



FESTIVAL U13

Phase Départementale 67

à Lampertheim



REGLEMENT DE LA PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U 13 PITCH

Le district d'Alsace de football organise la phase départementale du Festival Foot U13 Pitch.

Article 1 – COMPOSITION DES GROUPES et SYSTEME de L'EPREUVE

Les 16 équipes qualifiées évolueront dans un groupe unique et joueront chacune 5 rencontres. La première rencontre sera déterminée par tirage au sort. Les équipes seront opposées selon la formule de compétition dite de la formule **Echiquier**. Les matchs compteront pour 50% du résultat final. 2 épreuves techniques et 2 quiz compteront pour les 50% restant.

Article 2 – COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe devra aligner 12 Joueurs ou Joueuses (U14F, U13, U12, U11 3 max) : 8 titulaires et 4 remplaçant(e)s licencié(e)s du club ou de l'Entente.

Une équipe ne peut compter plus de 3 Joueurs U11 et/ou U11 F régulièrement surclassés (cf article 73 des RG).

Nouveauté : 1 absence justifiée maximum sera acceptée pour pouvoir se qualifier pour la phase régionale.

La présentation des licences sera exigée avant les épreuves en début de journée.

Un joueur ayant participé à un ou plusieurs tours de qualification de la CN U13 avec un autre club, ne pourra prendre part à la finale départementale avec son nouveau club si ce dernier y participe.

Les joueurs et joueuses qui ne participent pas aux défis et quizz ne pourront pas prendre part aux rencontres.

Article 3 – EQUIPEMENT

Chaque équipe devra disposer d'un **2^e jeu de maillots de couleurs différentes**

Article 4 – REGLEMENTATION et LOIS DU JEU

Le règlement du Football à 8 est intégralement appliqué.

L'arbitrage à la touche s'effectuera obligatoirement par les joueurs sous forme de rotation à chaque période de jeu.

Article 5 – CLASSEMENT

Un classement sera établi par addition des points cumulés match après match du 1^{er} au 5^e tour, en fonction du barème suivant :

48 points pour un match gagné

24 points pour un match nul

12 points pour un match perdu

Bonus offensif : **12 points** (3 buts marqués au moins par rencontre)

0 point pour un match perdu par pénalité ou par forfait.

En cas d'égalité de points, entre deux voire plusieurs équipes, le « défi conduite » départage les équipes

Article 6 – SUITE DE L'EPREUVE :

Le classement finale sera établi au cumul des résultats sur l'ensemble des épreuves : 5 matchs, 2 défis, 2 quiz

Les 8 premiers au classement final seront qualifiés pour la finale régionale du 8 Mai dans le Haut Rhin à Berrwiller.

Les seize (16) équipes seront récompensées à l'issue de cette finale départementale.

Article 7 – DUREE DES RENCONTRES

Tous les matches se jouent en deux périodes de **9 minutes** avec une mi-temps de 3' maximum.

Article 8 – DISCIPLINE

La Commission d'Organisation sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances à la fin de chaque rencontre.

Tout Joueur ou Joueuse exclu(e) lors d'une rencontre ne pourra pas participer à la rencontre suivante.

Article 9 – DISPOSITIONS COMPLEMENTAIRES

Tous les cas non prévus seront réglés par la Commission d'Organisation, dont les décisions seront sans appel.

Article 10 – VOLS ET DETERIORATIONS

La Commission d'Organisation, le District d'Alsace et le club organisateur déclinent toute responsabilité en cas de vols ou de détériorations.

Que cette journée soit une Grande Fête dans le meilleur Esprit Sportif et du Fair-play.

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 10ème 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
<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>

CONDITION DE PARTICIPATION

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale</p>	<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale</p>	<p><u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi (-20 points par absence non justifiée)</p>
<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale</p>	<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale</p>	<p><u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-20 points par absence non justifiée)</p>

Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Rencontres FEUILLE DE MATCH



Garçons	U13
---------	-----

Phase Départementale 67

Date	9 avril 2017
------	--------------

Lieu	Lampertheim
------	-------------

<u>Nom de l'équipe</u>	
------------------------	--

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Dirigeant				

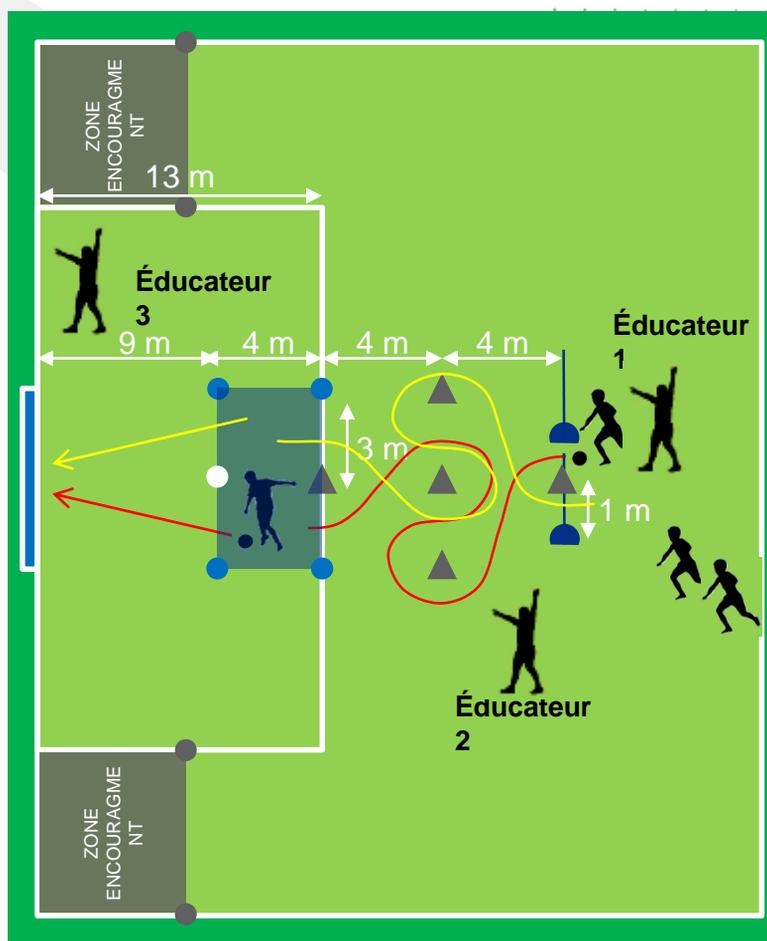
« Je m'engage à respecter et à faire respecter auprès de mon encadrement; de mes joueurs(ses) et leurs parents les valeurs de la FFF : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité. »

<u>Signature de l'éducateur</u>

<u>Couleur des maillots :</u>

PHASE DÉPARTEMENTALE

DÉFI 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 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 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
- départ droitier
- zone de frappe
- 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)

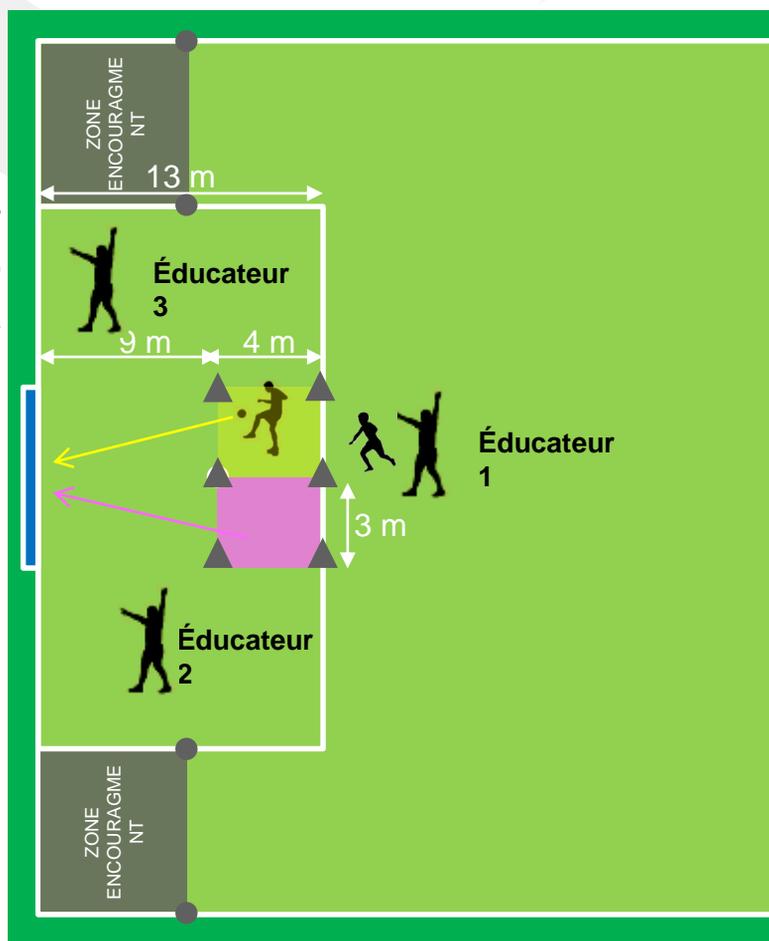
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

PHASE DÉPARTEMENTALE

DÉFI JONGLAGE

**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 bête)

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

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 bête. 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.

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

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.