

DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



ASSOCIATION

Finale Départementale Festival Foot U13 Pitch

SAMEDI 6 AVRIL 2024



STADE GEORGES LEFEVRE
ST GERMAIN EN LAYE



Yvelines
Le Département



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Direction
Départementale
de la Cohésion
Sociale
des YVELINES



41, avenue des 3 peuples
78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX
Site Internet : <http://dyf78.fff.fr>



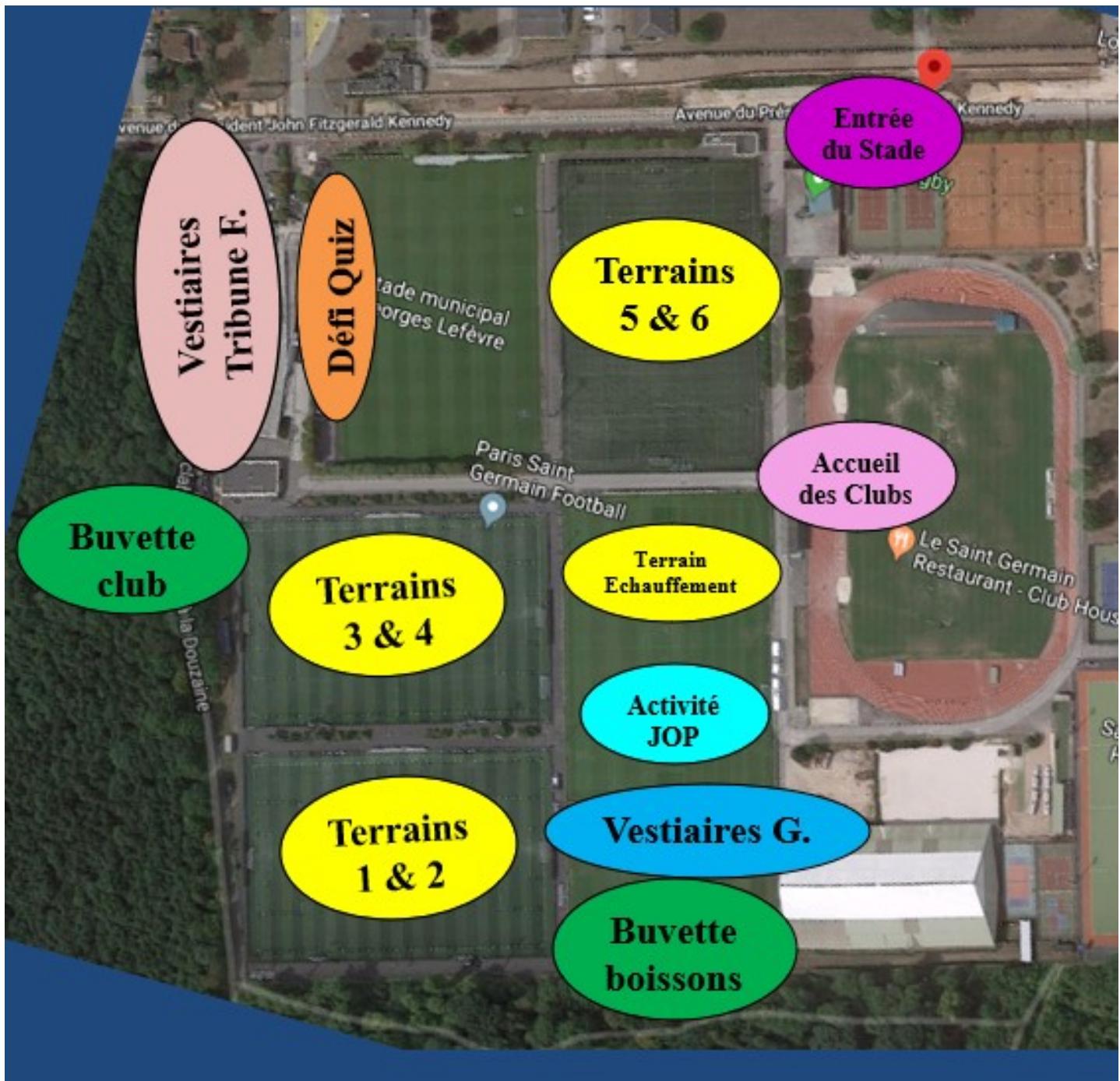
Téléphone : 01 80 92 80 22
Télécopie : 01 80 92 80 31
Messagerie : administration@dyf78.fff.fr



