



DOCUMENTS ET OUTILS D'ORGANISATION 2018

(MAYOTTE ET RÉUNION)



1. ORGANISATION GENERALE, LIGUES DOM-TOM ET INTER LIGUES DOM-TOM	Page 3
A. Condition de participation / épreuves / animations	Page 4
B. Modèle d'organisation type	Page 7
C. Organisation des tâches - Fiche ressources humaines par activité	Page 10
D. Fiche animation « Euro Féminin 2017 »	Page 11
E. Evaluation animation « Euro Féminin 2017 »	Page 12
2. RENCONTRES	Page 13
A. Feuille de match	Page 14
B. Protocoles avant	Page 15
C. Protocoles après match,	Page 16
D. Pause coaching	Page 17
E. Suivi du temps de jeu	Page 18
F. Fiche suivi du carton vert	Page 19
3. DEFIS TECHNIQUES	Page 21
A. Descriptifs des ateliers	Page 22
B. Recommandations du jury	Page 28
C. Feuilles de résultats : défi conduite et défi jonglage	Page 29
4. QUIZ EDUCATIFS (transmis par mail une semaine avant les dates préconisées)	Page 32
A. Recommandation du jury	Page 33
B. Fiche de résultats	Page 34

1

**ORGANISATION
GÉNÉRALE
PHASES LIGUES
DOM-TOM ET INTER
LIGUES DOM-TOM**

CONDITIONS DE PARTICIPATION

CONDITIONS DE PARTICIPATION

PHASE LIGUES DOM -TOM	PHASE INTER LIGUES DOM-TOM	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.

ÉPREUVES PHASES LIGUES DOM-TOM INTER LIGUES DOM-TOM / NATIONALE

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<ul style="list-style-type: none"> Formule échiquier – 1 groupe <p><u>Phase Réunion</u> G : 2 groupes de 16 équipes F : 2 groupes de 4 à 8 équipes 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2'). A adapter selon le nbr d'équipes</p> <p><u>Phase Mayotte</u> G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 2 à 8 équipes 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2'). A adapter selon le nbr d'équipes</p> <p><u>Phase Inter-Ligues</u> 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><u>Phase nationale</u> G & F : 1 groupe de 24 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<ul style="list-style-type: none"> 1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » <p><u>Phases Ligues, Inter-Ligues et nationale</u> 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"> 1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » <p><u>Phases Ligues et Inter-Ligues</u> 5 questions/joueur(se)</p> <p><u>Phase nationale</u> 10 questions/joueur(se)</p>

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE LIGUES DOM -TOM	PHASE INTER LIGUES DOM-TOM	PHASE NATIONALE
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée (Coupe du Monde U20 féminine et/ou sénior masculin 2018) • Protocoles d'avant et après match • Carton vert • Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) (Tutorat assuré par la CRA) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestation aux couleurs d'un événement international (Coupe du Monde U20 féminine et/ou sénior masculin 2018) • 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 (Coupe du Monde sénior masculin 2018) • 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

Organisation générale – Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

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> 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><u>Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</u></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><u>Phases ligue DOM-TOM & inter ligues DOM-TOM :</u> <u>Pour 5 rencontres</u> Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points <u>Si moins de 5 rencontres :</u> Adapter le barème pour arriver à un total de 240 pts (hors bonus) Points bonus = points défaite</p> <p><u>Phase nationale :</u> Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><u>Toutes phases :</u> 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><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> 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><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 ligues DOM-TOM & inter ligues DOM -TOM :</u> 1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Phase nationale :</u> 0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u> Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>	<p><u>Phases ligues DOM-TOM & inter ligues DOM -TOM :</u> 1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Phase nationale :</u> 0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u> Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>

Organisation générales – Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

MODELE D'ORGANISATION TYPE



1- 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 coordonateur 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

2- Organisation de la journée

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

Organisation générales – Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

MODELE D'ORGANISATION TYPE



1- Tableau d'organisation type de la journée avec 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 – 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			

Organisation générales – Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

MODELE D'ORGANISATION TYPE



2- Tableau d'organisation type de la journée avec 16 équipes garçons et 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			
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			

Organisation générales - Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

ORGANISATION DES TÂCHES, Fiche ressources humaines



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)	

Organisation générales – Phases Ligues DOM-TOM et inter Ligues DOM-TOM

FICHE ANIMATION « COUPE DU MONDE 2018 »



Festival Foot U13 Pitch

« Une compétition festive et éducative »

Phase départementale et régionale Garçons et Filles

Thème saison 2017-2018 : Coupe du monde 2018



REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ POUR LA COUPE DU MONDE féminine U20 et/ou sénior masculine 2018

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la Coupe du Monde FIFA 2018 (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.



