

Rassemblement Départementale U11



Samedi 10 Mai à Villerupt



Rassemblement Départemental U11

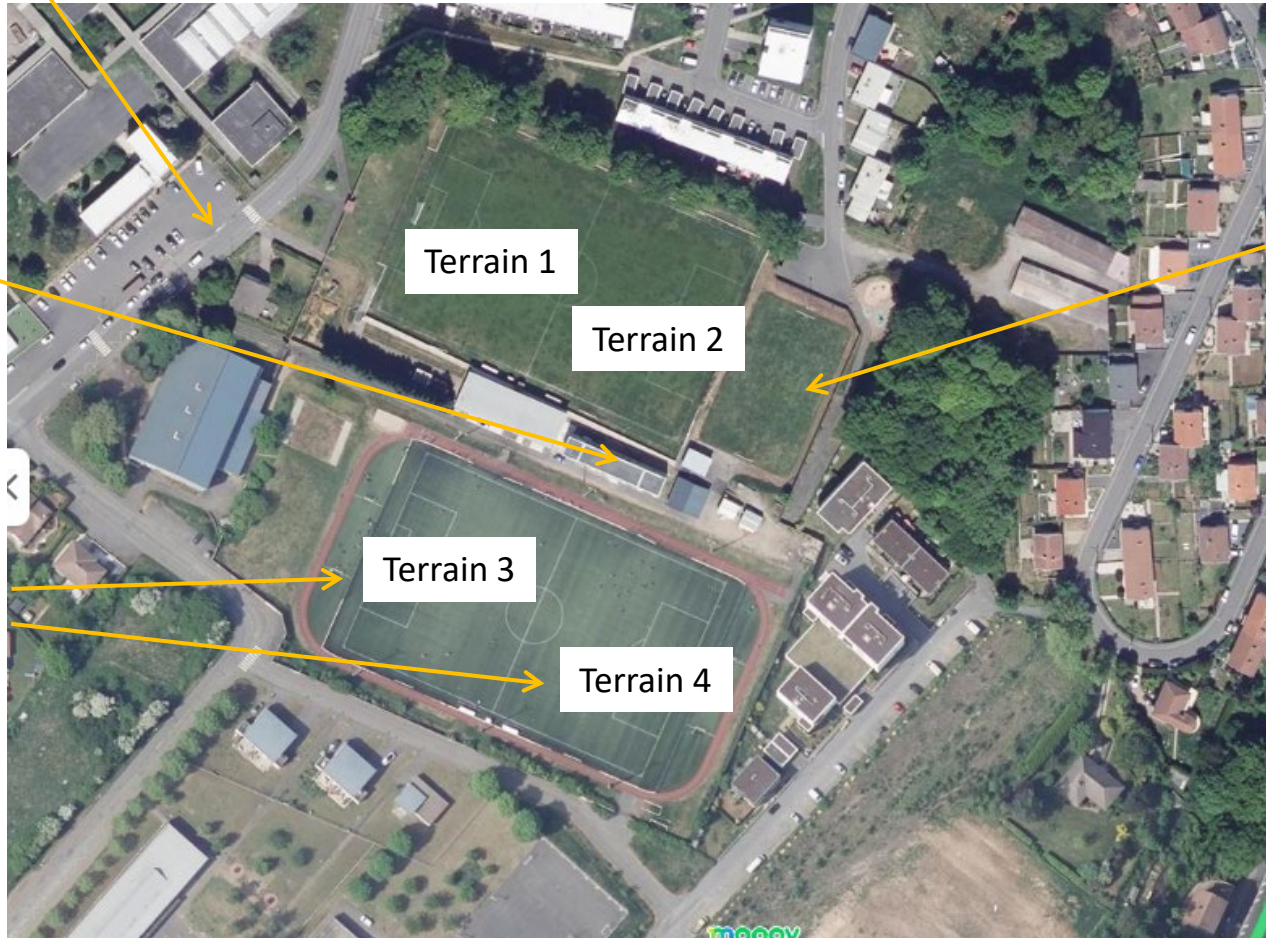


- ***Le Samedi 10 mai le rassemblement départemental U11 se déroulera sur les installations Villerupt***
- Participation de 16 équipes U11 à ce rassemblement
- Mise en place de la formule échiquier
- Toutes les équipes effectuent 5 rencontres de 15 minutes, 1 défi Jonglage, 1 défi conduite.

