SAM. 30
MARS
2024
ST-BREVIN
LES PINS
FFF
Festival
FOOT U13
PITCH
L'évènement foot,
éducatif et festif !
PHASE DÉPARTEMENTALE

SOMMAIRE

1. Aspects Règlementaires :

- Article 1 – Composition des équipes, conditions de participation et qualification des joueurs et joueuses — Page 4
- Article 2 - Composition des Groupes — Page 5
- Article 3 - Système de l'Épreuve dite « Échiquier » et programme de la journée — Page 5
- Article 4 - Classement — Page 8
- Article 5 – Fin de l'Épreuve – Classement final — Page 8
- Article 6 - Protocole du Fair-Play — Page 9
- Article 7 - Durée des Rencontres — Page 9
- Article 8 - Discipline et Banc de Touche — Page 9
- Article 9 - Équipement — Page 10
- Article 10 - Lois du Jeu — Page 10
- Article 11 - Arbitrage et Arbitres Assistants — Page 10
- Article 12 - Opération "Carton Vert" — Page 10
- Article 13 - Discipline — Page 11
- Article 14 - Règlement — Page 11
- Article 15 - Protocole de Fin d'Animation — Page 11
- Article 16 - Écoresponsabilité — Page 11
- Article 17 - Une « Compétition Festive et Éducative » — Page 12

2. Les Défis Techniques :

- Descriptifs des ateliers :
  - Défi-Conduite — Page 13
  - Défi Jonglage — Page 14

SAMEDI 30 MARS 2024 - AC SAINT-BRÉVIN

Introduction : La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent pour la saison 2023-2024, la 8ème édition du « **Festival Foot U13 - Pitch** », une manifestation qui vise à associer le sportif à l'éducatif !

Le rendez-vous est fixé à :

- **U13M : 8h30 précises**
- **U13F : 9h00 précises**

Chaque équipe sera composé de 12 joueurs ou joueuses titulaires d'une licence dûment complétée (autorisation médicale, photo...).
Le contrôle de la qualité de licencié(e)s (joueuses, joueurs, éducatrices, éducateurs, dirigeantes, dirigeants) sera exigé au début de la journée dans les conditions prévues à l'article 141 des Règlements Généraux de la FFF. Se présenter à l'accueil dès votre arrivée avec la feuille de match remplie. **La liste des licencié(e)s de chaque équipe comportant la photographie, sera extraite de Footclubs par le centre de gestion**, permettant aux membres de commission de valider la participation des licencié(e)s à la journée.
Chaque équipe devra prévoir 1 jeu de maillot.

● ASPECTS RÈGLEMENTAIRES ●

Les épreuves du Festival Foot U13 « Pitch » sont réparties de la manière suivante :

- 2 défis techniques (25% des points) :
  - Défi-conduite
  - Défi-jonglage
  - 1 passage par joueur ou joueuse : si moins de 12 joueurs ou joueuses, tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou de plusieurs joueurs ou joueuses de l'équipe.
- 2 quiz sur les règles (questionnaire individuel, 25% des points)
  - Règles du jeu (5 questions par joueur ou joueuse)
  - Règles de vie (5 questions par joueur ou joueuse)
- 5 rencontres 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 2ème but marqué)

Les 4 équipes U13M et U13F qui totaliseront le plus grand nombre de points seront retenues pour la Phase Régionale qui se déroulera le <u>samedi 18 Mai 2024 au stade de Gagné à Orvault (club support : Orvault SF).</u>

Article 1 – Composition des équipes, conditions de participation et qualification des joueurs et joueuses :

Les équipes participent avec 12 joueurs ou joueuses.

Peuvent participer au FFU13 M :
- Les joueurs U13 et U12 et les joueuses U13F et U12F
- 3 joueurs U11 maximum
- Les joueuses U14F

Peuvent participer au FFU13 F :
- Les joueuses U13F et U12F
- 3 joueuses U11F maximum

Chaque équipe se présentant avec un effectif inférieur à 12 sera pénalisée d'un retrait de 40 points par absence non justifiée.

