



FESTIVAL FOOT U13 2019

PHASE DEPARTEMENTALE



DISTRICT DE L'AUDE DE FOOTBALL

6 AVRIL 2019 - CONQUES S/ ORBIEL



SOMMAIRE

1

Organisation générale, phases départementale et régionale

1. Condition de participation
2. Modèle d'organisation type

2

Rencontres

1. Feuille de match
2. Protocole avant

3

Défis techniques

1. Descriptifs des ateliers
2. Feuilles de résultats : défi conduite et défi jonglage

4

Quiz éducatifs

1. Fiche de résultats

5

Equipes participantes

1. Equipes Garçons qualifiés
2. Equipes Filles engagées
3. Rappels règlementaires

1

ORGANISATION GÉNÉRALE

1.1 Conditions de participation

CONDITION DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
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	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)
FILLES	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-40 points par absence non justifiée*)

*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.

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

Qualifications pour la phase départementale : format « Jour de Coupe »

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier – 1 groupe Phases départementale et régionale G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 8 à 16 équipes 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2'). Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » Phases départementale, régionale et nationale 1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe.	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » Phases départementale et régionale 5 questions/joueur(se) Phase nationale 10 questions/joueur(se)

1.1 Conditions de participation

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™)• Protocoles d'avant et après match• Carton vert• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) (Tutorat assuré par la CDA)	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™)• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) - tutorat assuré par la CRA• Carton vert• Parents supporters• Suivi du temps de jeu préconisé (50% mini par joueur)• Village animations préconisé	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international (Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™)• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage par les joueurs(ses) avec tutorat• Suivi du temps de jeu (50% par joueur)• Carton vert• Parents supporters• Chanson de l'équipe• Meilleur(e) coéquipier(ère)• Meilleur binôme d'éducateurs(trices)• Village animations

1.1 Conditions de participation

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>Toutes phases</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 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Phases départementale & régionale</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p>Phase nationale</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>

1.2 Modèle d'organisation type

PHASE DEPARTEMENTALE ET REGIONALE – FORMULE SUR 1 JOURNEE

Modalités d'organisation de la journée

DUREE	1 journée (1 site)
INFRASTRUCTURES	4 à 6 terrains foot à 8 (en fonction du nombre d'équipes filles) 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8 1 espace couvert pour les quiz Vestiaires : différencier garçons et filles
MATERIEL	2 bâches « Pitch » (phase départementale et phase régionale) 1 mur d'appui (phase régionale) 6 cônes / 2 constri-foot / 4 coupelles (phase départementale) 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot (phase régionale) 8 coupelles pour la zone d'encouragement (phase départementale et régionale) Cellules de chronométrage ou chronomètres
ENCADREMENT	Coordination générale : 1 personne Podium : 2 personnes Terrains : 7 à 9 personnes (1 responsable carton vert et 1 responsable par terrain) Défis techniques : 7 personnes (1 coordinateur et 3 personnes par atelier) Quiz éducatifs : 8 personnes (1 responsable, 4 surveillances et 3 pour la correction) Arbitrage : <ul style="list-style-type: none"> • 2 à 3 personnes encadrants (dont 1 responsable) – 1 par terrain foot à 11 • 12 à 18 jeunes arbitres (4 pour centre (1 match sur 3) et 8 tutorats arbitres assistants) Village animations : nombre de personnes selon organisation « Parents supporters » : 2 personnes Organisation matérielle / récompenses : 1 personne Vidéo / photos / article : 1 personne

Organisation de la journée

ORGANISATION DE LA MATINEE	ORGANISATION DE L'APRES-MIDI
DEFI CONDUITE	QUIZ EDUCATIF
2 RENCONTRES	DEFI JONGLAGE
	3 RENCONTRES

1.2 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 1 journée / 16 équipes garçons / 8 équipes filles

