



# 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**

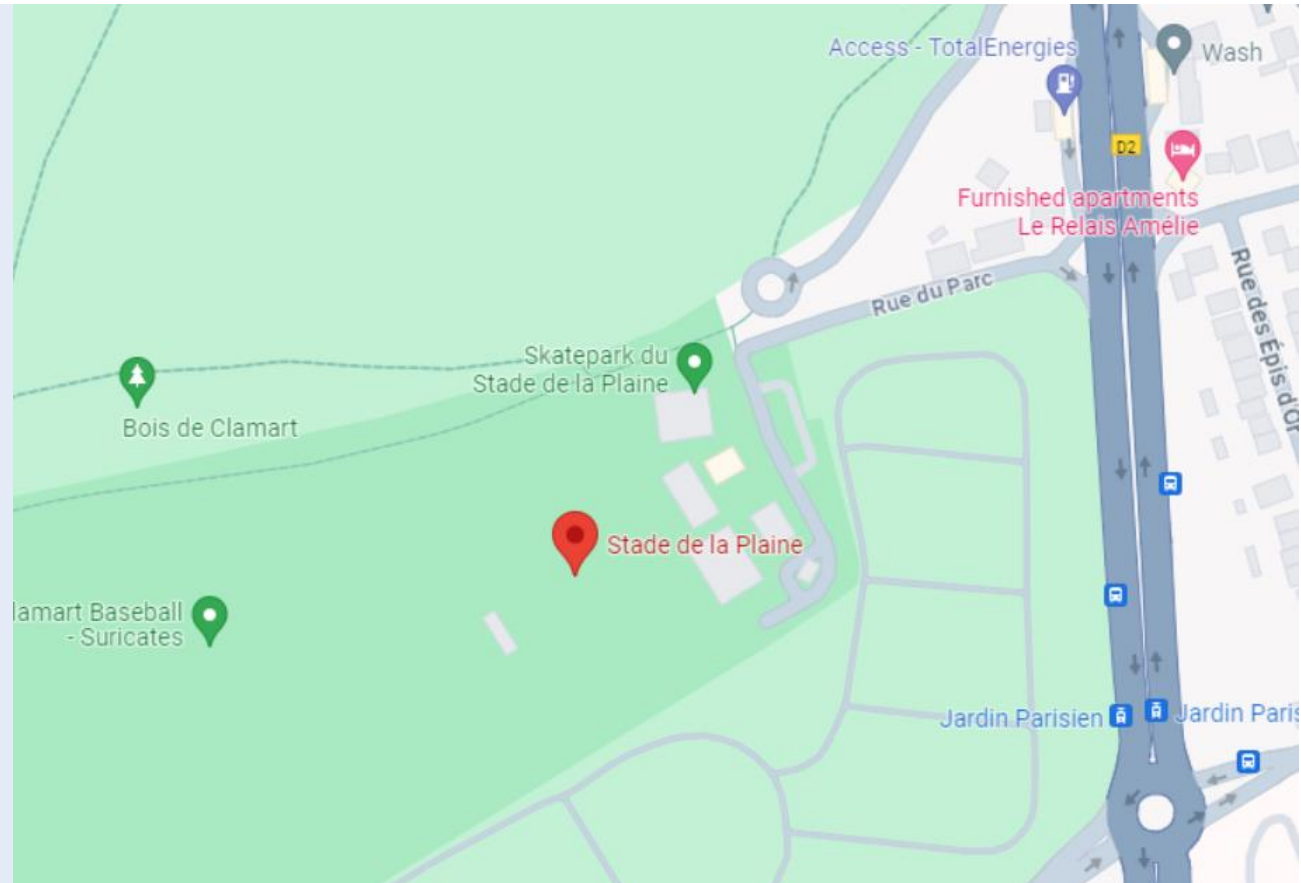
# LE SITE

Stade de la Plaine

**CLAMART C.S.M**



131 Chemin du Parc  
92140 CLAMART







# PROGRAMME DE LA JOURNÉE

## DÉROULÉ

9H		Accueil des équipes ----->	Table d'accueil
9H20		Défi Quiz ----->	Vestiaires
9H40		Photo ----->	Stand Photo
10H		Défis techniques -----> (conduite & jonglerie)	Terrains 2 et 3
10H40		Briefing des éducateurs ---->	Table de marque
11H		Rencontres rotation 1 ----->	Terrain 1
11H40		Pause repas	
12H40		Rencontres rotation 2 à 5 -->	Terrain 1
15H40		Remise des récompenses -->	Terrain 1



# INFORMATIONS PRATIQUES

## ACCUEIL

- Le rendez vous est fixé :  
**à 9h pour les équipes U12**
- 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.



