

 ENTRÉE
GRATUITE

 RESTAURATION
SUR PLACE

CHALLENGE ESPOIRS

CRÉDIT AGRICOLE U13M

& CHALLENGE U12M

SAMEDI 29 MARS

**COMPLEXE HENRI DUPONT
VIEILLEVIGNE**



SOMMAIRE



1. Aspects Règlementaires :

➔ Article 1 - Conditions de participation	Page 3
➔ Article 2 - Composition des groupes	Page 4
➔ Article 3 - Système de l'épreuve dite « échiquier »	Page 5
➔ Article 4 - Protocole du fair-play et temps de jeu	Page 6
➔ Article 5 - Composition des équipes et qualification des joueurs	Page 7
➔ Article 6 - Arbitrage et arbitrage des jeunes par les jeunes	Page 7
➔ Article 7 - Bancs de touche (zone Technique)	Page 7
➔ Article 8 - Durée des rencontres	Page 7
➔ Article 9 - Équipement	Page 8
➔ Article 10 - Lois du jeu	Page 8
➔ Article 11 - Programme éducatif fédéral - Épreuve quizz	Page 8
➔ Article 12 - Opération "carton vert"	Page 9
➔ Article 13 - Discipline	Page 9
➔ Article 14 - Règlement	Page 9
➔ Article 15 - Protocole de fin de journée	Page 10
➔ Article 16 - Écoresponsabilité	Page 10
➔ Article 17 - Challenge Climat des Rencontres	Page 11

2. Programme de la journée

Page 12

3. Plan du Site

Page 13

4. Défi jonglage

Page 14



4 rue du Leinster - CS 44502
44245 La Chapelle-sur-Erdre Cedex

Dossier suivi par : iperrette@foot44.fff.fr

Challenge U12 et Challenge Espoirs Crédit Agricole U13 - Niveaux 1 & 2

Rassemblement Départemental
Samedi 29 Mars 2025 – As Vieillevigne La Planche

Saison 2024/2025

Introduction : Le District de football de Loire-Atlantique organise pour la saison 2024-2025, les :

- ➔ « Challenge Départemental U12 »
- ➔ « Challenge Espoirs Crédit Agricole U13 »

Une manifestation qui vise à associer le sportif à l'éducatif !

Le rendez-vous est fixé à :

- ➔ « Challenge Départemental U12 » : 8h30 précises
- ➔ « Challenge Espoirs Crédit Agricole U13 Niveau 1 » : 9h00 précises
- ➔ « Challenge Espoirs Crédit Agricole U13 Niveau 2 » : 9h30 précises



Chaque équipe pourra aligner 12 joueurs titulaires d'une licence dûment complétée (autorisation médicale, photo...).

Le contrôle de la qualité de licenciés (joueurs, éducateurs, 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, la liste des licenciés des clubs participants sera extraite de Footclubs par le centre de gestion afin de valider la participation de chaque joueur.

Chaque équipe devra prévoir 1 jeu de maillot.

● RÈGLEMENT ●

Les épreuves du Challenge Départemental U12 et du Challenge Espoirs Crédit Agricole U13 sont réparties de la manière suivante :

- ➔ 1 défi jonglerie
- ➔ 2 quiz sur les règles (questionnaire individuel)
 - ⌚ Règles du jeu (5 questions par joueur)
 - ⌚ Règles de vie (5 questions par joueur)
- ➔ Challenge Climat des rencontres
- ➔ 5 matches de 18 minutes

ASPECTS REGLEMENTAIRES

1. Condition de participation

Seuls les joueurs titulaires d'une licence F.F.F. en règle, dans les conditions susvisées, pourront participer à cette animation. Les joueurs présents sur le site et faisant partie de l'équipe qui ne seraient pas en mesure de présenter leur licence dans les conditions susvisées au moment du pointage des équipes et de l'appel des joueurs (aucun retard ne sera toléré) ne pourront en aucun cas participer à cette manifestation.

Le contrôle de la qualité de licencié (joueurs, éducateurs, dirigeants) sera effectué par les membres de commission en début de la journée dans les conditions prévues à l'article 141 des R.G. de la F.F.F.

2. Composition des Groupes

La Commission Pré-Compétitions - U13 a défini la répartition et le n° d'ordre des équipes par tirage au sort au siège du District.