Plan du Site d'accueil Stade Georges Lefevre à Saint Germain en Laye



ASSOCIATION





Planning Prévisionnel



Accueil des Équipes	8h45
Gestion/Validation de la FMI	9h30
Briefing obligatoire	10h00
Début des épreuves (défis techniques & quizz)	10h30
Fin des épreuves	12h00
Premier tour des rencontres filles & garçons	12h15
Pause repas de 1h	13h00
Deuxième tour des rencontres filles & garçons	14h00
Troisième tour des rencontres filles & garçons	15h00
Quatrième tour des rencontres filles & garçons	15h50
Cinquième tour des rencontres filles & garçons	16h40
Fin des rencontres	17h20
Remise des récompenses	17h40

Équipes Qualifiées

U13 GARCONS	U13 FILLES	U13 GARCONS
BOUAFLE FLINS ES	MANTOIS 78 FC	PLAISIROIS FO
ELANCOURT OSC	POISSY FC	POISSY FC
GUYANCOURT ES	PARIS SAINT GERMAIN FC	SARTROUVILLE ES
MAISONS LAFFITTE FC	RAMBOUILLET FC	ST GERMAIN FC
MANTOIS 78 FC	TRAPPES ES	TRAPPES ES
MONTESSEN US	VERNEUIL US	VERNEUIL ENT.
MUREAUX OFC	VERSAILLES 78 FC	VERSAILLES 78 FC
PARIS SAINT GERMAIN FC	VOISINS FC	VILLENNES ORG. FC

Qui succèdera à nos lauréats de la saison 2023 ?



U13F : PARIS SAINT GERMAIN FC

U13G : VERSAILLES 78 FC & PARIS SAINT GERMAIN FC

Dispositions générales

Le « Festival Foot U13 Pitch » est une manifestation qui vise à associer des épreuves sportives & éducatives. Les Commissions Football Animation et Évènementielles, nommées par le Comité de Direction du District, sont chargée de l'organisation de ces épreuves dans le respect du règlement.

- Chaque équipe sera composée de 8 joueur(se)s et 4 remplaçant(e)s (dont le(la) gardien(ne) de but). Les joueur(e)s participants doivent être qualifié(e)s suivant les règlements généraux (art. 89.1).

Dispositions

- **Chaque équipe devra amener une tablette afin de présenter sa composition d'équipe, via l'application « Feuille de Match Informatisée ». La procédure a été présentée lors de la réunion des clubs le jeudi 21 mars (cf. annexe). Une vérification physique des licences sera effectuée avant la première épreuve de la journée.**
- Les joueur(se)s doivent être qualifié(e)s dans leur club au plus tard le **31 janvier 2024**.
- Les joueur(se)s ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club ou entente.
- Le nombre de joueur(se)s titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match est limité à quatre dont un « hors période ». (Art. 160 R.G. F.F.F.)
- **Les équipes sont tenues de participer avec 12 joueurs ou joueuses. 2 absences justifiées (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours). 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 litiges, réserves et suites disciplinaires sont examinés par la Commission d'Organisation du District & la Commission Football Animation. **Aucune réclamation d'après match ne peut être déposée. Les décisions sont sans appel.**
- **Chaque équipe devra être équipée d'un jeu de maillots numérotés au cours de chaque rencontre.** (N'oubliez pas de prévoir 2 jeux de maillots numérotés de couleurs différentes)
- Les équipes non présentes à l'heure du coup d'envoi seront considérées comme forfait.
- Chaque joueur participant devra participer à au moins 50% du temps de jeu sur l'ensemble de la journée. Une comptabilisation du temps de participation sera effectuée par les clubs et les membres de l'organisation.
- Une équipe ne peut compter plus de trois joueur(se)s U 11 surclassé(e)s. (article 168 des règlements généraux).
- Il est demandé aux responsables des clubs conviés de prendre toutes dispositions pour que les spectateurs et parents accompagnant les équipes, n'aient aucune possibilité d'accès aux terrains.
- Le joueur / la joueuse suspendu(e) en raison de faits survenus en compétition officielle est interdit de participer au Festival Foot U13 Pitch.. Un match de Festival Foot U13 Pitch ne permet pas à un licencié de purger une suspension prononcée en raison de faits survenus en compétition officielle.
- Tous les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la Commission d'Organisation responsable de la Compétition et en dernier ressort par le Comité de Direction du District sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires jugés par la Commission de Discipline du District.

