



Samedi 7 avril 2018



- Festival -
FOOT U13
Pitch

A BRIOUDE

(Club Partenaire de l'organisation)



Equipes Qualifiées

Afin d'assurer la mise à disposition des vestiaires, les équipes sont convoquées sur des créneaux différents (par groupes de 8) en fonction de leur éloignement géographique du lieu de la finale.

Merci de respecter les horaires de convocation pour assurer à tous le bon déroulement de l'organisation.

Pensez à amener une extraction de vos licences.

EQUIPES GARCONS :

Chaque équipe doit comporter 12 joueurs U12 ou U13, possibilité de surclasser 3 U11.

Une absence justifiée tolérée.

La mixité est autorisée (y compris U14F).

Le temps de jeu par joueur devra être au minimum de 50% du temps de jeu total (suivi effectué).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la phase régionale.

Entre parenthèses figure le N° de passage pour les tests du matin (voir tableau page suivante). Des terrains d'essai seront mis à disposition des équipes pour réaliser un passage non chronométré avant de se présenter sur le terrain de test (1 passage par équipe).

Le tirage au sort pour déterminer les 1ers matchs sera effectué à la suite des tests.

8h30	Vézeaux (1)	Brioude (5)	Nord Haute Loire (9)	Langeac (13)
8h30	Espaly (2)	Brives (6)	EBSG (10)	Le Puy (14)
8h50	Grazac Lapte (3)	ASEV (7)	USSL (11)	Velay Est (15)
8h50	Sainte Sigolène (4)	Aurec (8)	Monistrol (12)	La Séauve (16)

EQUIPES FILLES :

Chaque équipe doit comporter 12 joueuses U12F ou U13F, possibilité de surclasser 3 U11F

Trois absences justifiées tolérées.

Le temps de jeu par joueuse devra être au minimum de 50% du temps de jeu total (suivi effectué).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la phase régionale.

11h30	Velay Sud 43	Sainte Sigolène	Espaly St Vidal*	Langeac
-------	--------------	-----------------	------------------	---------

**En attente de confirmation pour le club d'Espaly St Vidal.*

Organisation et Déroulement

9H15	ACCUEIL DES EQUIPES GARCONS – voir N° de passage pour les tests page précédente			
	Atelier conduite (Terrain Tests)		Atelier jonglage (Terrain Tests)	
9H30	Défi conduite Equipes Garçons 1 à 8		Défi jonglage Equipes Garçons 9 à 16	
10h	Défi conduite Equipes Garçons 9 à 16		Défi jonglage Equipes Garçons 1 à 8	
Tirage au sort des numéros pour les 1ères rencontres (1 à 16)				
	Terrains 1 & 2	Terrains 3 & 4	Terrain 5	Salle De Quizz*
10h30	Matches Garçons 9/10 – 11/12	Matches Garçons 13/14 – 15/16		
10h55	Matches Garçons 1/2 - 3/4	Matches Garçons 5/6 – 7/8		
11h30	Matches Garçons 13/14 – 15/16	Matches Garçons 9/10 – 11/12		11h30 : Equipes A et B 11h45 : Equipes C et D
11h55	Matches Garçons 5/6 – 7/8	Matches Garçons 1/2 - 3/4		12h : Equipes 15 et 16 12h15 : Equipes 13 et 14
12h30	Défis Equipes Filles A, B, C et D			12h30 : Equipes 11 et 12 12h45 : Equipes 9 et 10
				13h : Equipes 7 et 8 13h15 : Equipes 5 et 6
				13h30 : Equipes 3 et 4 13h45 : Equipes 1 et 2
14h	Matches Garçons 9/10 – 11/12	Garçons et Filles 13/14 – A/B	Match Garçons 15/16	
14h25	Matches Garçons 5/6 – 7/8	Filles et Garçons C/D – 3/4	Match Garçons 1/2	
15h00	Matches Garçons 13/14 – 15/16	Filles et Garçons A/C – 9/10	Match Garçons 11/12	
15h25	Matches Garçons 1/2 - 3/4	Garçons et Filles 5/6 – B/D	Match Garçons 7/8	
16h00	Matches Garçons 9/10 – 11/12	Filles et Garçons A/D – 15/16	Match Garçons 13/14	
16h25	Matches Garçons 5/6 – 7/8	Garçons et Filles 1/2 – B/C	Match Garçons 3/4	
17h00	REMISE DES RECOMPENSES			

*Les numéros d'équipes pour l'accès au quizz sont ceux établis par le classement à l'issue des premiers matchs et servant à déterminer les rotations de 11h30 et 11h55. Par exemple, les équipes 15 et 16 jouant sur le terrain 2 à 11h30 seront attendues en salle de Quizz à 12h.

Epreuves

Rencontres :

Garçons Formule échiquier / Filles Formule championnat

Rencontres de 14 minutes + 2 minutes de pause coaching

Equipes garçons 5 rencontres

Equipes filles 3 rencontres

Bonus offensif : attribution de points supplémentaires à partir du 3^{ème} but marqué.

