FESTIVAL U13

ORGANISATION DEPARTEMENTALE

Engagements

L'engagement est gratuit et automatique pour toute équipe engagée en Critérium U13.
Les ententes sont possibles mais doivent être déclarées auprès du District avant le début de la compétition.

- 36 équipes engagées en critérium

Total de 36 équipes.

Qualification des joueurs

Seuls les joueurs U13, U12, ainsi que 3 joueurs U11 (article 73 des RG de la FFF) peuvent participer à la rencontre. Les joueuses U14F sont admises uniquement dans le cas de la mixité, c'est-à-dire une équipe jouant la compétition masculine.

Au niveau féminin, dans une volonté d'organisation et de promotion de la pratique féminine, les équipes pourront au niveau départemental, être composée de joueuses U14F, U13F, U12F et 3 joueuses U11F (article 73 des RG de la FFF). En revanche, ne pourront prétendre à la qualification à la phase régionale, que les équipes alignant lors de la phase départementale, des joueuses U13F, U12F et 3 joueuses U11F (article 73 des RG de la FFF).

Déroulement général

Tour de cadrage

- 2 plateaux de 4 équipes + 2 plateaux de 3 équipes parmi les 14 équipes réserves
- Proximité géographique
- Les équipes 1 des clubs sont exemptées (22)

1er tour

- 32 équipes (22 équipes n°1 + 10 qualifiées)
- 8 plateaux de 4 équipes
- 2 qualifiés par plateaux

Phase départementale

- 16 équipes réunies en formule échiquier
- Mise en place des défis techniques et des quizz

Tour de cadrage

Principes :

- Zones géographiques
- 2 plateaux de 4 équipes + 2 plateaux de 3 équipes
- Les équipes n° 1 des clubs sont exemptées (soit 22 équipes)
- Formule Jour de Coupe (directives FFF voir ci-dessous)

Qualification :

- Les deux 1er de chaque plateau de 3 équipes et les 3 premiers de chaque plateau de 4 équipes.

Calendrier :

- 14 octobre 2023

1er tour

Principes :

- 8 plateaux de 4 équipes
- Tirage au sort intégral
- Les équipes réserves automatiquement regroupées avec leur équipe n°1
- Utiliser les bonnes installations pour la désignation des plateaux.
- Formule Jour de Coupe (Directives FFF) Feuille ci-dessous

Qualification :

- 2 qualifiés pour la phase départementale par plateau.

Calendrier :

- 25 novembre 2023

Phase départementale

Principes :

- 16 équipes
- Possibilité d'avoir 2 équipes représentantes par club maximum.
- Mise en place de la procédure fédérale
- Formule échiquier et introduction des défis techniques et quizz.

Calendrier :

- 6 avril 2023 à lieu à déterminer

Une réunion en visio précèdera l'évènement au minimum 1 mois avant, afin d'informer les éducateurs et responsables de clubs des modalités (organisation, épreuves, qualification, …) de l'épreuve. Cette présence est obligatoire. Toute absence sera sanctionnée par une amende définie dans les dispositions financières en vigueur.

Féminines

Pour les féminines, le programme est le même. Toutefois, selon le nombre d’équipes recensées, la commission se réserve le droit de proposer des rencontres non qualificatives pour faire jouer lors des tours de cadrage et du tour 1.

ORGANISATION DU PLATEAU JOUR DE COUPE
Tour de cadrage et 1er Tour

Principes

Les 4 équipes se rencontrent selon le tableau fourni ci-dessous.

Avant chaque rencontre une épreuve de shoot-out doit être mise en place. Tous les joueurs doivent tirer au moins 1 fois (4 tireurs minimum par match). L'ordre des tireurs est précisé en amont dans la fiche dédiée.

Lors de la 1ère rencontre, en cas de match nul, pour le déroulé du plateau, le vainqueur de l'épreuve shoot-out est désigné comme vainqueur du match 1 ou 2, sans bénéficier des points du match gagné.

Déroulement du plateau

Formule	*En cas d'absence d'une équipe*
3 x 20 minutes	**3 x 30 minutes** ***(2x30' par équipe)***
M1 : A contre B / M2 : C contre D	A contre B
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	B contre C
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	A contre C

Le tirage au sort des attributions des lettres doit être fait avant le début du plateau en présence des 4 éducateurs référents des équipes. Chaque éducateur tire un papier.

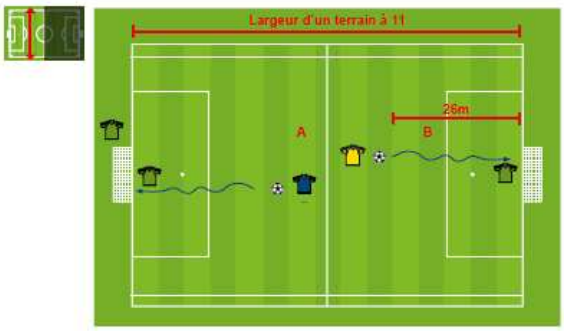
Gestion administrative

La FMI n'est pas applicable. Des feuilles de match papier sont à réaliser (1 seule – format fourni par le district). Celle-ci ainsi que les licences des joueurs.ses doivent être contrôlées par les éducateurs responsables des équipes adverses (utilisation du listing tiré de footclubs avec photo des licenciés et/ou l'application Footballcompagnon).

Descriptif de shoot-out

ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

> Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
> Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
> Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
> Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
> 4 joueurs par équipe participent,
> En cas d'égalité à la fin de la série un 5e joueur s'avance…



Décompte des points et qualification

Lors du plateau, le décompte des rencontres sera réalisé par la commission comme suit pour établir un classement :

- Victoire = 3 points
- Nul = 1 point
- Défaite = 0 point

En cas d'égalité de points entre 2 équipes au classement, le vainqueur de l'épreuve du shoot-out lors de leur rencontre fera foi et permettra de le classer devant au classement.
En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes au classement, le cumul des épreuves shoot-out remportées entre ces équipes fera foi. Si l'égalité est toujours présente, alors le départage sera fait par la différence de buts général, puis par la meilleure attaque.

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

Cas des sanctions disciplinaires

Cas d'un joueur suspendu :

Lorsqu'un joueur est suspendu, il est suspendu pour le plateau entier 3 à 4 rencontres (soit 60 minutes de jeu). En cas d'infraction constatée, les rencontres seront données perdues à l'équipe fautive et le dossier sera transmis à la commission compétente.

Cas d'un joueur exclu pendant le plateau :

Lorsqu'un joueur est exclu lors d'une rencontre, il est suspendu automatiquement pour les autres rencontres suivantes du plateau. En revanche, à l'exception du match comprenant l'exclusion, l'équipe du joueur peut aligner un 8ème joueur pour être complet. Elle sera privée d'un remplacement. Si elle n'est que 8, elle devra jouer en infériorité numérique.
Son dossier sera étudiée par la commission de discipline après le plateau.