

FESTIVAL DEPARTEMENTAL U13 FILLES ET U13 GARÇONS
SAMEDI 06 AVRIL 2024
RENDEZ-VOUS A 8H30 AU STADE R. HOLOGNE A VESOUL
FIN DU RASSEMBLEMENT A 17H30

- 8H30 :** Accueil et rendez-vous des équipes
Les équipes filles ont rendez-vous devant le terrain annexe
Les équipes garçons ont rendez-vous devant la tribune du terrain honneur.
- 9H15 :** Présentation de la journée
- 9H30 :** Début des rotations
- 17H30 :** Résultats, classements, récompenses
- 18H :** Fin du festival

EQUIPES CONVOQUEES EN U13G
16 équipes

2 Vels
4 Rivières
Amance/Corre/Polaincourt
Franchevelle
Gt Haute Lizaine Héricourt
Gt Sud Haute-Saône
Gt Val Cerise
Gt Val Gray
Jasney
Lure JS
Noidans les Vesoul
Pays Luxeuil
Pays Minier
RC Saônois
St Loup/Corbenay/Magnoncourt
Vesoul FC

EQUIPES CONVOQUEES EN U13F
9 équipes

Entente Rioz/Etuz/Cussey - La Romaine
GJ Val Cerise
Haute Lizaine
Lure JS
Monts de Gy
Pays Minier
Perrouse
Val de Pesmes
Vesoul FC

Les 2 équipes garçons et les 2 équipes filles ayant obtenu le plus de points participeront à la finale régionale qui se déroulera le samedi 04 mai 2024 sur le site de l'astragale à Dijon.

CONDITIONS DE PARTICIPATION :

PHASE DÉPARTEMENTALE	
GARÇONS	12 joueurs, Cat. U14F, U13/U13F, U12/U12F, U11 (3 max), 2 absences justifiées maxi. Justificatifs datant de moins de 3 jours -40 points par absence non justifiée*
FILLES	12 JOUEUSES, Cat. U13F/U12F/U11F (3 max), 2 absences justifiées maxi. Justificatifs datant de moins de 3 jours -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.

4 joueurs mutations maximum **dont 1 hors période**

Les joueurs doivent être licenciés dans le club avec lequel ils participent au **plus tard le 31 janvier 2023**.

Les clubs devront renvoyer leur feuille de match au district pour le jeudi 4 avril 2024.

Des modifications seront possibles le samedi matin en cas de remplacement de dernière minute. Les clubs doivent présenter les licences (listing extrait de foot club ou présentation sur foot compagnon).

ARBITRAGE

L'arbitrage sera assuré par des jeunes arbitres officiels.

TUTEUR ARBITRAGE A LA TOUCHE

Les joueurs « remplaçants » devront assumer à tour de rôle la fonction d'arbitre assistant.

Chaque équipe devra présenter un tuteur ayant suivi la formation cette saison (en cas de manquement, 40 points de pénalités seront appliquées à l'équipe ne présentant pas de tuteur formé).

Chaque club doit venir avec son chasuble (remis lors des formations) permettant d'identifier le joueur/la joueuse tenant le rôle d'arbitre assistant.

EQUIPEMENT

Des maillots seront offerts aux équipes garçons et filles participant au festival lors d'une soirée de remise officielle au district (voire document « remise des maillots et tirage au sort »).

Les maillots devront être portés durant toute la journée (défis et matchs).

ORGANISATION :

