



# FINALE DÉPARTEMENTALE

**COUPE U13 (réserves)**

**Samedi 8 juin 2024**

**à EPINAL**

(La Colombière - terrain honneur)



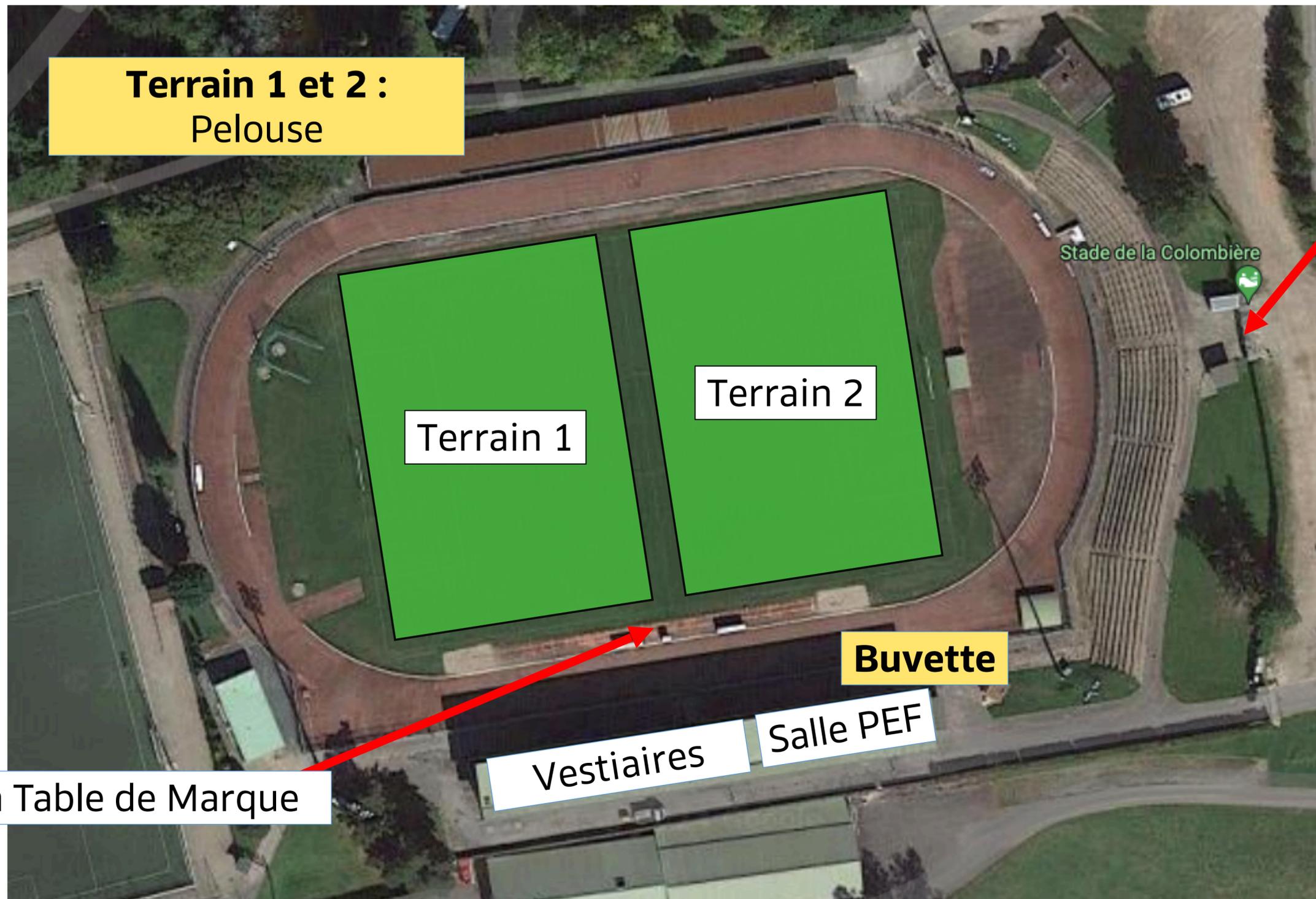
**8 équipes**



Délégation régionale académique  
à la jeunesse, à l'engagement et aux sports



# IMPLANTATION DU SITE



**Terrain 1 et 2 :**  
Pelouse

Entrée

Terrain 1

Terrain 2

Stade de la Colombière

Buvette

Vestiaires

Salle PEF

Implantation Table de Marque



# EQUIPES QUALIFIÉES

SA Epinal 2

FC Eloyes 2

AS Girancourt 2

ES Avièrè 2

FC Ste Marguerite 2

ES Thaon 2

SA Epinal Féminines 1

CS Charmes 2



# FINALE DE LA COUPE DISTRICALE U13

**9h30** Accueil des 8 équipes à la table de marque (dépôt des feuilles de matchs) +  
**PRÉSENTATION DU LISTING PAPIER (AVEC PHOTOS)**

