





Festival-
FOOT U13
Pitch

Finale départementale U13
6 Avril 2019 à Capbreton

PRESENTATION

Bienvenue à la phase Finale Départementale du Festival Foot U13 Pitch qui a lieu sur les installations de Capbreton. Cette compétition se déroule de la façon suivante :

	GARCONS	FILLES
Phases	Départementale (06/04)	Départementale (06/04)
	Régionale (4 et 5 mai 2019)	Régionale (4 et 5 mai 2019)
FINALE	Nationale : les 1 ^{er} et 2 juin 2019 à CAPBRETON (Landes)	

L'organisation de ce Festival relève de la responsabilité de la section Jeunes du Pôle des Activités Sportives du District des Landes de football. Elle est assistée de l'Equipe Technique Départementale et d'une représentation de l'Amicale des Educateurs de football. Différentes animations seront proposées tout au long de la journée.

Le rendez-vous est fixé à 8h30 pour TOUTES les équipes.

C LASSEMENT PHASE QUALIFICATIVE

Classement	Club	Nombre points	Cumul Jonglerie
1	STADE MONTOIS 1	28	2950
2	STADE MONTOIS 2	28	2238
3	AFA 1	25	2504
4	ENT/JSPT 1	25	1952
5	FC BORN 1	22	2079
6	AFA 2	22	1413
7	PEYREHORADE SPORT 1	22	976
8	JA DAX 1	20	1566
9	LABENNE OSC 1	18	1901
10	GJ NORD LANDES 1	18	1266
11	SCS 1	17	2635
12	VIOLETTE ATURINE 1	17	1097
13	AS TARNOS 1	16	1835
14	SA ST SEVER 1	16	1349
15	US MARSAN 1	15	1635
16	JA DAX 2	15	1302

ARBITRAGE DES MATCHS

Dans la continuité des critères U13, le District des Landes de Football met en place l'arbitrage à la touche par les jeunes.

Lors de cette journée de finale, chaque match sera donc arbitré par un arbitre officiel. L'arbitrage à la touche sera assuré par un joueur remplaçant de chaque équipe en présence (possibilité de le changer à tout moment). Ils seront aidés par un tuteur qui les guidera dans les conditions données ci-dessous :

Missions du TUTEUR :

- 1) Le tuteur **N'EST PAS LÀ POUR ARBITRER**, mais pour **ACCOMPAGNER** l'enfant dans son apprentissage des lois du jeu.

- 2) Le tuteur **DOIT** :
 - a. Assurer l'alignement de l'enfant ;
 - b. Encourager l'enfant à poursuivre ses efforts ;
 - c. Modifier la décision, uniquement sur un hors-jeu entraînant un but (dans la continuité de l'action) ;
 - d. Noter sur sa carte d'arbitrage les numéros des enfants qui remplissent le rôle d'assistant.

- 3) Le tuteur **NE DOIT PAS** :

Modifier les décisions sur les touches, 6m et corners, l'enfant est là pour apprendre.

LE PROGRAMME DE LA JOURNEE

Finale Départementale U13 6 Avril 2019				
Horaires	Terrains	Défis	Quizz	Repas
8H45	Accueil des équipes			
9H00	Tirage au sort 1eres rencontres			
9H15			Quizz Groupe 1	
9H35		Défi 1 Groupe 1	Quizz Groupe 2	
10H00		Défi 2 Groupe 2		
10H15	1er Match Groupe 1		Quizz Filles	
10H45	1er Match Groupe 2	Défi 1 Filles		
11H15	1er Match Filles			
11H45	2ème Match Groupe 1			
12H15	2ème Match Groupe 2			Repas Groupe 1
12H45	2ème Match Filles			Repas Groupe 2
				Repas Filles
13H45	3ème Match Groupe 1	Défi 2 Filles		
14H15	3ème Match Groupe 2	Défi 2 Groupe 1		
14H45	3ème Match Filles	Défi 2 Groupe 2		
15H15	4ème Match Groupe 1			
15H45	4ème Match Groupe 2			
16H15	4ème Match Filles			
16H45	5ème Match Groupe 1			
17H15	5ème Match Groupe 2			
17H45	Remise des récompenses			
18h00	Gouter et départ des équipes			

