

Festival FOOT U13 TOUS PERS DÉTÉBLES! Pitch



PHASE | 7 AVRIL 2018
DÉPARTEMENTALE U13



DISTRICT 44

Stade de Bellevue

GRANDCHAMPS DES FONTAINES



FFF.fr @equipedefrance @fff

1. Aspects Règlementaires :

➔ Article 1 - Condition de participation	Page 3
➔ Article 2 - Composition des Groupes	Page 4
➔ Article 3 - Système de l' Epreuve dite « Echiquier »	Page 4
➔ Article 4 - Classement	Page 5
➔ Article 5 - Fin de l' Epreuve	Page 5
➔ Article 6 - Protocole du Fair-Play et Suivi du temps de Jeu	Page 5
➔ Article 7 - Composition des Equipes et Qualification des Joueurs	Page 6
➔ Article 8 - Durée des Rencontres	Page 6
➔ Article 9 - Discipline et Banc de Touche	Page 6
➔ Article 10 - Equipement	Page 7
➔ Article 11 - Lois du Jeu	Page 7
➔ Article 12 - Arbitrage et Arbitres Assistants	Page 7
➔ Article 13 - Opération "Carton Vert"	Page 7
➔ Article 14 - Discipline	Page 7
➔ Article 15 - Règlement	Page 8
➔ Article 16 - Protocole de Fin d' Animation	Page 8

2. Organisation de l' Animation

Page 9

3. Conditions de Participation :

➔ Rappel	Page 10
➔ Epreuves Départementale, Régionale, Nationale	Page 10
➔ Attribution des Points de l' animation	Page 11

4. Les Défis Techniques :

➔ Descriptifs des ateliers :	
➔ Défi-Conduite	Page 12
➔ Défi Jonglage	Page 13

5. Les protocoles :

➔ Protocole Avant Match	Page 14
➔ Protocole Après Match	Page 14

6. Suivi du Temps de Jeu :

Page 14

7. Carton Vert :

Page 15

8. Plan du Site :

Page 15

9. Fiche Animation « Coupe du Monde 2018 »

Page 16

SAMEDI 07 AVRIL 2018 - AS GRANDCHAMP

Introduction : La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent pour la saison 2017-2018, la 4^{ème} édition du «**Festival Foot U13 - Pitch**», une manifestation qui vise à associer le sportif à l'éducatif !

Le rendez-vous est fixé à 9h00 précises.

Chaque équipe pourra aligner 12 joueurs titulaires d'une licence avant le 31 Janvier 2018.

Le contrôle de la qualité de licencié (joueurs, éducateurs, dirigeants) sera exigée au début de la journée dans les conditions prévues à l'article 141 des R.G de la F.F.F. Se présenter à l'accueil dès votre arrivée avec la feuille de match remplie et les licences via l'outil Footclubs Compagnon ou la liste extraite de Footclubs de ses licenciés comportant leur photographie,

Chaque équipe devra prévoir 1 jeu de maillot.

● REGLEMENT ●

Les épreuves du Festival Foot U13G « Pitch » sont réparties de la manière suivante :

- 2 défis techniques (25% des points) :
 - Défi-conduite
 - Défi-jonglage
 - 1 passage par joueur : si moins de 12 joueurs, tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou de plusieurs joueurs de l'équipe.
- 2 quiz sur les règles (questionnaire individuel, 25% des points)
 - Règles du jeu (5 questions par joueurs)
 - Règles de vie (5 questions par joueurs)
- 5 matches de 16 minutes (50% des points)
 - Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites ; majorés d'un bonus offensif possible (point supplémentaire à partir du 2^{ème} but marqué)

Pénalités :

En cas de non-respect aux conditions de participation, l'équipe ne pourra pas participer à la phase régionale !

Rappel :

- **1 absence justifiée** maxi peut être tolérée pour la qualification à la phase régionale !

Absence justifiée = Effectif complet, certificat médical sans autre joueur, événement exceptionnel.

Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Les 4 équipes U13 qui totaliseront le plus grand nombre de points seront retenues pour la Phase Régionale qui se déroulera le samedi 5 Mai 2018 à l'AC Château-Gontier (Mayenne).

Article 1 – Condition de participation :

Seuls les joueurs titulaires d'une licence FFF dans les conditions susvisées, pourront participer à cette animation. Les joueurs présents sur le site et faisant partie de l'équipe qui ne seraient pas en mesure de présenter leur licence dans les conditions susvisées au moment du pointage des équipes et à l'appel des joueurs (aucun retard ne sera toléré) ne pourront en aucun cas participer à cette manifestation.