Absence justifiée : Effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur ou joueuse, événement exceptionnel.
Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Pourront participer à cette animation, seuls les joueuses ou joueurs titulaires d'une licence FFF en règle et qualifié(e) dans leur club au plus tard **le 31 janvier 2024.** Les joueuses ou joueurs présents sur le site et faisant partie de l'équipe qui ne seraient pas en mesure de présenter leur licence au moment du pointage des équipes et à l'appel des joueurs ou joueuses (aucun retard ne sera toléré) ne pourront en aucun cas participer à cette manifestation.

Le nombre de joueurs ou joueuses titulaires d'une **licence « Mutation »** pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match est **limité à 4 dont 1 maximum ayant changé de club hors période.**

Une joueuse qui a participé avec son club au FFU13 M lors de la phase départementale, peut participer au FFU13 F lors de la phase régionale avec ce même club, et inversement.

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.

Il est préconisé que le temps de jeu par joueur ou joueuse soit au moins égal à 50% du temps de jeu total.

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 FFU13 M FFU13 F au titre de la saison en cours.

Article 2 – Composition des groupes :

Les équipes qualifiées ont été réparties dans un ordre prédéfini par un tirage au sort en :

- **U13M : 1** Groupe de **16** équipes
- **U13F : 1** Groupe de **16** équipes

U13M - GROUPE "A"					
N° d'ordre		**Équipes**	**N° d'ordre**		**Équipes**
A.1		Guérande Sa 1	A.9		St-Herblain Uf 1
A.2		Carquefou Usja 1	A.10		Camoël Presqu'île Vilaine Fc 1
A.3		Nort s/Erdre Ac 1	A.11		Thouaré s/Loire Us 1
A.4		St-Nazaire Af 1	A.12		Blain Es 1
A.5		Nantes Bellevue Jsc 1	A.13		Vertou Ussa 1
A.6		Sucé s/Erdre Jge 1	A.14		St Julien Divatte Fc 1
A.7		Nantes Fc 2	A.15		Chateaubriant Voltigeurs 1
A.8		Geneston As Sud Loire 1	A.16		Nantes La Mellinet 1
U13F - GROUPE "B"					
N° d'ordre		**Équipes**	**N° d'ordre**		**Équipes**
B.1		Nantes Fc 1	B.9		Gf Loroux Divatte 1
B.2		Pontchâteau Aos 1	B.10		Gf Havre et Loire 1
B.3		Gf Violettes Sud Loire 1	B.11		Gf Loirocéan 1
B.4		Gf Presqu'île 44 1	B.12		Chateaubriant Voltigeurs 1
B.5		St-Nazaire Af 1	B.13		Gf Orvault 1
B.6		Nantes Métallo Sc 1	B.14		Carquefou Usja 1
B.7		Gf Loire et Cens 1	B.15		Rezé Fc 1
B.8		Gf Phil'Coul 1	B.16		Ac Chapelain 1

Article 3 - Système de l'Épreuve dite « Échiquier » et programme de la journée

Les équipes seront opposées selon la formule dite **"Échiquier"**
Suite au tirage au sort, les premières rencontres dans le tableau ci-dessous :

Festival Foot U13M & U13F :