2

RENCONTRES

Garçons ou Filles : / phase / Date / Lieu

Nom de l'équipe

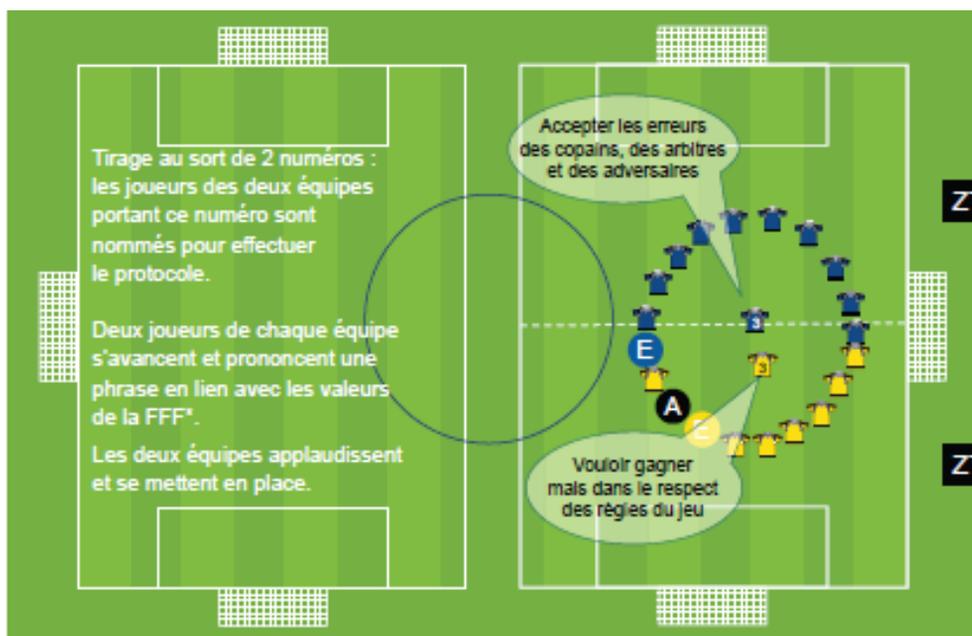
N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

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

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



* LE PRETS

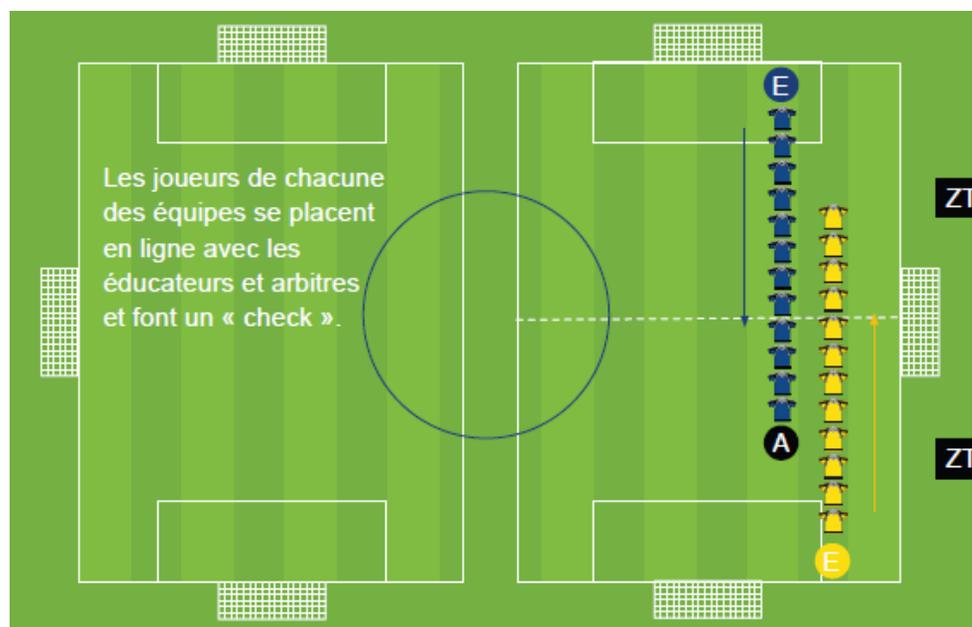
- P**laisir,
- R**espect
- E**ngagement,
- T**olérance,
- S**olidarité.

ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

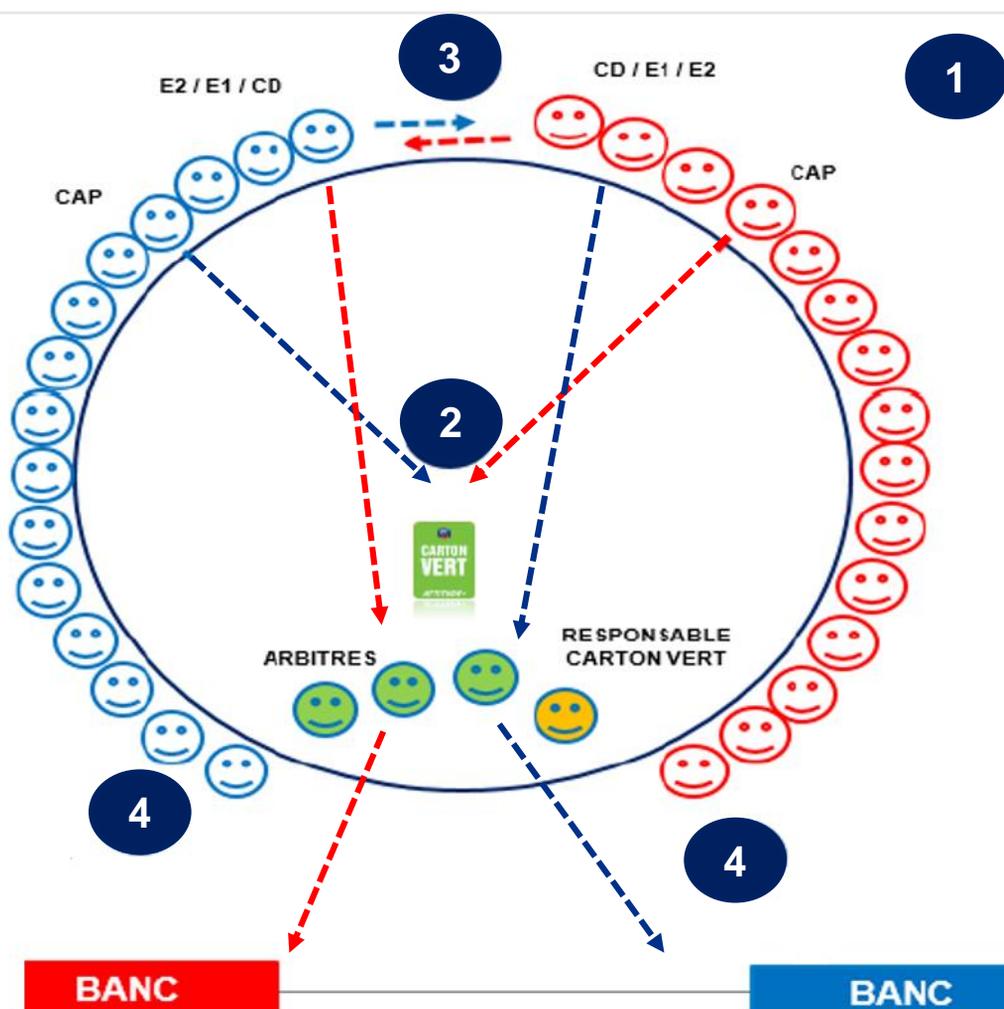
Exemple N°2 de protocole d'avant match U12/U13



ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur



1

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

2

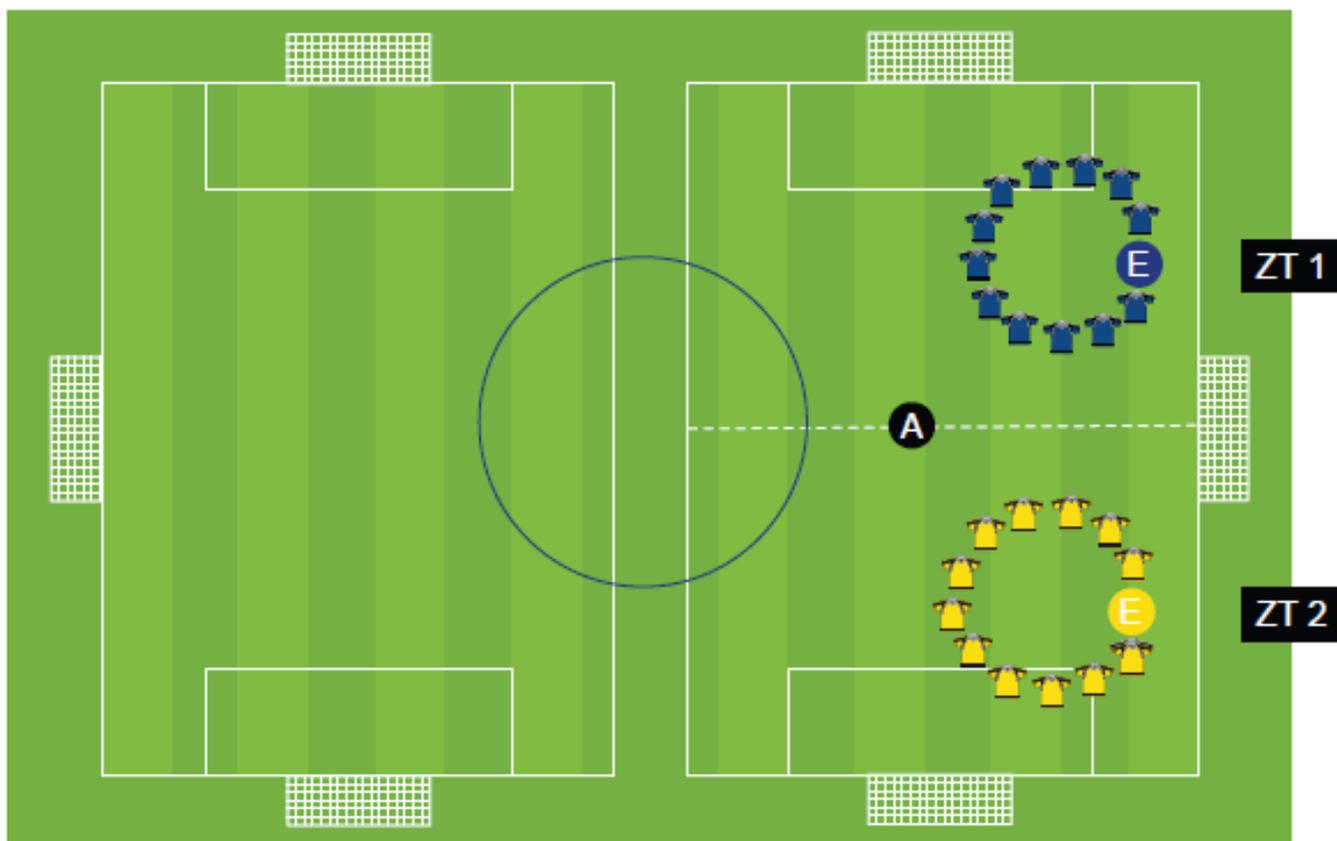
Les deux capitaines s'avancent pour serrer la main à l'arbitre et au responsable du Carton Vert et pour une éventuelle remise de ce dernier par équipe;

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



ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

NOM DE L'EQUIPE :

Durée d'une rencontre :

Nombre de rencontres par équipe:

Temps de jeu de la journée par équipe :

Temps minimum de pratique par joueur (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													
------------------------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