# 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 | -----> | ASNIERES F.C.       | & |    | BOULOGNE BILLANCOURT A.C.  |
| 2 | -----> | COLOMBIENNE E.S.    | & |    | MONTROUGE F.C. 92          |
| 3 | -----> | NANTERRE E.S.      | & |   | RACING C.F.F.              |
| 4 | -----> | SAINT CLOUD F.C.  | & |  | VILLENEUVE LA GARENNE A.M. |



# INFORMATIONS PRATIQUES

## PHOTOS

La photo se fera à **9h40**.

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 finale, les équipes participent à plusieurs épreuves, suivant la formule du festival U13 créé par la FFF.

### 2 QUIZ

Règles du jeu / Règles de vie

### 2 DÉFIS TECHNIQUES

Conduite / Jonglerie

### 5 MATCHS

**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 quiz et des 2 défis techniques sont aussi déterminants.**

*Pour les détails des calculs, voir page suivante.*








# LES ÉPREUVES

## CLASSEMENT

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 10<sup>ème</sup> de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée.*

<b>Matches</b> 	<b>Défi Conduite</b> 	<b>Défi Jonglage</b> 	<b>Quiz Règles de vie</b> 	<b>Quiz Règles de jeu</b> 
<b>/240 points + bonus offensif (60 points)</b>	<b>/60 points</b>	<b>/60 points</b>	<b>/60 points</b>	<b>/60 points</b>
<p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde) puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Pénalité ou forfait : 0 point Bonus offensif : 12 points</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>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</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>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>1 point par bonne réponse par joueur</p> <p>Ramené sur 12</p>	<p>1 point par bonne réponse par joueur</p> <p>Ramené sur 12</p>



# LES ÉPREUVES

## LE CALCUL DES POINTS



**50% 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.



**25% DES POINTS**

**Critère sportif :** défis techniques conduite de balle et jongles.



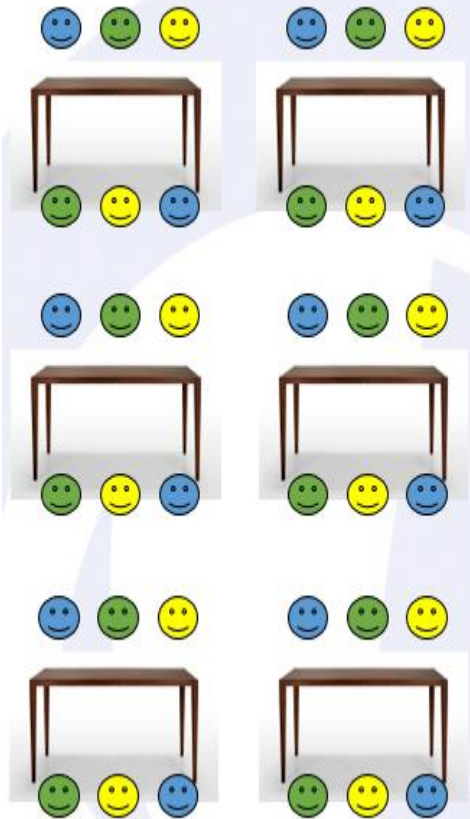
**25% DES POINTS**

**Critère éducatif :** quiz règles du jeu et règles de vie.



# LES ÉPREUVES

## QUIZ



### OBJECTIF:

Obtenir le meilleur total de points par équipe.