Les équipes qualifiées ont été réparties et nommées comme suit :

- ➔ « **Challenge Départemental U12** » : 1 Groupe unique de 8 équipes, Groupe **C**
- ➔ « **Challenge Espoirs Crédit Agricole U13** »
 - **Niveau 1** : 1 groupe unique de 12 équipes, groupe **B**
 - **Niveau 2** : 1 groupe unique de 12 équipes, groupe **A**

Les équipes seront opposées selon la formule dite "**Echiquier**" :

Challenge U12M - GROUPE "C"			
N° d'ordre	Équipes	N° d'ordre	Équipes
C.1	Orvault Sf 21	C.5	St-Nazaire Af 21
C.2	Orvault Rc 2	C.6	Nantes Etoile du Cens 21
C.3	St-Herblain Uf 21	C.7	Vertou Ussa 21
C.4	Rezé Fc 2	C.8	Carquefou Usja 2
Challenge Espoir Crédit Agricole - Niveau 1 - GROUPE "B"			
N° d'ordre	Équipes	N° d'ordre	Équipes
B.1	Rouans Es Marais 1	B.7	Nantes Métallo Sc 1
B.2	Nant'Espoir Fc 1	B.8	Savenay Malville Pfc 1
B.3	St-Sébastien Fc 1	B.9	St-Nazaire Immaculée Fc 2
B.4	Plessé Dresny Es 1	B.10	Nantes St-Pierre 1
B.5	Gj Joué Les Touches 1	B.11	Vertou Ussa 2
B.6	Chaumes Arche Fc 1	B.12	St-Nazaire Af 2
Challenge Crédit Agricole – Niveau 2 – GROUPE "A"			
N° d'ordre	Équipes	N° d'ordre	Équipes
A.1	Héric Fc 3	A.7	Gj Nord 44 1
A.2	Carquefou Usja 4	A.8	Pontchâteau Aos 2
A.3	La Roche Blanche Côteaux 1	A.9	St Philbert Gd Lieu Us 2
A.4	Ste-Luce s/Loire Us 2	A.10	Nantes St-Félix Ccs
A.5	Géneston As Sud Loire 2	A.11	Campbon Ubcc 1
A.6	Pornic Foot 2	A.12	St-Nazaire Ump 2

Les groupes ont été composés en respectant l'ordre de numérotation établi par tirage au sort, sachant que les équipes s'étant déjà rencontrées au tour précédent, ne pouvaient pas se rencontrer lors du premier match.

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 !

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

- a) Du nombre de points entre les équipes ex æquo, **dans la mesure où elles se sont toutes rencontrées.**
- b) De l'épreuve du défi jonglerie

Fin de l'évènement et classement final

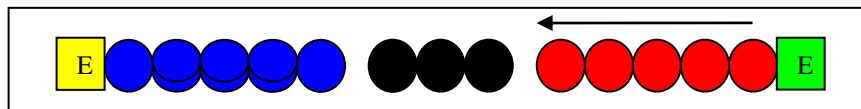
A l'issue de la journée, la Commission Départementale de Pré-Compétitions - Foot à 8 - U13 établira le classement général prenant en compte le total des points cumulés sur toutes les épreuves (5) :

- **Rencontres**
- **Défi jonglerie**
- **Quiz (règles de vie et règles du jeu)**
- **Challenge Climat des rencontres**

4. Protocole du fair-play et temps de jeu

Avant chaque rencontre :

- Les joueurs (y compris les suppléants), éducateurs et arbitres se regroupent sur le lieu d'accueil des terrains pour effectuer une entrée, 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 retrouve et se check une nouvelle fois (à la sortie du terrain).

Rappel, pendant la rencontre :

- L'arbitre veille au bon déroulement, dans l'esprit du Football de Pré-Compétition. Educateurs, dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons-le dans sa mission d'**animateur du jeu** en respectant ses décisions. Respectons le football !

Temps de jeu - Préconisation :

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

5. Composition des équipes et qualification des joueurs

Chaque équipe pourra aligner **12 Joueurs** : **8 Titulaires** et **4 Suppléants** Licencié(e)s à la F.F.F. au nom du club pour la saison en cours.

Il est rappelé que chaque joueur, ne peut participer à l'épreuve que pour un seul club et une seule équipe le même jour.

Rappel de la Règlementation de participation du Challenge U13, Composition et Organisation :

- ✚ L'ensemble des dispositions réglementaires régissant le football de Pré-Compétition (Règlements Généraux de la FFF, de la L.F.P.L. et du District 44) sont pleinement applicables. La Commission rappelle l'article alinéa 2 des R.G de la L.F.P.L. qui prévoit que :
« Ne peut participer à un match de compétition officielle d'une équipe inférieure le joueur qui est entré en jeu lors de la dernière rencontre officielle disputée par l'une des équipes supérieures de son club lorsque celle-ci ne joue pas un match officiel le même jour, la veille ou le lendemain ».

