



U12-U13 INTERDISTRICT

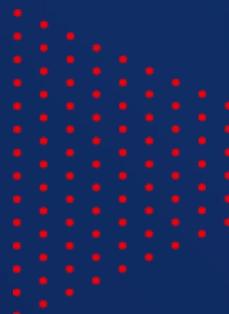
Saison 2022-2023





Bonne Année 2023





U12	U13 POULE A	U13 POULE B
AS BEZIERS 3	CASTELNAU LE CRES FC	AS BEZIERS
CASTELNAU LE CRES FC 3	ENT BAILLARGUES MUDAISON	AS GIGNAC
ESC MONTFERRIER 3	ESC MONTFERRIER	FC SETE
MHSC 3	GC LUNEL	MHSC
RCO AGDE 4	RCO AGDE	



GESTIONNAIRES :



U12

- secretariat@gard-lozere.fff.fr



U13 A

- competitions@herault.fff.fr



U13 B

- secretariat@aude.fff.fr



Numéro de journée	Date	Jour
1	14/01/2023	Samedi
2	21/01/2023	Samedi
3	28/01/2023	Samedi
4	04/02/2023	Samedi
5	11/03/2023	Samedi
6	18/03/2023	Samedi
7	25/03/2023	Samedi
8	15/04/2023	Samedi
9	13/05/2023	Samedi





U12

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H30

 **BEZIERS A. S. 3** - **O. ALÈS EN CÉVENNES 11** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H30

 **CASTELNAU CRES 3** - **NÎMES OLYMPIQUE 11** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H30

 **OL. MAS DE MINGUE 11** - **AGDE RCO 4** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H30

 **F.C. BAGNOLS PONT 12** - **N. GAZELEC 11** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H30

 **ENT. ST CLEMENT MONT 3** - **MONTPELLIER HSC 3** 

JOURNÉE 1

U13 A

SAMEDI 14 JANVIER 2023 -

 **ACADÉMIE UNIVERS 3** - **E.F.C. BEUCAIROIS 2** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 -

 **O. ALÈS EN CEVENNES** - **NÎMES OLYMPIQUE 2** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 -

 **AV. S. ROUSSONNAIS** - **ENT. ST CLEMENT MONT** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 -

 **ENT.BSB MUDAISON** - **LUNEL GC** 

SAMEDI 14 JANVIER 2023 - 14H00

 **CASTELNAU CRES** - **AGDE RCO** 



U12-U13

PRE-FORMATION

U12

- 2011
- 6ème

U13

- 2010
- 5ème

Sont autorisés
à jouer en
U13...

U13 et U12 : OK

U11 Limité à 3

U10 INTERDIT

Sont autorisés
à jouer en
U12...

