# FINALE DEPARTEMENTALE FESTIVAL FOOTBALL U13 G ET F

## LE SAMEDI 01 AVRIL 2023
## AU STADE PABLO NÉRUDA, STAINS.

**22/03/2023**

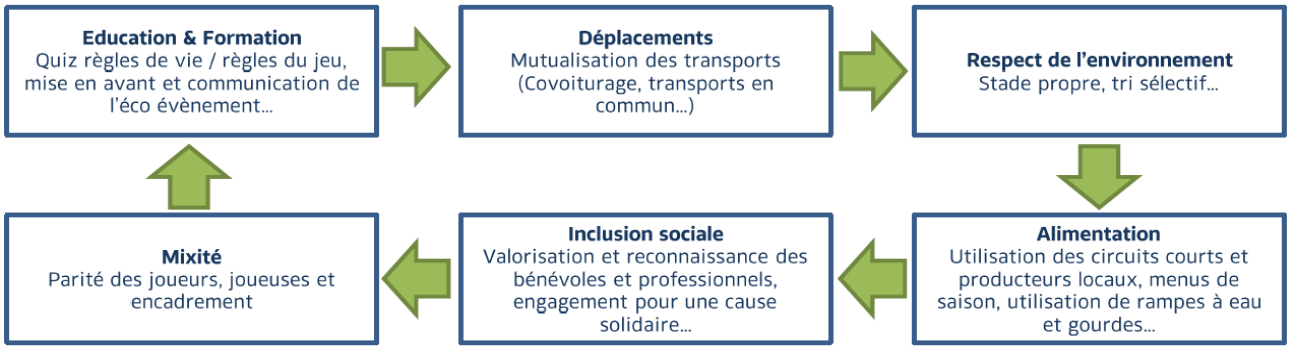
# PRÉAMBULE

La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent pour la saison 2022-2023 le « **Festival Foot U13 Pitch** », une manifestation qui vise à associer l'éducatif et le sportif.

# UNE MANIFESTATION ÉCORESPONSABLE

Depuis sa création, la FFF s'engage pour faire de cet événement un exemple de manifestation écoresponsable.

Nous souhaitons vous sensibiliser aux différents points mis en avant concernant l'organisation qui peuvent également être mis en place lors de vos rassemblements et phases qualificatives.



# ORGANISATION GÉNÉRALE – PHASE DÉPARTEMENTALE ET RÉGIONALE

**CONDITIONS DE PARTICIPATION / QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES :**

- Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au Festival U13 Pitch que pour un seul club ou entente ;
- Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club **au plus tard au 31 janvier 2023** ;
- Possibilité de faire jouer au maximum **4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période** (*Articlez 160 des Règlements Généraux de la FFF) ;*
- Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines phases du Festival Foot U13 Pitch.

# CONDITIONS DE PARTICIPATION

| | PHASE DÉPARTEMENTALE | PHASE RÉGIONALE | PHASE NATIONALE |
|---|---|---|---|
| Garçons | • 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max.) ;<br>• 1 absence justifiée maximum pour la qualification en phase régionale ;<br>• Justificatifs datant de moins de 3 jour. | • 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max.) ;<br>• 1 absence justifiée maximum pour la qualification en phase nationale ;<br>• Justificatifs datant de moins de 3 jours ( - 40 points par absence non justifiée*). | • 12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max.) ;<br>• 1 absence justifiée maximum ;<br>• Justificatifs datant de moins de 3 jours ( - 40 points par absence non justifiée*). |
| Filles | • 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max.) ;<br>• 3 absences justifiées maximum pour la qualification en phase régionale. | • 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max.) ;<br>• 2 absences justifiées maximum pour la qualification en phase nationale ( - 40 points par absence non justifiée*). | • 12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U13F/U12F/U11F (3 max.) ;<br>• 2 absences justifiées maximum ( - 40 points par absence non justifiée*). |

**Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel.*
*Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.*

Retour feuille d'équipe par mail le vendredi 31 mars au plus tard !

# ÉPREUVES PHASES DÉPARTEMENTALE / RÉGIONALE / NATIONALE

## QUALIFICATIONS POUR LA PHASE DÉPARTEMENTALE : FORMAT « JOUR DE COUPE »

| RENCONTRES | DÉFIS TECHNIQUES | QUIZ ÉDUCATIFS |
|---|---|---|
| Formule échiquier – 1 groupe<br><br>**Phase départementale et régionale**<br><br>• G : 1 groupe de 16 équipes<br>• F : 1 groupe de 8 à 16 équipes<br><br>*5 rencontres de 14' (+ pause coaching de 2')*<br><br>**Phase nationale**<br><br>• G&F : 1 groupe de 16 équipes<br><br>*6 rencontres de 20'* | 1 défi « conduite »<br>1 défi « jonglage »<br><br>**Phase départementale, régionale et nationale**<br><br>1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses) tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe | 1 quiz « règles de vie »<br>1 quiz « règles de jeu »<br><br>**Phases départementale et régionale**<br><br>5 questions / joueur(se)<br><br>**Phase nationale**<br><br>10 questions / joueur(se) |

# ATTRIBUTION DES POINTS : PHASE DÉPARTEMENTALE ET RÉGIONALE

*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 | Défi Conduite | Défi Jonglage | Quiz Règles de vie | Quiz Règles de jeu |
|---|---|---|---|---|
| / 240 points<br>+ bonus offensif (60 points) | / 60 points | / 60 points | / 60 points | / 60 points |
| **Phases départementale et régionale**<br><br>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre.<br><br>*Tirage au sort pour la première rencontre.*<br><br>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.<br><br>• Victoire : 48 points<br>• Nul : 24 points<br>• Défaite : 12 points<br>• Bonus offensif : 12 points | **Toutes phases**<br><br>Attribution des points en fonction d'un barème.<br><br>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.<br><br>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.<br><br>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points. | **Toutes phases**<br><br>Attribution des points en fonction d'un barème.<br><br>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.<br><br>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.<br><br>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points. | **Phase départementale**<br><br>1 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>**Phase régionale**<br><br>1 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants. | **Phase départementale**<br><br>1 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>**Phase régionale**<br><br>1 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants. |

# ATTRIBUTION DES POINTS : PHASE NATIONALE

| Matchs | Défi Conduite | Défi Jonglage | Quiz Règles de vie | Quiz Règles de jeu |
|---|---|---|---|---|
| / 240 points<br>+ bonus offensif (60 points) | / 60 points | / 60 points | / 60 points | / 60 points |
| **Phases nationale**<br><br>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre.<br><br>*Tirage au sort pour la première rencontre.*<br><br>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.<br><br>• Victoire : 40 points<br>• Nul : 20 points<br>• Défaite : 10 points<br>• Bonus offensif : 10 points | **Toutes phases**<br><br>Attribution des points en fonction d'un barème.<br><br>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.<br><br>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.<br><br>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points. | **Toutes phases**<br><br>Attribution des points en fonction d'un barème.<br><br>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.<br><br>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.<br><br>La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points. | **Phase nationale**<br><br>0,5 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>*Total des points cumulés pour l'équipe*<br><br>Si moins de 12 joueur (ses), 0 point par joueur (ses) manquants. | **Phase nationale**<br><br>0,5 point par bonne réponse / joueur(se)<br><br>*Total des points cumulés pour l'équipe*<br><br>Si moins de 12 joueur (ses), 0 point par joueur (ses) manquants. |