Défis Techniques :

Défi conduite (voir annexes).

Défi jonglage (voir annexes).

Quizz Educatif :

Règles de vie.

Règles du jeu.

Attribution des points

Rencontres :

Total 240 points + 60 points de bonus offensif

Total 240 points + 60 points de bonus offensif

Victoire : 48 points

Nul : 24 points

Défaite : 12 points

Victoire : 80 points

Nul : 40 points

Défaite : 20 points

Bonus offensif : 12 points

Bonus offensif : 20 points

Défis Techniques :

Total 120 points

Total 120 points

Défi conduite sur 60 points.

Défi jonglage sur 60 points.

Quizz Educatif :

Total 120 points

Total 120 points

Règles de vie sur 60 points.

Règles du jeu sur 60 points.

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.

TOTAL 540 points

TOTAL 540 points



Attention !

Suite à la création de la nouvelle Ligue LAuRAfoot, une seule équipe garçon et une seule équipe fille du District de la Haute Loire seront qualifiées pour la finale régionale du 5 mai 2018 à Andrézieux. Seuls les 1ers seront donc qualifiés.

Programme Educatif Fédéral – Action « Site propre »



Comme l'année passée, le District de Football de la Haute Loire fait de la journée du Festival U13 une vitrine du déploiement du PEF avec l'action « site propre ».

A leur arrivée, les clubs se verront remettre des sacs poubelles : un noir pour les déchets non recyclables et un jaune pour les déchets recyclables. Le club ayant ramassé le plus de déchets se verra récompensé pour son attitude citoyenne en fin de journée !

Programme Educatif Fédéral – Opération « Carton Vert »

Le Carton Vert

Objectif :
Encourager et valoriser les **attitudes positives des joueurs sur le terrain.**

Mise en place :

- 1 carton vert par match et par équipe.
- 1 observateur identifié par match (et si possible par équipe).

Valorisation :

- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs et des éducateurs.

Critères d'observation :
Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF
PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE

D.T.N. – Développement des pratiques

Restauration

Le club de Brioude proposera une restauration sur place aux équipes participantes.

Le prix du repas est fixé à 8€ :

Charcuterie ou macédoine de légumes
Saucisse ou Merguez + purée
Fromage
Compote

Les réservations repas sont à faire parvenir aux adresses suivantes **avant le mardi 3 avril 2018.**

brioude.us@auverfoot.fr
culeto.m@orange.fr

Par ailleurs un service de snacking sera mis en place pour permettre aux accompagnants de manger. Aucune réservation ne sera nécessaire.

ANNEXES

Plan du site

Défi conduite

Défi Jonglage

Feuille de match

Protocoles d'avant match



Structures gonflables

Accès libre

Zone d'encouragements

Car Podium / Accueil

Vestiaires + Salle de Quizz

Espace Buvette / Snacking

Espace Restauration

Infirmerie + défibrillateur

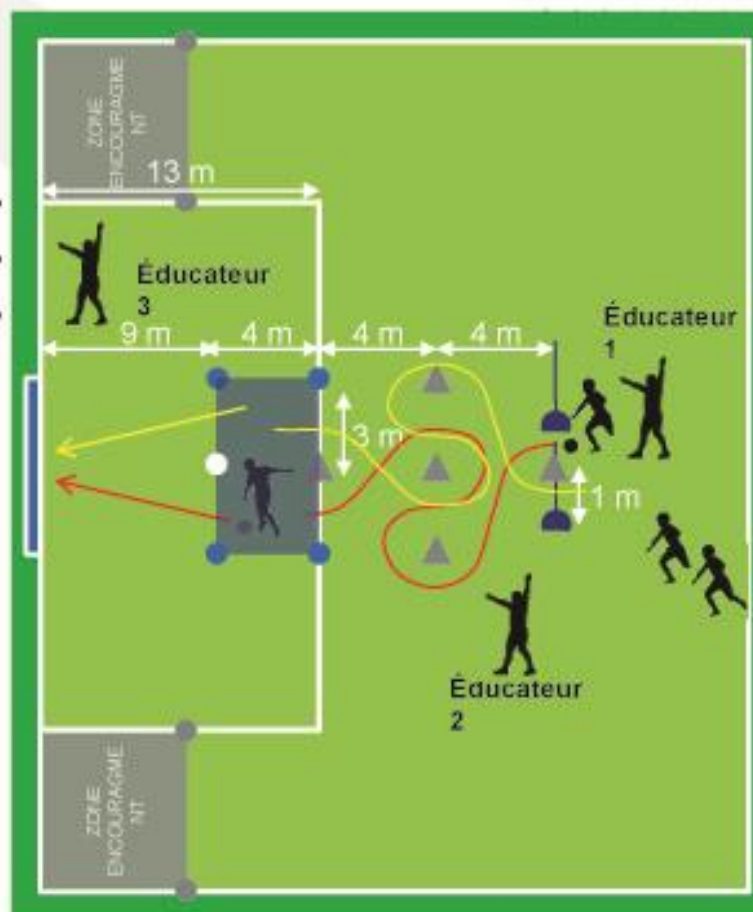


L'Alliel FR
Google

Accès au site

PHASE DÉPARTEMENTALE

DÉFI 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^{er} 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
- départ droitier
- zone de frappe
- 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)

