



FINALES DES CHALLENGES

SAMEDI 16 MARS 2024

Sur les structures du CLAMART C.S.M

Au Stade de la Plaine
131 Chemin du Parc
92 140 CLAMART





SOMMAIRE

LE SITE
PROGRAMME DE LA JOURNÉE
INFORMATIONS PRATIQUES
LES ÉPREUVES
LES FINALISTES
LES PROTOCOLES
LES FESTIVITÉS

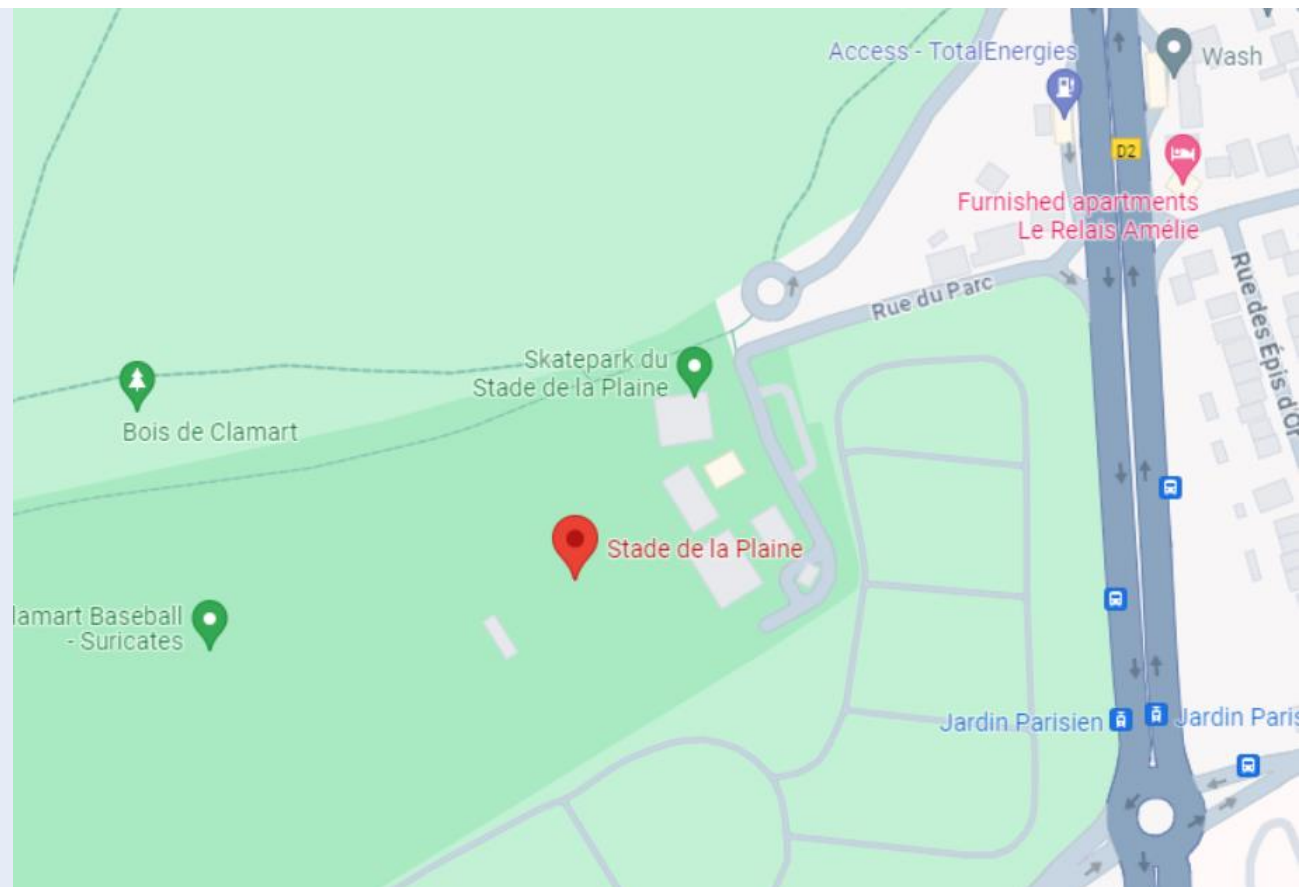
LE SITE

Stade de la Plaine

CLAMART C.S.M



131 Chemin du Parc
92140 CLAMART







PROGRAMME DE LA JOURNÉE

DÉROULÉ

- | | | | |
|-------|---|---|-----------------|
| 10H20 |  | Accueil des équipes -----> | Table d'accueil |
| 10H40 |  | Photo -----> | Stand photo |
| 11H |  | Défis techniques ----->
(conduite & jonglerie) | Terrain 2 |
| 11H40 |  | Briefing des éducateurs ----> | Table de marque |
| 12H |  | Rencontres rotation 1 ----> | Terrain 2 |
| 12H40 | | Pause repas | |
| 13H20 |  | Rencontres rotation 2 et 3 --> | Terrain 2 |
| 14H40 |  | Matchs de classement -----> | Terrain 2 |
| 15H40 |  | Remise des récompenses ---> | Terrain 1 |



INFORMATIONS PRATIQUES

ACCUEIL

- Le rendez vous est fixé :
à 10h20 pour les équipes U11
- L'éducateur seul se présente à la table d'accueil, une fois seulement que tous ses joueurs sont arrivés. (Sauf retard important)
- Il doit être muni de :
 - Ses licences avec photo (format papier ou Foot Compagnon)
 - Ses équipements (dont maillots numérotés)
 - 12 ballons taille 4 bien gonflés
- Des documents lui sont remis :
 - Un listing à remplir : noms, prénoms, numéros de licences
 - Les documents importants pour la journée
- L'équipe est ensuite orientée vers un vestiaire de passage.



INFORMATIONS PRATIQUES

VESTIAIRES ET LICENCES

