



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

6 AVRIL 2024 – PORTES LES VCE



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 – 14 EQUIPES FILLES

SALAISE – RHODIA



BAS VIVARAIS



BREN FC



CHATEAUNEUF DU RHONE



CHABEUIL FC



BEAUMONTELEGER



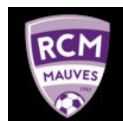
EYRIEUX EMBROYE FC



HAUTERIVES GRAND SERRE



MAUVES



MONTELIMAR FC



VALENCE OLYMPIQUE



ST MARCEL LES VCE



BOURG ARGENTAL



DAVEZIEUX



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

01 LES EQUIPES QUALIFIEES - 16 EQUIPES GARCONS

ST MARCEL LES VCE



VEORE MONTOISON



TOURNON RC



BOURG ST ANDEOL



MONTILIMAR FC



RHONE VALLEES



DONZERE CO



VALENCE OLYMPIQUE 1



RHONE CRUSSOL FOOT 1



SALAISE RHODIA O.



MOURS US



VAL D'AY US



VALENCE OLYMPIQUE 2



MONT PILAT



PORTES LES VCE



ST CYR FELINES



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

01

LES CONDITIONS DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
GARÇONS	12 joueurs, Cat. U14F, U13/U13F, U12/U12F, U11 (3 max), 2 absences justifiées maxi. Justificatifs datant de moins de 3 jours -40 points par absence non justifiée*	
		12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale
FILLES	12 joueurs, Cat. U13F/U12F/U11F (3 max), 2 absences justifiées maxi. Justificatifs datant de moins de 3 jours -40 points par absence non justifiée*	
		12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale

*Absence justifiée : effectif complet, certificat médical datant de moins de 3 jours, sans autre joueur(se), événement exceptionnel. Le Comité d'organisation statuera sur la justification des absences.



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

02

LES EPREUVES

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p>Phases départementales et régionales G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 4 à 16 équipes (dpt) et 8 à 16 équipes (rgl) 5 rencontres de 14' (plus pause coaching de 2').</p> <p>Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p>Phases départementales, régionales et nationale 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>Phases départementales et régionales 5 questions/joueur(se)</p> <p>Phase nationale 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
<p>Phases départementales et régionales</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se).</p> <p>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.</p>	



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

02

LES EPREUVES

**ATTRIBUTION
DES POINTS MATCH ET
TESTS
300 Pts / 420 Pts**

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points
Phases départementale & régionale 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	Toutes phases 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 :

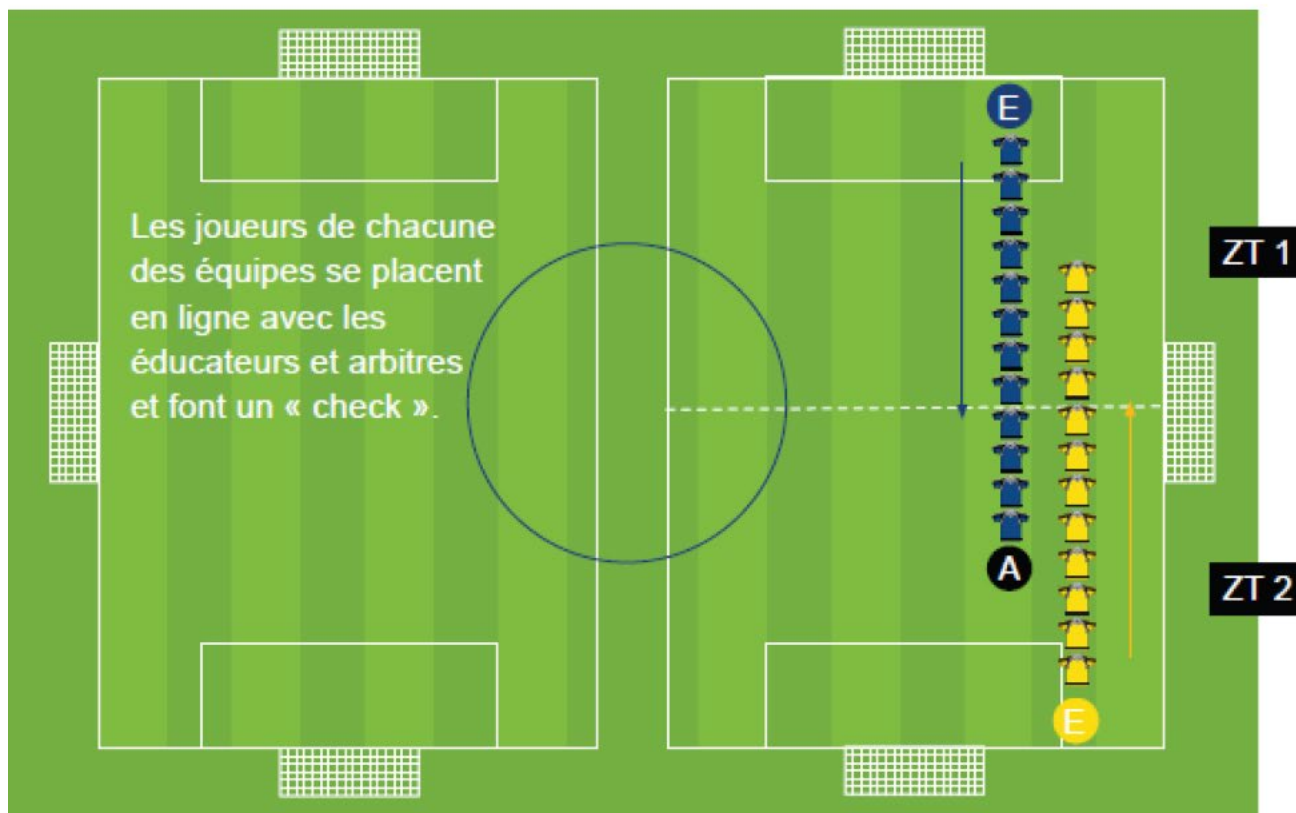
Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF
PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE

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

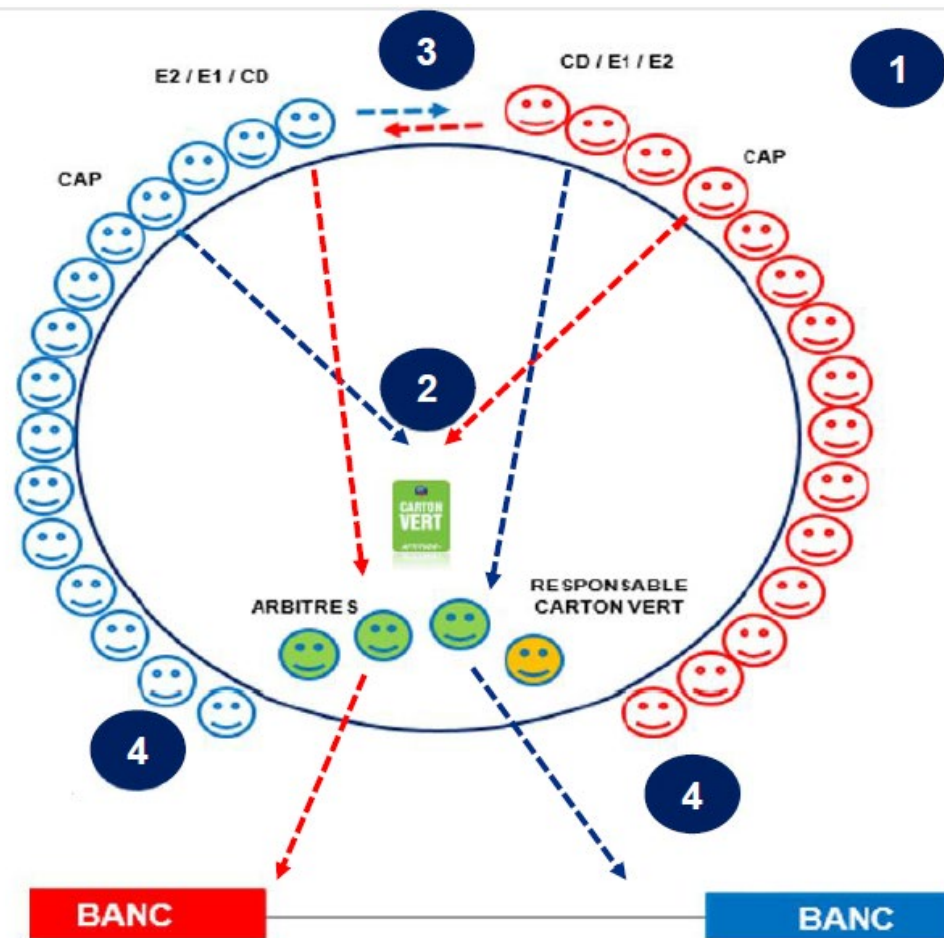


ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

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



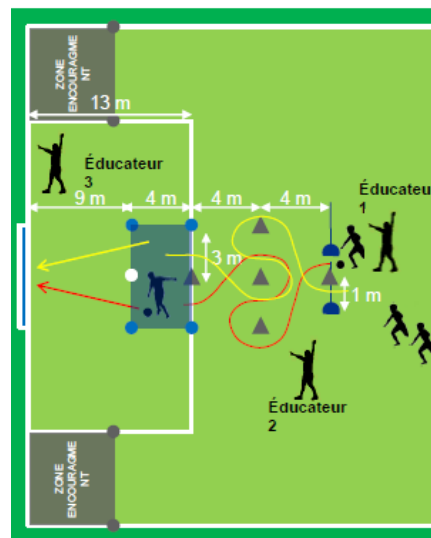
FESTIVAL FOOT U13 PITCH

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.