● FORMULE ECHIQUIER ●

Article 2 – Composition des groupes :

Les équipes qualifiées ont été réparties dans un ordre prédéfini en :

- ➔ 1 Groupe de 16 équipes pour le Festival Foot U13 « Pitch »

Les équipes seront opposées selon la formule dite "**Echiquier**"

La Commission Départementale Pré-Compétition - U13, a défini la répartition et le n° d'ordre des équipes comme suit par tirage au sort :

Festival Foot U13 Garçons :

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13G « Pitch »			
N° d'ordre	Equipes	N° d'ordre	Equipes
A.1	Nantes Bellevue Jsc 1	A.9	St-Nazaire Af 1
A.2	Carquefou Usja 1	A.10	Rezé Fc 1
A.3	Machecoul St-Même Asr 1	A.11	Vertou Ussa 1
A.4	Rezé Aepr 1	A.12	St-Philbert Gd Lieu Us 1
A.5	Nantes Fcn 1	A.13	Nantes La Mellinet 1
A.6	Ste-Pazanne Fc Retz 1	A.14	La Chapelle s/Erdre Ac 1
A.7	Pontchâteau Aos 1	A.15	Nantes St-Médard Doulon Asc 1
A.8	Orvault Sf 1	A.16	Sucé s/Erdre Jge 1

Article 3 – Système de l'épreuve :

Cet ordre prédéfini a ainsi déterminé l'ordre des rencontres du 1^{er} tour pour chaque groupe :

FESTIVAL FOOT U13G : 1 ^o Tour	
A.1 - A.2 : Nantes Bellevue Jsc 1 - Carquefou Usja 1	A.3 - A.4 : Machecoul St-Même Asr 1 - Rezé Aepr 1
A.5 - A.6 : Nantes Fcn 1 - Ste-Pazanne Fc Retz 1	A.7 - A.8 : Pontchâteau Aos 1 - Orvault Sf 1
A.9 - A.10 : St-Nazaire Af 1 - Rezé Fc 1	A.11 - A.12 : Vertou Ussa 1 - St-Philbert Gd Lieu Us 1
A.13 - A.14 : Nantes La Mellinet 1 - La Chapelle s/Erdre Ac 1	A.15 - A.16 : Nantes St-Médard D. Asc 1 - Sucé s/Erdre Jge 1

Par la suite, à partir du 2^{ème} tour, ainsi que pour les 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} tours, l'ordre des rencontres est déterminé par les Résultats et le Classement des rencontres précédentes, comme suit :

- 1^{er} contre 2^{ème}
- 3^{ème} contre 4^{ème}
- 5^{ème} contre 6^{ème}
- 7^{ème} contre 8^{ème}
- 9^{ème} contre 10^{ème}
- 11^{ème} contre 12^{ème}
- 13^{ème} contre 14^{ème}
- 15^{ème} contre 16^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe la suivant au Classement.

Le logiciel « ECHIQUIER » gère la répartition des terrains !

En cas d'égalité de points après chaque rencontre, les équipes sont départagées dans l'ordre de priorité suivant :

1. Le résultat de la rencontre entre les équipes concernées.
2. Le classement du défi-conduite réalisé le matin.

Article 4 – Classement :

Après chaque rencontre, un Classement sera établi, par addition de points cumulés rencontre après rencontre en fonction du barème suivant :

- **Match gagné** : 48 points
- **Match nul** : 24 points
- **Match perdu** : 12 point
- **Match perdu par pénalité ou par forfait** : 0 point
- **Bonus offensif** : 12 points supplémentaire à partir du 2^{ème} but marqué dans le match !

En cas d'égalité de points à l'issue des 5 rencontres, le défi-jonglage départagera les équipes !

● CLASSEMENT FINAL ●

Article 5 – Fin de l'épreuve :

A l'issue de la journée, la Commission Départementale de Pré-Compétition - Foot à 8 - U13 établira le classement général prenant en compte le total des points cumulés sur toutes les épreuves :

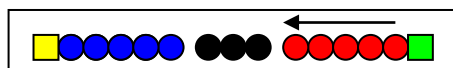
- **Rencontres**
- **Défis Techniques (conduite et jonglage)**
- **Quiz (règles de vie et règles du jeu)**

Ceci dans le but de définir le classement et de désigner les 4 équipes U13 qualifiées pour la Phase Régionale du Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter le District de Football de Loire-Atlantique lors de la Phase Régionale, le samedi 5 mai 2018 à l'ANC Château-Gontier (53).

