



FINALES DEPARTEMENTALES 2023-2024

SAMEDI 06 Avril 2024 - TERRAIN DE NEUVIC
à 9H pour les U13 Garçons (Mixtes)
à 10H pour les U13 Filles

Equipes du Festivals U13 Garçons (Mixtes)

Bergerac Perigord Fc
Champcevinel As
Ent Grignols Villamblard ASNL
Ent Montignac
Ent Vezeres PxN
G Foothislecole
Gj Beaurnonne Dronne
Gj Chamiers Sanilhac
Gj Riberac St Aulaye Tocane
Limeuil Fc
Meyrals
Montpon Menesplet Fc
Pays Montaigne Gurb.
Prigonrieux Fc
Sarlat Marcillac Fc
Trelissac Apfc



Equipes du Festivals U13 Filles

BERGERAC PERIGORD
COURSAC
MEYRALS
MUSSIDAN
SANILHAC
TRELISSAC

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.

Une manifestation Ecoresponsable

Depuis sa création, la FFF s'engage pour faire de cet événement un exemple de manifestation écoresponsable. De bonnes pratiques peuvent être mise en place sur les phases départementales, régionales et nationale. Des outils sont à la disposition de l'ensembles des instances du Football Amateurs.

2



DEROULEMENT DE LA JOURNEE

PROGRAMMATION JOURNEE FINALES COUPES U13 Garçons et Filles				
Heure	Terrain 1/2	Terrain 3/4	Terrain 5/6	Salle du Tennis
9H	ACCUEIL			
9H30			Défis Conduite et Jonglage Garçons	
10H40	Match 1 Garçons	Match 1 Garçons	Défis Conduite et Jonglage Filles	
11H05	Match 1 Garçons	Match 1 Garçons	Match 1 Filles	
11H30	Match 2 Garçons	Match 2 Garçons	Match 1 Filles	
11H55	Match 2 Garçons	Match 2 Garçons	Match 2 Filles	
12H15			Match 2 Filles	
12H30 13H30	PAUSE			
13H45				Quiz Garçons et Filles
14H30	Match 3 Garçons	Match 3 Garçons	Match 3 Filles	
14H55	Match 3 Garçons	Match 3 Garçons	Match 3 Filles	
15H20	Match 4 Garçons	Match 4 Garçons	Match 4 Filles	
15H45	Match 4 Garçons	Match 4 Garçons	Match 4 Filles	
16H10	Match 5 Garçons	Match 5 Garçons	Match 5 Filles	
16H25	Match 5 Garçons	Match 5 Garçons	Match 5 Filles	
17H	REMISES DES RECOMPENSES			

REGLEMENT

ARTICLE 1 : ORGANISATION

Ces finales sont organisées sous la responsabilité du District et de la Commission Football d'Animation.

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.

1-1 Arbitrage

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

1-2 Discipline

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par la Commission d'organisation (Commission du Football d'Animation ; le responsable des jeunes arbitres, le responsable Commission Technique et le CTD DAP) 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 – PARTICIPATION – COMPOSITION

2-1 Qualification - participation

4

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(es) dans leur club au plus tard le **31 janvier 2024**.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 1 maximum hors période (*Article 160 des Règlements Généraux de la FFF*)

Une équipe qui ne respecte pas les dispositions ci avant devra retirer de sa feuille de match les joueurs (joueuses) concernés.

2-2 Composition des équipes

Une équipe U13 Garçons (Mixtes) peut être composée de :

- 3 U11 (G /F) maxi
- U12 G/F et U13G/F
- U14 F.

Une équipe U13 Filles peut être composée de :

- 3 U11 F maxi
- U12 F et U13 F

Les équipes (Mixtes et Filles) sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses conformément aux dispositions du §2-1.

Dérogations :

Cas N°1 : Club ayant un effectif (U11 U12 U13) inférieur à 12

Cas N°2 : Pour pallier aux défections de dernière minute, une dérogation pour le nombre de joueurs (joueuses) est accordée. *Cependant toute absence pénalise une équipe dans l'attribution de points au « QUIZ » voir §3.4*

Equipes de Garçons 1 absence autorisée

Equipes de filles :2 absences autorisées

Pénalités : Si le nombre d'absence est supérieur aux dérogations accordées : **40 points** seront retirés du total général par joueur ou joueuse.

ARTICLE 3 : EPREUVES - La journée se décompose comme suit :

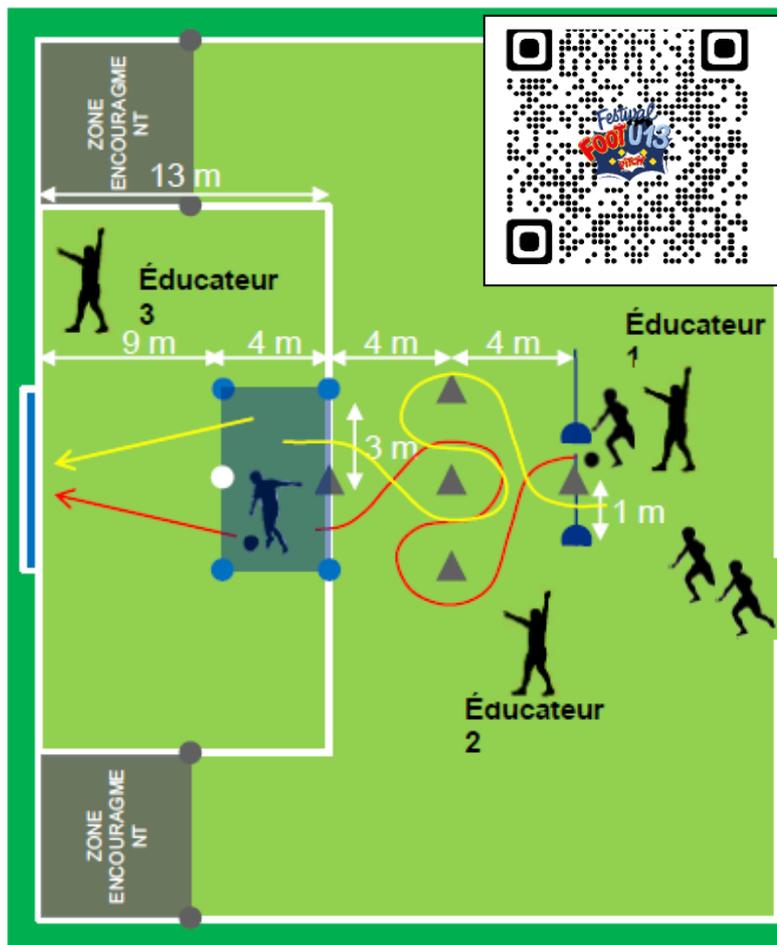
- | | |
|---|------------------|
| - 2 Défis Techniques | Voir §3-1 |
| - 2 quiz règles du jeu et règles de vie | Voir §3-2 |
| - 5 matchs (Garçons) et 4/5 matchs (Filles) | Voir §3-3 |
| - A l'issue de chaque épreuve des points sont attribués | Voir §3-4 |

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

Pour aider à la compréhension des épreuves, scanner le QR Code ci dessous :

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE

5



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

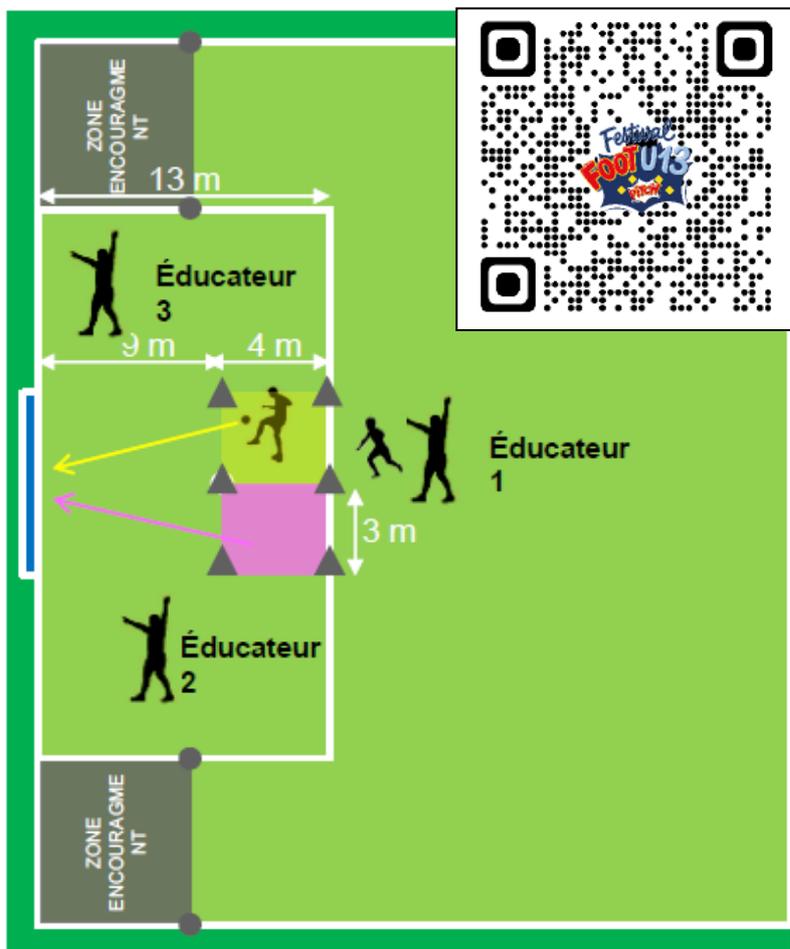
Si moins de 12 joueurs(ses) :

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.

Pour aider à la compréhension des épreuves, scanner le QR Code ci dessous :

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE

6



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

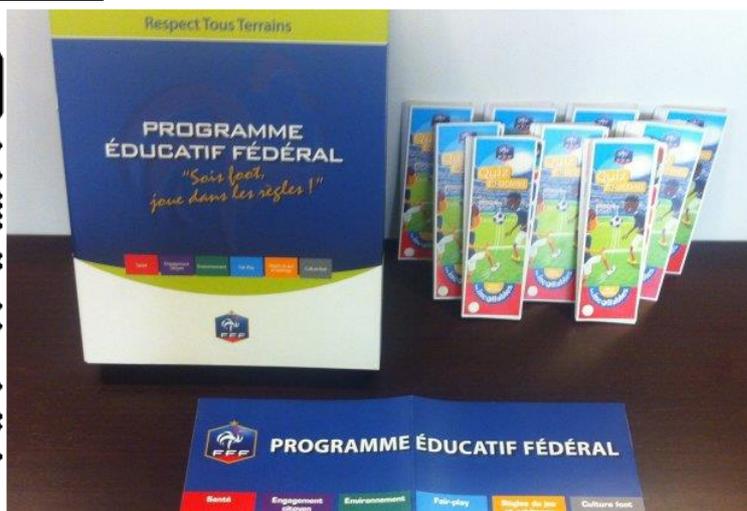
Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.



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".

Pour aider scanner le QR Code ci dessous :



7

3-3 RENCONTRES

Les 16 équipes (Garçons) sont réparties en 1 seul groupe, qui seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier ». Le tirage au sort détermine l'ordre des premières rencontres (A1 contre 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....

Les équipes de Filles seront regroupées dans un seul groupe sous forme de championnat ou d'échiquier en fonction du nombre d'équipes.

Un classement est établi après chaque rencontre par addition de points ; Voir §34

Tout au long de la compétition, l'équipe qui ne se présenterait pas sur un match, sera déclaré FORFAIT et son adversaire bénéficiera du gain du match (points du gagnant + point du bonus offensif).

Entre 2 tours de l'Echiquier, en cas d'égalité de points entre 2 ou plusieurs équipes, c'est le résultat du « défi conduite » qui départage les équipes.

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 par Match (Pas de "Pause Coaching")

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

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.

En Finale départementale : Pas de pénalité de point.

Il est demandé à TOUS les clubs de respecter le protocole 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 joueurs se serrent la main à la FIN de chaque rencontre.
- Les responsables d'équipes et les arbitres font de même.



8

Le TIRAGE AU SORT des premières rencontres « garçons » a été réalisé au DISTRICT par la commission des jeunes le 01/03 en présence de P. DEMARET (Secrétaire général).

GJ BEAURONNE ET DRONNE - BERGERAC PERIGORD
 LIMEUIL FC - CHAMPCEVINEL
 SARLAT MARCILLAC - MONTPON MENESPLET
 ENT GV NSL - GJ RIBERAC AULAYE TOCANE
 GJ CHAMIERES SANILHAC - TRELISSAC
 ENT MONTIGNAC - MEYRALS
 GJ FOOTHISLECOLE - PMG
 PRIGONRIEUX - ENT VEZERE PERIGORD NOIR

3-4 ATTRIBUTION DES POINTS

Matches	Défi conduite	Défi Jonglage	Quiz
240 points + bonus offensif (60 points)	60 points	60 points	120 points
Match gagné : 48 pts Match nul : 24 pts Match perdu: 12 pts Match perdu par pénalité : 0 pt + Bonus offensif : 2 buts marqués lors d'une rencontre = 12 pts supplémentaires	Le barème sera 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 points et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points	Le barème sera 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 points et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points	10 questions au total sur les règles de vie et les règles du jeu. 1-point est attribué à chaque bonne réponse. Si moins de 12 joueurs (euses) dans une équipe, 0 point par joueur (euse) manquant

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 suivants seront déterminant :