Stationnement

Table de Marque

Défis Techniques



Espace Repas

PROGRAMME

Horaire	Rencontres Terrain Synthétique (1 et 2)	Rencontres terrain Vert (3 et 4)	Vestiaires	Repas
09h45	<i>Accueil des équipes / Dépôt des feuilles de match</i>			
10h00	Réunion des éducateurs			
10h10	Réalisation des tests techniques			
11h00	1 Contre 2 / 3 Contre 4	5 Contre 6 / 7 Contre 8		
11h20	9 Contre 10 / 11 Contre 12	13 Contre 14 / 15 Contre 16		
11h45	R2 (2 matchs garçons)	R2 (2 matchs garçons)		
12h05	R2 (2 matchs garçons)	R2 (2 matchs garçons)		8 équipes
12h20				8 équipes
14h00	R3 (2 Matches Garçons)	R3 (2 Matches Garçons)		
14h20	R3 (2 Matches Garçons)	R3 (2 Matches Garçons)		
14h45	R4 (2 Matches Garçons)	R4 (2 Matches Garçons)		
15h05	R4 (2 Matches Garçons)	R4 (2 Matches Garçons)		
15h25	R5(2 Matches Garçons)	R5(2 Matches Garçons)		
15h50	R5(2 Matches Garçons)	R5 (2 Matches Garçons)		
16h15	<i>Remise des récompenses</i>			



Défi Jonglage



Tenue de footballeur obligatoire

Essais

2 Essais Pieds → 30 jonglages maximum

2 Essais Tête → 10 jonglages maximum

Le joueur effectue ses 2 essais à la suite/ si le premier est réussi le joueur n'effectue pas le second essai

Aucune surface de rattrapage : le second pied est autorisé dans le comptage des jonglages

Départ du ballon se fait au pied (à la main pour le jonglage de la tête)

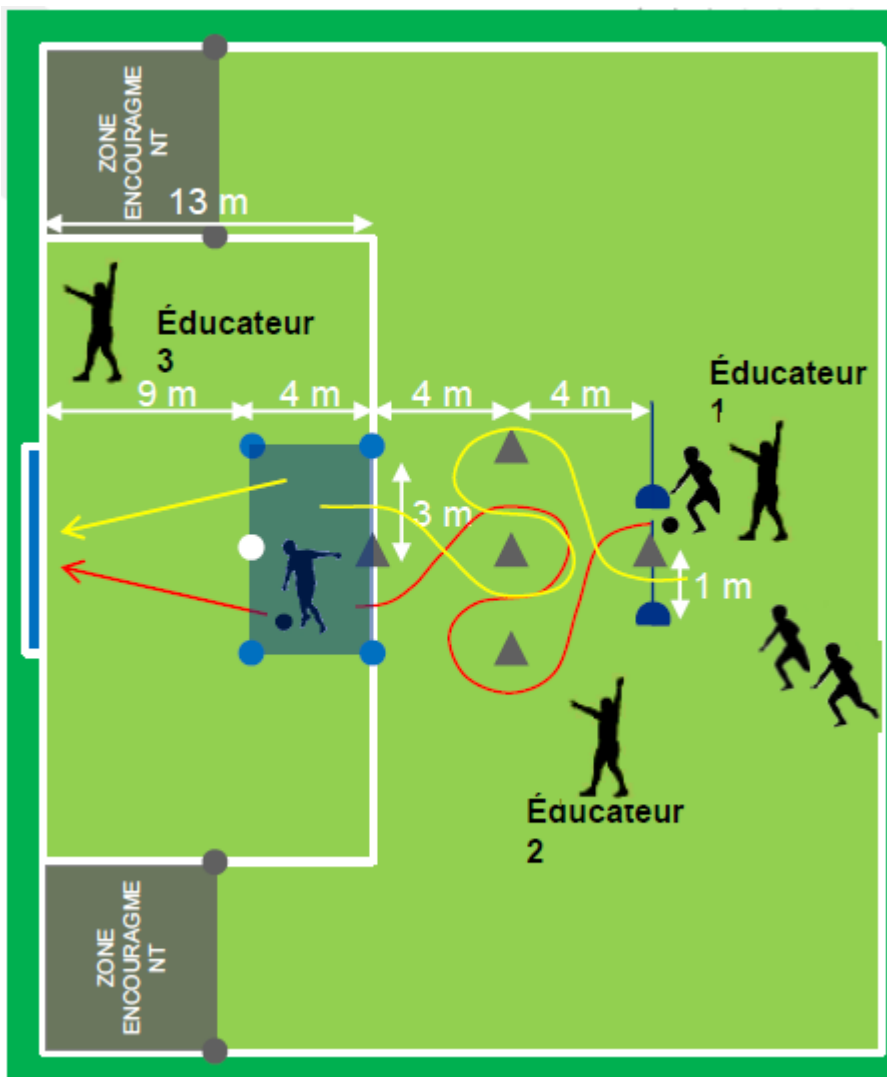
Poser le pied par terre après chaque contact

Début du comptage au premier contact

Ne pas faire les totaux

Les 8 meilleures scores seront pris en compte

Défi Conduite Garçons



Réaliser le meilleur temps Possible en Relais

Réaliser le parcours et arriver dans la zone de frappe

Côté de départ est au choix

Chrono démarre quand le premier débute la conduite de balle

Départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe (éducateur lâche l'épaule)

Le joueur qui ne respecte pas le slalom doit revenir à l'endroit de l'irrégularité.

Temps Bonus - 3 sec Cible Basse
- 10 sec Cible Haute

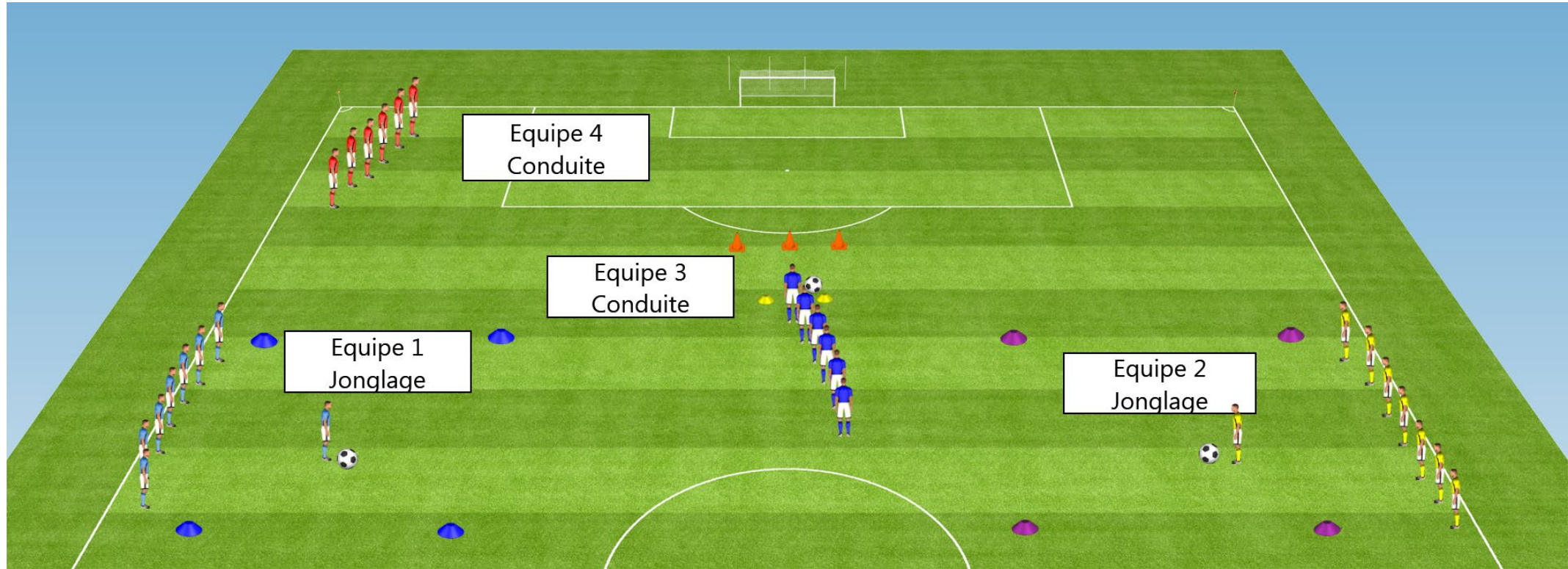
Si moins de 12 joueurs tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses)

Chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but.

Si l'équipe ne compte pas 12 joueurs, un tirage au sort sera réalisé pour désigner les joueurs qui passent 2 fois.



Organisation Défi conduite



Equipes regroupées par 4 sur demi-terrain Foot à 8

2 équipes participent au Défi conduite pendant que les 2 autres participent au Défi Jonglage

Défi conduite géré par la commission District / Défi jonglage géré par les éducateurs

Comptage des points



Comptage des Points Rencontres :

Victoire 4 points, Nul 2 points, Défaite 1 point

Fair Play: Capital de 7 points de Fair-Play

Place	Classement Défis techniques
1 à 4	4 Points
5 à 8	3 Points
9 à 12	2 points
13 à 16	1 point

Chaque équipe marque le nombre de points correspondant à la place obtenue sur le défi concerné (voir barème ci-dessous). La somme des points obtenus lors des 2 défis permet d'établir le classement des défis techniques.

1 ^{er}	16 points	9 ^{ème}	8 points
2 ^{ème}	15 points	10 ^{ème}	7 points
3 ^{ème}	14 points	11 ^{ème}	6 points
4 ^{ème}	13 points	12 ^{ème}	5 points
5 ^{ème}	12 points	13 ^{ème}	4 points
6 ^{ème}	11 points	14 ^{ème}	3 points
7 ^{ème}	10 points	15 ^{ème}	2 points
8 ^{ème}	9 points	16 ^{ème}	1 point

Exemple : Une équipe finissant à la 1^{ère} place du défi jonglage et 15^{ème} au défi conduite marquera 18 points (16+2)



Composition du Groupe/Système de l'épreuve



Les premières rencontres sont déterminées par un tirage au sort. Celui-ci sera effectué le jeudi 3 avril et déterminera les premières rencontres.

Par la suite, à partir du 2^{ème} match, ainsi que pour le 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} match, l'ordre des rencontres, est déterminé par les résultats et le classement des rencontres (Nombre de points puis jonglage) précédentes donc :

1^{er} contre 2^{ème}

3^{ème} contre 4^{ème}

5^{ème} contre 6^{ème}

7^{ème} contre 8^{ème}

9^{ème} contre 10^{ème}

11^{ème} contre 12^{ème}

13^{ème} contre 14^{ème}

15^{ème} contre 16^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant elle rencontre l'équipe suivante du classement

Composition des équipes

Chaque équipe pourra aligner 12 joueurs ou joueuses Licenciés (es) à la F.F.F, Licence enregistrée au nom du Club. La présentation des licences sera exigée avant le début du tournoi.

Classement Final



A l'issue des 5 rencontres le classement final sera établi en tenant compte :

- Des points obtenus lors des rencontres **(20 points matchs possibles)**
- Des points obtenus lors des défis techniques **(4 points)**
- Des points de fair-play, chaque équipe part avec **un capital de 7 pts** et peut se faire retirer un point dans les cas suivants : Jeu dur, non-respect de l'arbitre, interpellation irrespectueuse de ses joueurs, contestation des décisions de l'arbitre, sortie de sa zone technique)

En cas d'égalité de points lors du classement final, entre deux ou plusieurs équipes, il est tenu compte des dispositions suivantes :

- du nombre de points entre les équipes ex-æquo, dans la mesure où elles se sont toutes rencontrées.
- de l'épreuve de Jonglerie, le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition des points attribués aux 8 meilleurs Joueurs ou Joueuses.
- Si l'égalité subsiste, il sera tenu compte du meilleur total du 9ème et ainsi de suite.
- En cas d'égalité sur les 12 joueurs il sera tenu compte du nombre d'essais réalisés.

Bon rassemblement à tous