FESTIVAL FOOT U13 : 1° Tour	
U13M - GROUPE "A"	
A.1 - A.2 : Guérande Sa 1 – Carquefou Usja 1	A.3 - A.4 : Nort s/Erdre Ac 1 – St-Nazaire Af 1
A.5 - A.6 : Nantes Bellevue Jsc 1 – Sucé s/Erdre Jge 1	A.7 - A.8 : Nantes Fc 2 – Geneston As Sud Loire 1
A.9 - A.10 : St-Herblain Uf 1 – Camoël Presquîle Vilaine Fc 1	A.11 - A.12 : Thouaré s/Loire Us 1 – Blain Es 1
A.13 - A.14 : Vertou Ussa 1 – St Julien Divatte Fc 1	A.15 - A.16 : Chateaubriant Voltigeurs 1 – Nantes La Mellinet 1
U13F - GROUPE "B"	
B.1 - B.2 : Nantes Fc 1 – Pontchâteau Aos 1	B.3 - B.4 : Gf Violettes Sud Loire 1 – Gf Presqu'île 44 1
B.5 - B.6 : St-Nazaire Af 1 – Nantes Metallo Sc 1	B.7 - B.8 : Gf Loire et Cens 1 – Gf Phil'Coul 1
B.9 - B.10 : Gf Loroux Divatte 1 – Gf Havre et Loire 1	B.11 - B.12 : Gf Loirocéan 1 – Chateaubriant Voltigeurs 1
B.13 - B.14 : Gf Orvault 1 – Carquefou Usja 1	B.15 - B.16 : Rezé Fc 1 – Ac Chapelain 1

Par la suite, à partir du 2ème tour, ainsi que pour le 3ème, le 4ème et le 5ème tour, l'ordre des rencontres est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes, comme suit :

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

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

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

Le logiciel « ÉCHIQUIER » 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.**

Le programme de la journée est disponible sur la page suivante.

● **PROGRAMME** ●

Festival Foot U13 - Pitch

Planning Festival Foot U13 Pitch

U13 Masculins

Accueil	8h30	Toutes les équipes *(de A1 à A16)*							
Contrôle licences	9h00	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
	9h15	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
		▼Jonglerie▼				▼Conduite de balle▼			
Ateliers Technique (passage n°1)	9h30	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
	9h40	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
Ateliers Technique (passage n°2)	9h50	A5	A6	A7	A8	A1	A2	A3	A4
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
	10h00	A13	A14	A15	A16	A9	A10	A11	A12
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
Terrains (Flammes)		Bleue	Jaune	Rouge	Vert	Orange	Rose	Grise	Violette
Match - J1	11h15	A1 - A2	A3 - A4	A5 - A6	A7 - A8	A9 - A10	A11 - A12	A13 - A14	A15 - A16
Match - J2	12h05	Gestion des rencontres par le logiciel							
Fin des matchs	12h30	Pause Méridienne							
Quiz P.E.F. (en salle)	13h45	Toutes les équipes							
Match - J3	14h45	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J4	15h35	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J5	16h25	Gestion des rencontres par le logiciel							
Récompenses	17h15	**CÉRÉMONIE de CLÔTURE**			*présence obligatoire*				
	17h30	**Fin du Festival Foot U13**							

U13 Féminines

Accueil	9h00	*Toutes les équipes (de B1 à B16)*							
Contrôle licences	9h30	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8
	9h45	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
		▼Jonglerie▼				▼Conduite de balle▼			
Ateliers Technique (passage n°1)	10h10	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
	10h20	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
Ateliers Technique (passage n°2)	10h30	B5	B6	B7	B8	B1	B2	B3	B4
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
	10h40	B13	B14	B15	B16	B9	B10	B11	B12
						Photo d'équipe officielle à la sortie du terrain			
Terrains (Flammes)		Bleue	Jaune	Rouge	Vert	Orange	Rose	Grise	Violette
Match - J1	11h40	B1 - B2	B3 - B4	B5 - B6	B7 - B8	B9 - B10	B11 - B12	B13 - B14	B15 - B16
Match - J2	12h30	Gestion des rencontres par le logiciel							
Fin des matchs	12h50	Pause Méridienne							
Quiz P.E.F. (en salle)	14h15	Toutes les équipes							
Match - J3	15h10	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J4	16h00	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J5	16h50	Gestion des rencontres par le logiciel							
		CÉRÉMONIE de CLÔTURE			*présence obligatoire*			**CÉRÉMONIE de CLÔTURE**	

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 points
- **Match perdu par pénalité ou par forfait :** 0 point
- **Bonus offensif :** 12 points supplémentaires à partir du 2ème but marqué dans le match !