Les questions des 2 QUIZ sont liées au PEF:

- aux règles de jeu
- aux règles de vie

Le Programme Éducatif Fédéral vise à inculquer aux jeunes licenciés âgés de 5 à 18 ans, les valeurs du football



par l'apprentissage de règles (de vie et de jeu) déclinées autour de 6 thèmes :

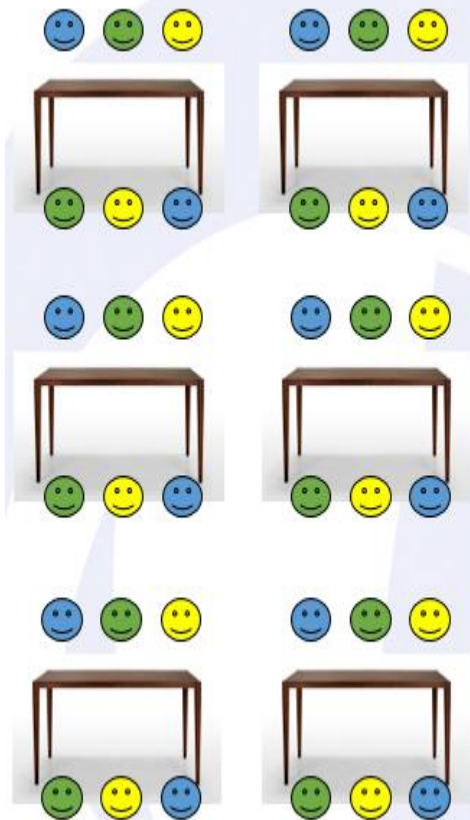


Si l'équipe n'est pas constituée de 12 joueurs, le nombre de points obtenu est divisé par le nombre de joueurs présents puis multiplié par 12.



# LES ÉPREUVES

## QUIZ



### DÉROULÉ :

Les joueurs sont installés par l'organisation dans les différents vestiaires.

Un stylo est distribué à chaque joueur.

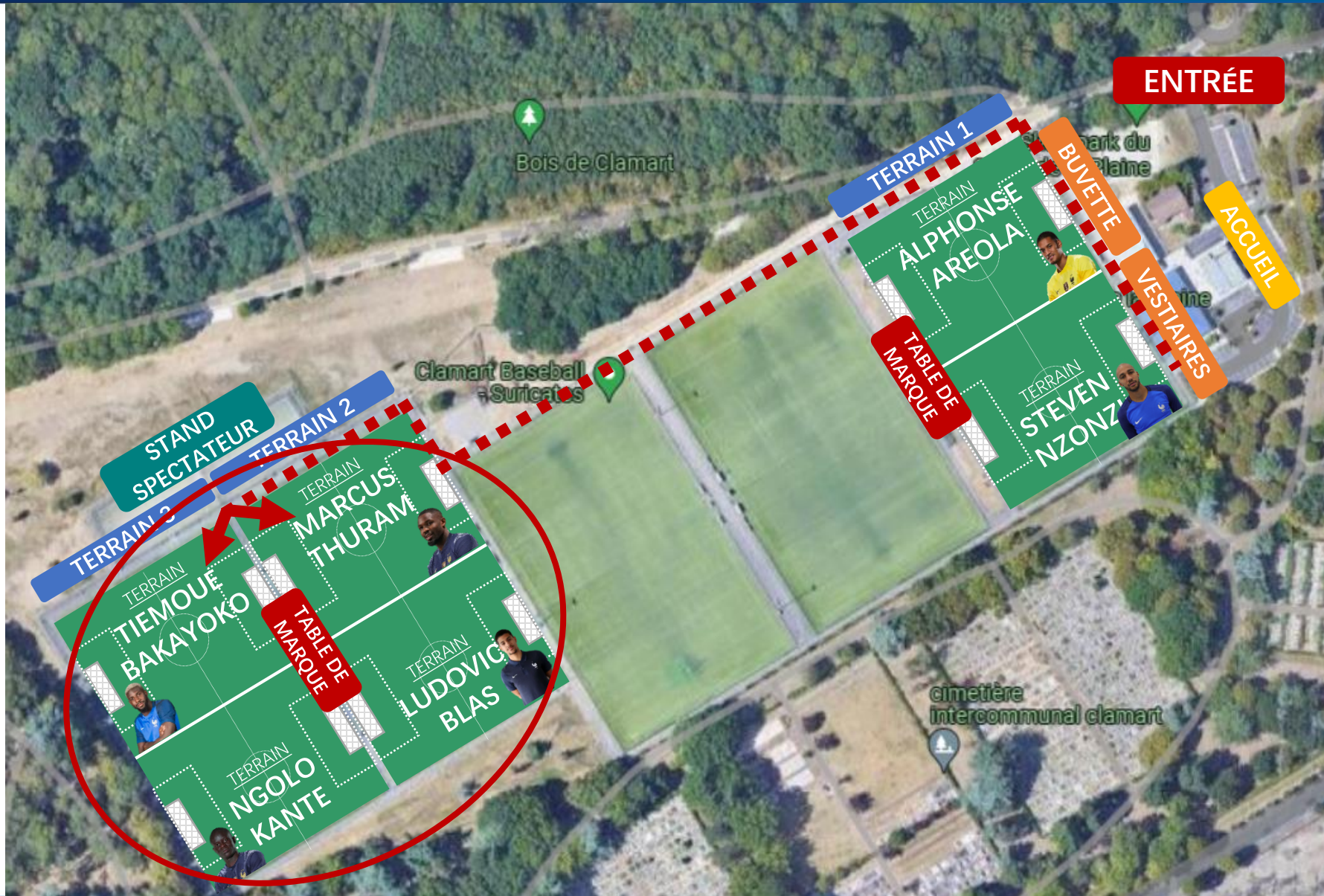
La feuille contenant les 2 QUIZ (recto-verso) est posée devant eux.  
Au signal, l'épreuve commence et dure 10 minutes.

