

FESTIVAL FOOT U13 - PITCH

ORGANISATION DE LA FINALE REGIONALE
SAISON 2022 - 2023
CHALLENGE GEORGES LAZZERI



MODALITES D'ORGANISATION

ENGAGEMENT :

a. DUREE :

2 journées Stade Erbajolo à Bastia samedi 13 et dimanche 14 mai 2023.

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 20 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

ARBITRAGE :

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** (2 minutes). 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.

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 :

- VICTOIRE:** 48 points
- NUL** 24 points
- DEFAITE** 12 points
- 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				
HORAIRES	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
16H00				
16H25				

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 ...

DEUXIEMES RENCONTRES				
HORAIRES	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
17H00				
17H25				

ORGANISATION DU SAMEDI 13 MAI 2023

Rendez-vous à 13H00 pour toutes les équipes avec les documents administratifs

Début des test 14H00

Quiz éducatif
Défi conduite
Défi jonglage

Premier match à 16H00

Chaque équipe disputera 2 rencontres de 20 minutes

ORGANISATION DU DIMANCHE 14 MAI 2023

Premier match à 9H30

Chaque équipe disputera 3 rencontres de 20 minutes

MODALITES REGLEMENTAIRES

LICENCES

- La licence devra avoir été enregistrée avant le **31 janvier 2023.**
- 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

SERVICE MEDICAL

Il sera assuré par le club organisateur.

DISCIPLINE

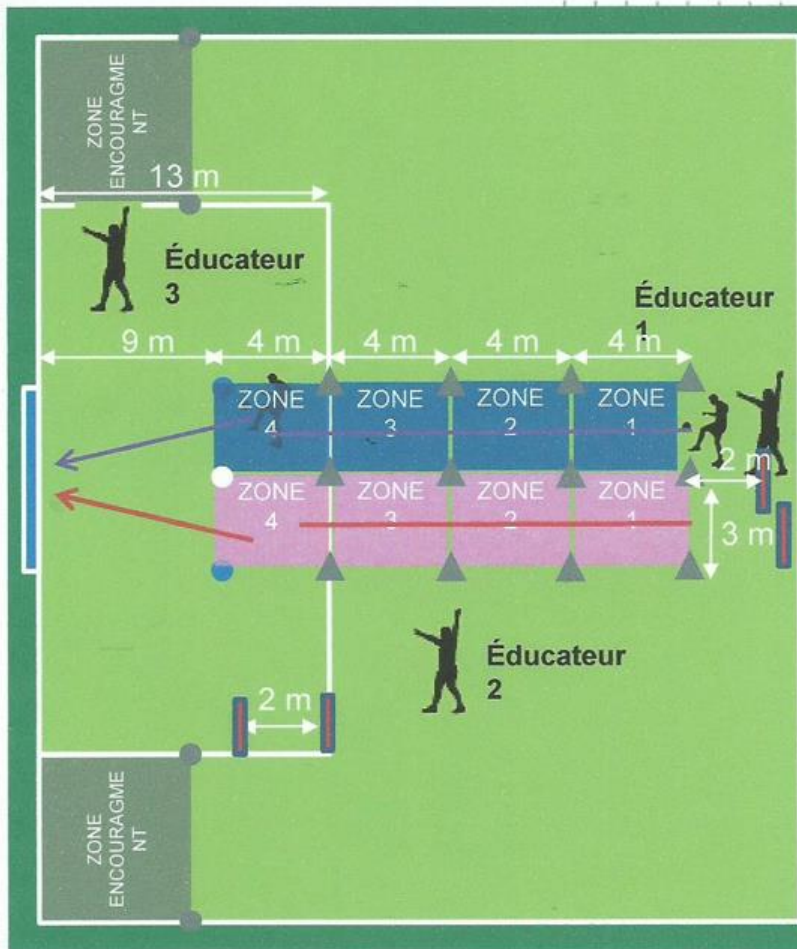
Deux éducateurs par équipe, figurant sur le listing FOOTCLUB, seront autorisés sur le terrain. Ils seront les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs et de leurs supporters.

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.

PRECONISATION

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

DÉFI JONGLAGE



Objectif :

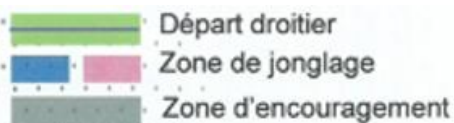
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

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).

Légende :



Malus :

Ballon tombé dans :

Zone 1 = + 20 sec.

Zone 2 = + 15 sec.

Zone 3 = + 10 sec.

Zone 4 = pas de pénalité

Bonus but (1 rebond max 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 (Z4)

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

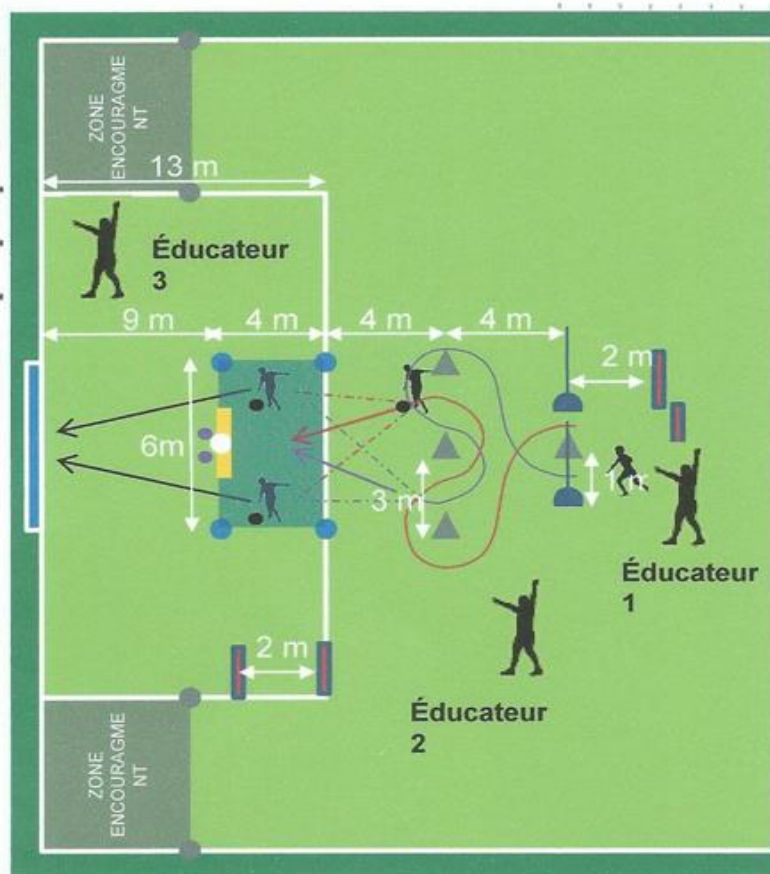
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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

Si moins de 12 joueurs :

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



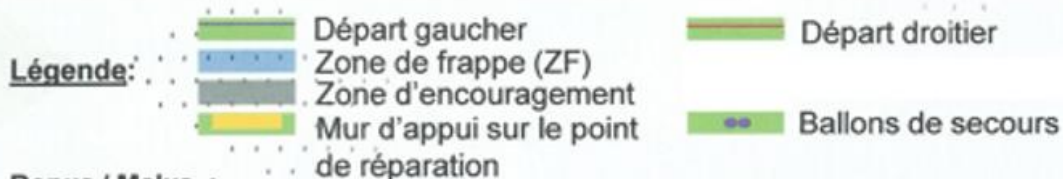
Objectif :

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

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).



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(es) :

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 1ère 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>