Rappel de la réglementation du challenge U12, composition et organisation :

- ✚ **Important** : Les joueurs **U13 ne sont pas autorisés à participer au Challenge Départemental U12.** La mixité n'est pas autorisée sur ces épreuves.

6. Arbitrage et arbitrage des jeunes par les jeunes

L'**arbitrage du centre** est assuré par un **arbitre officiel du district**.

Arbitres assistants : Arbitrage à la touche des jeunes par les jeunes, accompagné par un **dirigeant de l'équipe** appelé **assistant-tuteur**.

Chaque dirigeant-tuteur arbitrage des jeunes par les jeunes est attendu après le contrôle des licences pour un moment d'informations sur le dispositif.

Préconisation :

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.

Les responsables de terrain vérifieront l'identité du joueur afin qu'un maximum d'enfants participe à l'arbitrage.

7. Bancs de Touche (Zone Technique)

Chaque rencontre sera encadrée par un membre de l'AS Vieillevigne La Planche.

L'accès au terrain est réservé aux joueurs et à l'encadrement des équipes (3 personnes).

Seuls, un éducateur et 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 (éducateur/dirigeant 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 !

8. Durée des Rencontres et validation des scores

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

Le coup d'envoi des rencontres sera donné en même temps pour les quatre terrains 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.

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...)

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 blancs (exclusion de 4 minutes), jaunes et/ou rouges en fonction de la gravité de l'acte.

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

11. Programme Éducatif Fédéral - Épreuve de Quiz

Toujours dans le cadre d'un football éducatif préconisé par la F.F.F., l'épreuve de QCM (questionnaire à choix multiples) portant sur la connaissance des règles du jeu et de vie est mise en place :

Les thématiques abordées sont :

- La Santé
- L'Engagement Citoyen
- L'Environnement
- Le Fair-Play
- Les Règles du Jeu et Arbitrage
- La Culture Foot



Une épreuve à destination de l'équipe sans la présence des éducateurs !

ATTENTION ! Présence obligatoire de l'équipe à l'heure de passage au quiz en tenue sportive (les chaussures de football ne seront pas autorisées à l'intérieur de la salle).

IMPORTANT : Une pénalité sera attribuée si l'équipe ne respecte pas l'horaire prévu pour l'épreuve du Quiz.

12. "Opération" Carton Vert

A l'occasion de ces finalités départementales, 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**.

Pour cela, le délégué de chaque rencontre et l'équipe technique départemental, pourront donner un "**carton vert**" à un joueur d'une équipe, une sorte de "bon point" pour valoriser les attitudes positives.

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.



La touche

PEF



CARTON VERT

> 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



13. Discipline

Chaque rencontre sera encadrée par un membre de l'AS Vieillevigne La Planche, en tant que délégué au match).

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

Les éducateurs des équipes sont les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs.

14. Règlement

Le règlement du **football à 8**, tel qu'il est prévu concernant la réglementation des compétitions nationales sera intégralement appliqué.

Tous les cas non prévus seront réglés par la commission d'organisation dans le respect des règlements en vigueur.

15. Protocole de fin de la journée

Par correction, notamment vis à vis des bénévoles du club qui accueille cette animation, tous les clubs (éducateurs et joueurs) se doivent de rester jusqu'à la cérémonie de clôture. Par ailleurs, aucune récompense ne sera donnée avant la fin de la cérémonie de clôture. Toute absence de clubs sera notifiée sur le bilan de l'animation à faire parvenir aux instances et sera soumis à la commission départementale pré-compétitions - U13.

16. Écoresponsabilité

Pour cette journée, le District de football de Loire-Atlantique (via son service civique) met en place des actions écoresponsables sur les thématiques suivantes :

- ➔ Le District de football de Loire-Atlantique vous incite à utiliser le covoiturage pour vous rendre à l'évènement
- ➔ Optimisation des tris des déchets



La touche ECO





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.

17. Challenge Climat des rencontres

Cette journée se veut « festive et éducative », le CHALLENGE CLIMAT DES RENCONTRES vise à récompenser les acteurs ayant une influence positive lors de la journée (pendant et hors des rencontres). La note obtenue est une note globale pour l'équipe présente. Elle représente potentiellement 10% de la note finale au classement général.

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





Planning Challenges U12M et Espoirs C.A. U13M

U12M			U13M - Niveau 1							U13M - Niveau 2									
Accueil	8h30	Toutes les équipes (C1 à C8)																	
Contrôle licences	8h45	Toutes les équipes (C1 à C8)	Accueil	9h00	Toutes les équipes (B1 à B12)														
		Briefing Arbitrage Jeunes par les Jeunes																	
Test Jonglerie	9h15	Toutes les équipes (C1 à C4)	Contrôle licences	9h15	Toutes les équipes (B1 à B12)														
					Briefing Arbitrage Jeunes par les Jeunes														
Test Jonglerie	9h25	Toutes les équipes (C5 à C8)								Accueil	9h30	Toutes les équipes (A1 à A12)							
			Test Jonglerie	9h45	Toutes les équipes (B1 à B4)						Contrôle licences	9h45	Toutes les équipes (A1 à A12)						
			Briefing Arbitrage Jeunes par les Jeunes						Test Jonglerie	10h15	Toutes les équipes (A1 à A4)								
			Test Jonglerie	9h55	Toutes les équipes (B5 à B8)						Test Jonglerie	10h25	Toutes les équipes (A5 à A8)						
			Test Jonglerie	10h05	Toutes les équipes (B9 à B12)						Test Jonglerie	10h35	Toutes les équipes (A9 à A12)						
Terrains (Flammes)			Orange	Rose	Rouge	Verte													
Match - J1	10h25	C1 - C2	C3 - C4	C5 - C6	C7 - C8														
			Terrains (Flammes)			Bleue	Jaune	Rouge	Verte	Orange	Rose								
			Match - J1	10h50	B1 - B2	B3 - B4	B5 - B6	B7 - B8	B9 - B10	B11 - B12									
			Terrains (Flammes)			Bleue	Jaune	Rouge	Verte	Orange	Rose								
			Match - J1	11h15	A1 - A2	A3 - A4	A5 - A6	A7 - A8	A9 - A10	A11 - A12									
Match - J2	11h38	Gestion des rencontres par le logiciel																	
Fin des matchs	12h00	Pause méridienne																	
Quiz PEF	13h20	Toutes les équipes (C1 à C8)																	
			Match - J2	12h01	Gestion des rencontres par le logiciel														
			Fin des matchs	12h20	Pause méridienne														
			Quiz PEF	13h40	Toutes les équipes (B1 à B12)														
										Quiz PEF	14h00	Toutes les équipes (A1 à A12)							
Match - J3	14h15	Gestion des rencontres par le logiciel																	
			Match - J3	14h38	Gestion des rencontres par le logiciel														
										Match - J3	15h01	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J4	15h24	Gestion des rencontres par le logiciel																	
			Match - J4	15h47	Gestion des rencontres par le logiciel														
										Match - J4	16h10	Gestion des rencontres par le logiciel							
Match - J5	16h33	Gestion des rencontres par le logiciel																	
			Match - J5	16h56	Gestion des rencontres par le logiciel														
										Match - J5	17h19	Gestion des rencontres par le logiciel							
Récompenses	17h45	CÉRÉMONIE de CLÔTURE		présence obligatoire			CÉRÉMONIE de CLÔTURE				présence obligatoire			CÉRÉMONIE de CLÔTURE					
	18h10	Fin des Challenges U12M et Espoirs C.A. U13M																	




