



**FINALE DEPARTEMENTALE FESTIVAL
FOOTBALL U12**

**LE DIMANCHE 26 MAI 2024
CENTRE SPORTIF LÉO LAGRANGE ÉPINAY-SUR-SEINE**

26/05/2024

PRÉAMBULE

Le district de Seine-Saint-Denis organise pour la saison 2023-2024 le « **Festival Foot U12** », une manifestation qui vise à associer l'éducatif et le sportif.

UNE MANIFESTATION CORESPONSABLE

Le district 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 – FINALE DÉPARTEMENTALE

CONDITIONS DE PARTICIPATION / QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES :

- Les joueurs ne peuvent participer au Festival U12 que pour un seul club ou entente
- Les joueurs doivent être qualifiés dans leur club au plus tard au 31 janvier 2024 ;
- Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 1 hors période

CONDITION DE PARTICIPATION

FINALE DÉPARTEMENTALE

- 12 Joueurs, Cat, U13F,U12/12F,U11 (3 max)
- 2 absences justifiées maxi, justificatifs datant de moins de 3 jours
 - - 40 points par absence non justifiée

Retour feuille d'équipe
par mail le jeudi 23 mai
au plus tard !

ÉPREUVES FINALE DÉPARTEMENTALE

FORMAT « JOUR DE COUPE »

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formules échéquier - 1 groupe 1 groupe de 16 équipes 5 rencontres de 14'</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » 1 passage par joueur: si moins de 12 joueurs tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs de l'équipe,</p>	<p>1 quiz « règle de vie » 1 quiz « règle du jeu » 5 questions par joueur</p>

ATTRIBUTION DES POINTS : FINALE DÉPARTEMENTALE

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^{ème} de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorées d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. <i>Tirage au sort pour la première rencontre.</i> Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi conduite (au 10 ^{ème} de seconde), puis tirage au sort.	Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.	Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.	1 point par bonne réponse / joueur(se)	1 point par bonne réponse / joueur(se)
<ul style="list-style-type: none"> •Victoire : 48 points •Nul : 24 points •Défaite : 12 points •Bonus offensif : 12 points 	La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.	La meilleure performance aura 60 points et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.		

RENCONTRES - SUIVI DU TEMPS DE JEU



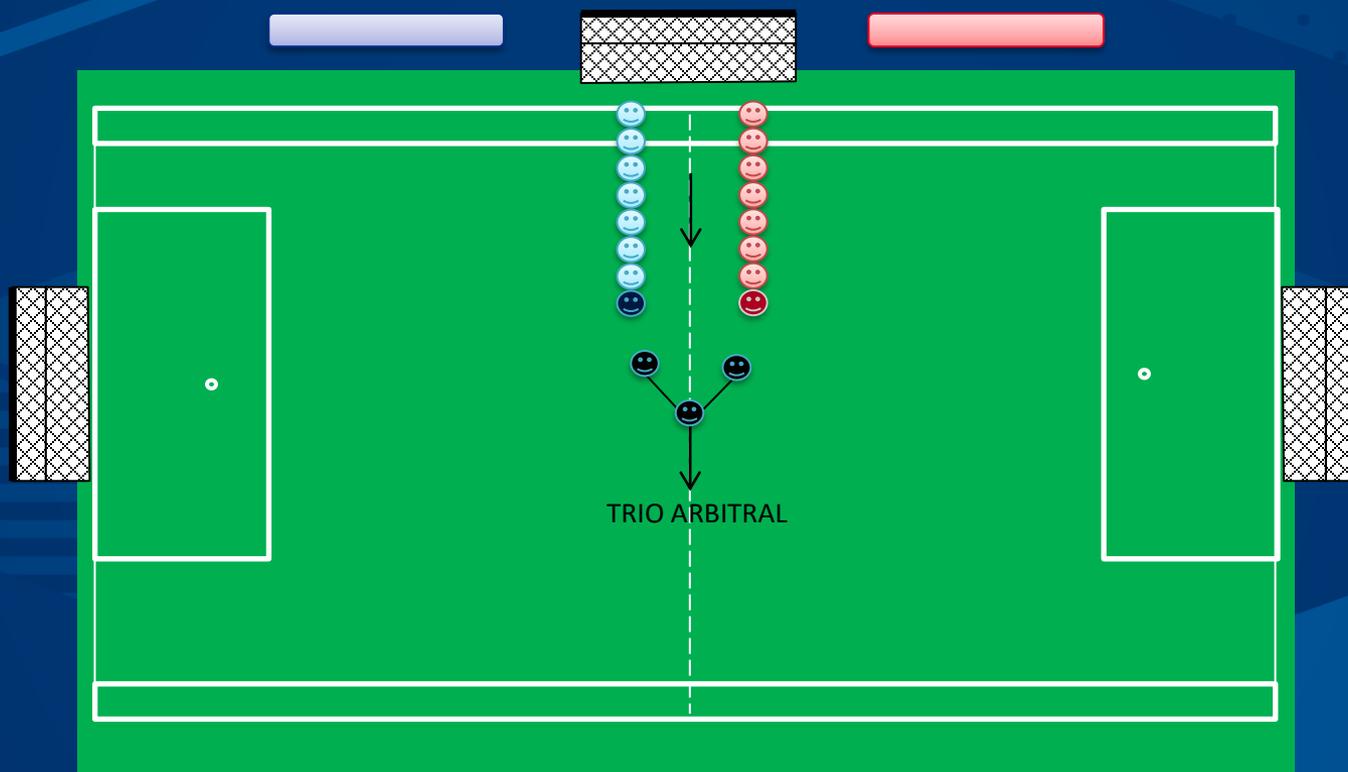
NOM DE L'EQUIPE :

