



8 équipes Garçons

4 équipes Filles



Finale Départementale

Samedi 6 avril 2024

à ELOYES



Programme de la journée

RDV des équipes garçons + dépôt des feuilles de match + habillage vestiaire

9h45

Briefing de compétition + Tirage au sort des premières rencontres

10h05

Quiz Programme Educatif Fédéral

Défis techniques (jonglage et conduite)

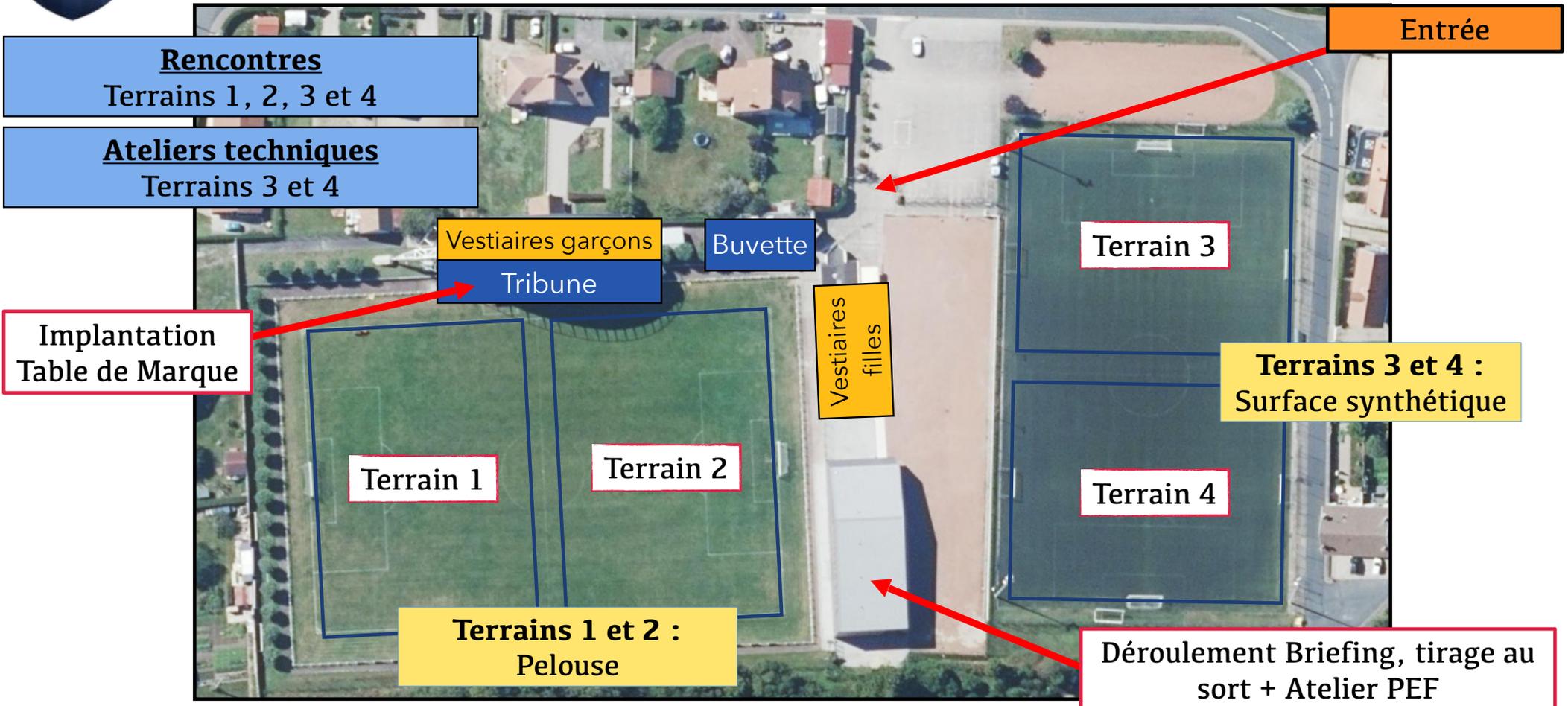
Rencontres

Garçons : 2 le matin + 3 l'après-midi

Filles : 3 l'après-midi



PLAN DU SITE - STADE TENTHOREY





PLANNING DE LA JOURNÉE

PROGRAMME

- 9h45 - Accueil des équipes Dépôt des feuilles de match +
Vérification des licences
- 10h00 - Tirage au sort des rencontres
- 10h15 - PEF - Équipes 1 à 8 Terrain de pétanque couvert
- 10h35 - Défis techniques - Jonglages & Conduite
4 équipes terrain 3 / 4 équipes terrain 4
- 11h15 - **Rotation 1** - 4 matchs
- 11h45 - **Rotation 2** - 4 matchs
- 12h15 - REPAS** Faire une voie que pour les joueurs
- 12h15 - Accueil des équipes féminines
- 12h30 - Briefing des éducateurs
- 12h45 - PEF - Équipes féminines Buvette - 2 rotat* de 2 éq
- 13h00 - Défis techniques - Jonglages & Conduite
- 13h30 - **Rotation 1F** - 2 matchs filles
- 13h55 - **Rotations 3** - 4 matchs garçons
- 14h15 - **Rotation 2F** - 2 matchs filles
- 14h40 - **Rotation 4** - 4 matchs garçons
- 15h00 - **Rotation 3F** - 2 matchs filles
- 15h25 - **Rotation 5** - 4 matchs garçons
- 15h15 - Remise des récompenses**