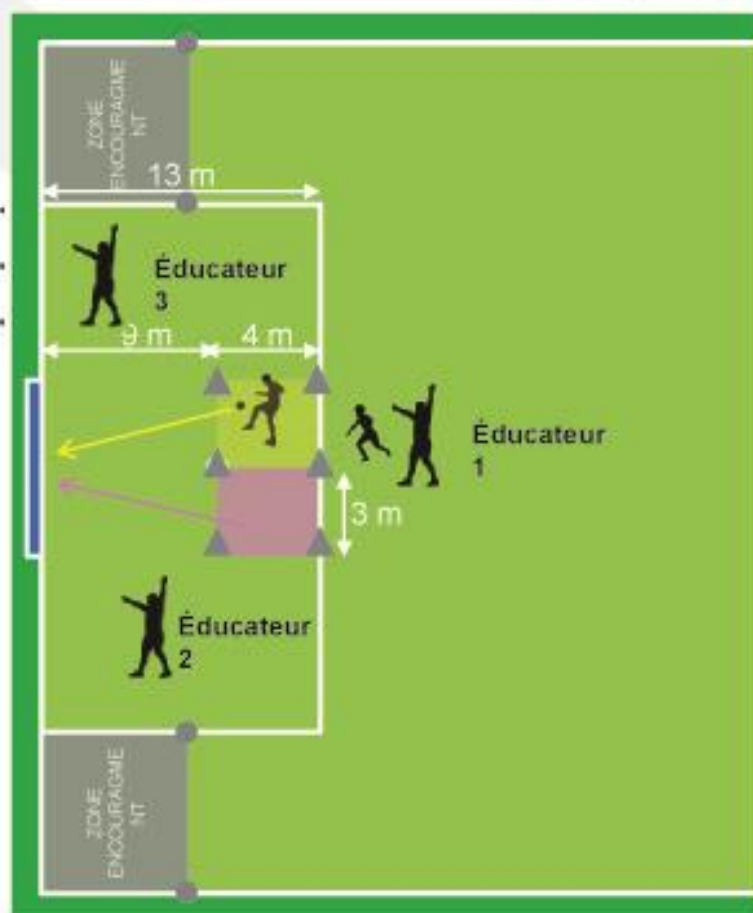
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 DÉPARTEMENTALE

DÉFI 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 FEUILLE DE MATCH



Garçon ou filles : / phase / Date / Lieu

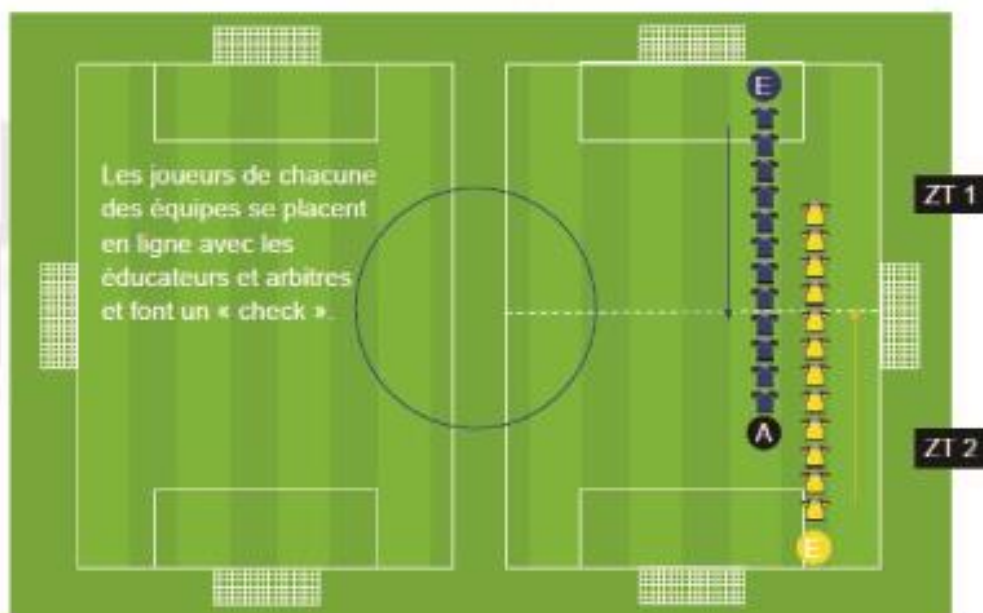
Nom de l'équipe

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



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur