



Finale Jour de Coupe U11, le **Samedi 25 Mai 2024**
au complexe sportif de **ECLARON**

Convocation des équipes à **9h00** précise !



ORGANISATION GENERALE

A l'arrivée des équipes, nous demandons aux dirigeants responsables de venir au podium avec les licences pour établir la feuille de présence. Attention, **les clubs doivent se présenter obligatoirement avec le listing des licences des participants.**

Rappel des conditions de participation :

- Une équipe ne peut compter plus de 3 joueurs U9 surclassés réglementairement
- Les U12F sont autorisées à évoluer dans cette compétition « U11 ».

Nombre d'équipes participantes : 16 équipes

Les 16 équipes seront réparties en **2 groupes de 8 équipes (Honneur et Consolation).**

Les 8 équipes de chaque groupe s'opposeront sous la formule échiquier.

Principe de la formule « échiquier » :

A l'issue de chaque tour, un classement des équipes est effectué. Le nouveau classement détermine l'ordre des rencontres du prochain tour.

A chaque tour, les matchs s'effectuent selon le dispositif suivant : 1^{er} contre 2^{ème}, 3^{ème} contre 4^{ème} etc.

Si deux équipes se sont déjà rencontrées, on prendra la suivante au classement.

En cas de nombre impair, une équipe sera exempte (elle aura le dernier n° du groupe et ne jouera pas le match. En aucun cas, une équipe ne pourra être exempte 2 fois. C'est l'équipe précédente qui sera prise). **L'équipe exempte marquera automatiquement 48 points.**

Les 16 équipes qualifiées sont :

Coupe Honneur		Coupe Consolation	
A	SAINT DIZIER ESPERANCE 1	A	VAUX SUR BLAISE US 1
B	MARNAVAL SC 1	B	ECOLE MARNE RONGEANT 2
C	ORNEL SL 1	C	VAL MOIRON 1
D	NORD 52 EF 1	D	CHAUMONT FC 2
E	QUEST 52 1	E	ACAD JONCHERY ANDELOT 1
F	CHAUMONT FC 1	F	BOURBONNE US
G	ASPTT CHAUMONT	G	SUD HAUT MARNAIS 2
H	SUD HAUT MARNAIS 1	H	SUD HAUT MARNAIS 5



FINALE JOUR DE COUPE U11

16 équipes U11 sont qualifiées pour disputer
la Coupe Honneur et Consolation

Samedi 25 Mai 2024
Au Stade de ECLARON
De 9h à 16h

Venez nombreux les encourager lors
de cette journée !

Epreuves de la Finale Jour de Coupe U11 :

GROUPE HONNEUR ET CONSOLATION	
<ul style="list-style-type: none"> 2 Défis Techniques (jonglage et conduite) 1 quiz (règles du jeu et règles de vie) 5 matchs de 18 minutes sans mi-temps 	

Matches 240 points + bonus offensif (60 points)	Défi conduite 60 points	Défi Jonglage 60 points	Quiz 120 points
<p>Match gagné : 48 pts Match nul : 24 pts Match perdu : 12 pts Match perdu par pénalité : 0 pt</p> <p>+ Bonus offensif = 2 buts marqués lors d'une rencontre = 12 points supplémentaires</p>	<p>Le barème sera généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.</p> <p>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points</p> <p>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, + 20s par joueur manquant</p>	<p>Le barème sera généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.</p> <p>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points</p> <p>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, + 20s par joueur manquant</p>	<p>10 questions au total sur les règles de vie et les règles du jeu.</p> <p>1 point est attribué à chaque bonne réponse.</p> <p>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, 0 point par joueur manquant</p>

Classement :

**En cas d'égalité de points, le « défi conduite » départagera les équipes.
Si l'égalité persiste, le « défi jonglage » servira pour départager les équipes.**

*Pour tous les cas non prévus au présent règlement, la Commission d'organisation du District Haute Marne sera la seule compétente.
Ses décisions seront exécutoires et sans possibilité d'appel.*

Arbitrage :

Les rencontres seront dirigées au centre par des arbitres officiels désignés par le District Haute Marne de Football.

L'arbitrage à la touche par les jeunes est OBLIGATOIRE comme préconisé par la Fédération Française de Football :

- Les jeunes U11 sont accompagnés d'un dirigeant adulte du club



Il est demandé à **TOUTS** les clubs de respecter le protocole Fair-Play d'avant et d'après match :

- Entrée des équipes au niveau de la ligne médiane.
- Equipes côte à côte au centre du terrain.
- Les 2 équipes se serrent la main AVANT chaque rencontre, l'une passant devant l'autre.
- Les 2 responsables d'équipes en font de même avec l'arbitre.
- Les joueurs se serrent la main à la FIN de chaque rencontre.
- Les responsables d'équipes et les arbitres font de même.