LE COMPLEXE SPORTIF

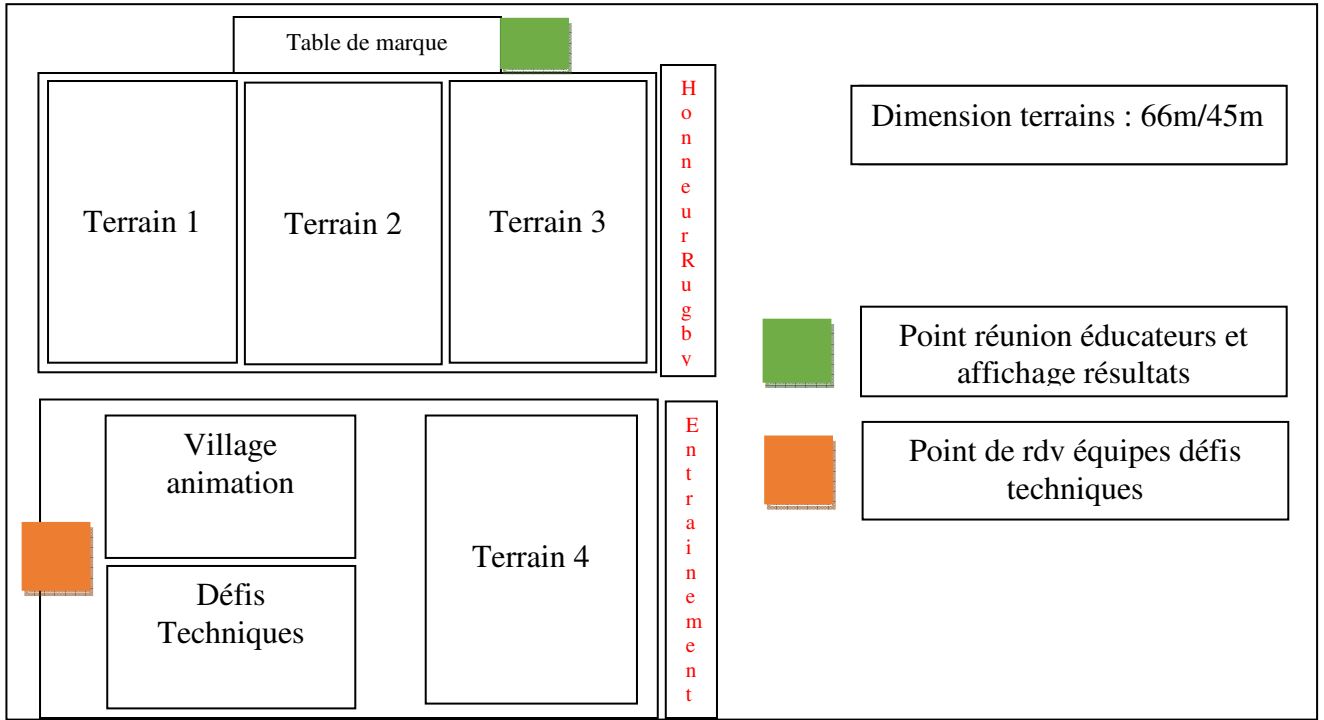
Parc des Sports, 36 Avenue du Maréchal Leclerc, 40130 Capbreton