**9h45** Briefing Educateur + **TIRAGE AU SORT DES PREMIÈRES RENCONTRES**

**10h00** Défis techniques

**10h45** Début des rencontres (2 rencontres / équipe)

**12h00** Pause repas

**13h30** Reprise des rencontres (3 rencontres / équipe)

**15h30** Remise des récompenses



# EPREUVES DE LA JOURNÉE

RENCONTRES	DÉFIS TECHNIQUES	QUIZZ EDUCATIF
<p><b>Garçons</b> : Formule échiquier</p> <p>1 groupe de 8 équipes</p> <p>5 matchs par équipe</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p>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.</p>	<p>1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles du jeu »</p> <p>5 questions / joueur / thème</p> <p>0,5 point par bonne réponse par joueur</p>

240 points  
+ 60 points bonus offensif

Défi conduite

60 points

Défi jonglage

60 points

60 points



# RENCONTRES

**FORMULE  
ECHIQUIER**

**5 RENCONTRES  
PAR ÉQUIPE**

**MATCHS DE 14  
MINUTES**

## POINTS :

- VICTOIRE : 48 POINTS
- NUL : 24 POINTS
- DÉFAITE : 12 POINTS
- BONUS OFFENSIF (2 BUTS MARQUÉS OU PLUS) :  
**+12 POINTS**

- 1 arbitre officiel
- 1 dirigeant de chaque équipe à la touche
- 2 éducateurs maximum sur le banc (1 seul debout)
- **Changements à la volée (pas d'arrêt)  
gérés par les responsables terrain**



# RENCONTRES

Tirage au sort pour les premières rencontres puis formule **échiquier**

Classement à la fin de chaque tour

Tour suivant = 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup> / 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup> / ...

2 équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois sur la journée

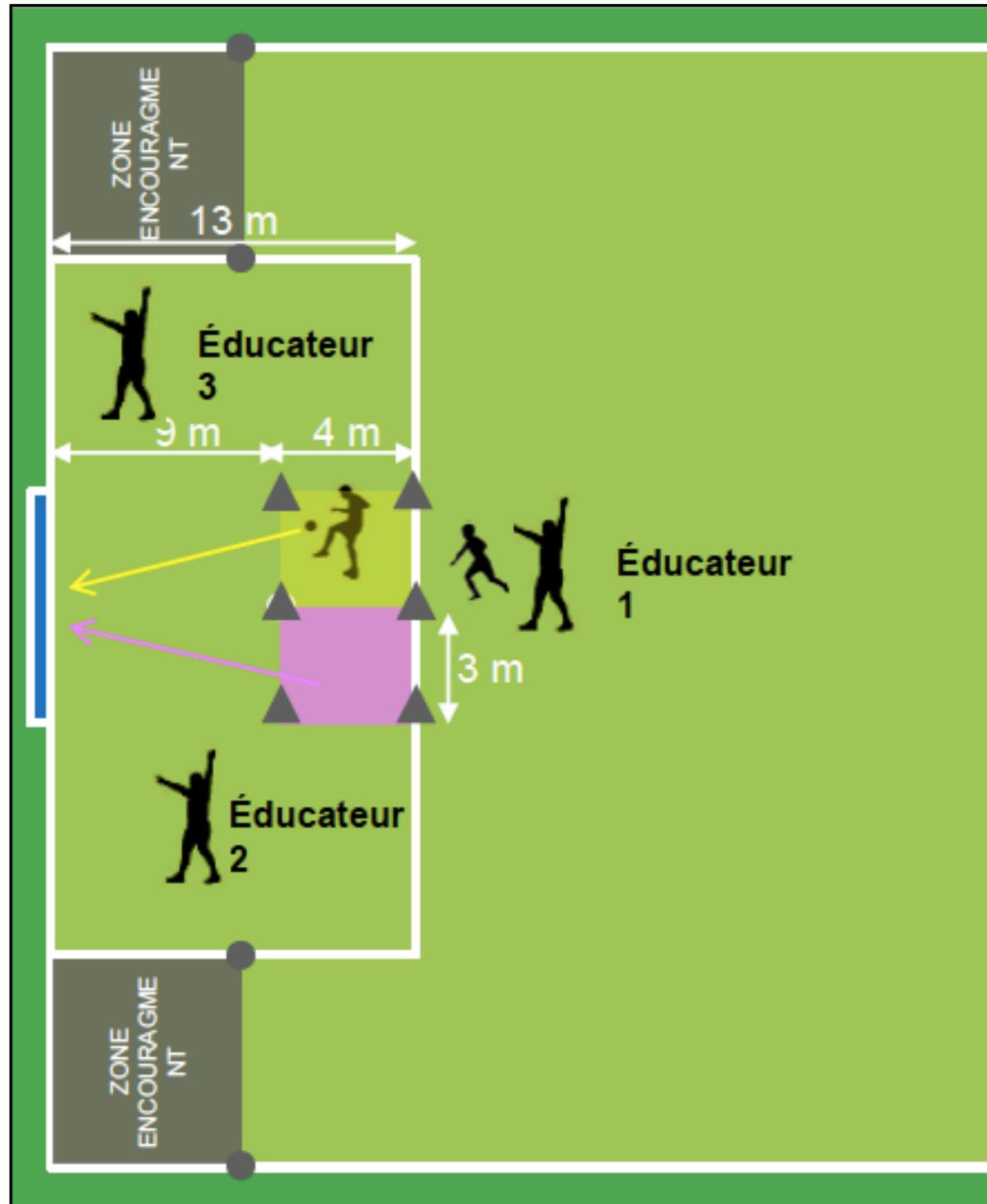
**Victoire** : 48 points // **Match nul** : 24 points // **Défaite** : 12 points

