



FESTIVAL FOOT U13 2020



FESTIVAL FOOT U13



Equipes qualifiées Garçons



REIMS SIREs



Equipes participantes Filles



1.1 Conditions de participation

CONDITION DE PARTICIPATION

	PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
GARÇONS	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale Justificatifs datant de moins de 3 jours	12 joueurs Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase nationale Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi Justificatifs datant de moins de 3 jours (-40 points par absence non justifiée*)
FILLES	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale	12 joueuses Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi pour qualification phase nationale (-40 points par absence non justifiée*)	12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale Cat. U13F/U12F/U11F (3 max) 2 absences justifiées maxi (-40 points par absence non justifiée*)

* 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.

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p>Phases départementale et régionale G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 5 équipes 5 rencontres de 15'</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 départementale, régionale 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 départementale et régionale 5 questions/joueur(se)</p> <p>Phase nationale 10 questions/joueur(se)</p>

1.1 Conditions de participation

ATTRIBUTION DES POINTS

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.
(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
<p>Phases départementale & régionale</p> <p>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.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p>Phase nationale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matches suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Toutes phases</p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(ses), 0 point par joueur(ses) manquants</p>

1.2 Qualification des joueurs et joueuses

Les joueurs et joueuses ayant participé à une phase du FFU13 ne peuvent plus, dans la même saison, participer au Festival Foot U13 Pitch avec un autre club ou entente.

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2020.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période (*Article 160 des Règlements Généraux de la FFF*).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines Phases du Festival Foot U13 Pitch.

1.5 Fiche Animation

UEFA Euro 2020

Festival Foot U13 Pitch
« Une compétition festive et éducative »
Phase départementale et régionale Garçons et Filles
Thème saison 2019-2020 : UEFA Euro 2020)

REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la UEFA Euro 2020 (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.





Attribution des pays aux clubs

Garçons			Filles		
Tirage		REPRESENTATION PAYS	Tirage		REPRESENTATION PAYS
N°	EQUIPES		N°	EQUIPES	
1	MAROLLES G	Suisse	1	STADE DE REIMS F	Ukraine
2	COURTISOLS G	Serbie	2	REIMS STE ANNE F	Norvege
3	REIMS NEUVILLETTE JAMIN G	Suede	3	FISMES / VESLE F	France
4	REIMS STE ANNE G	Angleterre	4	EPERNAY RC F	Espagne
5	CHALONS FCO G	Rep. Tchèque	5	SAINT MEMMIE F	Italie
6	STADE DE REIMS G	Belgique			
7	CERNAY BERRU G	Irlande			
8	TINQUEUX FC G	Pologne			
9	REIMS SIRES G	Portugal			
10	EPERNAY RC G	Islande			
11	COTE DES BLANCS G	Russie			
12	SEZANNE RC G	Pays de Galle			
13	TAISSY G	Ecosse			
14	CORMONTREUIL G	Turquie			
15	COTE DES NOIRS G	Pays Bas			
16	GUEUX G	Allemagne			

2.1 Feuille de match

(Disponible en format Excel – [Annexe 3](#))

Garçon ou filles :/ phase

Date/ Lieu

Nom de l'équipe

N°	NOM	PRENOM	Date de naissance	N° licence
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				