VELUM
L'ECLAIRAGE PROFESSIONNEL



ÉPREUVES DE LA JOURNÉE

RENCONTRES	DÉFIS TECHNIQUES	QUIZ ÉDUCATIF
<p><u>Phase départementale :</u></p> <p>Garçons : Formule échiquier 1 groupe de 8 équipes 5 matchs par équipe</p> <p>Filles : Formule championnat 4 équipes - toutes les équipes se rencontrent</p>	<p><u>Phase départementale :</u></p> <p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p>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><u>Phase départementale :</u></p> <p>1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles du jeu »</p> <p>5 questions / joueur / thème</p>



EPREUVES DE LA JOURNÉE

Matches

240 points + 60 points bonus offensif

Attribution des points en fonction des résultats des rencontres. Un bonus offensif est attribué si l'équipe marque au moins 2 buts dans le match.

Tirage au sort pour la première rencontre.

Phase départementale :

Victoire : 48 points

Nul : 24 points

Défaite : 12 points

Bonus offensif : 12 points

Défi conduite

60 points

Attribution des points en fonction d'un barème généré par le logiciel dédié à l'opération.

Il est construit en fonction de la moyenne des temps des défis.

La meilleure performance aura 60 points et les équipes moins bien classées auront un minimum de 5 points.

Défi jonglage

60 points

Quiz

60 points

0,5 point par bonne réponse par joueur/joueuse

Si moins de 12 joueurs(euses), un ratio est appliqué pour apporter la note à 12 joueurs.