Article 6 – Protocole du Fair-play et Suivi du temps de jeu :

Avant chaque rencontre :

Les Joueurs (y compris les suppléants), Educateurs et Arbitres se regroupent sur l'un des coins du terrain (corner) pour effectuer une entrée sur la musique, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par une poignée de main (voir croquis ci-dessous).



Après la rencontre :

L'ensemble des Acteurs se retrouvent et se serrent une nouvelle fois la main (voir croquis page).

Pendant la rencontre :

Lors des 5 rencontres, le dirigeant de l'équipe fera le suivi du temps de jeu de ses joueurs afin de suivre la participation de l'ensemble de ses joueurs.

Le temps de jeu par joueur doit être au moins égal à 50% du temps de jeu total sur la journée (sauf le gardien de but) !

Ce document devra être transmis à l'issue de la dernière rencontre aux responsables des terrains.

Rappel, pendant la rencontre :

L'arbitre veille au bon déroulement dans l'esprit du Football de Pré-Compétition.

Educateurs, Dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons-le dans sa mission d'**Animateur du Jeu** en respectant ses décisions. Respectons le Football !

Article 7 – Composition des équipes et Qualification des joueurs :

Chaque équipe pourra aligner **12** Joueurs : **8** Titulaires et **4** Suppléants Licenciés à la F.F.F. au nom du Club pour la saison en cours.

Il est rappelé que les Joueurs ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul Club (Cf. Article 3 du Règlement de l'épreuve).

Les joueurs doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2018.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs mutés par équipes, dont 2 hors période (Article 160 des Règlements Généraux de la FFF).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines Phases du Festival Foot U13 Pitch.

La présentation des licences sera exigée en début de journée (listing des joueurs avec photo, Foot Club compagnon).

Nota : La participation de 3 joueurs U11 par équipe est autorisée (Article 73 des Règlements Généraux de la FFF).

Article 8 – Durée des rencontres :

Les rencontres se jouent en **une seule période de 16 minutes.**

Le coup d'envoi des rencontres sera donné en même temps par la table de marque.

La gestion des éventuels arrêts de jeu et du temps supplémentaires relève de la seule responsabilité de l'arbitre.

Article 9 – Discipline et Bancs de touche (Zone Technique) :

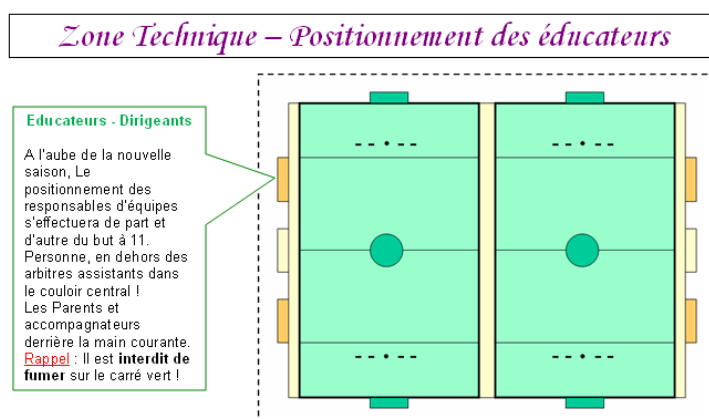
Chaque rencontre sera encadrée par un Membre de la Commission Départementale de Pré-Compétition - U13.

L'accès au terrain est réservé aux joueurs et à l'encadrement des équipes.

Seuls, un éducateur et dirigeant sont admis dans la zone technique sur présentation de leur badge. Celui-ci leur sera remis le matin même, dès leur arrivée sur **présentation OBLIGATOIRE de leur licence (Educateur/Dirigeant ou Joueur)**. Il ne sera toléré qu'une seule personne debout.

Toutes les autres personnes de la délégation de chaque club (accompagnateurs, parents, etc.) seront obligatoirement placées derrière la main courante !

Concernant les éventuels troubles (comportement, jeu brutal, etc.) les arbitres peuvent être amenés à demander aux éducateurs et dirigeants des différentes équipes de sortir un joueur du terrain. Il est souhaitable que l'encadrement anticipe les éventuels problèmes. Le joueur sorti est dans tous les cas remplacé **pour le reste de la rencontre !**



Article 10 – Equipement :

Les rencontres ne pourront débuter que lorsque l'ensemble des joueurs auront une tenue correcte :

- Maillot dans le short
- Le port de protège tibias est obligatoire
- Chaussettes relevées au-dessous des genoux
- Pas de « tiptop », de sur-chaussettes, de chevillières ou de « strap » apparents.
- Pas de bijou (collier, boucles d'oreille....)

