				
Equipe	Nom - Prénom du joueur	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLERANCE	SOLIDARITE

3

DÉFIS TECHNIQUES

3.1 Descriptif 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)

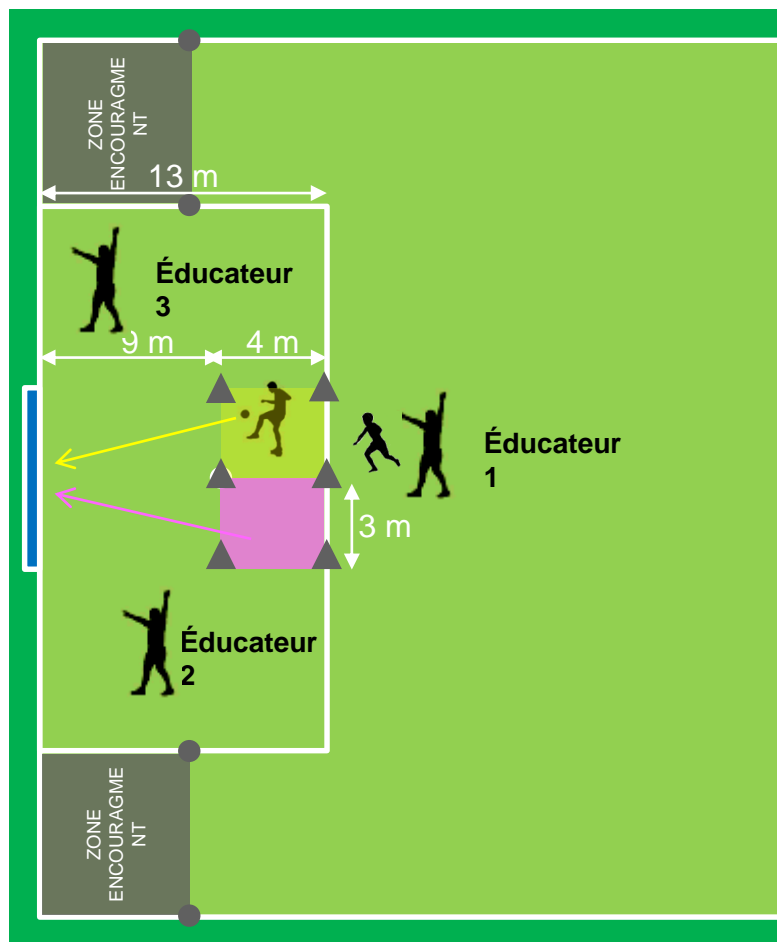
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



Objectif

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

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 bêche. 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 bêche)

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)

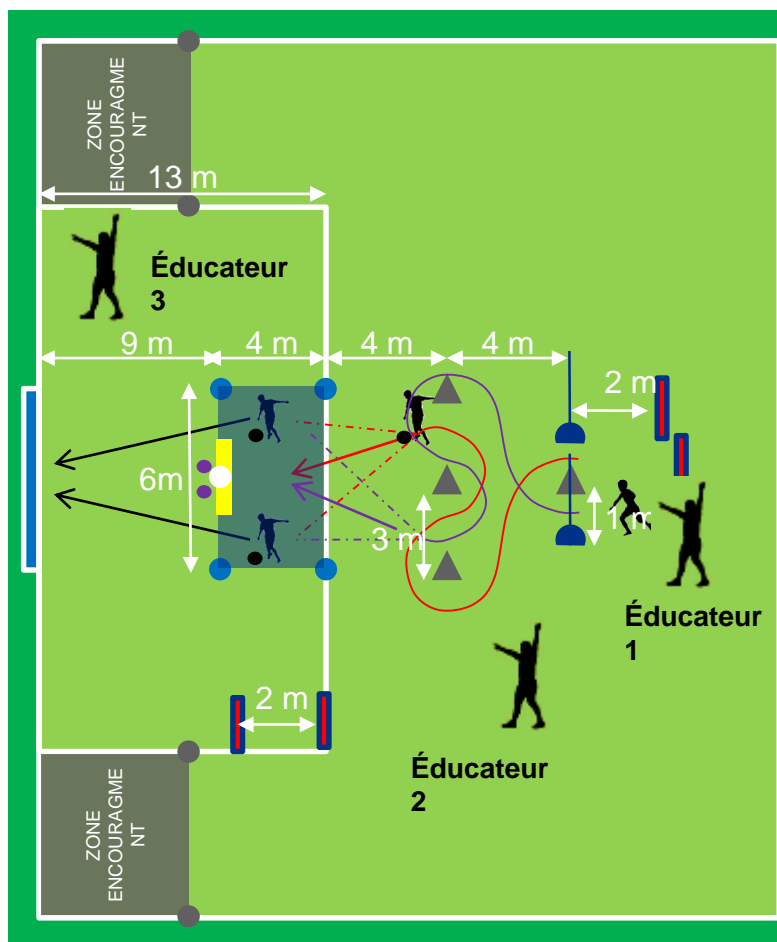
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE REGIONALE – 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, une passe d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la zone de frappe et effectuer une frappe du côté de son choix 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 (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). 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. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