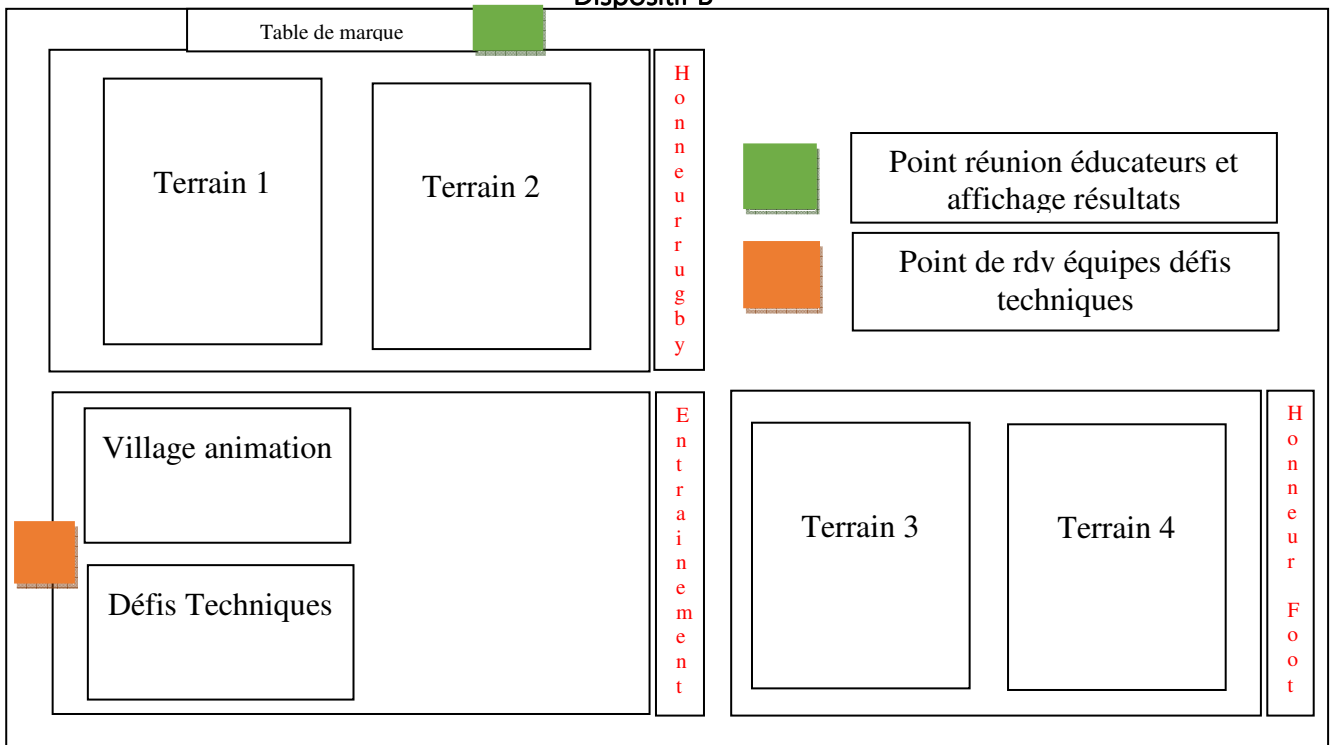


DISPOSITION DES TERRAINS

Dispositif A

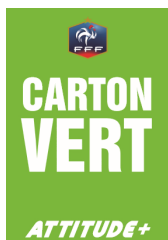


Dispositif B



Rencontres FICHE DE SUIVI « CARTON VERT »

Comme tous les ans, le carton vert sera mis en place tout au long de cette journée :



Objectif :

Encourager et valoriser les attitudes positives des joueurs et joueuses sur le terrain.

Mise en place :

Possibilité d'avoir un carton vert par match et par équipe si il y a un comportement qui le mérite.

Un observateur sera désigné sur chaque rencontre.

Valorisation :

A l'issue du match, si un ou deux cartons verts doivent être remis, la remise se fait sur le bord du terrain, derrière les bancs de touche, en présence des joueurs et éducateurs, avec explication des valeurs mises en avant.

Critères d'observation :

Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF

PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE

Organisation générales – Phases départementale et régionale

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Article 1 – Composition des groupes et système de l'épreuve

Les équipes qualifiées ont été réparties en 1 groupe de 16 équipes pour les garçons et 1 groupe de 7 équipes pour les filles. Elles seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier », et nommées garçons et filles, à savoir :

Groupe Filles :

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1/ JA Dax | 5/ Pôle Montois |
| 2/ Labenne OSC | 6/ SA St Sever |
| 3/ JS Laluque Rion | 7/ SCS FC |
| 4/ GJ Pays des Sources | |

Le tirage au sort effectué le samedi matin déterminera l'ordre des premières rencontres pour chaque groupe.

Pour la suite, à partir du 2^{ème} match, ainsi que pour les 3^{ème} et 4^{ème} matches, l'ordre des rencontres, de chaque groupe, est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes, donc :

1^{er} contre 2^{ème}/3^{ème} contre 4^{ème}/5^{ème} contre 6^{ème}/7^{ème} contre 8^{ème} ... 15^{ème} contre 16^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe suivante au classement.

Article 2 – Règles du quiz

Les équipes seront réparties suivant les deux groupes indiqués dans le programme de la journée.

Le quizz est placé sous la responsabilité de la section Jeunes du Pôle des Activités Sportives. Seuls les joueurs et joueuses auront accès à l'espace réservé pour cette animation.

Article 3 - Compositions des équipes

Les équipes doivent être composées de **12 joueurs ou joueuses : 8 titulaires et 4 remplaçants(es)** licenciés(es) à la F.F.F., licence enregistrée au nom du club **au plus tard le 31 janvier 2019**.

