

FESTIVAL FOOT U13 PITCH

FINALE DEPARTEMENTALE 2017-2018

SAMEDI 7 Avril 2018 à 9H30
TERRAIN DE PRIGONRIEUX



- Festival -
FOOT U13
Pitch

FOOTHISLECOLE Ent
TRELISSAC
SARLAT
NOTRE DAME SANILHAC
BELLE ET DRONNE Ent
CHAMIERS Ent
GRIGNOLS VILLAMBLARD Ent
MONTIGNAC Ent

BOULAZAC Ent
NONTRON Ent
CREYSSE LEMBRAS
PRIGONRIEUX Ent
BERGERAC PERIGORD
RIBERAC Ent
PAYS DE GURCON
BERGERAC STELLA Ent



Les Finales Départementales du « FESTIVAL FOOT U13 PITCH » se dérouleront à travers 104 rassemblements départementaux organisés par les Districts métropolitains et 5 rassemblements en Outre Mer.

Au départ, ce sont 182 000 licenciés, soit l'ensemble des joueurs garçons et filles de la catégorie U13 qui prennent part à cet événement sportif et éducatif.

Pour rappel, voici les 3 phases principales du Festival Foot U13 Pitch :

- Phase départementale, organisée par les Districts / ou Phase Ligue DOM TOM
- Phase régionale, organisée par les Ligues / ou Phase Inter-Ligues DOM TOM
- Phase nationale, à Capbreton - rassemblant 24 équipes garçons et 24 équipes filles

La volonté de la Fédération Française de Football est d'associer le sportif et l'éducatif, en ajoutant, aux matches et aux ateliers techniques, des quiz éducatifs dans le but de promouvoir les valeurs de la FFF déclinées dans le Programme Educatif Fédéral (Plaisir, le Respect, l'Engagement, la Tolérance et la Solidarité).

Depuis sa création, le Festival Foot U13 Pitch s'engage pour faire de cet événement un exemple de manifestation éco-responsable. C'est dans cette optique que le CNOSF (Comité National Olympique et Sportif Français) a validé l'attribution du Label "Développement durable, le Sport s'engage®". L'attribution de ce Label atteste que la FFF souhaite inscrire cette action dans la perspective du Développement Durable du Sport, sur la base de l'Agenda 21 du Sport Français et de la "Charte du Sport Français pour le Développement Durable".

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

PROGRAMMATION JOURNEE FINALES COUPES U13 Garçons et Filles				
Heure	Terrain 1/2	Terrain 3/4	Terrain 5/6	Salle
9H30	ACCUEIL			
9H40			DEFI CONDUITE Garçons	
10H30	Match 1 Garçons	Match 1 Garçons		
10H55	Match 1 Garçons	Match 1 Garçons	DEFI JONGLAGE Garçons	
11H15				
11H45	Match 2 Garçons	Match 2 Garçons		
12H10	Match 2 Garçons	Match 2 Garçons		
	REPAS			
13H30			DEFIS CONDUITE/JONGLAGE Filles	Quiz Garçons
14H	Match 1 Filles	Match 1 Filles	Jonglage G. District	
14H30	Match 3 Garçons	Match 3 Garçons	Match 1 District Garçons	Quiz Filles
14H55	Match 3 Garçons	Match 3 Garçons	Match 1 District Garçons	
15H20	Match 2 Filles	Match 2 Filles	Match 2 District Garçons	
15H50	Match 4 Garçons	Match 4 Garçons	Match 2 District Garçons	
16H15	Match 4 Garçons	Match 4 Garçons	Match 3 District Garçons	
16H40	Match 3 Filles	Match 3 Filles	Match 3 District Garçons	
17H10	Match 5 Garçons	Match 5 Garçons	Match 4 District Garçons	
17H35	Match 5 Garçons	Match 5 Garçons	Match 4 District Garçons	
18H	REMISES DES RECOMPENSES			

REGLEMENT

ARTICLE 1 : ORGANISATION

Ces finales sont organisées sous la responsabilité du District et de la Commission Football d'Animation. Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission du Football d'Animation et ses décisions seront sans appel.

Les rencontres seront dirigées par de jeunes arbitres officiels du District, qui assisteront également les joueurs désignés par chaque équipe pour effectuer la touche.

L'organisation décline toute responsabilité sur les affaires laissées aux vestiaires; elle ne répond pas des vols qui pourraient être commis et conseille aux responsables de prendre toutes les précautions nécessaires.

ARTICLE 2 : QUALIFICATION - LICENCES

Dès l'arrivée des équipes, les responsables devront se présenter au secrétariat pour y déposer la liste des joueurs et Dirigeants. Chaque club doit présenter la liste de ses licenciés, qu'il a imprimée depuis Footclubs, comportant les principaux éléments figurant sur la licence.

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

Les joueurs et joueuses ne peuvent participer à cette coupe que pour un seul club ou entente (saison en cours).

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 ententes sont autorisées et doivent être déclarées puis validées en début de saison par le Comité de Direction de District

Equipes de Garçons : Une équipe est composée de 12 joueurs ou joueuses (11 joueurs(euses) mini par équipe : 1 absence justifiée peut être tolérée). Les licenciés **U11 et U11F** sont autorisés à participer à l'épreuve dans les conditions prévues à l'article 73 des Règlements Généraux de la F.F.F. (surclassement de 3 U11 maxi). Mixité autorisée, les **U14F** sont autorisées dans les équipes U13 de garçons aux **Phases Départementales et Régionales** (Article 155 des Règlements Généraux de la F.F.F.)

Equipes de Filles : Une équipe est composée de 12 joueuses (9 joueuses mini par équipe: 3 absences justifiées peut être tolérée). Les licenciées **U11F** sont autorisées à participer à l'épreuve dans les conditions prévues à l'article 73 des Règlements Généraux de la F.F.F. (surclassement de 3 **U11F** maxi).

Participation donc limitée à 3 U11F maxi aux U12F et aux U13F

Les Equipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la phase Régionale

ARTICLE 3 : EPREUVES

La journée se décompose comme suit :

- 2 Défis Techniques
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie
- 5 matchs (Garçons) et 3/4 matchs (Filles)
- A l'issue de chaque épreuve des points sont attribués