Règlement général

Les 8 ou 16 équipes présentes à la Finale Départementale participent à deux défis techniques (conduite + jonglerie), 5 rencontres et 2 quizz éducatifs (cf. règlement). Les équipes réalisent les défis techniques en amont des rencontres. Chaque équipe dispute 5 rencontres selon la **Formule Échiquier**.

Pour déterminer les rencontres, c'est le résultat de l'épreuve technique de conduite qui départage les équipes en cas d'égalité. Par contre, c'est le résultat de l'épreuve de jonglerie qui est pris en compte en cas d'égalité au moment du classement final, puis la différence de buts sur les rencontres.



Règlement Formule Échiquier



Le tirage au sort effectué, en présence des clubs qualifiés, par la Commission Football Animation, a permis de déterminer l'ordre des premières rencontres. Chaque équipe a été affectée d'un numéro de G1 à G16 (U13) & F1 à F8 (U13F). Les premières rencontres seront déterminées comme suit :

- ☛ **Match 1 :**
U13 : G1/G15 - G2/G16 - G3/G13 - G4/G14 - G5/G11 - G6/G12 - G7/G9 - G8/G10.
U13F : F1/F7 - F2/F8 - F3/F5 - F4/F6
- ☛ **Match 2** suivant le 1^{er} classement établi à l'issue du Match 1.
1^{er}/2^{ème} - 3^{ème}/4^{ème} - 5^{ème}/6^{ème} - 7^{ème}/8^{ème}. Etc.
- ☛ **Match 3** suivant le 2^{ème} classement établi à l'issue du Match 2.
- ☛ **Match 4** suivant le 3^{ème} classement établi à l'issue du Match 3.
- ☛ **Match 5** suivant le 4^{ème} classement établi à l'issue du Match 4.

Un classement est effectué après chaque rencontre afin de déterminer le match suivant. Aucune équipe ne peut rencontrer deux fois le même adversaire. Le cas échéant la suivante au classement est prise en considération.

Le décompte des points se fait de la façon suivante :

Victoire = 48 points / Nul = 24 pts / Défaite = 12 points

Bonus offensif (minimum 2 buts/match) = 12 points

Durée d'une rencontre = 14' (Changement joueur arbitre-assistant à 7') / Temps de jeu total = 70'

En cas d'égalité de points entre deux ou plusieurs équipes, c'est l'épreuve de conduite qui départagera les équipes.

Premières rencontres

<i>Tirage Au Sort U13</i>					
Poule Unique					
G 1	ELAN COURT OSC		G 15	MAISONS LAFFITTE FC	
G 2	MANTOIS 78 FC		G 16	VERN EUIL ENTENTE	
G 3	POISSY FC		G 13	BOUAFLE FLINS ES	
G 4	MONTESSEN US		G 14	MUREAUX OFC	
G 5	PLAISIROIS FO		G 11	SARTROUVILLE ES	
G 6	GUYANCOURT ES		G 12	VERSAILLES 78 FC	
G 7	PARIS SAINT GERMAIN FC		G 9	ST GERMAIN FC	
G 8	VILLENNES ORGEVAL FC		G 10	TRAPPES ES	

<i>Tirage Au Sort U13 F</i>					
Poule Unique					
F1	VOISINS FC		F7	RAMBOUILLET YVELINES FC	
F2	PARIS SAINT GERMAIN FC		F8	VERN EUIL ENTENTE	
F3	POISSY FC		F5	MANTOIS 78 FC	
F4	TRAPPES ES		F6	VERSAILLES 78 FC	

