

# 1

## ORGANISATION GÉNÉRALE PHASES DÉPARTEMENTALE ET RÉGIONALE

# Organisation générale – Phases départementale et régionale

## CONDITIONS DE PARTICIPATION



### CONDITION DE PARTICIPATION

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale</p>	<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée*)</p>	<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi (-20 points par absence non justifiée*)</p>
<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale</p>	<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée*)</p>	<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-20 points par absence non justifiée*)</p>

\*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical sans autre joueur(se), événement exceptionnel

Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

### EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

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

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Formule échiquier – 1 groupe</li> </ul> <p><b>Phases départementale et régionale :</b> 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><b>Phase nationale :</b> G &amp; F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 défi « conduite »</li> <li>1 défi « jonglage »</li> </ul> <p><b>Phases départementale, régionale et nationale :</b> 1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1 quiz « règles de vie »</li> <li>1 quiz « règles de jeu »</li> </ul> <p><b>Phases départementale et régionale :</b> 5 questions/joueur(se)</p> <p><b>Phase nationale :</b> 10 questions/joueur(se)</p>

# Organisation générale – Phases départementale et régionale

## CONDITIONS DE PARTICIPATION



### ATTRIBUTION DES POINTS

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

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

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre).</p> <p>Tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10<sup>ème</sup> de seconde), puis tirage au sort.</p> <p><u>Phases départementale &amp; régionale :</u></p> <p><b>Victoire : 48 points</b> <b>Nul : 24 points</b> <b>Défaite : 12 points</b> <b>Bonus offensif : 12 points</b></p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p><b>Victoire : 40 points</b> <b>Nul : 20 points</b> <b>Défaite : 10 points</b> <b>Bonus offensif : 10 points</b></p>	<p><u>Toutes phases :</u></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><b>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</b></p> <p><i>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i></p>	<p><u>Toutes phases :</u></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><b>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</b></p> <p><i>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i></p>	<p><u>Phases départementale &amp; régionale :</u></p> <p><b>1 point par bonne réponse/joueur(se)</b></p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p><b>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</b></p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>	<p><u>Phases départementale &amp; régionale :</u></p> <p><b>1 point par bonne réponse/joueur(se)</b></p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p><b>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</b></p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>

The background is a dark blue color with various geometric patterns. There are sections with diagonal lines, sections with a grid of small white dots, and sections with solid blue triangles and polygons. The overall design is modern and abstract.

**2**

**RENCONTRES**

# 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.»

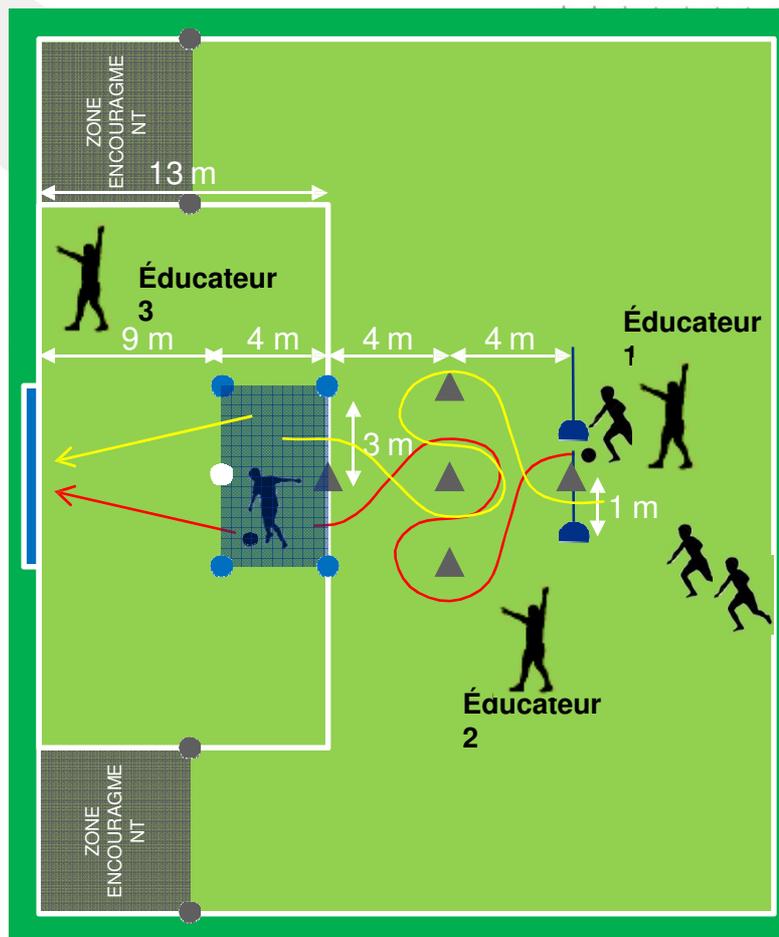
Signature de l'éducateur

# 3

## DEFIS TECHNIQUES

## PHASE DÉPARTEMENTALE

## DÉFI CONDUITE

**Objectif :**

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

**Déroulé de l'atelier :**

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1<sup>er</sup> 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) :**

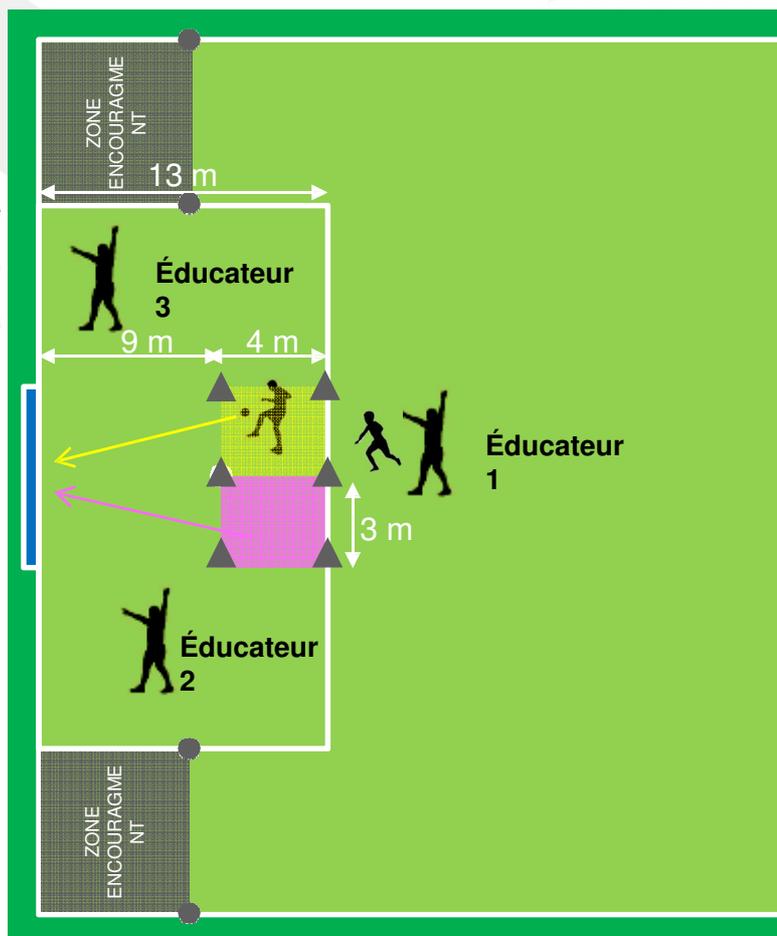
Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

# Défis techniques

## DESCRIPTIFS DES ATELIERS

### PHASE DÉPARTEMENTALE

### DÉFI 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 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.

# 4

## QUIZ ÉDUCATIFS