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

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

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

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

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

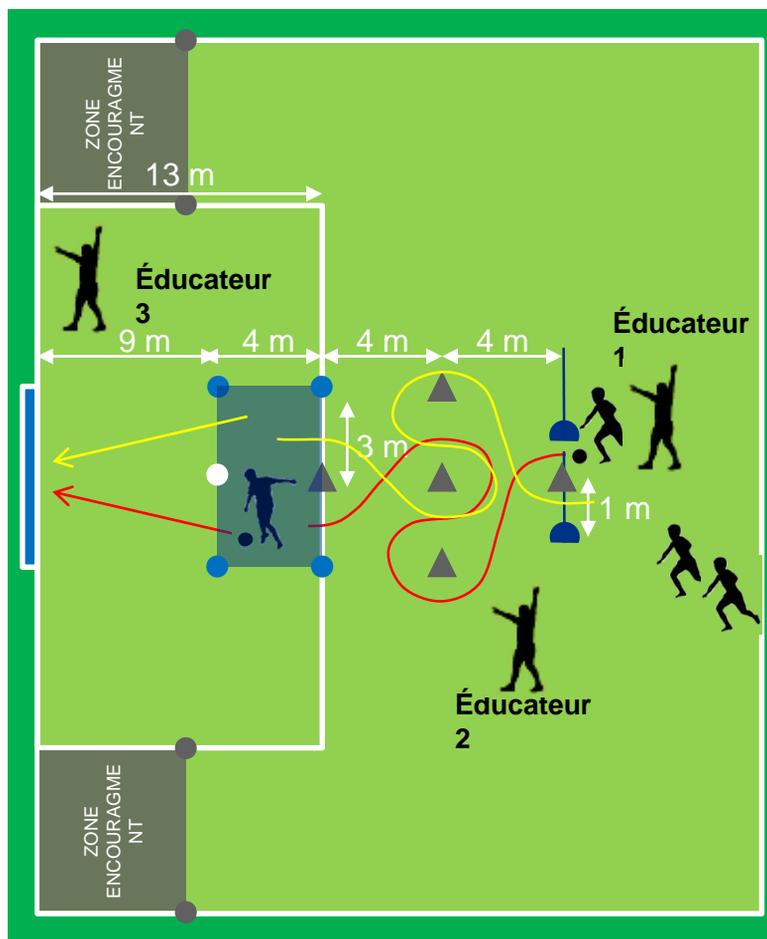
MATCH OBSERVE		VALEURS FFF - CRITERES D'OBSERVATIONS				
Equipe	Nom - Prénom du joueur	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLERANCE	SOLIDARITE

3

DEFIS TECHNIQUES

PHASE LIGUE DOM TOM

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 bâche. 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)

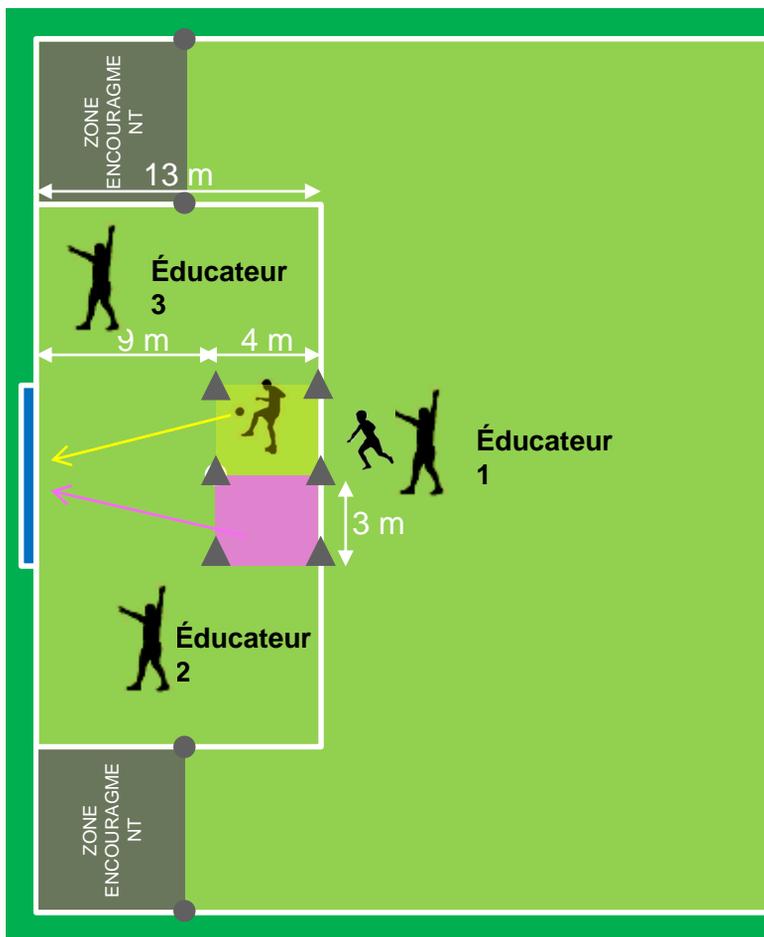
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE LIGUE DOM TOM