U12 et U11 : OK

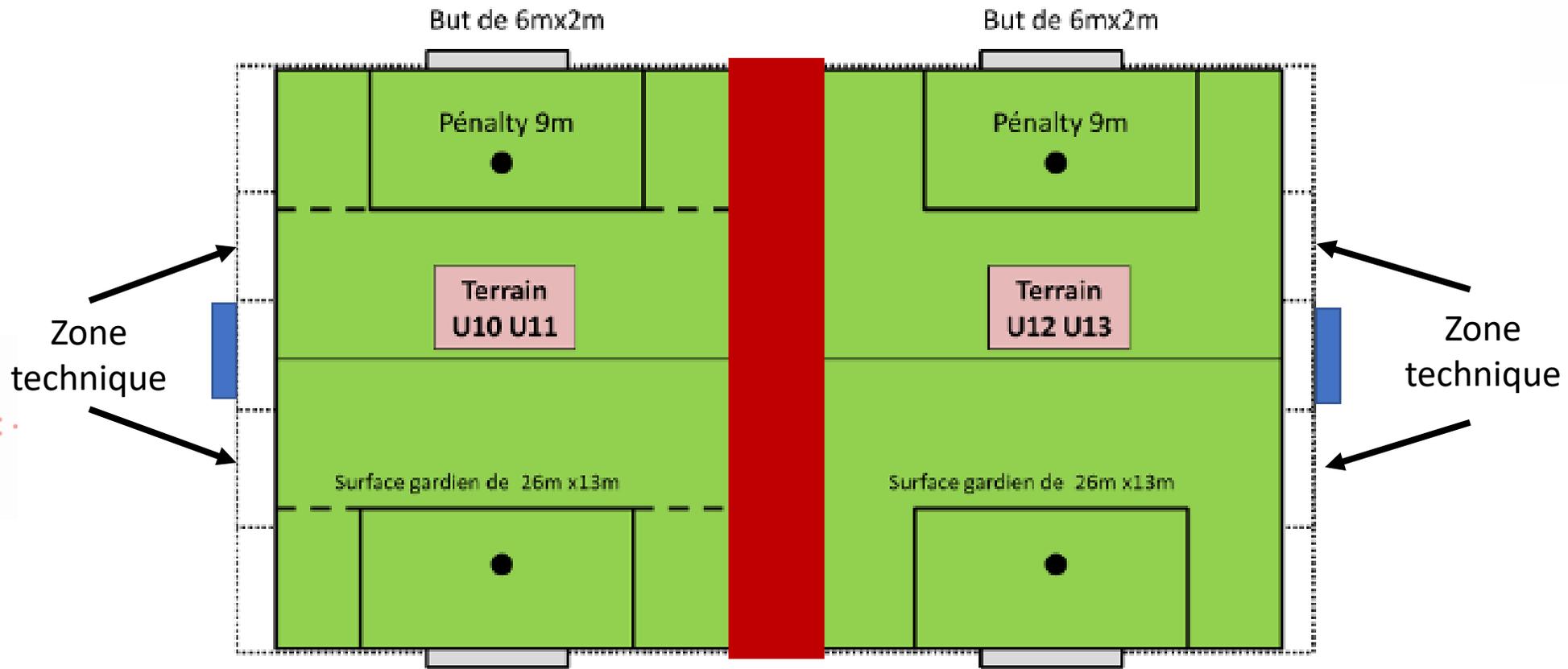
U10 INTERDIT

4 mutés dont 1 hors période

-

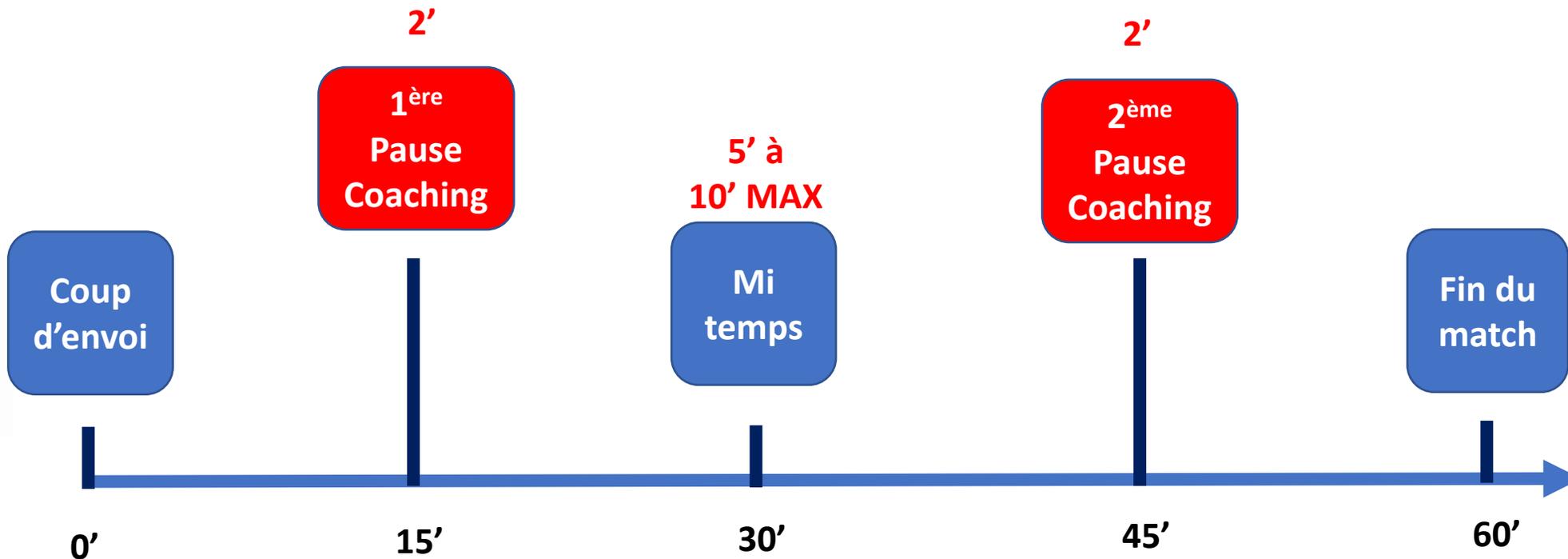
Pas de limitation U13 en U14

Lois du Jeu U12-U13



Pause coaching

Reprise par Engagement





Défis Interdistrict



Règlement des défis sur l'Interdistrict 2022-2023 :

Les défis concernent les poules interdistrict U12 (Gard-Lozère / Hérault) et les U13 Poule A (Gard-lozère / Hérault) et Poule B (Aude / Hérault / Pyrénées-Orientales)

D'un commun accord entre la Ligue et les Conseillers Techniques des districts respectifs, il a été décidé que les défis sont mis en place sur cette phase interdistrict. Les défis seront à réaliser avant le match.

