



-Festival-
FOOT U13
Pitch

FESTIVAL FOOT U13 PITCH

FINALE DEPARTEMENTALE 2018-2019

SAMEDI 6 Avril 2019 à 9H

TERRAIN DE NEUVIC

Equipes Festivals U13 Garçons (Mixte)

BELLE ET DRONNE

TRELISSAC

RIBERAC Ent.

MONTIGNAC Ent.

TERRASSON USA

BERGERAC PERIGORD

MONTPON MENESPLET

GRIGNOLS VILLAMBLARD

CHAMPCEVINEL

CHAMBIERS

CREYSSE LEMBRAS

PRIGONRIEUX Ent.

LIMENS JSA

MUSSIDAN

LIMEUIL

SARLAT

Equipes Festivals U13 Filles

SARLAT MARCILLAC FC

TRELISSAC FC

BERGERAC PERIGORD FC

GRIGNOLS VILLAMBLARD

CONDAT SUR VEZERE FC

MEYRALS

-Festival-
FOOT U13
Pitch



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.

DEROULEMENT DE LA JOURNEE

PROGRAMMATION JOURNEE FINALES COUPES U13 Garçons et Filles

<i>Heure</i>	<i>Terrain 1/2</i>	<i>Terrain 3/4</i>	<i>Terrain 5/6</i>	<i>Salle</i>
9H00	ACCUEIL			
9H30			DEFI CONDUITE Garçons	
10H30	<i>Match 1 Garçons</i>	<i>Match 1 Garçons</i>	DEFI CONDUITE Filles	
10H55	<i>Match 1 Garçons</i>	<i>Match 1 Garçons</i>	DEFI JONGLAGE Garçons	
11H15	<i>Match 1 Filles</i>	<i>Match 1 Filles</i>		
11H40	<i>Match 2 Garçons</i>	<i>Match 2 Garçons</i>	DEFI JONGLAGE Filles	
12H05	<i>Match 2 Garçons</i>	<i>Match 2 Garçons</i>		
12H25	<i>Match 2 Filles</i>	<i>Match 2 Filles</i>		
	REPAS			
13H45				Quiz Garçons et Filles
14H15	<i>Match 3 Filles</i>	<i>Match 3 Filles</i>	<i>Jonglage G. District</i>	
14H40	<i>Match 3 Garçons</i>	<i>Match 3 Garçons</i>		
15H05	<i>Match 3 Garçons</i>	<i>Match 3 Garçons</i>	<i>Match 1 District Garçons</i>	
15H30	<i>Match 4 Filles</i>	<i>Match 4 Filles</i>		
15H55	<i>Match 4 Garçons</i>	<i>Match 4 Garçons</i>	<i>Match 2 District Garçons</i>	
16H20	<i>Match 4 Garçons</i>	<i>Match 4 Garçons</i>		
16H45	<i>Match 5 Filles</i>	<i>Match 5 Filles</i>	<i>Match 3 District Garçons</i>	
17H10	<i>Match 5 Garçons</i>	<i>Match 5 Garçons</i>		
17H35	<i>Match 5 Garçons</i>	<i>Match 5 Garçons</i>		
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 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.

Discipline : 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.

Tout joueur ou joueuse exclu(e) lors d'une rencontre ne pourra pas participer, au minimum, à la rencontre suivante (Suivant décision de la Commission).

ARTICLE 2 : QUALIFICATION – LICENCES – COMPOSITION EQUIPES

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 : Dans le cadre du développement du Football Féminin, cette année les 6 équipes qui disputent le championnat Filles U11/U13 sont invitées à cette finale.

Une équipe peut être composée de 12 joueuses : **3 U10 F (maxi), des U11F, des U12 F et des U13F.**

Pour la participation à la finale régionale l'équipe gagnante sera limitée à 3 U11F des U12F et des 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 5 matchs (Filles)
- A l'issue de chaque épreuve des points sont attribués