 ATTENTION ! Bien noter le nom du club en haut de la feuille. 

A la fin du temps, tous les joueurs posent leur stylo.  
Les feuilles et les stylos sont ramassés.

**TOUTE TRICHE SERA SANCTIONNÉE.**

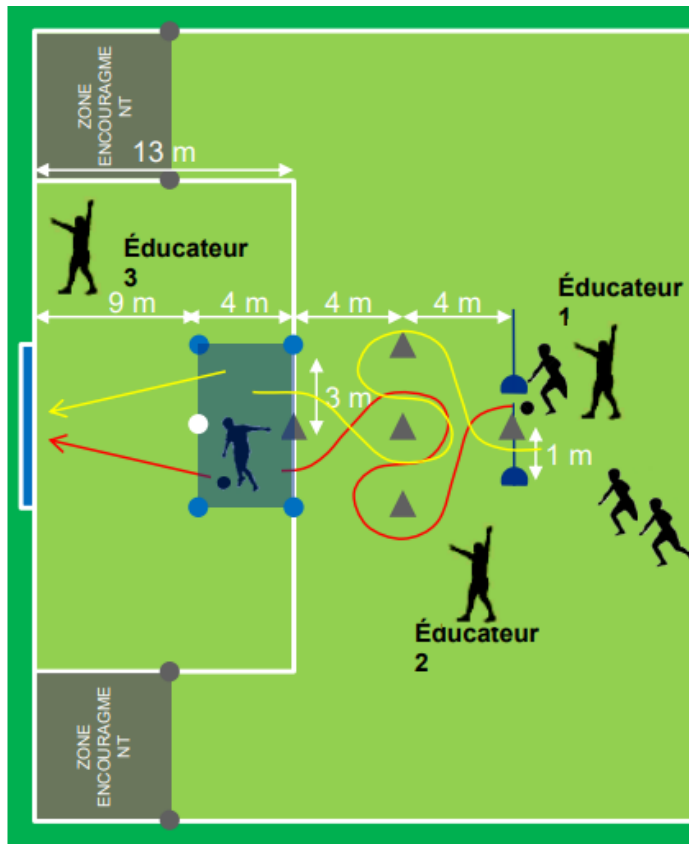
Challenge  
**U12**  
Rémi  
COLÉ  
**DÉFIS**