Légende

- Départ gaucher
- Zone de frappe (ZF)
- Zone d'encouragement
- Mur d'appui sur le point de réparation

- Départ droitier
- Cellules de chronométrage
- Ballons de secours

Bonus / Malus

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au 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)

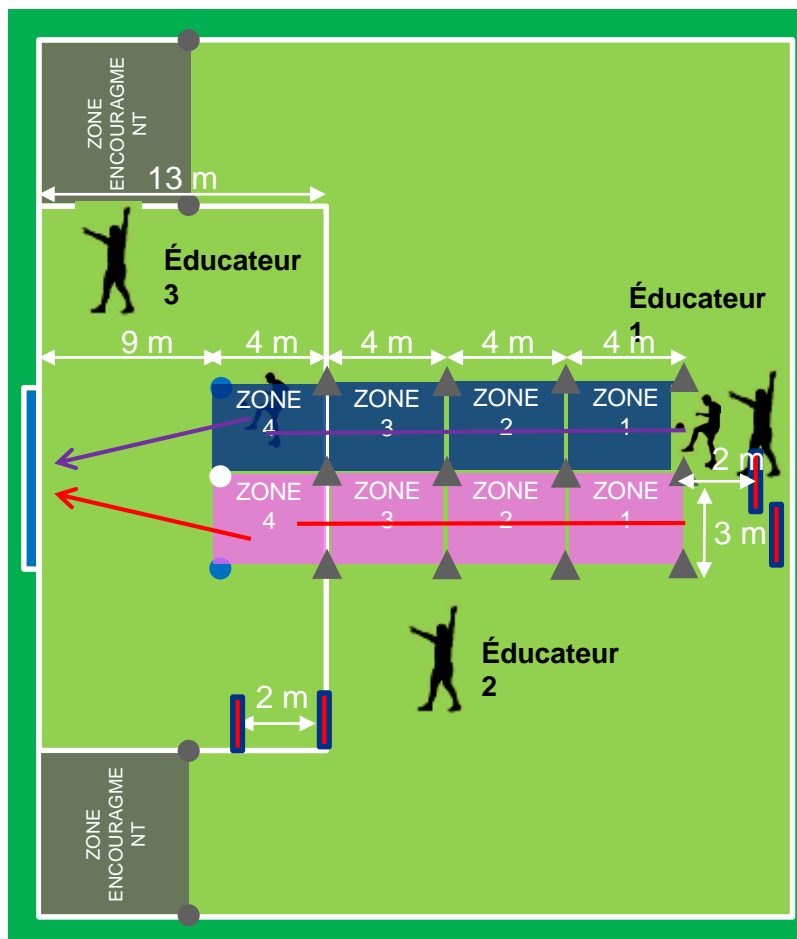
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE REGIONALE – DEFIS JONGLAGE



Objectif

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

Atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand 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 (possibilité à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

Légende

	Départ droitier		Départ gaucher
	Zone de jonglage		Cellules de chronométrage
	Zone d'encouragement		

Malus

Ballon tombé dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec.
- Zone 3 = + 10 sec.
- Zone 4 = pas de pénalité

Bonus but (1 rebond max avant la bêche)

- 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 (Z4)

