



Finale Challenge U13

Saison 2025/2026

Le district a la volonté de permettre à des équipes, des clubs de vivre un moment comparable à celui d'autres équipes participant à la finale départementale du **FESTIVAL FOOT U13**.

Il est rappelé que cet événement doit être un moment festif, qu'il doit se dérouler dans un bon état d'esprit.

3 finales seront organisées en collaboration avec des clubs supports le samedi 02 mai 2026.

Chaque finale sera composée de 16 équipes. Un membre de la commission technique et / ou football animation pilotera cet évènement.

Les Finales :

- Challenge François Lanot U12

Au stade Jules Rimet à Sussargues avec le FC SUSSARGUES

- Challenge U12

Au stade Yves Mandler à Jacou avec le JACOU CLAPIERS FA

- Challenge U13

Au complexe sportif de la Présidente à Béziers avec l'AS BEZIERS

Il sera demandé aux clubs de solliciter les jeunes (U15 et U17) pour l'arbitrage ainsi que des dirigeants (4) pour la gestion des différentes épreuves.

LES ÉQUIPES RETENUES POUR LA FINALE CHALLENGE U13

ES GIGNAC VH 1	MEZE STADE FC 2
GC LUNEL 2	AS LATTOISE 2
FC SAUVIAN 1	ASM 34 2
FO SUD HERAULT 2	AS VALERGUOISE 2
AS ATLAS PAILLADE 3	RSO CURNONTERRAL 1
ARCEAUX MTP 2	AS CROIX D'ARGENT 1
US MAUGUIO CARNON 2	ES PAULHAN 1
ENT HAUTS CANTONS 1	AURORE ST GILLOISE 2

LES ÉPREUVES DE LA FINALE

Les équipes seront classées après addition des points gagnés sur les 3 épreuves de la journée **Défi/Matches/Quiz** pour un total de 360 points maximum.

- Une **épreuve compétitive (Matches)** :
mode échiquier sur 192 points + 48 bonus = 240
Les rencontres seront toujours au nombre de 4 (20 minutes) à l'aide de la formule échiquier.
- Une **épreuve technique (Défi)** :
Atelier de conduite de balle sur 60 points
- Une **épreuve d'ateliers éducatifs (Quiz)** :
sur 60 points

A noter, que **l'arbitrage à la touche sera réalisé par les enfants.**

Merci de venir avec 12 joueurs pour la journée.

RÈGLEMENT DE LA JOURNÉE

Chaque équipe remplit la feuille de tournoi et **sa feuille de défi**, et fournit au moins 4 ballons (taille 4).

Les équipes avec moins de 12 joueurs seront automatiquement pénalisées par le logiciel par joueur manquant.

Une équipe ne peut pas avoir plus de 4 joueurs mutés dont 1 hors période.

Seuls les joueurs ayant participé avec l'équipe au tour précédent sont autorisés à participer (2 changements autorisés).

Le club cité en premier sur la feuille de rencontre du tournoi est tenu de changer de maillot ou de mettre des chasubles si nécessaire.

Seulement 12 joueurs et 2 accompagnateurs sont autorisés à pénétrer sur le terrain.

La durée des rencontres est de **20 minutes**.

**1 Match gagné 48 pts / Match nul 24 pt / Match perdu 12 pt / Forfait 0pt/
12 points bonus si 2 buts sont marqués**

Le règlement du foot à 8 est intégralement appliqué.

Les litiges, les déclarations et faits disciplinaires sont examinés par la Commission d'organisation du District de Football de l'Hérault qui pourra statuer sans appel.

En cas d'égalité au classement des Matches ou Quizz, c'est l'épreuve technique qui permet de départager.

En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Points obtenus au défi technique
2. Points obtenus au quizz
3. Résultat du match qui les oppose
4. Goal average général

Il est rappelé que les joueurs ne peuvent participer à l'épreuve que pour un club.