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 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)

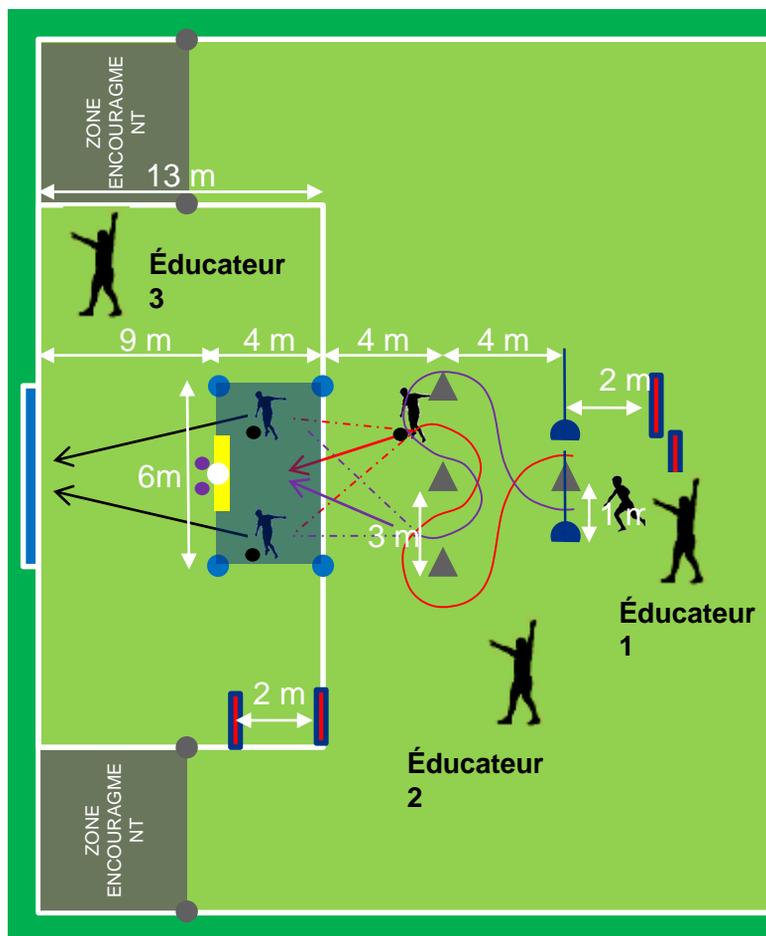
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE INTER-LIGUES DOM TOM

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, 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		Départ droitier
	Zone de frappe (ZF)		Cellules de chronométrage
	Zone d'encouragement		Ballons de secours
	Mur d'appui sur le point de réparation		

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)

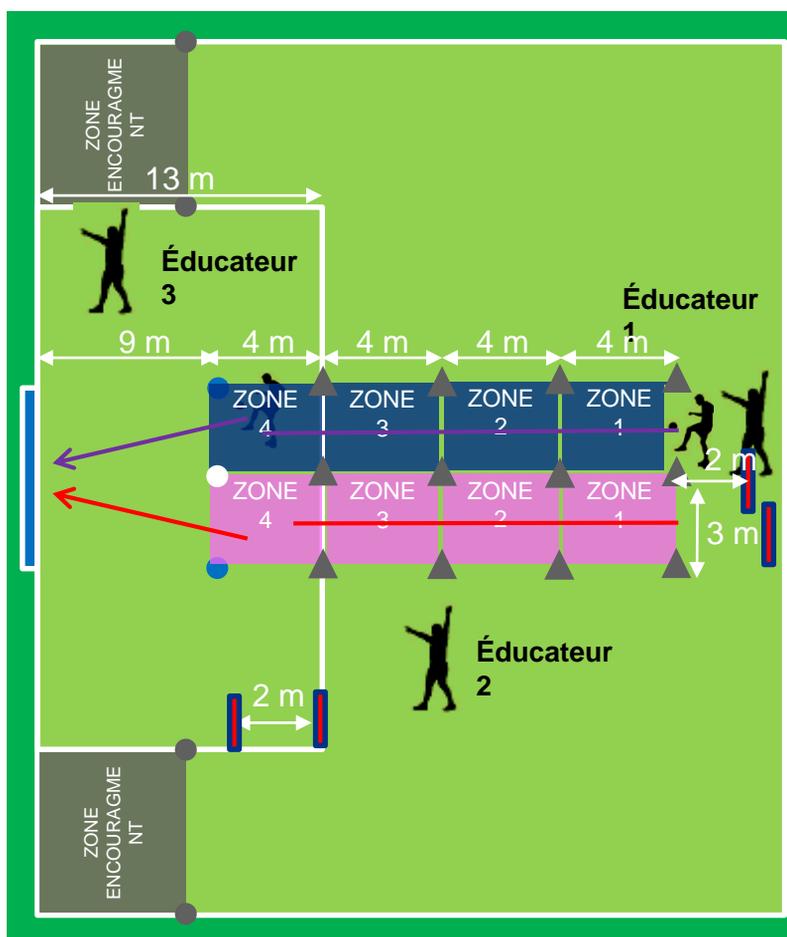
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE INTER-LIGUES DOM TOM

