



**Défis U13 F**

**Phase 2 et 3**



# Défis Techniques : Phase 2 et 3

U13 F

Un défi technique pour tous les niveaux est mis en place avant la rencontre qui permettra d'attribuer 1 ou 0 point.

Le classement pour **Phase 2 et 3** tiendra compte des points obtenus lors des défis. En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées par les résultats de la rencontre les ayant opposés puis par les points obtenus lors des défis.

# Défis Techniques : Phase 2 et 3



**Comment indiquer le vainqueur du défi dans les feuilles de matchs :**

**-Si Feuille de Match papier =**

**Ecrire au verso dans la partie « Observations d'après match » le vainqueur du Défi**

**-Si Feuille de Match Informatisée (FMI) =**

**Ecrire avant les signatures d'après-match, dans la partie « Observations d'après match » le vainqueur du Défi**

N° match



N° internet

Journée

H

Poule

## ANNEXE FEUILLE DE MATCH

### OBSERVATIONS D'APRES MATCH

**Vainqueur du défi : District de l'Hérault**

*Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)*

*Signature de l'arbitre*

### RESERVES D'AVANT MATCH

### RESERVES TECHNIQUES A TRANSCRIRE PAR L'ARBITRE

*Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)*

*Signature de l'arbitre*

*Signature des capitaines ou dirigeants responsables (pour Jeunes)*

*Signature de l'assistant concerné*

*Signature de l'arbitre*

**Ecrire dans la case  
« Observations  
d'après match » le  
vainqueur du défi**



## Observations d'après match

Saisissez ici les observations d'après match dans la limite de 1024 caractères

Vainqueur du défi : District de l'Hérault

Rapport complémentaire arbitre suit

Identification

Signer

Identification

Equipe absente

Equipe absente

Signature  
équipe recevante

Signature  
arbitre

Signature  
équipe visiteuse

MODIFIER

VALIDER

Écrire dans la case  
« Observations  
d'après match » le  
vainqueur du défi



# Défi Jonglerie Statique



-> Le défi Jonglerie Statique se fera **pendant la Journée 1, 2, 3**

## JONGLERIE STATIQUE FEMININES

U13 A 8

L'épreuve se déroule pendant une rencontre pour un plateau à 4 ou 3 équipes.

*L'encadrement (2 par équipes licenciés présents) note les résultats donnés par les joueurs et observe le déroulement du jonglage. Dans le cas du plateau à 3, le dirigeant de l'équipe qui ne joue pas, arbitre la rencontre et un dirigeant des équipes qui jouent gère la jonglerie de l'équipe qui ne joue pas.*

*Le dirigeant adverse compte et note les résultats sur la fiche.*

*Jonglerie : jonglerie libre*

**2 essais – 30 maximum.**

Départ à la main.

***Le contact, avec une surface autre que les 2 pieds, arrête le comptage.***

Les 8 meilleurs totaux (meilleur des essais) des joueurs s'additionnent sur la fiche pour le total de l'équipe.

**(Prendre en compte la meilleure performance pied de chaque joueur pour total individuel)**



N° Joueur	Pied Fort ( 50 max)		Pied faible (50 max)		Tête (30 max)		Total
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							



# Défi Conduite de balle en 8



-> Le défi Conduite de balle en 8 se fera pendant la Journée 2 et 3 Phase 2 / Journée 3 et 4 Phase 3

2 colonnes suffisent puisque duel en 1c1. Le schéma représente un défi à 3 équipes.

Partir de la ligne de touche pour avoir un repère visuel avec une ligne. Inversion par rapport au schéma.