ATTRIBUTION DES POINTS

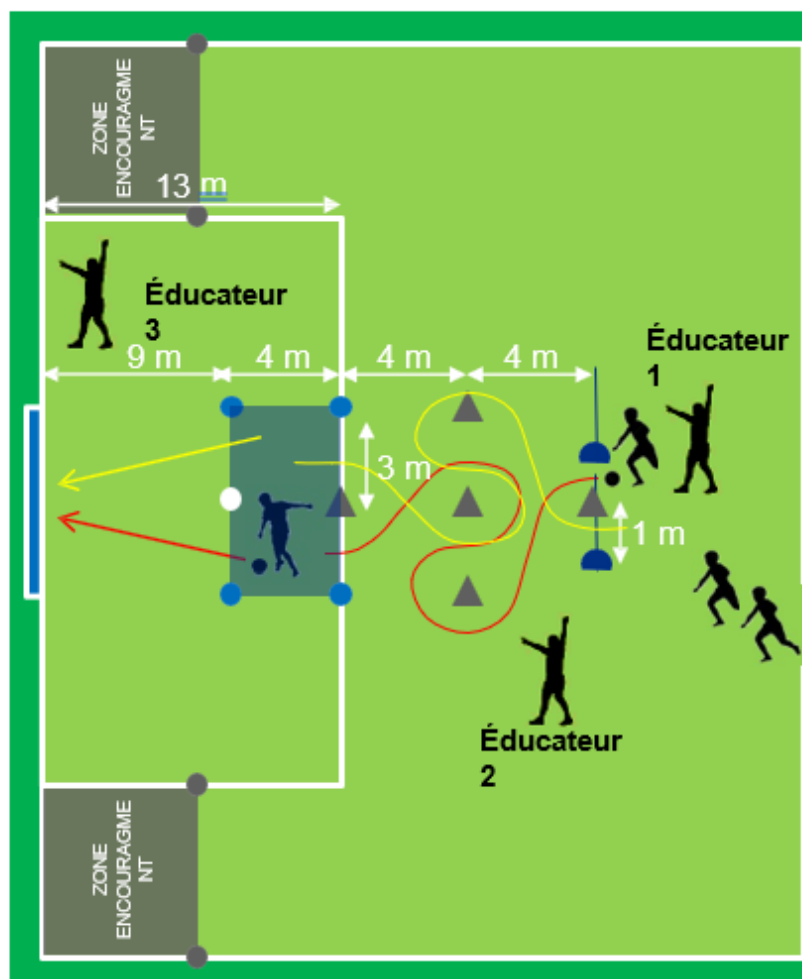
Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.
(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

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>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>Ordonnancement 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>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 départementales et régionales</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se).</p> <p>Si moins de 12 joueurs/joueuses, la note générale de l'équipe sera ramenée sur 12 joueurs/joueuses. Le ratio sera automatiquement effectué par le logiciel de suivi.</p>		

REPAS :

Les équipes pourront manger, lorsqu'elles ne joueront pas (il n'y aura pas de coupure le temps du midi).
Prévoir un repas tiré du sac.
Une buvette sera disponible sur place (avec boisson et petite restauration).

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

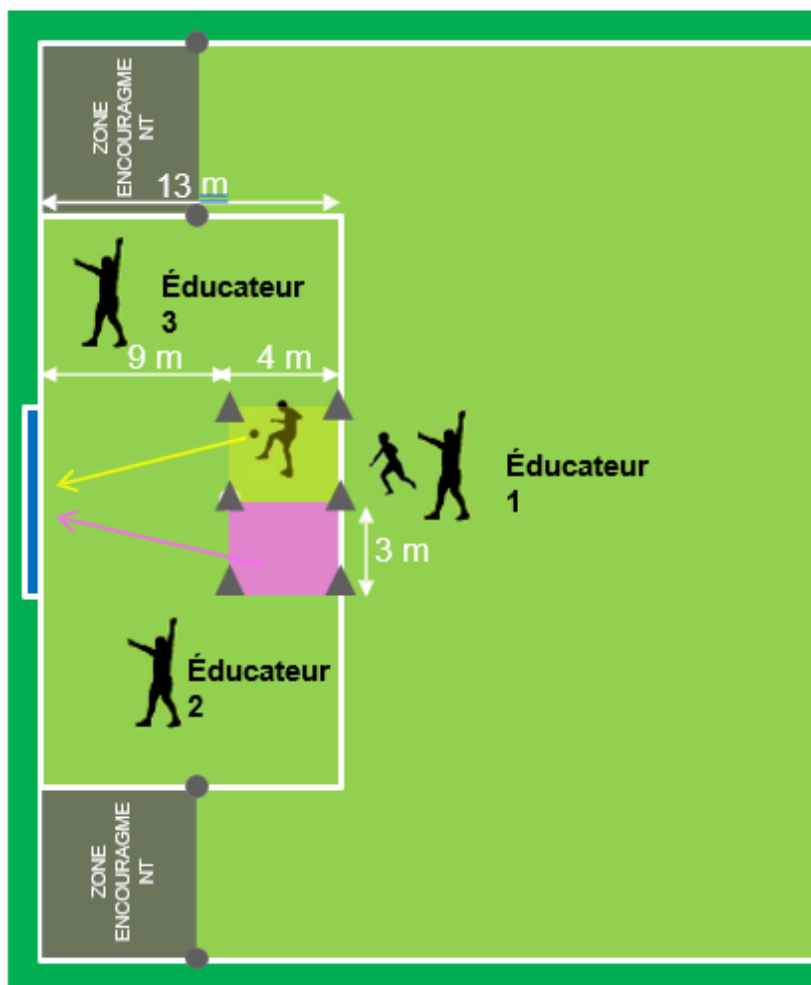
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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.