DÉFI 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 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 1^{er} joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur déclenche son tir. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1^{er} 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 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 (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)

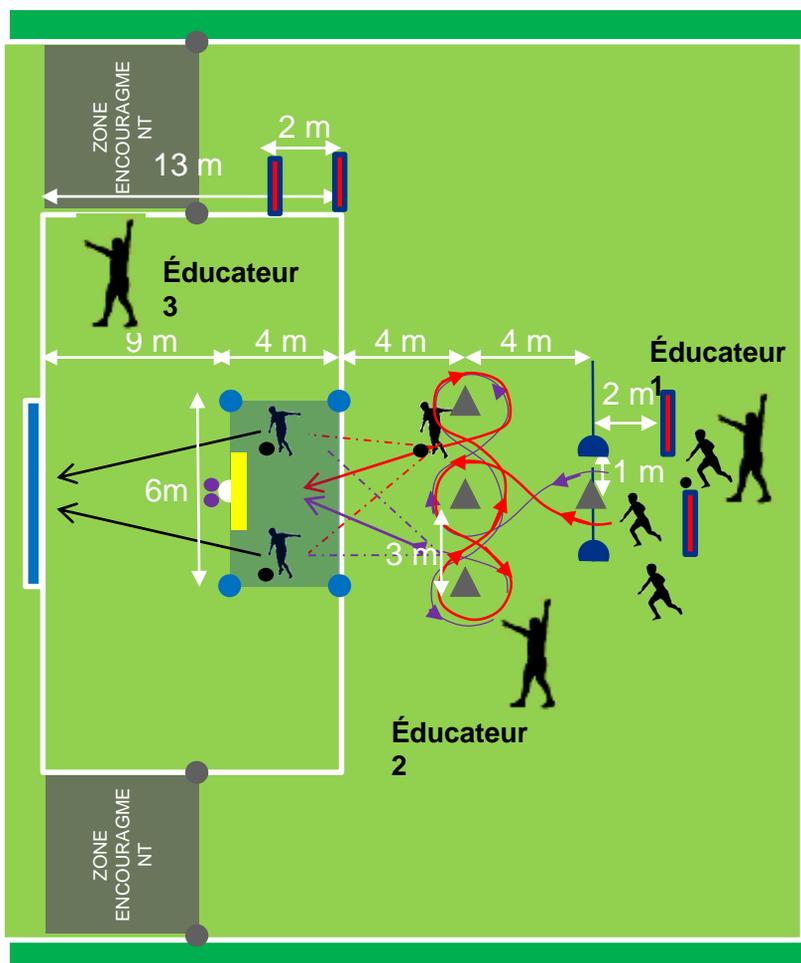
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE NATIONALE

DÉFI CONDUITE

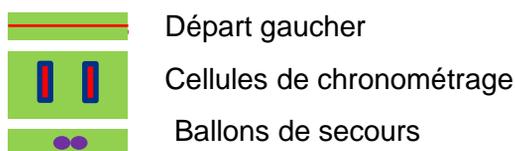
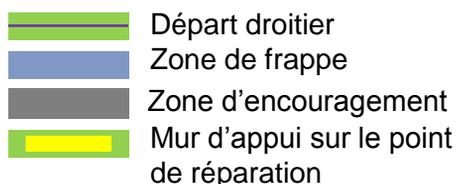
**Objectif :**