Voir §3-1

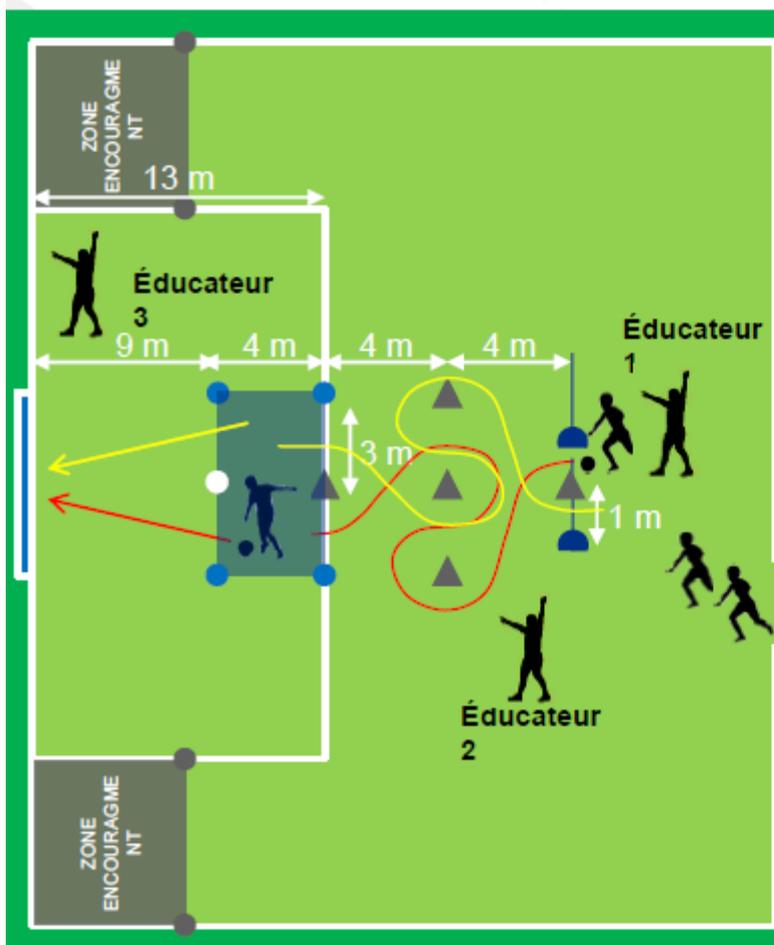
Voir §3-2

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

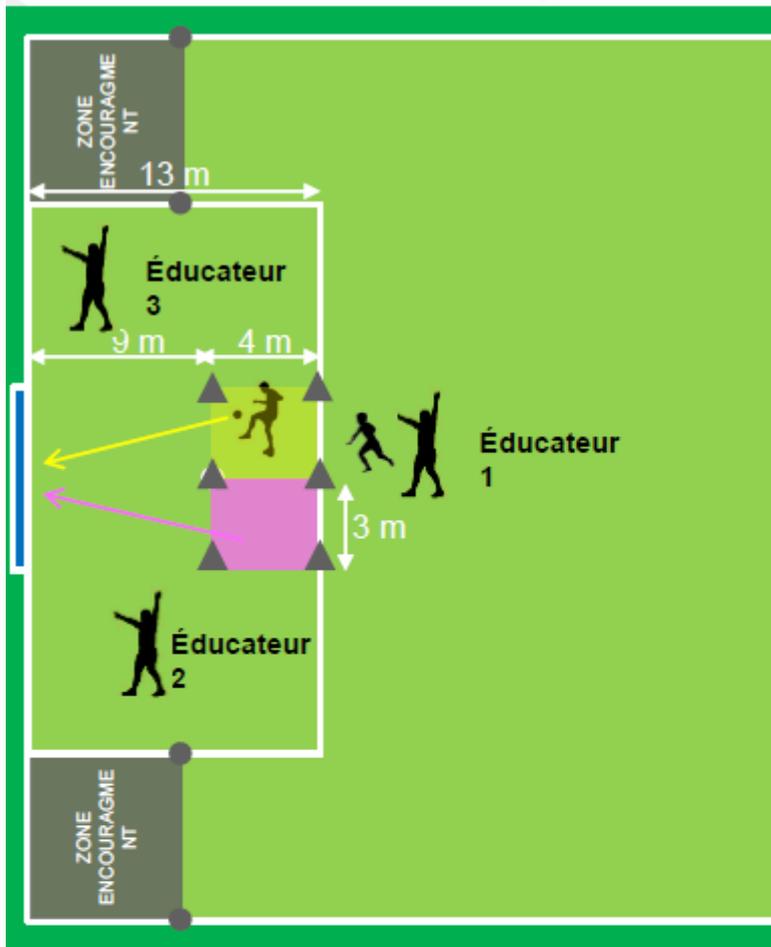
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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



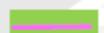
Objectif :

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 (3 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 5 matchs

(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 07/03/2019 (par commission des jeunes) pour déterminer les 1ères rencontres :

CHAMPCEVINEL - BELLE ET DRONNE

TRELISSAC - CHAMIERIS

BERGERAC PERIGORD - RIBERAC Ent.

MONTIGNAC Ent. - GRIGNOLS VILLAMBLARD

TERRASSON USA - LIMENS JSA

LIMEUIL - MUSSIDAN

SARLAT - PRIGONRIEUX Ent.

CREYSSE LEMBRAS - MONTPON MENESPLET

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 (3 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)

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

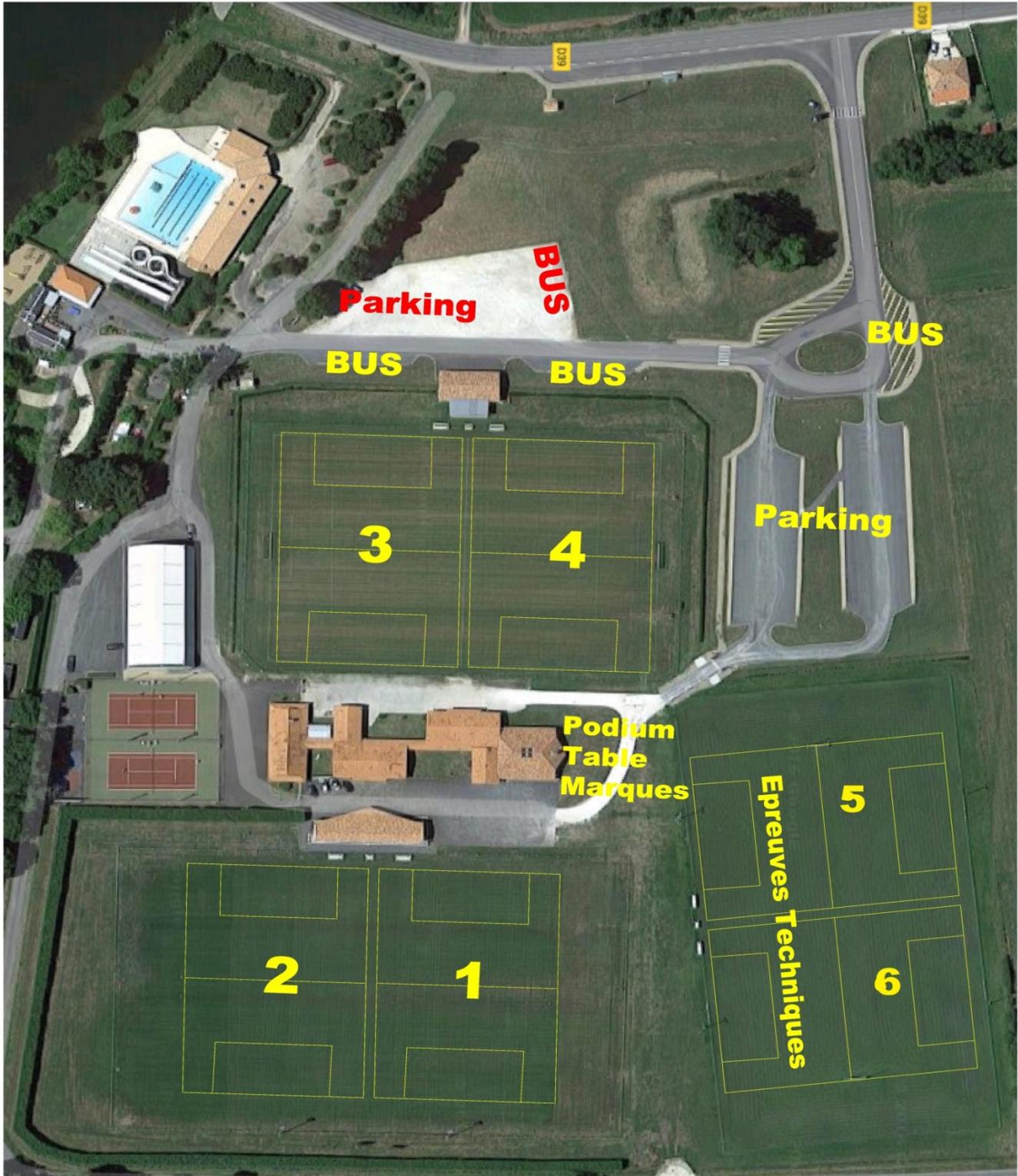
(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, le Défi Jonglage départagera les équipes. Si toujours égalité les critères suivant seront déterminant :

- 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 (SES)	NUMERO DES LICENCES	CAT. Mettre 11,12 ou 13	Filles Garçons Mettre F ou G	DEFI CONDUITE		DEFI JONGLAGE		
					BUT BONUS Cible atteinte		Nombre de Jonglage(s)	BUT BONUS pour Cible atteinte	
					CIBLE BASSE	CIBLE HAUTE	<i>Maxi 30 pour Festival Garçons</i>	Frappe au sol	Frappe de volée ou 1/2 volée
					Mettre une CROIX		<i>Maxi 15 pour Festival Filles</i>	Mettre une CROIX	
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									

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

NOM DU RESPONSABLE : _____ **LICENCE :** _____

NOM DU DIRIGEANT : _____ **LICENCE :** _____