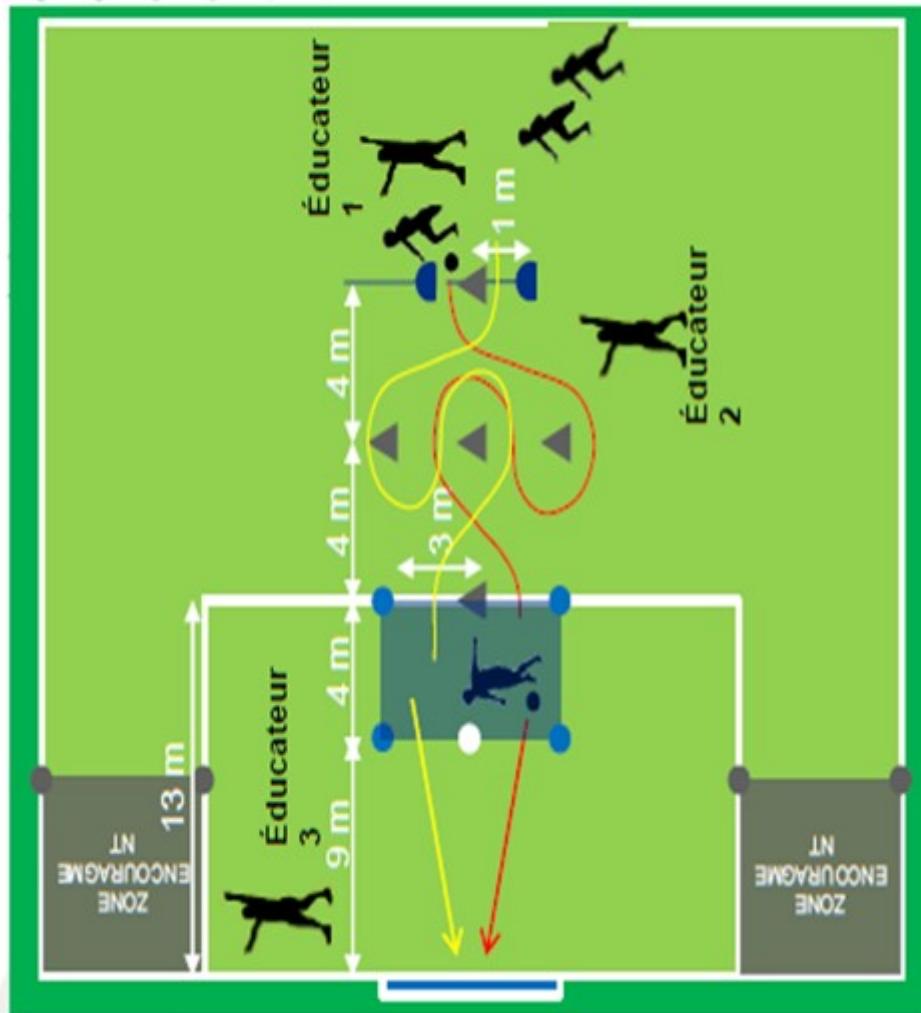
Tirage effectué le Jeudi 21 Mars 2024

Règlement - 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 bâche. 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



Temps bonus :

