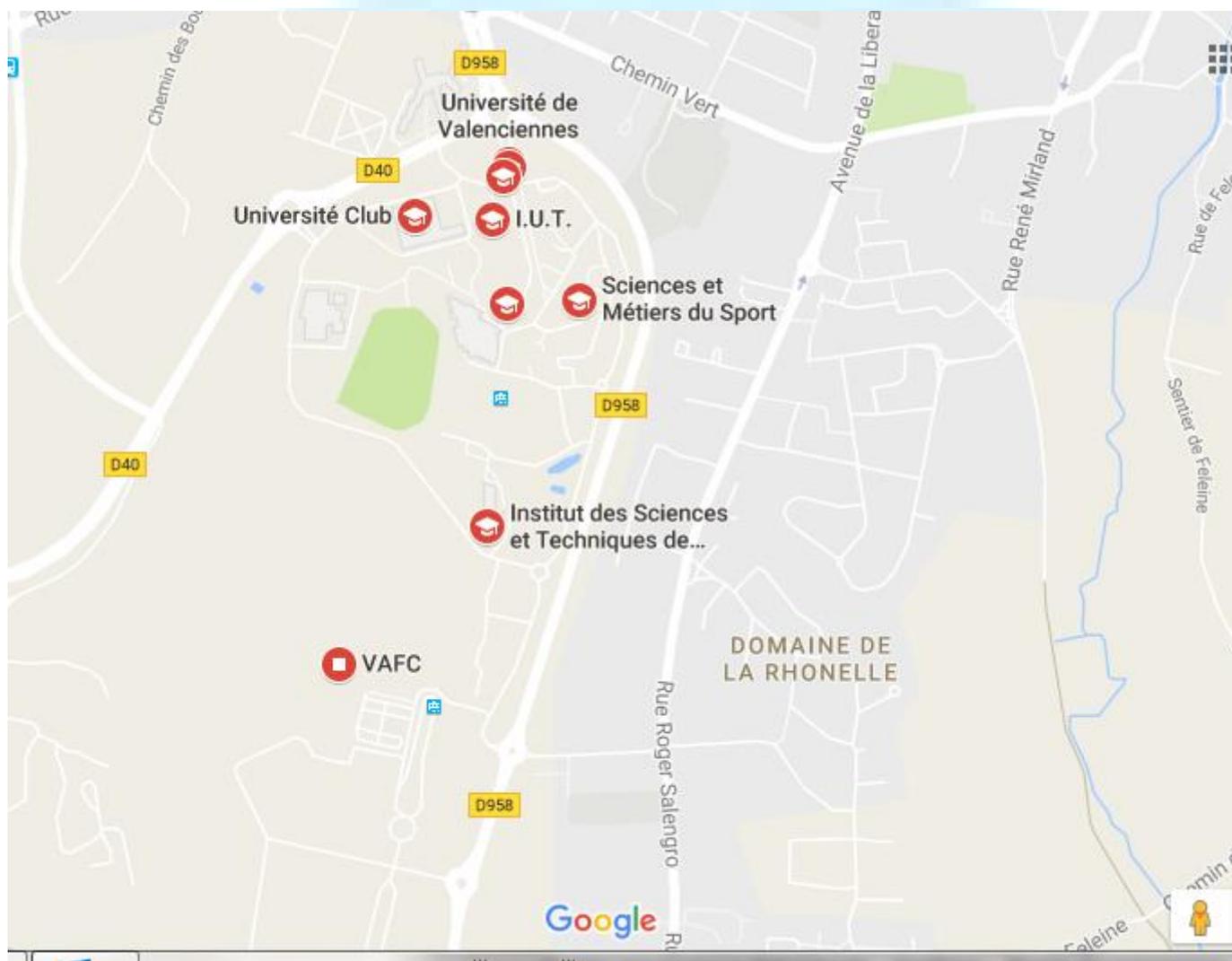


PHASE DE DISTRICT FESTIVAL U13 PITCH