PROGRAMME DE LA JOURNEE

Heures	Coupes	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
9H00		ARRIVEE DES EQUIPES			
9H30	Quiz éducatif	<u>QUIZ EDUCATIF</u> (Toutes les équipes ont rendez-vous dans les vestiaires)			
9H45	Tests techniques	<u>Test 1 : Défi CONDUITE + Test 2 : Défi JONGLAGE</u> (Toutes les équipes passent sur les deux tests)			
11H00	Coupe Consolation	ACAD JONCHERY ANDELOT 1 BOURBONNE US	CHAUMONT FC 2 ECOLE MARNE RONGEANT 2	VAL MOIRON 1 SUD HAUT MARNAIS 5	SUD HAUT MARNAIS 2 VAUX SUR BLAISE US 1
11H25	Coupe Honneur	NORD 52 EF 1 CHAUMONT FC 1	ORNEL SL 1 OUEST 52 1	SUD HAUT MARNAIS 1 MARNAVAL SC 1	ASPTT CHAUMONT 1 SAINT DIZIER ESPERANCE 1
11H50	Coupe Consolation	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
12H15	Coupe Honneur	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
12H10 - 13H30		PAUSE REPAS			
13H00	Coupe Consolation	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
13H25	Coupe Honneur	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
13H50	Coupe Consolation	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
14H15	Coupe Honneur	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
14H40	Coupe Consolation	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
15H05	Coupe Honneur	1 ^{er} 2 ^{ème}	3 ^{ème} 4 ^{ème}	5 ^{ème} 6 ^{ème}	7 ^{ème} 8 ^{ème}
15H30	CLOTURE - REMISE DES RECOMPENSES				

TABLEAU RECAPITULATIF

Coupe Honneur

	MATCHS					DEFI JONGLAGE	DEFI CONDUITE	QUIZZ	TOTAL	CLASS EMENT
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5					

Coupe Consolation

	MATCHS					DEFI JONGLAGE	DEFI CONDUITE	QUIZZ	TOTAL	CLASS EMENT
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5					

Annexes

- Défi CONDUITE
- Défi JONGLAGE
- Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral
- Carton vert
- Animation des parents supporters

DEFI CONDUITE

Objectif : Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

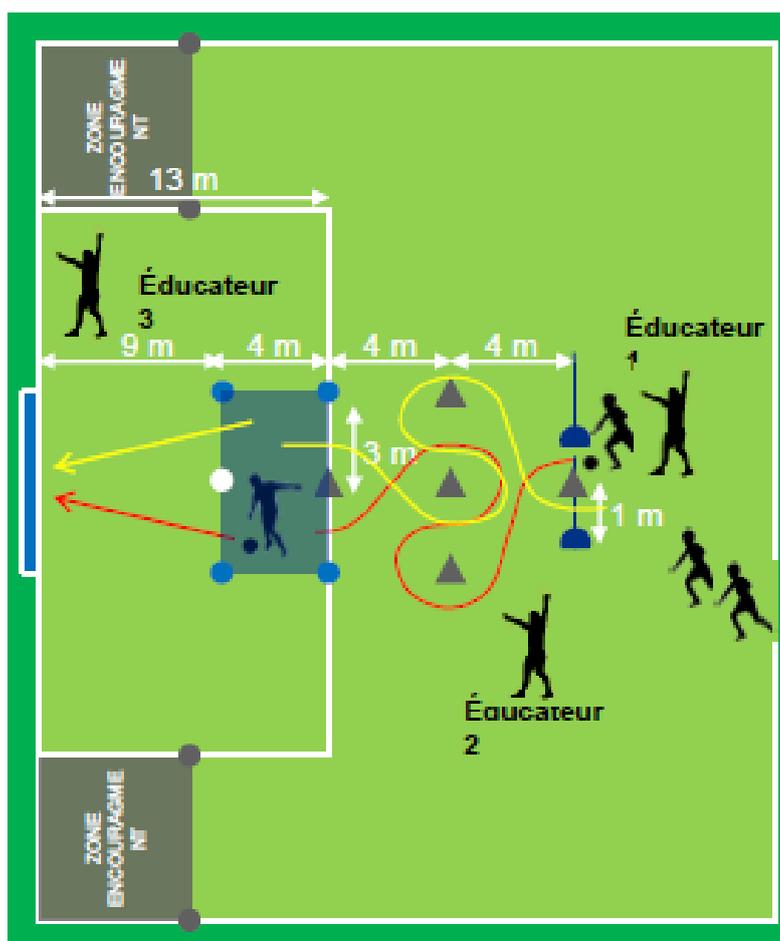
Déroulé de l'atelier : Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bûche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête lorsque le dernier joueur (le 12^{ème} tireur) franchi la zone d'encouragement pour rejoindre ses coéquipiers, après avoir frappé au but. 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 d'irrégularité pour continuer le slalom.

Temps bonus : Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

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

Si moins de 12 joueurs(ses) : Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.



Légende

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

DEFI JONGLAGE

Objectif : Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier : Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statique (**30 maximum** pour les garçons et les filles) dans la zone prévue à cet effet 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 (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé le joueur doit se diriger dans la zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou balle à la main). Les deux pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si un pied ou le ballon est à l'extérieur de la zone, les jongles s'arrêtent.