Article 11 – Lois du Jeu :

Loi-8 Coup d'Envoi et Reprise du Jeu :

Conformément à la circulaire nationale, nous vous rappelons que le coup d'envoi et la reprise du jeu est identique à celle du jeu à 11, mais les Joueurs doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

Une exception, cependant, si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi ou de la reprise du jeu, le But ne sera pas validé et le jeu reprendra par une sortie de but.

Loi - 3 : Remplacement :

Les changements pourront se faire à n'importe quel moment sans attendre un arrêt de jeu.

Le joueur entrante se présentera auprès du référent de l'organisation et ne pourra pénétrer sur le terrain, que lorsque son partenaire sera sorti.

Article 12 – Arbitrage & Arbitres assistants :

L'arbitrage du centre est assuré par un **arbitre officiel du District**.

Arbitres assistants : Arbitrage à la touche des Jeunes par les Jeunes, accompagné par un **arbitre officiel du District** dans ces décisions.

Préconisation :

A chaque temps de jeu, le responsable d'équipe proposera un joueur, qui sera arbitre assistant.

Il est possible que le même joueur puisse faire le match entier en tant qu'arbitre assistant soit 16 minutes.

Un joueur ne peut pas être arbitre assistant 2 fois dans la journée.

Les responsables de terrain vérifieront l'identité du joueur afin que tous les enfants participent à l'arbitrage.

Article 13 – Opération "Carton Vert" :

A l'occasion de cette Phase Départementale, le District de Football de Loire-Atlantique applique l'opération **"Carton Vert"** qui vise à valoriser les comportements positifs sur les terrains de football en cohérence avec les valeurs du football : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance et Solidarité.

Pour cela, les responsables de terrains, pourront donner à la fin de la rencontre un **"Carton Vert"** à un joueur d'une équipe, une sorte de "bon point" pour valoriser les attitudes positives.

Ce "Carton Vert" apparaît comme une véritable distinction, et n'est pas pris en compte pour le classement final.

Article 14 – Discipline :

Chaque terrain sera encadré par un Membre de la Commission Départementale de Pré-Compétition - U13 ou son représentant.

La commission d'organisation sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances.

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



Article 15 – Règlement :

Le règlement de la 4^{ème} édition du **Festival Foot U13 - Pitch**, tel qu'il est prévu concernant la Réglementation des Compétitions Nationales (Saison 2017/2018) fera référence.

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

Article 16 – Protocole de fin d'Animation :

Par correction, notamment vis à vis des bénévoles du club qui accueille cette animation, tous les clubs (éducateurs et joueuses) se doivent de rester jusqu'à la cérémonie de clôture. Par ailleurs, aucune récompense ne sera donnée avant la fin de la cérémonie de clôture. Toute absence de clubs sera notifiée sur le bilan de l'animation à faire parvenir aux instances et sera soumis à la Commission Départementale Pré-Compétition - U13.

La Commission Départementale Football de Pré-Compétition U13

Le Conseiller Technique Départemental,
Karl MARCHAND



● PROGRAMME ●

Festival Foot U13G - Pitch

		Terrain Synthétique						Salle			
Rotations	Horaires	Défis Techniques						PEF			
		Atelier n° 1	Atelier n° 2	Défi-Conduite	Atelier n° 3	Atelier n° 4	Défi-Jonglage	Quiz n° 1	Quiz n° 2		
Tour n° 1	10h00	U13G - A.1	U13G - A.2		U13G - A.3	U13G - 4.A					
	10h10	U13G - A.5	U13G - A.6		U13G - A.7	U13G - A.8					
	10h20	U13G - A.9	U13G - A.10		U13G - A.11	U13G - A.12					
	10h30	U13G - A.13	U13G - A.14		U13G - A.15	U13G - A.16					
Tour n° 2	10h40	U13G - A.3	U13G - 4.A		U13G - A.1	U13G - A.2					
	10h50	U13G - A.7	U13G - A.8		U13G - A.5	U13G - A.6					
	11h00	U13G - A.11	U13G - A.12		U13G - A.9	U13G - A.10					
	11h10	U13G - A.15	U13G - A.16		U13G - A.13	U13G - A.14					
	11h20								U13G - A.1, A.2, A.3 & A.4		
	11h30								U13G - A.5, A.6, A.7 & A.8		
	11h40								U13G - A.9, A.10, A.11 & A.12		
	11h50								U13F - A.13, A.14, A.15 & A.16		
Rotations	Horaires	Terrain d'Honneur			Terrain Synthétique						
		Terrain A	Terrain B		Terrain C	Terrain D					
		Flamme Bleue	Flamme Jaune		Flamme Rouge	Flamme Verte					
Tours	Planning des Rencontres										
U13G - J1	12h00	A.1 - A.2	A.3 - A.4		A.5 - A.6	A.7 - A.8					
	12h25	A.9- A.10	A.11 - A.12		A.13 - A.14	A.15 - A.16					
	12h45	Pause méridienne									
U13G - J3	14h00	Gestion des rencontres par le Logiciel									
	14h25										
U13G - J3	14h50	Gestion des rencontres par le Logiciel									
	15h15										
U13G - J4	15h40	Gestion des rencontres par le Logiciel									
	16h05										
U13G - J5	16h30	Gestion des rencontres par le Logiciel									
	16h55										
	17h15	Fin des rencontres									
	17h20	Remise des dotations									