Voir §3-1

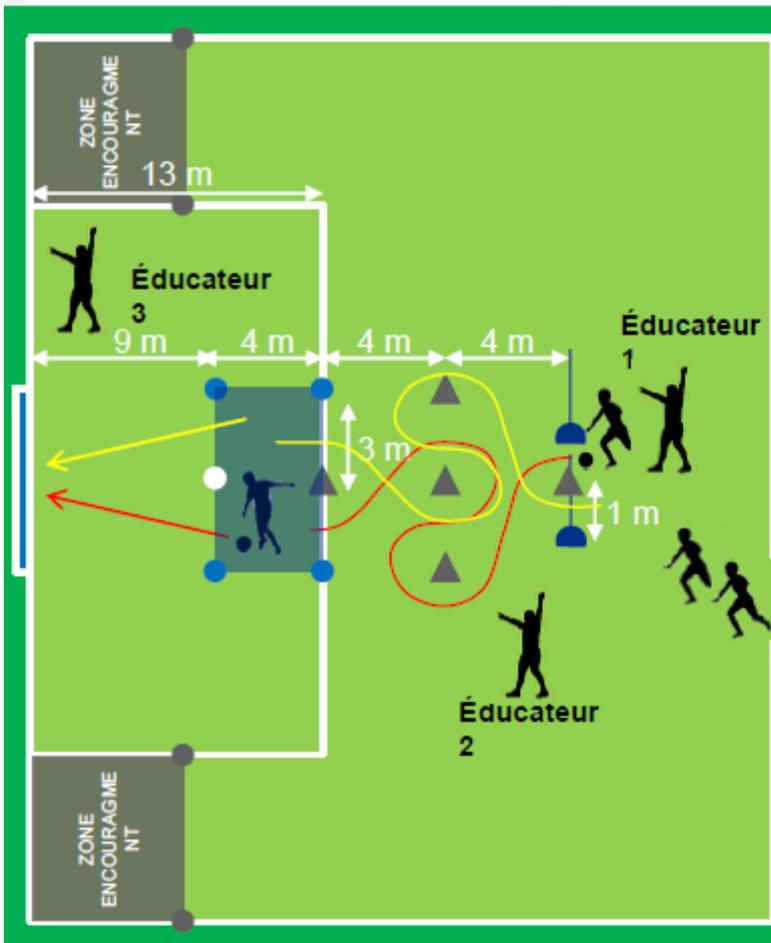
Voir §3-2

Voir §3-3

Voir §3-4

3-1 DEFIS TECHNIQUES (Chaque équipe présentera 6 ballons (Taille 4))

DÉFI 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 1^{er} 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

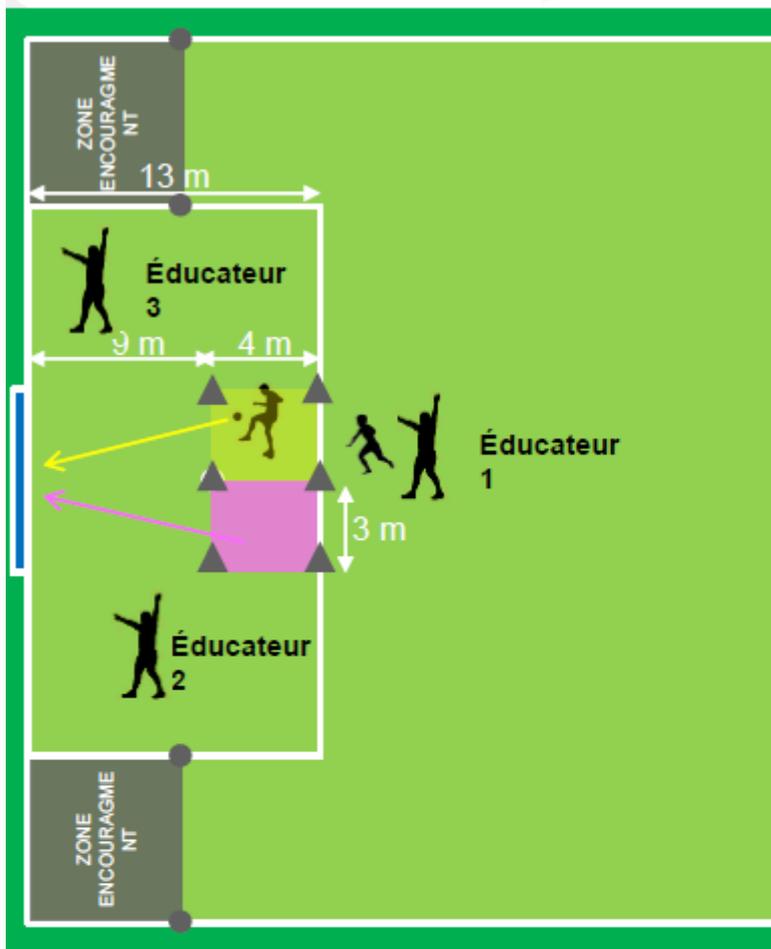
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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.

DÉFI JONGLAGE



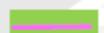
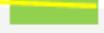
Objectif :

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.

3-2 QUIZ

Les questions sur les 2 quiz sur les règles du jeu et les règles de vie seront extraites de la brochure "Programme Educatif Fédéral".

3-3 RENCONTRES

Les 16 équipes (Garçons) sont réparties en 1 seul groupe, qui seront opposées selon la formule de compétition dite «Echiquier». Les équipes de Filles seront regroupées également dans un seul groupe. Pour chaque groupe, le tirage au sort détermine l'ordre des premières rencontres (A1 conte A2, A3 contre A4 etc....).

Pour les matchs suivants, l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes: 1er contre 2ème - 3ème contre 4ème etc....

