

Finale Coupe Districale U13 Samedi 6 Juin



12 équipes

Plan des installations

Ateliers techniques prévus sur le terrain vert

Terrain 1 et 2 Surface Herbe

Implantation Table de Marque

Parking





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 le matin

4. Repas

5. 3 rencontres l'après-midi

6. Remise des récompenses

Finale Départementale / Samedi 6 Juin

16 équipes Mixtes





Coupe Districale U13



Participation des équipes U13 – Garçons et Filles

Peuvent participer au FFU13 G :

- les joueurs U13 et U12 et les joueuses U14F, U13F et U12 F
- 3 joueurs U11 maximum,

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



Coupe Districale U13



1. Qualification des joueurs et des joueuses

Les joueurs et joueuses doivent être licenciés et qualifiés dans leur club au plus tard le **31 janvier 2026**.

Pendant toute la durée de la coupe Districale U13 , le nombre de **joueurs / 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**.

Article 5 – Participation et qualification La mixité est autorisée suivant les règlements généraux de la FFF et de la Ligue. Les équipes ne peuvent comprendre que des joueurs régulièrement qualifiés selon les règlements généraux de la FFF, de la LGEF et du District. Disposition particulière : **Ne peuvent participer à une rencontre de coupe districale U13 ou de rassemblement U11 d'une équipe inférieure plus de 2 joueurs ayant disputé, à minima, une rencontre avec des une des équipes supérieures lors du ou des tour(s) précédent(s).**



Coupe Districale U13



2. Déroulement des rencontres

Les litiges

Les litiges sont organisés à la fin de chaque rencontre par :

- la commission d'organisation du District pour la phase Départementale
- la commission d'organisation de la Ligue pour la phase Régionale
- le comité fédéral pour la phase Nationale

Ils prennent une décision en premier et dernier ressort.



Les sanctions

Le joueur ou la joueuse exclu à l'occasion d'un match de Coupe Districale U13 ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il/Elle est, à minima, suspendu automatiquement pour le match suivant de la finale, sous réserve d'une sanction aggravée de la commission d'organisation compétente.

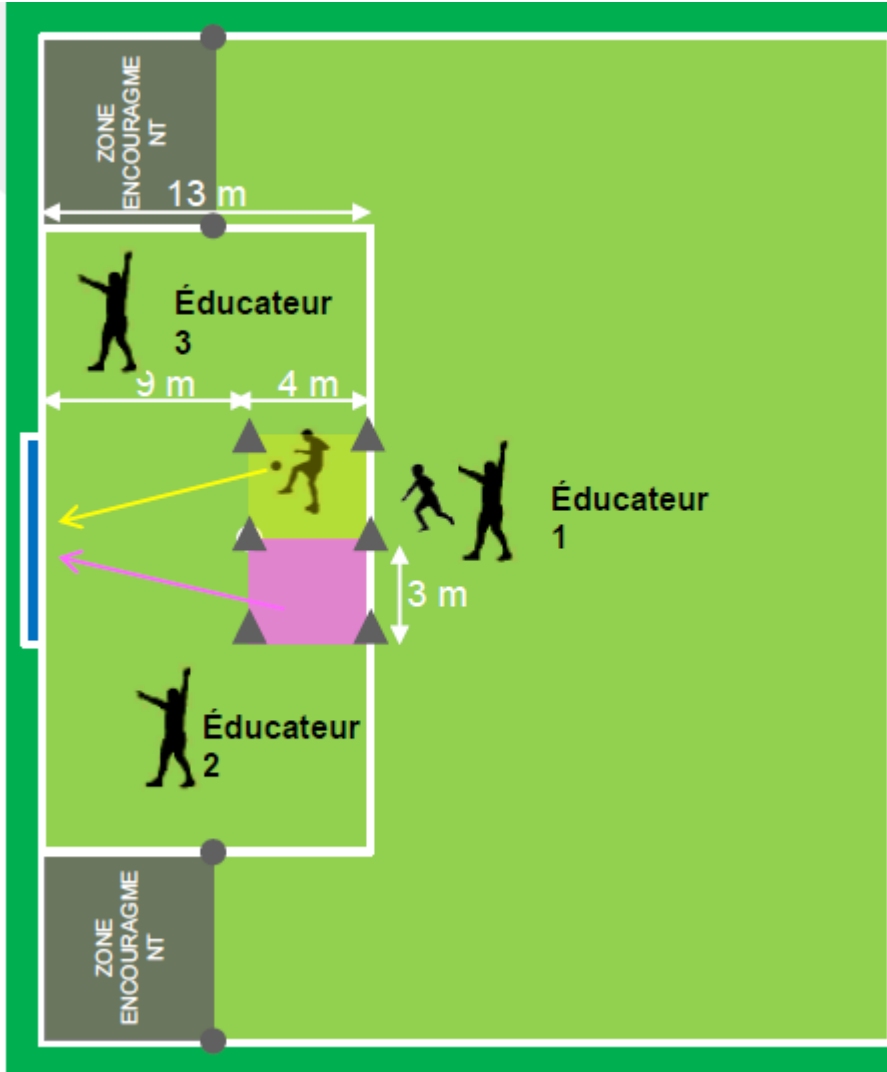
Deux cartons jaunes sur deux matchs différents engendrent une suspension sur le match suivant.

Dans le cas où le joueur n'aurait pas purgé tous les matchs suite à ses sanctions ou écope d'un carton rouge ou 2ème carton jaune lors du dernier match, et en fonction de la gravité des faits, il convient à la commission d'organisation de transmettre à l'organe disciplinaire compétent pour éventuelle suite à donner.

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.

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.

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 mercredi 13 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^{ère} équipe nommée se situe Côté Table de Marque

1^{ère} 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



Comptage des points



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

Place	Atelier Jonglage	Atelier Conduite
1 à 3	4 Points	4 points
4 à 6	3 Points	3 points
7 à 9	2 points	2 points
10 à 12	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)