CONDITION DE PARTICIPATION

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale	<u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée*)	<u>GARÇONS</u> 12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi (-20 points par absence non justifiée*)
<u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale	<u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-10 points par absence non justifiée*)	<u>FILLES</u> 12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-20 points par absence non justifiée*)

*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical 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)

ATTRIBUTION DES POINTS

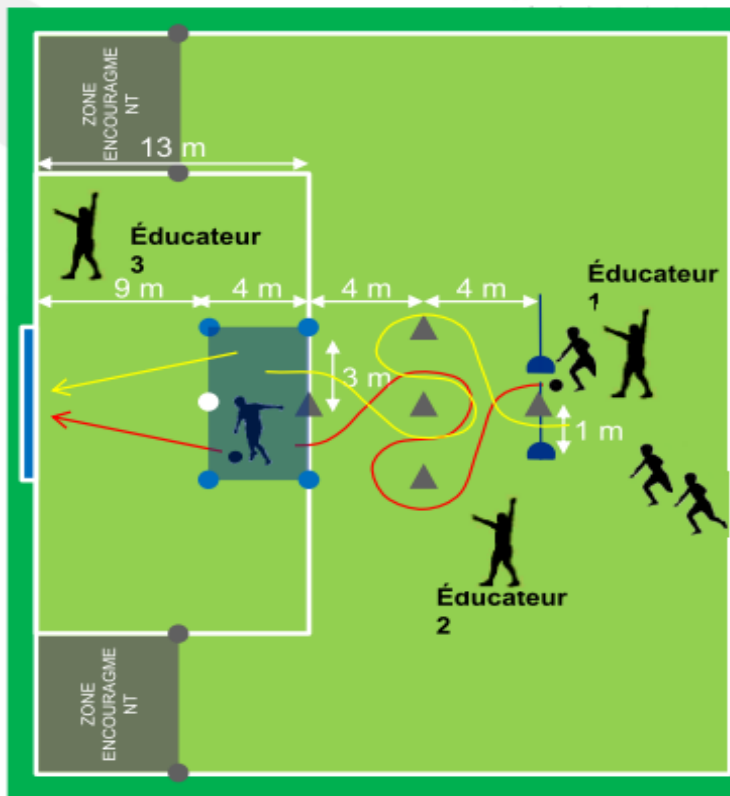
Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.
 (en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

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
<u>Toutes phases :</u> Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre). Tirage au sort pour la 1^{ère} rencontre. Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort. <u>Phases départementale & régionale :</u> Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points <u>Phase nationale :</u> Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points	<u>Toutes phases :</u> Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi <i>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i>	<u>Toutes phases :</u> Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi <i>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</i>	<u>Phases départementale & régionale :</u> 1 point par bonne réponse/joueur(se) <u>Phase nationale :</u> 0,5 point par bonne réponse/joueur(se) <u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u> Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)	<u>Phases départementale & régionale :</u> 1 point par bonne réponse/joueur(se) <u>Phase nationale :</u> 0,5 point par bonne réponse/joueur(se) <u>Total des points cumulés pour l'équipe :</u> Si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

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

DESCRIPTIFS DES ATELIERS

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)