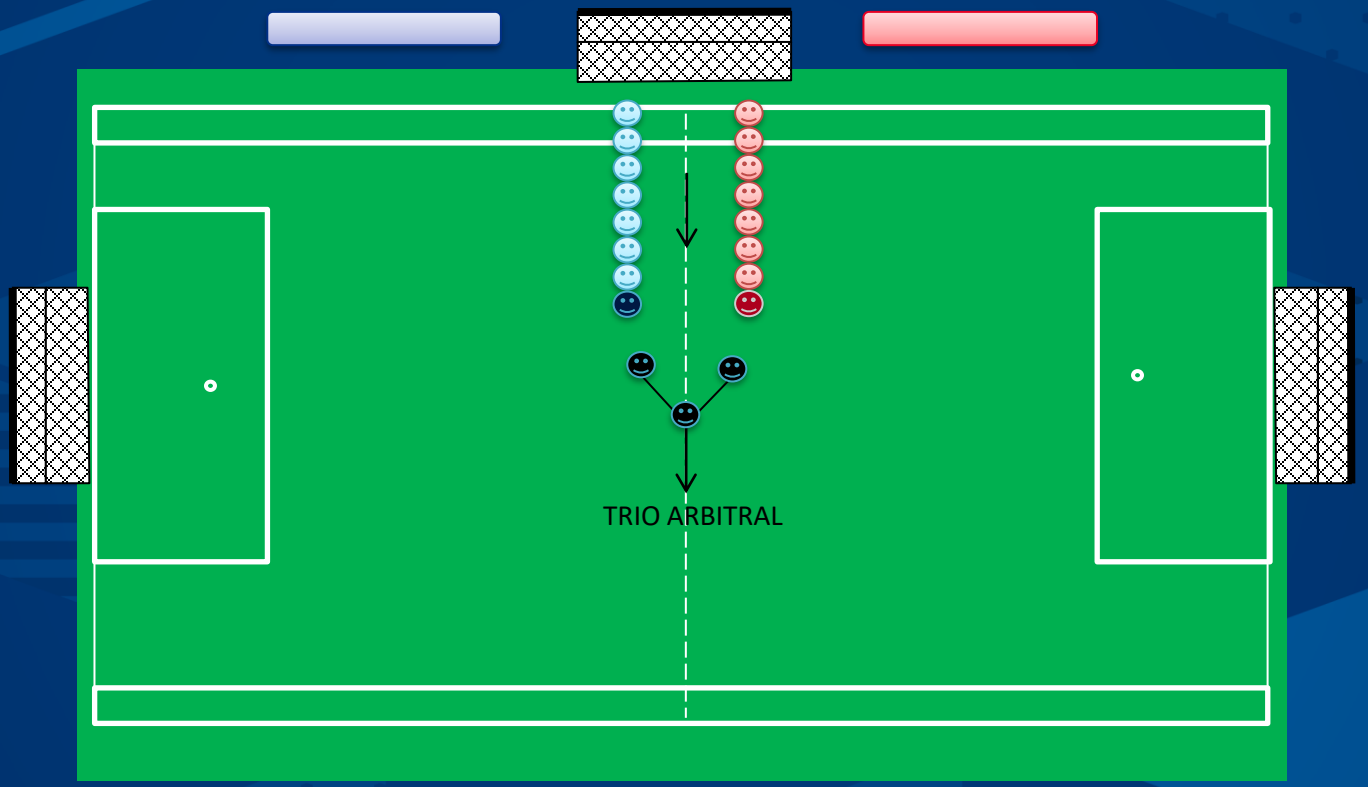
# RENCONTRES - SUIVI DU TEMPS DE JEU

**NOM DE L'EQUIPE :** .....

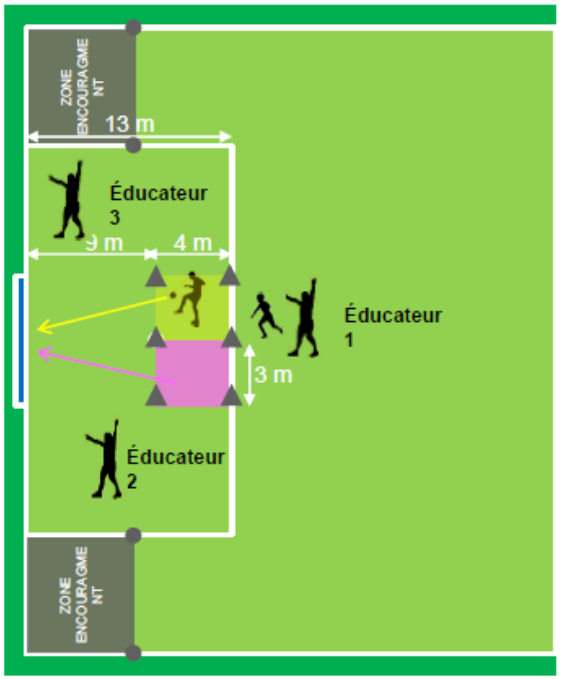
| | | | |
|---|---|---|---|
| Durée d'une rencontre : | | Nombre de rencontres par équipe : | |
| Temps de jeu de la journée par équipe : | | Temps minimum de pratique par joueur/joueuse (50%) : | |

| | | n° 1 | n° 2 | n° 3 | n° 4 | n° 5 | n° 6 | n° 7 | n° 8 | n° 9 | n° 10 | n° 11 | n° 12 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Match 1 | Titulaire (T) /Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Temps joué | | | | | | | | | | | | |
| Match 2 | Titulaire (T) /Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Temps joué | | | | | | | | | | | | |
| Match 3 | Titulaire (T) /Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Temps joué | | | | | | | | | | | | |
| Match 4 | Titulaire (T) /Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Temps joué | | | | | | | | | | | | |
| Match 5 | Titulaire (T) /Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Min Entrée | | | | | | | | | | | | |
| | Min Sortie | | | | | | | | | | | | |
| | Temps joué | | | | | | | | | | | | |
| TOTAL TEMPS JOUE PAR JOUEUR/JOUEUSE | | | | | | | | | | | | | |