MODALITÉS DE L'ÉPREUVE COMPÉTITION (MATCHS)

A l'issue des rencontres est défini selon le classement les rencontres du tour suivant

Les équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois.

Le classement est obtenu à partir des points obtenus lors de la rencontre avec éventuellement des points bonus si 2 buts sont marqués (2-0, 2-2,...) et les points obtenus lors des différents tours.

En cas d'égalité au classement, c'est l'épreuve technique qui départage

MODALITES DE L'EPREUVE TECHNIQUE (DEFI)

L'épreuve du défi est conduite de balle enchainée avec une frappe sur bache pour la meilleure équipe 60 points et la plus faible 5 points.

DEFI 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 bache. 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 dans équipe :
Les joueurs N°1 ; 2 ; 3 (suivant nombre de joueur manquant) repassent une deuxième fois pour compléter le nombre de passage à 12 joueurs.

RETARD D'UNE ÉQUIPE

Si l'épreuve de jonglerie a débuté, l'équipe en retard **N'Y PARTICIPERA PAS**. Elle sera classée dernière de cette épreuve avec 0 points

MODALITÉS DE L'ÉPREUVE ÉDUCATIVE (QUIZZ)

Un questionnaire à choix multiple sera à compléter par le capitaine en concertation avec ses camarades. Il y aura 12 questions sur les thématiques abordées dans le PEF et connaissances des instances du football.

Durée 10 mn.

RÉCOMPENSES

Pour permettre au maximum d'équipe d'obtenir une récompense, une seule récompense sera attribuée par équipe.

Un classement sera réalisé dans les différentes épreuves.

Dans l'ordre de priorité :

1. classement général,
2. classement des rencontres,
3. classement à l'épreuve technique
4. classement à l'épreuve éducative

Le club de l'AS BEZIERS sera club support pour cette journée.

PLANNING DE LA JOURNÉE (2 terrain / 1 finale)

Convocation des équipes à 9h00 PRÉCISES: PONCTUALITÉ DES ÉQUIPES

09h00 : ARRIVÉE DES ÉQUIPES & CONTRÔLES ADMINISTRATIFS

Passage obligatoire du ou des dirigeants responsables à la table d'enregistrement prévue à cet effet, munis de **LA FEUILLE DE MATCH, déjà remplie et dûment complétée, et DES LICENCES DES JOUEURS (feuille imprimée) à déposer à la table.**

09h30 : FIN DES CONTRÔLES ADMINISTRATIFS

- Rendez vous devant le podium de l'organisation pour le Mot de bienvenue et de présentation de la Journée.
- L'ordre des premières rencontres sera l'ordre croissant du numéro d'affiliation des clubs.

09h45 :

Défi technique : sous la responsabilité des éducateurs, (Terrain 2)

Equipe : 1 à 8

10h15 :

Défi technique : sous la responsabilité des éducateurs, (Terrain 2)

Equipe : 9 à 16

10h45 :

Rotation 1 : Matches : Equipes 1 à 8 (Terrains 1 et 2)

11h15 :

Rotation 1 : Matches : Equipes 9 à 16 (Terrains 1 et 2)

11h45 :

Rotation 2 : Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1 et 2)

Quizz pour les équipes non retenues par les matchs

12h15 :

Rotation 2 Matches : 8 autres équipes n'ayant pas fait cette rotation 2 (Terrains 1 et 2)

Quizz pour les équipes non retenues par les matchs.

13h45:

Rotation 3 : 8 équipes selon classement (Terrains 1 et 2)

14h15 :

Rotation 3 : 8 autres équipes n'ayant pas fait cette rotation 3

14h45 :

Rotation 4 Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1 et 2)

15h15 :

Rotation 4 Matches : 8 autres équipes n'ayant pas fait cette rotation 2 (Terrains 1 et 2)

16h00 : CLÔTURE DE LA FINALE DU CHALLENGE FOOT U13

- Proclamation des résultats
- Remise des récompenses