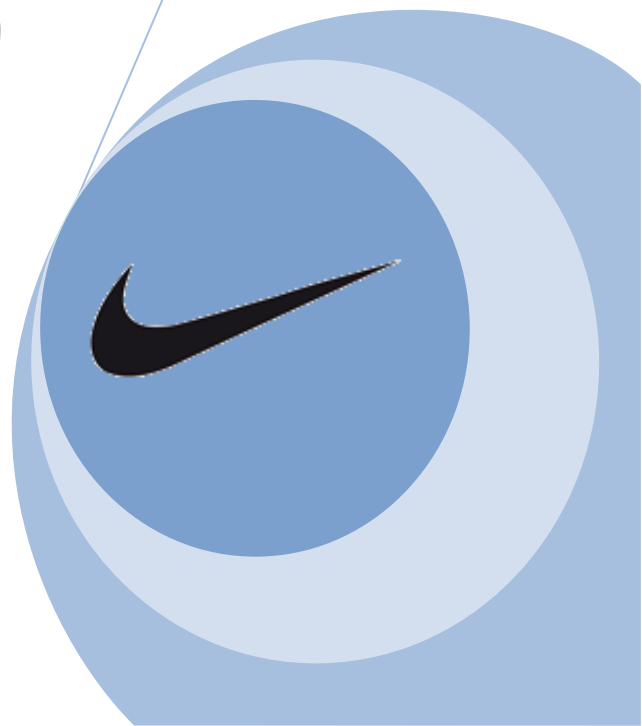




**JOURNEE QUALIFICATIVE
A L'INTERDISTRICTS U13**

**LEZIGNAN CORBIERES
SAMEDI 9 DECEMBRE 2017**





Modalités de participation à l'Interdistricts U13

Suite à la création de l'Interdistricts adopté par la Ligue du Languedoc Roussillon de Football lors de la Saison 2011 / 2012, le District de l'Aude doit proposer 8 équipes pour cette compétition. Ces 8 équipes seront réparties en 2 Niveaux : 4 équipes en Niveau 1 et 4 équipes en Niveau 2. Un club ne peut avoir plus de 2 représentants qualifiés soit 1 équipe par niveau. Nous vous rappelons que les premiers des 4 poules du Niveau 1 de la 1ère Phase Départementale sont **DIRECTEMENT** qualifiés pour le niveau 1 (soit 4 équipes).

La Journée Qualificative réunit 12 (douze) équipes, à savoir les équipes classées 2ème, 3ème et 4ème des quatre poules du Niveau 1 de la 1ère Phase du Championnat des U13. Cette Journée se déroulera sous la formule « Echiquier ».

Les 4 premiers, à l'issue de cette Journée, disputeront le Championnat Interdistricts Niveau 2.

Jusqu'à la Saison 2014/2015, la qualification des équipes se faisait uniquement sur le seul critère compétitif. C'est-à-dire, seul était pris en compte le total des points obtenus à l'issue des rencontres jouées au cours de la journée.

Nous attirons votre attention sur le fait que des modifications réglementaires apparaissent dans cette nouvelle organisation.



ARTICLE 1

Les 12 équipes qualifiées pour la JOURNEE QUALIFICATIVE se rencontrent suivant la formule « échiquier ». Un tirage au sort intégral déterminera l'ordre des rencontres de cette première journée (1^{er} matches). Il vous sera communiqué le matin de la Journée.

Par la suite, à compter de la 2^{ème} journée (2^{ème} matches), ainsi que pour les 3^{èmes}, 4^{èmes} et 5^{èmes} journées, l'ordre des rencontres est déterminé par les résultats et le classement à l'issue des rencontres précédentes.

En cas d'égalité entre **deux équipes, au cours de l'échiquier**, elles sont départagées par :

- ① Le Goal Average Particulier (résultat du match ayant opposé les 2 équipes),
- ② Le classement de l'épreuve de jonglerie.

En cas d'égalité entre **plusieurs équipes** (plus de deux), **au cours de l'échiquier** elles sont départagées par :

- ① Le classement de l'épreuve de jonglerie.