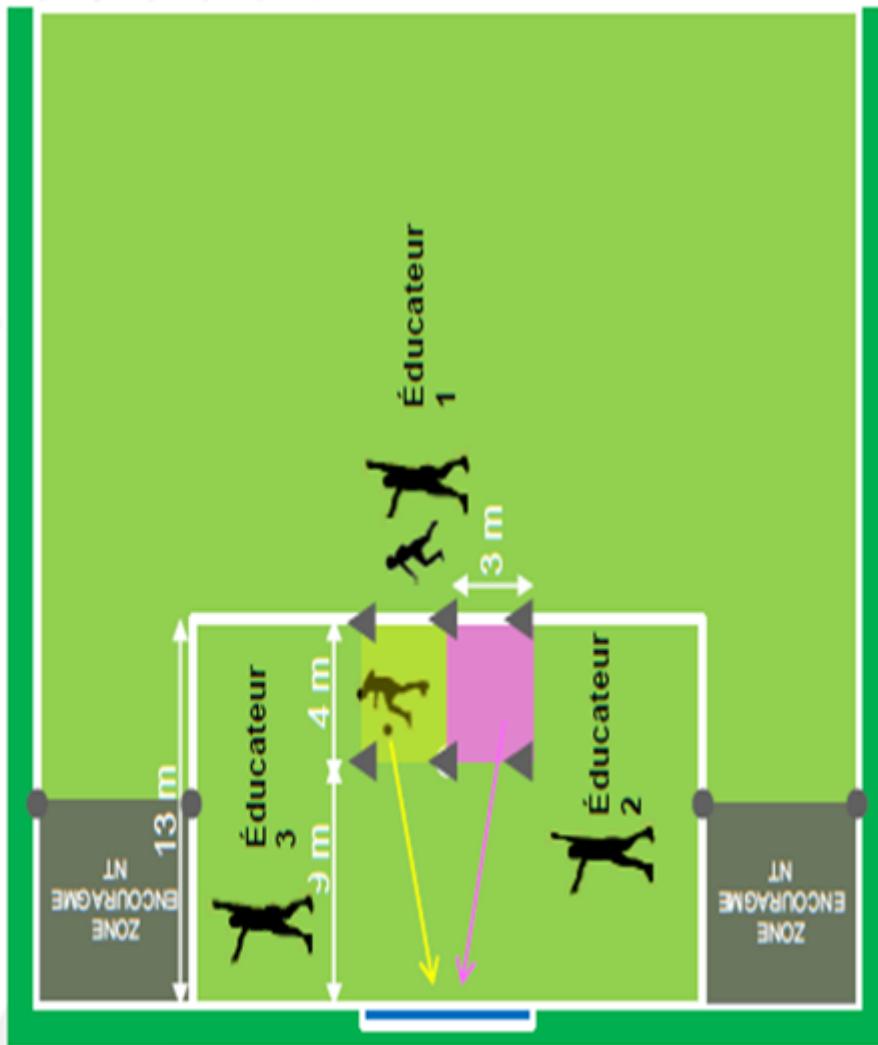
Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

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

Règlement - Défi Jonglage

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 bâche. 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.

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.

Malus :

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but

(1 rebond maximum avant la bâche)
Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.

Légende

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



Attribution des points



Epreuves mises en places :

- Défis techniques (conduite & jonglerie)
- Quizz éducatifs (règles de vie & règles de jeu)
- 5 Rencontres

Pour chacune de ces épreuves, un nombre de points est attribué en fonction du temps réalisé sur chacun des défis techniques, du nombre de bonnes réponses au quizz et des résultats des rencontres disputées.

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).

Matchs	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
Phases départementale & régionale		Toutes phases		
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. Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort. Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points		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 La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.		
Phase nationale		Phases départementales et régionales		
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. Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort. Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points		1 point par bonne réponse/joueur(se). 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. Phase nationale 0,5 point par bonne réponse/joueur(se). 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.		

Rappel des Lois du Jeu

Le règlement du Football à 8 est intégralement appliqué, comme le stipule la circulaire relative à l'évolution du Football Animation votée lors de l'A.G. Fédérale du 9 février 2013, sauf dispositions particulières précisées ci-dessous.

La durée d'une rencontre est de 14 minutes avec un remplacement du joueur arbitre assistant à 7 minutes, le temps de jeu total ne peut pas dépasser 70' par équipe.

QUELQUES RAPPELS :

Chaque équipe sera composée de 8 joueur(se)s et 4 remplaçant(e)s (dont le(la) gardien(ne) de but).

Le port des protège-tibias est obligatoire pour les joueur(se)s.

Coup d'envoi et reprise du jeu :

Règle identique à celle du jeu à 11, mais **les Joueurs doivent se trouver à 6 mètres du ballon. Un But ne peut être validé si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi et de la reprise du jeu.** Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, un coup de pied de but est accordé à l'équipe adverse.

Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect :

- Jouer de manière dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect
 - ☞ Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire.
 - ☞ Dégager le ballon de volée ou 1/2 volée.
 - ☞ Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
 - ☞ Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

Dispositions particulières

Procédure de remplacement :

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de quatre (4). Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu, et pour lequel il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacements. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur. Le gardien de but peut remplacer n'importe quel joueur de champ.

