



**FESTIVAL FOOT U13 PITCH**  
**28 MARS 2026 – TOURNON**



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 – 9 EQUIPES FILLES

1. AMS DONATIENNE



6. RHONE CRUSSOL



2. HAUTERIVES GRAND SERRE



7. FC 540



3. VALENCE OLYMPIQUE



8. FC TRICASTIN



4. TOURNON TAIN



9. ROMANS PS



5. SALAISE RHODIA



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH



## Premières rencontres U13F

FC 540	-	FC HAUTERIVES US GRAND SERRE
EXEMPT	-	O. VALENCE
RHONE CRUSSOL FOOT 07	-	RC TOURNON TAIN
O. SALAISE RHODIA	-	PS ROMANS
FC TRICASTIN	-	AMS DONATIENNE



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 01 LES EQUIPES QUALIFIEES - 16 EQUIPES GARCONS

1. VALENCE OLYMPIQUE (2)



2. MOURS US



3. RHONE CRUSSOL 07



4. VALENCE OLYMPIQUE (1)



5. MONTELIMAR US



6. VAL D'AY US



7. ST MARCELLOISE AS



8. MONTELIMAR FC



9. SUD ARDECHE (2)



10. EYRIEUX - EMBROYE



11. SALAISE RHODIA O. (2)



12. MONTELIMAR US (2)



13. MAUVES RC



14. CHOMERAC ES



15. PIERRELATTE



16. CHATEAUNEUF DU RHONE



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH



## Premières rencontres U13G

AS SUD ARDECHE 2	-	O. VALENCE 2
MONTELMAR FC	-	US MOURS
RC MALVINOIS	-	RHONE CRUSSOL FOOT 07
AS ST MARCELLOISE	-	O. VALENCE 1
FC RHONE VALLEES OU ENT.S CHOMERACOISE	-	ATOM SPORTS PIERRELATTE
US MONTELMAR 2	-	O. SALAISE RHODIA 2
US MONTELMAR 1	-	CO CHATEAUNEUF DU RHONE
US VAL D'AY	-	FC EYRIEUX EMBROYE



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

**01**

---

**QR CODE**



# REGLEMENT

## 01

---

### RAPPEL:

- RESPECTER LES NUMEROS DE LA FEUILLE DE MATCH
- TENUE OFFICIELLE: pas d'autres tenues autorisées sur le terrain.



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

# 01

## LES CONDITIONS DE PARTICIPATION

### CONDITIONS DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
GARÇONS	12 joueurs, Cat. U14F, U13/U13F, U12/U12F, U11 (3 max), -40 points par absence *	
		12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale
FILLES	12 joueuses, Cat. U13F/U12F/U11F (3 max), -40 points par absence*	
		12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale

**\*Plus d'absence excusée autorisée, c'est la commission d'organisation qui statuera**



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 02

## LES EPREUVES

### EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

Qualifications pour la phase départementale : format « Jour de Coupe »

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p><b>Phases départementales et régionales</b> G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 4 à 16 équipes (dpt) et 8 à 16 équipes (rgl) 5 rencontres de 2x7' (plus pause coaching de 2').</p> <p><b>Phase nationale</b> G &amp; F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 2x10' (plus pause coaching de 2').</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p><b>Phases départementales, régionales 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 départementales et régionales</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
<p><b>Phases départementales et régionales</b></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
<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.	



**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  
Zone technique  
2 Personnes par club

# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 04

## L' ARBITRAGE



Au centre : jeunes arbitres officiels



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 :**

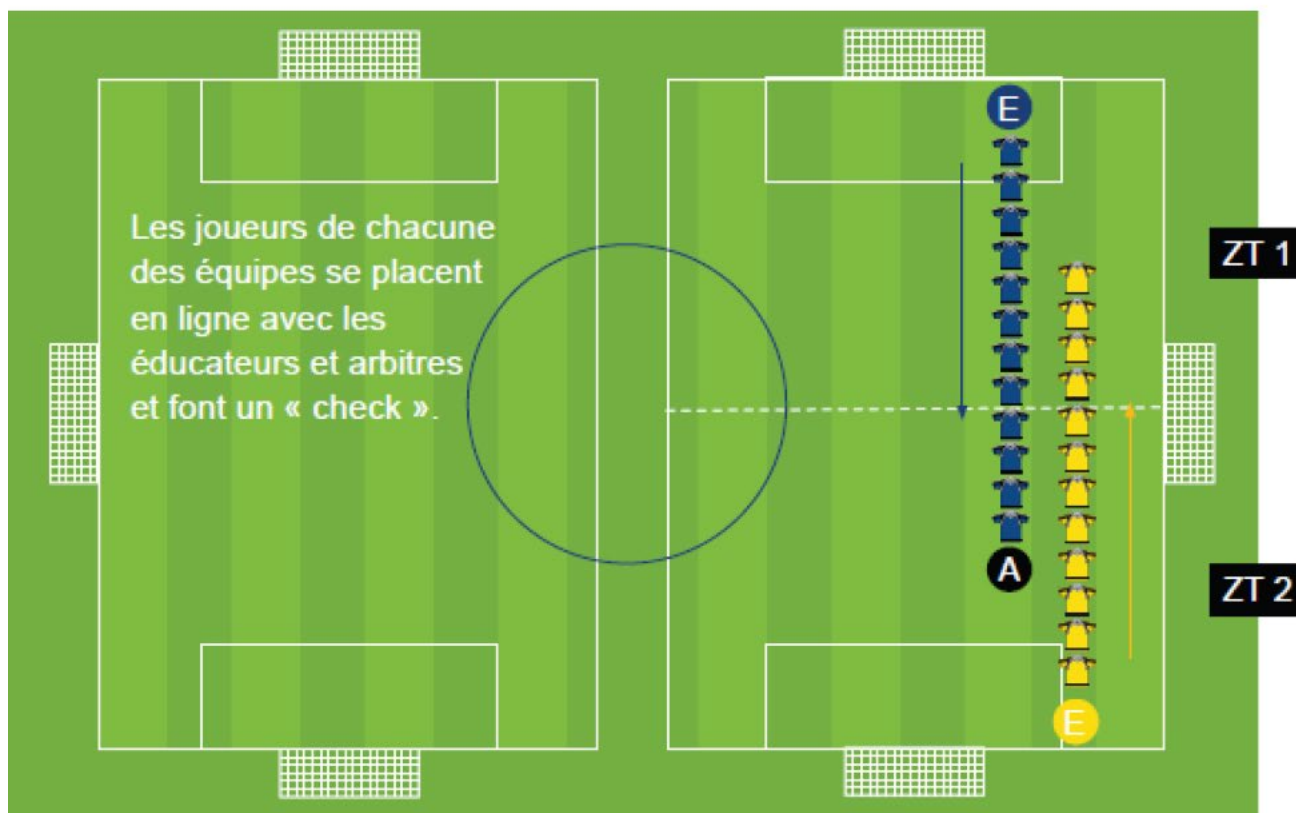
Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF  
**PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE**

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

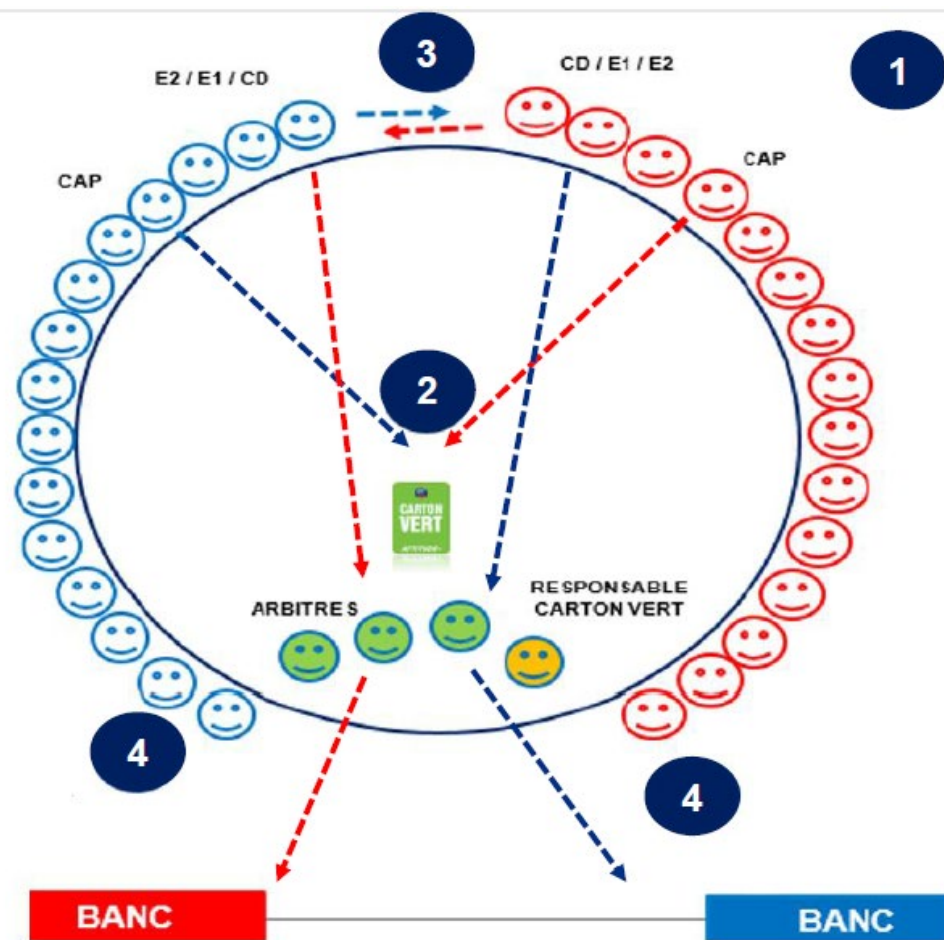


ZT : Zone Technique  
A : Arbitre  
E : Entraîneur

# 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
<b>Match 1</b>	Titulaire (T) /Min												
	Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
Temps joué													
<b>Match 2</b>	Titulaire (T) /Min												
	Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
Temps joué													
<b>Match 3</b>	Titulaire (T) /Min												
	Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
Temps joué													
<b>Match 4</b>	Titulaire (T) /Min												
	Entrée												
	Min Sortie												
	Min Entrée												
	Min Sortie												
Temps joué													
<b>Match 5</b>	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



**Modification du test de Jonglerie: on ajoute un malus de 5 sec si le ballon est mis au sol pour réaliser la frappe au but.**

### TEST JONGLERIE

**Le joueur qui ne respecte pas le protocole de jonglerie se verra stoppé (reposer le pied, contacts uniquement des pieds, zone de jonglerie).**

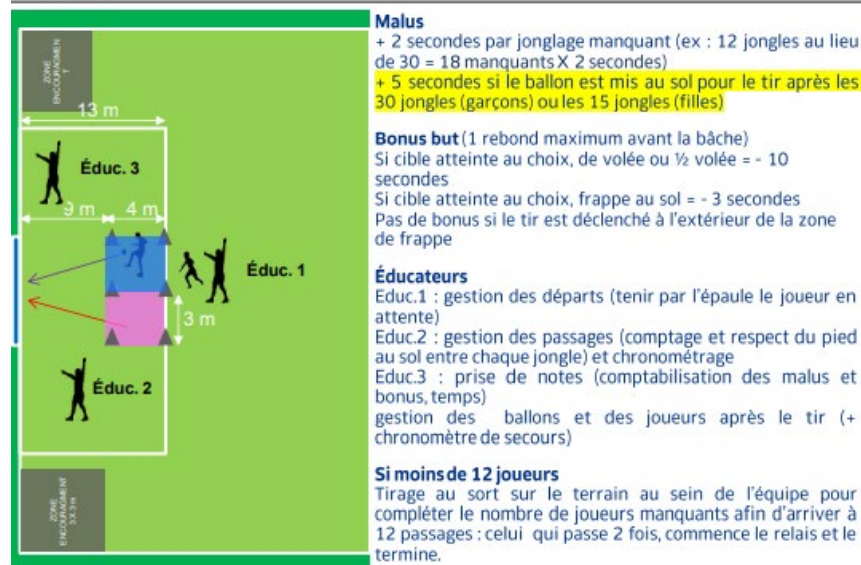
#### PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE

##### Objectif

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueur(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



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 09 LE PLAN



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

# 10

## LE PLANNING PREVISIONNEL

PLANNING PREVISIONNEL DE LA JOURNEE							
EQUIPES GARCONS:				EQUIPES FILLES:			
HORAIRE:	ACTIVITES:	LIEUX:	EQUIPES (PERSONNES) CONCERNEES:	HORAIRE:	ACTIVITES:	LIEUX:	EQUIPES (PERSONNES) CONCERNEES:
8H15:	Accueil des équipes	Salle de réunion - Club House	Les 16 équipes garçons	8H15:	Accueil des équipes	Salle de réunion - Club House	Les 9 équipes filles
8H30:	Briefing des éducateurs	Salle de réunion - Club House	Les 16 éducateurs	8H30:	Briefing des éducateurs	Salle de réunion - Club House	Les 9 éducateurs
9H00:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 1 à 4 (Journée 1)	9H00:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 1 à 3 (Journée 1)
9H15:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 5 à 8 (Journée 1)	9H20:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 4 à 6 (Journée 1)
9H30:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 9 à 12 (Journée 1)	9H40:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 7 à 9 (Journée 1)
9H45:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 13 à 16 (Journée 1)	10H15:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 1 à 3 (Journée 1)
10H00:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 1 à 4 (Journée 1)	10H30:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 4 à 6 (Journée 1)
10H20:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 5 à 8 (Journée 1)	10H45:	Quiz	Chapiteau Rugby	Les équipes 7 à 9 (Journée 1)
10H40:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 9 à 12 (Journée 1)				
11H00:	Défi conduite + Défi jonglage	Terrain Synthétique	Les équipes 13 à 16 (Journée 1)				
11H50:	Match: Journée 1	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16	11H30:	Match: Journée 1	Terrains 1-2-3-4-5-6	Les équipes 1 à 9
PAUSE REPAS				PAUSE REPAS			
13H50:	Match: Journée 2	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16	13H30:	Match: Journée 2	Terrains 1-2-3-4-5-6	Les équipes 1 à 9
14H35:	Match: Journée 3	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16	14H15:	Match: Journée 3	Terrains 1-2-3-4-5-6	Les équipes 1 à 9
15H20:	Match: Journée 4	Terrains 1-2-3-4-5-6-7-8	Les équipes 1 à 16	15H00:	Match: Journée 4	Terrains 1-2-3-4-5-6	Les équipes 1 à 9
16H05:	Match: Journée 5	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	Les équipes 1 à 9
16H30:	PROTOCOLE DE CLOTURE	TERRAIN HONNEUR	16 équipes G. + 9 équipes F.	16H30	PROTOCOLE DE CLOTURE	TERRAIN HONNEUR	16 équipes G. + 9 équipes F.



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## 11 LE CHALLENGE

« CLIMAT » DES  
RENCONTRES

Festival Foot U13 Pitch - « Une compétition festive et éducative »  
Phase départementale et régionale Garçons et Filles  
**Thème : COUPE DU MONDE FIFA 2026**



### REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à **COUPE DU MONDE FIFA 2026**. 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.

Les animations annexes (habillage, village animation, stand du District/Ligue...) pourront être mises en place sur les thèmes de l'engagement citoyen.



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## TESTS TECHNIQUES à 9H - TERRAIN SYNTHETIQUE

### EQUIPES FILLES

1. FC 540



2. HAUTERIVES GRAND SERRE



3. VALENCE OLYMPIQUE



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

## QUIZ à 9H - CHAPITEAU RUGBY

### EQUIPES GARCONS

1. SUD ARDECHE (2)



2 VALENCE OLYMPIQUE (2)



3. MONTELIMAR FC



4. MOURS US



# 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