Samedi 26 mars 2022
A FRONTIGNAN
COMPLEXE LUCIEN JEAN
De 9h30 à 17h30

Les 16 équipes Garçons qualifiées pour La Finale Départementale du FESTIVAL FOOT U13

As Béziers 1
La Clermontaise 1
As Pignan 1
Fc Sète 34 1
As St Gély 1
Castelnau le Cres 1
Jacou/Clapiers FA 1
As Lattes 1
St Clément Montferrier 1
Rco Agde 1
Mhsc 1
As Frontignan 1
Ent Corneilhan Lignan 1
PI Vendargues 1
Fc Petit Bard 1
Arceaux Montpellier 1

Les 8 équipes Filles qualifiées pour La Finale Départementale du FESTIVAL FOOT U13

F.A JACOU CLAPIERS
R.C.O AGDE
ASPTT MONTPELLIER
AS BEZIERS
FC SUSSARGUES
ENT. ST CLEMENT MONTFERRIER
P.I VENDARGUES
MONTPELLIER HERAULT SC

Nous attirons votre attention sur le fait que des obligations nationales réglementaires apparaissent dans cette organisation

Conditions de participation à la PHASE DEPARTEMENTALE

GARÇONS 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max)
1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale

FILLES 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)
2 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale

❶ **RENCONTRES** Formule échiquier 1 groupe 5 rencontres de 14'
Garçons : 1 groupe de 16 équipes Filles : 1 groupe de 8 équipes

❷ **DEFIS TECHNIQUES** 1 défi « conduite» - 1 défi «jonglage»

❸ **QUIZ EDUCATIFS** 1 quiz « règles de vie» - 1 quiz «règles de jeu»

Règlement général

- Chaque équipe remplit la feuille de match du tournoi.
- La durée des rencontres est de **14 minutes sans mi-temps.**
- Seulement 12 joueurs et 2 accompagnateurs sont autorisés à pénétrer sur le terrain.
- Le club cité en premier pour le match sur la feuille de rencontre du tournoi est tenu de changer de maillot si nécessaire.
- Les joueurs remplaçants rentrent en jeu sans arrêt du jeu par l'arbitre. Le joueur remplaçant est tenu par éducateur par le bras pour pénétrer sur l'aire de jeu après la sortie du joueur remplacé.
- Arbitrage à la touche par les joueurs (ses) et tutorat par jeunes arbitres
- Le règlement FFF du foot à 8 est intégralement appliqué.

S'agissant d'un tournoi, les réserves d'avant-match seront traitées par la Commission d'Organisation, sur place, et leurs décisions ne sont pas susceptibles d'appel. Pour avoir une incidence sportive, elles sont possibles jusqu'au début de la première épreuve du tournoi Il n'y a pas de réclamation d'après-match ou de demande d'évocation possible, avec sanction sportive.
Toutefois, si la Commission d'Organisation était saisie d'une irrégularité aux règlements après ce délai, elle pourra transmettre à la Commission compétente pour suite à donner, sans qu'une sanction sportive ne soit possible, mais en permettant une sanction disciplinaire et/ou pécuniaire.

Il est rappelé que les joueurs ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club, pour toute la saison 2021-2022.

Les éducateurs et responsables des équipes qualifiées sont les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs.
La Commission d'Organisation sera chargée de régler tous les litiges, faits disciplinaires et inconvenances.

Tout joueur ou joueuse exclu(e), lors d'une rencontre, ne pourra participer à la rencontre suivante
Les équipes présentant moins de six joueurs ou qui se retrouve réduite à moins de six joueurs, en cours de partie, sera déclarée battue par forfait.

Tout au long de la compétition, l'équipe qui ne se présenterait pas sur un match, sera déclaré FORFAIT et son adversaire bénéficiera du gain du match. Une amende pour « FORFAIT sur match » lui sera appliquée.
Si une équipe ne finit pas la compétition et se retire avant d'avoir joué ses 5 matches, elle sera considérée comme FORFAIT sur les matches qu'il lui restait à disputer et son adversaire bénéficiera du gain du match.

Les arbitres sont désignés par la Commission des Arbitres.

Principe de la Formule ECHIQUIER

Les 16 équipes qualifiées pour le FESTIVAL FOOT U13 se rencontrent suivant la formule « échiquier ». Un tirage au sort intégral déterminera l'ordre des rencontres de cette première journée (1er matches). Il vous sera communiqué le matin de la Finale.

Par la suite, à compter de la 2ème journée (2ème matches), ainsi que pour les 3èmes, 4èmes et 5èmes journées, l'ordre des rencontres est déterminé par les résultats et le classement à l'issue des rencontres précédentes.

En cas d'égalité entre **deux équipes ou plus**, au **cours de l'échiquier**, elles sont départagées par :
Le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis si nécessaire par tirage au sort

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).

Matchs/ 240 points+ bonus offensif (60 points)
Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (3 buts marqués au moins par rencontre).
Tirage au sort pour la 1ère rencontre.
Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10èmede seconde), puis tirage au sort.
Victoire : 48 points Nul: 24 points Défaite: 12 points Bonus offensif: 12 points

Défi Conduite/ 60 points
Attribution des points en fonction d'un barème à construire.
Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 1 secondes
(ex : meilleur temps
1'15 = 60 pts 1'16 = 59 pts 1'17 = 58 pts 1'19 = 56 pts 1'24 = 51 pts etc… Points mini = 5 pts)

Défi Jonglage/ 60 points
Attribution des points en fonction d'un barème à construire. Différencier le barème (temps référence) des garçons de celui des filles. Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points :
Enlever 1 point toutes les 2 secondes (ex : meilleur temps 2'42 = 60 pts 2'44 = 59 pts 2'45 = 59 pts 2'46 = 58 pts 2'50 = 56 pts 2'58 = 52 pts Etc… Points mini = 5 pts)

Quiz Règles de vie/ 60 points

Total des points cumulés pour l'équipe : Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)

Quiz Règles de jeu/ 60 points Total des points cumulés pour l'équipe :

Si moins de 12 joueurs (ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs (ses)

En cas d'égalité à la fin de la journée, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Le résultat du match qui les oppose,
2. Les points obtenus à l'épreuve technique (les 2 défis),
3. Les points obtenus à l'épreuve d'ateliers éducatifs (les 2 quizz),
4. Le goal-average général,
5. Le résultat à la jonglerie.

Lors des quizz / règles de vie et règles du jeu, les 12 joueurs seront réunis (sans les responsables d'équipes), avec un membre de la Commission d'Organisation. 10 questions leur seront posées avec 3 propositions de réponse. A chaque question, ils auront 15 secondes de concertation. A la fin du temps imparti, le capitaine donnera la réponse au nom de l'équipe.

Pour chaque bonne réponse, l'équipe marquera 0,5 points.

Au cours du quizz, aucune réponse ne sera communiquée par le Membre de la Commission d'Organisation, elles seront transmises aux équipes en fin de journée.

La Commission d'Organisation veillera à ce que les conditions d'exécution du quizz soient identiques pour tous.

Deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois au cours de cette Finale

Une équipe ne peut pas compter plus de trois joueurs ou joueuses « U11 – 2ème année » régulièrement qualifié(e)s.

Les équipes sont OBLIGATOIREMENT tenues de venir avec 12 joueurs pour la journée. (Sous peine de pénalisation aux épreuves des défis et défis techniques).

BALLONS UTILISES POUR LES TESTS

Les ballons sont fournis par l'organisation. Ils devront être obligatoirement identiques sur les ateliers défis.

TENUE DE FOOTBALLEUR OBLIGATOIRE

Crampons et protèges tibias, pour tous.

Actions et Animations Associées

Protocoles d'avant et après match

Arbitrage à la touche par les joueurs (ses) et tutorat par jeunes arbitres

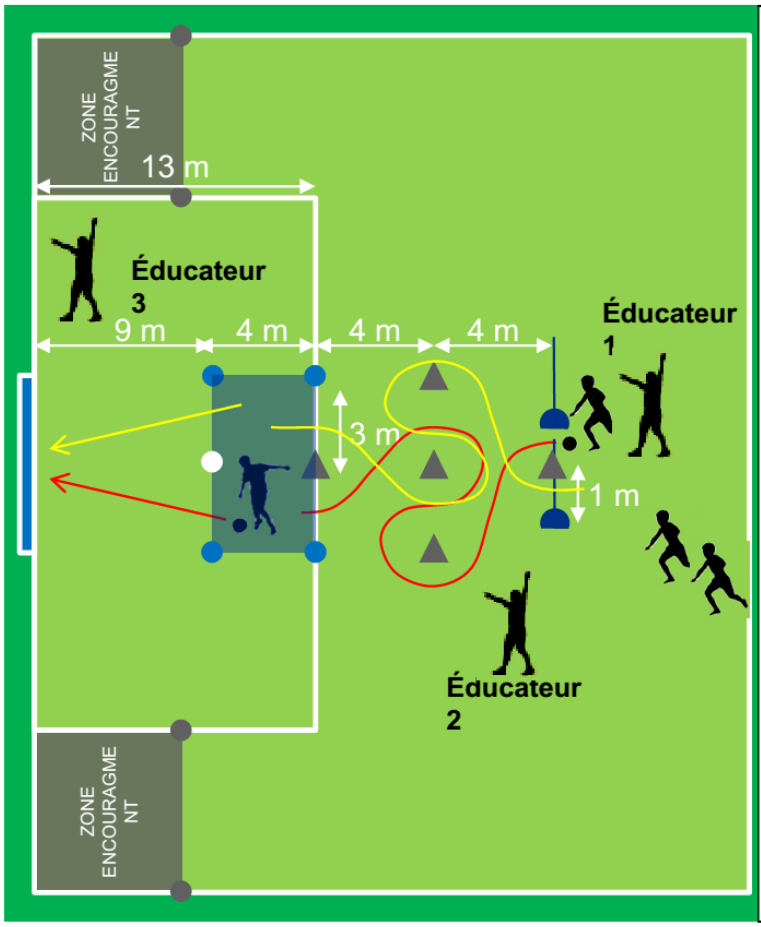
Carton vert

Suivi du temps de jeu préconisé (50% mini par joueur)

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES		TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZZ
HORAIRES	**Terrains 1 / 2 /3 / 4**	Terrains 5 /6	2 ateliers défis	2 quiz
9h30	ACCUEIL des EQUIPES et ADMINISTRATIF Vérifications des licences et Feuilles de match Tirage au sort de l'échiquier			
10h00			DEFI CONDUITE Garçons 1 à 8	DEFI CONDUITE filles 1 à 4
10h20			DEFI CONDUITE Garçons 9 à 16	DEFI CONDUITE filles 5 à 8
10h40	Match 1 à 8 Garçons	Match 1 à 4 Filles		
11h00	Match 9 à 16 Garçons	Match 5 à 8 Filles		
11h20	Match 1 à 8 Garçons	Match 1 à 4 Filles		QUIZ règles de vie garçons 9 à 16
11h40	Match 9 à 16 Garçons	Match 5 à 8 Filles		QUIZ règles de vie garçons 1 à 8
12h00				QUIZ règles de vie Filles 1 à 8
12h20 / 14h00	Fin matinée REPAS			
14h00			DEFI JONGLAGE Garçons 1 à 16	
14h20			DEFI JONGLAGE Filles 1 à 8	
14h40	Match 1 à 8 Garçons	Match 1 à 4 Filles		QUIZ lois du jeu Filles 5 à 8
15h00	Match 9 à 16 Garçons	Match 5 à 8 Filles		QUIZ lois du jeu Filles 1 à 4
15h20	Match 1 à 8 Garçons	Match 1 à 4 Filles		QUIZ lois du jeu garçons 9 à 16
15h40	Match 9 à 16 Garçons	Match 5 à 8 Filles		QUIZ lois du jeu garçons 1 à 8
16h00	Match 1 à 8 Garçons	Match 1 à 4 Filles		
16h20	Match 9 à 16 Garçons	Match 5 à 8 Filles		
17h00	PODIUMS et remises de récompenses			

DÉFI CONDUITE Garçons et Filles

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 bâche. 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