Infractions / Sanctions

Si durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu avant que le joueur remplacé ne l'ait entièrement quitté :

- Le jeu est arrêté.
- Le joueur remplacé est sommé de quitter le terrain de jeu.
- Le joueur remplaçant est averti et reçoit un carton jaune.
- Le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc direct est exécuté depuis la ligne de réparation et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Si durant un remplacement, un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu ou si un joueur remplacé le quitte sans passer par sa zone de remplacements :

- Le jeu est arrêté.
- Le joueur contrevenant est averti et reçoit un carton jaune.
- Le jeu reprend par un coup franc indirect exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu. Toutefois, si le ballon se trouvait dans la surface de réparation, le coup franc direct est exécuté depuis la ligne de réparation et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

Rôle du Joueur Arbitre-assistant

Conformément aux directives de la Fédération Française de Football ce sont les joueurs remplaçants qui officient en qualité d'arbitre-assistant sur toutes les rencontres. L'arbitre central étant un arbitre officiel D.Y.F. désigné par la Commission de District de l'Arbitrage.

Les rencontres ayant des temps de jeu de 14' et du fait qu'il n'y ait pas de temps « pause coaching », un changement de joueur(se)r arbitre-assistant(e) sera effectué à la 7' de jeu. Nous demandons aux éducateur(trice)s d'équipes d'être vigilant(e)s par rapport à la rotation de ses joueur(se)s, afin que tou(te)s, bénéficient d'un temps de jeu suffisant (au minimum 50% du temps de jeu total sur la journée). Un(e) joueur(se)r ne pourra pas officier sur plus d'une rencontre sur la journée.

Sur chaque rencontre, deux arbitres officiels D.Y.F. effectueront un tutorat des joueur(se)s officiant en tant qu'arbitre-assistant(e), afin de les épauler dans leur tâche. Attention, cela ne signifie pas que l'arbitre officiel D.Y.F. téléguidera le joueur(se)r. Il l'assistera de manière pédagogique dans ses missions.

Rappel des missions :

- Signaler lorsque le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu, au sol ou en l'air, dans la moitié de terrain de son équipe (au niveau de la ligne de touche sur sa moitié de longueur de terrain et de la ligne de but situées de son côté).
- Signaler lorsqu'un(e) joueur(se)r peut être sanctionné(e) parce qu'il(elle) se trouve en position de hors-jeu.
- Signaler lors d'un coup de pied de réparation (pénalty), si le(la) gardien(e) de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

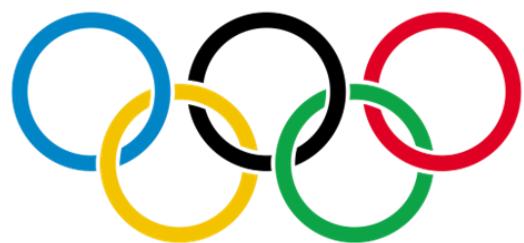
Nous vous demandons d'être indulgent vis-à-vis des décisions prises par les joueur(se)s arbitres-assistant(e)s et de canaliser, si nécessaire, l'entourage de votre équipe afin que le(la) joueur(se)r puisse évoluer dans un climat serein, bénéfique pour son apprentissage.



Merci de les encourager !



Thème de la journée



REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la Finale Départementale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à l'U.E.F.A EURO 2024 en ALLEMAGNE. (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...

- **Le District**

Peut valoriser la ou les délégations les plus originales et dynamiques.

EQUIPES	SUPPORTERS			EQUIPE	EDUCATEUR	TOTAL	Classement
Garçons & Filles	Visuel 6 pts	Ambiance 2 pts	Fair Play 2 pts	Visuel 7 pts	Visuel 1pt	Fair Play 2pts	20 pts



**6
AVRIL
2024**



Festival **FOOT U13** **PITCH**

L'évènement foot,
éducatif et festif !

PHASE DÉPARTEMENTALE



Yvelines
Le Département



Liberté • Égalité • Fraternité
RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
Direction
Départementale
de la Cohésion
Sociale
des YVELINES