Tirage au sort pour la première rencontre

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	Terrains A / B / C / D	(2 ateliers défis)	2 quiz	
8h45	ACCUEIL –VERIFICATION DES LICENCES* - REUNION EQUIPES			
9h30		DEFI CONDUITE GARCONS Equipes 9 à 16		
9h45		DEFI CONDUITE GARCONS Equipes 1 à 8		
10h00		DEFI CONDUITE FILLES Equipes 1 à 6		
10h15		DEFI JONGLAGE GARCONS Equipes 9 à 16		
10h30		DEFI JONGLAGE GARCONS Equipes 1 à 8		
10h45		DEFI JONGLAGE FILLES Equipes 1 à 6		
11h00	Rencontres 1 G : équipes 9 à 16			
11h20	Rencontres 1 G : équipes 1 à 8		Quiz Garçons Equipes 9 à 16	
11h50	Rencontres 1 F : équipes 1 à 6		Quiz Garçons Equipes 1 à 8	
12h10			Quiz Filles Equipes 1 à 6	
13h30	Rencontres 2 G : équipes 9 à 16			
13h50	Rencontres 2 G : équipes 1 à 8			
14h10	Rencontres 2 F : équipes 1 à 6			
14h35	Rencontres 3 G : équipes 9 à 16			
14h55	Rencontres 3 G : équipes 1 à 8			
15h15	Rencontres 3 F : équipes 1 à 6			
15h35	Rencontres 4 G : équipes 9 à 16			
15h55	Rencontres 4 G : équipes 1 à 8			
16h15	Rencontres 4 F : équipes 1 à 6			
16h35	Rencontres 5 G : équipes 9 à 16			
16h55	Rencontres 5 G : équipes 1 à 8			
17h30	CLASSEMENT FINAL - DESIGNATION DES EQUIPES QUALIFIEES A LA PHASE REGIONALE			

* Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

2

RENCONTRES

2.1 Feuille de match

(Disponible en format Excel – [Annexe 3](#))

Garçon ou filles :/ phase

Date/ Lieu

Nom de l'équipe

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

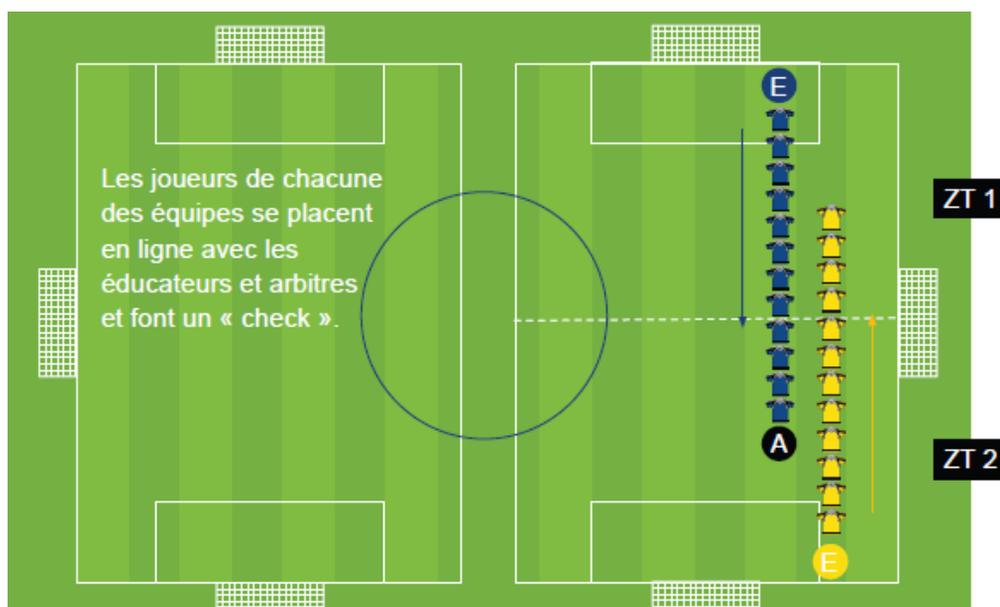
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				
Dirigeant				

« 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. »

Signature de l'éducateur

2.2 Protocoles avant match

Protocole d'avant match



En encadrant la pratique du football du monde amateur au très haut niveau de la sélection nationale, la FFF garantit le respect par tous des valeurs qu'elle promeut