 Seuls les 12 joueurs et les 2 éducateurs ont accès au vestiaire 
AUCUN PARENT n'a accès à la zone vestiaire.

- Le vestiaire attribué est un vestiaire de **PASSAGE**. Rien ne peut être laissé à l'intérieur.
- Une vérification des licences et des équipements est effectuée dans le vestiaire.
- L'éducateur doit présenter :
 - Le listing fourni à l'accueil rempli
 - L'ensemble des licences des joueurs avec photo

UN JOUEUR SANS LICENCE VALIDÉE NE JOUERA PAS
Une demande de licence n'est pas une licence.



INFORMATIONS PRATIQUES

RÉPARTITION DES VESTIAIRES

Vestiaire

Equipes

- | | | | | | | |
|---|--------|---------------------------|--|---|--|-----------------------|
| 1 | -----> | BOULOGNE BILLANCOURT A.C. | | & | | CLICHY SUR SEINE U.S. |
| 2 | -----> | COLOMBIENNE E.S. | | & | | MALAKOFF U.S.M. |
| 3 | -----> | MEUDON A.S. | | & | | NANTERRE E.S. |
| 4 | -----> | RACING C.F.F. | | & | | SURESNES J.S. |



INFORMATIONS PRATIQUES

PHOTOS

La photo se fera à **10h40**.

Les équipes sont appelées les unes après les autres à sortir du vestiaire pour se rendre à **l'espace photo**.

Chargé de communication :
Nicolas ALMERAS

- 6 joueurs debout
- 6 joueurs assis
- Educateur à gauche et dirigeant à droite





LES ÉPREUVES

INFORMATIONS GÉNÉRALES

- Tout au long de la journée, les différentes équipes participent à plusieurs épreuves.

2 DÉFIS TECHNIQUES  
Conduite / Jonglerie

3 MATCHS DE POULE   

1 MATCH DE CLASSEMENT 

CHACUNE DES ÉPREUVES EST IMPORTANTE POUR LE CLASSEMENT FINAL


Une équipe qui a remporté l'ensemble de ses matchs n'est pas assurée de finir première.
Les résultats des 2 défis techniques sont aussi déterminants.

