



STADE DU MOULIN BOISSEAU
Carquefou



1. Aspects Règlementaires :

➔ Article 1 – Composition des équipes, conditions de participation et qualification des joueurs et joueuses	Page 4
➔ Article 2 - Composition des Groupes	Page 5
➔ Article 3 - Système de l'Épreuve dite « Échiquier » et programme de la journée	Page 5
➔ Article 4 - Classement	Page 8
➔ Article 5 – Fin de l'Épreuve – Classement final	Page 8
➔ Article 6 - Protocole du Fair-Play	Page 9
➔ Article 7 - Durée des Rencontres	Page 9
➔ Article 8 - Discipline et Banc de Touche	Page 9
➔ Article 9 - Équipement	Page 10
➔ Article 10 - Lois du Jeu	Page 10
➔ Article 11 - Arbitrage et Arbitres Assistants	Page 10
➔ Article 12 - Opération "Carton Vert"	Page 10
➔ Article 13 - Discipline	Page 10
➔ Article 14 - Règlement	Page 11
➔ Article 15 - Protocole de Fin d'Animation	Page 11
➔ Article 16 - Écoresponsabilité	Page 11
➔ Article 17 - Une « Compétition Festive et Éducative »	Page 12

2. Les Défis Techniques :

➔ Descriptifs des ateliers :	
➤ Défi-Conduite	Page 13
➤ Défi Jonglage	Page 14

SAMEDI 28 MARS 2026 – USJA CARQUEFOU

Introduction : La Fédération Française de Football et la Ligue du Football Amateur organisent pour la saison 2025-2026, la 10^{ème} édition du « **Festival Foot U13 - Pitch** », une manifestation qui vise à associer le sportif à l'éducatif !

Le rendez-vous est fixé à :

- **U13M : 8h30 précises**
- **U13F : 9h00 précises**

Chaque équipe sera composée de 12 joueurs ou joueuses titulaires d'une licence dûment complétée (autorisation médicale, photo...).

Le contrôle de la qualité de licencié(e)s (joueuses, joueurs, éducatrices, éducateurs, dirigeantes, dirigeants) sera exigé au début de la journée dans les conditions prévues à l'article 141 des Règlements Généraux de la FFF. Se présenter à l'accueil dès votre arrivée avec la feuille de match remplie. **La liste des licencié(e)s de chaque équipe comportant la photographie, sera extraite de Footclubs par le centre de gestion**, permettant aux membres de commission de valider la participation des licencié(e)s à la journée.

Chaque équipe devra prévoir 1 jeu de maillot.

● **ASPECTS RÉGLEMENTAIRES** ●

Les épreuves du Festival Foot U13 « Pitch » sont réparties de la manière suivante :

- 2 défis techniques :
 - Défi-conduite
 - Défi-jonglage
 - 1 passage par joueur ou joueuse : si moins de 12 joueurs ou joueuses, tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou de plusieurs joueurs ou joueuses de l'équipe.
- 2 quiz sur les règles
 - Règles du jeu (5 questions par joueur ou joueuse)
 - Règles de vie (5 questions par joueur ou joueuse)
- 5 rencontres de 18 minutes
 - Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites ; majorés d'un bonus offensif possible (point supplémentaire à partir du 2^{ème} but marqué)

Les 4 équipes U13M et U13F qui totaliseront le plus grand nombre de points, SOUS RESERVE DE RESPECTER LES CONDITIONS DE PARTICIPATION ET QUALIFICATION CONCERNANT LES JOUEURS/ES PARTICIPANTS, seront retenues pour la Phase Régionale qui se déroulera le dimanche 3 Mai 2026 à Chalonnes/Loire.

Les équipes participent avec 12 joueurs ou joueuses.

Peuvent participer au FFU13 M :

- Les joueurs U13 et U12 et les joueuses U13F et U12F en mixité
- 3 joueurs U11 maximum
- Les joueuses U14F en mixité

Peuvent participer au FFU13 F :

- Les joueuses U13F et U12F
- 3 joueuses U11F maximum

Chaque équipe se présentant avec un effectif inférieur à 12 sera pénalisée d'un retrait de 40 points par absence non justifiée.

