



FESTIVAL U13

PHASE DEPARTEMENTALE

Engagements

- ⚽ 16 équipes garçons
- ⚽ 3 équipes féminines

Principes

Les équipes (garçons et filles) débutent la journée par le contrôle des licences avant d'entrer sur le terrain pour réaliser les défis techniques. Puis le quizz sera fait dans la foulée (excepté les équipes féminines qui commencent par le quizz).

Les rencontres débuteront à 11h. Les 16 équipes garçons se rencontrent selon la formule échiquier. Les 3 équipes filles se rencontrent en triangulaire en match aller et retour.

Déroulement de la journée

| MATIN |
|--|
| <u>Défi Conduite + Défi Jonglage + Quizz</u> |
| <u>1 rencontre G</u> |
| <u>2 rencontres F</u> |
| APRES-MIDI |
| <u>4 rencontres G</u> |
| <u>4 rencontres F</u> |
| <u>Remise des récompenses</u> |

Condition de participation

Qualification des joueurs

| PHASE DEPARTEMENTALE |
|---|
| 12 joueurs <u>IMPERATIVEMENT pour être éligible à la qualification</u> |
| U14F / U13 / U12 / 3 U11 maximum |
| 1 absence justifiée* maximum pour qualification à la phase régionale |
| Justificatif datant de moins de 3 jours |
| 12 joueuses |
| U13F / U12F / 3 U11F maximum |
| U14F et U15F tolérées mais ne permettent pas de se qualifier pour la régionale |
| 3 absences justifiées maximum pour qualification à la phase régionale |
| Justificatif datant de moins de 3 jours |

*Absence justifiée : Effectif complet, Certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur, Evènement exceptionnel. Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Actions et animations associées

- ⊗ Manifestation aux couleurs de l'Euro 2020 (Attribution des pays par équipes lors du tirage au sort de la première rencontre → voir PV commission foot éducatif du 21/01/2020)
- ⊗ Protocole d'avant et après de match
- ⊗ Mise en place du Carton vert
- ⊗ Arbitrage à la touche par les joueurs avec tutorat de la CDA

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 |
| <p>Phases départementale & régionale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p>Phase nationale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 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>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> | <p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> |