Pour les détails des calculs, voir page suivante.



LES ÉPREUVES

CLASSEMENT

Défi Conduite 	Défi Jonglerie 	Rencontres 	Classement 
/4 points	/4 points	/12 points	/20 points
<p>Le défi conduite est réalisé avec les équipes d'une même poule.</p>	<p>Le défi jonglerie est réalisé avec les équipes d'une même poule.</p>	<p>Les poules sont constituées de 4 équipes. Chaque équipe joue 3 matchs de poule.</p> <p>Match gagné : 4 points Match nul : 2 points Match perdu : 1 point Match perdu (pénalité ou forfait) : 0 point Bonus offensif à chaque match (2 buts minimum marqués) : 1 point</p>	<p>Un classement global est établi pour chaque poule.</p> <p>TOTAL = Points CONDUITE + JONGLERIE + RENCONTRES</p>
<p>Un classement CONDUITE est établi à l'issue du défi.</p> <p>1er : 4 points 2ème : 3 points 3ème : 2 points 4ème : 1 point</p>	<p>Un classement JONGLERIE est établi à l'issue du défi.</p> <p>1er : 4 points 2ème : 3 points 3ème : 2 points 4ème : 1 point</p>	<p>Un classement RENCONTRES est établi à l'issue des matchs de poule.</p> <p>1er : 12 points 2ème : 9 points 3ème : 6 points 4ème : 3 points</p> <p>En cas d'égalité de points, la conduite départage les équipes.</p>	<p>Il permet d'établir les matchs de classement de la façon suivante :</p> <p>1er/2ème 1er Poule A - 1er Poule B 3ème/4ème 2ème Poule A - 2ème Poule B 5ème/6ème 3ème Poule A - 3ème Poule B 7ème/8ème 4ème Poule A - 4ème Poule B</p> <p>En cas d'égalité de points ou de match nul, la jonglerie départage les équipes.</p>