Éducateurs

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

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

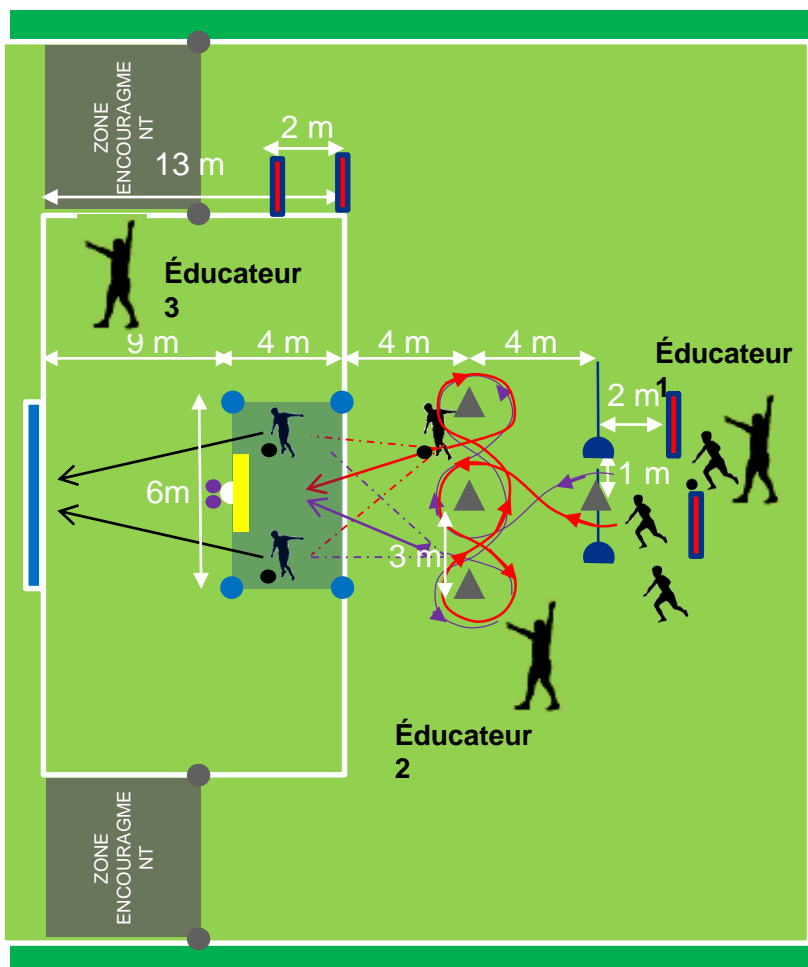
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE NATIONALE – DEFIS CONDUITE



Objectif

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





Déroulé de l'atelier




Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond 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 passe la 1ère cellule et il s'arrête quand le 12ème joueur franchit la 2ème cellule. Seul le 1er et le dernier joueur franchissent les cellules. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). 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 droitier
	Zone de frappe
	Zone d'encouragement
	Mur d'appui sur le point De réparation

	Départ gaucher
	Cellules de chronométrage
	Ballons de secours

Bonus/Malus

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. Si utilisation d'un ballon de secours = +5 sec sur le temps total.

Éducateurs :

