



dfm  
OUBLIEZ LA TECHNOLOGIE ON S'EN OCCUPE



# Festival FOOT U13 PITCH



L'ÉVÈNEMENT FOOT, ÉDUCATIF ET FESTIF POUR TOUS LES U13 !

1<sup>ER</sup> AVRIL 2023

PHASE DÉPARTEMENTALE



Finale Festival U13, le **Samedi 1 Avril 2023**  
au complexe sportif de **CHAUMONT**

**Convocation** des équipes à **9h00** précise !



## ORGANISATION GENERALE

A l'arrivée des équipes, nous demandons aux dirigeants responsables de venir au podium avec les licences pour établir la feuille de présence. Attention, **les clubs doivent se présenter obligatoirement avec le listing des licences des participants.**

### Rappel des conditions de participation :

- Une équipe ne peut compter plus de **3 joueurs U11 surclassés** réglementairement
- Les **U14F** sont autorisées à évoluer dans cette compétition « U13 ».
- Un joueur ou une joueuse doit être qualifiés dans le club au plus tard le **31 janvier 2023**.
- Pour pouvoir se qualifier : **une seule absence justifiée** le jour de la compétition peut être tolérée sur les 12 joueurs cités (certificat médical de moins de 3 jours). - **20 points par joueur absent non justifiée.**

### Nombre d'équipes participantes : **8 équipes**

Les 8 équipes s'opposeront toutes les unes contre les autres.

MARNAVAL SC 1
MARNAVAL SC 2
MARNE RONGEANT
QUEST 52
CHAUMONT FC 1
CHAUMONT FC 2
BOURBONNE OSIER
SUD HAUT MARNAIS



## Epreuves de la Finale Festival U13 :

- 2 Défis Techniques (jonglage et conduite)
- 1 quiz (règles du jeu et règles de vie)
- 7 matchs de 14 minutes sans mi-temps

Matches 336 points + bonus offensif (84 points)	Défi conduite 60 points	Défi Jonglage 60 points	Quiz PEF 120 points
<p>Match gagné : 48 pts Match nul : 24 pts Match perdu : 12 pts Match perdu par pénalité : 0 pt</p> <p>+ Bonus offensif = 2 buts marqués lors d'une rencontre = 12 points supplémentaires</p>	<p>Le barème sera établi en fonction de la meilleure performance obtenue lors de ce défi conduite. Le meilleur club obtiendra la note de <b>60 points</b>, puis 1 point sera enlevé toutes les 1 seconde. 5 points seront attribués aux équipes qui seront hors barème.</p> <p>Exemple :</p> <p>Meilleur temps : 1 min 13 = <b>60 pts</b> 1 min 14 = 59 pts 1 min 15 = 58 pts 1 min 16 = 57 pts ...</p>	<p>Le barème sera établi en fonction de la meilleure performance obtenue lors de ce défi jonglage. Le meilleur club obtiendra la note de <b>60 points</b>, puis 1 point sera enlevé toutes les 2 secondes. 5 points seront attribués aux équipes qui seront hors barème.</p> <p>Exemple :</p> <p>Meilleur temps : 1 min 13 = <b>60 pts</b> 1 min 15 = 59 pts 1 min 17 = 58 pts 1 min 19 = 57 pts ...</p>	<p>10 questions au total sur les règles de vie et les règles du jeu.</p> <p><b>1 point est attribué à chaque bonne réponse.</b></p> <p><b>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, 0 point par joueur manquant</b></p>

## Classement :

**En cas d'égalité de points, le « défi conduite » départagera les équipes.  
Si l'égalité persiste, le « défi jonglage » servira pour départager les équipes.**

*Pour tous les cas non prévus au présent règlement, la Commission d'organisation du District Haute Marne sera la seule compétente.  
Ses décisions seront exécutoires et sans possibilité d'appel.*

## Arbitrage :

Les rencontres seront dirigées au centre par des arbitres officiels désignés par le District Haute Marne de Football.

**L'arbitrage à la touche par les jeunes est OBLIGATOIRE comme préconisé par la Fédération Française de Football :**

- Les jeunes U13 sont accompagnés d'un dirigeant adulte du club



## Il est demandé à TOUTS les clubs de respecter le protocole Fair-Play d'avant et d'après match :

- Entrée des équipes au niveau de la ligne médiane.
- Equipes côte à côte au centre du terrain.
- Les 2 équipes se serrent la main AVANT chaque rencontre, l'une passant devant l'autre.
- Les 2 responsables d'équipes en font de même avec l'arbitre.
- Les joueurs se serrent la main à la FIN de chaque rencontre.
- Les responsables d'équipes et les arbitres font de même.



