



CIRCULAIRE FESTIVAL PITCH U13 DU 7 AVRIL 2024

FINALE REGIONALE GUADELOUPE

Le Comité d'organisation :

Thierry MONTAGNE (DTR), Stanley NOEL, Larry OPET, Mario SEYMOUR, Willy BEAUZOR (CRFAL), Jean Emmanuel AIME (Membre), Gémael BEMATOL (Membre) + Membre du CDL à définir...

L'ETR et la CRFAL sont en charge de l'organisation du Festival Foot U13 PITCH 2024



Circulaire de cadrage Finale Régionale Festival U13 Pitch 2024

Le cadre général

12 Clubs participent à la Finale régionale :

AS DRAGON	RACING
CAM	RESISTANCE
CLUB SPORT	SIROCO
CSM	STADE LAM
GAULOISE	SS
JUVENTA	USBM

La compétition aura lieu le **DIMANCHE 07 AVRIL 2024** au Stade Municipal de SAINT-CLAUDE.

Format FINALE

12 équipes, 1 Quizz, 2 Défis techniques et des rencontres.

La première équipe classée sera qualifiée pour la **Finale Inter-Régionale en Guyane le 4 et 5 Mai 2024**.

Conformément à la circulaire FFF n°1 du Festival Foot U13 Pitch 2024 l'organisation est la suivante :

Rencontres :

- Format « **Echiquier** »
- **5 rencontres de 14 minutes par équipe (+ 2 minutes de pause coaching).**
- **Bonus offensif : attribution de points supplémentaires à partir du 2^{ème} but marqué par match.**

2 Défis techniques et 1 Quizz :

- **1 défi « conduite »**
- **1 défi « jonglage »**
- **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**
- **Quizz de 10 questions pour tous les joueurs, munissez-vous de vos 12 stylos obligatoirement et de sous-mains si nécessaire.**
- **Début du Quizz et des défis techniques à 08h30.**

Barème :

- 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 entre les 12 équipes, afin d'attribuer une lettre A à L à chaque équipe pour déterminer les rencontres du 1^{er} tour.
- Victoire : 48 points / Nul : 24 points / Défaite : 12 points / Bonus offensif : 12 points
- Quizz sur 10 questions 1 point / question = 10 pts/joueur soit total maximum 120 pts pour une équipe.
- Le classement final est réalisé par l'addition des points des 4 épreuves.

Clubs/équipes :

- Obligation d'avoir 12 joueurs **licenciés au plus tard au 31/01/2024** sur la feuille de match.
- Pénalité de - 40 pts par joueur sans absence justifiée.
- Possibilité de surclassement de 3 joueurs U11.
- Possibilité de faire jouer les féminines licenciées u11F à u14F
- **Possibilité de 4 joueurs mutés dont 2 hors périodes**
- Tous les joueurs doivent participer au moins à la moitié du temps de jeu global.
- L'arbitrage à la touche doit être effectué par les joueurs des équipes du plateau (Tutorat assuré par les arbitres officiels présents pilotés par le Président de la CRA).

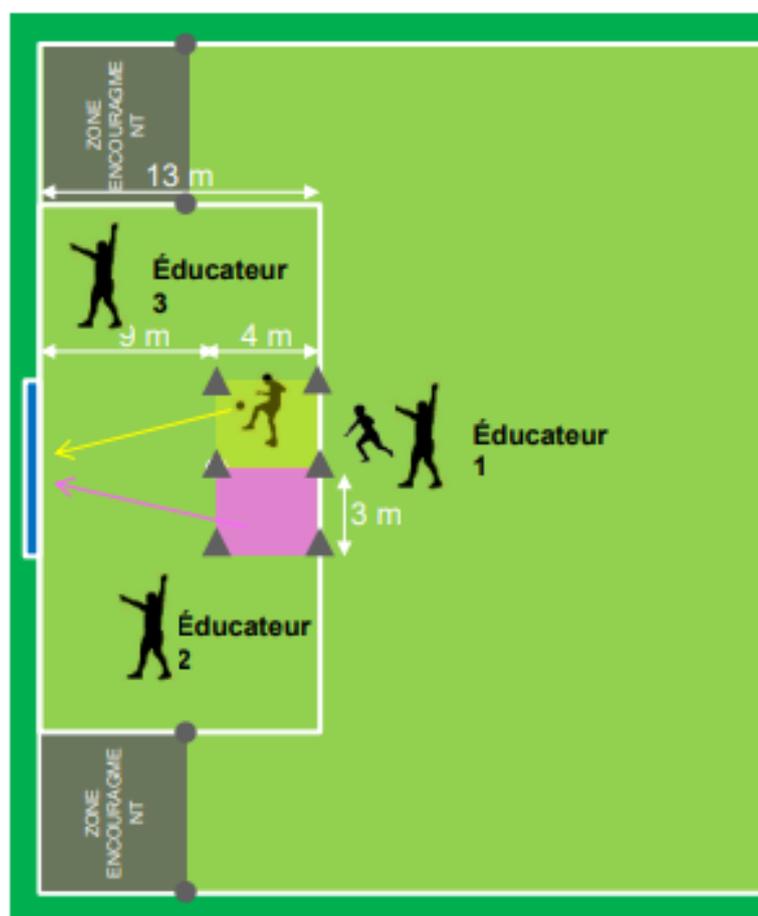
Organisation, actions et animations associées :