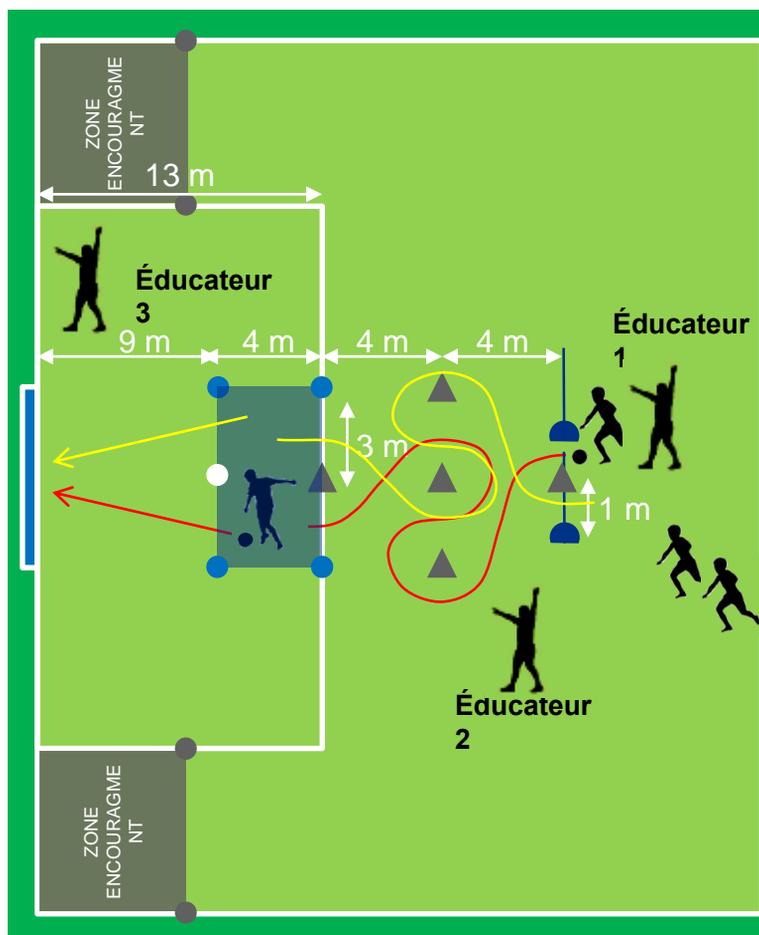
PLAISIR
RESPECT
ENGAGEMENT
TOLÉRANCE
SOLIDARITÉ

3

DÉFIS TECHNIQUES

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS 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 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)

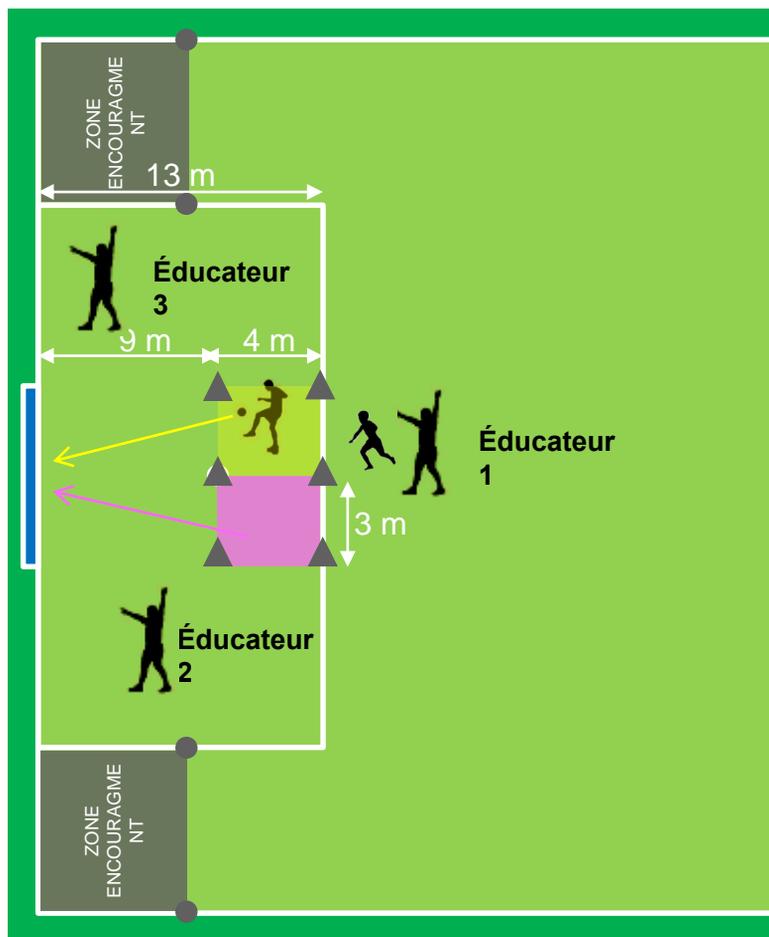
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs(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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



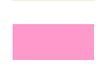
Objectif

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.

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE

NOM DE L'EQUIPE :

Nombre de joueurs(ses)

N° tirés au sort si moins de 12 joueurs(ses)

Joueurs	Bonus -3 sec (cible basse) Bonus -10 sec (cible haute)	Malus +5 sec si utilisation d'un ballon de secours (Phases régionale et nationale)
<i>Exemple</i>	-3 sec.	5 sec.
Joueur 1		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
Joueur 7		
Joueur 8		
Joueur 9		
Joueur 10		
Joueur 11		
Joueur 12		
Total Bonus/Malus sec. sec.

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.	
	en sec.	

Bonification ou pénalité (= bonus + malus)	en min.	
	en sec.	

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.	
	en sec.	

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE

NOM DE L'EQUIPE :

Nombre de joueurs(ses)

N° tirés au sort si moins de 12 joueurs(ses)

Joueurs	Bonus -3 sec (tir ballon au sol) Bonus -10 sec (tir de volée ou 1/2)	Nombre de jonglages et malus Objectif : 30 pour les garçons Objectif : 15 pour les filles
<i>Exemple</i>	<i>-3 sec.</i>	<i>G : 22 (30-22=8X2") = +16 sec.</i> <i>F : 11 (15-11=4X2") = +8 sec.</i> <i>G ou F : 30 ou 15 = 0 sec.</i>
Joueur 1		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
Joueur 7		
Joueur 8		
Joueur 9		
Joueur 10		
Joueur 11		
Joueur 12		
Total Bonus/Malus sec. sec.

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.	
	en sec.	

Bonification ou pénalité (= bonus+malus)	en min.	
	en sec.	

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.	
	en sec.	

* Protocole de mise en place, se référer à la fiche "Présentation des ateliers".

4

QUIZ ÉDUCATIFS

5 EQUIPES QUALIFIEES

5.1 Equipes garçon qualifiées



ENT. ST MARCEL/MOUSSAN



O. CUXAC D'AUDE



FU NARBONNE



GF PIEGE-LAURAGAIS-MALEPERE



US MINERVOIS



LIMOUX PIEUSSE FC



FC MASSOGIEN



GFC 2



FA CARCASSONNE 1



FC BRIOLET



US CONQUES



FA CARCASSONNE 2



SC NARBONNE MONTPLAISIR



TREBES FC



CO CASTELNAUDARY



FC CORBIERES MEDITERRANEE

5.2 Equipes Filles engagées



GF PIEGE-LAURAGAIS-MALEPERE



FC CORBIERES MEDITERRANEE



TRAPEL PENNAUTIER FC



FOOT FEMININ BASSIN CARCASSONNAIS



LUC FC



ES JEAN DU FALGA



5.3 Rappels règlementaires

ARTICLE 1

Les 16 équipes qualifiées, ainsi que les 6 équipes féminines engagées pour le FESTIVAL FOOT U13 se rencontrent suivant la formule « échiquier ». Un tirage au sort intégral déterminera l'ordre des rencontres de cette première journée (1^{ers} matches). Il vous sera communiqué le matin de la Finale.

ARTICLE 2

Les équipes seront qualifiées à l'issue du classement obtenu après addition des points gagnés sur **les 5 épreuves de la journée** : pour un total de **480 points**.

1. Une **épreuve compétitive** : mode échiquier sur **240 points** (+ bonus offensif 60 pts)
 - Victoire : 48 pts ; Nul : 24 pts ; Défaite : 12 pts ; Bonus Offensif : 12 pts
2. Défi conduite sur **60 points**
3. Défi Jonglage sur **60 points**
4. Quiz Règles de vie sur **60 points**
5. Quiz Règles de jeu sur **60 points**

L'équipe garçons et l'équipe filles terminant à la 1^{ère} place seront qualifiés et représenteront le District de l'Aude de Football à la Phase Régionale.