# RENCONTRES – PROTOCOLES AVANT MATCH



# PHASE DÉPARTEMENTALE – DÉFIS JONGLAGE (VIDÉO)




**Légende**

- Tir gaucher
- Tir droitier
- Zone de jonglage pour gaucher
- Zone de jonglage pour droitier
- Zone d'encouragement

**Objectif :** Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueur (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 un pied est posé à l'extérieur de la zone, les jonglages s'arrêtent.

**Malus :** + 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18 x 2 sec)

**Bonus but :** (1 rebond maximum avant la bâche)

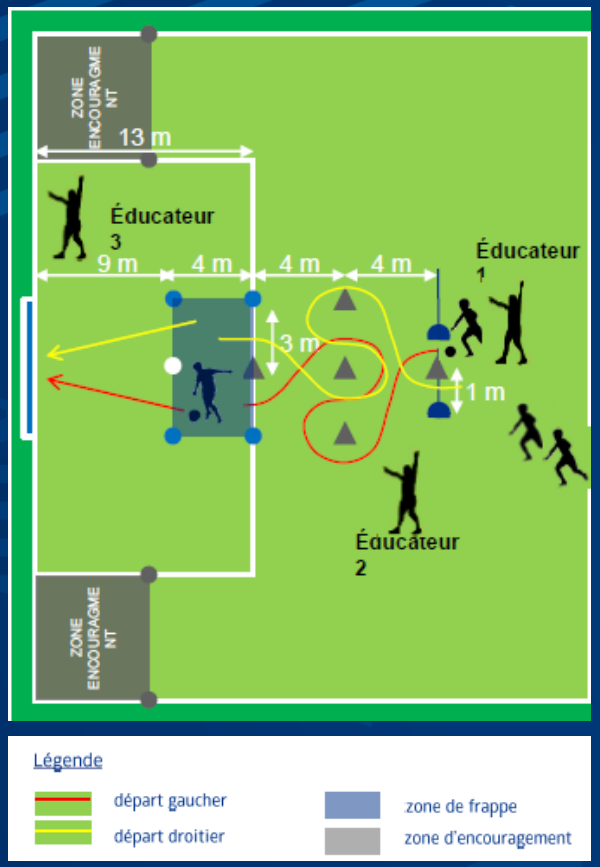
- Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

**Educateurs :**

- Educ. 1 : gestion de 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

**Si moins de 12 joueurs** : 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.

# PHASE DÉPARTEMENTALE – DÉFIS CONDUITE (VIDÉO)




**Objectif :** Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueur (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 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.

**Temps bonus :**

- Si cible atteinte = - 3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible)
- Si cible atteinte = - 10 sec cible haute (sur le temps total
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

**Educateurs :**

- 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** : 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.

# FINALE DÉPARTEMENTALE – SAMEDI 2 AVRIL 2022

Les équipes doivent impérativement venir avec :

- Licences
- Jeu de maillots numérotés
- 12 ballons t4 + 12 stylos

## PLANNING DE LA JOURNÉE

8H30
Arrivée des équipes + formalités administratives

→

9H00
Début des défis techniques et des quiz règles de jeu et de vie

→

11H00
Rotation 1

→

12H00
Pause déjeuner (buvette sur place)

→

13H00
Reprise des matchs pour 4 rotations

Cf. Feuille de route

***5 rotations***
***2 temps de rencontre / rotation***
***1 match = 14 minutes***

# PLAN DU SITE – RUE DES HULEUX 93240 STAINS

# ORGANISATION DES DEFIS

Garçon

# TIRAGE AU SORT DES PREMIERS MATCHS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | VS | | 9 |
| 2 | | VS | | 10 |
| 3 | | VS | | 11 |
| 4 | | VS | | 12 |
| 5 | | VS | | 13 |
| 6 | | VS | | 14 |
| 7 | | VS | | 15 |
| 8 | | VS | | 16 |

Filles

# TIRAGE AU SORT DES PREMIERS MATCHS

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 1 | | VS | | 9 |
| 2 | | VS | | 10 |
| 3 | | VS | | 11 |
| 4 | | VS | | 12 |

# MERCI !

AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?