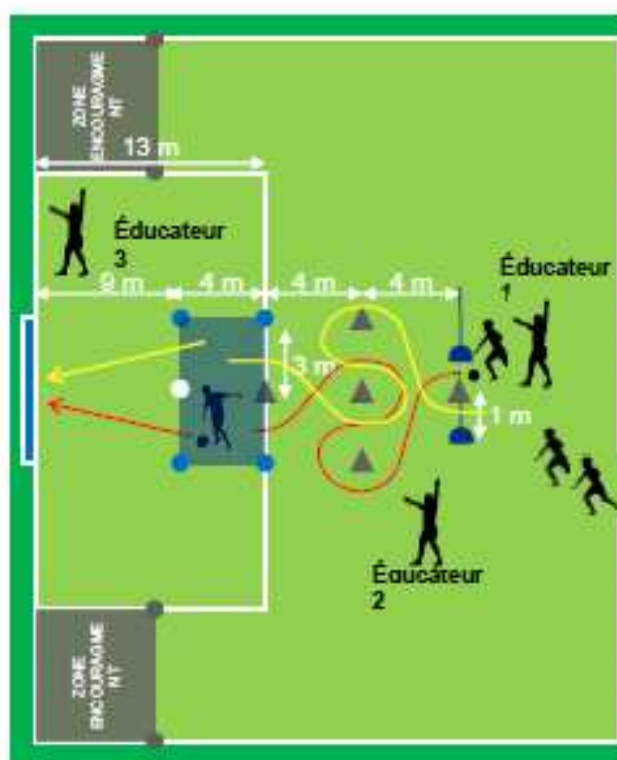
Organisation générale



| HEURE | TERRAIN SYNTHETIQUE | | TERRAIN PELOUSE | | QUIZZ EDUCATIF | | | |
|-------|------------------------|----------------|-----------------|----------------|----------------|-------------|--------------|-------------|
| 9h30 | Test jonglerie | Test Conduite | Test jonglerie | Test Conduite | VESTIAIRE 1 | VESTIAIRE 2 | VESTIAIRE 3 | VESTIAIRE 4 |
| 9h45 | G 1 à 8 | G 1 à 8 | Féminine 1 à 3 | Féminine 1 à 3 | | | | |
| 10H | G 9 à 16 | G 1 à 8 | | Féminine 1 à 3 | | | | |
| 10h15 | G 9 à 16 | G 9 à 16 | | | G1 / F1 | G2 / F2 | G3 / F3 / G4 | |
| 10h30 | | G 9 à 16 | | | | | | |
| 10h40 | 1er match Fém (A-B) | 1er match Fém | | | G5 / G9 | G6 / G10 | G7 / G11 | G8 / G12 |
| 11h | 2ème match Fém (A-C) | 2ème match Fém | | | G13 / G14 | G15 / G16 | | |
| 11h20 | 1er match R1 | 1er match R1 | 1er match R1 | 1er match R1 | | | | |
| 11h40 | 1er match R2 | 1er match R2 | 1er match R2 | 1er match R2 | | | | |
| 12h | 3ème match Fém (B-C) | 3ème match Fém | | | | | | |
| 12h20 | Repas G 1 à 8 | | | | | | | |
| 12H | Repas G 9 à 16 | | | | | | | |
| 12H20 | Repas F 1 à 4 | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| 13h00 | 2ème match R1 | 2ème match R1 | 2ème match R1 | 2ème match R1 | | | | |
| 13h20 | 2ème match R2 | 2ème match R2 | 2ème match R2 | 2ème match R2 | | | | |
| 13H40 | 4ème match Fém (A-B) | 4ème match Fém | | | | | | |
| 14H10 | 3ème match R1 | 3ème match R1 | 3ème match R1 | 3ème match R1 | | | | |
| 14H30 | 3ème match R2 | 3ème match R2 | 3ème match R2 | 3ème match R2 | | | | |
| 14H50 | 5ème match Fém (A-C) | 5ème match Fém | | | | | | |
| 15h10 | 4ème match R1 | 4ème match R1 | 4ème match R1 | 4ème match R1 | | | | |
| 15h30 | 4ème match R2 | 4ème match R2 | 4ème match R2 | 4ème match R2 | | | | |
| 15h50 | 6ème match Fém (B-C) | 6ème match Fém | | | | | | |
| 16h10 | 5ème match R1 | 5ème match R1 | 5ème match R1 | 5ème match R1 | | | | |
| 16h30 | 5ème match R2 | 5ème match R2 | 5ème match R2 | 5ème match R2 | | | | |
| 17h10 | REMISE DES RECOMPENSES | | | | | | | |

Défis techniques

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 | | 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 :

Educ1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

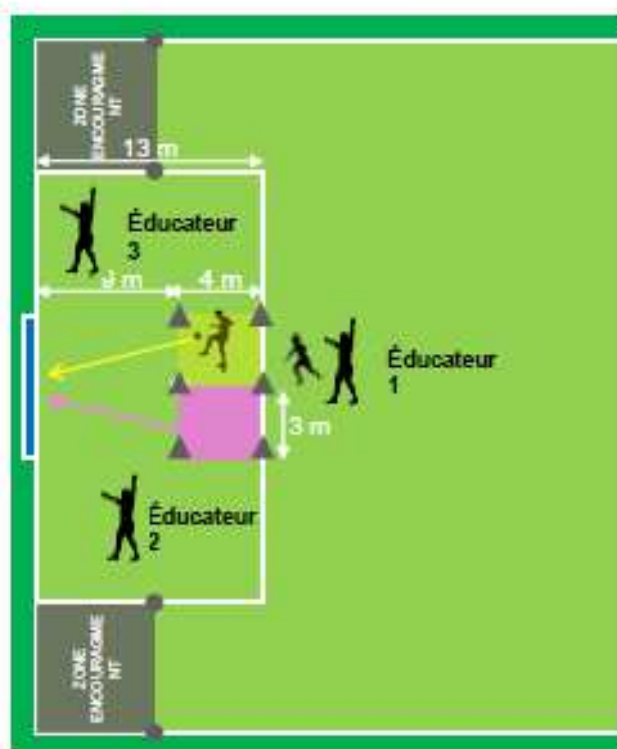
Educ2 : gestion des passages (respect du circuit)

Educ3 : 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.