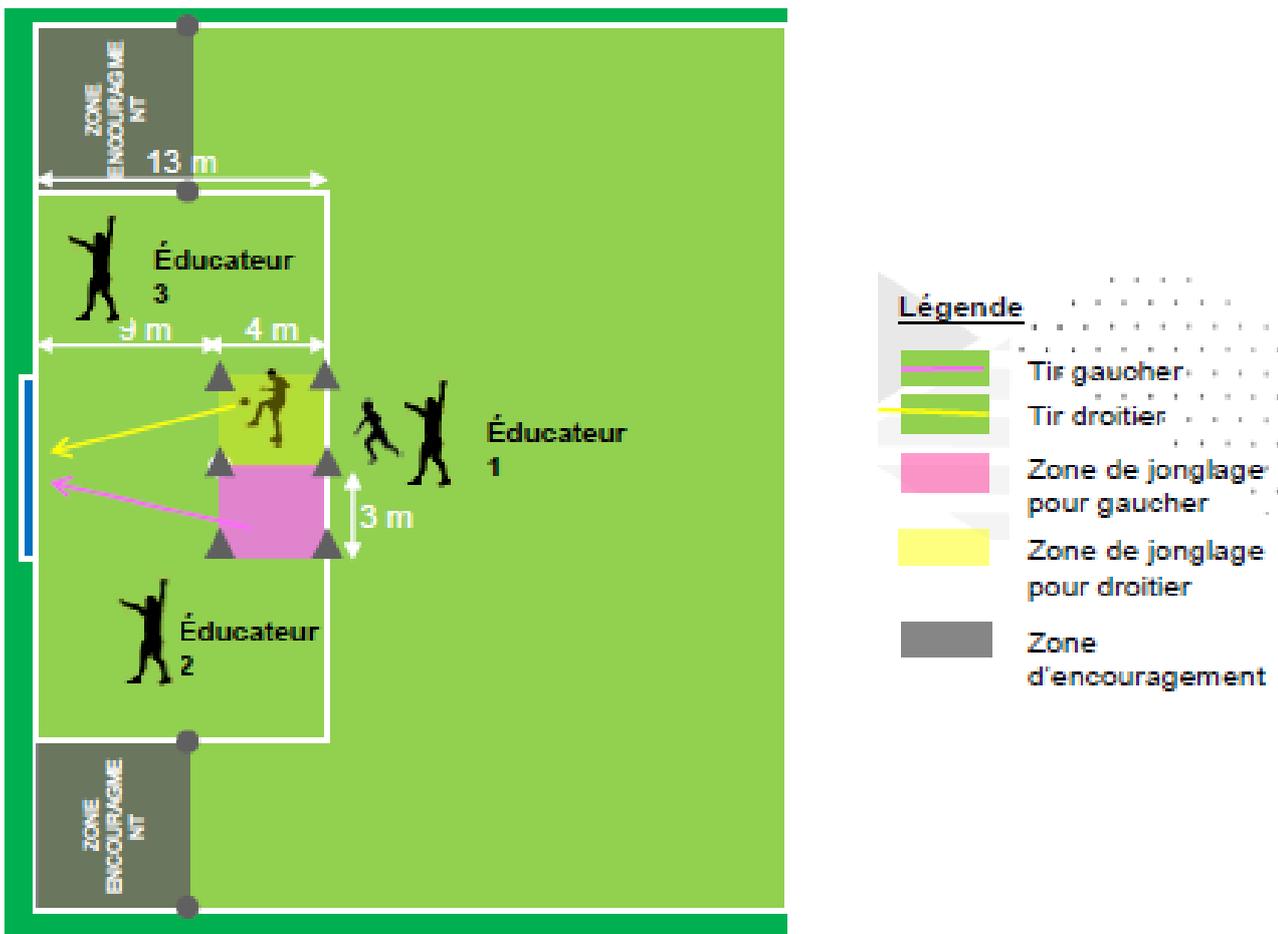
Malus : + 2 secondes par jonglages manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = $18 \times 2 = 36$ secondes en plus sur le temps final)

Bonus : Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

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

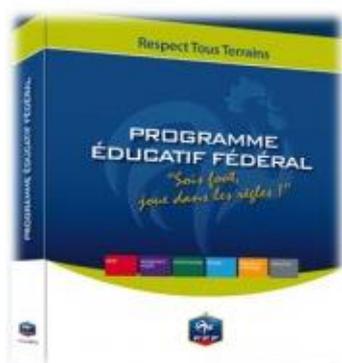
Si moins de 12 joueurs(ses) : Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.



Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral



Carton vert : valorisation des bons comportements et les attitudes positives sur terrain durant la journée



Animation des parents supporters : prévoir des drapeaux, des banderoles, venir déguisés aux couleurs du club, effectuer des chants afin de soutenir ses jeunes joueurs





**Accédez directement au site officiel de la
Finale Jour de coupe U11 en flashant ce
QR code !**

Coupe Honneur = Garçons
Coupe Consolation = Filles