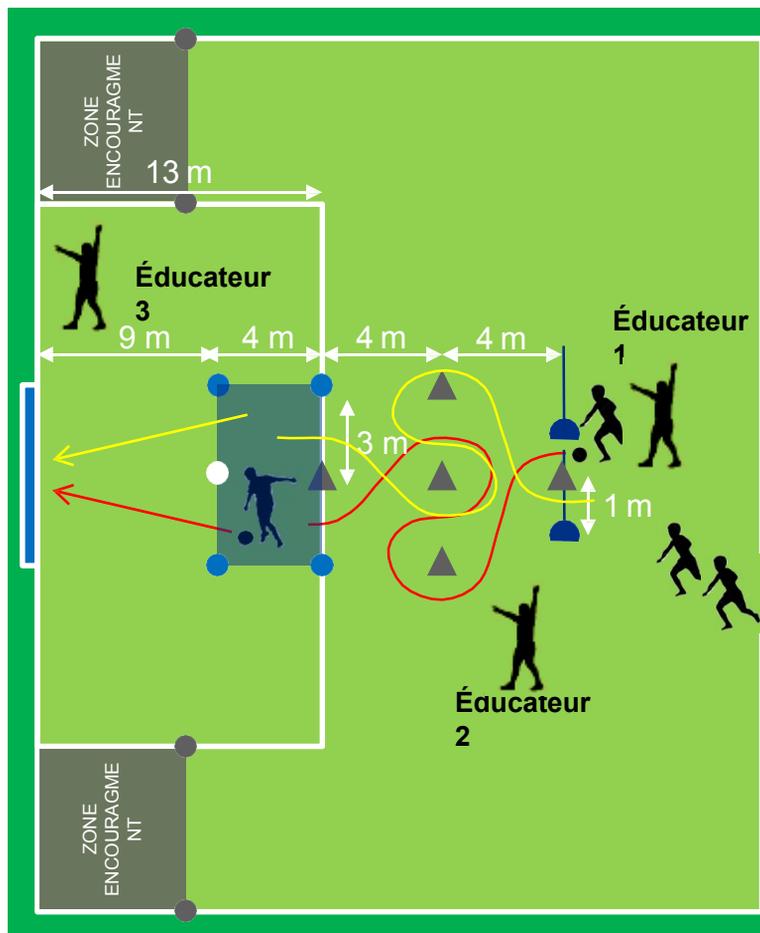
FONCTION	NOM	PRENOM	Diplôme	N° licence
Educateur				
Adjoint				
Dirigeant				

« Je m'engage à respecter et à faire respecter auprès de mon encadrement; de mes joueurs(ses) et leurs parents les valeurs de la FFF : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance, Solidarité. »

Signature de l'éducateur

3.1 Descriptif des ateliers

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 une zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. 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

	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) et chronométrage

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

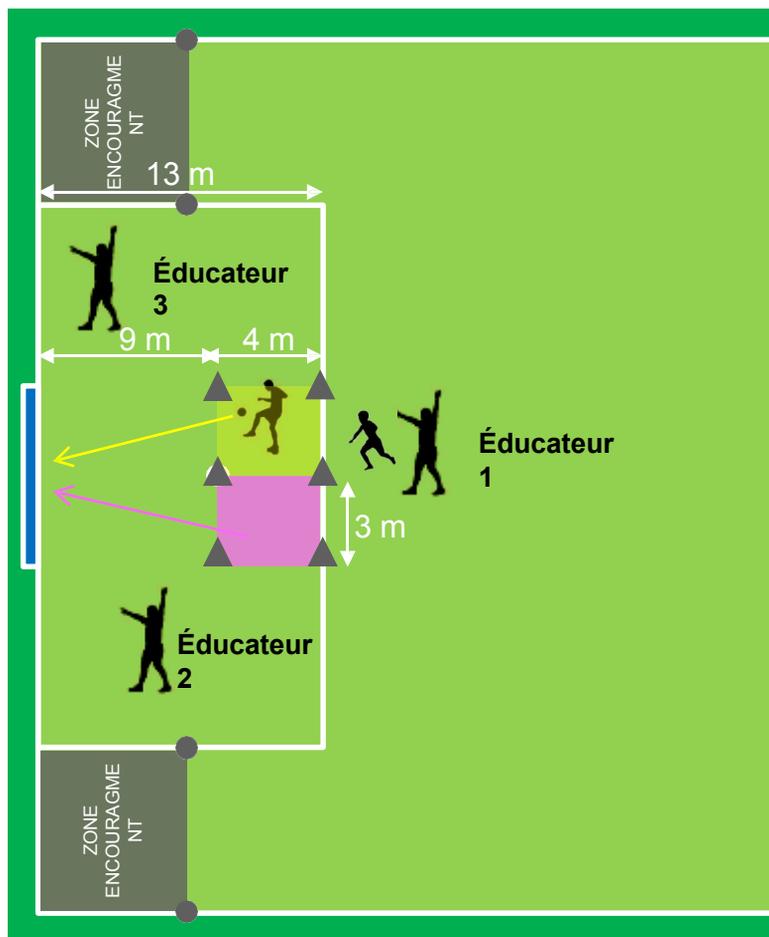
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



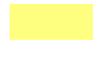
Objectif

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 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.

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

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

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

Educ.3 : 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.