



**FINALE FESTIVAL PITCH U13G/U13F**

**SAMEDI 06 AVRIL 2024**

**COMPLEXE AS FAUVILLE EN CAUX**

**RENDEZ VOUS DES EQUIPES 8H30**

**DEBUT DES DEFIS CONDUITE 09H00**





# Sommaire



1. Liste des équipes qualifiées G/F
2. Tirage du 1<sup>er</sup> Tour U13G / U13F
3. Conditions de participations
4. Attribution des points
5. Mise en place du carton Vert
6. Règlement des défis conduite et jonglerie
7. Suivi du temps de jeu





# LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES U13G



SC OCTEVILLE SUR MER



LE HAVRE CAUCRIAUVILLE



FC DIEPPE



AS FAUVILLE EN CAUX



ESM GONFREVILLE ORCHER



CS GRAVENCHON



LE HAVRE AC



ECOLE DE FOOT ELBEUF



CMS OISSEL



FC ROUEN 1899



ROUEN SAPINS FC



ES MONT GAILLARD



CO CLEON



STADE GRAND QUEVILLY



US QUEVILLY ROUEN METROPOLE



AS MADRILLET CHÂTEAU BLANC





## LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES U13F



LE HAVRE AC



FC DIEPPE



US QUEVILLY  
ROUEN METROPOLE



MONT SAINT  
AIGNAN FC



FUSC BOIS  
GUILLAUME



CMS OISSEL



ROUEN SAPINS  
FC



GRAND QUEVILLY FC





# 1-1 Conditions de Participation

## 3.1 Conditions de participation

Elle est organisée par le District sur une ou plusieurs journées et sur un même lieu pour les garçons et les filles.

Cette journée est fixée le **6 et/ou 7 avril 2024**.

Elle doit réunir 16 équipes garçons et de 4 à 16 équipes filles (selon l'effectif).

Les équipes sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses.

Dérogations :

- Cas n°1 : Club ayant un effectif inférieur à 12
- Cas n°2 : 2 absences justifiées (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours)

## 3.2 Pénalités

La Commission d'organisation du District statuera sur la justification des absences.

**En cas de non-justification des absences ou d'un nombre d'absences justifiées supérieur à 2, 40 points** seront retirés du total général par joueur ou joueuse.

Les équipes U13G et U13F, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de points seront qualifiées pour la Phase Régionale selon le format d'organisation de la Ligue.

## 3.3 Epreuves

Rencontres : formule échiquier à partir de 8 équipes

- 5 rencontres de 14 minutes
- Bonus offensif : attribution de points supplémentaires à partir du 2ème but marqué par match

Défis techniques : un défi conduite et un défi jonglage

Quiz éducatif : règles de vie et règles de jeu

## 3.4 Actions et animations associées

Protocoles avant et après match

Carton vert

Arbitrage à la touche par les joueurs et joueuses (tutorat assuré par la CDA)

Animations préconisées :

- Pour le Challenge « parents Supporters : EURO 2024
- Pour le village et les animations annexes : les JO et JOP Paris 2024



# 1-1 Conditions de Participations

- **12 Joueurs**  
**Cat :U14F-U13-U12-U11 « 3 MAX »**  
**2 absences justifiées maximum pour qualification phase régionale justificatifs datant de moins de 3 jours**

- **12 Joueuses**  
**Cat : U13F-U12F-U11F « 3 MAX »**  
**2 absences justifiées maximum pour qualification phase régionale justificatifs datant de moins de 3 jours**

**\* Absence justifiée : certificat médical de moins de 3 jours, sans autre joueurs(se), évènement exceptionnel le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences**





# 1-2 QUALIFIATIONS DES JOUEURS ET JOUEUSES



- **Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au FF U13G / FF U13F que pour un seul club dans la même saison**
- Pendant les tours de qualification uniquement , une joueuse peut participer avec son club aussi bien au FF U13G qu'au FF U13F, sous réserve que les deux événements n'aient pas lieu le même week-end -
- Une Joueuse qui a participé avec son club au FF U13G lors de la phase départementale, peut participer au FF U13F lors de la phase régionale et la phase nationale
  - Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2024
- Pendant toute la durée du FFU13G / FFU13F, le nombre de joueurs / joueuses titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrit(e) sur la feuille de match est limité à 4 dont 1 maximum ayant changé de club hors période
- Toute équipe qui ne respecte pas les dispositions ci-avant énoncées pourra, en cas de qualification être interdite de participer à la phase suivante du FFU13G / FFU13F au titre de la saison en cours





## 1-1 Conditions de Participation

### Les exclusions :

- **le Joueur ou la joueuse exclu à l'occasion d'un match du FF U13G/U13F ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants.**
- **Il est suspendu automatiquement pour le match suivant de son équipe dans le cadre du FF U13G / FF U13F**



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><b>Phases départementale &amp; régionale</b></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><b>Phase nationale</b></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 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 : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><b>Toutes phases</b></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><b>Toutes phases</b></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><b>Phases départementale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><b>Phase régionale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p><b>Phase nationale</b></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>	<p><b>Phases départementale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><b>Phase régionale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p><b>Phase nationale</b></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>