# LES ÉPREUVES

## DÉFI TECHNIQUE 1 : LA CONDUITE

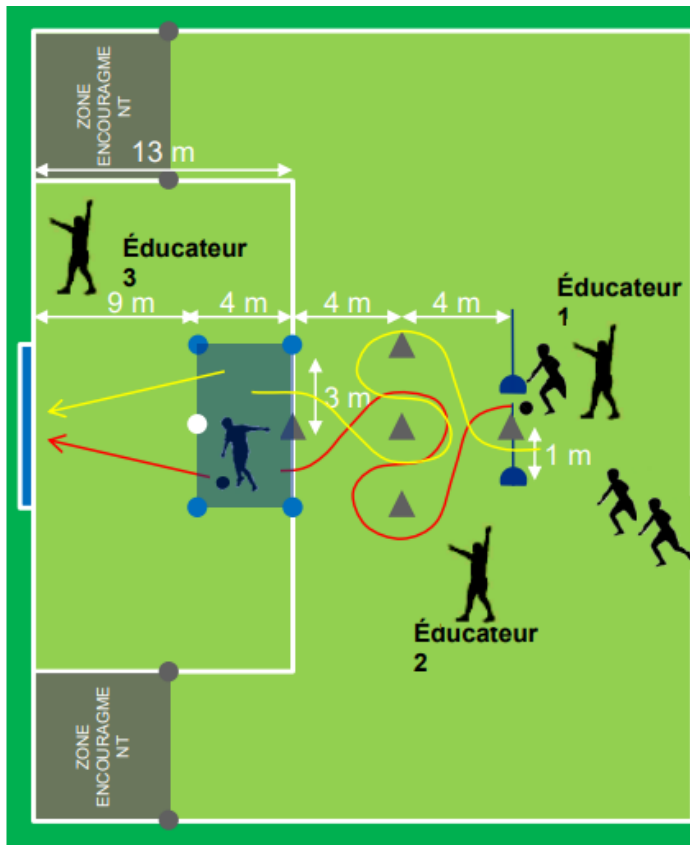


### DÉROULÉ :

- Chaque joueur 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 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 (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 le passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

# LES ÉPREUVES

## DÉFI TECHNIQUE 1 : LA CONDUITE



### OBJECTIF:

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs

### Temps bonus :

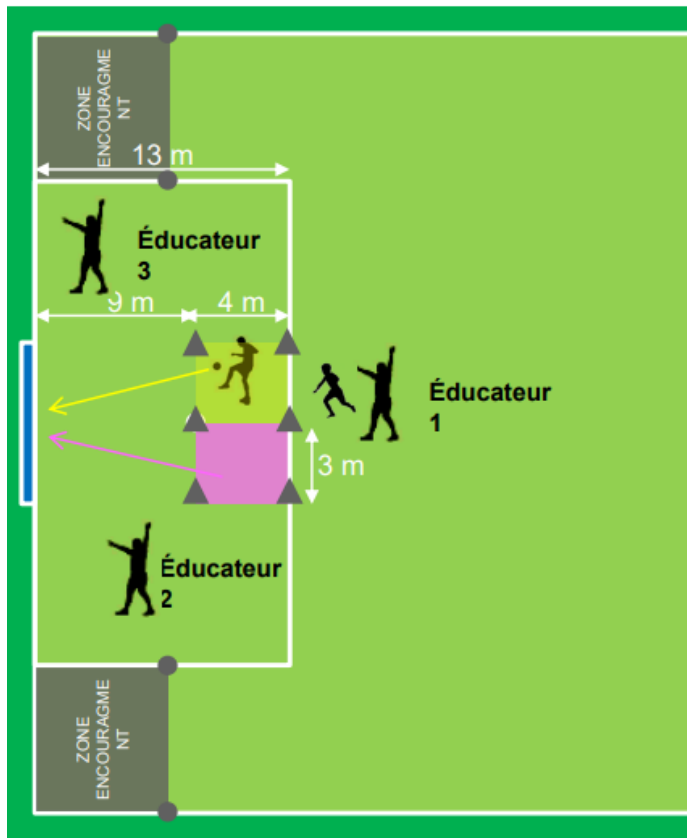
Lors du tir, à chaque cible atteinte, un bonus de **-3 secondes cible basse** est soustrait au temps total de l'équipe (1 rebond avant la cible autorisé) ou **-10 secondes cible haute**.

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Si l'équipe n'est pas constituée de 12 joueurs, un tirage au sort est effectué au sein de l'équipe pour désigner le ou les joueurs qui feront deux passages, pour arriver à 12 passages. Ils sont munis d'une chasuble. Celui qui passe deux fois commence et termine le relais.