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 1^{er} joueur passe la 1^{ère} cellule et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur franchit la 2^{ème} cellule. Seul le 1^{er} 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:**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)

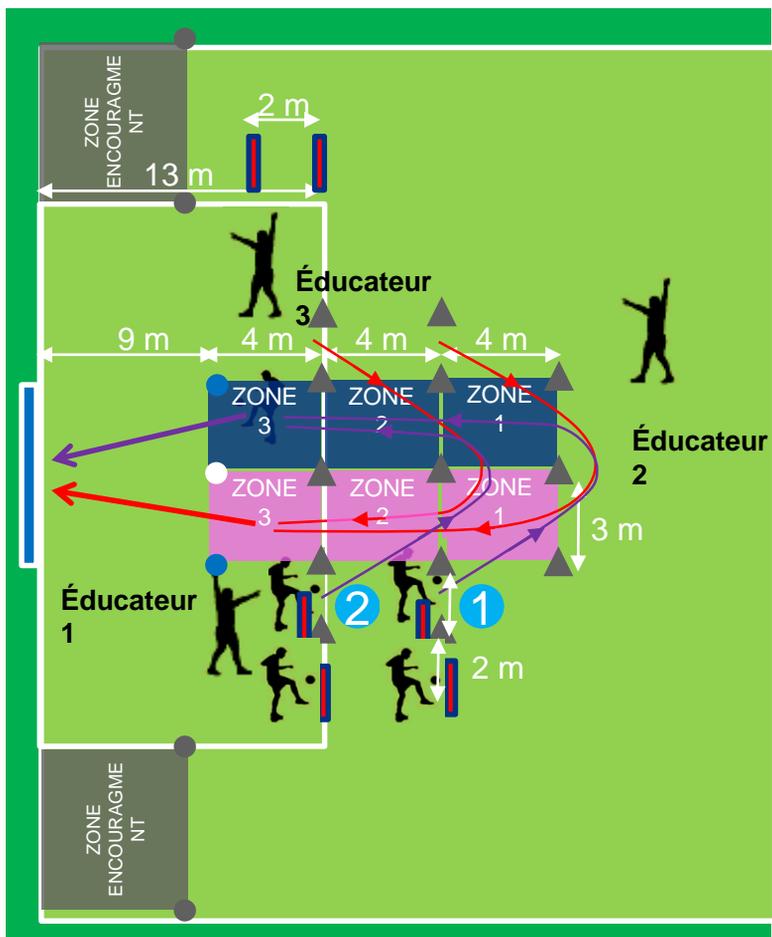
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE NATIONALE

DÉFI 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 1^{er} joueur passe la 1^{ère} cellule et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur franchit la 2^{ème} cellule. Seul le 1^{er} 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:****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 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 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.

**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.

NOM DE L'EQUIPE :

Nombre de joueurs(ses)

--

N° tirés au sort si moins de 12 joueurs(ses)

--

Joueurs	Bonus -3 sec (cible basse) Bonus -10 sec (cible haute)	Malus +5 sec si utilisation d'un ballon de secours (Phases régionale et nationale)
Exemple	-3 sec.	5 sec.
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 sec. sec.

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.	

PHASE LIGUE DOM-TOM

NOM DE L'EQUIPE :

Nombre de joueurs(ses)

--

N° tirés au sort si moins de 12 joueurs(ses)

--

Joueurs	Bonus -3 sec (tir ballon au sol) Bonus -10 sec (tir de volée ou 1/2)	Nombre de jonglages et malus Objectif : 30 pour les garçons Objectif : 15 pour les filles
Exemple	-3 sec.	G : 22 (30-22=8X2") = +16 sec. F : 11 (15-11=4X2") = +8 sec.
		G ou F : 30 ou 15 = 0 sec.
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 sec. sec.

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.	

PHASE INTER LIGUES DOM-TOM

NOM DE L'EQUIPE :

Nombre de joueurs(ses)

--

N° tirés au sort si moins de 12 joueurs(ses)

--

Joueurs	Bonus -3 sec (tir ballon au sol) Bonus -10 sec (tir de volée ou 1/2)	Malus +10 sec /+15 sec /+20 sec selon zone de perte
Exemple	-3 sec.	15 sec.
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 sec. sec.

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**

**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 2^{ème} personne).
- Transmettre les résultats à l'organisation générale sur la fiche synthèse.

