

# Finale Coupe Districale U13 Samedi 7 Juin



12 équipes

# Plan des installations

Ateliers techniques  
prévus sur le terrain  
vert

Terrain 1 et 2 Surface Herbe

Implantation Table de Marque





# Déroulement de la journée



1. Dépôt Feuille de Match Table de Marque / Joueurs en tenue de match

2. Défi jonglage + Défi Conduite

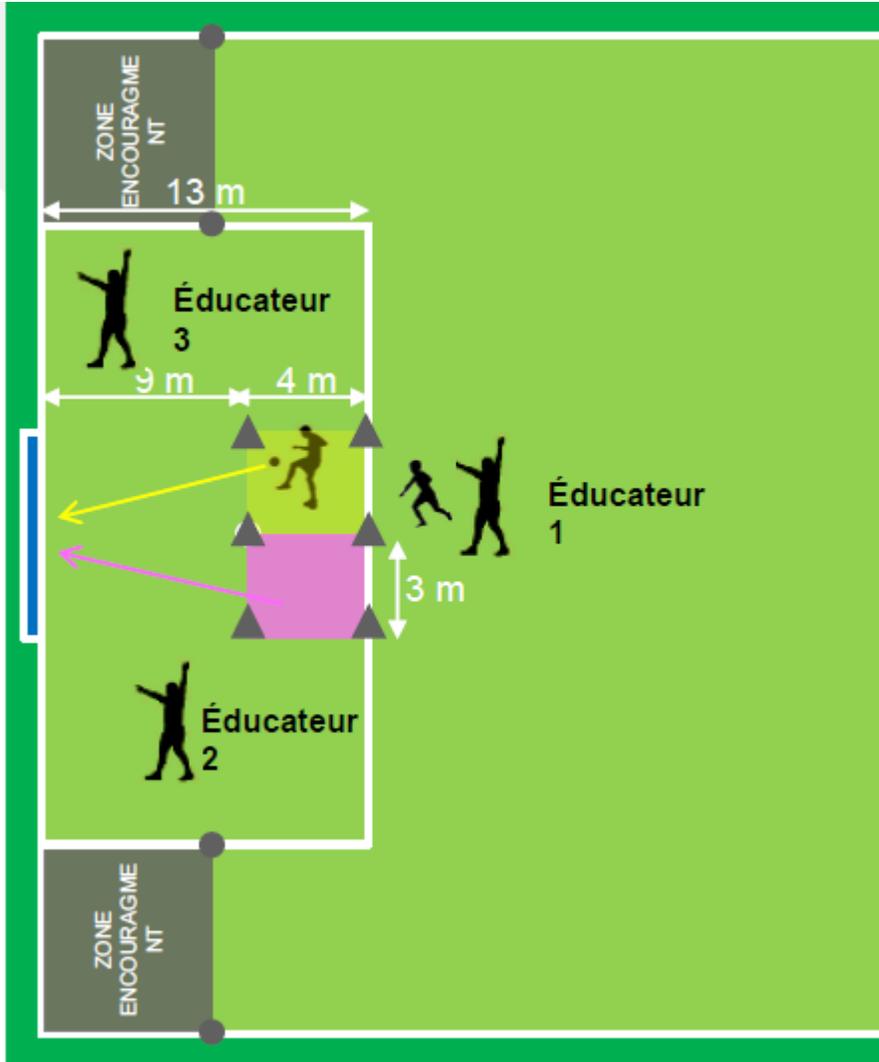
3. 2 Rencontres par équipe

4. Repas

5. 3 rencontres par équipes

6. Remise des récompenses

# Défi Jonglage



Réaliser le meilleur temps Possible en Relais

Chaque joueur doit réaliser 30 jongles en statique dans la zone prévue à cet effet et enchaîner par une frappe de volée ou au sol afin de faire rentrer la balle **dans le but vide** (sans rebond avant la ligne de but)

Entrée du joueur suivant est déclenchée au moment de la frappe. Départ se fait balle au sol, les 2 pieds sont autorisés (pas de surface de rattrapage)

Si le joueur pose un pied en dehors du carré le jonglage s'arrête.

Malus : 2 sec par jonglage manquant

Bonus But : si la cible est atteinte

\*frappe de volée -10 sec (sans rebond avant la ligne de but)

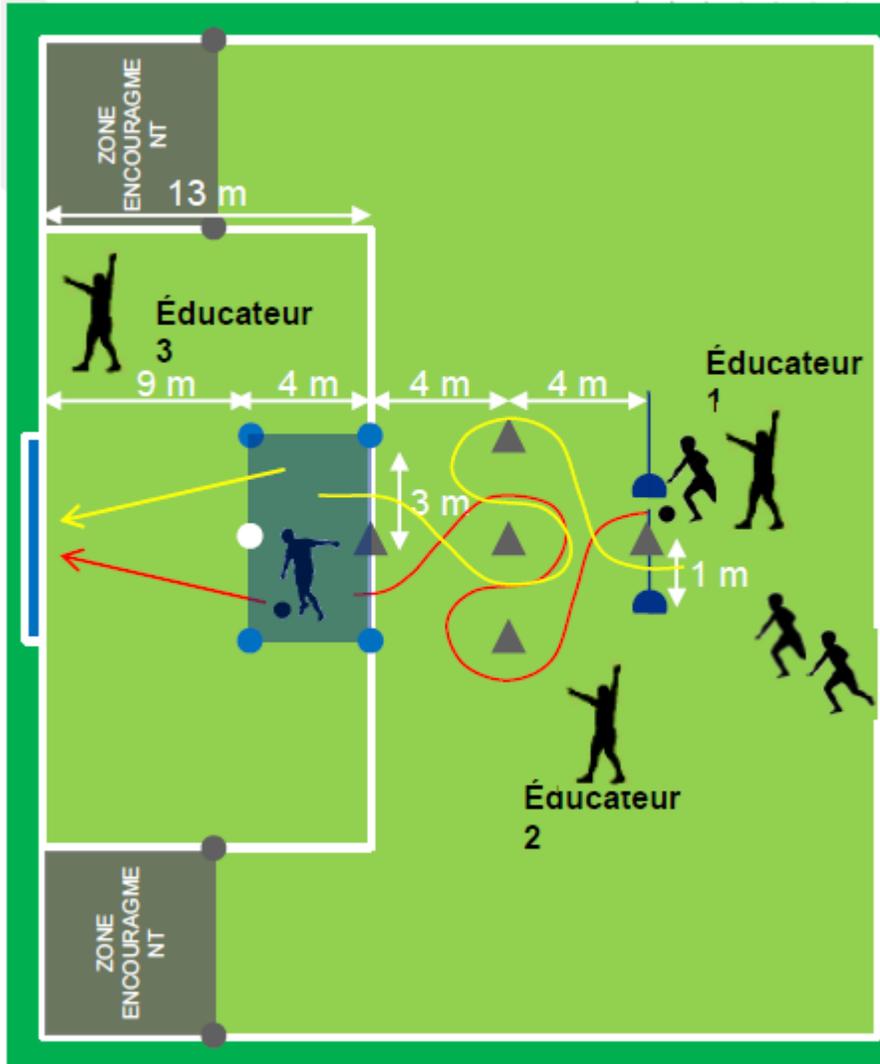
\*frappe au sol - 3 sec (sans rebond avant la ligne de but)

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

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 // Celle qui passe 2 fois commence et termine le relais. Poser le pied par terre après chaque contact.

Chrono démarre lorsque le premier joueur touche le ballon, il s'arrête au moment où le dernier joueur frappe.

# Défi Conduite



Réaliser le meilleur temps Possible en Relais

Réaliser le parcours et arriver dans la zone de frappe

Côté de départ est au choix

Chrono démarre quand le premier débute la conduite de balle

Départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe (éducateur lâche l'épaule)

Le joueur qui ne respecte pas le slalom doit revenir à l'endroit de l'irrégularité.

Temps Bonus - 3 sec Cible Basse (1 rebond autorisé avant cible)  
- 10 sec Cible Haute

Si moins de 12 joueurs tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(es)

Chrono s'arrête lorsque le dernier joueur frappe au but.

# Les défis

Cibles de la bâche à atteindre (sur le défi conduite uniquement)





# Formule Echiquier Garçons



5 Rencontres de 15 minutes

1er tour Tirage au sort effectué le jeudi 15 mai

A la fin de chaque tour on établit un classement

Le tour suivant le 1er rencontre le 2ème; le 3ème rencontre le 4ème etc....

On ne rencontre jamais 2 fois la même équipe

Victoire 4 points ; Nul 2 points ; Défaite 1 point

Défi Jonglage utilisé pour départager les équipes à égalité



# 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 avant chaque rencontre.

Remplacements se feront à la volée via les délégués de terrain



# Climat des Rencontres



Importance du bon climat des rencontres.

2 éducateurs + Juge de touche accèdent aux terrains



# Le Règlement Finale Garçons



## 1. Qualification des joueurs

Joueurs doivent être qualifiés au plus tard le 31 janvier 2025 pour leur club.

Possibilité de faire jouer des U14F

Possibilité de surclasser 3 U11 (au maximum)

## 2. Nombre de mutations

4 mutations autorisées (dont 1 Hors-période)



# Participation des joueurs

Chaque équipe pourra aligner 12 joueurs ou joueuses Licenciés (es) à la F.F.F, Licence enregistrée au nom du Club avant le 31 janvier 2025.

La présentation des licences sera exigée avant le début du tournoi.

## **Nous vous rappelons également les dispositions suivantes:**

Une équipe ne peut compter plus de trois joueurs ou joueuses « U.9 » 2ème Année surclassés (Article 168 des règlements Généraux).

### **Article 4 Rassemblement U11 et Coupe U13**

- Ne peut participer à un match de compétition officielle d'une équipe inférieure le joueur (se) qui est entré en jeu lors de la dernière rencontre officielle au sens de l'article 118 des RG de la F.F.F., disputée par l'un des équipes supérieures lorsque celle-ci ne joue pas un match officiel le même jour ou dans les 24 heures suivant précédent le jour.
- Ne peuvent participer à une rencontre de coupe Districale d'une équipe inférieure plus de 2 joueurs ayant effectivement joué au cours de la Phase Printemps tout ou partie de plus de 3 rencontres officielles avec l'une des équipes supérieures.



# Comptage des points



Comptage des Points Rencontres : Victoire 4 points, Nul 2 points, Défaite 1 point

<b>Place</b>	<b>Atelier Jonglage</b>	<b>Atelier Conduite</b>
<b>1 à 3</b>	4 Points	4 points
<b>4 à 6</b>	3 Points	3 points
<b>7 à 9</b>	2 points	2 points
<b>10 à 12</b>	1 point	1 point



# Classement Final



A l'issue des 5 rencontres le classement final sera établi en tenant compte :

- Des points obtenus lors des rencontres (20 points possibles)
- Des points obtenus lors du défi jonglage (4 points possibles)
- Des points obtenus lors du défi conduite (4 points possibles)

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 entre les équipes ex-æquo, dans la mesure où elles se sont toutes rencontrées.
- Puis de l'épreuve de Jonglerie (Meilleur temps réalisé)
- Puis de l'épreuve de conduite (Meilleurs temps réalisé)