Toutefois, si une équipe se qualifie pour un niveau de pratique à poule unique, mais si son Club est déjà représenté à ce niveau par une autre équipe, elle est remplacée par l'équipe suivante du classement de l'épreuve qualificative. Elle participera au championnat inférieur.

RAPPEL : Extrait du Procès Verbal n°16 du 30/11/2017 de la Commission Football Animation – District de l'Aude de Football : « **Afin ne pas fausser les résultats et l'esprit de cette Journée Qualificative, seuls les joueurs, ayant disputé un minimum de 3 rencontres (lors de la 1ère Phase) avec leur équipe qualifiée, pourront prendre part à cette journée qualificative.** ». Cette mesure ne s'applique que pour les clubs dont une équipe est déjà qualifiée au niveau 1 de l'Interdistricts.



ARTICLE 2

À partir de cette année, les équipes seront qualifiées à l'issue du classement obtenu après addition des points gagnés sur **les 3 épreuves de la journée** : pour un total de **40 points**.

1. Une **épreuve compétitive** : mode échiquier sur **20 points** (4 pts x 5 matches).
2. Une **épreuve technique** : deux ateliers sur **10 points** (Atelier de jonglerie sur 5 pts + défi « 1 contre 1 avec les gardiens » sur 5 pts).
3. Une **épreuve d'ateliers éducatifs** : sur **10 points** (Atelier règles de jeu sur 5 pts + atelier règles de vie sur 5 pts)

A l'issue du classement final, les équipes seront qualifiées comme suit aux compétitions de la 2^{ème} Phase :

- Les équipes classées de la 1^{ère} à la 4^{ème} place (4 équipes) participeront au Championnat Interdistricts Niveau 2,
- Les équipes classées de la 5^{ème} à la 10^{ème} place (6 équipes) participeront au Championnat Départemental Elite,
- Les équipes classées de la 11^{ème} et 12^{ème} place participeront au Championnat Départemental Honneur.

RAPPEL : Un club ne peut avoir plus de 2 représentants qualifiés soit 1 équipe par niveau de compétitions.

En cas d'égalité **à la fin de la journée**, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Le résultat du match qui les oppose,
2. Les points obtenus à l'épreuve technique (les 2 défis),
3. Les points obtenus à l'épreuve d'ateliers éducatifs (les 2 quizz),
4. Le goal-average général,
5. Le résultat à la jonglerie.



ARTICLE 3

L'épreuve de jonglerie comptera doublement lors de cette Journée Qualificative :

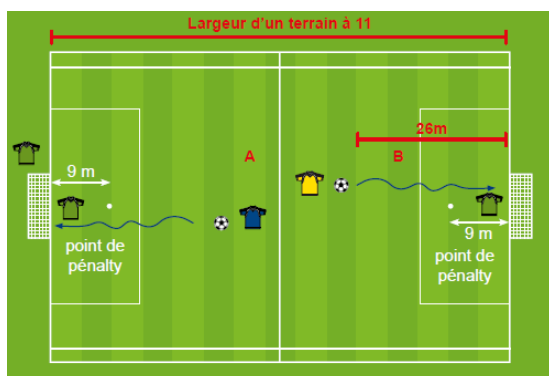
1. Pour le classement final, elle donne une note sur 5 points.
2. Pour départager les équipes à égalité **durant** cette journée.

Le barème des points obtenus pour l'épreuve de jonglerie est le suivant

Le total des 8 meilleurs joueurs est compris entre	Points marqués
0 à 279 JONGLES	1 POINT
280 à 349 JONGLES	2 POINTS
350 à 419 JONGLES	3 POINTS
420 à 489 JONGLES	4 POINTS
490 à 560 JONGLES	5 POINTS



ARTICLE 4



Départ à 26m du but – 6" pour tirer au but.

Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".

Départ simultané sur chacun des buts.

Tous les joueurs inscrits sur la feuille de match passent 1 fois.