Durée d'une rencontre :	<input type="text"/>	Nombre de rencontres par équipe :	<input type="text"/>
Temps de jeu de la journée par équipe :	<input type="text"/>	Temps minimum de pratique par joueur/joueuse (50%) :	<input type="text"/>

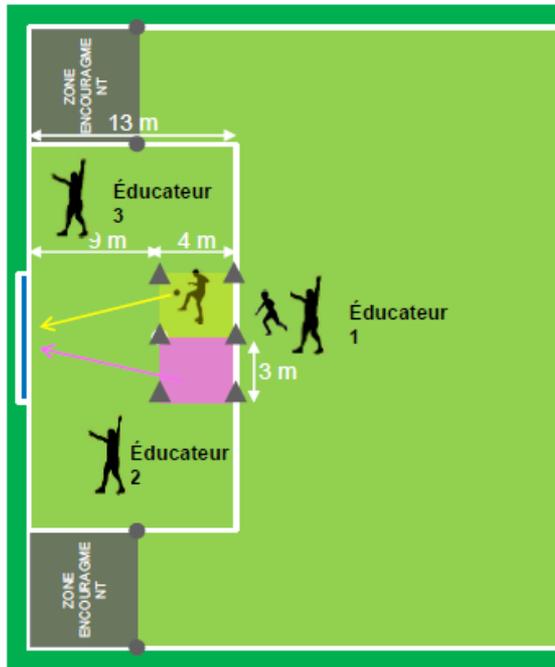
		n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10	n° 11	n° 12
Match 1	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 2	Titulaire (T) /Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min 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



FINALE 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 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 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 bêche)

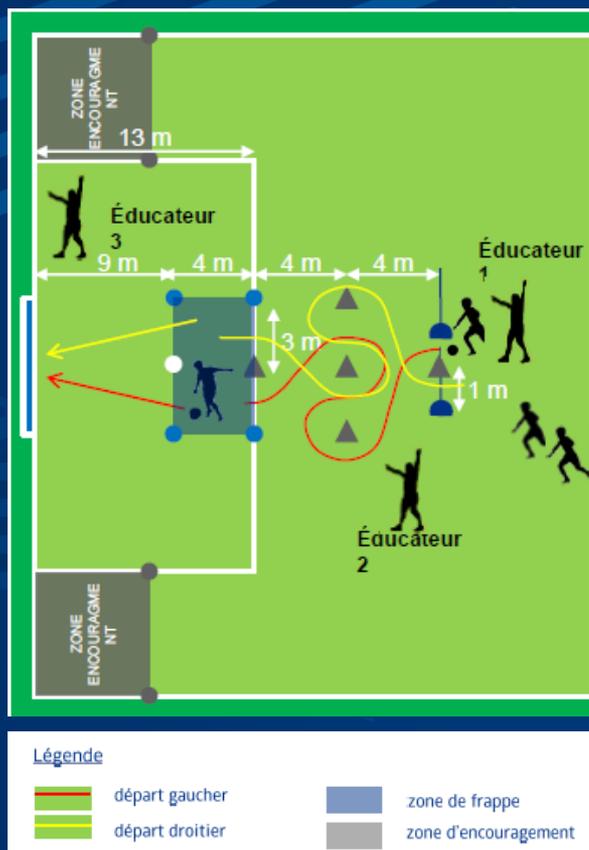
- Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

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.