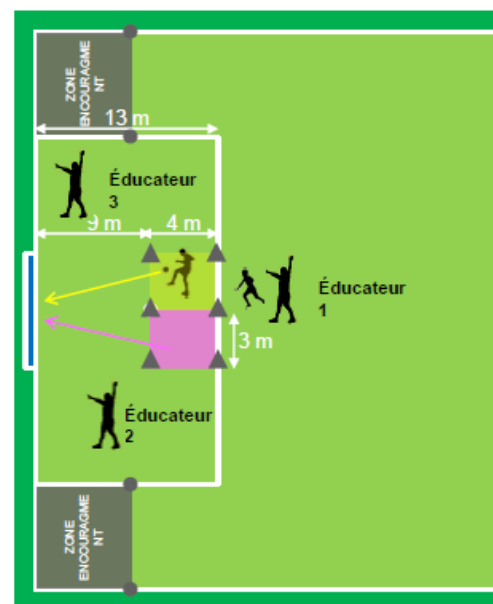
FESTIVAL FOOT U13 PITCH

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

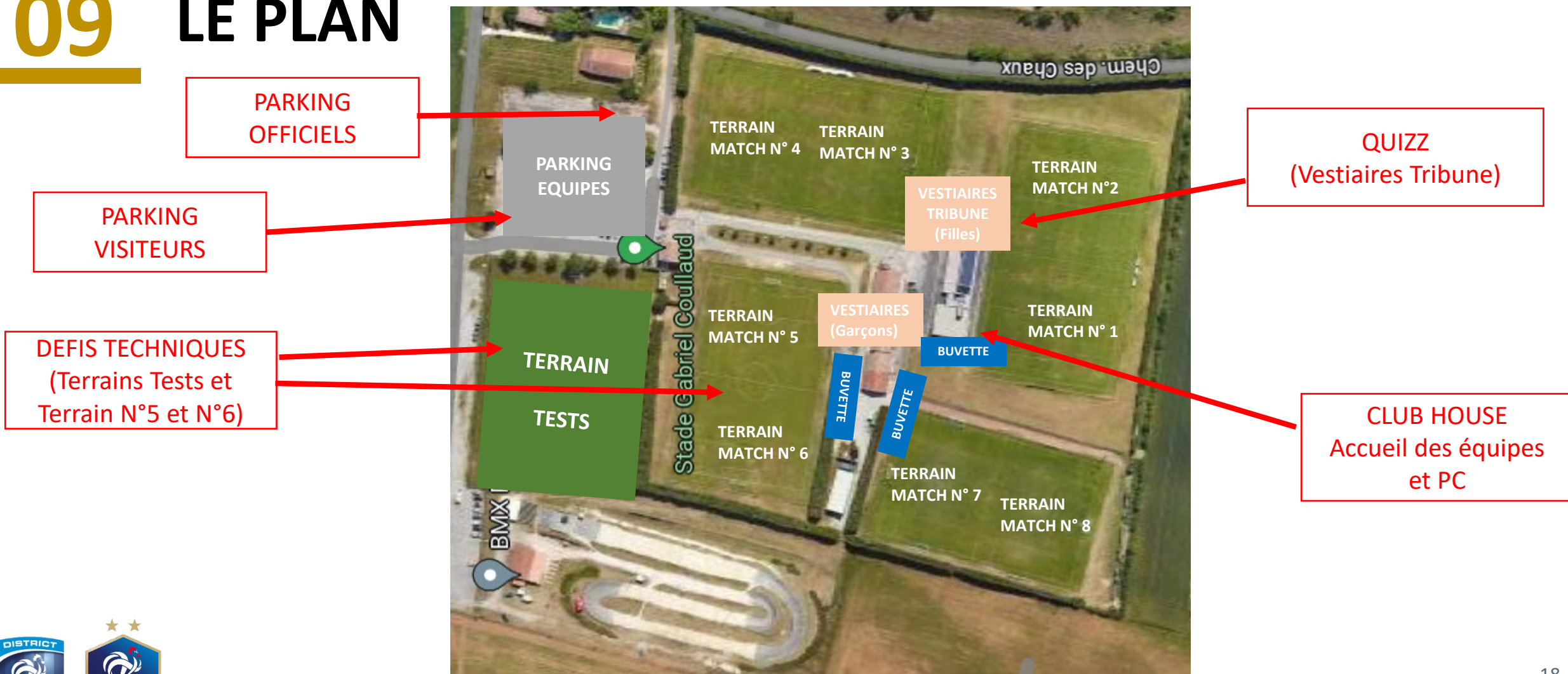
Éducateurs
Educ1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)
Educ3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

