

**GARÇONS ET FILLES
U13**



MATCHS • DÉFIS • QUIZZ



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

UN ÉVÉNEMENT SPORTIF, ÉDUCATIF ET FESTIF !
PHASES DÉPARTEMENTALES

#Fiers de être Bleus

Tous ensemble avec les Bleus !
Coupe du Monde de la Fifa, France 2019™



Samedi 6 Avril 2019

Stade René Audibet - Allée des Missions
51170, FISMES



FFF.fr @equipefrance @fff

FILLES
EQUIPES QUALIFIEES

FESTIVAL FOOT U13



Finale départementale Festival Foot U13 - SAMEDI 06 AVRIL 2019 - 5 équipes -



**US FISMES
ARDRE VESLE**



STADE DE REIMS



**REIMS NEUVILLETTE
JAMIN**



REIMS STE ANNE



**SAINT MEMMIE
OLYMPIQUE**

Finale départementale Festival Foot U13 - SAMEDI 06 AVRIL 2019 - 16 équipes -



TAISSY AS



REIMS SIREs



SEZANNE RC



COTE DES
BLANCS



GUEUX AS



ARGONNE FC



CHALONS FCO



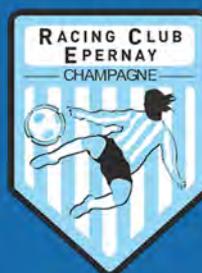
VITRY FC



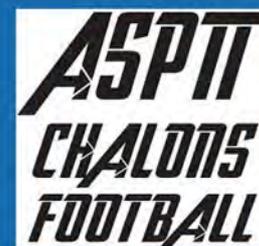
STADE DE REIMS



US FISMES
ARDRE VESLE



EPERNAY RC



CHALONS ASPTT



CORMONTREUIL FC



REIMS STE ANNE



REIMS NEUVILLETTE
JAMIN



BETHENY FC



FINALE DEPARTEMENTALE « FESTIVAL U13 »

REGLEMENT saison 2018-2019

Article 1 : Description

Le District Marne de Football organise la finale départementale du « FESTIVAL U13 PITCH », le Samedi 6 Avril 2019 au Stade René Audibet à FISMES, réunissant 16 équipes garçons et 5 équipes filles.

Article 2 : Conditions de Participation

- Les équipes doivent être composées de **12 joueurs**
- Equipes garçons : **1** absence **justifiée** maxi
- Equipes filles : **3** absences **justifiées** maxi

La Commission d'organisation du District statuera sur la justification des absences.

A leur arrivée, les dirigeants des équipes devront déposer la liste de tous leurs joueurs **avec les licences**. Ces dernières leur seront remises à la fin de la manifestation. Un appel des licences pourra être effectué durant la compétition.

Article 3 : Déroulement de la compétition

Il sera appliqué **intégralement l'organisation fédérale**.

Les équipes auront à réaliser : 2 défis techniques + 2 quizz « Règles de jeu + règles de vie » + 5 matches.

a) Chaque équipe dispute 5 rencontres, selon la formule « **échiquier** ». L'ordre des 1^{ères} rencontres a été déterminé par tirage au sort effectué au siège du District.

b) **Classement** : le classement sera établi après chaque rencontre par addition de points selon le barème fédéral (logiciel FFF utilisé)

- Bonus offensif : attribution de points supplémentaires à partir du 3^{ème} but marqué par match

En cas d'égalité de points, le « défi Conduite » départage les équipes.

c) à l'issue des 5 rencontres, un classement est effectué.

Article 4 : Arbitrage – Lois du jeu - Protocole/lors des rencontres

L'arbitrage au centre sera assuré par des arbitres officiels désignés par la Commission d'organisation.

- Entrée des équipes à la ligne médiane (le toas se fera avant de rentrer)
- Protocole d'avant match (les équipes se serrent la main – idem à la fin du match)
- Lois du jeu du Foot à 8, avec « **arbitrage à la touche** » **par les remplaçants** »
- Remplacements « à la volée » (pas besoin d'attendre un arrêt de jeu)
- Remplacements à la ligne médiane effectuée par le délégué du terrain (le joueur remplaçant doit attendre la sortie du joueur remplacé)
- **Banc de touches** : 3 adultes maximum (1 éducateur responsable de l'équipe 1 adjoint + 1 dirigeant mentionnés sur la feuille de match), et les remplaçants uniquement. Toutes les autres personnes devront se placer derrière la main courante.

Les clubs devront veiller à faire RESPECTER ces mesures.

Article 6 : Classement général

A la fin de la compétition, les équipes seront classées suivant les barèmes fixés par la F.F.F. (généralisé par le logiciel, par addition des points obtenus sur les rencontres et ceux obtenus aux « défis » et « quizz »).

Article 7 : Qualification à la Finale Régionale du Festival U13

Les premiers garçons et filles du classement GENERAL respectant les conditions de participation fixées à l'article 2, sont qualifiés pour la Finale Régionale

Article 8 : Autre : pour tous les cas non prévus au présent règlement, la Commission d'Organisation de la compétition est seule compétente. Ses décisions sont exécutoires sans possibilité d'appel.



DOCUMENTS
FESTIVAL FOOT U13
2019



1.1 Conditions de participation

CONDITION DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
GARÇONS	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale Justificatifs datant de moins de 3 jours	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)
FILLES	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-40 points par absence non justifiée*)

*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel. Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

»

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier – 1 groupe Phases départementale et régionale G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 5 équipes	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » Phases départementale, régionale et nationale 1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe.	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » Phases départementale et régionale 5 questions/joueur(se)

1.1 Conditions de participation

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<ul style="list-style-type: none"> • Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™) • Protocoles d'avant match • Carton vert • Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestation aux couleurs d'un événement international (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™) • Protocoles d'avant et après match • Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) - tutorat assuré par la CRA • Carton vert • Parents supporters • Suivi du temps de jeu préconisé (50% mini par joueur) • Village animations préconisé 	<ul style="list-style-type: none"> • Manifestation aux couleurs d'un événement international (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™) • Protocoles d'avant et après match • Arbitrage par les joueurs(ses) avec tutorat • Suivi du temps de jeu (50% par joueur) • Carton vert • Parents supporters • Chanson de l'équipe • Meilleur(e) coéquipier(ère) • Meilleur binôme d'éducateurs(trices) • Village animations

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 10ème 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
<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (3 buts marqués au moins par rencontre).</p> <p>Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Phases départementale & régionale</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p>

2.1 Feuille de match

(Disponible en format Excel – [Annexe 3](#))

Garçon ou filles :/ phase

Date/ Lieu

Nom de l'équipe

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

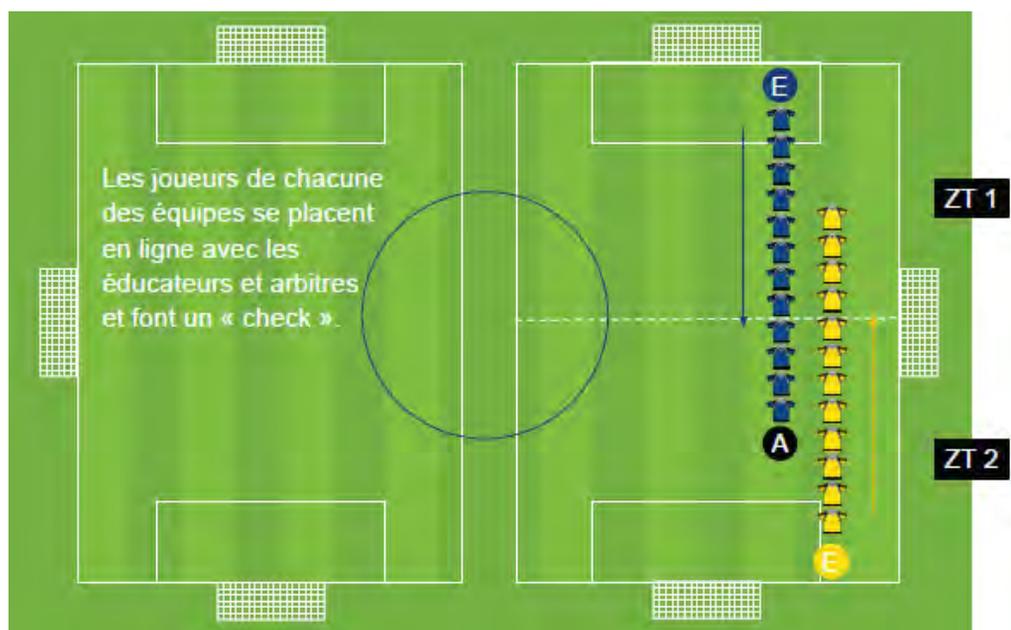
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				
Dirigeant				

« Je m'engage à respecter et à faire respecter auprès de mon encadrement; de mes joueurs(ses) et leurs parents les valeurs de la FFF : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité. »