Article 5 – Fin de l'épreuve – Classement final :

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 (5) :

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

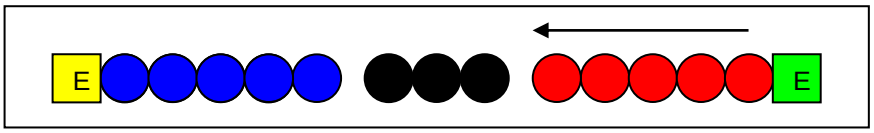
En cas d'égalité de points, le **défi-jonglage départagera** les équipes !

Ceci dans le but de définir le classement et de désigner les **4 équipes U13M et U13F qualifiées pour la phase régionale du Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter le District de Football de Loire-Atlantique, le samedi 18 mai 2024 au stade de Gagné à Orvault (club support : Orvault SF).**

Matchs	Défi-conduite	Défi-jonglage	Quiz règle de vie	Quiz règle de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonction des victoires, nuls ou défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. 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 60pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5pts.		1 pt par bonne réponse par 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.	

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

Avant chaque rencontre :
Les joueuses ou joueurs (y compris les suppléant(e)s), éducatrices, éducateurs et arbitres se regroupent aux flammes des terrains pour effectuer une entrée sur la musique, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par un check (voir croquis ci-dessous et page 15).



Après la rencontre :
L'ensemble des acteurs se retrouvent et se checke une nouvelle fois.

Temps de jeu - Préconisation :
Il n'y a pas de suivi du temps de jeu des joueurs ou des joueuses pendant les rencontres mais nous vous rappelons qu'il serait souhaitable que **le temps de jeu se rapproche des 50% du temps de jeu total sur la journée (soit 40 minutes) !**

Rappel, pendant la rencontre :
L'arbitre veille au bon déroulement dans l'esprit du Football de Pré-Compétition.
Educatrices, éducateurs, dirigeantes, dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons le jeune arbitre dans sa mission d'**Animateur du Jeu** en respectant ses décisions. Respectons le Football !

Article 7 – 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 supplémentaire relève de la seule responsabilité de l'arbitre.

Article 8 – Discipline et Bancs de touche (Zone Technique) :

L'accès au terrain est réservé aux joueurs et à l'encadrement des équipes.
Seuls, un éducateur et un 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 (éducatrice ou éducateur/dirigeant(e) ou joueuse 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 membres de l'encadrement 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 !**

Incident grave

En cas d'incident grave, la commission d'organisation est habilitée à prendre toutes mesures conservatoires utiles.

Elle soumet le dossier à l'organe disciplinaire compétent pour éventuelle suite à donner.

Article 9 – Équipement :

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 10 – Lois du Jeu :

Se référer au document « Les Lois du Jeu – U12/U13 Foot à 8 » sur le site internet > **cliquez ici**

Article 11 – Arbitrage & Arbitres assistants :

L'arbitrage du centre est assuré par un **arbitre officiel du District de football de Loire-Atlantique**.
Arbitres assistants : Arbitrage à la touche des Jeunes par les Jeunes, accompagné par un **arbitre officiel du District de football de Loire-Atlantique**.

A chaque temps de jeu, le responsable d'équipe proposera un joueur, qui sera arbitre assistant.
Un joueur ne peut pas être arbitre assistant 2 fois dans la journée.

Préconisation :
Il est souhaitable que 2 joueurs se partagent le temps de jeu de 2 fois 8 minutes, soit 10 joueurs différents sur les 5 rencontres.

Article 12 – 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**.

Mise en place du carton vert sur l'événement :

- Il récompense les bons comportements et attitudes fair-play
- C'est une récompense individuelle attribuée par les membres de la commission technique départementale
- Les joueurs et joueuses désignés seront mis en avant lors de la remise des récompenses

Ce "carton vert" apparaît comme une véritable distinction, et n'est pas pris en compte pour le classement final. Chaque joueur ayant reçu un « carton vert » se verra récompensé.

Article 13 – Discipline :

Chaque rencontre sera encadrée par un membre du District de football de Loire-Atlantique ou un membre de l'AC St Brévin.