# LES ÉPREUVES

## DÉFI TECHNIQUE 2 : LA JONGLERIE

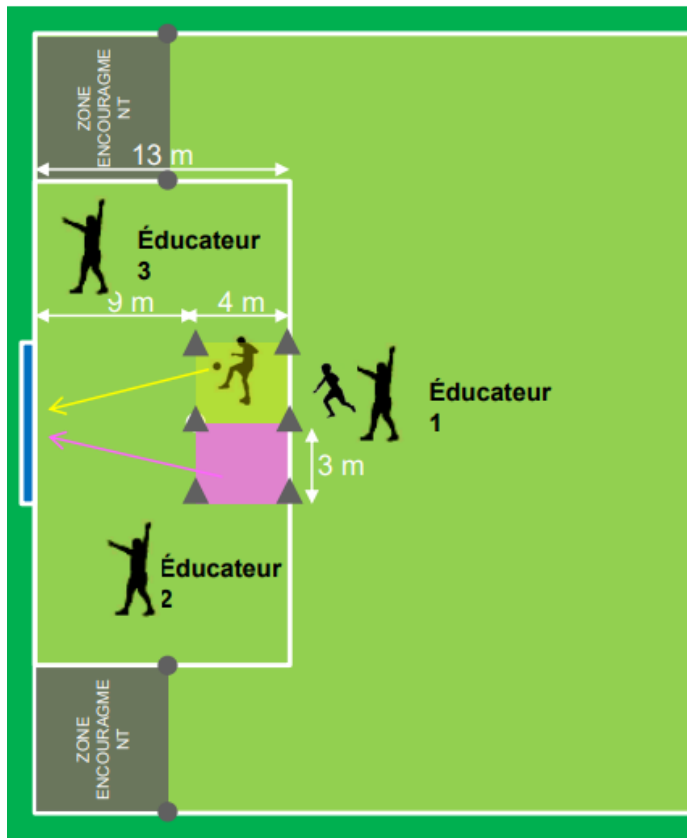


### DÉROULÉ :

- Chaque joueur doit réaliser 30 jonglages 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 déclenché au moment de la frappe sur le ballon 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, 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.

# LES ÉPREUVES

## DÉFI TECHNIQUE 2 : LA JONGLERIE



### OBJECTIF:

Obtenir le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs.

### Malus:

+2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 =  $18 \times 2$  sec donc + 36 sec)

### Bonus but (1 rebond maximum avant la bête):

- Si, la cible est atteinte lors du tir (frappe de volée) = -10 sec
- Si, la cible est atteinte lors du tir (frappe au sol) = -3 sec

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Si l'équipe n'est pas constituée de 12 joueurs, un tirage au sort est effectué au sein de l'équipe pour désigner le ou les joueurs qui feront deux passages, pour arriver à 12 passages. Ils sont munis d'une chasuble. Celui qui passe deux fois commence et termine le relais.

Challenge  
**U12**  
Rémi  
COLÉ

# MATCHS





# LES ÉPREUVES

## LES MATCHS

- Les 8 équipes masculines sont dans un seul et même groupe, et seront opposées selon la formule de compétition dite **ECHIQUIER**.
- Un classement sera établi après chaque rencontre par addition de points selon le barème suivant:
  - Match gagné: 48 points
  - Match nul: 24 points
  - Match perdu: 12 points
  - Match perdu par pénalité ou par forfait: 0 point
  - Bonus offensif : 12 points (2 buts marqués au moins par rencontre)



# LES ÉPREUVES

## LES MATCHS

- Un tirage au sort a été fait pour la première rencontre.

A l'issue de la première rencontre, un classement est établi.

Les rencontres sont ensuite déterminées par ce classement : le 1<sup>er</sup> joue contre le 2<sup>ème</sup>, le 3<sup>ème</sup> joue contre le 4<sup>ème</sup>, le 5<sup>ème</sup> joue contre le 6<sup>ème</sup>....

Tout est géré par un logiciel qui met à jour ce classement après chaque rotation.

