



Finale Challenge U13

Saison 2023/2024

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 04 Mai 2024.

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

Les Finales :

- Challenge François Lanot U12

Au Complexe Dassargues à Lunel avec Us Lunel

- Challenge U13

Au Complexe La Présidente à Béziers avec AS Béziers

- Challenge U12

Aux stades Louis Michel et Marcel Tomazower à Sète avec Sc Sète

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 EQUIPES RETENUES POUR LA FINALE CHALLENGE U13

SPORT TALENT 34 1	ST BALARUCOIS 1
USO FLORENSAC PINET 1	ASPTT LUNEL 1
FC PETIT BARD 2	OJ BEZIERS 2
PI VENDARGUES 2	AS ST MARTIN MTP 1
AS CANET 2	FCO VIASSOIS 1
ST MONTBLANC 2	FC SUSSARGUES 2
BS COURNONSEC 1	US VILLENEUVOISE 1
FC DOMITIA 1	ES NEZIGNAN 1

Les épreuves de la finale :

Les équipes seront classées après addition des points gagnés sur les 3 épreuves de la journée **Défi/Matches/Quizz** pour un total de 420 points maximum.

Une **épreuve compétitive (Matches)**:

mode échiquier sur 240 points + 60 bonus = 300

Les rencontres seront toujours au nombre de 5 (14 minutes) à l'aide de la formule échiquier.

Une **épreuve technique (Défi)**:

Défi conduite de balle sur 60 points

L'épreuve technique est le défi **conduite de balle en relais avec frappe sur bâche**.

Une **épreuve d'ateliers éducatifs (Quizz)**:

sur 60 points

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

Obligation de se présenter avec 12 joueurs pour la journée.

Règlement de la Journée

Chaque équipe remplit la feuille de match, **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 (-40 points par joueur absent)

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

Seul 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 **14 minutes**.

1 Match gagné 48 pts / Match nul 24 pts / Match perdu 12 pts / Forfait Opt 12 pts bonus si 2 buts ou plus 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. Résultat du match qui les oppose
3. Goal average general

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

Modalités de l'épreuve Compétition (Matches)

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 par cumul des points obtenu lors des rencontres des différents tours avec éventuellement des points bonus si 2 buts ou plus sont marqués (2-0, 2-2,...)

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

Modalités de l'épreuve Technique (Défi)

L'épreuve technique est le défi **conduite de balle en relais avec frappe sur bâche** 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 bâche. 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 EQUIPE

Si l'épreuve de conduite a débuté, l'équipe en retard **N'Y PARTICIPERA PAS**. Elle sera classée dernière de cette épreuve avec 5 points

Modalités de l'épreuve Educative (Quizz)

Un questionnaire à choix multiple sera à compléter par le capitaine en concertation avec ses camarades. Il y aura 10 questions sur les thématiques abordées par le PEF du football (Règles de vie et du jeu).

Durée 10 mn.

L'éducateur de chaque équipe fournira le stylo

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.

Hiérarchie des récompenses:

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

L'Avenir Sportif Béziers sera le club corps support pour cette journée.

PLANNING DE LA JOURNEE (2 terrains / 1 finale)

Convocation des équipes à 9h00 PRECISES: PONCTUALITE DES EQUIPES

09h00 : : ARRIVEE DES EQUIPES & CONTROLES ADMINISTRATIFS

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

09h30 : FIN DES CONTROLES 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 1)

Equipe : 1 à 8

Contrôle des licences des équipes 9 à 16

10h15 :

Défi technique : sous la responsabilité des éducateurs, (Terrain 1)

Equipe : 9 à 16

Contrôle des licences des équipes 1 à 8

11h00 : Rotation 1 : Matches : Equipes 1 à 8 (Terrains 1/2/3/4)

11h20 : Rotation 1 : Matches : Equipes 9 à 16 (Terrains 1/2/3/4)

11h50 : Rotation 2 : Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1/2/3/4)

Quizz pour les équipes non retenues par les matchs (sur le terrain)

12h10 : Rotation 2 Matches : les 8 autres équipes (Terrains 1/2/3/4)

Quizz pour les équipes non retenues par les matchs (sur le terrain)

PAUSE REPAS

14h00: Rotation 3 Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1/2/3/4)

14h20 : Rotation 3 Matches : Les 8 autres équipes (Terrains 1/2/3/4)

14h50: Rotation 4 Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1/2/3/4)

15h10 : Rotation 4 Matches : Les 8 autres équipes (Terrains 1/2/3/4)

15h40 : Rotation 5 Matches : 8 équipes selon classement (Terrains 1/2/3/4)

16h00 : Rotation 5 Matches : Les 8 autres équipes (Terrains 1/2/3/4)

16h20 : CLÔTURE DE LA FINALE DU CHALLENGE FRANCOIS LANOT U12

- Proclamation des résultats
- Remise des récompenses

Plan d'accès au complexe de la Présidente

LA PRÉSIDENTE , 34500 BÉZIERS



Emplacement des Terrains 1 à 4