L'équipe gagnante du défi le jour du match, gagnera un point de plus. Ex : Equipe A gagne le défi et gagne le match face à l'Equipe B, alors l'équipe A gagnera 4 points au total.

Il suffira sur la FMI, d'inscrire dans « **observation d'après match** », le vainqueur du défi afin que le centre de gestion du championnat puisse rajouter un point supplémentaire à l'équipe vainqueur du défi.





Observations d'après match

Saisissez ici les observations d'après match dans la limite de 1024 caractères

Vainqueur du défi : District de l'Hérault

Rapport complémentaire arbitre suit

Identification

Signer

Identification

Equipe absente

Equipe absente

Signature
équipe recevante

Signature
arbitre

Signature
équipe visiteuse

MODIFIER

VALIDER

Écrire dans la case
« Observations d'après
match » le vainqueur
du défi



Défi Jonglerie Statique



-> Le défi Jonglerie Statique se fera pendant la Journée 1 et 2

Mettre les joueurs par 2 (une paire) avec 1 ballon (possibilité de faire pratiquer 6 paires en même temps si il y a 6 ballons à disposition).

Exemple : Gardien équipe A avec Gardien équipe B
N°2 équipe A avec N°2 équipe B , Etc....

Le joueur qui compte ramène le résultat à l'éducateur qui note les résultats sur la fiche. (Autonomie et responsabilisation des joueurs)

Jonglerie : Pied Fort, Pied faible et tête, 2 essais.

50 max pour le pied Fort puis le pied faible, 2^{ème} essai si échec au premier.

30 max Tête, Monte ballon à la main, 2^{ème} essai si échec au premier.

Le contact, avec une surface autre que les 2 pieds, arrête le comptage.





Défi Conduite de balle en 8



-> Le défi Conduite de balle en 8 se fera pendant la Journée 3 et 4

2 colonnes suffisent puisque duel en 1c1. Le schéma représente un défi à 3 équipes.
Partir de la ligne de touche pour avoir un repère visuel avec une ligne. Inversion par rapport au schéma.

1 – Organisation :

- Joueurs placés par numéro
- Départ donné par 1 éducateur
- Prévoir 6 coupelles ou jalons

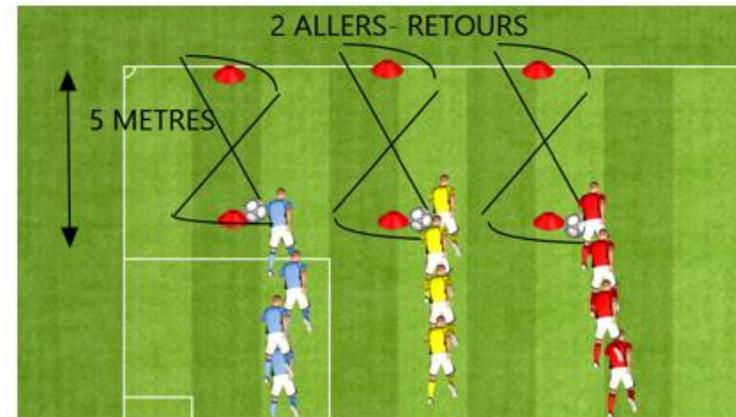
2 – Comptage des points : Par les éducateurs

- 1 point pour le joueur qui remporte le défi,
- L'équipe qui a remporté le plus de points gagne le défi

3 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

- Si l'équipe A = 12 joueurs, équipe B = 11 joueurs
- Le 1 B repasse.

En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1^{er} passage repasse pour départager





Défi Jonglerie en Mouvement



-> Le défi Jonglerie en Mouvement se fera **pendant la Journée 5 et 6**

1 – Organisation

1 jeune en duel avec 1 autre jeune par numéro

2 – Comptage des points : Par les éducateurs

Un point par duel remporté.

Le joueur qui remporte son défi donne un point à son équipe.

