



Complexe Sportif Grammont à Montpellier : U13 F – U13 G

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

Les 16 équipes Garçons qualifiées pour la Finale départementale du Festival Foot U13 PITCH : 06 Avril 2024

## Listing des équipes : Finale Garçon



Les 8 équipes Filles qualifiées pour la Finale départementale du Festival Foot U13 Pitch : 06 Avril 2024

## Listing des équipes : Finale Fille




## Conditions de participation à la PHASE DEPARTEMENTALE


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

**FILLES 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)**  
2 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale  
(Le justificatif d'absence doit dater de moins de 3 jours)


- 1 RENCONTRES** Formule échiquier 1 groupe 5 rencontres de 14'  
Garçons : 1 groupe de 16 équipes Filles : 1 groupe de 8 équipes
- 2 DEFIS TECHNIQUES** 1 défi «conduite» 1 défi «jonglage»
- 3 QUIZ EDUCATIFS** 1 quiz «règles de vie» 1 quiz «règles de jeu»


## Règlement général


 Chaque équipe remplit la feuille de match du tournoi (**avant le jour J**) et la remet dès leur arrivée.


 La durée des rencontres est de **14 minutes sans mi-temps ni pause coaching.**


 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 un 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 ( ou dirigeant)


 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.

Elle est constituée :

- du Président de la commission de la pratique sportive,
- du Président de la section foot animation (foot à 8) / section féminines,
- des Conseillers Techniques CTD DAP, PPF
- d'un représentant des éducateurs féminin,
- d'un représentant des éducateurs masculin,
- du référent arbitres.


 Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le **31 janvier 2024**.

 Les éducateurs et responsables des équipes qualifiés 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 (1<sup>er</sup> matches). Il vous sera communiqué le matin de la Finale.

Par la suite, à compter de la 2<sup>ème</sup> journée (2<sup>ème</sup> matches), ainsi que pour les 3<sup>èmes</sup>, 4<sup>èmes</sup> et 5<sup>èmes</sup> 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 10<sup>ème</sup> 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 10<sup>ème</sup> de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

 **Matches/ 240 points+ bonus offensif (60 points)**

Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre).

Tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> rencontre.

Ordonnement des matches suivants: si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10<sup>ème</sup> de 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 défini par le logiciel de gestion du tournoi (non paramétrable).

Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points, points mini = 5

Protège tibias obligatoire durant la réalisation du défi



### **Défi Jonglage/ 60 points**

Attribution des points en fonction d'un barème défini par le logiciel de gestion du tournoi (non paramétrable).

Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points, points mini = 5

Protège tibias obligatoire durant la réalisation du défi



### **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)



**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. 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.



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



**Les équipes sont OBLIGATOIREMENT tenues de venir avec 12 joueurs pour la journée. (Sous peine de pénalisation).**



### **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)

Challenge « Parents Supporters »

## Récompenses

A l'issue de la journée, tous les joueurs ou joueuses et dirigeants seront récompensés par une médaille.

Il sera remis :

Une coupe pour l'équipe ayant remporté le tournoi au général

Une coupe pour l'équipe ayant remporté le tournoi sur les rencontres



Une coupe pour l'équipe ayant remporté le tournoi sur les défis techniques

Une coupe pour l'équipe ayant remporté le tournoi sur les défis quizz

Pour récompenser un maximum de clubs, une équipe ne peut avoir qu'une seule coupe.