## ATTRIBUTIONS DES POINTS



Classement	Matches
<p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un <b>bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre)</b>.</p> <p>Tirage au sort pour la 1<sup>ère</sup> rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants: si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10<sup>ème</sup> de seconde), puis Défi Jonglage</p> <p>Phases départementale &amp; régionale:</p> <p><b>Victoire: 48 points</b> <b>Nul: 24 points</b> <b>Défaite: 12 points</b> <b>Bonus offensif: 12 points</b></p>	5 matchs de 14'

- 5 Matches de 14 minutes sans mi-temps
- Le tirage au sort détermine l'ordre des rencontres du 1<sup>er</sup> tour:
- Pour les matchs, l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes: 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup> – 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup> ....
- **En cas d'égalité de points dans un groupe lors de la formule échiquier, le « défi conduite» départage les équipes.**
- **En cas d'égalité au classement, nous départageons les équipes avec le défi conduite (au 10<sup>ème</sup> de seconde)**
- **Les équipes ne peuvent pas se rencontrer 2 fois (ex: si le 3<sup>ème</sup> et le 4<sup>ème</sup> se sont déjà rencontrés, donc les matchs seront : le 3<sup>ème</sup> c. 5<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> c. 6<sup>ème</sup>)**
- **Le classement final est réalisé par l'addition des 5 épreuves en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes départage par le Défi Jonglage au 10<sup>ème</sup> de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée**







# LE REGLEMENT

## Ateliers techniques

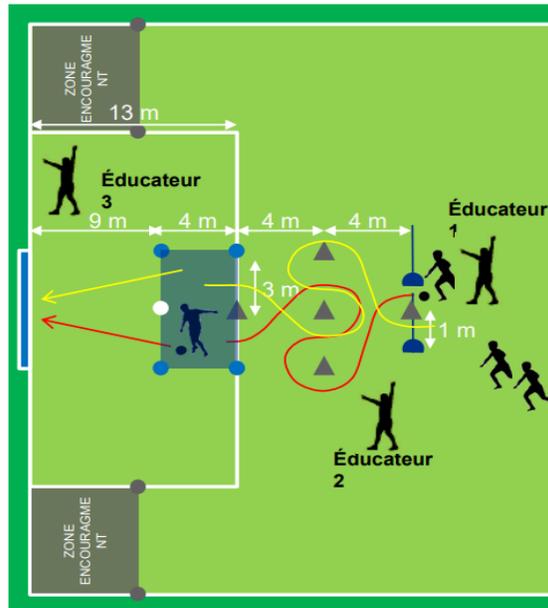
## DEFI CONDUITE



Défis techniques

### 3.1 Descriptif des ateliers

#### 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 bâche. 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.

Temps	Défi conduite pts
1'15	60
1'16	59
1'17	58
1'18	57
1'20	55
1'21	54
1'22	53
1'25	50
Etc	Etc





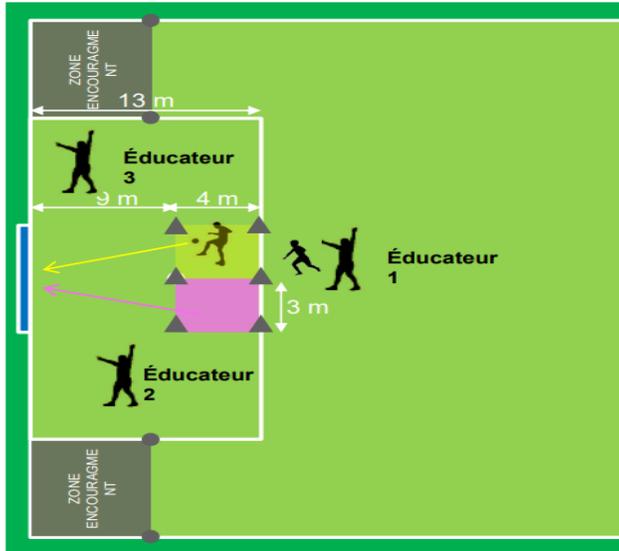
# LE REGLEMENT

## Ateliers techniques

Défis techniques

### 3.1 Descriptif des ateliers

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.