Absence justifiée : Effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur ou joueuse, événement exceptionnel.

Une exception cependant existe pour les clubs ayant un effectif de 12 joueurs/joueuses qui ne permet pas le remplacement.

Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

Pourront participer à cette animation, seuls les joueuses ou joueurs titulaires d'une licence FFF en règle et qualifié(e) dans leur club au plus tard **le 31 janvier 2026**. Les joueuses ou joueurs présents sur le site et faisant partie de l'équipe qui ne seraient pas en mesure de présenter leur licence au moment du pointage des équipes et à l'appel des joueurs ou joueuses (aucun retard ne sera toléré) ne pourront en aucun cas participer à cette manifestation.

Le nombre de joueurs ou 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**.

Une joueuse qui a participé avec son club au FFU13 M lors de la phase départementale, peut participer au FFU13 F lors de la phase régionale avec ce même club, et inversement.

Le joueur / la joueuse suspendu(e) en raison de faits survenus en compétition officielle est interdit de participer au Festival Foot U13 Pitch.

Un match de Festival Foot U13 Pitch ne permet pas à un licencié de purger une suspension prononcée en raison de faits survenus en compétition officielle.

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

Toute équipe qui ne respecte pas les dispositions ci-avant énoncées pourra, en cas de qualification, être interdite de participer à la phase suivante du FFU13 M FFU13 F au titre de la saison en cours.

Article 2 – Composition des groupes :

Les équipes qualifiées ont été réparties dans un ordre prédéfini par un tirage au sort en :

- ➔ **U13M : 1 Groupe de 16 équipes**
- ➔ **U13F : 1 Groupe de 16 équipes**

U13M - GROUPE "A"			
N° d'ordre	Équipes	N° d'ordre	Équipes
A.1	Nantes La Mellinet 1	A.9	Carquefou Usja 1
A.2	Vertou Ussa 1	A.10	Nantes Dervallières Acs 1
A.3	Châteaubriant Voltigeurs 1	A.11	St-Nazaire Af 1
A.4	St-Sébastien s/Loire Fc 1	A.12	Orvault Sf 1
A.5	Nantes Bellevue Jsc 1	A.13	Pontchâteau Aos 1
A.6	Rezé Aepr 1	A.14	Nantes Fc 1
A.7	Montoir Cs 1	A.15	Nantes St-Félix Ccs 1
A.8	Nantes Sc 1	A.16	Nantes Fc Toutes Aides 1
U13F - GROUPE "B"			
N° d'ordre	Équipes	N° d'ordre	Équipes
B.1	Gf Pays Noir 1	B.9	Gf Havre et Loire 1
B.2	Mésanger As 1	B.10	Gf Nantes Est 1
B.3	St-Nazaire Af 1	B.11	Nantes La Mellinet 1
B.4	Gf Orvault 1	B.12	St-Herblain Uf 1
B.5	Gf Presqu'île 44 La Baule 1	B.13	Nantes Fc 1
B.6	Gf Sud Loire La Montagne 1	B.14	Métallo Sc 1
B.7	Gf Terres de Loire 1	B.15	Gf Loire et Cens 1
B.8	Gf Violettes du Sud Loire 1	B.16	Ent. Fcls/Savenay Mpfc 1

Article 3 - Système de l'Épreuve dite « Échiquier » et programme de la journée

Les équipes seront opposées selon la formule dite "Échiquier"

Suite au tirage au sort, les premières rencontres dans le tableau ci-dessous :

Festival Foot U13M & U13F :