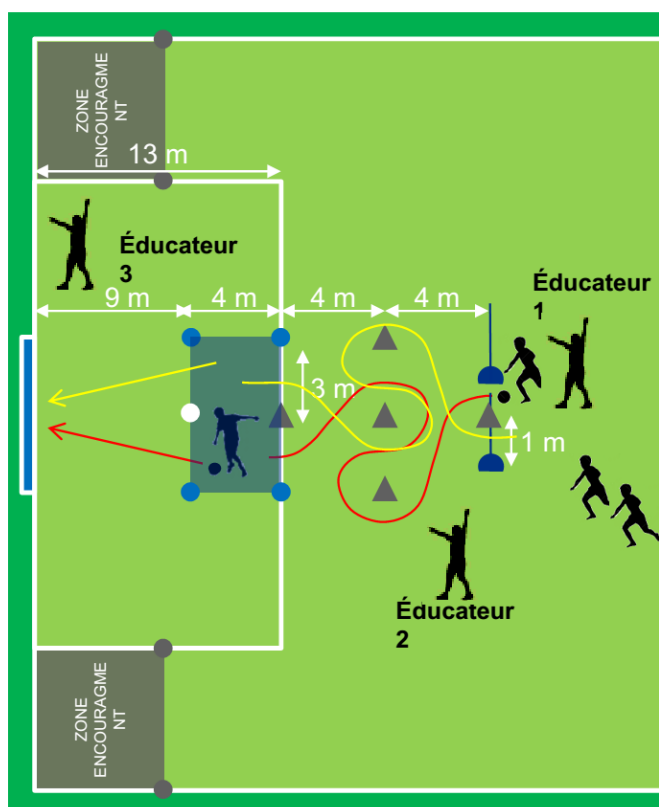


# PROGRAMME

 <b>DEROULE FESTIVAL U13 PITCH - 06 Avril 2024</b> District de l'Hérault de Football 		
9H00	<b>RENDEZ-VOUS DES EQUIPES</b>	
10H00	DEFI CONDUITE + DEFI JONGLAGE	Réunion Educateurs + Tirage des matchs du 1er tour + Photos des équipes
11H00	1ère ROTATION MATCH 1 U13 G	1ère ROTATION MATCH 1 U13 F
11H20	2ème ROTATION MATCH 1 U13 G	2ème ROTATION MATCH 1 U13 F
tirage des matchs		
11H50	1ère ROTATION MATCH 2 U13 G	1ère ROTATION MATCH 2 U13 F
12H10	2ème ROTATION MATCH 2 U13 G	2ème ROTATION MATCH 2 U13 F
tirage des matchs		
12hH10 - 12H40	<b>QUIZZ</b> (vestiaires / Rotation 1 à 12h10 - Rotation 2 à 12h30)	
12H45-14H00	<b>REPAS</b>	
14H20	1ère ROTATION MATCH 3 U13 G	1ère ROTATION MATCH 3 U13 F
14H40	2ème ROTATION MATCH 3 U13 G	2ème ROTATION MATCH 3 U13 F
tirage des matchs		
15H10	1ère ROTATION MATCH 4 U13 G	1ère ROTATION MATCH 4 U13 F
15H30	2ème ROTATION MATCH 4 U13 G	2ème ROTATION MATCH 4 U13 F
tirage des matchs		
16H00	1ère ROTATION MATCH 5 U13 G	1ère ROTATION MATCH 5 U13 F
16H20	2ème ROTATION MATCH 5 U13 G	2ème ROTATION MATCH 5 U13 F
17H00	<b>PODIUMS et Remises des récompenses / CLOTURE</b>	

# 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 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 :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

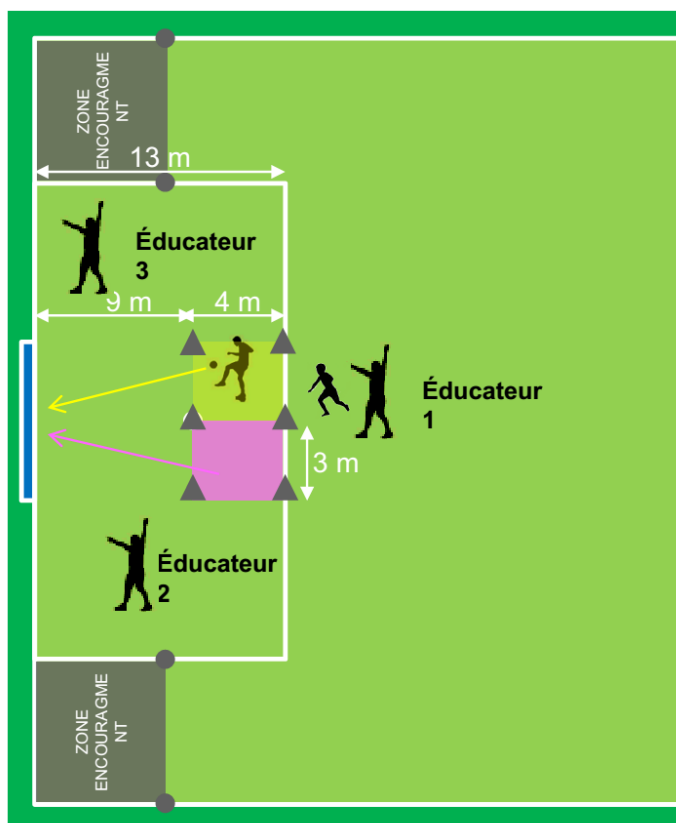
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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