PLAN

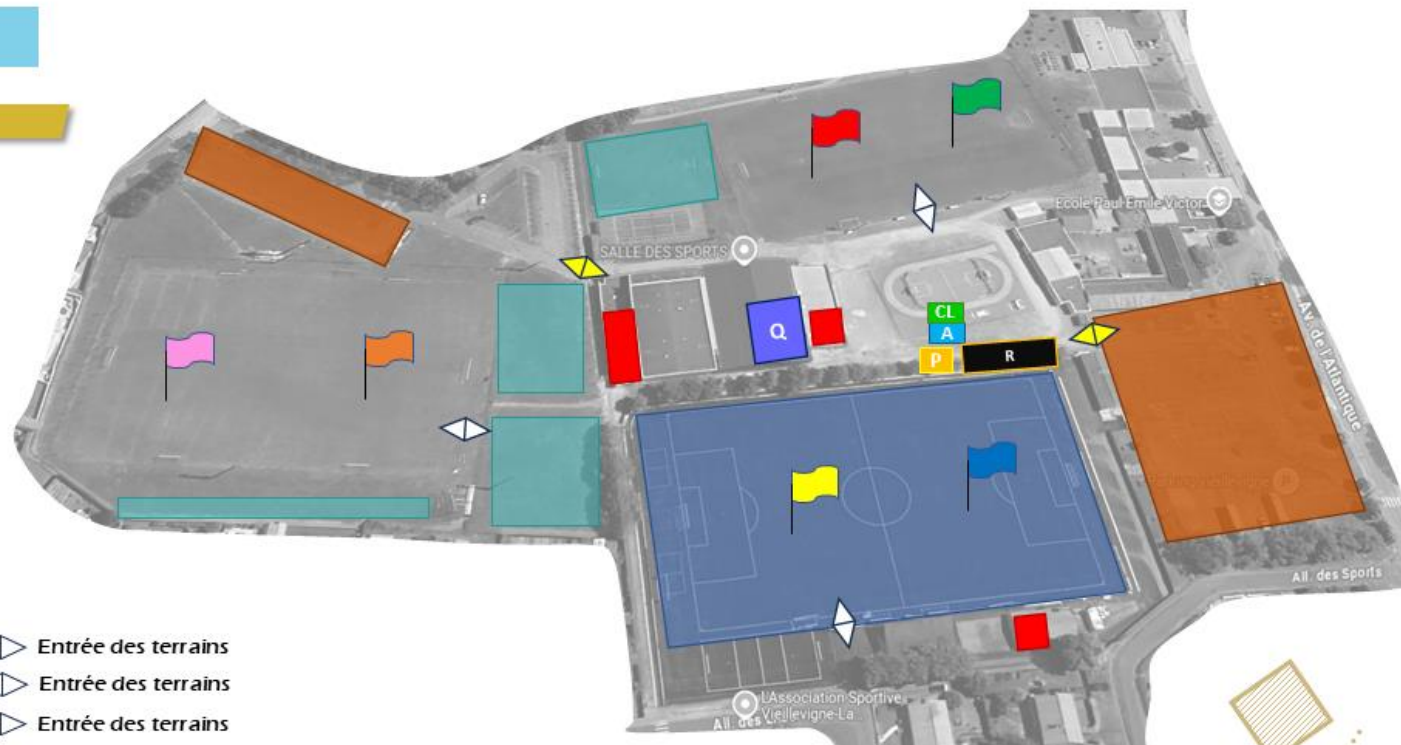


Le COMPLEXE

Légende :

-  Entrées du complexe
-  Parking public
-  Accueil des équipes
-  Vestiaires
-  Zone contrôle des licences
-  Podium
-  Terrain Test Jonglerie
-  Zones d'échauffement
-  Espace Quiz
-  Espace restauration
-  Terrain synthétique
-  Terrain n°1 gazonné
-  Terrain n°2 gazonné

-  Entrée des terrains
-  Entrée des terrains
-  Entrée des terrains



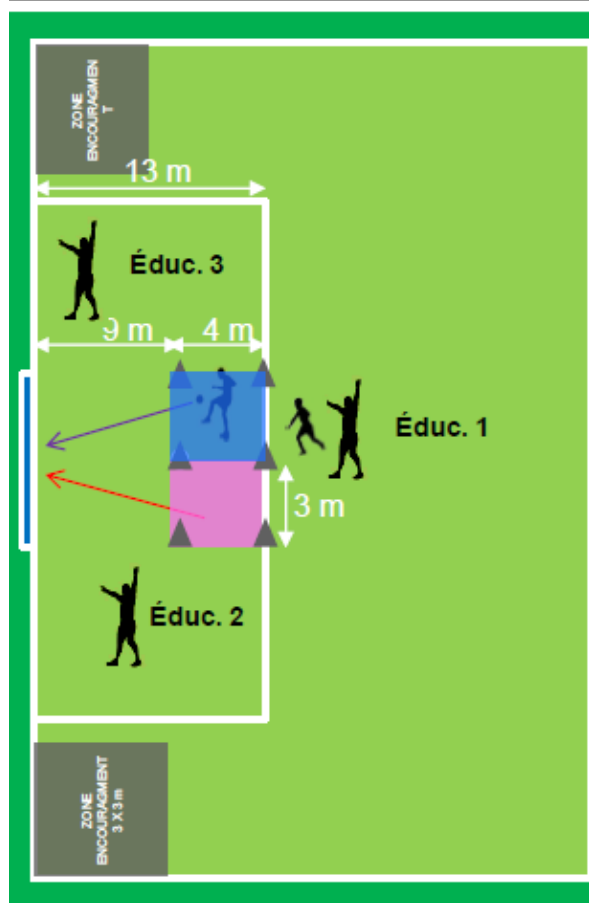
Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs .

Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu. Chaque joueur doit réaliser 20 jongles en statique 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 20 = 8 manquants X 2 secondes)

+ 5 secondes si le ballon est mis au sol pour le tir après les jongles

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



Bonne journée à tous