

FESTIVAL FOOT U13 - PITCH

ORGANISATION DE LA FINALE REGIONALE
SAISON 2021 - 2022
CHALLENGE GEORGES LAZZERI



MODALITES D'ORGANISATION

1. ENGAGEMENT :

a. DUREE :

2 journées au **Stade Francois Coty (stade de l'ACA)**
Les samedi 14 et dimanche 15 Mai 2022.

b. NOMBRE D'EQUIPES :

- 16 équipes garçons composées de 12 joueurs (mixité autorisé)
- 1 absence justifiée maxi pour qualification nationale (certificat médical avéré daté de moins 3 jours)
- moins 40 points pour absence non justifié

c. EPREUVES :

- 5 matchs de 18 mn + 2 mn pause coaching 240 points + Bonus offensif 60 points
- **Bonus offensif : attribution de 12 points supplémentaires à partir du 2^{ème} but marqué par match**
- 1 défi conduite 60 points
- 1 défi jonglage 60 points
- 1 Quiz règle de vie 60 points
- 1 Quiz règle de jeu 60 points

d. INFRASTRUCTURES :

- 2 terrains de foot à 8
- 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8
- 1 espace pour les quiz
- Vestiaires : différencier les garçons et filles

e. MATERIEL:

- 2 bâches (Pitch)
- 2 murs d'appui
- 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot
- 8 coupelles pour la zone d'encouragement
- Cellules de chronométrage ou chronomètres

2. ENCADREMENT :

- 1 responsable général de l'organisation
- Défis techniques : **6 personnes (3 pers. X 2 ateliers)**
- Quiz : **4 personnes**
- Terrains : **2 personnes (1 par terrain)**
- Organisation générale : **2 personnes**

3. ARBITRAGE :

- Encadrement : 2 responsables CRA
- 12 arbitres :

Les rencontres seront dirigées par les arbitres de la Ligue.
Le règlement du Football à 8 sera appliqué dans son intégralité.

Arbitrage à la touche par les joueurs (ses) **Changement de joueur lors de la pause coaching** (1 minute). 2 joueurs différents par match et par équipe (Tutorat assuré par la CRA ou un éducateur)

La CRA est responsable de la désignation des arbitres et de l'examen des problèmes éventuels concernant l'application des Lois du Jeu.

4. MISE EN PLACE DES RENCONTRES

Les 16 équipes sont réparties, dans une seule poule de 16 équipes qui seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier »

Mise en place du Protocole d'avant Match. (Les joueurs de chacune des équipes se placent en ligne avec les éducateurs et arbitres et se serrent la main).

Mise en place du Protocole d'après Match. (Les joueurs de chacune des équipes se placent en ligne avec les éducateurs et arbitres et font un « check »

Un classement sera établi après chaque rencontre par addition de points selon le barème suivant :

<input type="checkbox"/> VICTOIRE:	48 points
<input type="checkbox"/> NUL	24 points
<input type="checkbox"/> DEFAITE	12 points
<input type="checkbox"/> BONUS OFFENSIF	12 points

En cas d'égalité de points, le « défi conduite » départage les équipes.

Un tirage au sort déterminera l'ordre des premières rencontres soit

PREMIERES RENCONTRES	
GARCONS	
TERRAIN 1	TERRAIN 2
A1 – A2	A3 – A4
A5 – A6	A7 – A8
A9 – A10	A11 – A12
A13 – A14	A15 – A16

Pour les matchs suivants, l'ordre des rencontres est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes :

- 1er contre 2ème - 3ème contre 4ème

a. ORGANISATION DU SAMEDI 14 MAI 2022 APRES MIDI A 13H00

Quiz éducatif
Défi conduite
Défi jonglage
1 rencontre de 18 minutes

b. ORGANISATION DU DIMANCHE 15 MAI 2022 A 9H 30

4 rencontres de 18 minutes

5 SERVICE MEDICAL

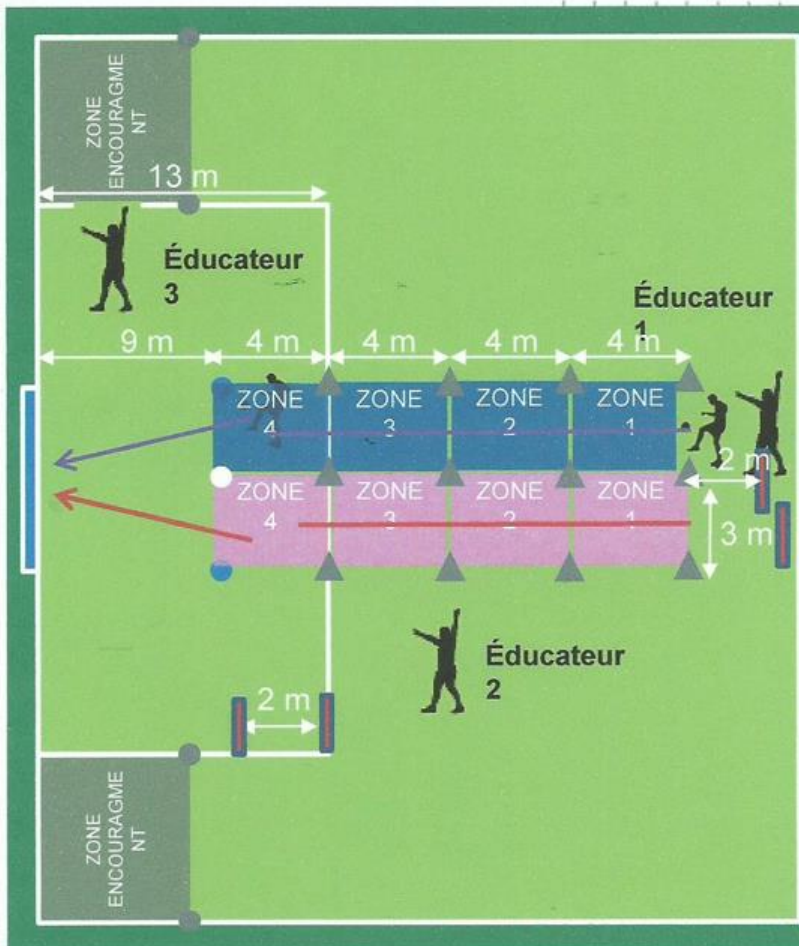
Il sera assuré par le club organisateur.

6 DISCIPLINE

Deux éducateurs par équipe, figurant sur le listing FOOTCLUB, seront autorisés sur le terrain. Ils seront les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs.

La Commission Régionale des Jeunes sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances. Ses décisions seront **SANS APPEL** pour tous les cas non prévus par le règlement.

DÉFI JONGLAGE



Objectif :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Atelier :

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand 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 (possibilité à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1^{er} joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12^{ème} joueur déclenche son tir. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1^{er} joueur au départ et du dernier à l'arrivée).



Malus :

- Ballon tombé dans :
- Zone 1 = + 20 sec.
 - Zone 2 = + 15 sec.
 - Zone 3 = + 10 sec.
 - Zone 4 = pas de pénalité

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

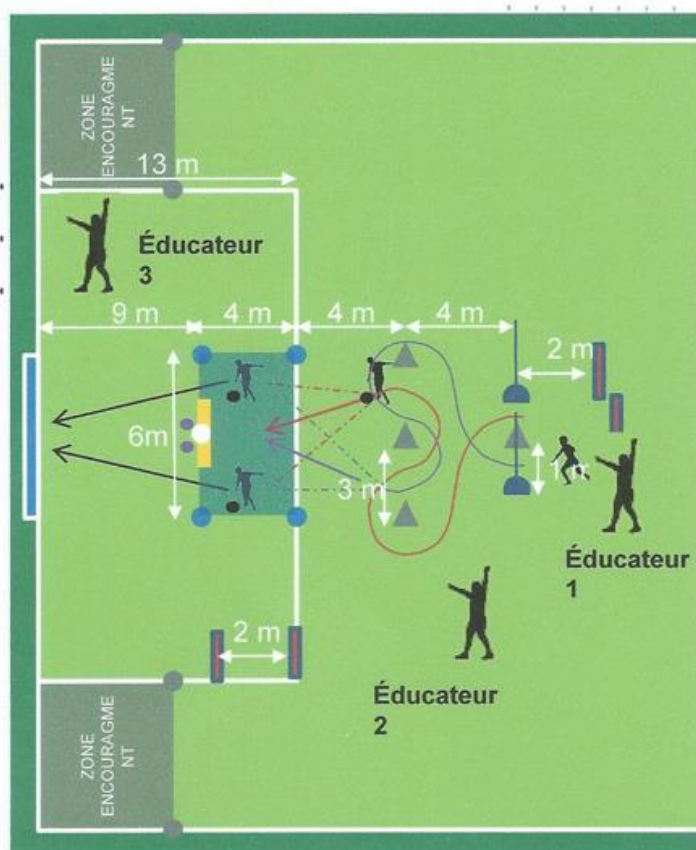
Bonus but (1 rebond max avant la bache) :

