



FESTIVAL U13

Organisation 2018/2019



Sous l'impulsion de la Fédération Française de Football, le District de Tarn et Garonne de Football met en place le Festival U13 sous la forme « Jours de Coupe » pour la catégorie U12/U13.

Calendriers :

3 dates définies et inscrites sur le calendrier annuel.

Le 24 novembre 2018, le 19 janvier 2019 et le 16 mars 2019.

Toutes les équipes joueront sur ces trois dates.

Organisation du plateau :

4 équipes sont convoquées sur un même stade. Le tirage au sort désigne les 1^{ers} matchs :

- Match 1 : AxB
- Match 2 : CxD

Les matchs suivants seront définis en fonction des résultats des 1^{ers} matchs à savoir:

- Match 3 : finale des gagnants
- Match 4 : finale des perdants

Les matchs 1 et 2 ont lieu en même temps, tout comme les matchs 3 et 4 (utilisation de 2 terrains de foot à 8). Durée de matchs de 2x15 minutes avec mise en place de la pause coaching (2 minutes maxi).

Afin de départager les matchs nuls, il sera mis en place un défi **avant** chaque match.

Celui-ci opposera les équipes se rencontrant.

En cas de match nul, c'est le vainqueur du défi d'avant match qui sera déclaré vainqueur de la rencontre.

Les Défis :

Les défis devront être mis en place avant chaque match. Ils détermineront les vainqueurs en cas de match nul.

Tous les joueurs doivent passer au moins une fois par journée sur le défi (y compris le gardien de but).

Le score des défis devront être reportés sur les feuilles de match dans les cases prévues pour les tirs aux buts.

- 24 novembre 2018 : Défi jonglerie

Tous les joueurs ont 2 essais chacun pour réaliser un maximum de 20 jongles pied droit, 20 jongles pied gauche et 20 jonglages de la tête. N'est retenu que le meilleur essai des jongles pied droit, le meilleur essai des jongles pied gauche et le meilleur essai des jongles de la tête. L'addition de ces trois essais est reportée sur la feuille de match (à côté du nom du joueur).

Concernant la jonglerie, le départ se fait ballon au sol pour les essais pied droit/gauche, à la main pour les essais de la tête. Aucune touche de rattrapage n'est autorisée. Le joueur peut choisir de lever le ballon de son bon pied avant de jongler du pied droit ou gauche (les touches sont comptées à partir du moment où il utilise le pied compté). C'est le responsable de l'équipe adverse qui comptabilise les essais.

Ensuite l'addition des 8 meilleurs totaux est faite par équipe. C'est l'équipe qui aura le meilleur total de l'addition de ses 8 meilleurs résultats qui sera désignée vainqueur en cas de match nul. En cas d'égalité entre 2 équipes, il sera pris en compte le total du 9^{ème} meilleur, puis si l'égalité persiste du 10^{ème} et ainsi de suite jusqu'au 12^{ème}.

Si une équipe se présente avec moins de 8 joueurs, c'est le total de l'équipe qui est pris en compte.

- 19 janvier 2019 : Défi 1 contre 1 avec le gardien (cf. document joint pour la mise en place).
Lors du 1^{er} match, 6 joueurs de chaque équipe font le défi avec le gardien. Si à la fin des 6 passages les équipes sont à égalité, un 7^{ème} joueur s'élanche et ainsi de suite sur le principe de la mort subite.

On recommence sur le même principe pour le 2nd match (en commençant par les joueurs qui n'ont pas pris part au défi du 1^{er} match).

- 16 mars 2019 : Défi coup de pied de réparation (cf. document joint pour la mise en place).
Lors du 1^{er} match, 6 joueurs de chaque équipe tirent le coup de pied de réparation (pénalty), si à l'issue de ces 6 tirs, les équipes sont à égalité, un 7^{ème} joueur tire et ainsi de suite sur le principe de la mort subite.

On recommence sur le même principe pour le 2nd match (en commençant par les joueurs qui n'ont pas pris part au défi du 1^{er} match).

La participation à ces journées est obligatoire pour les équipes engagées en championnat. En cas d'absence, le club sera sanctionné d'un forfait.

Cas particuliers :

Si seules trois équipes sont présentes sur le plateau, alors toutes les équipes se rencontrent et les défis sont faits avant chaque match entre les équipes se rencontrant.

De la même façon si seulement 2 équipes sont présentes, le défi est réalisé entre ces deux équipes et elles font un match de 2x30 minutes, avec une pause coaching au bout de 15 minutes.

Organisation des différents tours et qualification pour la journée départementale :

A l'issue de chaque tour un classement est établi de 1 à X en tenant compte des résultats obtenus à chaque journée.

C'est le classement à chaque journée qui détermine les plateaux suivants (système de l'échiquier)

Le classement sera établi de cette façon :

- *Victoire 4 points*
- *Match nul remporté grâce au défi : 2 points*
- *Match nul perdu à cause du défi : 1 point*
- *Match perdu : 0 point*
- *Match perdu par pénalité ou forfait : -1 point*

Pour la première journée, un tirage au sort détermine les premiers matchs. La première équipe tirée au sort reçoit le plateau (sauf si une équipe du même club reçoit déjà un plateau).

Pour les seconde et troisième journées, les plateaux sont définis comme suit :

- Equipes classées de 1 à 4 sur le même plateau, puis les équipes de 5 à 8, etc.
- C'est le résultat du défi jonglerie de la première journée qui départagera les équipes à égalité de points.
- L'équipe la mieux classée reçoit le plateau (sauf si elle a déjà reçu un plateau dans les tours précédents)
- Les équipes qui se sont déjà rencontrées ne joueront pas sur le même plateau (le cas échéant, c'est l'équipe classée juste en dessous qui participera au plateau supérieur). Cette disposition ne s'appliquera pas à la troisième journée pour les équipes ne pouvant se qualifier à la journée départementale.

A la fin de la troisième journée, les 16 équipes classées de la première à la seizième place sont qualifiées pour la journée départementale qui aura lieu le 6 avril 2019. *Attention un maximum de 2 équipes du même club (ou de l'entente) pourront participer à cette journée. Le cas échéant, c'est l'équipe classée 17^{ème} qui sera repêchée...*