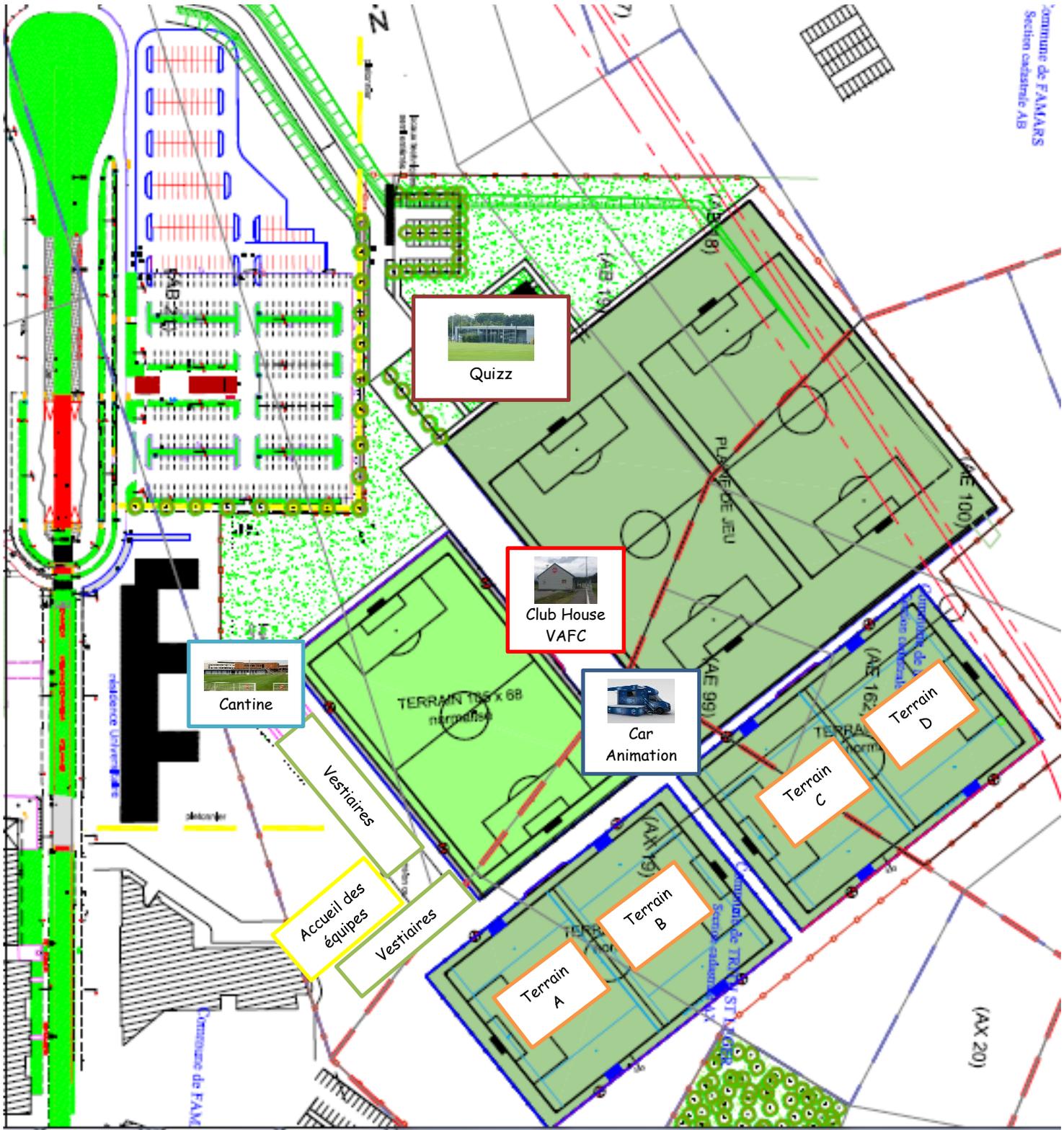
SAMEDI 18 MARS 2017
CENTRE DE FORMATION DU VAFC
16 Equipes

PLAN D'ACCES



STADE CENTRE FORMATION VAFC
ROUTE DEPARTEMENTAL 958- 59300 FAMARS

PLAN DES TERRAINS



SITE DU CENTRE DE FORMATION DU VAFC

16 équipes

Poule A	
1	VAFC
2	BACHANT SC
3	ABSCON JS
4	CAUDRY ES
5	DOUAI SC
6	CAMBRAI AC
7	FOURMIES US
8	SAINT AMAND FC

Poule B	
1	FEIGNIES/AULNOYE EFC
2	SAULZOIR FC
3	MAUBEUGE US
4	ORCHIES STADE
5	MARLY USM
6	CAMBRAI OMCA
7	HORDAIN US
8	WAZIERS USM

CONVOCAATION

Festival U13 Pitch – Phase de District

Le Samedi 18 Mars 2017

Stade Centre de Formation VAFC – Route départementale 958 – 59300 FAMARS

RDV 08h20

- Arrivée de la Commission : 07h45
- Arrivée des équipes garçons à 08h20
- Remettre au secrétariat la feuille de match dûment complétée + les licences
- Démarrage du Défi Jonglage Poule A puis Poule B : 9h00 et 09h30
- Démarrage du Défi Conduite Poule B puis Poule A : 9h00 et 09h30
- Démarrage des matchs : 10h25 Poule A - 10h50 Poule B
- Fin des matchs vers 17h00
- En cas d'égalité de points au classement, ***c'est le Défi Conduite qui départage***, puis le Goal-average Général, puis le goal-average particulier
- 2 poules : Poule A = 8 équipes et Poule B de 8 équipes
- Formule dite de « **l'Echiquier** » : **FORMULE ADAPTEE.**
- Temps de jeu 1 x 14 minutes
- Points : Gagné = 4 ; Nul = 2 ; Perdu = 1 ; Forfait = 0 ; **exempt : 4 pts**
- Encadrement autorisé sur le Terrain : 1 éducateur + 1 dirigeant
- **Pour le bon déroulement des Défis Techniques**, chaque équipe devra **obligatoirement** venir avec **6 ballons** de bonne qualité et correctement gonflés
- Chaque équipe devra se munir de **2 jeux de maillots de couleurs différentes**
- Licences obligatoires (Joueurs + Educateur et Dirigeant)
- **L'arbitrage à la touche sera effectué par les remplaçants** sous tutorat d'un arbitre officiel
- 3 arbitres officiels par match
- 1 responsable arbitre par terrain
- 1 délégué officiel par terrain
- 1 poste de secours
- Le repas du midi sera pris en charge pour les joueurs et leur encadrement (12 joueurs + 2 encadrements)
- Qualification pour la phase Régionale du Festival U13 : l'équipe terminant première au classement général final
- Qualification pour la phase Départementale Nord du Festival U13 : les équipes terminant de la 2^{ème} à la 7^{ème} place au classement général final

PHASE DE DISTRICT FESTIVAL U13 PITCH

Epreuves :

- 2 Défis Techniques (25% des points)
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie (25% des points)
- Matches de 14 minutes sans mi-temps + 1 match de classement (50% des points)

Qualification des Joueurs et des Joueuses :

Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au festival que pour un seul club ou entente.
Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2017.
Participation possible de 3 U11 autorisée médicalement par équipe

ORGANISATION

Mise en place des rencontres

Les 16 équipes sont réparties, par tirage au sort, en 2 groupes (de 8 équipes) qui seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier ».

Dans chaque groupe, un classement sera établi après chaque rencontre par addition de points selon le barème suivant :

- ↳ Match gagné : 48 points
- ↳ Match nul : 24 points
- ↳ Match perdu : 12 points
- ↳ Match perdu par pénalité ou par forfait : 0 point
- ↳ Bonus Offensif : 12 points (attribution de points supplémentaires à partir du 3^{ème} but marqué par match)

- **Equipe exempte : 4 points (Une même équipe ne pourra être exempte 2 fois)**

En cas d'égalité de points, c'est **le Défi Conduite** qui départage les équipes, puis le Goal-average Général, puis le goal-average particulier, puis l'équipe totalisant la moyenne d'âge la plus jeune.

Pour chaque groupe, le tirage au sort détermine l'ordre des premières rencontres. Pour les matchs suivants, l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes : 1^{er} contre 2^{ème} - 3^{ème} contre 4^{ème}

A la suite des matches de poule, un match de classement oppose les équipes classées au même rang entre les 2 poules.

ORDRE DE PASSAGE

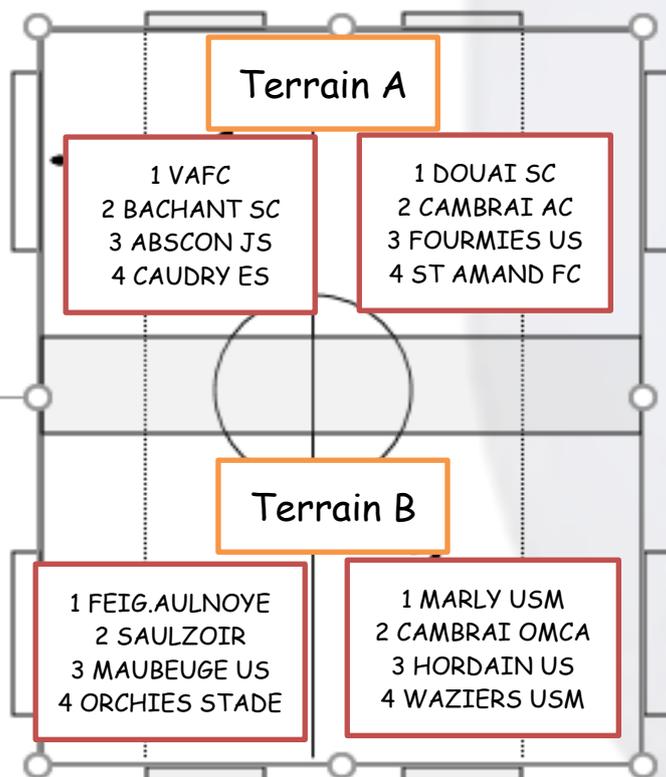
Créneau 9h00 :

Terrain A

Défi jonglage

Terrain B

Défi Conduite



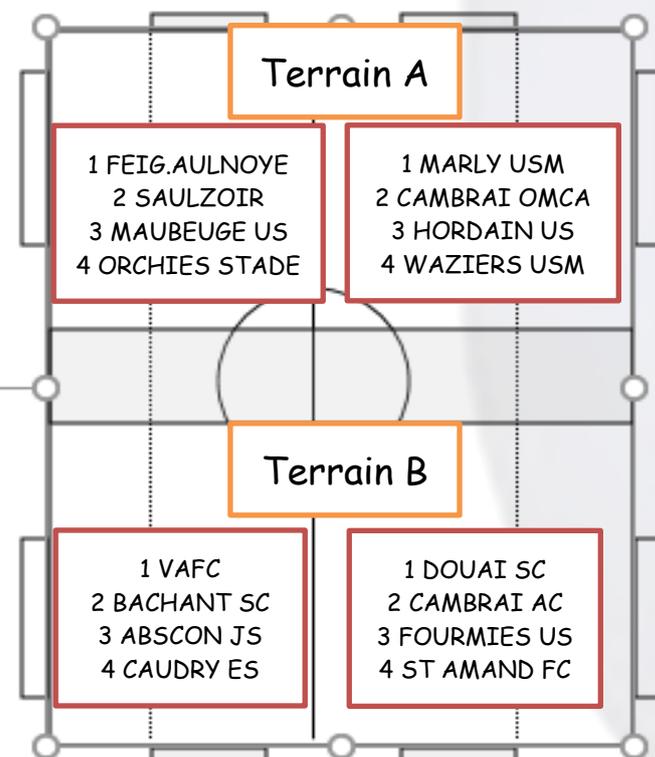
Créneau 9h30 :