- 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 (Z4)

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.

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, une passe d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la zone de frappe et effectuer une frappe du côté de son choix 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 (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). 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. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

Légende :



Bonus / Malus :

Si cible atteinte = **-3 sec** cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou **-10 sec** cible haute sur le temps total. À chaque ballon 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.

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.

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, elles sont départagées par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée « goal-average général »).

MATCHS	DEFI CONDUITE	DEFI JONGLAGE	REGLE DE VIE	REGLE DE JEU
240 Pts + Bonus offensif 60 pts	/60 pts	/60 pts	/60 pts	/60 pts
<p style="text-align: center;"><u>Phase régionale:</u></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir du 2ème but marqué par match.</p> <p>Tirage au sort pour la 1^{ère} rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants: si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Phase régionale:</p> <p>Victoire: 48 points Nul: 24 points Défaite: 12 points Bonus offensif: 12 points</p>	<p style="text-align: center;"><u>Phase régionale:</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 Pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 pts.</p> <p><i>(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</i></p>	<p style="text-align: center;"><u>Phase régionale:</u></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points: Enlever 1 point toutes les 2 secondes</p> <p><i>(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)</i></p>	<p style="text-align: center;"><u>Phase régionale:</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur (se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe: Si moins de 12 joueurs (ses), 0 point par joueur (ses) manquants</p>	<p style="text-align: center;"><u>Phase régionale:</u></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur (se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe: Si moins de 12 joueurs (ses), 0 point par joueur (ses) manquants</p>

MODALITES REGLEMENTAIRES

LICENCES

La licence devra avoir été enregistrée avant le **31 janvier 2022.**

Le LISTING LICENCES avec photo (lisible) sera exigé avant le début de la compétition. **C'est une condition indispensable de participation,** il sera déposé au secrétariat de la Commission **1 heure** avant le début de la compétition.

Un contrôle d'identité sera effectué par les arbitres de la Ligue Corse de Football ou les membres de la Commission.

Les joueurs et les joueuses ayant joué avec un club pendant la phase départementale ne peuvent pas participer avec un autre club à la phase régionale.

Les ententes déclarées puis validées en début de saison par le Comité Directeur de la ligue sont autorisées.

La mixité est autorisée, y compris pour les U14F, dans les équipes U13 garçons

Les 16 équipes garçons sont composées de 12 joueurs (mixité autorisé)

Equipes garçons : Cat.U14F/U13/U12/U11 (3 max)

1 absence justifiée maxi pour qualification nationale

(Certificat médical datant de moins de 3 jours)

Moins 40 points par absence non justifiée

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la Phase Nationale.

Les équipes U13G, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de points, seront qualifiées pour la Phase Nationale.

La participation de 3 joueurs ou joueuses de catégorie U11 par équipe est autorisée (sauf restriction médicale ne permettant pas la pratique en catégorie supérieure)

Tout joueur ne figurant pas sur le LISTING le jour de la compétition ne sera pas autorisé à prendre part à celle-ci.

Si une équipe se retire avant le début de la compétition, elle sera déclarée **forfait** et il lui sera infligé une **amende de 350 euros**.

Si une équipe ne joue pas tous ses matches, elle sera déclarée forfait pour l'ensemble de la compétition. Il ne sera pas tenu compte des résultats obtenus précédemment par cette équipe.

Une **amende forfaitaire de 300 euros** lui sera infligée.

Les éducateurs des équipes ne seront pas autorisés à pénétrer sur le terrain pendant les épreuves des défis conduite et jonglage.