ARTICLE 3

Lors des quizz règles de vie et règles du jeu, les 12 joueurs et joueuses seront réunis (sans les responsables d'équipes), avec un membre de la Commission d'Organisation.

Chaque joueur et joueur devra, **INDIVIDUELLEMENT**, répondre à 5 questions sur un quiz portant sur des règles de vie et 5 questions sur des règles de jeu.

Pour chaque bonne réponse, 1 pt sera accordé.

ARTICLE 4

Chaque équipe remplit et dépose sa feuille de match à la Commission d'Organisation. Elle doit fournir au moins six ballons Taille n°4 pour l'exécution des défis techniques et les matches.

L'équipe la mieux classée est tenu de changer de maillot si nécessaire (**il est recommandé de prévoir deux jeux de maillots**).

ARTICLE 5

Pour participer à la Phase Départementale, les licences des joueurs doivent être remises en début de journée à la Commission d'Organisation (listing FootClubs imprimé avec photo des joueurs).

À défaut, un joueur devra présenter une pièce d'identité officielle avec photographie, accompagnée d'un certificat médical.



ARTICLE 6

Les équipes sont composées de 12 joueurs licencié(e)s à la FFF, dont 4 remplaçant(e)s, inscrit(e)s sur la feuille de match. Seront autorisés à pénétrer sur le terrain, uniquement les 12 joueurs et les 2 accompagnateurs inscrits sur cette feuille de tournoi.

Une équipe ne peut pas compter plus de trois joueurs ou joueuses « U11 – 2^{ème} année » régulièrement qualifié(e)s.

Pour le festival féminin, aucune joueuse U14 ne peut prendre part à cette compétition.

Il est rappelé que les joueurs et les joueuses ne peuvent participer à cette Finale que pour un seul club.

ARTICLE 7

Les éducateurs et responsables des équipes qualifiés sont les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs.

La Commission d'Organisation sera chargée de régler tous les litiges, faits disciplinaires et inconvenances.

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

ARTICLE 8

Les équipes présentant, moins de six joueurs ou joueuses, ou qui se retrouvent réduites à moins de six joueurs, en cours de partie, sera déclarée battue par forfait.

ARTICLE 9

Tout au long de la compétition, l'équipe qui ne se présenterait pas sur un match, sera déclarée FORFAIT (0 pt / 3-0 F) et son adversaire bénéficiera du gain du match (48 points). Une amende pour « **FORFAIT sur match** » lui sera appliquée.

Si une équipe ne finit pas la compétition et se retire avant d'avoir joué ses 5 matches, elle sera considérée comme FORFAIT sur les matches qu'il lui restait à disputer **et son adversaire bénéficiera du gain du match (48 points)**.

ARTICLE 10

Pour la Phase Départementale du Festival Garçons :

- Les matches se jouent en une période de 14 minutes (5 matches par équipe au cours de cette compétition).

Pour la Phase Départementale du Festival Filles :

- Les matches se jouent en une période de 15 minutes (4 matches par équipe au cours de cette compétition).

ARTICLE 11

Le remplacement d'un joueur(se) se fait à la « volée » : **la rencontre ne sera pas arrêtée pour faire un changement. Protocole de remplacement** : le responsable de terrain tient la main au joueur entrant. Dès que le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant, celui-ci est autorisé à pénétrer sur le terrain.



 **ARTICLE 12**

Un bonus de 12 points est accordé aux équipes qui inscrivent au minimum deux (2) buts au cours d'une rencontre.

 **ARTICLE 13**

Le règlement du foot à 8 est intégralement appliqué (à l'exception de la pause « coaching »).

L'arbitrage à la touche sera assuré par les enfants, assisté d'arbitres officiels du District.

 **ARTICLE 14**

Les arbitres sont désignés par la Commission Départementale des Arbitres.

Les frais des officiels sont pris en charge par le District de l'Aude de Football.

 **ARTICLE 15**

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



En encadrant la pratique du football du monde amateur au très haut niveau de la sélection nationale, la FFF garantit le respect par tous des valeurs qu'elle promeut

PLAISIR
RESPECT
ENGAGEMENT
TOLÉRANCE
SOLIDARITÉ