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

LA PREMIERE EQUIPE EST QUALIFIEE POUR LA FINALE REGIONALE

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

9

4 - CARTON VERT – ATTITUDE +

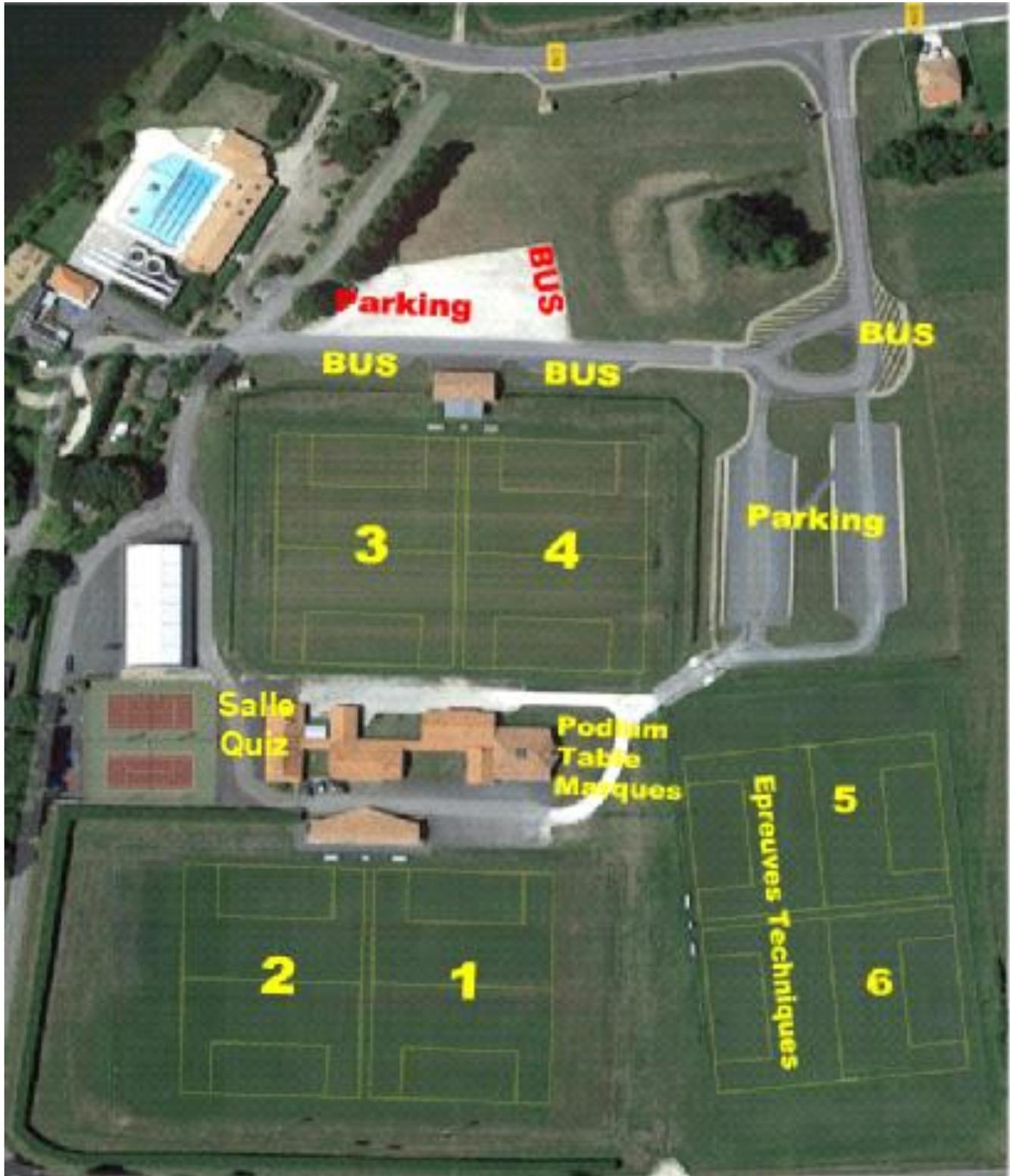
Cette opération consiste à encourager et valoriser les bonnes actions par la remise d'un carton vert aux joueurs ayant accompli des actions fair-play dans l'esprit du jeu, le respect des arbitres et des adversaires.

Action animée par l'Amicale des Educateurs



SITUATION DES INSTALLATIONS
NEUVIC - "Planeze"

10





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

NOM DU CLUB :

11

N°	NOM ET PRENOM DES JOUEURS (SES)	NUMERO DES LICENCES	CAT. Mettre 11,12, 13 ou 14F	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	<u>Maxi 30 pour Festival Garçons</u>	Frappe au sol	Frappe de volée ou 1/2 volée
					Mettre une CROIX		<u>Maxi 15 pour Festival Filles</u>	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 : _____