- Sont prévues



**5 RENCONTRES DE 14' (plus pause coaching de 2')**

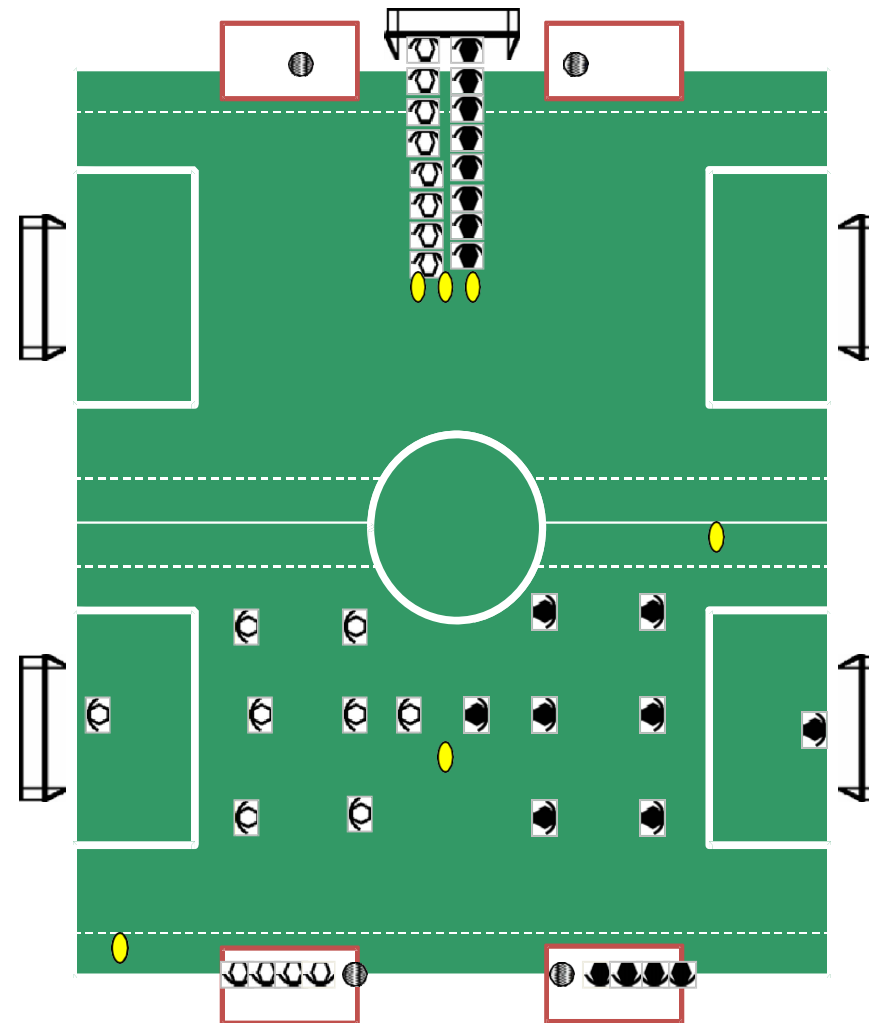
*En cas d'égalité de points pour l'ordonnance des rencontres, le «défi conduite» départage les équipes. En cas de nouvelle égalité, un tirage au sort est effectué.*



# 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 médiane
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
Accompagnés d'un joueur pour la touche







# LES FINALISTES

## TIRAGE AU SORT DES PREMIÈRES RENCONTRES

1



ASNIERES F.C

BOULOGNE BILLANCOURT A.C

2



COLOMBIENNE E.S

MONTROUGE F.C 92

3



NANTERRE E.S

RACING C.F.F

4



SAINT CLOUD F.C

VILLENEUVE LA GARENNE A.M



5



6



7



8



# LES FINALISTES

## TIRAGE AU SORT DES PREMIÈRES RENCONTRES

### ROTATION 1

**11H**  
AREOLA

BOULOGNE BILL. A.C

vs.

ASNIERES F.C

**11H**  
N'ZONZI

RACING C.F.F

vs.

ST CLOUD F.C

**11H20**  
AREOLA

VILLENEUVE LA G. A.M

vs.

COLOMBIENNE E.S

**11H20**  
N'ZONZI

MONTROUGE F.C

vs.

NANTERRE E.S



# 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



BOSNIE



SUISSE



ALBANIE



PORTUGAL



SERBIE



SLOVAQUIE



ECOSSE



PAYS BAS



**BONNE FINALE**