## PROGRAMME DE LA JOURNEE

Heures	Terrain 1	Terrain 2
9H30	<u>QUIZ EDUCATIF</u> (Toutes les équipes ont rendez-vous dans les vestiaires du Terrain Synthétique)	
10H00	<u>Test 1 : Défi CONDUITE + Test 2 : Défi JONGLAGE</u> (Terrain Synthétique)	
10H30	Equipe 1 Equipe 8	Equipe 7 Equipe 2
10H50	Equipe 3 Equipe 6	Equipe 5 Equipe 4
11H10	Equipe 2 Equipe 1	Equipe 8 Equipe 3
11H30	Equipe 4 Equipe 7	Equipe 6 Equipe 5
11H50	Equipe 1 Equipe 3	Equipe 2 Equipe 4
12H10	Equipe 5 Equipe 8	Equipe 7 Equipe 6
<b>12H10 - 13H30</b>	<b>PAUSE REPAS</b>	
13H00	Equipe 3 Equipe 5	Equipe 4 Equipe 1
13H20	Equipe 7 Equipe 8	Equipe 6 Equipe 2
13H40	Equipe 1 Equipe 5	Equipe 4 Equipe 6
14H00	Equipe 7 Equipe 3	Equipe 2 Equipe 8
14H20	Equipe 5 Equipe 7	Equipe 6 Equipe 1
14H40	Equipe 8 Equipe 4	Equipe 3 Equipe 2
15H00	Equipe 1 Equipe 7	Equipe 6 Equipe 8
15H20	Equipe 2 Equipe 5	Equipe 4 Equipe 3
<b>15H40</b>	<b>CLOTURE - REMISE DES RECOMPENSES</b>	

## TABLEAU RECAPITULATIF

	MATCHS							DEFI JONGLAGE	DEFI CONDUITE	QUIZZ	TOTAL	CLASS EMENT
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7					
MARNAVAL SC 1												
MARNAVAL SC 2												
MARNE RONGEANT												
QUEST 52												
CHAUMONT FC 1												
CHAUMONT FC 2												
BORBONNE OSIER												
SUD HAUT MARNAIS												

# Annexes

- Défi CONDUITE
- Défi JONGLAGE
- Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral
- Carton vert
- Animation des parents supporters

## DEFI CONDUITE

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

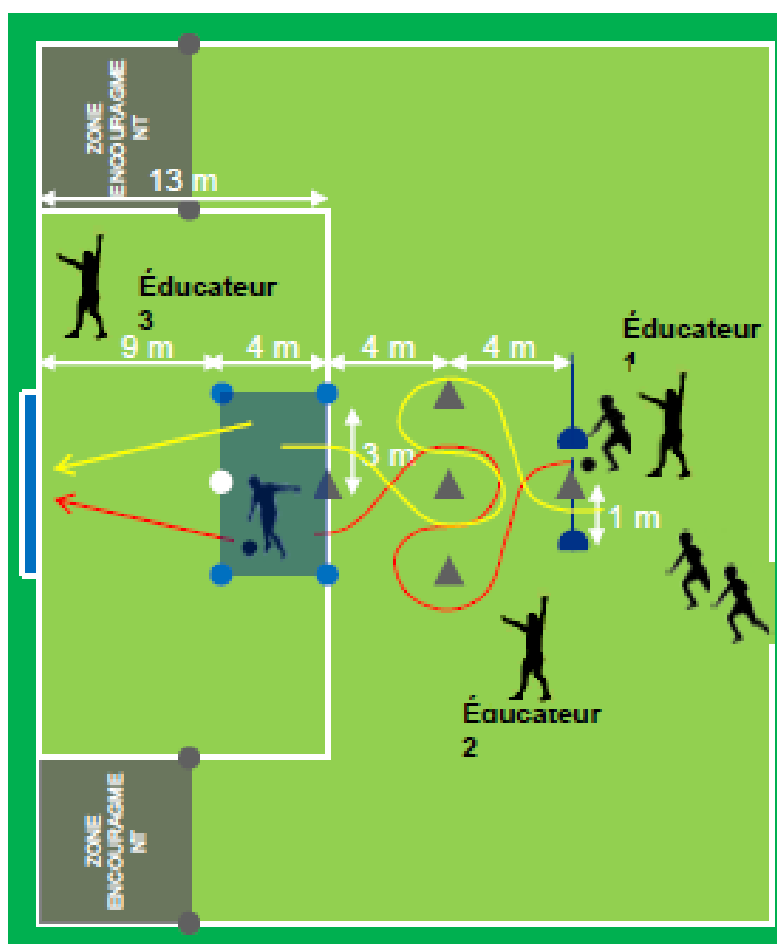
**Déroulé de l'atelier :** Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1<sup>er</sup> joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête lorsque le dernier joueur (le 12<sup>ème</sup> tireur) franchi la zone d'encouragement pour rejoindre ses coéquipiers, après avoir frappé au but. 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 d'irrégularité pour continuer le slalom.

**Temps bonus :** Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieure de la zone de frappe.

**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.



### Légende

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

# DEFI 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 maximum** pour les garçons et les filles) dans la zone prévue à cet effet 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 déclenchée 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 dans la zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou balle à la main). Les deux pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si un pied ou le ballon est à l'extérieur de la zone, les jongles s'arrêtent.