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

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

Article 14 – Règlement :

Le règlement de la 8ème édition du **Festival Foot U13 - Pitch**, tel qu'il est prévu concernant la réglementation des compétitions nationales (Saison 2023/2024) fera référence.

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

Article 15 – Protocole de fin d'Animation :

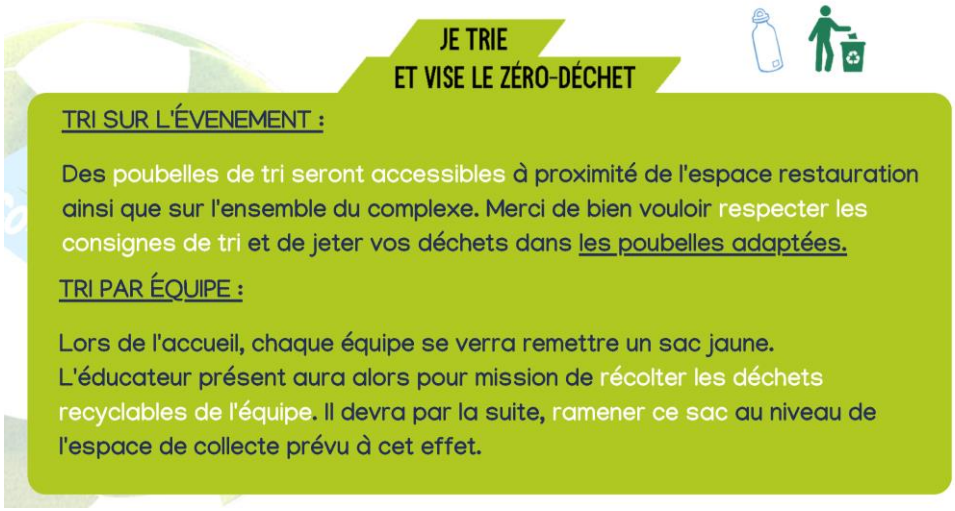
Par correction, notamment vis à vis des bénévoles du club qui accueille cette animation, tous les clubs (éducatrices, éducateurs, joueuses et joueurs) se doivent de rester jusqu'à la cérémonie de clôture « olympique ».

Par ailleurs, aucune récompense ne sera donnée avant la fin de la cérémonie de clôture.

Toute absence de club sera notifiée sur le bilan de l'animation à faire parvenir aux instances et sera soumis à la Commission Départementale Pré-Compétition - U13.

Article 16 – Écoresponsabilité :

Pour cette journée, le District de Football de Loire-Atlantique (via le volontaire en service civique) met en place les actions ci-dessous :



Article 17 - Une « compétition festive et éducative » :

TEAM SUPPORTERS

Venir aux couleurs de son club

Nous invitons les parents, accompagnateurs et supporters à venir aux couleurs de leur club pour supporter leur équipe. Au cours de la journée, les groupes de supporters seront sollicités pour être photographiés.

Quiz des supporters

Au moment de la photo, un quiz sera proposé aux parents, accompagnateurs et supporters.
Les questions porteront sur les bons comportements à adopter au bord des terrains.

Trophée de la meilleure "Team Supporters"