## DEFI JONGLAGE



Points	Défi Jonglage
2'42	60
2'44	59
2'45	59
2'46	58
2'50	56
2'58	52
Etc	Etc





# FEUILLE DE MATCH U13G / U13F

**A ME RENVOYER LE MERCREDI 3 AVRIL 2024 Dernier Délai**  
**PAR MAIL : [pgrandin@dfsm.fff.fr](mailto:pgrandin@dfsm.fff.fr)**  
**Stabiloté vos joueurs U12G**



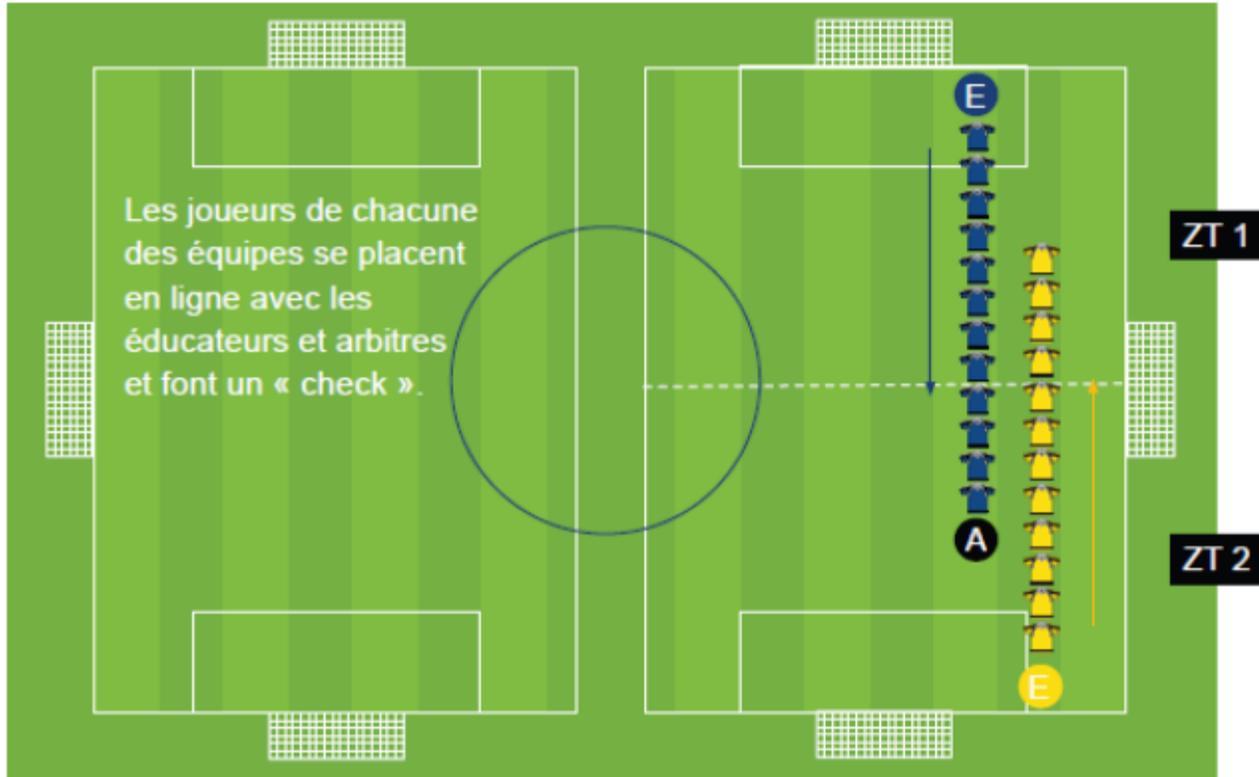




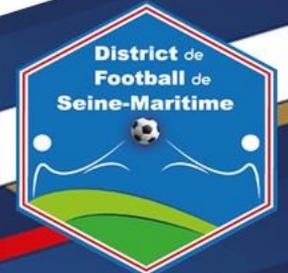
# Protocole avant match



Exemple N°2 de protocole d'avant match U12/U13



ZT : Zone Technique  
A : Arbitre  
E : Entraîneur





## TIRAGE AU SORT 1<sup>ER</sup> TOUR U13F



**FC DIEPPE - GRAND QUEVILLY FC**  
**FUSC BOIS GUILLAUME – ROUEN SAPINS FC**  
**MT ST AIGNAN FC – US QUEVILLY ROUEN METROPOLE**  
**CMS OISSEL - LE HAVRE AC**





# TIRAGE AU SORT 1<sup>ER</sup> TOUR U13G



**FC ROUEN 1899 – AS MADRILLET CHÂTEAU BLANC  
CS GRAVENCHON – FC DIEPPE  
STDE GRD QUEVILLY – CMS OISSEL  
ES MT GAILLARD – ECOLE DE FOOT ELBEUF  
LE HAVRE AC – US QUEVILLY ROUEN METROPOLE  
ESM GONFREVILLE ORCHER – ROUEN SAPINS FC  
SC OCTEVILLE SUR MER – CO CLEON  
LE HAVRE CAUCRIAUVILLE SPORT - AS FAUVILLE EN CAUX**





**NOMBRE DE QUALIFIE(E)S POUR  
LA FINALE REGIONALE FESTIVAL PITCH  
U13G/U13F**

**POUR LE DISTRICT DE FOOTBALL DE SEINE  
MARITIME EST DE**

**5 EQUIPES POUR LA CATEGORIE U13G**

**5 EQUIPES POUR LA CATEGORIE U13F**

**QUI AURA LIEU LE SAMEDI 4 MAI 2024  
SUR LES INSTALLATIONS DU CMS OISSEL**





# QUESTIONS