Dans chaque groupe, un classement sera établi après chaque rencontre par addition de points :

Match gagné: 4 points

Match nul: 2 points

Match perdu: 1 point

Match perdu par pénalité ou par forfait: 0 point

Majoration d'un point si bonus offensive (2 buts marqués au moins).

En cas d'égalité de points, le «défi conduite» départage les équipes. Si égalité au défi conduite un tirage au sort est réalisé avant le début des rencontres pour départager les équipes (Classement de 1 à 16 avant la 1ère rencontre).

A noter : Si les conditions météorologiques (ou tout autre évènement) ne permettent pas de terminer cette finale (les 5 tours), et que le calendrier ne permet pas de refaire cette finale, la commission pourra considérer le classement comme définitif qu'à partir du 3^{ème} tour complet.

TEMPS DE JEU :

15 min pour les garçons (5 matchs)

20 min (3 matchs) ou 15 min (4 matchs) pour les Filles .

(Pas de "Pause Coaching")

Protocoles d'avant et d'après match seront à faire

TEMPS DE JEU PAR JOUEURS (EUSES):

Respecter un temps de jeu minimum par enfant (sous la responsabilité de l'éducateur). Contrôle effectué sur le terrain. Dans ces catégories d'âge, le plaisir de jouer doit primer. Pour cela, une mesure égalitaire de traitement des jeunes sans distinction de niveau est mise en place :

Participation minimale des jeunes à 50 % du temps de pratique proposé. Cela devrait permettre d'éviter d'avoir toujours les mêmes jeunes sur la touche et de les perdre à plus ou moins court terme.

TIRAGE AU SORT réalisé au DISTRICT le 28/02/2018 (par commission Jeunes à 11) et annexé au PV. Tirage des 1ères rencontres :

RIBERAC Ent - FOOTHISLECOLE Ent

NOTRE DAME SANILHAC - NONTRON Ent

BERGERAC STELLA Ent- BERGERAC PERIGORD

PRIGONRIEUX Ent - TRELISSAC

GRIGNOLS VILLAMBLARD Ent- MONTIGNAC Ent

BOULAZAC Ent- BELLE ET DRONNE Ent

PAYS DE GURCON - CREYSSE LEMBRAS

SARLAT - CHAMIERES Ent

3-3 ATTRIBUTION DES POINTS

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

Matches :

Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre).

Victoire:	48 points	(4pts x12)
Nul:	24 points	(2pts x12)
Défaite:	12 points	(1pt x12)
Bonus offensif:	12 points	(1pt x12)

Défi Conduite et Défi Jonglage :

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.

Meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points

Quiz :

1 point par bonne réponse/joueur(se)

Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.