FESTIVAL FOOT U13 : 1° Tour	
U13M - GROUPE "A"	
A.1 Nantes La Mellinet 1 vs A.2 Vertou Ussa 1	A.3 Châteaubriant Voltigeurs 1 vs A.4 St-Sébastien s/Loire Fc 1
A.5 Nantes Bellevue Jsc 1 vs A.6 Rezé Aepr 1	A.7 Montoir Cs 1 vs A.8 Nantes Sc 1
A.9 Carquefou Usja 1 vs A.10 Nantes Dervallières Acs	A.11 St-Nazaire Af 1 vs A.12 Orvault Sf 1
A.13 Pontchâteau Aos 1 vs A.14 Nantes Fc 1	A.15 Nantes St-Félix Ccs 1 vs A.16 Nantes Fc Toutes Aides 1
U13F - GROUPE "B"	
B.1 Gf Pays Noir 1 vs B.2 Mésanger As 1	B.3 St-Nazaire Af 1 vs B.4 Gf Orvault 1
B.5 Gf Presqu'île 44 La Baule 1 vs B.6 Gf Sud Loire La Montagne 1	B.7 Gf Terres de Loire 1 vs B.8 Gf Violettes du Sud Loire 1
B.9 Gf Havre et Loire 1 vs B.10 Gf Nantes Est 1	B.11 Nantes La Mellinet 1 vs B.12 St-Herblain Uf 1
B.13 Nantes Fc 1 vs B.14 Métallo Sc 1	B.15 Gf Loire et Cens 1 vs B.16 Ent. Fcls/Savenay Mpfc 1

Par la suite, à partir du 2^{ème} tour, ainsi que pour le 3^{ème}, le 4^{ème} et le 5^{ème} tour, l'ordre des rencontres est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes, comme suit :

- 1^{er} contre 2^{ème}
- 3^{ème} contre 4^{ème}
- 5^{ème} contre 6^{ème}
- 7^{ème} contre 8^{ème}
- 9^{ème} contre 10^{ème}
- 11^{ème} contre 12^{ème}
- 13^{ème} contre 14^{ème}
- 15^{ème} contre 16^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe la suivant au classement.

Le logiciel « ÉCHIQUEUR » gère la répartition des terrains !

En cas d'égalité de points après chaque rencontre, les équipes sont départagées dans l'ordre de priorité suivant :

- 1. Le résultat de la rencontre entre les équipes concernées.**
- 2. Le classement du défi-conduite réalisé le matin.**

Le programme de la journée est disponible sur la page suivante.

● PROGRAMME ●

Festival Foot U13 - Pitch

Planning Festival Foot U13 Pitch

U13 Masculins										
Accueil	8h30	Toutes les équipes (de A1 à A16)								
Contrôle licences	9h00	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	
	9h15	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	
		▼Jonglerie▼				▼Conduite de balle▼				
Ateliers Technique (passage n°1)	9h30	A1	A2	A3	A4	A5	A6	A7	A8	
	9h40	A9	A10	A11	A12	A13	A14	A15	A16	
Ateliers Technique (passage n°2)	9h50	A5	A6	A7	A8	A1	A2	A3	A4	
	10h00	A13	A14	A15	A16	A9	A10	A11	A12	
Terrains (Flammes)		Bleue	Jaune	Rouge	Vert	Orange	Rose	Grise	Violette	
Match - J1	11h15	A1 - A2	A3 - A4	A5 - A6	A7 - A8	A9 - A10	A11 - A12	A13 - A14	A15 - A16	
Match - J2	12h05	Gestion des rencontres par le logiciel								
Fin des matchs	12h30	Pause Méridienne								
	.									
	.									
Quiz P.E.F. (en salle)	13h45	Toutes les équipes								
	.									
	.									
	.									
Match - J3	14h45	Gestion des rencontres par le logiciel								
Match - J4	15h35	Gestion des rencontres par le logiciel								
Match - J5	16h25	Gestion des rencontres par le logiciel								
Récompenses	17h15	CÉRÉMONIE de CLÔTURE			présence obligatoire					
	17h30									

