



**FESTIVAL FOOT U13 PITCH**  
**1er AVRIL 2023 - DAVEZIEUX**



**PLAISIR – RESPECT – ENGAGEMENT – TOLÉRANCE – SOLIDARITÉ**

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 01 PRESENTATION



FELICITATIONS POUR VOTRE QUALIFICATION



PLAISIR – RESPECT – ENGAGEMENT – TOLÉRANCE – SOLIDARITÉ

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## **01** **LES EQUIPES QUALIFIEES**

### **U13 FILLES (6 EQUIPES)**

SALAISE - RHODIA / CORNAS AS / CHABEUIL FC / EYRIEUX EMBROYE FC / FC 540 / VALENCE OLYMPIQUE

### **U13 GARCONS (16 EQUIPES)**

BOURG ARGENTAL / SARRAS ST VALLIER / DAVEZIEUX US / RHONE VALLEES FC / MONTELIMAR FC /  
MONTELIMAR US / CORNAS 2 / PIERRELATTE ASF / RHONE CRUSSOL FOOT 1 ET 2 / RUOMS OL / SUD  
ARDECHE / VAL D'AY US / VALENCE OLYMPIQUE 1 ET 2 / HOSTUN 2



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

# 01

## LES CONDITIONS DE PARTICIPATION

PHASE DÉPARTEMENTALE	
GARCONS	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale Justificatifs datant de moins de 3 jours
FILLES	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 02

## LES EPREUVES

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p><b>Phases départementale et régionale</b> G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 8 à 16 équipes 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2').</p> <p><b>Phase nationale</b> G &amp; F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p><b>Phases départementale, régionale et nationale</b> 1 passage par joueur(se) : si moins de 12 joueurs(ses), tirage au sort pour un passage supplémentaire d'un ou plusieurs joueurs(ses) de l'équipe.</p>	<p>1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu »</p> <p><b>Phases départementale et régionale</b> 5 questions/joueur(se)</p> <p><b>Phase nationale</b> 10 questions/joueur(se)</p>



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 02

## LES EPREUVES

ATTRIBUTION  
DES POINTS QUIZZ  
120 Pts / 420 Pts

Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 60 points	/ 60 points
<b>Phases départementale</b>  1 point par bonne réponse/joueur(se)	<b>Phases départementale</b>  1 point par bonne réponse/joueur(se)
<b>Phase régionale</b>  1 point par bonne réponse/joueur(se)	<b>Phase régionale</b>  1 point par bonne réponse/joueur(se)
Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants	Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 02

## LES EPREUVES

ATTRIBUTION  
DES POINTS MATCH ET  
TESTS  
300 Pts / 420 Pts

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage
<b>/ 240 points + bonus offensif (60 points)</b>	<b>/ 60 points</b>	<b>/ 60 points</b>
<b>Phases départementale &amp; régionale</b>  Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 2 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.  Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.  Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points	<b>Toutes phases</b>  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 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.	<b>Toutes phases</b>  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 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.



Bonus 2 Buts  
Marqués  
12 Pts en plus du  
résultats final

Les tests ont une  
importance  
considérable sur  
le résultat final



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

**03**

## LE « CLIMAT » du FESTIVAL U13 PITCH



Gestion des parents  
autour des terrain –  
Gestion de l'arbitrage

Banc de touche  
2 Personnes par club

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 04

## L' ARBITRAGE



Au centre : 10 jeunes arbitres



A la touche : par un des remplaçants durant toute la durée du match (un joueur différent par match)

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 04 L' ARBITRAGE



- Remplacement : au centre du terrain sans forcément attendre un arrêt de jeu.
- Coup d'envoi : un but ne peut pas être marqué directement. Si but marqué, coup de pied de but pour l'équipe adverse.
- Hors-jeu : à partir du milieu du terrain.
- Relance du gardien de but : si dégagement de volée ou demi-volée, coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation avec un mur à 6m.
- Coup de pied de but « 6m » : placement du ballon dans la zone virtuelle « 6mx9m ». Le ballon ne doit pas obligatoirement sortir de la surface pour être en jeu.



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 05 LE CARTON VERT

### Le Carton Vert




**Objectif :**  
Encourager et valoriser les **attitudes positives des joueurs sur le terrain.**

**Mise en place :**

- 1 carton vert par match et par équipe.
- 1 observateur identifié par match (et si possible par équipe).

**Valorisation :**

- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs et des éducateurs.

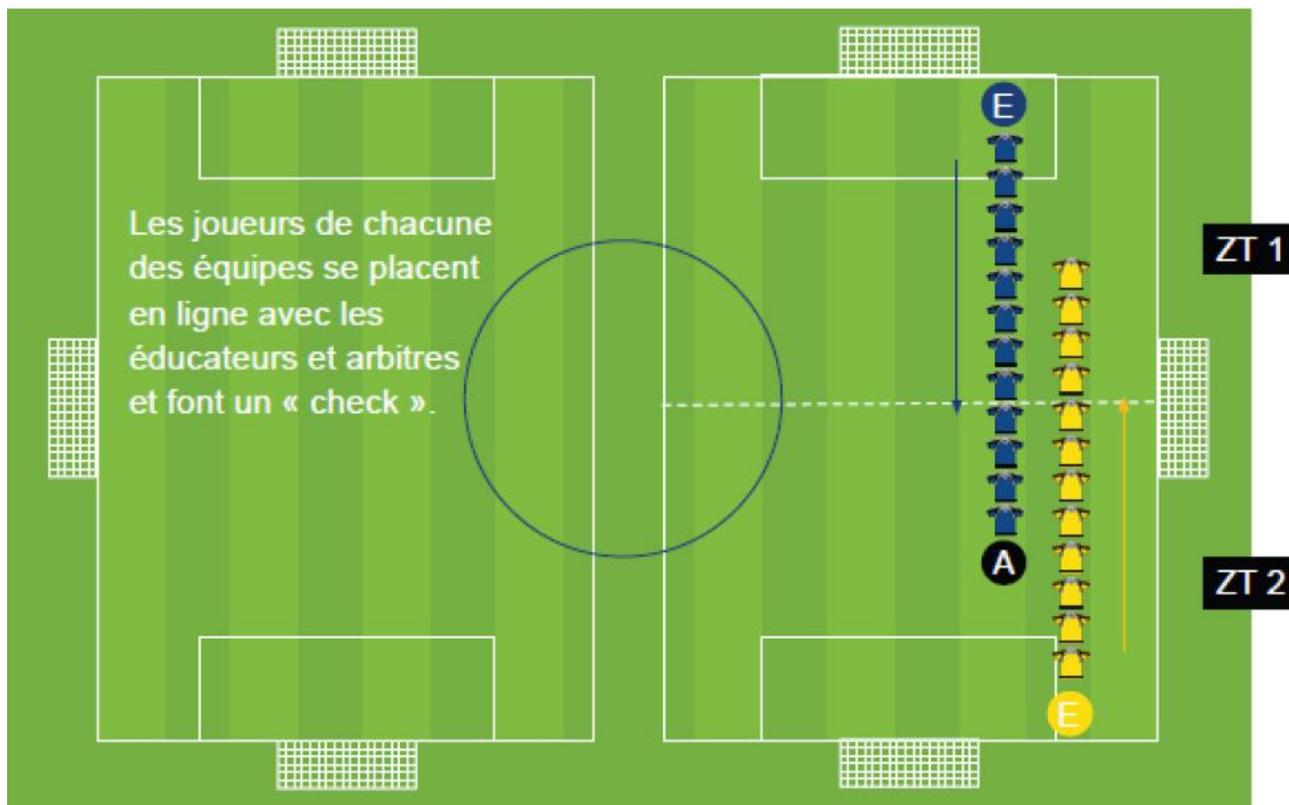
**Critères d'observation :**  
Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF  
**PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE**

MATCH OBSERVE		VALEURS FFF - CRITERES D'OBSERVATIONS				
Equipe	Nom - Prénom du joueur	PLAISIR	RESPECT	ENGAGEMENT	TOLERANCE	SOLIDARITE