LES ÉPREUVES

LE CALCUL DES POINTS



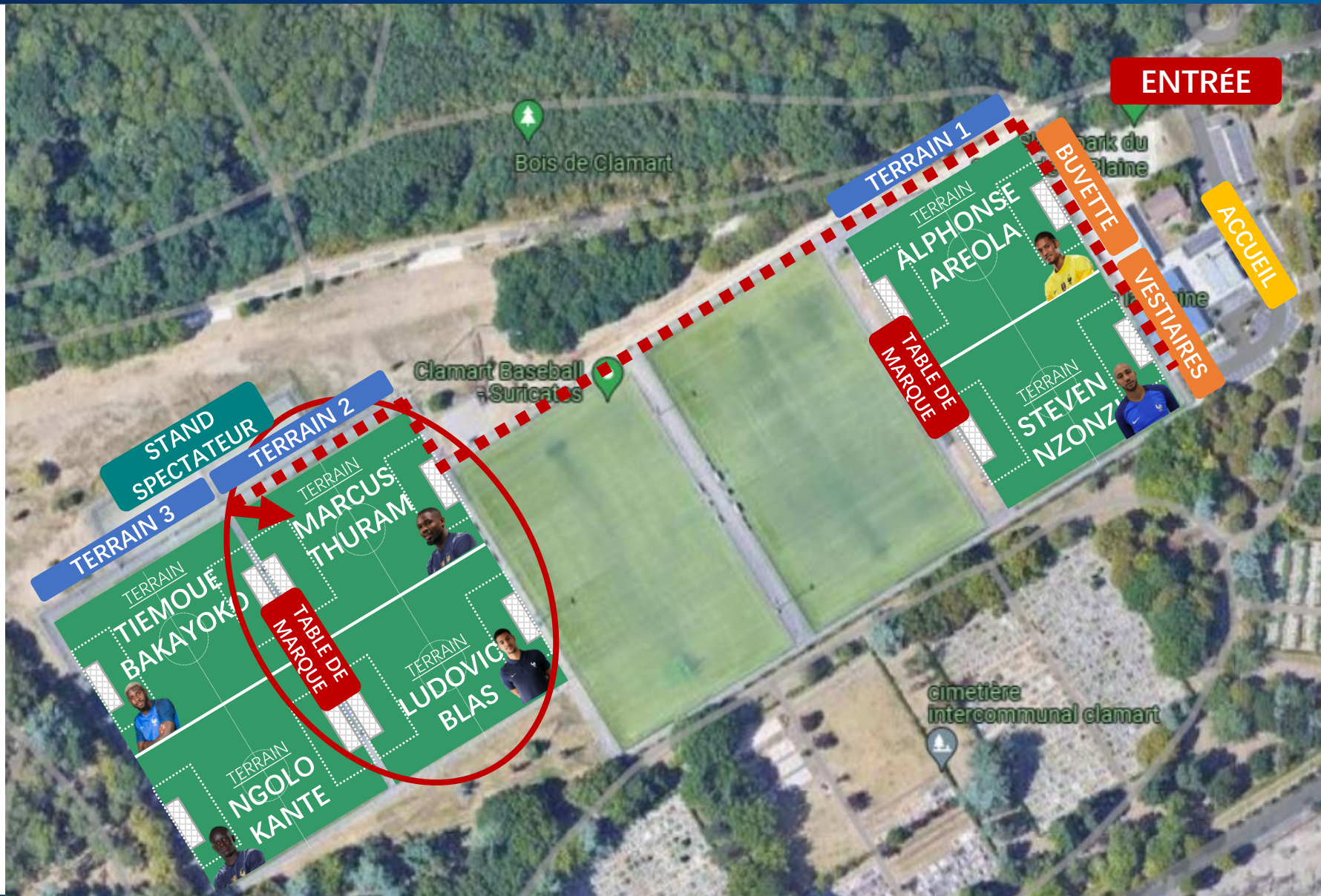
60% DES POINTS

Critère sportif : les matches qui se déroulent sur des demi-terrains et se jouent à 8 contre 8 selon le règlement fédéral du football d'animation.



40% DES POINTS

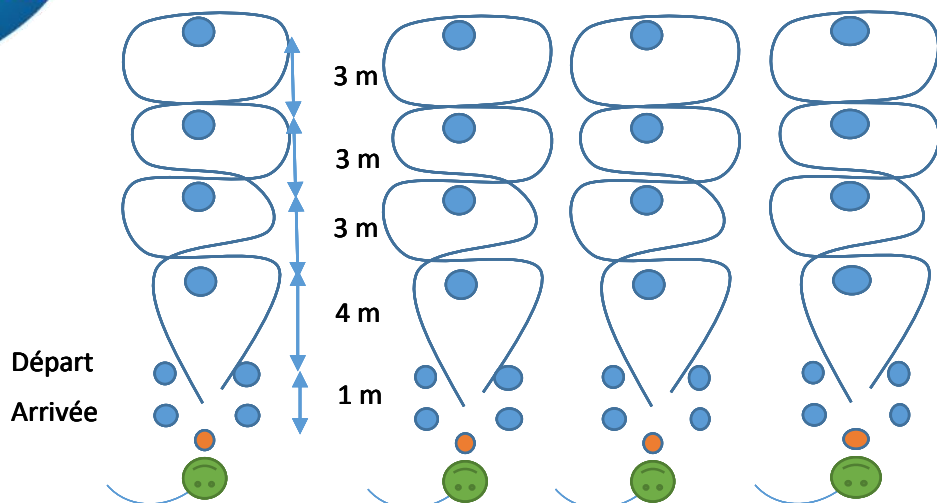
Critère sportif : défis techniques conduite de balle et jongles.