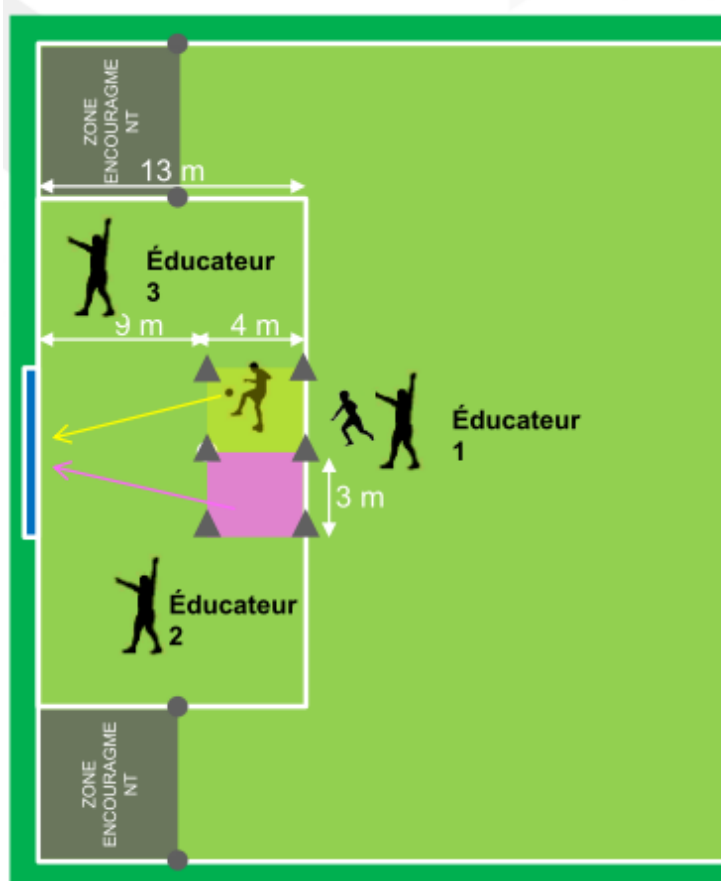
gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs(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.

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)