FINALE 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 bêche. 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 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.

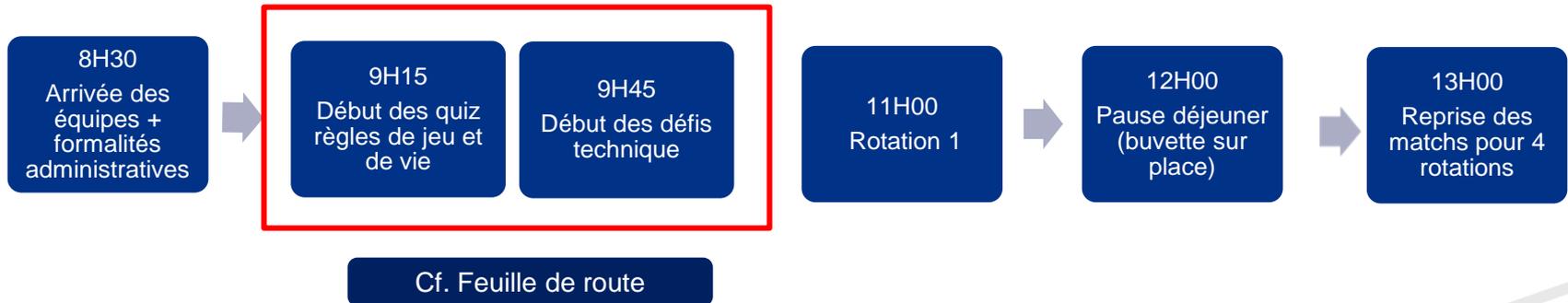
Educateurs :

- 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 – DIMANCHE 26 MAI 2024

PLANNING DE LA JOURNÉE



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

INFORMATIONS PRATIQUES

ACCUEIL

Le rendez-vous est fixé : 8H30

L'éducateur seul se présente à la table d'accueil, une fois seulement que tous ses joueurs sont arrivés. (Sauf retard important)

Il doit être muni de :

- Ses licences avec photo (Foot Compagnon)
- Ses équipements (dont maillots numérotés)
- 12 chasubles de couleur différent de ses maillots
- 12 ballons taille 4 bien gonflés
- 12 stylos

L'équipe est ensuite orientée vers un vestiaire de passage

PLAN DU SITE: CENTRE SPORTIFS LÉO LAGRANGE ÉPINAY SUR SEINE



ORGANISATION DES DEFIS



ORGANISATION DES DEFIS

8h30 Arrivé des équipes et contrôle administratif

9h15 Début du Quiz

9h45 Début des défis technique

Défis Quiz

Terrain 1
1 à 16

Défis Technique

Terrain 1 et 2	Terrain 3 et 4
1 à 8	9 à 16



ORGANISATION DES RENCONTRES

HORAIRES	TERRAIN 1,2,3,4	REPOS
11h00	1 à 8	9 à 16
11h20	9 à 16	1 à 8
12H00	Pause Déjeuner	
13h00	1 à 8	9 à 16
13h20	9 à 16	1 à 8
13h40	1 à 8	9 à 16
14h00	9 à 16	1 à 8
14H20	1 à 8	9 à 16
14H40	9 à 16	1 à 8
15H00	1 à 8	9 à 16
15H20	9 à 16	1 à 8
15H45	Remise des récompenses	

TIRAGE AU SORT DES PREMIERS MATCHS

FESTIVAL FOOT
U12

1 O.NOISY LE SEC

VS

NEUILLY SFC

9

2 MONTREUIL FC

VS

STAINS ES

10

3 BLANC MESNIL SF

VS

AF EPINAY

11

4 AS LA COURNEUVE

VS

ROSNY SO

12

5 LILAS FC

VS

JA DRANCY

13

6 FC ROMAINVILLE

VS

FA LE RAINCY

14

7 JEUNESSE AUBERVILLIERS

VS

MONTFERMEIL FC

15

8 AUBERVILLIERS.C

VS

RED STAR FC

16

MERCI !

AVEZ-VOUS DES QUESTIONS ?

