



REGLEMENT FESTIVAL FOOT U13

Saison 2022/2023

*LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !*

Toutes les équipes (1) des clubs engagés au 31 Août 2022 en championnat D1, D2 et D3 participent au FESTIVAL FOOT U13 PITCH.

Article 1 – Système de la Compétition

Organisation sur 3 journées (2 tours qualificatifs + une finale à 16 équipes).

1^{er} tour : **Samedi 22 octobre 2022**
2^{ème} tour : **Samedi 28 janvier 2023**
Finale : **Samedi 1^{er} Avril 2023**

Équipe absente / Forfait :

A chaque tour, si une équipe est absente, elle sera déclarée forfait et éliminée du Festival Foot U13 Pitch.

Organisation du 1^{er} tour :

Les 44 équipes engagées sont réparties en 11 poules de 4 équipes.

Dans chaque poule toutes les équipes se rencontrent comme suit :

A contre B
C contre D
A contre C
B contre D
A contre D
B contre C

Temps de jeu 1 fois 25 minutes.

Temps de jeu total 3 x 25 = 75 minutes

Les équipes classées 1^{ères}, 2^{èmes} de chaque poule seront qualifiées pour le tour suivant, ainsi que les dix meilleurs troisièmes issus des poules de 4 (si existence de plateaux à 3 dus à des forfaits), soit 32 équipes au total.

En cas d'absence d'une équipe, les trois équipes restantes se rencontrent comme suit :

A contre B
A contre C
B contre C

Temps de jeu 2 x 15 minutes

Temps de jeu total 2 x 30 = 60 minutes

Un temps de coaching de 1 minute 30 par équipe par match, peut être pris quand l'éducateur le souhaite.

Organisation du 2^{ème} tour :

Les 32 équipes qualifiées du 1^{er} tour sont réparties en 8 poules de 4 équipes.

Dans chaque poule toutes les équipes se rencontrent comme suit :

A contre B
C contre D
A contre C
B contre D
A contre D
B contre C

Temps de jeu 25 minutes.

Temps de jeu total 3 x 25 = 75 minutes

Un temps de coaching de 1 minute 30 par équipe par match peut être pris quand l'éducateur le souhaite.

Les équipes classées 1^{ères} et 2^{èmes} de chaque poule soit 16 équipes au total seront qualifiées pour la Finale Départementale.



LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !

REGLEMENT FESTIVAL FOOT U13

Saison 2022/2023

Classements – Qualification :

A l'issue des 2 premiers tours, dans chaque poule, un classement sera établi, par addition des points, cumulés match après match, en fonction du barème suivant :

- 3 points pour un match gagné
- 1 point pour un match nul
- 0 point pour un match perdu
- 1 point pour un match perdu par forfait ou par pénalité

Ordre du classement :

- 1 - Nombre total de points
- 2 – Jongleries
- 3 - Goal average particulier
- 4 - Goal average général

Organisation du 3^{ème} TOUR : Finale départementale

16 équipes seront qualifiées pour la Finale Départementale qui se disputera le samedi 1^{er} avril 2023 sur toute la journée (lieu à définir).

Son format :

La finale départementale est composée de 3 épreuves, qui rapportent chacune des points.

Les équipes lauréates de la finale départementale (Filles et Garçons) accéderont à la finale régionale (lieu à définir).

Les 3 épreuves sont les suivantes :

- Les matchs : 48 points sont attribués en cas de victoire, 24 points en cas de match nul et 12 points pour les défaites. Un bonus offensif de 12 points est attribué à partir du 2^{ème} but inscrit.
- Les défis techniques : un défi de conduite et un défi jonglage (exemples ci-après)
- Les quiz éducatifs, un quiz sur les règles de vie (5 questions) et un quiz sur les règles de jeu (5 questions). Une bonne réponse rapportera 1 point. Tou.te.s les joueur.se.s participeront aux quiz

Article 2 – Épreuve des JONGLERIES OBLIGATOIRE

A chaque tour, avant les rencontres, **toutes les équipes présentes participent à cette épreuve.**

Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (pieds droit, pied gauche et tête).

Chaque équipe fera **le total de ses résultats** sur les 8 meilleurs résultats limités à :

- 50 contacts pied gauche
- 50 contacts pied droit
- 50 contacts têtes

2 essais (pas de réchappe, c'est-à-dire aucune autre surface de contact).

Pour les jongleries pieds, le départ du ballon s'effectuera au sol avec possibilité pour le pied faible de lever le ballon avec le pied fort.

En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées comme suit :

1 - Addition au total des 8 meilleurs

- 1 du total du 9^{ème}
- 2 du total du 10^{ème}
- 3 du total du 11^{ème}
- 4 du total du 12^{ème}

2 - Contacts des têtes seulement

1 du total des 8 meilleurs

3 - Contacts des pieds seulement

1 du total des 8 meilleurs



LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !

REGLEMENT FESTIVAL FOOT U13

Saison 2022/2023

ARTICLE 3 : Horaires

A chaque tour, rendez-vous des équipes à **13h45**.