**BONUS OFFENSIF** : 2 buts marqués ou plus : +12 points

Le défi conduite sera utilisé pour départager les égalités



# DÉFI JONGLAGE



• **OBJECTIF :** Réaliser le meilleur temps possible en relais par équipe

• **Consignes :**

Chaque joueur doit réaliser 30 jongles en statique dans la zone prévue à cet effet (au choix) et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre le but.

L'entrée du joueur suivant dans la zone est déclenchée au moment de la frappe sur le ballon du précédent.

Le départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (pas de 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.

**Malus :**

+ 2 sec par jonglages manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18x2 sec en plus)

**Bonus :**

- But atteint de volée : -10 sec (1 rebond max entre la frappe et le but)

- But atteint, frappe au sol : - 3 sec (0 rebond entre la frappe et le but)

Pas de bonus si le tir est déclenché en dehors de la zone.

Si moins de 12 joueurs : tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs.

Le chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but.

# BARÈME DES DÉFIS TECHNIQUES



1 <sup>er</sup>	60 points
2 <sup>ème</sup>	50 points
3 <sup>ème</sup>	40 points
4 <sup>ème</sup>	30 points
5 <sup>ème</sup>	25 points
6 <sup>ème</sup>	20 points
7 <sup>ème</sup>	15 points
8 <sup>ème</sup>	12 points





# ORGANISATION ET CLIMAT DES RENCONTRES

1<sup>ère</sup> équipe nommée se situe côté table de marque

1<sup>ère</sup> équipe nommée a le coup d'envoi

Mise en place du protocole d'avant rencontre (entrée des joueurs et arbitres)

2 éducateurs (1 seul debout) + 1 juge de touche (dirigeant) peuvent accéder au terrain



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ



**Importance du comportement des éducateurs, responsables du climat des rencontres**

Protocole Fair-Play à la fin de chaque rencontre (saluer adversaires et arbitres)

# MISE EN PLACE DU CAPITAL FAIR PLAY



Chaque équipe part avec un capital de 60 points de fair play (retrait de 10 points par mauvais comportement)

**Motifs de retrait de points** : Jeu dur, non respect de l'arbitre, interpellation irrespectueuse de ses joueurs, contestations des décisions de l'arbitre, sortie de sa zone technique, ...



# CLASSEMENT FINAL

A l'issue des rencontres, le classement final sera établi en tenant compte :

- Des points obtenus lors des rencontres
- Des points obtenus lors du défi conduite
- Des points obtenus lors du défi jonglage
- Des points obtenus sur les quizz éducatifs
- Des points de fair-play

**En cas d'égalité de points lors du classement final, entre deux ou plusieurs équipes, il est tenu compte des dispositions suivantes :**

- du nombre de points obtenus entre les équipes ex-æquo
- de l'épreuve de Jonglerie (Total des 8 meilleurs joueurs, puis des 9 meilleurs, etc ...). En cas d'égalité sur les 12 joueurs, il sera tenu compte du nombre d'essais réalisés.



# PARTICIPATION DES JOUEURS

Les joueurs U11 peuvent participer à la Finale U13 (trois maximum par équipe)

Les joueuses U14F peuvent participer (sans restriction de nombre)

**Un joueur (ou une joueuse) ayant participé aux tours précédents, avec l'équipe 1 ne peut pas participer à la Finale départementale avec l'équipe 2 ou 3 **sauf si l'équipe 1 en question est également qualifiée pour la Finale.****



**« LE JEU AVANT L'ENJEU »**