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 06

## LE PROTOCOLE D'AVANT MATCH

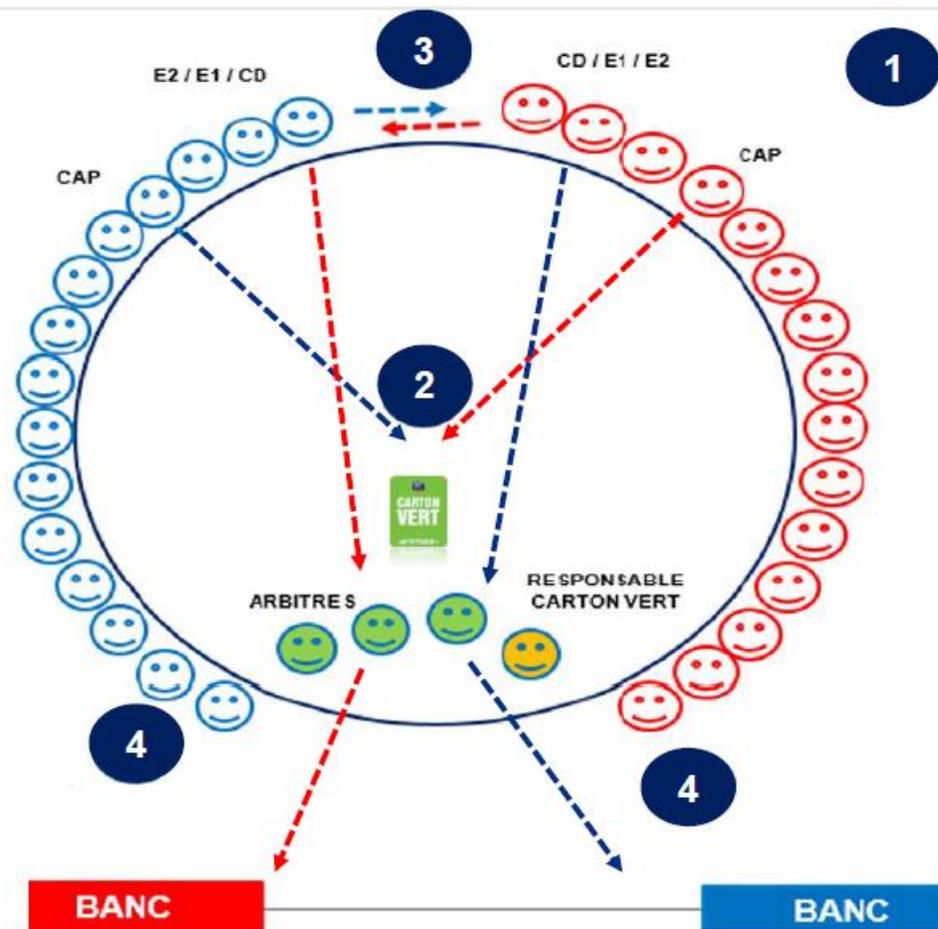


ZT : Zone Technique  
A : Arbitre  
E : Entraîneur

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 06

## LE PROTOCOLE D'APRES MATCH



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

# 07

## LE TEMPS DE JEU

### UNE EQUIPE DANS LES TEMPS DE JEU

D. Suivi du temps de jeu

NOM DE L'EQUIPE : .....

Durée d'une rencontre :  Nombre de rencontres par équipe : 5

Temps de jeu de la journée par équipe :  Temps minimum de pratique par joueur (50%) :

		n° 1	n° 2	n° 3	n° 4	n° 5	n° 6	n° 7	n° 8	n° 9	n° 10	n° 11	n° 12
Match 1	Titulaire (T) / Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 2	Titulaire (T) / Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 3	Titulaire (T) / Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 4	Titulaire (T) / Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
Match 5	Titulaire (T) / Min Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
	Temps joué												
TOTAL TEMPS JOUE PAR JOUEUR													



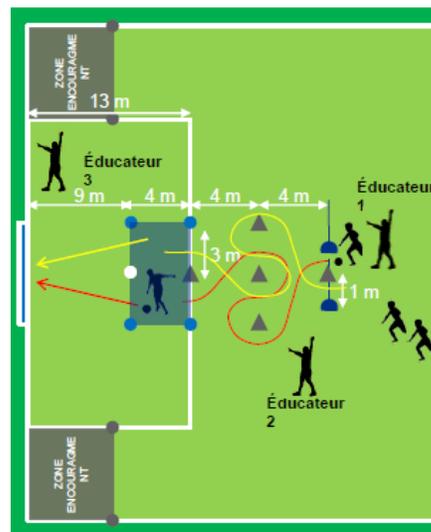
# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 08

## LES TESTS TECHNIQUES

### TEST CONDUITE

#### PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE



Objectif :

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

Déroulé de l'atelier :

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 bâche. 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. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende



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) et chronométrage

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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

gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

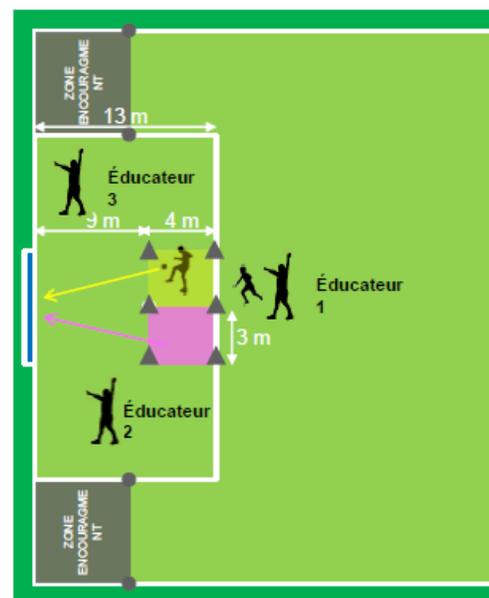
# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

# 08

## LES TESTS TECHNIQUES

### TEST JONGLERIE

#### PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



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

**Déroulé de l'atelier**  
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 au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. 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 filles), 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.

#### Légende

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

#### Malus

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

#### Bonus but

(1 rebond maximum avant la bêche)  
Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.  
Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.  
Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

#### Éducateurs

Educ1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage  
Educ2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)  
Educ3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

#### 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.



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 09 LE PLAN

DEFIS TECHNIQUES

Filles : 9h20

Garçons : 10h00



QUIZZ (Salle club house)  
Filles : 9h00  
Garçons : 9h20

TERRAINS DE MATCHS



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## Bonne chance à tous !!!!



A vous EDUCATEURS de créer le bon climat sur le bord des terrains pour rendre vos joueurs et joueuses performant(e)s