Ce défi opposera les adversaires du match n°3 en « 1 contre 1 avec les gardiens » (le n°2 de l'équipe X contre le n°2 de l'équipe Y, puis les n°3, ..., les gardiens de but passant en dernier). Chaque but marqué dans le délai imparti fera marquer 1 pt à son équipe. Si le but n'est pas marqué, l'équipe marquera 0 pt.

Dans le cas où un gardien commettrait une faute, l'équipe victime de l'infraction marquera 1pt.

Le décompte des points sera le suivant :

- Nombre de points obtenus par équipe x 5 points en jeu sur ce test / 12 joueurs. Deux décimales seront conservées dans le décompte.
- Exemple :
 - o Equipe 1 : (7 points X 5)/12 = 2,92 points.
 - o Equipe 2 : (5 points x 5)/12 = 2,08 points.
- Autre Exemple :
 - o Equipe 1 : (8 points x 5)/12 = 3,33 points.
 - o Equipe 2 : (4 points x 5)/12 = 1,67 points.

Dans le cas où un équipe ne présenterait pas 12 joueurs (inscrits sur la feuille de match) :

- le premier joueur de l'équipe en infériorité numérique ayant perdu son duel repassera.



ARTICLE 5

Lors des quizz règles de vie et règles du jeu, les 12 joueurs seront réunis (sans les responsables d'équipes), avec un membre de la Commission d'Organisation. 10 questions leur seront posées avec 3 propositions de réponse. A chaque question, ils auront 15 secondes de concertation. A la fin du temps imparti, le capitaine donnera la réponse au nom de l'équipe.

Pour chaque bonne réponse, l'équipe marquera 0,5 points.

Au cours du quizz, aucune réponse ne sera communiquée par le Membre de la Commission d'Organisation, elles seront transmises aux équipes en fin de journée.

La Commission d'Organisation veillera à ce que les conditions d'exécution du quizz soient identiques pour tous.

ARTICLE 6

Deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois au cours de cette Finale.

Ex : si les équipes classées à la 1^{ère} et 2^{ème} place se sont déjà rencontrées, l'ordre des matches sera le suivant : l'équipe classée à la 1^{ère} place rencontrera l'équipe classée à la 3^{ème} place, l'équipe classée à la 2^{ème} place jouera contre l'équipe classée à la 4^{ème} place,

ARTICLE 7

Chaque équipe remplit sa feuille de jongleries (la feuille de tournoi) et fournit au moins un ballon (taille 4) pour les rencontres et **6 ballons pour l'épreuve de jonglerie.**

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

ARTICLE 8

Pour participer à la Journée Qualificative, les licences des joueurs doivent être remises en début de journée à la Commission d'Organisation. A défaut, un joueur devra présenter une pièce d'identité officielle avec photographie, accompagnée d'un certificat médical.

ARTICLE 9

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 les clubs dont une équipe est déjà qualifiée pour le Niveau 1 de l'Interdistricts, seuls les joueurs, ayant disputé un minimum de 3 rencontres (lors de la 1^{ère} Phase) avec leur équipe qualifiée, pourront prendre part à cette journée qualificative. Si après vérification des feuilles de match, un club est en infraction, la Commission d'Organisation l'exclura de la compétition SANS AVERTISSEMENT et SANS RESERVE PREALABLE.

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

ARTICLE 10

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 11

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

ARTICLE 12

Tout au long de la compétition, l'équipe qui ne se présenterait pas sur un match, sera déclaré FORFAIT (0 PT /3 – 0 F) et son adversaire bénéficiera du gain du match (4 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 (4 points)**.

ARTICLE 13

La durée des rencontres est de 2 fois 10 minutes.