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

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

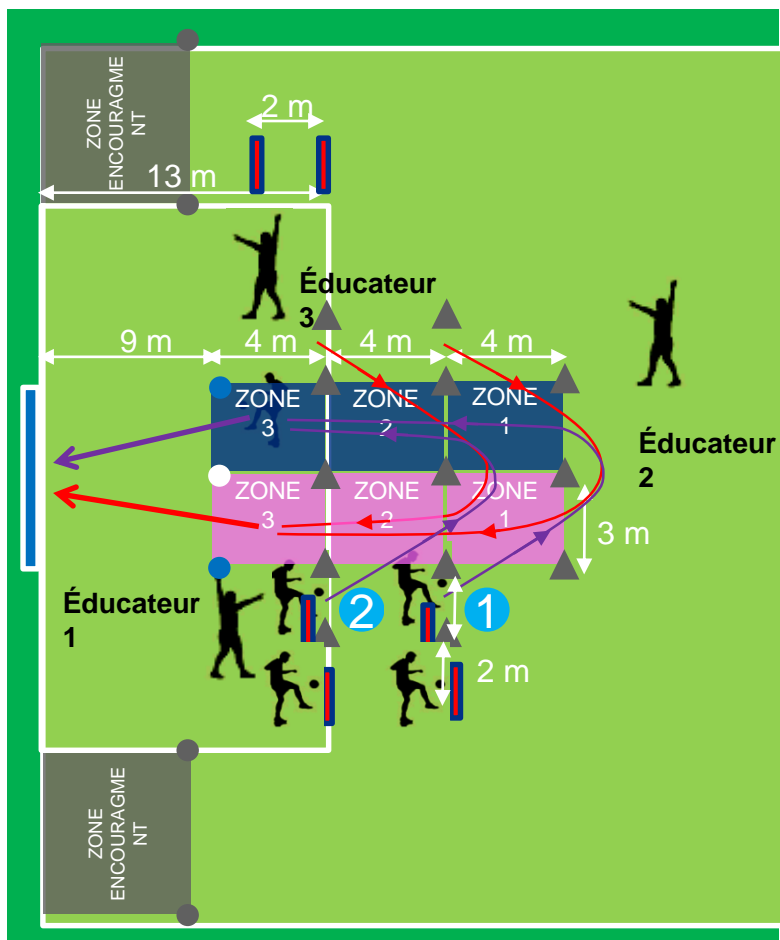
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE NATIONALE – DEFIS JONGLAGE



Objectif

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

Atelier :



Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages.

Le but est de traverser les zones en jonglant et effectuer une frappe de volée dans la dernière zone (Z3) afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur(se) ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 3, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur passe la 1ère cellule et il s'arrête quand le 12ème joueur franchit la 2ème cellule. Seul le 1er et le dernier joueur franchissent les cellules. Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand 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 (possibilité à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le côté de départ est au choix (joueurs côté rose puis joueurs côté bleu).

Légende

-  Départ droitier
-  Départ gaucher

-  Zone de jonglage
-  Zone d'encouragement

-  garçons
-  filles
-  garçons
-  filles

Malus - Ballon tombé

- Avant zone 1 opposée = + 20 sec.
- Dans Zone 1 = + 15 sec.
- Dans Zone 2 = + 10 sec.
- Dans Zone 3 = pas de pénalité

Bonus but (1 rebond max avant la bêche) :

- 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 3

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

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.

3.2 Recommandation du Jury

UN OBJECTIF - DEROULEMENT INCONTESTABLE DES DEFIS

UNE REGLE - PASSAGE DES DEFIS DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

- 3 éducateurs(trices) par défi provenant si possible de clubs non qualifiés : répartir les responsabilités données dans la description des défis.
- Des « jurys » reconnus pour leur fiabilité et identifiés ce jour-là par une tenue district ou ligue (tee-shirt/coupe-vent/chasuble).

MATERIEL ET EQUIPEMENTS

- Privilégier un terrain synthétique. Si besoin (terrain gras en herbe), changer d'espace pour un déroulé des tests dans les mêmes conditions pour tous.
- Du matériel en bon état et installation rigoureuse selon les schémas officiels (matériel, distance...), notamment si 2 ateliers sont installés en parallèle.
- Délimiter un espace « défi » réservé à l'équipe qui passe (interdit à toute autre personne).
- Passage des joueurs en tenue de footballeur, obligatoire (maillots/shorts/chaussettes relevées sur les protèges tibias).

CONSIGNES

- Faire respecter les consignes décrites dans les défis. Faire faire une démonstration par l'un des joueurs. Pas d'essai libre (échauffement en dehors de la zone des défis).
- Si une équipe n'a pas 12 joueurs, tirer au sort sur le terrain (prévoir des papiers numérotés) les joueurs qui passeront 2 fois et les faire débiter. Tirage au sort pour chaque nouvelle équipe.
- Le départ du joueur suivant doit être réalisé juste après la frappe (un éducateur lâche l'épaule).
- Orienter les joueurs pour qu'ils rejoignent la zone d'encouragement et qu'ils y restent jusqu'au dernier passage de l'équipe.
- Noter lisiblement sur les fiches officielles les temps, les bonus et les malus.
- Respecter le laps de temps imparti pour chaque groupe (impact sur l'organisation générale).
- Aucune communication des résultats aux éducateurs des équipes pendant le déroulement du défi.
- Retour des grilles de résultat directement vers les personnes chargées de l'organisation sportive.