- **7h30 Arrivée des équipes**, Installation, préparation des joueurs, remise de la fiche d'inscription de l'équipe, et contrôle des licences des joueurs des équipes en présence.

Vérification des licences via Foot-compagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

- **7h45 Réunion Coordination** avec l'éducateur responsable d'équipe, les membres de commission et les arbitres.
- **8h30 Début du Quizz et des défis techniques.**
- **9h45 Début des rencontres.**
- Protocoles avant et après match
- Thème du festival Pitch : UEFA Euro 2024 / JO & JOP PARIS 20
- Fin prévu entre 13h et 14h

PHASE LIGUE DOM-TOM – 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 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

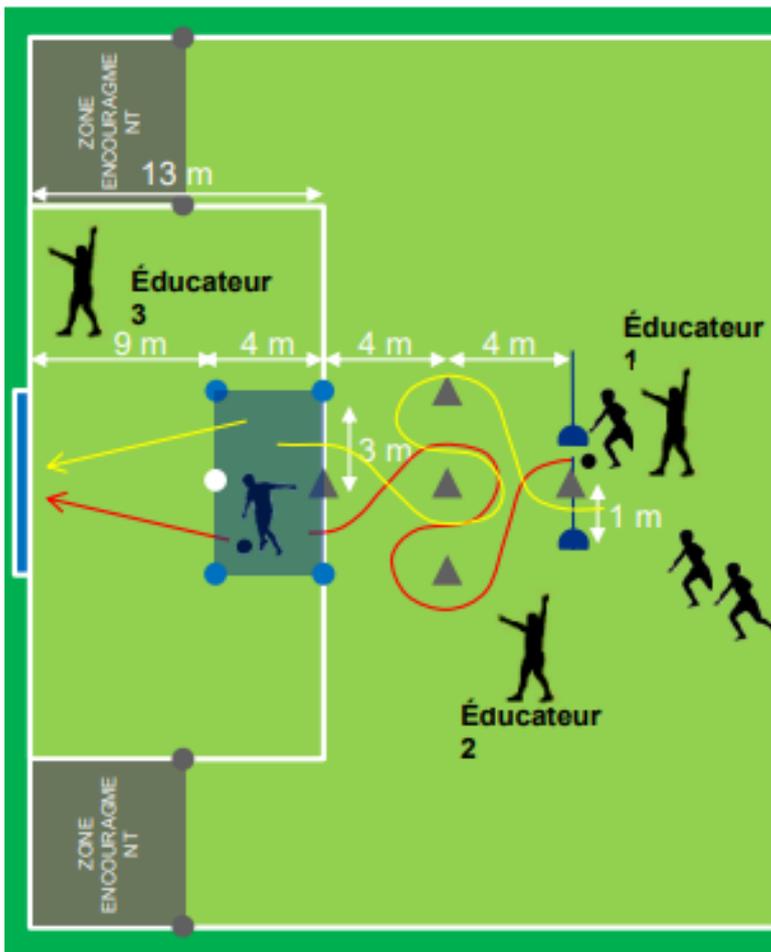
Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

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.

PHASE LIGUE DOM-TOM – 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 bêche. 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.



Le Secrétaire Général

Lucien GALVANI