ARTICLE 14

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 15**

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 16**

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

LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES**GF PIEGE-LAURAGAIS-MALEPERE 1****ENT. CABARDES/LAURAGAIS/FRESQUEL 1****OS ST PAPOUL 1****FA CARCASSONNE 2****FA CARCASSONNE 3****NARBONNE MONTPLAISIR 1****NARBONNE MONTPLAISIR 2****US CONQUES 1****TRAPEL PENNAUTIER FC 1****FC ST NAZAIRE 1****FC CORBIERES MEDITERRANEE 1****FC SALLELES D'AUDE 1**



DISPOSITIONS CONCERNANT LES EPREUVES DE JONGLERIES

- 1) Toutes les équipes présentes à la Journée Qualificative participent à l'épreuve de jongleries. Cette épreuve départagera les équipes en cas d'égalité.
- 2) Elle sera organisée avant les matches.
- 3) Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (tête et pieds).
- 4) Limitation à :
 - **50 contacts pieds (le ou les pieds) et 20 têtes pour la phase départementale,**
 Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint.
- 5) En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées suivant l'ordre ci-dessous :

A- Total des 8 meilleurs joueurs

- 1) Addition du Total du 9^{ème}
- 2) Addition du Total du 10^{ème}
- 3) Addition du Total du 11^{ème}
- 4) Addition du Total du 12^{ème}

B- Contacts des têtes uniquement

- 5) Total des 8 meilleurs Joueurs
- 6) Puis addition du Total du 9^{ème}
- 7) Puis addition du Total du 10^{ème}
- 8) Du Total du 11^{ème}
- 9) Du Total du 12^{ème}

C- Contacts des pieds uniquement

- 10) Total des 8 meilleurs Joueurs
- 11) Puis addition du Total du 9^{ème}
- 12) Puis addition du Total du 10^{ème}
- 13) Du Total du 11^{ème}
- 14) Du Total du 12^{ème}

D- Nombre d'essais des Équipes pour réaliser leur Total de contacts sur l'ensemble des Jongleries

- 15) Nombre d'essais des 8 meilleurs Joueurs
- 16) En prenant en compte le 9^{ème} Joueur
- 17) En prenant en compte le 10^{ème} Joueur
- 18) Puis le 11^{ème} Joueur
- 19) Puis le 12^{ème} Joueur



MODALITES D'EXECUTION DES TESTS

BALLONS UTILISES POUR LES TESTS

Les ballons sont fournis par les clubs. **Il est demandé aux clubs de venir avec 6 ballons de Taille n°4.**

TENUE DE FOOTBALLEUR OBLIGATOIRE

Crampons et **protèges tibias**, pour tous.

OBJECTIF POUR LES JOUEURS :

- 50 contacts pieds,

ET

- 20 contacts têtes.

2 essais par test : si l'objectif n'est pas atteint au 1^{er} essai, un 2^{ème} essai est accordé dans la continuité.

- **Jonglerie pieds** : départ ballon au sol obligatoirement. **Aucun contact de rattrapage (genou ou cuisse) n'est toléré.**
- **Jonglerie tête** : le ballon est lancé à la main.

ORGANISATION

Les équipes effectuent les tests de jonglerie sur le terrain d'évolution.

Les contacts effectués sont comptabilisés par les JOUEURS. **Exemple** : le joueur n°1 de l'équipe X comptent les jongles effectués par le joueur n°1 de l'équipe Y. Puis inversement.

Ils communiqueront les résultats aux membres de la Commission d'Organisation qui se chargeront de les retranscrire sur les feuilles de tests.



PLANNING PREVISIONNEL DE LA JOURNEE QUALIFICATIVE

Horaires	Actions
08h45	Accueil des équipes. Remise de la feuille de match et des licences à la Commission d'Organisation.
9h00	Mot de bienvenue du CDFA.
9h30	Début de l'épreuve de jonglerie.
10h00	Journée n°1 – 6 matches (ou quiz « règles de vie »).
11h00	Journée n°2 – 6 matches (ou quiz « règles de vie »).
12h00	Repas tiré du sac. L'UF Lézignan proposera un service de restauration froide payant sur site.
13h30	Défi technique contre son adversaire de la 3^{ème} journée.
14h30	Journée n°3 – 6 matches (ou quiz règle du jeu).
15h30	Journée n°4 – 6 matches (ou quiz règle du jeu).
16h30	Journée n°5 – 6 matches
17h00	Classement Final et désignation des 4 équipes qualifiées pour le Niveau 2 du Championnat Interdistricts, des 6 équipes qualifiées en Poule Elite Départementale et des 2 équipes qualifiées en Poule Honneur Départementale.