LES ÉPREUVES

DÉFI TECHNIQUE 1



POULE A		
CLASSEMENT	ÉQUIPE	POINTS OBTENUS
1er		4 PTS
2ème		3 PTS
3ème		2 PTS
4ème		1 PT

Défi Conduite

/4 points

- Le défi se fait avec les 4 équipes d'une même poule. Il se déroule sous forme de relais. (un passage par joueur)
L'objectif est de réaliser le meilleur temps possible.
- Chaque équipe doit réaliser le même nombre de passages (12).
Pour les équipes avec un effectif réduit, un tirage au sort de l'éducateur référent responsable du défi sera effectué pour désigner le joueur qui fera deux fois l'atelier.
- Le premier joueur effectue l'aller retour en slalomant et arrête le ballon dans la zone. Lorsque le ballon est arrêté, le deuxième joueur enclenche son parcours etc...
- Si le joueur commet une irrégularité pendant le parcours, le joueur doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom.



LES ÉPREUVES

DÉFI TECHNIQUE 2

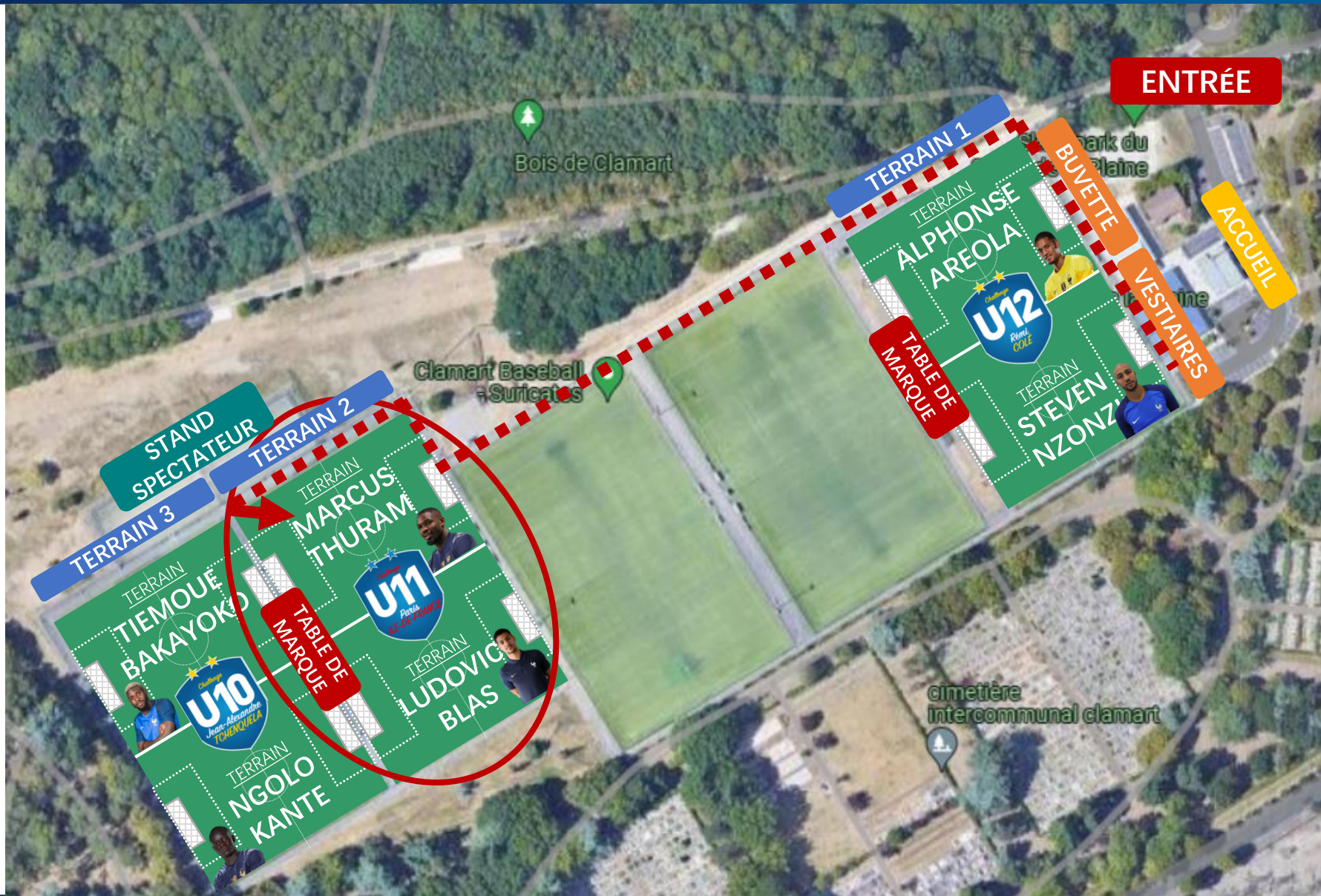


Défi Jonglerie

/4 points

- Le défi se fait avec 2 équipes d'une même poule. Les 12 joueurs se mettent en binôme avec un joueur adverse. **L'objectif est de réaliser le maximum de jongles.**
- Chaque joueur doit réaliser au maximum 30 jonglages du pied droit, 30 jonglages du pied gauche, 30 jonglages de la tête.
- Le départ se fait balle au sol, les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Pas de surface de rattrapage.
- Chaque joueur dispose de 2 essais pied droit, 2 essais pied gauche, 2 essais tête.
- Le joueur adverse compte les jongles lors des 2 essais et retient le meilleur score (pied droit, pied gauche puis tête). Il se charge ensuite de transmettre les 3 scores (pied droit, pied gauche puis tête) à l'organisateur de l'atelier.