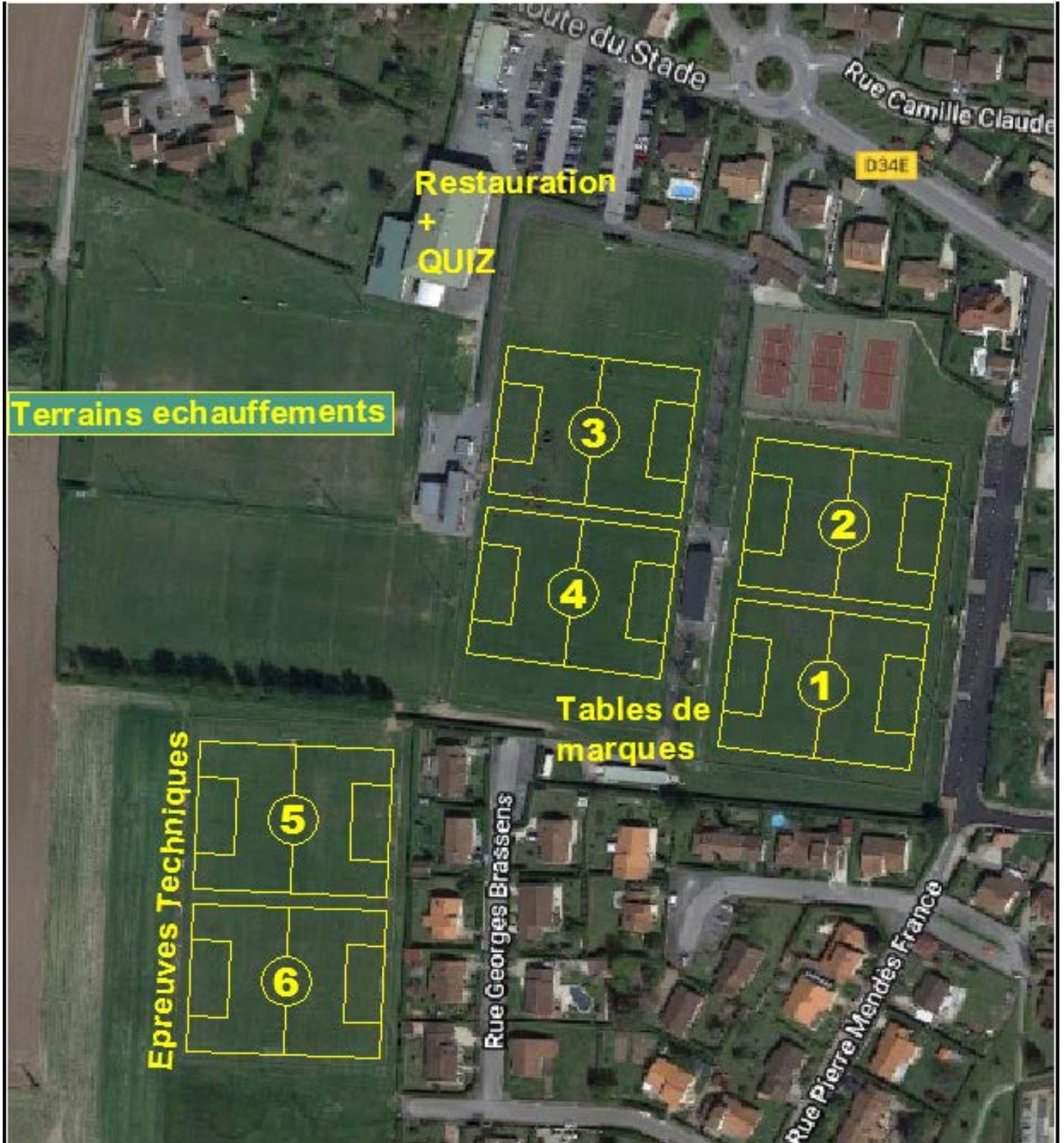
(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, le Défi Jonglage départagera les équipes. Si toujours égalité les critères suivant seront déterminant :

- différence de buts sur les rencontres de la journée (goal average général)
- classement à l'issue de l'échiquier.

LA PREMIERE EQUIPE EST QUALIFIEE POUR LA FINALE REGIONALE

Afin de laisser se dérouler sereinement la compétition, les résultats des épreuves ne seront affichées qu'à la fin de la journée.

SITUATION DES INSTALLATIONS





DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD
«FESTIVAL FOOT U13 - PITCH»

NOM DU CLUB :

N°	NOM ET PRENOM DES JOUEURS	NUMERO DES LICENCES	DEFI CONDUITE		DEFI JONGLAGE	
			BUT BONUS Cible atteinte		Nombre de Jonglage(s)	BUT BONUS Cible atteinte
			CIBLE BASSE CIBLE HAUTE Mettre une CROIX		Maxi 30 Contacts pour les Garçons Maxi 15 Contacts pour les Filles	Frappe au sol Frappe de volée ou 1/2 volée Mettre une CROIX
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

<u>TOTAL TEMPS EQUIPE</u> <i>(En Centième de seconde)</i>		<u>TOTAL Jonglages</u>	
		<u>TOTAL TEMPS EQUIPE</u> <i>(En Centième de seconde)</i>	

NOM DU RESPONSABLE :

LICENCE :

NOM DU DIRIGEANT :

LICENCE :