



Festival Foot U13 PITCH
Finale départementale



- Circulaire
- Organisation
- Tirages
- Programme
- Plan du site
- Défis
- Rappel



0. PRÉAMBULE

La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent pour la saison 2018-2019 le «**Festival Foot U13 Pitch**», une manifestation qui vise à associer l'éducatif au sportif.

Ce festival concerne d'une part les équipes féminines et d'autre part les équipes masculines.

1. LE FESTIVAL FOOT U13 PITCH – UNE MANIFESTATION ECO-RESPONSABLE

Depuis sa création, la Commission du Football d'Animation s'engage pour faire de cet événement un exemple de manifestation eco-responsable. Nous souhaitons vous sensibiliser aux différents points mis en avant concernant l'organisation qui peuvent également être mis en place lors de vos rassemblements et phases qualificatives:

Education-Formation

☑ Quiz sur les règles de vie et règles de jeu

Mixité

☑ Parité des joueurs/joueuses

Valorisation de l'encadrement

☑ Reconnaissance des Bénévoles et Professionnels

Respect de l'environnement

☑ Stade propre, tri sélectif et gestion des ressources (eau)

Déplacements

☑ Mutualisation des transports

2. PARTICIPATION DES EQUIPES U13 – GARCONS ET FILLES

Les équipes disputant une compétition de Ligue ou de District catégorie U13G et U13F (foot à 8) doivent participer au «Festival Foot U13 Pitch».

Les ententes sont autorisées et doivent être déclarées puis validées en début de saison par le Comité Directeur de District ou de Ligue.

La participation est gratuite.

La mixité est autorisée pour les filles (y compris U14F) dans les équipes U13 garçons.

Autorisation de surclasser 3 joueurs ou joueuses U11 (article 73 des Règlements Généraux de la FFF).

Le temps de jeu par joueur et joueuse doit être au moins égal à 50% du temps de jeu total.

3. QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au Festival Foot U13 Pitch que pour un seul club ou entente.

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2019.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période (article 160 des Règlements Généraux de la FFF).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines phases du Festival Foot U13 Pitch.

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par:

☑ La Commission d'Organisation du District pour la Phase Départementale.

Les décisions sont sans appel.

"Le jeu avant l'enjeu"



La phase finale départementale

Conditions de participation

- ☑ Elle est organisée par le District sur une journée et sur un même lieu pour les garçons et les filles.
- ☑ Cette journée est fixée le **6 avril 2019**.
- ☑ Elle doit réunir 16 équipes garçons et de 4 à 16 équipes filles (selon l'effectif).
- ☑ Les équipes doivent être composées de **11** joueurs ou joueuses.
- ☑ **Equipes garçons: 1 absence justifiée peut être tolérée (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours).**
- ☑ **Equipes filles: 2 absences justifiées peuvent être tolérées (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours).**

La Commission d'organisation du District statuera sur la justification des absences. Elle aura vocation à tolérer des absences non justifiées pour les équipes filles dont le club présente un effectif restreint.

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la Phase Régionale.

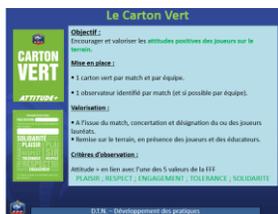
Les équipes U13G et U13F, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de points seront qualifiées pour la Phase Régionale selon le format d'organisation de la Ligue.

Epreuves

- ☑ **Rencontres:** formule échiquier
 - 5 rencontres de 16 minutes
 - Bonus offensif: attribution d'un point supplémentaire à partir du 3^{ème} but marqué par match
- ☑ **Défis techniques:** un défi conduite et un défi jonglage
- ☑ **Quiz éducatif:** Règles de vie et règles de jeu

Actions et animations associées

- ☑ Protocole avant match, les deux équipes entrent sur le terrain accompagnées de l'arbitre.
- ☑ Arbitrage à la touche par les joueurs et joueuses (avec tutorat assuré par la CDA), merci de préparer vos joueurs à être arbitre assistant.



"Le jeu avant l'enjeu"

1.1 Conditions de participation

ATTRIBUTION DES POINTS

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^{ème} de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de Jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Toutes phases Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (3 buts marqués au moins par rencontre). Tirage au sort pour la 1ère rencontre. Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10 ^{ème} de seconde), puis tirage au sort.	Toutes phases Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.	Toutes phases Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.	Phases départementale 1 point par bonne réponse/joueur(se) Phase régionale 1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants Phase nationale 0,5 point par bonne réponse/joueur(se) Total des points cumulés pour l'équipe :	Phases départementale 1 point par bonne réponse/joueur(se) Phase régionale 1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants Phase nationale 0,5 point par bonne réponse/joueur(se) Total des points cumulés pour l'équipe :
Phases départementale & régionale Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points			Phase nationale Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants	Phase nationale Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants
Phase nationale Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points				





Tirage du 1^{er} tour

	Convocation	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
Garçons	Convoqués à 8h30 sur site, début des défis à 9h, 1 ^{er} match à 10h30				
	Convoqués à 8h55 sur site, début des défis à 9h25, 1 ^{er} match à 10h55				
Filles	Convoquées à 9h20 sur site, début des défis à 9h50, 1 ^{er} match à 11h20				

- Circulaire
- Organisation
- Tirages
- Programme
- Plan du site
- Défis
- Rappel



"Le jeu avant l'enjeu"



Horaire	Terrain Honneur		Terrain Annexe		Vestiaires
	1	2	3	4	
9h00 – 9h25	Défi conduite	Défi conduite			
9h25 – 9h50	Défi conduite	Défi conduite	Défi jonglage	Défi jonglage	
9h50 – 10h15	Défi conduite F	Défi conduite F	Défi jonglage	Défi jonglage	
10h15 – 10h30			Défi jonglage F	Défi jonglage F	
10h30 – 10h55	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Quizz Fille
10h55 – 11h20	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Tour 1	Quizz garçons
11h20 – 11h45	Tour 1 Fille	Tour 1 Fille	Tour 1 Fille	Tour 1 Fille	Quizz garçons
11h45 – 12h10	Tour 2	Tour 2	Tour 2	Tour 2	
12h10 – 12h35	Tour 2	Tour 2	Tour 2	Tour 2	
12h35 – 13h00	Tour 2 Fille	Tour 2 Fille	Tour 2 Fille	Tour 2 Fille	
Repas					
13h45 – 14h10	Tour 3	Tour 3	Tour 3	Tour 3	
14h10 – 14h35	Tour 3	Tour 3	Tour 3	Tour 3	
14h35 – 15h00	Tour 3 Fille	Tour 3 Fille	Tour 3 Fille	Tour 3 Fille	
15h00 – 15h25	Tour 4	Tour	Tour 4	Tour 4	
15h25 – 15h50	Tour 4	Tour 4	Tour 4	Tour 4	
15h50 – 16h15	Tour 4 Fille	Tour 4 Fille	Tour 4 Fille	Tour 4 Fille	
16h15 – 16h40	Tour 5	Tour 5	Tour 5	Tour 5	
16h40 – 17h05	Tour 5	Tour 5	Tour 5	Tour 5	
17h05 – 17h30	Tour 5 Fille	Tour 5 Fille	Tour 5 Fille	Tour 5 Fille	
Récompenses					

- Circulaire
- Organisation
- Tirages
- Programme
- Plan du site
- Défis
- Rappel



PLAN du SITE





UN OBJECTIF : DEROULEMENT INCONTESTABLE DES DEFIS
UNE REGLE : PASSAGE DES DEFIS DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

☒ Des «jurys» reconnus pour leur fiabilité et identifiés ce jour-là.

MATERIEL ET EQUIPEMENTS

☒ Délimiter un espace «défi» réservé à l'équipe qui passe (interdit à toute autre personne).

☒ Passage des joueurs en tenue de footballeur, obligatoire (maillots/shorts/chaussettes relevées sur les protèges tibias).

CONSIGNES

☒ **Faire respecter les consignes décrites dans les défis.** Faire faire une démonstration par l'un des joueurs. Pas d'essai libre (échauffement en dehors de la zone des défis).

☒ Si une équipe n'a pas 11 joueurs, tirer au sort sur le terrain les joueurs qui passeront 2 fois et les faire débiter. Tirage au sort pour chaque nouvelle équipe.

☒ **Le départ du joueur suivant doit être réalisé juste après la frappe (un éducateur lâche l'épaule).**

☒ Orienter les joueurs pour qu'ils rejoignent la zone d'encouragement et qu'ils y restent jusqu'au dernier passage de l'équipe.

☒ Aucune communication des résultats aux éducateurs des équipes pendant le déroulement du défi.

UN OBJECTIF : DEROULEMENT INCONTESTABLE DES QUIZ
UNE REGLE : PASSAGE DES QUIZ DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

☒ **Pas de présence d'éducateurs des équipes.**

CONSIGNES

☒ Exiger le silence.

☒ Faire noter d'abord par chacun des jeunes son nom, prénom et celui de son équipe sur sa fiche.

☒ Annoncer qu'il y a 1 bonne réponse sur 3 à cocher par question.

☒ Lire à haute voix les questions 1 fois.

☒ Ne pas répondre à des questions des jeunes qui pourraient induire la réponse.

☒ Bien surveiller (pas de triche) et respecter le temps imparti.

☒ Quand on a terminé, chaque joueur retourne sa fiche et reste en place (dans le silence).

☒ Récupérer les fiches par équipe.

☒ **L'ensemble des joueurs sort ensemble.**

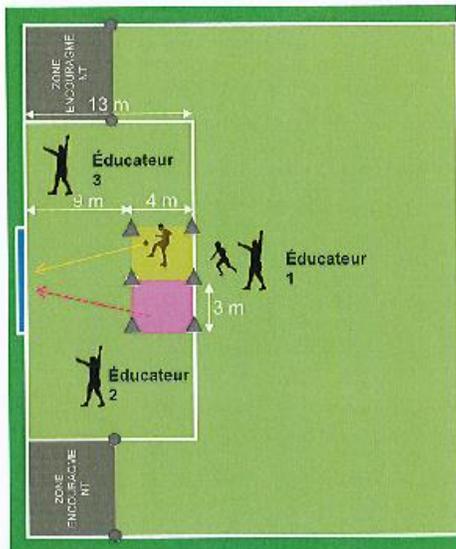
"Le jeu avant l'enjeu"

- Circulaire
- Organisation
- Tirages
- Programme
- Plan du site
- Défis
- Rappel



3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE - DEFIS 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 pour les garçons et 15 pour les filles) 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 du 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 (ou à la main pour les filles), 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.

Légende

- Tir gaucher
- Tir droitier
- Zone de jonglage pour gaucher
- Zone de jonglage pour droitier
- Zone d'encouragement

Malus

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but

(1 rebond maximum avant la bêche)
Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

Éducateurs

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

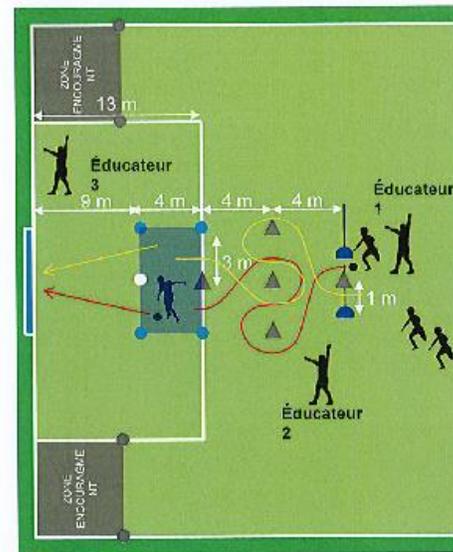
Si moins de 12 joueurs

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.



3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE - DEFIS 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 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 passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende

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

Temps bonus :

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.





RAPPEL

Merci de venir le 6 avril avec

- Votre feuille de match complétée et signée.
- Vos licences imprimées.
- Un jeu de maillot numéroté (correspondant à la feuille de match)



"Le jeu avant l'enjeu"

Feuille de match - Festival Foot U13



Finale Départementale / 6 avril 2019

Nom de l'équipe : Garçons / Filles

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				

Fonction	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Dirigeant				

Signature de l'éducateur :

- Circulaire
- Organisation
- Tirages
- Programme
- Plan du site
- Défis
- Rappel