MATCHS





LES ÉPREUVES

LES MATCHS

PROTOCOLE

Protocole fair-play

Zone technique

Remise du carton vert à la fin

RENCONTRES

14 minutes

pause coaching de 2 minutes

Bonus offensif

HORS JEU

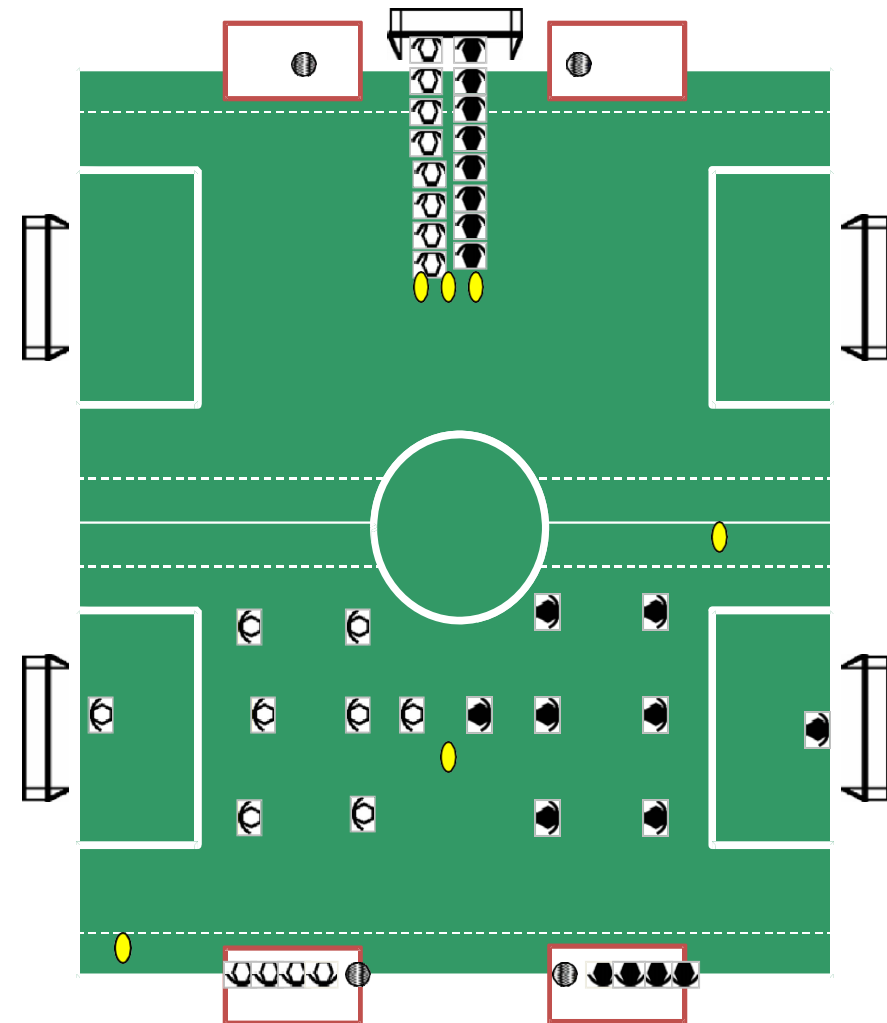
ligne de 13 mètres

RELANCE DU GARDIEN

Relance du gardien à la main ou au pied sur un ballon posé au sol

ARBITRAGE

Arbitrage géré par les jeunes arbitres départementaux





LES FINALISTES

TIRAGE AU SORT DES POULES



BOULOGNE BILLANCOURT A.C



CLICHY SUR SEINE U.S



COLOMBIENNE E.S

MALAKOFF U.S.M



MEUDON A.S

NANTERRE E.S

RACING C.F.F

SURESNES J.S



5



6



7



8



LES FINALISTES

TIRAGE AU SORT DES POULES

POULE A

MEUDON A.S

NANTERRE E.S

MALAKOFF U.S.M

SURESNES J.S

POULE B

RACING C.F.F

COLOMBIENNE E.S

BOULOGNE BILL. A.C

CLICHY U.S.A



LES PROTOCOLES

LE CARTON VERT

Le dispositif Carton Vert est une action qui permet de valoriser les bonnes attitudes des joueurs(es), éducateurs, dirigeants et parents sur le terrain ou hors du terrain afin d'encourager les bons comportements.



P PLAISIR

- Privilégier le beau geste ou le beau jeu
- Vivre avec enthousiasme et générosité son match
- Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires

R RESPECT

- Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe
- Reconnaître les belles actions de l'adversaire
- Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre

Ê ENGAGEMENT

- Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi
- Être un capitaine exemplaire
- Continuer à jouer tout le match, même largement mené

T TOLÉRANCE

- Minimiser l'erreur d'un partenaire
- Accepter d'être remplacé
- Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale

S SOLIDARITÉ

- Réconforter un coéquipier en difficulté
- Rester unis dans la défaite
- Se comporter comme un remplaçant exemplaire



LE STAND « SPECTATEURS »



- Un stand sera mis en place pour participer à l'ambiance festive de l'évènement.
- Le stand sera constitué de jeux d'adresses, de rapidité, quiz ... à destination des parents, des enfants, des éducateurs.
- Les meilleurs participants seront récompensés.



CONCOURS DES SUPPORTERS

- Chaque équipe représentera une nation (tirage au sort) qui participe à l'euro 2024.
- 100 points répartis de la manière suivante :
 - 60 pts sur les supporters (l'état d'esprit, maquillage, tenue, musique)
 - 20 pts sur l'encadrement (l'état d'esprit, maquillage, tenue)
 - 20 pts sur les joueurs (l'état d'esprit, maquillage, tenue)



UEFA
EURO2024
GERMANY





LES PAYS SUPPORTERS

TIRAGE AU SORT DES NATIONS



HONGRIE



AUTRICHE



ROUMANIE



TURQUIE



TCHEQUIE



ESPAGNE



DANEMARK



SLOVENIE



BONNE FINALE