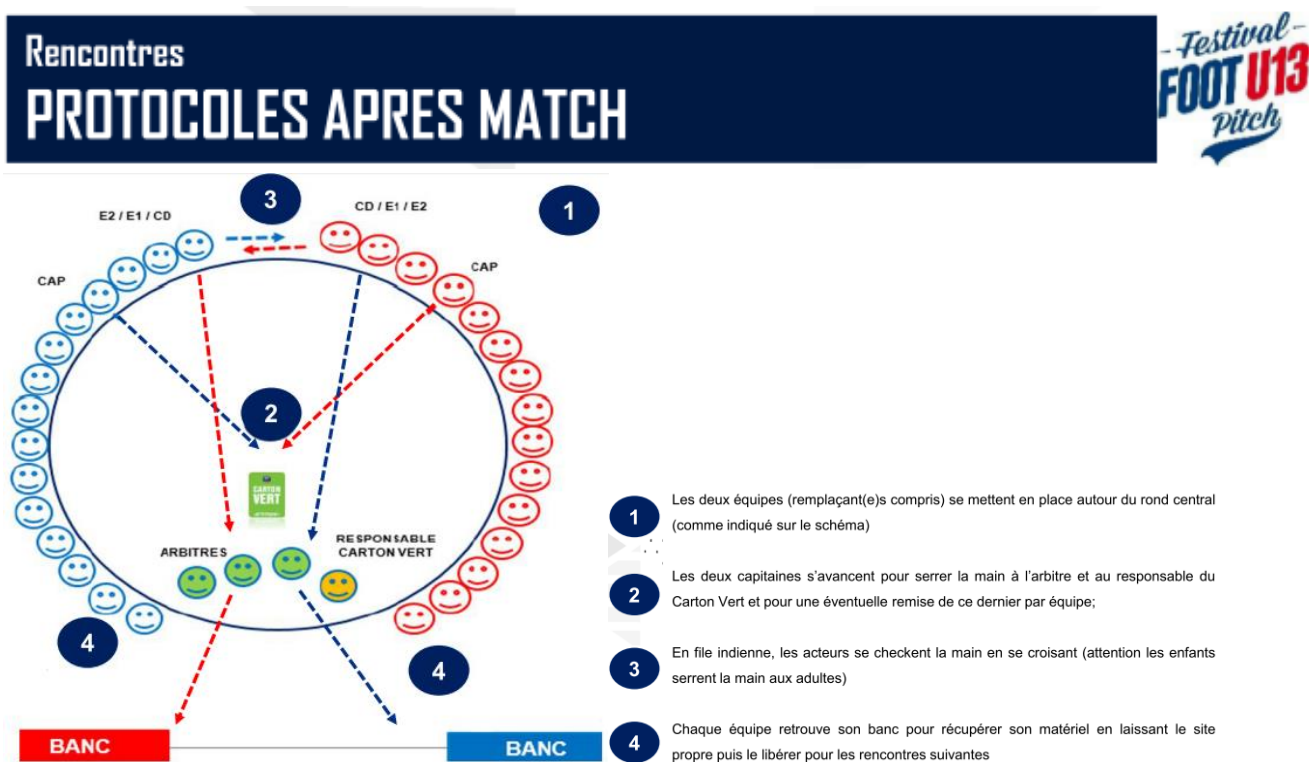
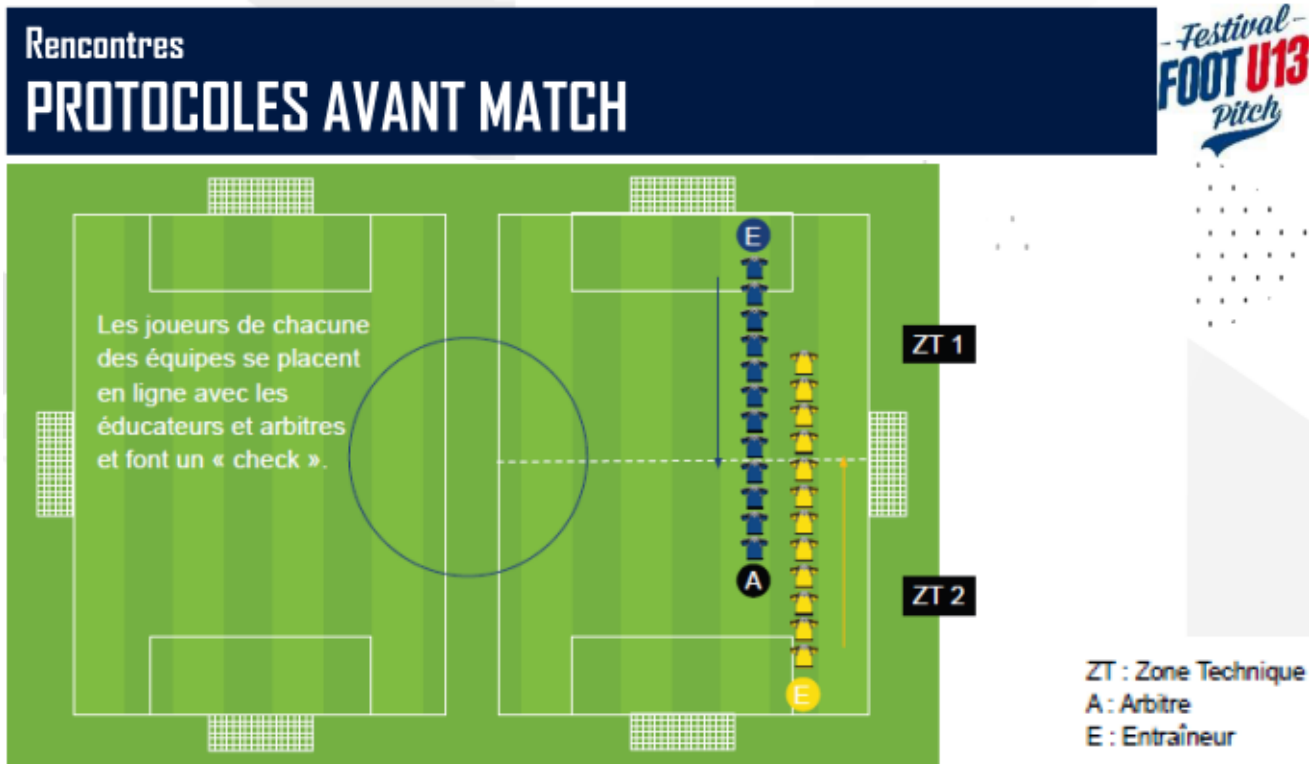
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

21

2. Les Protocoles :



3. Suivi du Temps de Jeu :



Par l'un des éducateurs ou un dirigeant de l'équipe, afin de suivre la participation des tous les joueurs sur les rencontres de la journée !

4. Carton Vert :

Rencontres FICHE DE SUIVI « 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 :

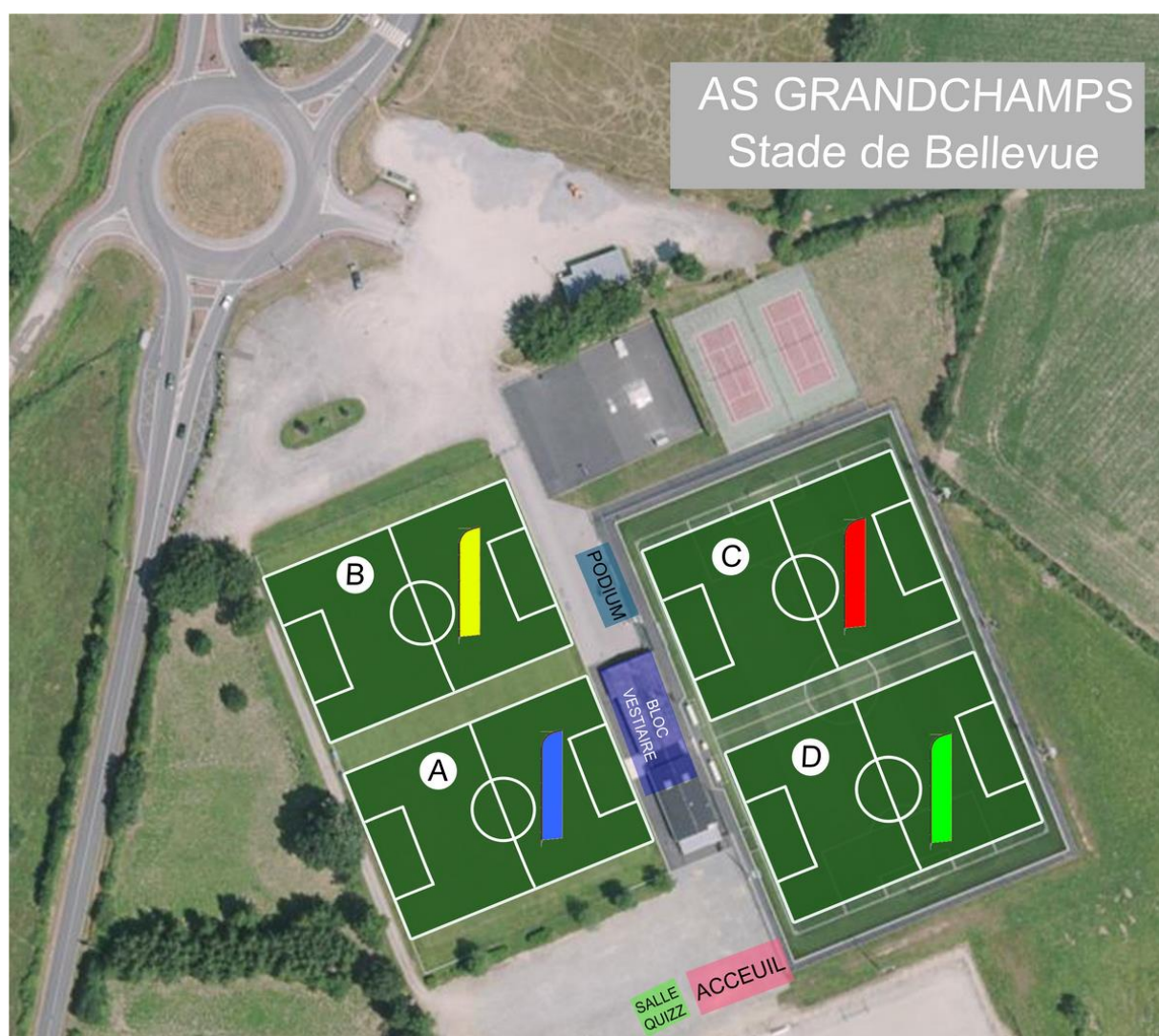
- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs et des éducateurs.

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

5. Plan du site :





Festival Foot U13 Pitch
« Une compétition festive et éducative »
Phase départementale et régionale Garçons et Filles
Thème saison 2017-2018 : Coupe du monde 2018

REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ POUR LA COUPE DU MONDE féminine U20 et/ou sénior masculine 2018

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la Coupe du Monde FIFA 2018 (association des équipes U13 aux sélections par le Comité d'organisation). Tous les acteurs du match ont un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

L'équipe

Prévoir des maillots ou confectionner des tee-shirts aux couleurs du Pays représenté

L'éducateur/l'éducatrice

Possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)

Parents et accompagnateurs

Acteurs des matchs des enfants (supporters de leur équipe !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs de drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés, accompagnement musical, chants...

La Ligue peut valoriser la ou les délégations les plus originales et dynamiques.



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