

COUPE DU MONDE DU FAIR-PLAY

La première COUPE du MONDE 100% PLAISIR

TIRAGE AU SORT DE LA COUPE DU MONDE DU FAIR-PLAY

- Etape 1 : au club house – Tirage de la Coupe du Monde du Fair-Play

Animée par le référent éducateur, elle permet d'expliquer le déroulement et les règles de la Coupe du Monde du FAIR-PLAY. Elle peut permettre également de fixer le cadre de la saison en mettant en lien cette manifestation et le comportement attendu tout au long de l'année. Elle va permettre également de mettre en place les nations de la Coupe du Monde en fonction des groupes de niveau préalablement établis par les éducateurs :

- mettre les groupes de niveau petit et grand dans chaque coupe correspondante avec un petit papier pour chaque joueur (bien vérifier qu'il y ait bien le compte).

Mise en place des coupes pour tirage au sort

8 équipes				16 nations	8 équipes			
Coupe 1 PETIT Niveau ++++ 8 joueurs	Coupe 2 GRAND Niveau +++ 8 joueurs	Coupe 3 PETIT Niveau ++ 8 joueurs	Coupe 4 GRAND Niveau + Le reste des joueurs	COUPE DU MONDE FAIR-PLAY	Coupe 5 GRAND Niveau ++++ 8 joueurs	Coupe 6 PETIT Niveau +++ 8 joueurs	Coupe 7 GRAND Niveau ++ 8 joueurs	Coupe 8 PETIT Niveau + Le reste des joueurs

- Les 16 nations de la Coupe du Monde du Fair-Play seront tirées dans l'ordre indiqué sur le diaporama. Il y aura un drapeau par pays.

COUPE DU MONDE DU FAIR-PLAY

Zone EUROPE A	Zone EUROPE B	Zone AMERIQUE	Zone AFRIQUE-ASIE
ANGLETERRE	BELGIQUE	ARGENTINE	CAMEROUN
ITALIE	CROATIE	BRESIL	COTE D'IVOIRE
ESPAGNE	ALLEMAGNE	URUGUAY	JAPON
PORTUGAL	FRANCE	ETATS-UNIS	COREE DU SUD

- le joueur choisi pour procéder au tirage au sort tirera, pour les 8 premières équipes, à chaque fois un joueur de chaque coupe 1, 2 et 3 et tirera un ou 2 ou plus de joueurs dans la coupe 4 selon l'effectif total. Il rééditera cette opération pour les 8 nations suivantes : un joueur de chaque coupe 5, 6 et 7 et tirera un ou 2 ou plus de joueurs dans la coupe 8 selon l'effectif total.

Matériel : diaporama « Tirage de la Coupe du Monde du Fair-Play » (ordinateur et vidéoprojecteur)
signalétiques « Charte du Fair-Play », « Classement Fair-Play », « Coupe du Monde du Fair-Play » et « Drapeaux des nations »
8 coupes pour le tirage au sort des nations + la COUPE DU MONDE du FAIR-PLAY



COUPE DU MONDE DU FAIR-PLAY

La première COUPE du MONDE 100% PLAISIR

CONDUCTEUR DU TIRAGE POUR L'ANIMATEUR

- diapo 1** présentation de la COUPE DU MONDE DU FAIR-PLAY (CDM)
- diapo 2** présentation de la première étape : le tirage de la CDM
- diapo 3** présentation de l'esprit CDM : transmettre des valeurs importantes (respect, plaisir, esprit d'équipe, fair-play, convivialité, cohabitation, ...) et former les supporters de demain
- diapo 4 et 5** outils qui vont permettre de faire appliquer le cadre de la CDM (documents en pièces jointes)
- diapo 6** en cas d'égalité sur les matchs de groupe et de classement, les équipes seront départagées en fonction de leurs points fair-play et supporter gagnés ou perdus tout au long de la CDM
- diapo 7** présentation des différentes étapes de la CDM (elles peuvent changer en fonction du calendrier de la saison)
- diapo 8** présentation de la deuxième étape : les qualifications de la CDM
- diapo 9 à 14** présentation des nations sélectionnées pour la CDM (elles peuvent changer en fonction de l'actualité)
- diapo 15 à 16** tirage des joueurs nation par nation (possibilité de les faire venir par équipe pour les photos)
- diapo 17 à 18** règlement de chaque atelier et le déroulement expliqués le jour même (documents en pièces jointes)
- diapo 19** présentation de la troisième étape : la compétition de la CDM
- diapo 20** 2 premières équipes en principale et les autres en consolante. 4 points la victoire, 2 le match nul et 1 la défaite. En cas d'égalité à la fin des poules ou lors des matchs de classement, l'équipe ayant le plus de points fair-play ou supporters passe
- diapo 21** à la fin des qualifications, aucune équipe n'est bien sûr éliminée
- diapo 22** règlement de la CDM : pas de tacle, pas de gardien de but, toutes les remises en jeu au pied
- diapo 23 à 24** pour qu'un but soit valable, le ballon doit obligatoirement être touché par n'importe quel joueur dans la zone offensive (partenaire ou adversaire)
- diapo 25** but doublé si marqué par un joueur de la catégorie la plus petite (règlement en pièce jointe)
- diapo 26 à 28** présentation de la quatrième étape : la cérémonie des récompenses de la CDM
- diapo 29** bonne chance à tous.....