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques		FESTIVAL U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
BONUS			
Joueurs	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.		

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

Défis techniques		FESTIVAL FOOT U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueuses			
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses			
BONUS			
Joueuse	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.		

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques			FESTIVAL FOOT U13 PITCH
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
	BONUS		MALUS
Joueurs	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".

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

Défis techniques

FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE



PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueuses	
N° 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.		

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

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / REGIONALE / JOUEURS

Défis techniques		FESTIVAL U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE REGIONALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
	BONUS		MALUS
Joueurs	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)	Utilisation d'un ballon de secours (+5 sec par ballon)
Exemple	1		2
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.		

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / REGIONALE / JOUEUSES

Défis techniques		FESTIVAL U13 PITCH	
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE			
PHASE REGIONALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueuses			
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses			
	BONUS		MALUS
Joueuse	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)	Utilisation d'un ballon de secours (+5 sec par ballon)
Exemple	1		2
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.		

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE REGIONALE / JOUEURS

Défis techniques					
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE					
PHASE REGIONALE					
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)	Perte de balle ZONE 1 (+10sec)	Perte de balle ZONE 2 (+15sec)	Perte de balle ZONE 3 (+20sec)
Exemple	1				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 Bonus/Malus	0	0	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.				



3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE REGIONALE / JOUEUSES

Défis techniques					
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE					
PHASE REGIONALE					
NOM DE L'EQUIPE					
Nombre de joueuses					
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses					
	BONUS		MALUS		
Joueuse	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Perte de balle ZONE 1 (+10sec)	Perte de balle ZONE 2 (+15sec)	Perte de balle ZONE 3 (+20sec)
Exemple	1			1	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 Bonus/Malus	0	0	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".					



4

QUIZ ÉDUCATIFS

4.1 Recommandation du Jury

UN OBJECTIF - DEROULEMENT INCONTESTABLE DES QUIZ

UNE REGLE - PASSAGE DES QUIZ DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

- 1 coordonnateur et plusieurs éducateurs provenant si possible de clubs non qualifiés pour la surveillance. Prévoir 3 à 4 personnes pour la correction.
- Pas de présence d'éducateurs des équipes dans les tribunes ou lieux de passage.
- Ouverture de l'enveloppe cachetée au dernier moment (pour distribution des quiz avec les crayons).

MATERIEL ET EQUIPEMENTS

- Une tribune couverte (propre) avec 2 accès si possible : on monte d'un côté, on descend de l'autre. Possibilité d'utiliser des vestiaires ou une salle omnisports également.
- Autant de crayons que de joueurs présents.
- Organiser par vague de 8 équipes maximum (96 joueurs). Mélanger l'ensemble des joueurs sans présence de joueurs de son équipe à sa droite, à sa gauche, au-dessus ou en-dessous.
- Occuper 1 rang sur 2, le rang supérieur sert de pupitre.

CONSIGNES

- Exiger le silence.
- Faire noter d'abord par chacun des jeunes son nom, prénom et celui de son équipe sur sa fiche.
- Annoncer qu'il y a 1 bonne réponse sur 3 à cocher par question.
- Lire à haute voix les questions 1 fois.
- Ne pas répondre à des questions des jeunes qui pourraient induire la réponse.
- Bien surveiller (pas de triche) et respecter le temps imparti (10').
- Quand on a terminé, chaque joueur retourne sa fiche et reste en place (dans le silence).
- Récupérer les fiches par équipe.
- L'ensemble des joueurs sort ensemble (sortie à l'opposé de l'accès). Faire accéder le nouveau groupe immédiatement sans communication possible entre les 2 groupes.
- Corriger les questionnaires dans un endroit calme. Etre attentif lors de la correction des quiz (utiliser le masque de correction).
- Mettre une note totale par quiz (faire vérifier le total par une 2ème personne).
- Transmettre les résultats à l'organisation générale sur la fiche synthèse.

4.2 Feuille de résultats

ANNEXE 7 – QUIZ EDUCATIFS

Garçons ou filles :

Noms des EQUIPES	REGLES DE VIE /60pts	REGLES DE JEU /60 pts
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		
Equipe		