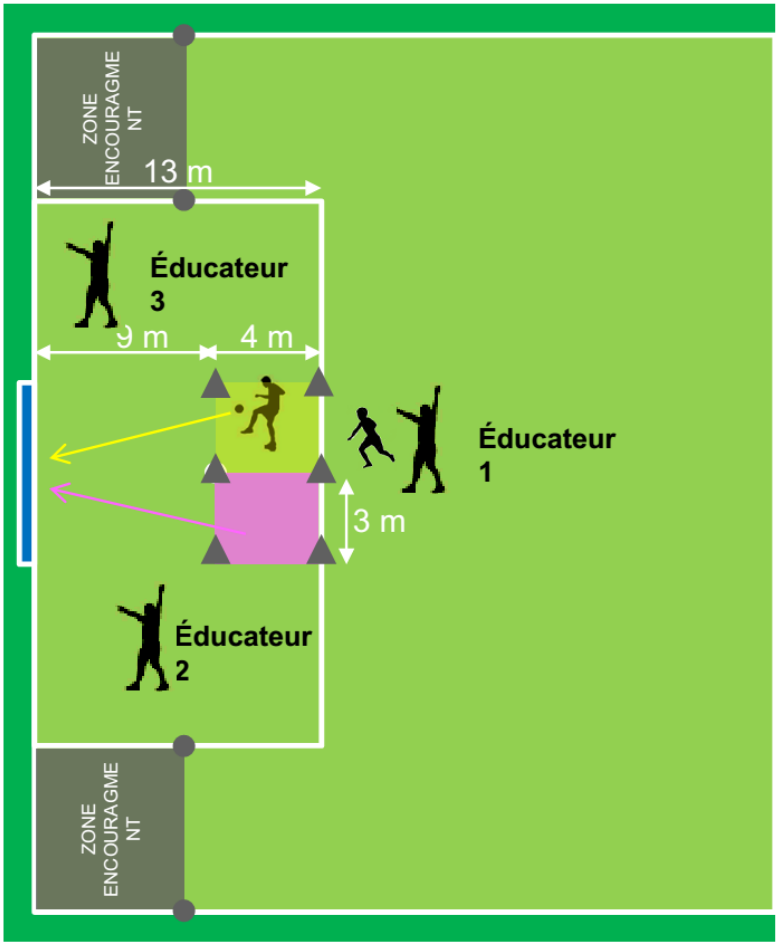
- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

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(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.

DÉFI JONGLAGE Garçons et filles



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 enchainer une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bâche. 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.)

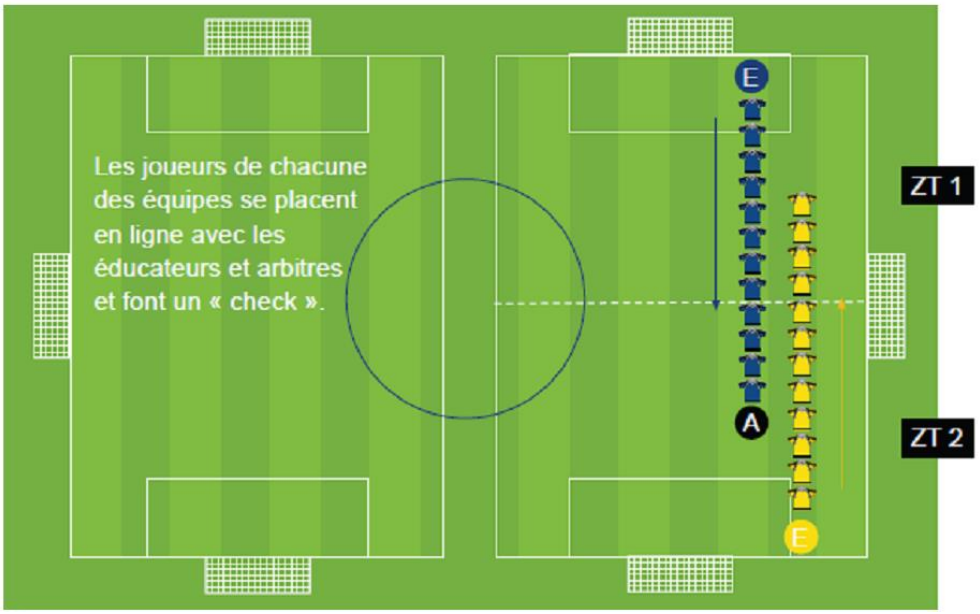
Bonus but

(1 rebond maximum avant la bâche)
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

PROTOCOLE D'AVANT MATCH



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur