



DOCUMENTS OUTILS D'ORGANISATION

FESTIVAL FOOT U13 PITCH 2024

MÉTROPOLE

1.1 Conditions de participation

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 joueuses, 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.

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>Phases départementales et</p> <p>G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 8 équipes</p> <p>5 rencontres de 15 minutes</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>

1.1 Conditions de participation

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée : EURO 2024• Protocoles d'avant et après match• Carton vert• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) (Tutorat assuré par la CDA)	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international : EURO 2024• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) - tutorat assuré par la CRA• Carton vert• Parents supporters• Suivi du temps de jeu préconisé (50% mini par joueur)• Village animations préconisé sur le thème des JOP PARIS 2024	<ul style="list-style-type: none">• Manifestation aux couleurs d'un événement international : EURO 2024• Protocoles d'avant et après match• Arbitrage par les joueurs(ses) avec tutorat• Suivi du temps de jeu (50% par joueur)• Carton vert• Parents supporters• Chanson de l'équipe• Meilleur(e) coéquipier(ère)• Meilleur binôme d'éducateurs(trices)• Village animations sur le thème des JOP PARIS 2024

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 matchs 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 matchs 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>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> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 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>		

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique. En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant.

- « Coup de pied de réparation »

Organisation des coups de pieds de réparation

- 4 tireurs par match,
- Faire tirer une fois tout le monde,
- Dont le gardien de but
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème tireur s'avance ...



1.5 Fiche Animation

Festival Foot U13 Pitch
« Une compétition festive et éducative »
Phase départementale et régionale Garçons et Filles
Thème : 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.



REPRESENTER UN PAYS QUALIFIE POUR L'EURO 2024

MASCULIN			
LOGO	CLUBS	PAYS ATTRIBUES	
	BETHENY	PAYS-BAS	
	TINQUEUX	ANGLETERRE	
	GUEUX	ITALIE	
	ST MARTIN / PRE	HONGRIE	
	CORMONTREUIL	SERBIE	
	REIMS NEUV / JAMIN	AUTRICHE	
	REIMS CHRISTO	TURQUIE	
	REIMS STE ANNE	CROATIE	
	CHALONS FCO	FRANCE	
	STADE DE REIMS	ECOSSE	
	ASPTT CHALONS	SLOVAQUIE	
	REIMS ARCC	REP TCHIQUE	
	TAISSY	BELGIQUE	
	WITRY LES REIMS	PORTUGAL	
	EPERNAY RC	ROUMANIE	
	COTE DES BLANCS	DANEMARK	

FEMININ			
LOGO	CLUBS	PAYS ATTRIBUES	
	GUEUX	ITALIE	
	REIMS NEUV / JAMIN	AUTRICHE	
	EPERNAY RC	ROUMANIE	
	STADE DE REIMS	ECOSSE	
	ST MEMMIE O	SUISSE	
	CHÂTEAU PORCIEN	ESPAGNE	
	BEZANNES	ALLEMAGNE	
	MONTMIRAIL	ALBANIE	



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

2.6 Suivi du 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

D.T.N. – Développement des pratiques

(Disponible en format Excel – [Annexe 5](#))

Noter le nom des joueurs désignés et cocher la valeur en rapport avec l'attitude observée

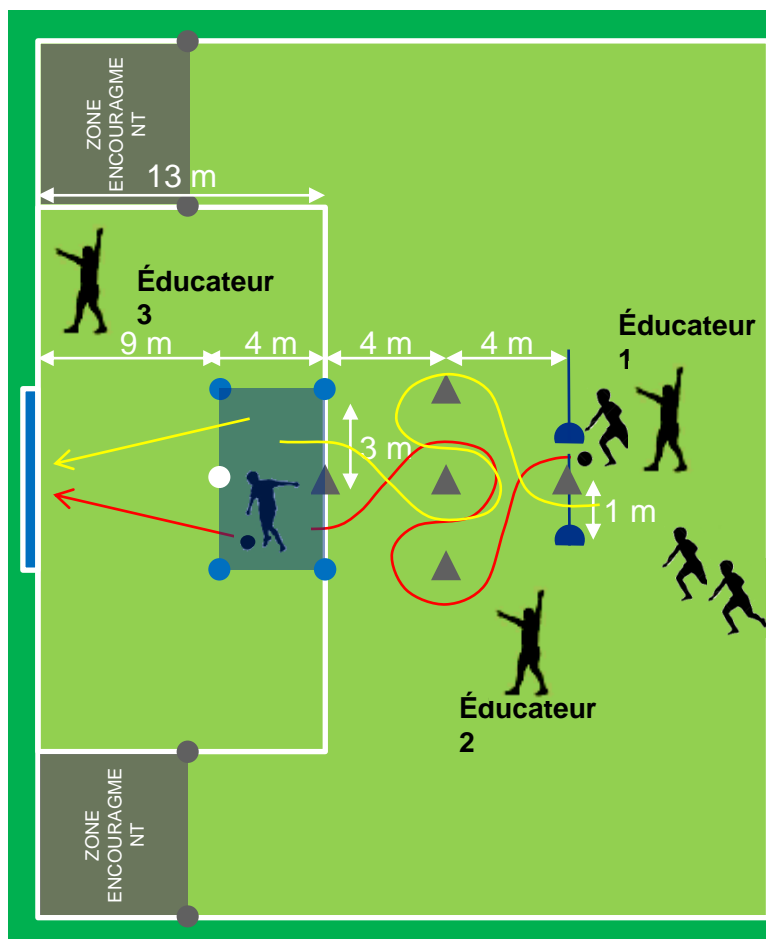
TERRAIN =

Observateur =

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

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 la 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)

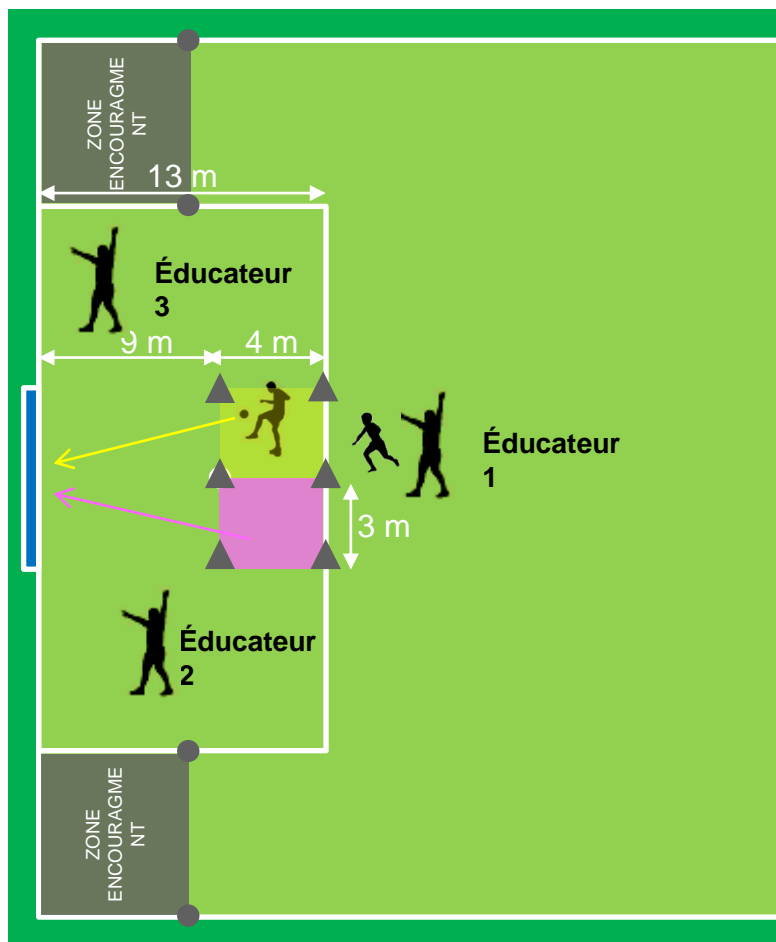
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