U13 Féminines										
Accueil	9h00	Toutes les équipes (de B1 à B16)								
Contrôle licences	9h30	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	
	9h45	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	
		▼Jonglerie▼				▼Conduite de balle▼				
Ateliers Technique (passage n°1)	10h10	B1	B2	B3	B4	B5	B6	B7	B8	
	10h20	B9	B10	B11	B12	B13	B14	B15	B16	
Ateliers Technique (passage n°2)	10h30	B5	B6	B7	B8	B1	B2	B3	B4	
	10h40	B13	B14	B15	B16	B9	B10	B11	B12	
Terrains (Flammes)		Bleue	Jaune	Rouge	Vert	Orange	Rose	Grise	Violette	
Match - J1	11h40	B1 - B2	B3 - B4	B5 - B6	B7 - B8	B9 - B10	B11 - B12	B13 - B14	B15 - B16	
Match - J2	12h30	Gestion des rencontres par le logiciel								
Fin des matchs	12h50	Pause Méridienne								
	.									
	.									
	.									
Quiz P.E.F. (en salle)	14h15	Toutes les équipes								
	.									
	.									
Match - J3	15h10	Gestion des rencontres par le logiciel								
Match - J4	16h00	Gestion des rencontres par le logiciel								
Match - J5	16h50	Gestion des rencontres par le logiciel								
CÉRÉMONIE de CLÔTURE		présence obligatoire			CÉRÉMONIE de CLÔTURE					
Fin du Festival Foot U13										

Article 4 – Classement :

Après chaque rencontre, un classement sera établi, par addition de points cumulés rencontre après rencontre en fonction du barème suivant :

- **Match gagné** : 48 points
- **Match nul** : 24 points
- **Match perdu** : 12 points
- **Match perdu par pénalité ou par forfait** : 0 point
- **Bonus offensif** : 12 points supplémentaires à partir du 2^{ème} but marqué dans le match !

Article 5 – Fin de l'épreuve – Classement final :

A l'issue de la journée, la Commission Départementale de Pré-Compétition - Foot à 8 - U13 établira le classement général prenant en compte le total des points cumulés sur toutes les épreuves (5) :

- **Rencontres**
- **Défis Techniques (conduite et jonglage)**
- **Quiz (règles de vie et règles du jeu)**

En cas d'égalité de points, le **défi-jonglage départagera** les équipes !

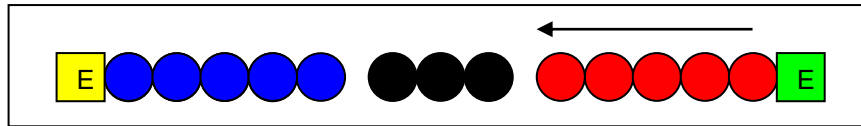
Ceci dans le but de définir le classement et de désigner les **4 équipes U13M et U13F qualifiées pour la phase régionale du Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter le District de Football de Loire-Atlantique, le samedi 3 mai 2025 à Sablé/Sarthe.**

Matches	Défi-conduite	Défi-jonglage	Quiz règle de vie	Quiz règle de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
Attribution des points en fonction des victoires, nuls ou défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points	Attribution des points en fonction d'un barème. Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération. Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi. La meilleure performance aura 60pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5pts.	1 pt par bonne réponse par joueur(se). Si moins de 12 joueurs/joueuses, la note générale de l'équipe sera ramenée sur 12 joueurs/joueuses. Le ratio sera automatiquement effectué par le logiciel de suivi.		

Article 6 – Protocole du Fair-play et temps de jeu :

Avant chaque rencontre :

Les joueuses ou joueurs (y compris les suppléant(e)s), éducatrices, éducateurs et arbitres se regroupent aux flammes des terrains pour effectuer une entrée sur la musique, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par un check (voir croquis ci-dessous).



Après la rencontre :

L'ensemble des acteurs se retrouvent et se checke une nouvelle fois.

Temps de jeu - Préconisation :

Il n'y a pas de suivi du temps de jeu des joueurs ou des joueuses pendant les rencontres mais nous vous rappelons qu'il serait souhaitable que **le temps de jeu se rapproche des 50% du temps de jeu total sur la journée (soit 45 minutes) !**

Rappel, pendant la rencontre :

L'arbitre veille au bon déroulement dans l'esprit du Football de Pré-Compétition.

Educatrices, éducateurs, dirigeantes, dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons le jeune arbitre dans sa mission d'Animateur du Jeu en respectant ses décisions. Respectons le Football !

Article 7 – Durée des rencontres et validation des scores :

Les rencontres se jouent en **une seule période de 18 minutes**.

Le coup d'envoi des rencontres sera donné en même temps par la table de marque.

La gestion des éventuels arrêts de jeu et du temps supplémentaire relève de la seule responsabilité de l'arbitre.

Nous demandons après chaque rencontre à chaque responsable d'équipe de venir vérifier et signer auprès de l'arbitre et du délégué de la rencontre un document pour valider le score de celle-ci.

Article 8 – Discipline et Bancs de touche (Zone Technique) :

L'accès au terrain est réservé aux joueurs et à l'encadrement des équipes.

Seuls, un éducateur et un dirigeant sont admis dans la zone technique sur présentation de leur badge. Celui-ci leur sera remis le matin même, dès leur arrivée sur **présentation OBLIGATOIRE de leur licence (éducatrice ou éducateur/dirigeant(e) ou joueuse ou joueur)**. Il ne sera toléré qu'une seule personne debout.

Toutes les autres personnes de la délégation de chaque club (accompagnateurs, parents, etc.) seront obligatoirement placées derrière la main courante !

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.

Article 9 – Équipement :

Les rencontres ne pourront débuter que lorsque l'ensemble des joueurs auront une tenue correcte :

- Maillot dans le short
- Le port de protège tibias est obligatoire
- Chaussettes relevées au-dessous des genoux
- Pas de « tiptop », de sur-chaussettes, de chevillières ou de « strap » apparents.
- Pas de bijou (collier, boucles d'oreille...)

Article 10 – Lois du Jeu :

Se référer au document « Les Lois du Jeu – U12/U13 Foot à 8 » sur le site internet > [cliquez ici](#)

Les joueurs effectuant des fautes pourront être sanctionnés de cartons jaunes et/ou rouges en fonction de la gravité de l'acte.

Un joueur exclu écoperait d'un match de suspension automatique minimum.
Suivant la gravité des faits, la commission compétente étudierait le dossier.

Article 11 – Arbitrage & Arbitres assistants :

L'arbitrage du centre est assuré par un **arbitre officiel du District de football de Loire-Atlantique**.

Arbitres assistants : Arbitrage à la touche des Jeunes par les Jeunes, accompagné par un **arbitre officiel du District de football de Loire-Atlantique**.

A chaque temps de jeu, le responsable d'équipe proposera un joueur, qui sera arbitre assistant.

Un joueur ne peut pas être arbitre assistant 2 fois dans la journée.

Préconisation :

Il est souhaitable que 2 joueurs se partagent le temps de jeu de 2 fois 9 minutes, soit 10 joueurs différents sur les 5 rencontres.

Article 12 – Opération "Carton Vert" :

A l'occasion de cette phase départementale, le District de Football de Loire-Atlantique applique l'opération **"Carton Vert"** qui vise à valoriser les comportements positifs sur les terrains de football en cohérence avec les valeurs du football : **Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance et Solidarité**.



Mise en place du carton vert sur l'événement :

- Il récompense les **bons comportements et attitudes fair-play**
- C'est une **récompense individuelle** attribuée par les membres de la **commission technique départementale**
- Les joueurs et joueuses désignés seront **mis en avant** lors de la remise des récompenses



Ce "carton vert" apparaît comme une véritable distinction, et n'est pas pris en compte pour le classement final. Chaque joueur ayant reçu un « carton vert » se verra récompensé.

Article 13 – Discipline :

Chaque rencontre sera encadrée par un membre du District de football de Loire-Atlantique ou un membre de l'USJA Carquefou.

La commission d'organisation sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances.

Les éducatrices ou éducateurs des équipes sont les garants du comportement et de la tenue de leurs joueuses ou joueurs ainsi que de leurs supporters.

Article 14 – Règlement :

Le règlement de la 10^{ème} édition du **Festival Foot U13 - Pitch**, tel qu'il est prévu concernant la réglementation des compétitions nationales (Saison 2025/2026) fera référence.

Tous les cas non prévus seront réglés par la commission d'organisation, dont les décisions seront sans appel.

Article 15 – Protocole de fin d'Animation :

Par correction, notamment vis à vis des bénévoles du club qui accueille cette animation, tous les clubs (éducatrices, éducateurs, joueuses et joueurs) se doivent de rester jusqu'à la cérémonie de clôture « olympique ».

Par ailleurs, aucune récompense ne sera donnée avant la fin de la cérémonie de clôture.

Toute absence de club sera notifiée sur le bilan de l'animation à faire parvenir aux instances et sera soumis à la Commission Départementale Pré-Compétitions - U13.

Article 16 – Écoresponsabilité :

Pour cette journée, le District de Football de Loire-Atlantique (via le volontaire en service civique) met en place les actions ci-dessous :



J'ADOpte UN MODE DE TRANSPORT RESPECTUEUX DE L'ENVIRONNEMENT



FAVORISER LE COVOITURAGE :

Optimiser le remplissage des voitures pour se rendre sur le lieu de l'évènement. Les enfants passent de bons moments ensemble et vous faites un beau geste pour la planète.

JE TRIE ET VISE LE ZÉRO-DÉCHET



TRI SUR L'ÉVÈNEMENT :

Des poubelles de tri seront accessibles à proximité de l'espace restauration ainsi que sur l'ensemble du complexe. Merci de bien vouloir respecter les consignes de tri et de jeter vos déchets dans les poubelles adaptées.

TRI PAR ÉQUIPE :

Lors de l'accueil, chaque équipe se verra remettre un sac jaune. L'éducateur présent aura alors pour mission de récolter les déchets recyclables de l'équipe. Il devra par la suite, ramener ce sac au niveau de l'espace de collecte prévu à cet effet.

Article 17 - Une « compétition festive et éducative » : CHALLENGE CLIMAT DES RENCONTRES

Le CHALLENGE CLIMAT DES RENCONTRES vise à récompenser les acteurs ayant une influence positive lors de la journée (pendant et hors rencontres). La note obtenue est une note globale pour l'équipe présente.

Un lauréat sera désigné dans chaque compétition (U13M et U13F).

 Nos différents critères d'observations :

- le comportement des joueurs
- le comportement des éducateurs
- le comportement des parents/supporters
- l'organisation générale de l'équipe sur la journée

 Observations réalisées par :

- les Arbitres
- les Délégués
- les membres de la Commission PEF et de l'AEF
- les membre de l'organisation



Défis Techniques DESCRIPTIFS DES ATELIERS



PHASE DÉPARTEMENTALE

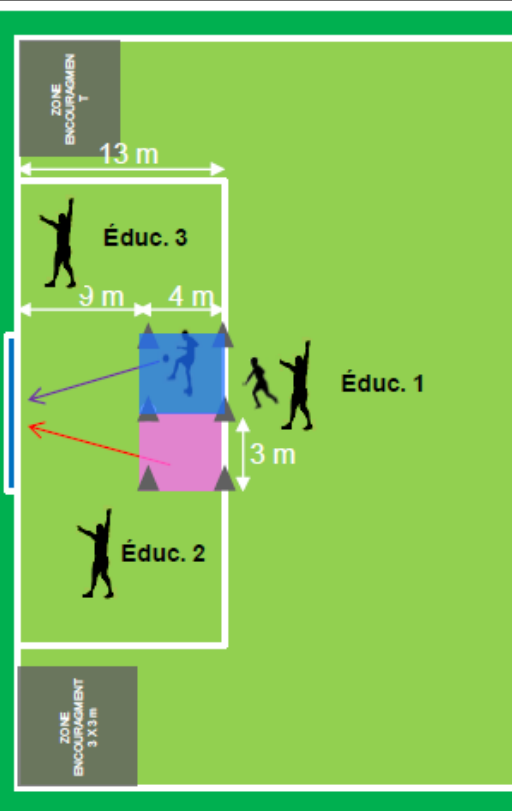
Défi Jonglage

Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu. Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statique (30 pour les garçons et 15 pour les filles) dans la zone prévue à cet effet (au choix) et enchaîner une frappe de volée ou ½ volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Chaque joueur doit déclencher sa frappe après le nombre de jongles à atteindre ou une fois le ballon tombé au sol (pénalités). L'entrée du joueur suivant dans la zone est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les équipes filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune 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 secondes par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18 manquants X 2 secondes)

+ 5 secondes si le ballon est mis au sol pour le tir après les 30 jongles (garçons) ou les 15 jongles (filles)

Bonus but (1 rebond maximum avant la bêche)

Si cible atteinte au choix, de volée ou ½ volée = - 10 secondes

Si cible atteinte au choix, frappe au sol = - 3 secondes

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

Éducateurs

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)

Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle) et chronométrage

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps)
gestion des ballons et des joueurs après le tir (+ chronomètre de secours)

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 passages : celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

Légende

	Tir gaucher		Zone de jonglage pour gaucher		Zone de jonglage pour droitier		Zone d'encouragement
	Tir droitier						

PHASE DÉPARTEMENTALE

Défi Conduite

Objectif :

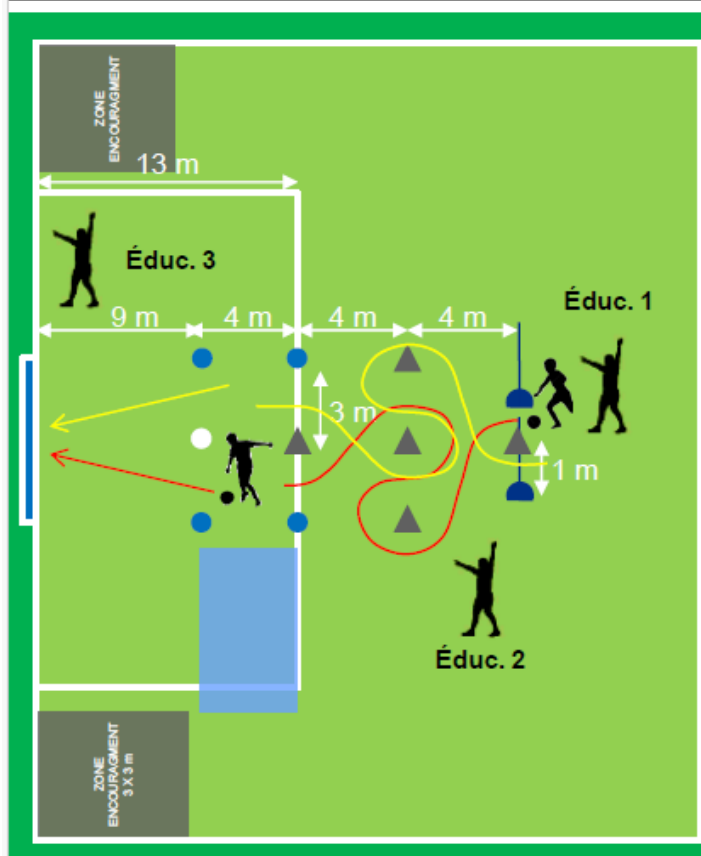
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier :

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bûche. Le côté de départ est au choix.

Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom.



Légende

	départ gaucher		zone de frappe
	départ droitier		zone d'encouragement

Temps bonus :

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :

Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)

Educ.2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps)

gestion des ballons et des joueurs après le tir (+ chronométrage secours)

Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

Réunion d'ORGANISATION - Festival Foot U13 Pitch Plan



- Entrées du complexe
- Parking public sens de circulation
- Parking District 44
- Parking Cars

- ZP** Zone de Pointage
- Vestiaires**
- A** Accueil
- ZC** Zone Contrôle des licences (+ atelier arbitrage)
- P** Podium
- Infirmier**
- Restauration / Bar**
- Espace Quiz**
- Terrain d'honneur**
- Terrain synthétique**
- Terrain n°1**
- Terrain n°2**
- Entrées des Terrains et Quiz**
- Espaces d'échauffement**

Soyez **P** **R** **Ê** **T** **S**
PLAISIR RESPECT ENGAGEMENT TOLÉRANCE SOLIDARITÉ
et à vous de jouer !

***Bonne journée
à tous...***

La Commission Départementale
Football de Pré-Compétitions U13

Sébastien CORNUAULT
Le Conseiller Technique Départemental
de la pratique U13 M et U13 F