Coup d'envoi des rencontres à **14h30**.

ARTICLE 4 : Licences

Chaque équipe devra obligatoirement être en mesure de proposer soit la liste (avec photos) de ses licenciés de la saison en cours soit par l'accès à l'application Foot-club-compagnon avant le début de chaque match.

Dans le cas contraire, le (ou les) joueur(s) concerné(s) n'y figurant pas, ne peut (peuvent) prendre part à la rencontre.

ARTICLE 5 : Feuille de Match

Chaque responsable d'équipe doit remplir et **remettre dès son arrivée la feuille de match jointe** au responsable administratif de la compétition (club recevant) et qui la transmettra au District avant le mercredi qui suit les rencontres.

ARTICLE 6 : Participation

Chaque équipe aura droit à **12 joueurs** inscrits sur la feuille de match (*les U11 peuvent participer – maximum 3*). *Trois joueuses U14F (âgées de 13 ans) peuvent également participer.*

ARTICLE 7 : Banc de touche / Remplacement

Il sera constitué **uniquement de 2 adultes licenciés au club** (l'éducateur.trice et un dirigeant.e) responsables de l'équipe et des **joueurs remplaçants**.

Les remplacements sont gérés par l'éducateur responsable de l'équipe.

Tout remplacement de joueur devra s'effectuer sur la ligne médiane (à tout moment du match, sans accord préalable de l'arbitre). Attendre que le joueur remplacé soit sorti de l'aire de jeu pour que le remplaçant puisse entrer.

ARTICLE 8 : Arbitrage

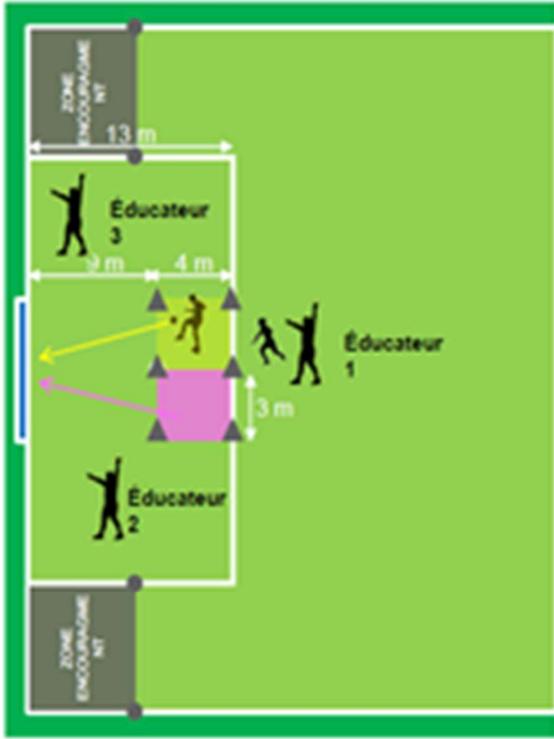
Toutes les rencontres seront dirigées par des dirigeants bénévoles **licenciés** des clubs concernés.

Préconisation : l'arbitrage à la touche pourra être assuré par les joueurs remplaçants.

Annexe :

Fiches techniques de présentation des défis réalisés lors de la finale départementale

PHASE DEPARTEMENTALE - DEFIS JONGLAGE



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 bûche. 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

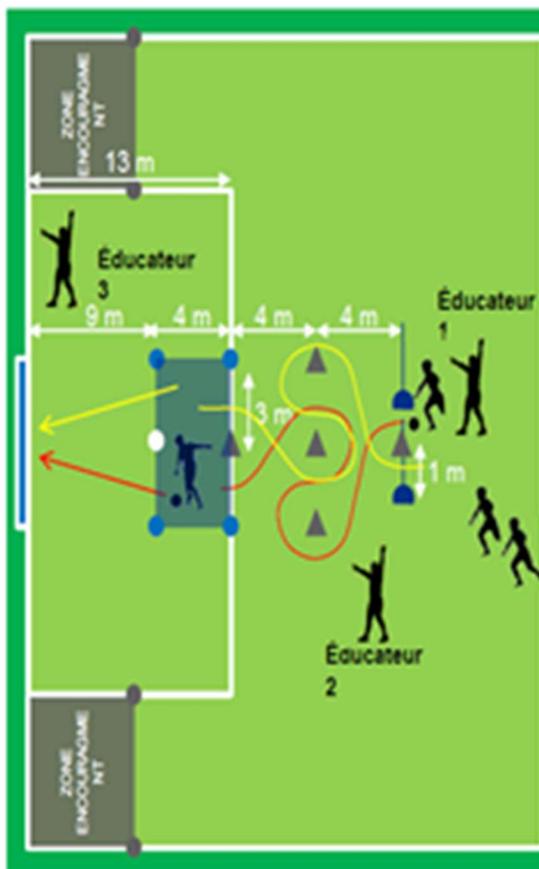
Malus
= 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but
(1 rebond maximum avant la bûche)
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
Educ1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)
Educ3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !

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.

Mis à jour le 17/10/2022