QUIZ Programme Educatif Fédéral

Questionnaire individuel

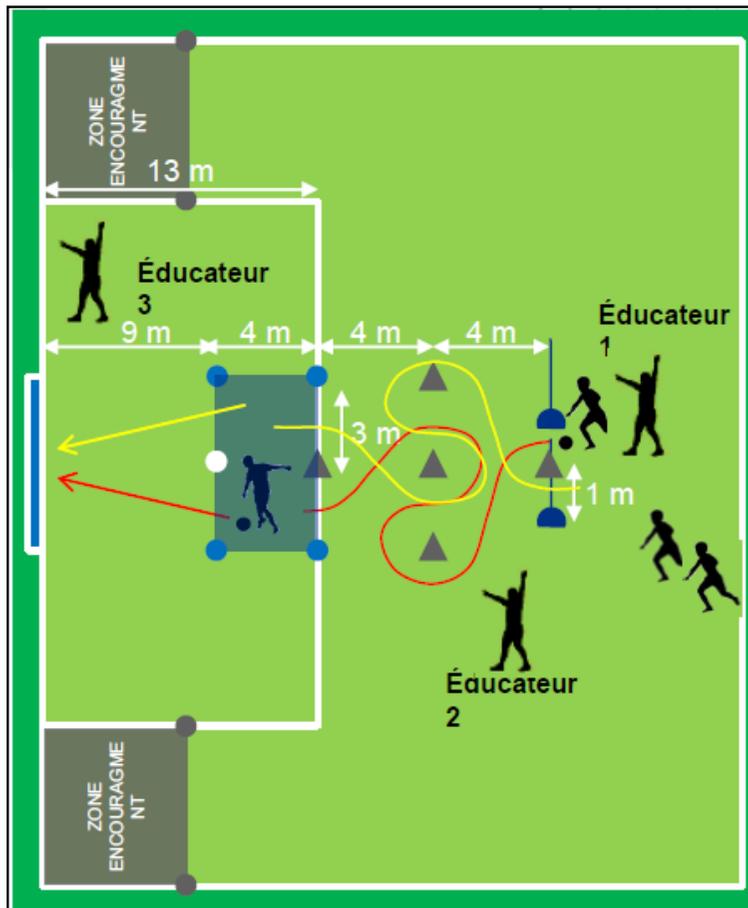
5 questions sur les Règles de vie

5 questions sur les Règles du jeu

60 points à gagner par équipe

TOUS LES JOUEURS DOIVENT PARTICIPER AU QUIZ DU PROGRAMME EDUCATIF FÉDÉRAL.

DÉFI CONDUITE FILLES ET GARÇONS



• **OBJECTIF :** Réaliser le meilleur temps possible en relais par équipe

• **Consignes :**

Réaliser le parcours et arriver dans la zone de frappe

Le côté de départ est au choix

Le chrono démarre quand le premier débute la conduite de balle

Le 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 (1 rebond autorisé avant cible)