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

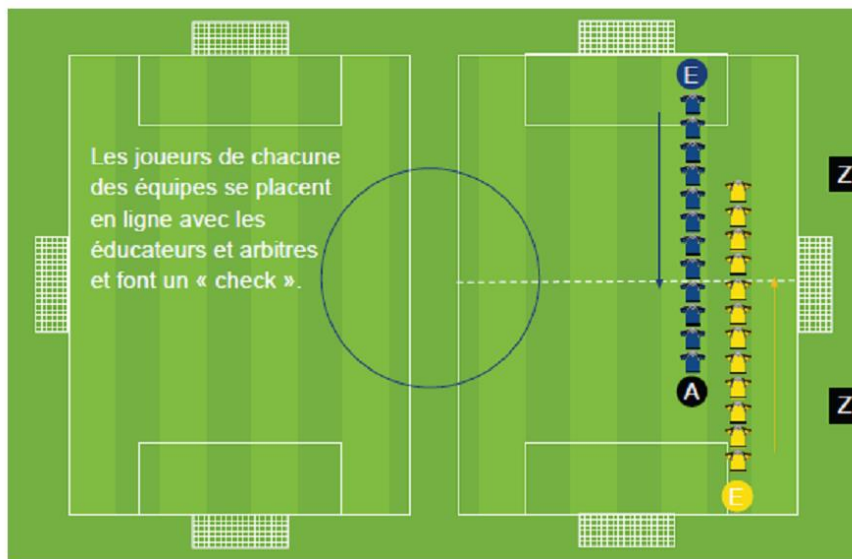
## Éducateurs

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

**P**

PLAISIR

**R**

RESPECT

**Ê**

ENGAGEMENT

**T**

TOLÉRANCE

**S**

SOLIDARITÉ

# PLAN DU SITE : 6 Avril



# ANIMATION SUPPORTERS :



- **L'éducateur/l'éducatrice**

Possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)

- **Parents et accompagnateurs**

Acteurs des matchs des enfants (supporters de leur équipe !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs de drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés, accompagnement musical, chants...

**Fumigènes INTERDIT**



## Mise en place d'un challenge « Parents Supporters »

# ANIMATION SUPPORTERS :

CLUBS :	NATIONS :	CLUBS :	NATIONS :
SC SETE	POLOGNE	ESCM	SUISSE
MHSC	SERBIE	CASTELNAU CRES FC	REP TCHEQUE
AS LATTES	ESPAGNE	CLERMONTAISE	ECOSSE
RCO AGDE	DANEMARK	PI VENDARGUES	GEORGIE
MTP ATHLE SP	PAYS-BAS	AS FRONTIGNAN AC	ITALIE
US MAUGUIO C	ALLEMAGNE	AS BEZIERS	CROATIE
FC PETIT BARD	TURQUIE	RC VEDASIEN	HONGRIE
GC LUNEL	ANGLETERRE	ARCEAUX	ALBANIE

CLUBS :	NATIONS :	CLUBS :	NATIONS :
MHSC	FRANCE	ASPTT MTP	SLOVENIE
RCO AGDE	AUTRICHE	AS BEZIERS	SLOVAQUIE
RC VEDASIEN	PORTUGAL	JACOU CLAPIERS FA	ROUMANIE
FC THONGUE ET LIB	UKRAINE	ASM 34	BELGIQUE