L'équipe qui a remporté le plus de duels gagne le défi

3 – Nombre de passages : 1 pour chaque joueur

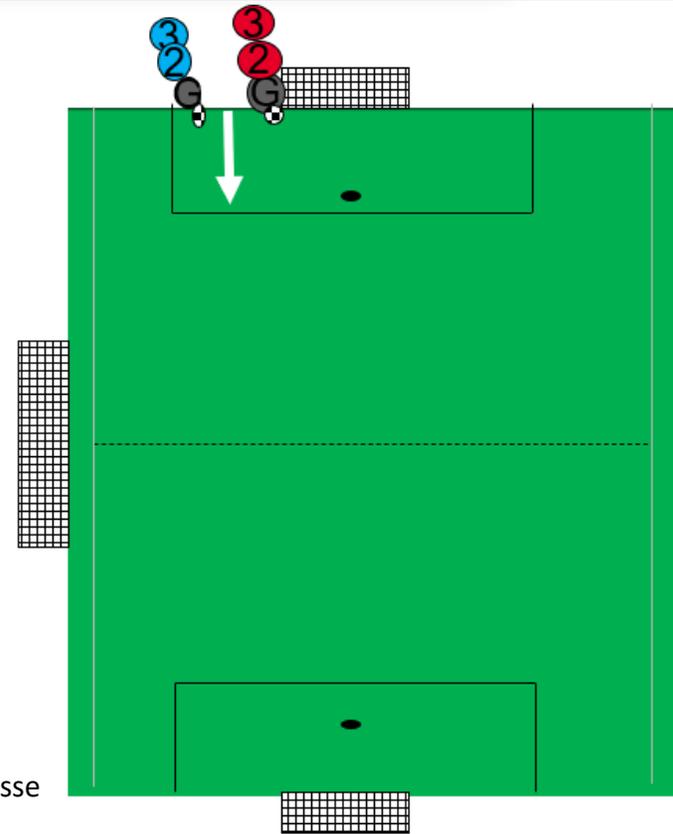
Le 1 A contre le 1 B, le 2 A contre le 2 B...

Si l'équipe A 12 joueurs, équipe B 10 joueurs,
les 1 et 2 A repassent

4 – Consignes : Départ ballon au sol, traverser la surface de réparation en jonglant (longueur des 13m), utilisation seulement des pieds. Si ballon tombé ou utilisation d'une autre surface, retour au départ. Le joueur qui franchit la ligne le 1^{er} gagne le point.

Départ donné par les éducateurs. Ballon au sol au départ

En cas d'égalité à la fin : par exemple 6 à 6, le 1^{er} passage repasse pour départager





Défi 1c1 GB



-> Le défi 1c1 GB se fera pendant la Journée 7, 8 et 9

- Départ du milieu du terrain ballon arrêté - 6" pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, pas de possibilité de retirer.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts. Equipe A sur un but, Equipe B sur l'autre but
- Faire passer tout le monde par ordre des numéros
- Départ donné par les éducateurs, chaque éducateur gère le but où se trouve son gardien de but.
- 1 essai, Tir ou dribble, possibilité d'utiliser les 2 pieds
- L'équipe qui met le plus de but remporte le défi,
- En cas d'égalité à la fin de la série , Mort subite



Poule Interdistrict N° :

DATE :

Jonglerie statique : Pied Fort puis Pied faible sans surface de rattrapage (genou, poitrine...) puis tête

Equipe N° : NOM équipe :

Nom Prénom du Dirigeant de l'équipe et signature :

N° Joueur	Pied Fort (50 max)		Pied faible (50 max)		Tête (30 max)		Total
	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	Essai 1	Essai 2	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							



GRILLE DEFIS INTERDISTRICT U12-U13
SAISON 2022-2023
GRILLE POUR LES DEFIS DES JOURNEES 3 à 9

Défi 1 : Jonglerie Statique 1c1 (Journée 1 et 2)

Défi 2 : Conduite de balle en 8 – 2 allers retour (Journée 3 et 4)

Défi 3 : Jonglerie en Mouvement (Journée 5 et 6)

Défi 4 : 1c1 GB (Journée 7, 8 et 9). Pour ce défi, retirez les cases pour les numéros 1 qui ne font pas le tir.

Journée N° : Date : Poule Interdistrict :

EQUIPE A :

	RESULTATS DEFIS 1PT/OPT
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

EQUIPE B :

	RESULTATS DEFIS 1PT/OPT
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	

EQUIPE VAINQUEUR DU DEFI :





Observations d'après match

Saisissez ici les observations d'après match dans la limite de 1024 caractères

Vainqueur du défi : District de l'Hérault

Rapport complémentaire arbitre suit

Identification

Signer

Identification

Equipe absente

Equipe absente

Signature
équipe recevante

Signature
arbitre

Signature
équipe visiteuse

MODIFIER

VALIDER

Ecrire dans la case
« Observations d'après
match » le vainqueur
du défi



Des questions ?

Yoann VINCENT



CTD DAP



yvincent@herault.fff.fr



07 57 84 25 12

GESTIONNAIRES :



U12

• secretariat@gard-lozere.fff.fr



U13 A

• competitions@herault.fff.fr



U13 B

• secretariat@aude.fff.fr