Le règlement du football à 8 sera appliqué dans son intégralité

RECOMMANDATIONS TERRAIN

Il est recommandé aux organisateurs de prendre toutes les dispositions pour que les spectateurs et parents accompagnant les Clubs restent derrière la main courante ou à distance respectable de l'aire de jeu. Il est fait obligation pour les éducateurs et remplaçants de se tenir à l'intérieur de leur zone technique

FIXATION DES BUTS

L'attention est à nouveau portée sur l'obligation d'ancrage des buts amovibles, de manière à assurer la stabilité de l'ensemble du portique.

PRECONISATION

**Le même temps de jeu pour tous / un droit pour les enfants,
un devoir pour les éducateurs.**

EXEMPLE DE QUIZZ



Quiz 2022 – Règles de vie Phase départementale



-Coche 1 case sur 3 par question-

- 1. Si ton match du week-end commence à 14h30, à quelle heure devras-tu terminer ton repas ?**
 - 10H30
 - 11H30
 - 14H30

- 2. Une joueuse ou un joueur qui saigne sur le terrain de football...**
 - Peut continuer de jouer sans soins
 - N'a plus le droit de jouer jusqu'à la fin de la rencontre
 - Doit sortir du terrain pour être soigné(e)

- 3. L'arbitrage à la touche chez les U13...**
 - Est réservé à celles et à ceux qui sont volontaires
 - Est réservé à celles et à ceux qui sont sanctionnés par l'éducateur
 - Concerne toutes les joueuses et tous les joueurs à tour de rôle

- 4. Quel récipient le moins polluant doit utiliser une joueuse ou un joueur pour s'hydrater à l'entraînement :**
 - Une gourde d'eau
 - Une bouteille d'eau plastique
 - Une brique de jus de fruit

- 5. La Charte de l'équipe (droits et devoirs des coéquipiers/res et de l'encadrement) que j'ai signée en début de saison...**
 - Peut ne pas être respectée si mes parents me le demandent
 - M'expose à des sanctions par l'éducateur si je ne la respecte pas
 - Peut ne pas être respectée par l'éducateur



Quiz 2022 – Règles de jeu

Phase départementale



-Coche 1 case sur 3 par question-

6. La ou le capitaine de ton équipe doit veiller...

- Aux bonnes décisions prises par l'arbitre
- Au bon comportement de ses partenaires
- Au bon comportement des adversaires

7. A la fin de la rencontre, que dois-je faire en priorité ?

- Saluer les adversaires et les arbitres si mon équipe a gagné
- Rejoindre immédiatement mon éducateur sur le banc
- Saluer les adversaires et les arbitres quel que soit le résultat du match

8. En U13, lorsqu'un arbitre siffle un coup-franc contre ton équipe, à quelle distance minimale du ballon doivent se tenir toutes les joueuses ou tous les joueurs de ton équipe ?

- 6 mètres
- 9 mètres
- 13 mètres

9. En U13, lorsque je joue le rôle d'arbitre-assistant, je dois m'aligner sur...

- Le dernier défenseur
- L'avant-dernier défenseur
- L'attaquant le plus en pointe

10. La Coupe du Monde Masculine 2022 aura lieu...

- En Arabie-Saoudite
- Au Qatar
- Aux Emirats Arabes Unis

FESTI PITCH U13

**SAMEDI 14 ET DIMANCHE 15 MAI 2022
STADE FRANCOIS COTY ACA**

Premières rencontres SAMEDI 14

Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2		Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
17:00					17:50				
17:25					18:15				

Deuxièmes rencontres DIMANCHE 15

Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2		Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
10:30					11:20				
10:55					11:45				

Troisièmes rencontres DIMANCHE 15

Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2		Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
12:30					13:20				
12:55					13:45				

Quatrièmes rencontres DIMANCHE 15

Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2		Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
14:30					15:20				
14:55					15:45				

Cinquièmes rencontres DIMANCHE 15

Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2		Horaires	TERRAIN 1		TERRAIN 2	
16:15					17:05				
16:40					17:30				

Classement

équipes	Match 1	Match 2	Match 3	Match 4	Match 5	Total Matches	QUIZZ	Défis conduite	Défis jonglage	TOTAL

Classement		
Terrain		
Quizz		
Conduite		
JONGLERIE		