Terrain A

Défi jonglage

Terrain B

Défi Conduite



**4 terrains de Foot à 8 :
Matchs de 1x14 minutes**

Poule A

A1 x A2) 10h25
A3 x A4) 10h25
A5 x A6) 10h25
A7 x A8) 10h25

Poule B

B1 x B2) 10h50
B3 x B4) 10h50
B5 x B6) 10h50
B7 x B8) 10h50

Poule A

1er x 2ème) 11h15
3ème x 4ème) 11h15
5ème x 6ème) 11h15
7ème x 8ème) 11h15

Poule B

1er x 2ème) 11h40
3ème x 4ème) 11h40
5ème x 6ème) 11h40
7ème x 8ème) 11h40

Poule A

1er x 2ème) 14h35
3ème x 4ème) 14h35
5ème x 6ème) 14h35
7ème x 8ème) 14h35

Poule B

1er x 2ème) 15h00
3ème x 4ème) 15h00
5ème x 6ème) 15h00
7ème x 8ème) 15h00

Poule A

1er x 2ème) 15h25
3ème x 4ème) 15h25
5ème x 6ème) 15h25
7ème x 8ème) 15h25

Poule B

1er x 2ème) 15h50
3ème x 4ème) 15h50
5ème x 6ème) 15h50
7ème x 8ème) 15h50

1 match de classement de 1x14 minutes

8ème Gr.A x 8ème Gr.B) 16h15	4ème Gr.A x 4ème Gr.B) 16h40
7ème Gr.A x 7ème Gr.B) 16h15	3ème Gr.A x 3ème Gr.B) 16h40
6ème Gr.A x 6ème Gr.B) 16h15	2ème Gr.A x 2ème Gr.B) 16h40
5ème Gr.A x 5ème Gr.B) 16h15	1ère Gr.A x 1er Gr.B) 16h40

En cas d'égalité pour ce 5ème match chez les garçons, c'est le défi jonglage qui départagera les équipes, puis le Défi conduite, puis le goal-average général, puis le goal-average particulier. Pour les filles, c'est **le Défi Conduite** qui départage les équipes, puis le Goal-average Général, puis le goal-average particulier.

Organisation de la matinée

- Défi Conduite
- Défi Jonglage
- Rencontres (2 matchs de 14 minutes)

Début : 09h00

Fin : 12h00

Des jeunes arbitres assureront la rotation + responsables arbitres
(Les jeunes U13 feront la touche sous tutorat)

Organisation de l'après-midi

- Quiz éducatifs (temps du midi)
- Rencontres (2 matchs de 14 minutes)
- Matchs de classement (1 match de 14 minutes)

Début : 14h35

Fin : 17h00

Des jeunes arbitres assureront la rotation + responsables arbitres
(Les jeunes U13 feront la touche sous tutorat)

Attribution des points par activité

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
<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (3 buts marqués au moins par rencontre).</p> <p>Tirage au sort pour la 1^{ère} rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort.</p> <p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème à construire.</p> <p>Différencier le barème (temps référence) des garçons de celui des filles.</p> <p>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 1 secondes</p> <p>(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)</p>	<p><u>Toutes phases :</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème à construire.</p> <p>Différencier le barème (temps référence) des garçons de celui des filles.</p> <p>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 2 secondes</p> <p>(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)</p>	<p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>	<p><u>Phases départementale & régionale :</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Phase nationale :</u></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u></p> <p>Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)</p>

En cas d'égalité au classement général, c'est le défi jonglage qui départagera les équipes, puis le Défi conduite, puis le défi Règles du jeu, puis le défi Règles de vie.

PLANNING

- ↳ Arrivée des équipes pour 08h20
- ↳ Début du Défi Conduite et jonglage à 9h00
- ↳ Début des rencontres à 10h25
- ↳ Fin des rencontres et classement final pour 17h00.

PRESENTATION JOURNEE

POULE A				POULE B			
1	VAFC	5	DOUAI SC	1	FEIGNIES/AULNOYE EFC	5	MARLY USM
2	BACHANT SC	6	CAMBRAI AC	2	SAULZOIR FC	6	CAMBRAI OMCA
3	ABSCON JS	7	FOURMIES US	3	MAUBEUGE US	7	HORDAIN US
4	CAUDRY ES	8	SAINT AMAND FC	4	ORCHIES STADE	8	WAZIERS USM

MATCH 1

POULE A

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
10h25	A	VAFC – BACHANT SC	
10h25	B	ABSCON JS – CAUDRY ES	
10h25	C	DOUAI SC – CAMBRAI AC	
10h25	D	FOURMIES US – SAINT AMAND FC	

CLASSEMENT A

1^{er} :
 2^{ème} :
 3^{ème} :
 4^{ème} :
 5^{ème} :
 6^{ème} :
 7^{ème} :
 8^{ème} :

CLASSEMENT B

1^{er} :
 2^{ème} :
 3^{ème} :
 4^{ème} :
 5^{ème} :
 6^{ème} :
 7^{ème} :
 8^{ème} :

POULE B

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
10h50	A	FEIGNIES/AULNOYE EFC – SAULZOIR FC	
10h50	B	MAUBEUGE US – ORCHIES STADE	
10h50	C	MARLY USM – CAMBRAI OMCA	
10h50	D	HORDAIN US – WAZIERS USM	

MATCH 2

POULE A

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
11h15	A		
11h15	B		
11h15	C		
11h10	D		

CLASSEMENT A

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

CLASSEMENT :

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

POULE B

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
11h40	A		
11h40	B		
11h40	C		
11h40	D		

MATCH 3

POULE A

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
14h35	A		
14h35	B		
14h35	C		
14h35	D		

CLASSEMENT

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

CLASSEMENT

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

POULE B

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
15h00	A		
15h00	B		
15h00	C		
15h00	D		

MATCH 4

POULE A

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
15h25	A		
15h25	B		
15h25	C		
15h25	D		

CLASSEMENT A

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

POULE B

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
15h50	A		
15h50	B		
15h50	C		
15h50	D		

CLASSEMENT

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :

CLASSEMENT

1^{er} :
2^{ème} :
3^{ème} :
4^{ème} :
5^{ème} :
6^{ème} :
7^{ème} :
8^{ème} :
9^{ème} :
10^{ème} :
11^{ème} :
12^{ème} :
13^{ème} :
14^{ème} :
15^{ème} :
16^{ème} :

MATCH DE CLASSEMENT

Heure	Terrain	Rencontres	Scores
16h15	A		-
16h15	B		-
16h15	C		-
16h15	D		-
16h45	A		
16h45	B		
16h45	C		-
16h45	D		-

Club : _____

Défi Jonglage

Points Jonglages :

- Zone 1 = 0 pt
- Zone 2 = 10 pts
- Zone 3 = 20 pts
- Zone 4 = 30 pts

Bonus But (1 rebond autorisé maximum avant la cible) :

- si la cible est atteint lors du tir (frappe de volée) =10 pts
- Si la cible est atteinte lors du tir (frappe au sol) = 3 pts
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de tir (Zone 4)

Défi Conduite

Temps Bonus :

Lors du tir, à chaque cible atteinte, un bonus de -3 secondes est soustrait au temps total de l'équipe (1 rebond avant le but est autorisé). A chaque ballon de secours utilisé, un malus de -5 secondes est additionné au temps total.

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

N° MAILLOT	POINTS		TOTAL DE POINTS
	JONGLAGES	BONUS	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL EQUIPE			

N° MAILLOT	BONUS
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
TEMPS RELAIS	
TEMPS TOTAL	

Si effectif réduit : Le nombre de points obtenu est divisé par le nombre de joueurs présents dans l'équipe puis multiplié par 12.

Si effectif réduit : tirage au sort au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.