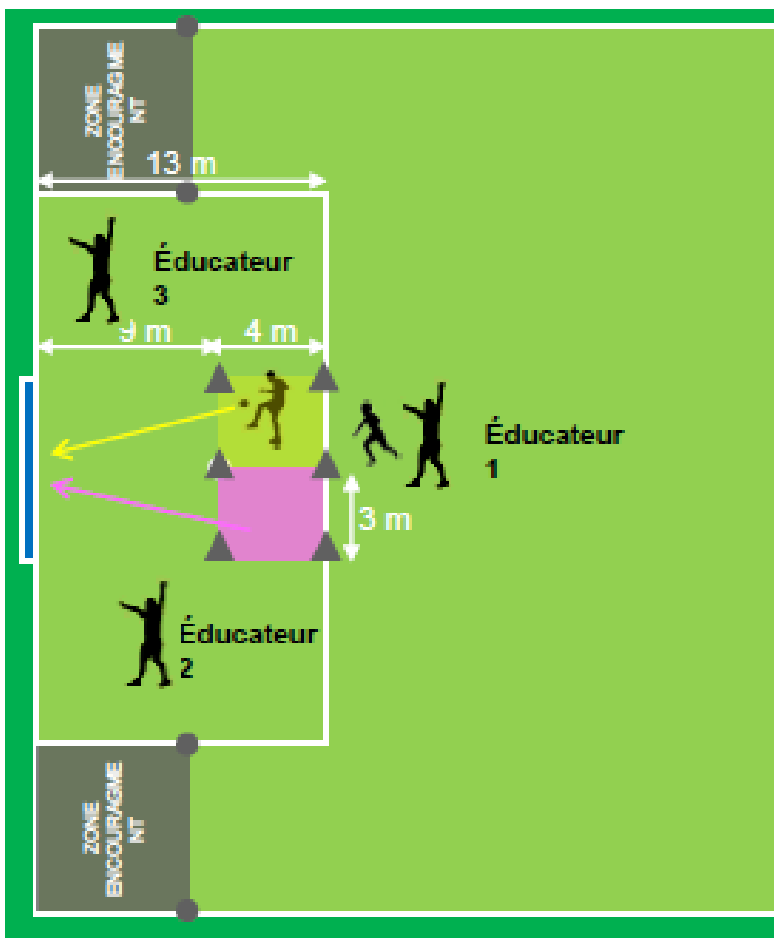
**Malus :** + 2 secondes par jonglages manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 =  $18 \times 2 = 36$  secondes en plus sur le temps final)

**Bonus :** Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

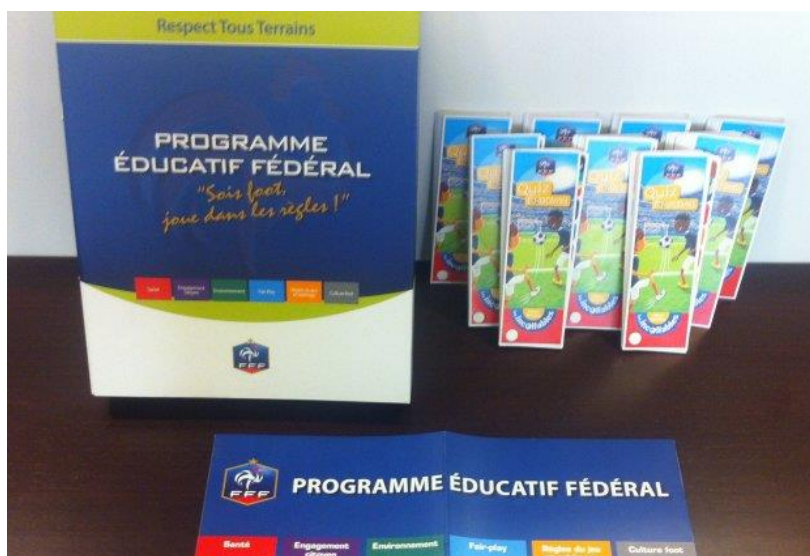
**Si moins de 12 joueurs(ses) :** Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.



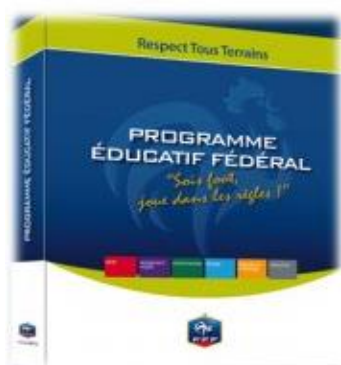
## Légende

- Tir gaucher
- Tir droitier
- Zone de jonglage pour gaucher
- Zone de jonglage pour droitier
- Zone d'encouragement

## Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral



**Carton vert** : valorisation des bons comportements et les attitudes positives sur terrain durant la journée



**Animation des parents supporters** : prévoir des drapeaux, des banderoles, venir déguisés aux couleurs du club, effectuer des chants afin de soutenir ses jeunes joueurs