Signature de l'éducateur

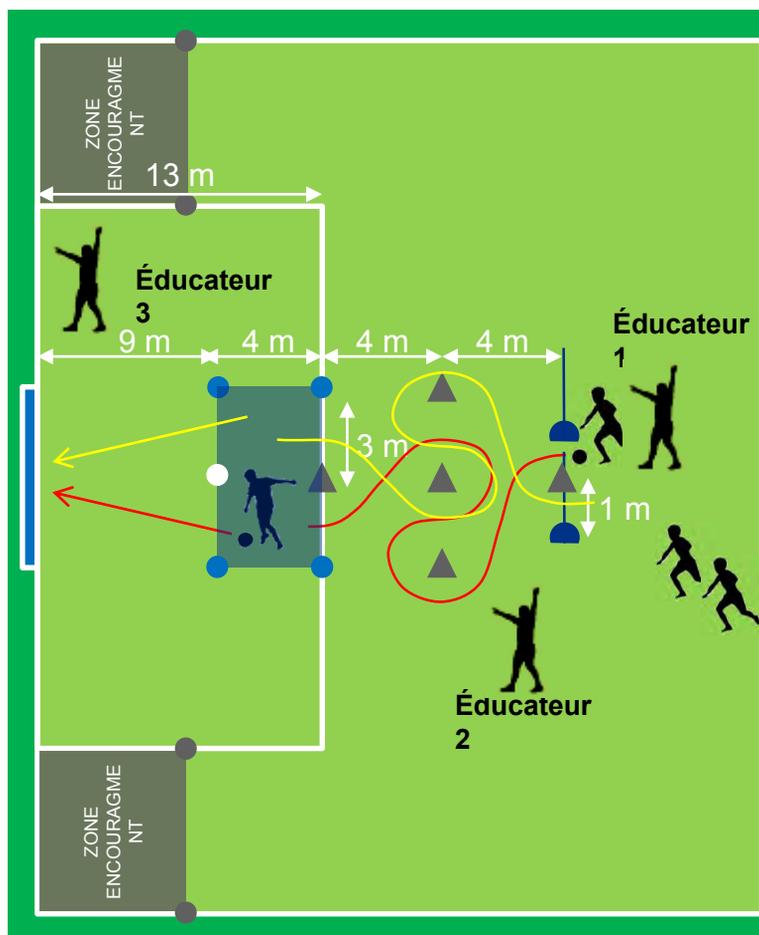
2.2 Protocoles avant match

Exemple N° 1 de protocole d'avant match U12/U13



3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(es).

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		zone de frappe
	départ droitier		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)

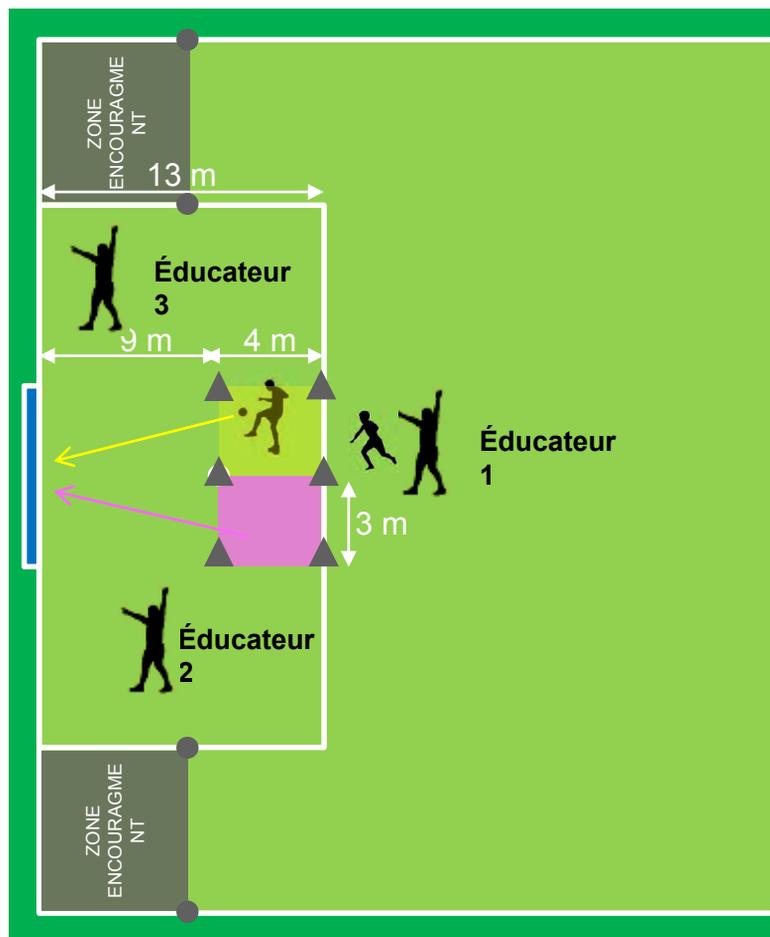
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs(es) :

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 termine.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



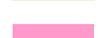
Objectif

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 droitier
-  Zone de jonglage pour gaucher
-  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.