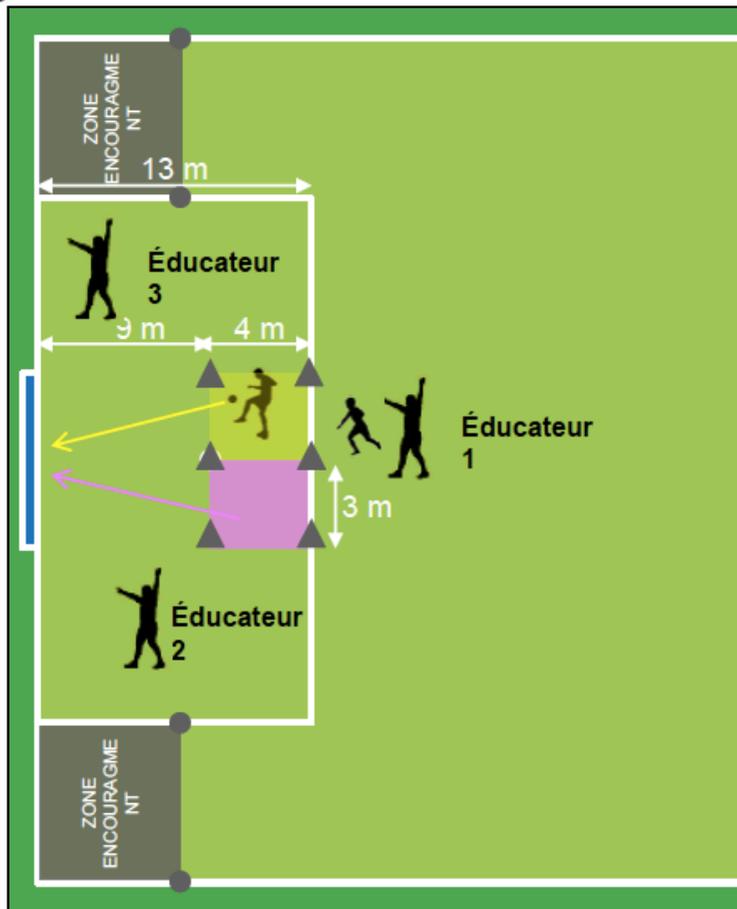
: - 10 sec Cible Haute

Pas de bonus si le tir est déclenché en dehors de la zone de frappe.

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

Le chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but

DÉFI JONGLAGE Garçons



• **OBJECTIF :** Réaliser le meilleur temps possible en relais par équipe

• **Consignes :**

Chaque joueur doit réaliser 30 jongles en statique 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 déclenchée au moment de la frappe sur le ballon du précédent.

Le départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (pas de 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 jongles s'arrêtent.

Malus :

+ 2 sec par jongles manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18x2 sec en plus)

Bonus : (1 rebond max entre la frappe et la bêche)

- Cible atteinte de volée : -10 sec

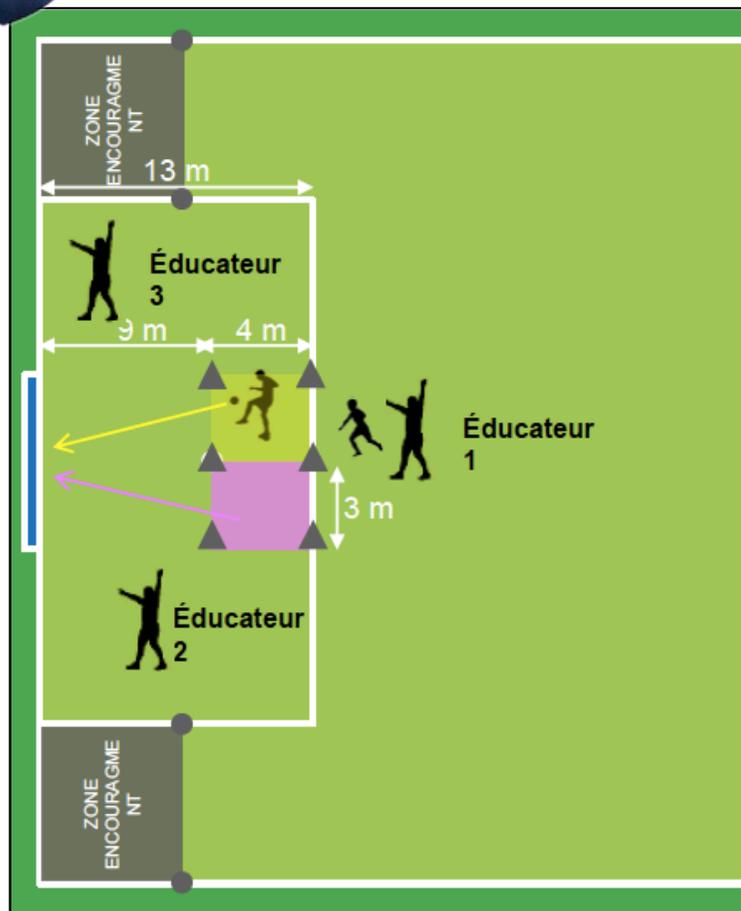
- Cible atteinte, frappe au sol : - 3 sec

Pas de bonus si le tir est déclenché en dehors de la zone.

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

Le chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but

DÉFI JONGLAGE Filles



• **OBJECTIF :** Réaliser le meilleur temps possible en relais par équipe

• **Consignes :**

Chaque joueuse doit réaliser 15 jongles en statique 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 de la joueuse suivante dans la zone est déclenchée au moment de la frappe sur le ballon de la précédente.

Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (pas de 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.