10

LE PLANNING PREVISIONNEL

EQUIPES GARÇONS:			
HORAIRE	ACTIVITES:	LIEUX:	EQUIPES (PERSONNES) CONCERNEES:
8H15:	Accueil des équipes	Salle de réception - Club house	Les 16 équipes garçons
8H30:	Briefing des éducateurs	Salle de réception - Club house	Les 16 éducateurs
9H00:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 1 à 6 (Journée 1)
9H15:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 7 à 11 (Journée 1)
9H30:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 12 à 16 (Journée 1)
9H45:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain TESTS	Les équipes 1 à 8 (Journée 1)
10H15:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain TESTS	Les équipes 9 à 16 (Journée 1)
11H00:	Match: Journée 1	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16
PAUSE REPAS			
13H15:	Match: Journée 2	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16
14H05:	Match: Journée 3	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16
14H55:	Match: Journée 4	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16
15H45:	Match: Journée 5	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16
16H45:	PROTOCOLE DE CLOTURE	TERRAIN HONNEUR	16 équipes G. + 14 équipes F.

EQUIPES FILLES:			
HORAIRE	ACTIVITES:	LIEUX:	EQUIPES (PERSONNES) CONCERNEES:
8H15:	Accueil des équipes	Salle de réception - Club house	Les 14 équipes filles
8H30:	Briefing des éducateurs	Salle de réception - Club house	Les 14 éducateurs
9H00:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain TESTS	Les équipes 1 à 8 (Journée 1)
9H30:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain TESTS	Les équipes 9 à 14 (Journée 1)
10H15:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 1 à 5 (Journée 1)
10H30:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 6 à 10 (Journée 1)
10H45:	Quiz	Vestiaires Tribune	Les équipes 11 à 14 (Journée 1)
11H30:	Match: Journée 1	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 14
PAUSE REPAS			
13H40:	Match: Journée 2	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 14
14H30:	Match: Journée 3	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 14
15H20:	Match: Journée 4	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 14
16H10:	Match: Journée 5	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 14
16H45:	PROTOCOLE DE CLOTURE	TERRAIN HONNEUR	16 équipes G. + 14 équipes F.



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

11

LE CHALLENGE « parents Supporters - Euro 2024 »



REPRÉSENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la FIFA Women's World Cup 2023 (association des équipes U13 aux sélections par le Comité d'organisation). Tous les acteurs du match ont un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

- **L'équipe**
Prévoir des maillots ou confectionner des tee-shirts aux couleurs du Pays représenté
- **L'éducateur/l'éducatrice**
Possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)
- **Parents et accompagnateurs**
Acteurs des matchs des enfants (supporters de leur équipe !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs de drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés, accompagnement musical, chants...
- **La Ligue**
Peut valoriser la ou les délégations les plus originales et dynamiques.

« CLIMAT » DES RENCONTRES

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