## 1 – Organisation :

- Joueurs placés par numéro
- Départ donné par 1 éducateur
- Prévoir 6 coupelles ou jalons

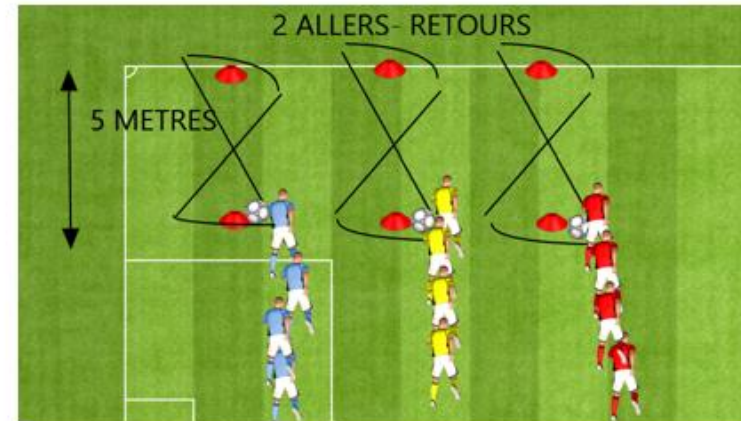
## 2 – Comptage des points : Par les éducateurs

- 1 point pour le joueur qui remporte le défi,
- L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi

## 3 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

- Si l'équipe A = 12 joueurs, équipe B = 11 joueurs
- Le 1 B repasse.

En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1<sup>er</sup> passage repasse pour départager





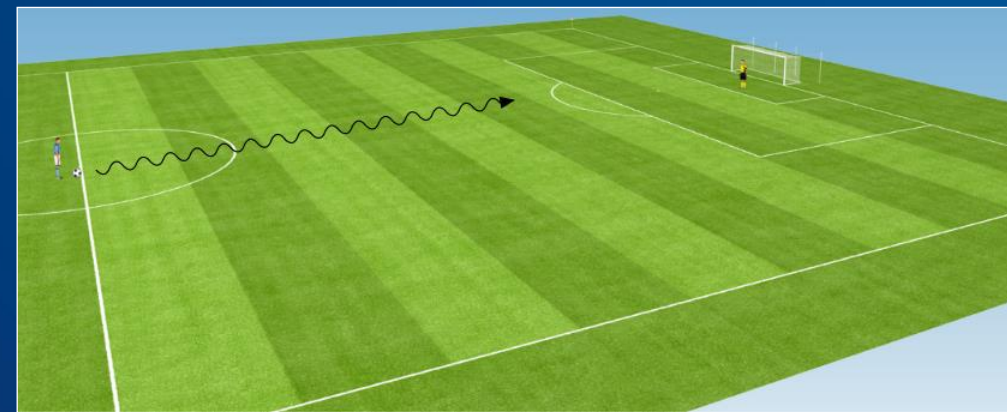


# Défi 1c1 GB



-> Le défi 1c1 GB se fera **pendant la Journée 7, 8 et 9**

- Départ du milieu du terrain ballon arrêté **8"** pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, pas de possibilité de retirer.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts. Equipe A sur un but, Equipe B sur l'autre but
- Faire passer tout le monde par ordre des numéros
- Départ donné par les éducateurs, chaque éducateur gère le but où se trouve son gardien de but.
- 1 essai, Tir ou dribble, possibilité d'utiliser les 2 pieds
- L'équipe qui met le plus de but remporte le défi,
- En cas d'égalité à la fin de la série , Mort subite



# Défis à la saison :

## Phase 1 :

### *Brassage*

J1- Jonglerie statique

J2- Conduite de balle

J3- Jonglerie statique

## Phase 2 :

### *Poule à 6*

J1- Jonglerie statique

J2- Conduite en 8

J3- Conduite en 8

J4- 1c1 GB

J5- 1c1 GB

## Phase 3 :

### *Poule à 10*

J1- Jonglerie statique

J2- Jonglerie statique

J3- Jonglerie statique

J4- Conduite en 8

J5- Conduite en 8

J6- Conduite en 8

J7- 1c1 GB

J8- 1c1 GB

J9- 1c1 GB

# Donner accès tablette club



## A NOTER

LES PHASES 2 ET 3 SE FONT SUR FMI (Feuille de Match Informatisée)

VERIFIEZ BIEN QUE VOTRE CLUB VOUS A DONNÉ L'ACCES AVANT LE JOUR J DU MATCH