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 bèche. 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 bèche)

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

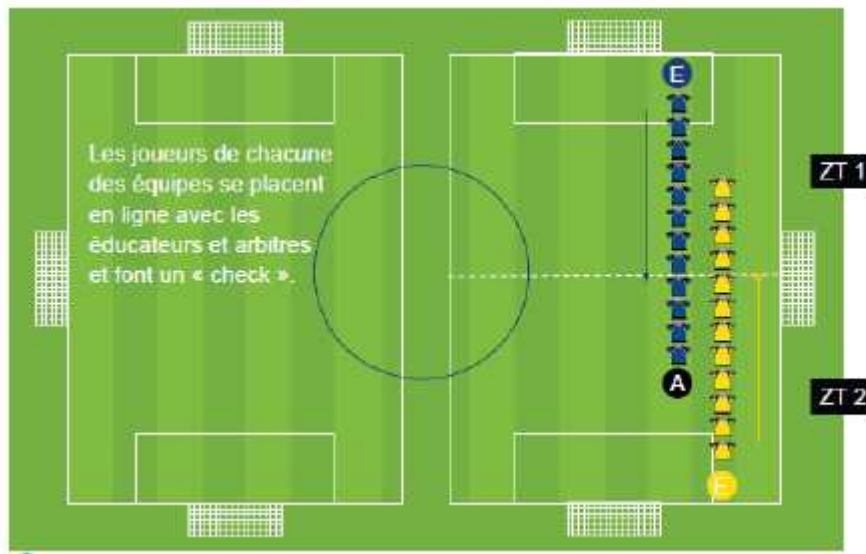
Si moins de 12 joueurs

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.



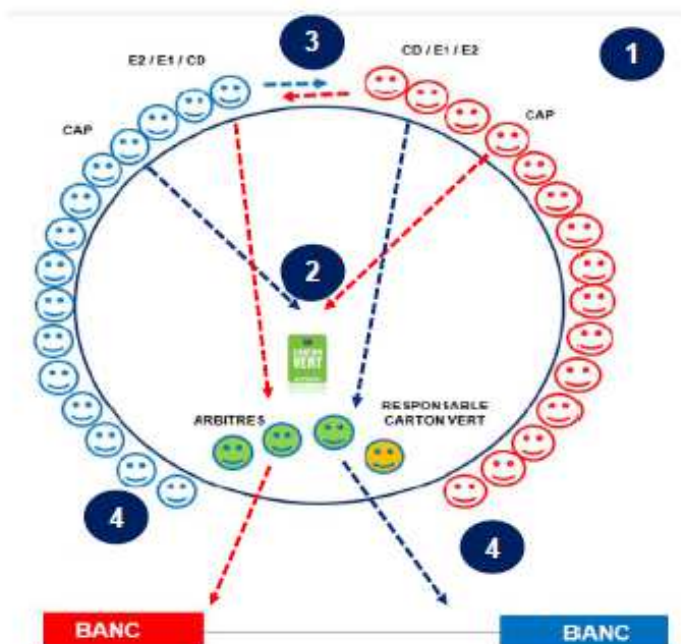
Protocoles d'avant et après match

Avant match



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

Après match



- 1 Les deux équipes (remplaçant(e)s compris) se mettent en place autour du rond central (comme indiqué sur le schéma)
- 2 Les deux capitaines s'avancent pour serrer la main à l'arbitre et au responsable du Carton Vert et pour une éventuelle remise de ce dernier par équipe
- 3 En file indienne, les acteurs se checkent la main en se croisant (attention les enfants serrent la main aux adultes)
- 4 Chaque équipe retrouve son banc pour récupérer son matériel en laissant le site propre puis le libérer pour les rencontres suivantes

Rappel des lois du jeu

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

| | |
|---------------------------------|--|
| TERRAIN - BUTS - BALLONS | Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets. (cf. annexe) - Ballon taille 4 |
| NOMBRE DE JOUEURS | 8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses |
| ÉQUIPEMENTS | Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes |
| TEMPS DE JEU | 2 rencontres de 2 x 15' ou 3 rencontres de 20' (60 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75% |
| COUP D'ENVOI | Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m |

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

| | |
|--|--|
| PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE | Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m |
| RELANCE DU GARDIEN | Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m |
| COUP DE PIED DE BUT | À plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage) |
| TOUCHE | À la main |
| COUPS FRANCS | Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m |
| COUP DE PIED DE COIN | Au point de corner |
| COUP DE PIED DE RÉPARATION | À 9 m |