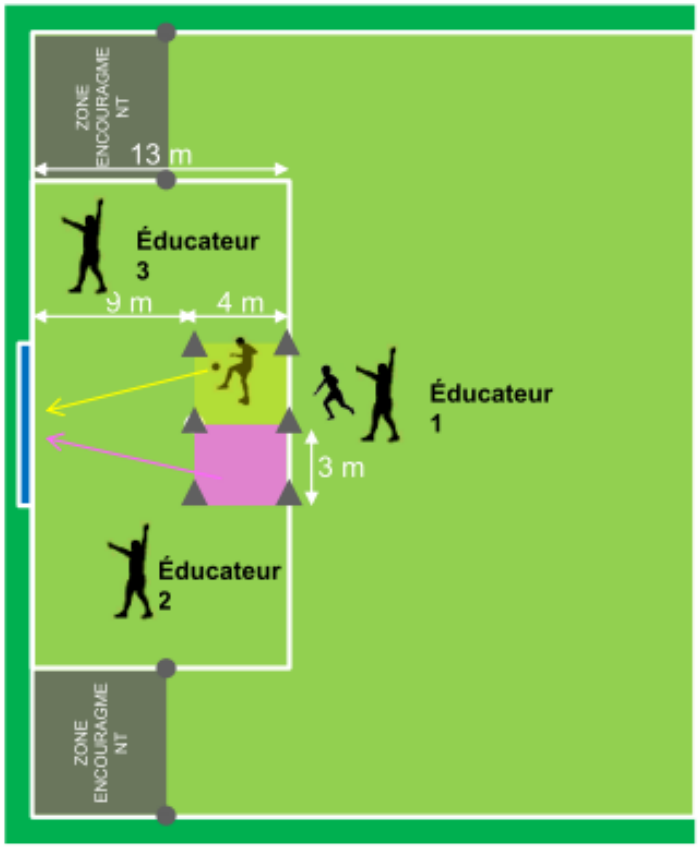
La meilleure "Team Supporters" sera récompensée à la fin de la journée en fonction de son engagement sur la photo (couleurs du club, enthousiasme, accessoires) et de sa réussite lors du quiz.

Défis Techniques

DESCRIPTIFS DES ATELIERS

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 enchainer 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.

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 bâche)
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

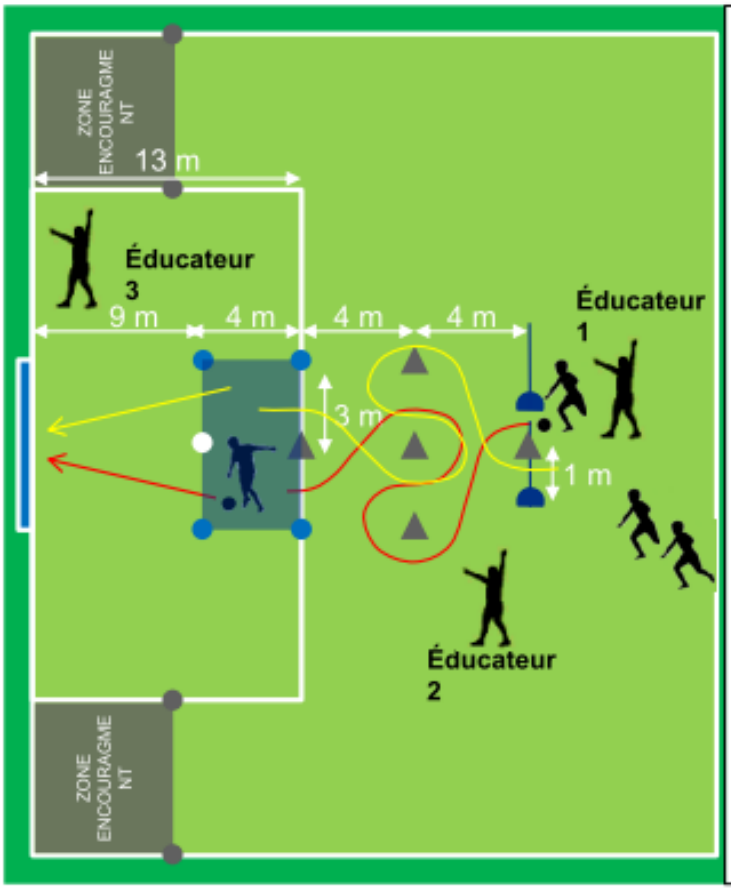
Si moins de 12 joueurs

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.

Lien vers vidéo Youtube

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 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
- 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.

Lien vers vidéo Youtube

Soyez PRÊTS

PLAISIR RESPECT ENGAGEMENT TOLÉRANCE SOLIDARITÉ

et à vous de jouer !

Bonne journée à tous…

Sébastien CORNUAULT
Le Conseiller Technique Départemental
de la pratique U13 M et U13 F

La Commission Départementale
Football de Pré-Compétition U13