Malus :

+ 2 sec par jonglages manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18x2 sec en plus)

Bonus :

- But atteint de volée : -10 sec (1 rebond max entre la frappe et le but)

- But atteint, frappe au sol : - 3 sec (0 rebond entre la frappe et le but)

Pas de bonus si le tir est déclenché en dehors de la zone.

Si moins de 12 joueuses : tirage au sort pour un passage supplémentaire d'une ou plusieurs joueuses.

Le chrono s'arrête lorsque la dernière joueuse frappe au but.



BÂCHE DES DÉFIS





RENCONTRES GARÇONS

5 rencontres de 15 minutes

Tirage au sort pour les premières rencontres puis formule **échiquier**

Classement à la fin de chaque tour

Tour suivant = 1^{er} contre 2^{ème} / 3^{ème} contre 4^{ème} / ...

2 équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois sur la journée

Victoire : 48 points // **Match nul** : 24 points // **Défaite** : 12 points

BONUS OFFENSIF : 2 buts marqués ou plus : +12 points

Le défi conduite sera utilisé pour départager les égalités



RENCONTRES FILLES

3 rencontres de 20 minutes

Formule championnat (tout le monde se rencontre)

Victoire : 80 points // **Match nul** : 40 points // **Défaite** : 20 points

BONUS OFFENSIF : 2 buts marqués ou plus : +20 points

Le défi conduite sera utilisé pour départager les égalités



ORGANISATION ET CLIMAT DES RENCONTRES

Protocole de début de rencontre : coordination des 4 terrains pour l'entrée des joueurs

1^{ère} équipe nommée se situe à gauche du délégué et a le coup d'envoi

2 éducateurs + 1 juge de touche (dirigeant de chaque club) peuvent accéder au terrain

Importance du comportement des éducateurs, **responsables** du climat des rencontres

Protocole Fair-Play à la fin de chaque rencontre (saluer adversaires et arbitres)

PLAISIR

RESPECT

ENGAGEMENT

TOLÉRANCE

SOLIDARITÉ



QUALIFICATION DES JOUEURS

Qualification des joueurs

Les joueurs doivent être qualifiés au plus tard le 31 janvier 2024 pour leur club.

Possibilité de faire jouer des U14F

Possibilité de surclasser 3 U11 (au maximum)

Les joueurs ne peuvent jouer que pour un seul club.

Nombre de mutations

4 mutations autorisées (dont 1 Hors-période)



QUALIFICATION DES JOUEUSES

Qualification des joueuses

Joueuses doivent être qualifiées au plus tard le 31 janvier 2024 pour leur club.

Possibilité de surclasser 3 U11F (au maximum)

Les joueuses ne peuvent jouer que pour un seul club.

Nombre de mutations

4 mutations autorisées (dont 1 Hors-période)



CLASSEMENT FINAL - CALCUL DES POINTS

Points des rencontres (240 points possible) + 60 points bonus offensif

Points atelier conduite (60 points possible)

Points atelier jonglage (60 points possible)

Points quiz « règle de vie » (60 points possible)

Points quiz « règle du jeu » (60 points possible)

En cas d'égalité : rencontre directe puis défi jonglage

Garçons : 1 équipe qualifiée pour la finale régionale
Féminines : 1 équipe qualifiée pour la finale régionale

**4 & 5 MAI 2024
(MOSELLE)**



PLANNING DES ÉQUIPES FÉMININES

TOUR 1

ES THAON

-

SA Epinal

FFVM

-

SR St Dié Kellermann

TOUR 2

SA Epinal

-

FFVM

ES THAON

-

SR St Dié Kellermann

TOUR 3

SR St Dié Kellermann

-

SA Epinal

ES THAON

-

FFVM



PLANNING DES ÉQUIPES MASCULINES

TIRAGE AU SORT LE MATIN DE LA FINALE POUR LES PREMIÈRES RENCONTRES