PHASE DÉPARTEMENTALE	
GARÇONS	12 joueurs
	Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max)
	1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale
	Justificatifs datant de moins de 3 jours

PHASE DÉPARTEMENTALE	
FILLES	12 joueuses
	Cat. U13F/U12F/U11F (3 max)
	3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale

***Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel. Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.**

Il est rappelé que les joueurs et joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club ou entente.

Les ententes sont autorisées et doivent être déclarées puis validées en début de saison par le Comité de direction de District ou de Ligue.

Les joueurs (ses) doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le **31 janvier 2019**.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période (article 160 des RG de la FFF).

Article 3 – Classements

Les vainqueurs du Festival Foot U13 Pitch phase Régionale (1 équipe garçons et 1 équipe filles) seront ceux **qui auront cumulé le plus grand nombre de points sur les 5 épreuves** (rencontres, défi conduite, défi jonglage, quiz règles de jeu, quiz règles de vie).

En cas d'égalité finale, entre 2 ou plusieurs équipes, sera départagé par le Défi Jonglage au 10^{ème} de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée.

Attribution des points :

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>Phases départementale & régionale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p>Phase nationale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p>Toutes phases</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 points.</p>	<p>Toutes phases</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 points.</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>

Article 4 – Durée des rencontres

Les matches se jouent en **deux périodes de 7 minutes** (pause coaching de 2min et changement d'arbitre à la touche) **pour les garçons et les filles.**

Article 5 – Feuille de match

La feuille est à retourner une semaine avant la compétition pour vérification au District

Le jour de la finale une dernière vérification des licences sera réalisée avec un listing imprimé comportant les photos des joueurs et/ou joueuses apporté par l'encadrement.

Article 6 – Matériel

Le matériel suivant sera fourni par le District des Landes de Football : chasubles, ballons de matchs et de défis techniques.

Le club s'engage à amener son nécessaire d'échauffement (ballons, coupelles).

Articles 7 – Encadrement

Seront autorisés sur les bancs de touche les seules personnes suivantes :

Un éducateur et un dirigeant licenciés au sein du club participant.

Article 8 – Litiges et discipline

Une commission des litiges présidée par un élu du District des Landes de football et composée du Conseiller Technique Départemental DAP et du responsable de la section Jeunes du Pôle des Activités Sportives sera chargée de régler tous les litiges et cas disciplinaires.

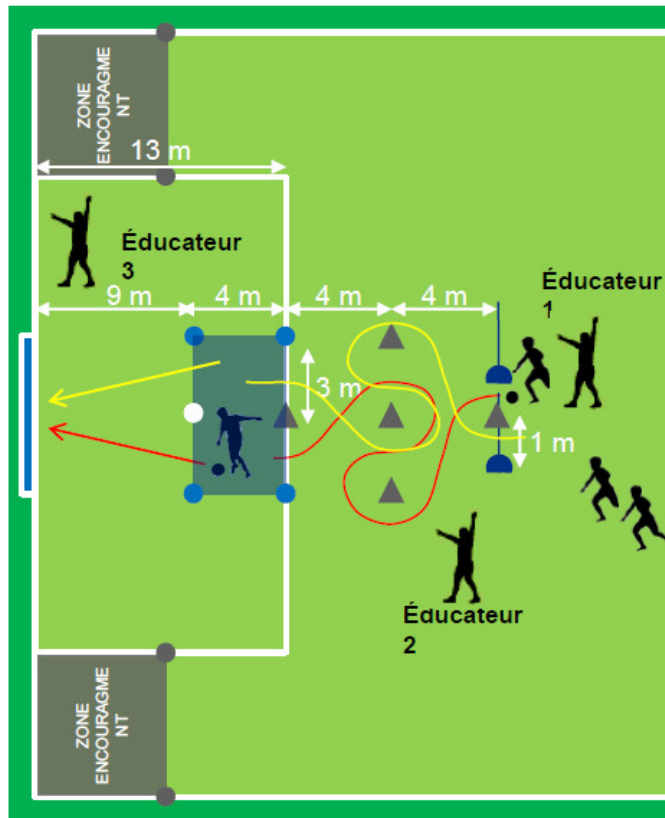
Tout joueur ou joueuse exclu(e) lors d'une rencontre ne pourra pas participer, **au minimum**, à la rencontre suivante.

Article 9 – Dispositions complémentaires

Tous les cas non prévus seront réglés sur place par la commission des litiges. Ses décisions seront sans appel.

