

BRASSAGE:	<input type="checkbox"/> U12	<input type="checkbox"/> U13
PLATEAU à 4 équipes		
Horaires		

DATE :				GROUPE:			
LIEU :				PLATEAU:			
JOURNEE				J1	J2	J3	
Equipe A						Equipe C	
Equipe B						Equipe D	



FEUILLE DE MATCH
EMAIL: animation@herault.fff.fr

EQUIPE A (Nom du club et n° Equipe)		EQUIPE B (Nom du club et n° Equipe)		EQUIPE C (Nom du club et n° Equipe)		EQUIPE D (Nom du club et n° Equipe)	
NOM - PRENOM	N° LICENCE	NOM - PRENOM	N° LICENCE	NOM - PRENOM	N° LICENCE	NOM - PRENOM	N° LICENCE
1.		1.		1.		1.	
2.		2.		2.		2.	
3.		3.		3.		3.	
4.		4.		4.		4.	
5.		5.		5.		5.	
6.		6.		6.		6.	
7.		7.		7.		7.	
8.		8.		8.		8.	
9.		9.		9.		9.	
10.		10.		10.		10.	
11.		11.		11.		11.	
12.		12.		12.		12.	
EDUCATEUR (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	EDUCATEUR (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	EDUCATEUR (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	EDUCATEUR (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE
DIRIGEANT (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	DIRIGEANT (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	DIRIGEANT (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE	DIRIGEANT (NOM - PRENOM - N° Licence)	SIGNATURE

		Score Lettres	Score Chiffres	Arbitrage à la touche par les remplaçants de chaque équipe	OBSERVATION :
EQUIPE	/ EQUIPE			Arbitre Central : Nom, Prénom, N° licence, signature	
EQUIPE	/ EQUIPE			Arbitre Central : Nom, Prénom, N° licence, signature	
EQUIPE	/ EQUIPE			Arbitre Central : Nom, Prénom, N° licence, signature	
EQUIPE	/ EQUIPE			Arbitre Central : Nom, Prénom, N° licence, signature	

Extrait du Règlement Brassage U12/ U13 Phase 1

Le règlement est identique pour la phase de brassage pour les U12 et U13

Trois journées de plateaux avec ateliers techniques vont déterminer un classement par plateau.

Lors de la diffusion des plateaux les équipes sont classées par groupe et Numéro de plateau.

Une lettre est attribuée à chaque club. (Voir exemple ci-dessous)

GROUPE 1							
Plateau 1				Plateau 2			
A	PETIT BARD 1	C	LEMASSON 1	A	FC Sète 34 1	C	VILLEVEYRAC 1
B	MHSC 1	D	JACOU 1	B	GIGEAN 1	D	MEZE 1
Plateau 3				Plateau 4			
A	MONTARNAUD 1	C	CELLENEUVE 1	A	CLERMONTAISE 1	C	AS BEZIERS 1
B	ST JEAN VEDAS 1	D	FC JUVIGNAC 1	B	PAULHAN 1	D	ST ANDRÉ 1

L'ordre des matchs et des épreuves techniques sont imposés par le district.

La feuille de plateau des trois journées est toujours rempli avec les mêmes clubs A/ B/C/D

Le planning :

Journée 1	Journée 2	Journée 3
Epreuve technique 1	Epreuve technique 2	Epreuve technique 3
A - B	A - D	A - C
C - D	C - B	B - D
A - C	A - B	A - D
B - D	C - D	C - B

le comptage des points par match est le suivant : Victoire 3 , Nul 1 , Perdu 0 , Forfait -1

Les épreuves techniques permettent d'obtenir 4, 3, 2 ou 1 point(s) en fonction du classement obtenu pour l'épreuve.

Pour le groupe 1

Les équipes intègrent le niveau D1 pour la phase 2 pour les U13, pour les U12, D1 ou D2

Pour le Groupe 2

Les équipes intègrent le niveau D1 ou D2 pour la phase 2 pour les U13, pour les U12, D2 ou D3

Pour le Groupe 3

Les équipes intègrent le niveau D2 ou D3 pour la phase 2 pour les U13

Les Épreuves Techniques

Elles sont obligatoires et doivent être faites au début du plateau sinon pénalité de -1 point.

Les fiches descriptives des épreuves seront mises en ligne sur le site du district

- Épreuve technique 1 : Jonglerie Statique (50, 50, 30)

Exemple de déroulement : les joueurs de A comptent pour les joueurs de B puis on inverse, Le dirigeant de A note les résultats de B et le dirigeant de B note les résultats de A.

On fait un classement des équipes qui ont obtenu le meilleur score (sur 10 joueurs).

- Épreuve technique 2 : Conduite en relais chronométré avec frappe sur la Bâche de tir,

Exemple de déroulement : les joueurs A passent, le dirigeant de C chronomètre, D note, B libère les joueurs.

On fait un classement des équipes qui ont obtenu le meilleur temps, si l'équipe a moins de 12 joueurs, on complète en repartant du n°1.

- Épreuve technique 3 : Jonglerie en relais avec frappe sur la Bâche de tir,

Exemple de déroulement : les joueurs A passent, le dirigeant de C chronomètre, D note, B libère les joueurs.

On fait un classement des équipes qui ont obtenu le meilleur temps, si l'équipe a moins de 12 joueurs, on complète en repartant du n°1.

Il est rappelé que pour faciliter la partie administrative (contrôler de licences, remplir la feuille de match, etc.) les équipes doivent se présenter une heure avant l'heure de début du plateau.

La feuille de match devra être complétée et signer par l'ensemble des éducateurs et ou dirigeants.

Les résultats des rencontres ainsi que de l'épreuve technique devront y être renseignés. Si tel n'est pas le cas, une pénalité de -1 point sera attribuée aux équipes.

RESERVES DE MATCH

EQUIPE A : (Nom du club et n° Equipe, Nom - Prénom - N° Licence)

EQUIPE B : (Nom du club et n° Equipe, Nom - Prénom - N° Licence)

EQUIPE C : (Nom du club et n° Equipe, Nom - Prénom - N° Licence)

EQUIPE D : (Nom du club et n° Equipe, Nom - Prénom - N° Licence)

RESULTATS DES EPREUVES

EQUIPES	NOMBRE DE JONGLES OU TEMPS	CLASSEMENT	POINTS

OBSERVATIONS :