Défis techniques DESCRIPTIFS DES ATELIERS

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS 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 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 (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		zone de frappe
	départ droitier		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

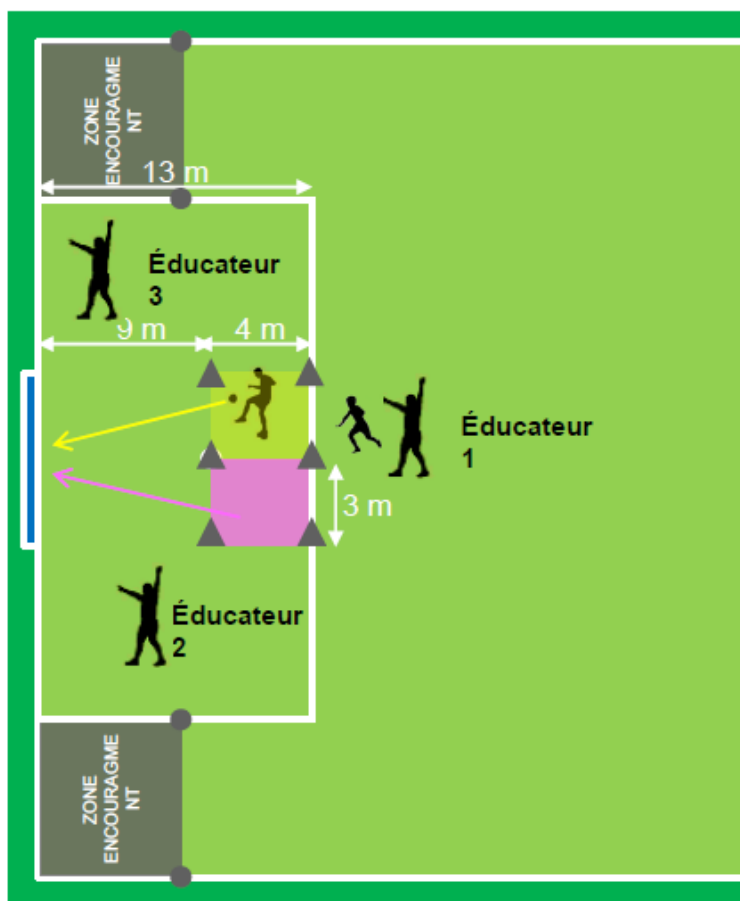
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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 DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



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 bêche. 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.

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 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

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)

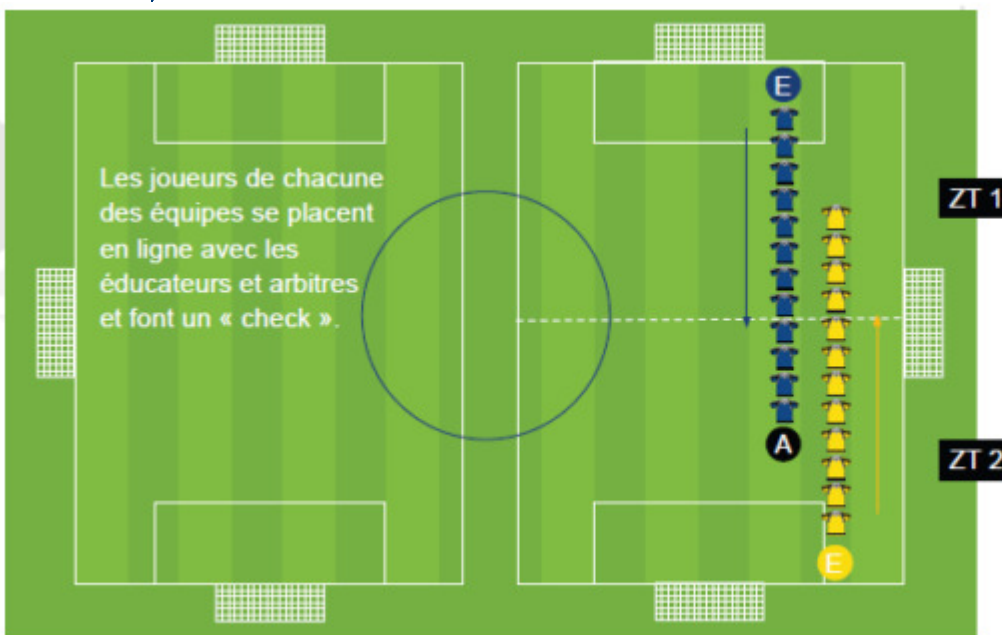
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

Rencontres PROTOCOLES AVANT MATCH

-Festival-
FOOT U13
Pitch



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur