

DOCUMENTS

OUTILS D'ORGANISATION

MÉTROPOLE

FESTIVAL FOOT U13

PITCH 2026



SOMMAIRE

1

Organisation générale

1. Conditions de participation
2. Jour de Coupe
3. Modèle d'organisation type
4. Fiche animation

2

Rencontres

1. Protocole avant match
2. Protocole après match
3. Pause coaching
4. Suivi du temps de jeu
5. Suivi du carton vert

3

Défis techniques

1. Descriptifs des ateliers
2. Recommandations du jury

4

Quiz éducatifs

1. Recommandation du jury

5

Les annexes

1

ORGANISATION GÉNÉRALE

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), -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**

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

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

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier – 1 groupe 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 2x7' (plus pause coaching de 2'). Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 2x10' (plus pause coaching de 2').	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » 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.	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » Phases départementales et régionales 5 questions/joueur(se) Phase nationale 10 questions/joueur(se)

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
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 Phase nationale 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. Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort. Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 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.	Phases départementales et régionales 1 point par bonne réponse/joueur(se). 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. Phase nationale 0,5 point par bonne réponse/joueur(se). 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.		

1.1 Conditions de participation

ACTIONS ET ANIMATIONS ASSOCIÉES À METTRE EN PLACE

PHASE DÉPARTEMENTALE	PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
• Manifestation aux couleurs d'un événement international préconisée : COUPE DU MONDE FIFA 2026 • Protocoles d'avant et après match • Carton vert • Arbitrage à la touche par les joueurs(ses) (Tutorat assuré par la CDA)	• Manifestation aux couleurs d'un événement international : COUPE DU MONDE FIFA 2026 • 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 de l'engagement citoyen	• Manifestation aux couleurs d'un événement international : COUPE DU MONDE FIFA 2026 • 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 CITOYEN

1.2 Jour de Coupe

FICHES DESCRIPTIVES

Une épreuve technique au choix avant chaque rencontre

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 »
- « 1 c 1 après conduite »

FORMULE RENCONTRE AU CHOIX	
3 X 20 minutes	2 x 30 minutes
A X B C X D	A X B C X D
VAINQUEUR M1 X PERDANT M2 VAINQUEUR M2 X PERDANT M1	VAINQUEURS PERDANTS
VAINQUEUR M1 X VAINQUEUR M2 PERDANT M1 X PERDANT M2	Les lois du jeu et l'espace de jeu sont identiques à ceux du critérium U12/U13

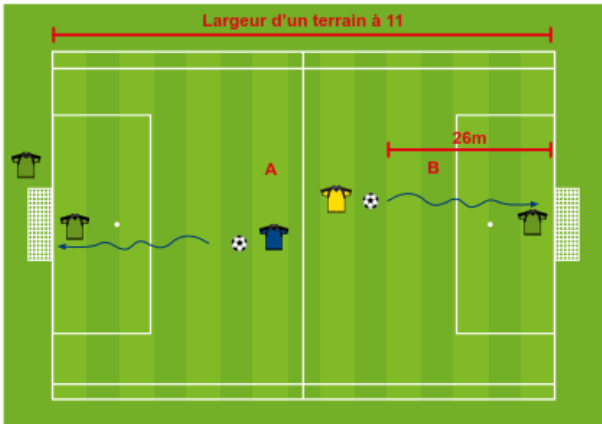
Organisation des coups de pieds de réparation

- 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 ...



Organisation des 1 C 1 avec les gardiens

- Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- 4 joueurs par équipe participent.
- En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème joueur s'avance ...



1.2 Jour de Coupe

RELEVÉ DE PERFORMANCE

EPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique , mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E
1		2		3		4		5		6		7		8	



EPREUVE TECHNIQUE (Tirs au but ou duels) :

Chaque joueur(se) doit participer au moins à 1 épreuve technique par journée (gardien y compris) : tirs au but ou/et duels gardien 1c.1

Si seulement 2 rencontres par équipe sont organisées dans l'après-midi, faire participer alors 6 joueurs(ses) par équipe à chaque épreuve technique.

Si moins de 12 joueurs(ses) dans l'équipe, tirage au sort sur la dernière épreuve technique : un ou plusieurs joueurs(ses) passent une 2ème fois.

En cas d'égalité après le 4ème (ou 6ème) tir ou duel d'une épreuve technique , mort subite (joueur au choix).

4 ou 6 joueurs(ses) alternés
R = réussite / E = échec

Nombre de buts marqués

Equipe	
Equipe	

n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E	n° tireur	R/E
1		2		3		4		5		6		7		8	

1.3 Modèle d'organisation type

PHASE DEPARTEMENTALE ET REGIONALE – FORMULE SUR 1 JOURNEE

Modalités d'organisation de la journée

DUREE	1 journée (1 site)
INFRASTRUCTURES	4 à 6 terrains foot à 8 (en fonction du nombre d'équipes filles) 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8 1 espace couvert pour les quiz Vestiaires : différencier garçons et filles
MATERIEL	2 bâches « Pitch » (phase départementale et phase régionale) 1 mur d'appui (phase régionale) 6 cônes / 2 constri-foot / 4 coupelles (phase départementale) 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot (phase régionale) 8 coupelles pour la zone d'encouragement (phase départementale et régionale) Cellules de chronométrage ou chronomètres
ENCADREMENT	Coordination générale : 1 personne Podium : 2 personnes Terrains : 7 à 9 personnes (1 responsable carton vert et 1 responsable par terrain) Défis techniques : 7 personnes (1 coordinateur et 3 personnes par atelier) Quiz éducatifs : 8 personnes (1 responsable, 4 surveillances et 3 pour la correction) Arbitrage : • 2 à 3 personnes encadrants (dont 1 responsable) – 1 par terrain foot à 11 • 12 à 18 jeunes arbitres (4 pour centre (1 match sur 3) et 8 tutorats arbitres assistants) Village animations : nombre de personnes selon organisation « Parents supporters » : 2 personnes Organisation matérielle / récompenses : 1 personne Vidéo / photos / article : 1 personne

Organisation de la journée

ORGANISATION DE LA MATINEE	ORGANISATION DE L'APRES-MIDI
DEFI CONDUITE	QUIZ EDUCATIF
2 RENCONTRES	DEFI JONGLAGE
	3 RENCONTRES

1.3 Modèle d'organisation type

PHASE REGIONALE – FORMULE SUR 2 JOURS

Modalités d'organisation des deux jours

DUREE	2 journées (1 site)
INFRASTRUCTURES	4 terrains foot à 8 1 terrain dédié aux défis techniques avec 2 buts de foot à 8 1 espace couvert pour les quiz Vestiaires : différencier garçons et filles
MATERIEL	2 bâches « Pitch » 1 mur d'appui 12 cônes / 4 coupelles / 2 constri-foot 8 coupelles pour la zone d'encouragement Cellules de chronométrage ou chronomètres
ENCADREMENT	Coordination générale : 1 personne Podium : 2 personnes Terrains : 7 personnes (1 responsable carton vert et 1 responsable par terrain) Défis techniques : 7 personnes (1 coordinateur et 3 personnes par atelier) Quiz éducatifs : 8 personnes (1 responsable, 4 surveillances et 3 pour la correction) Arbitrage : • 2 personnes encadrants (dont 1 responsable) – 1 par terrain foot à 11 • 12 jeunes arbitres (4 pour centre (1 match sur 3) et 8 tutorats arbitres assistants) « Parents supporters » : 2 personnes Organisation matérielle / récompenses : 1 personne Vidéo / photos / article : 1 personne Village animation : en fonction des animations proposées

Organisation des deux jours

JOURNEE 1	JOURNEE 2
DEFI CONDUITE	DEFI JONGLAGE
2 RENCONTRES	3 RENCONTRES
QUIZ EDUCATIF	

1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 1 journée / 16 équipes garçons / 8 équipes filles
Tirage au sort pour la première rencontre

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	Terrains A / B / C / D	(2 ateliers défis)	2 quiz	
8h45	ACCUEIL –VERIFICATION DES LICENCES* - REUNION EQUIPES			
9h30		DEFI CONDUITE (G de 9 à 16)		
10h00		DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
10H15	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)			
10h30		DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
10h40	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)			
11h05	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)			
11h30	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)			
11h55	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)			G de 9 à 16
12h20	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			G de 1 à 8
13h00			G de 9 à 16	F de 1 à 8
13h20			G de 1 à 8	
13h40		DEFI JONGLAGE (G de 9 à 16)	F de 1 à 8	
14h10	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLAGE (G de 1 à 8)		
14h40	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)			
15h05	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)			
15h30	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLAGE (F de 1 à 8)		
15H55	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			
16H20	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
16H45	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
17H10	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
17H35	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
18H00	REMISE DES RECOMPENSES			

* Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses



1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 1 journée / 16 équipes garçons / 16 équipes filles
Tirage au sort pour la première rencontre

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
HORAIRES	Terrains A / B / C / D	2 ateliers défis	2 quiz	
08H45	ACCUEIL – VERIFICATION DES LICENCES* – REUNION DES EQUIPES			
09H30	RENCONTRE 1 (F de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (G de 9 à 16))		
10H00	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
10H30	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (F de 9 à 16)		
11H00	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
11H30	RENCONTRE 2 (F de 9 à 16)			
11H50	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			F de 9 à 16
12H10	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)			F de 1 à 8
12H30	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)			G de 9 à 16
12h50				G de 1 à 8
13H00			F de 9 à 16	
13H20		DEFI JONGLAGE (F de 9 à 16)	F de 1 à 8	
13H40			G de 9 à 16	
13H50		DEFI JONGLAGE (F de 1 à 8)		
14H00	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)		G de 1 à 8	
14H20	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)	DEFI JONGLAGE (G de 9 à 16)		
14H40	RENCONTRE 3 (F de 9 à 16)			
14H50		DEFI JONGLAGE (G de 1 à 8)		
15H00	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)			
15H20	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)			
15H40	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			
16H00	RENCONTRE 4 (F de 9 à 16)			
16H20	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
16H40	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
17H00	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
17H20	RENCONTRE 5 (F de 9 à 16)			
17H40	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
18H05	REMISE DES RECOMPENSES			

* Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses



1.3 Modèle d'organisation type

TABLEAU D'ORGANISATION TYPE – Formule 2 jours / 16 équipes garçons / 16 équipes filles

Tirage au sort pour la première rencontre

	LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS
	HORAIRES	Terrains A / B / C / D	(2 ateliers défis)	2 quiz	
SAMEDI	11H00	ACCUEIL - PRESENTATION DE LA PHASE REGIONALE AUX JOUEURS ET JOUEUSES BRIEFING POUR L'ENCADREMENT DES EQUIPES			
	12H00	RESTAURATION POUR LES EQUIPES			
	13H30	APPEL DES JOUEURS, VERIFICATION DES LICENCES* ET BRIEFING ARBITRAGE A LA TOUCHE PAR LES JEUNES			
	14H00	RENCONTRE 1 (F de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (G de 9 à 16))		
	14H30	RENCONTRE 1 (F de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (G de 1 à 8)		
	15H00	RENCONTRE 1 (G de 9 à 16)	DEFI CONDUITE (F de 9 à 16)		
	15H30	RENCONTRE 1 (G de 1 à 8)	DEFI CONDUITE (F de 1 à 8)		
	16H00	RENCONTRE 2 (F de 9 à 16)			
	16H30	RENCONTRE 2 (F de 1 à 8)			
	17H00	RENCONTRE 2 (G de 9 à 16)		F de 9 à 16	
	17H30	RENCONTRE 2 (G de 1 à 8)		F de 1 à 8	
	18h00			G de 9 à 16	
	18H30			G de 1 à 8	
	19H00	RESTAURATION DES EQUIPES			
DIMANCHE	09H00	RENCONTRE 3 (F de 9 à 16)	DEFI JONGLERIE (G de 9 à 16))		
	09H30	RENCONTRE 3 (F de 1 à 8)	DEFI JONGLERIE (G de 1 à 8)		
	10H00	RENCONTRE 3 (G de 9 à 16)	DEFI JONGLERIE (F de 9 à 16)		
	10H30	RENCONTRE 3 (G de 1 à 8)	DEFI JONGLERIE (F de 1 à 8)		
	11H00	RENCONTRE 4 (F de 9 à 16)			
	11H30	RENCONTRE 4 (F de 1 à 8)			
	12H00	RENCONTRE 4 (G de 9 à 16)			F de 9 à 16
	12H30	RENCONTRE 4 (G de 1 à 8)			F de 1 à 8
	13H00				G de 9 à 16
	13H20				G de 1 à 8
	14H00	RENCONTRE 5 (F de 9 à 16)			
	14H30	RENCONTRE 5 (G de 9 à 16)			
	15H00	RENCONTRE 5 (F de 1 à 8)			
	15H30	RENCONTRE 5 (G de 1 à 8)			
	16H00	REMISE ES RECOMPENSES			

*Vérification des licences via Footcompagnon ou listing imprimé avec photos des joueurs et joueuses

**L'organisation des QUIZ EDUCATIFS peut se faire après le moment de restauration du soir en fonction de vos infrastructures d'hébergement

1.4 Fiche Animation

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.

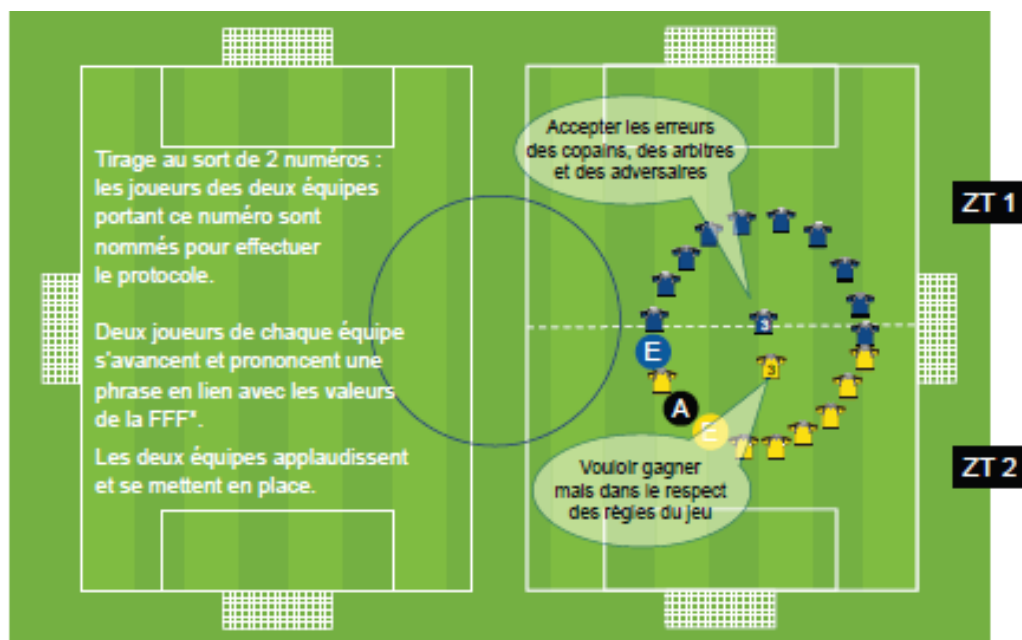


2

RENCONTRES

2.1 Protocoles avant match

Exemple N°1 de protocole d'avant match U12/U13



* LE PRETS

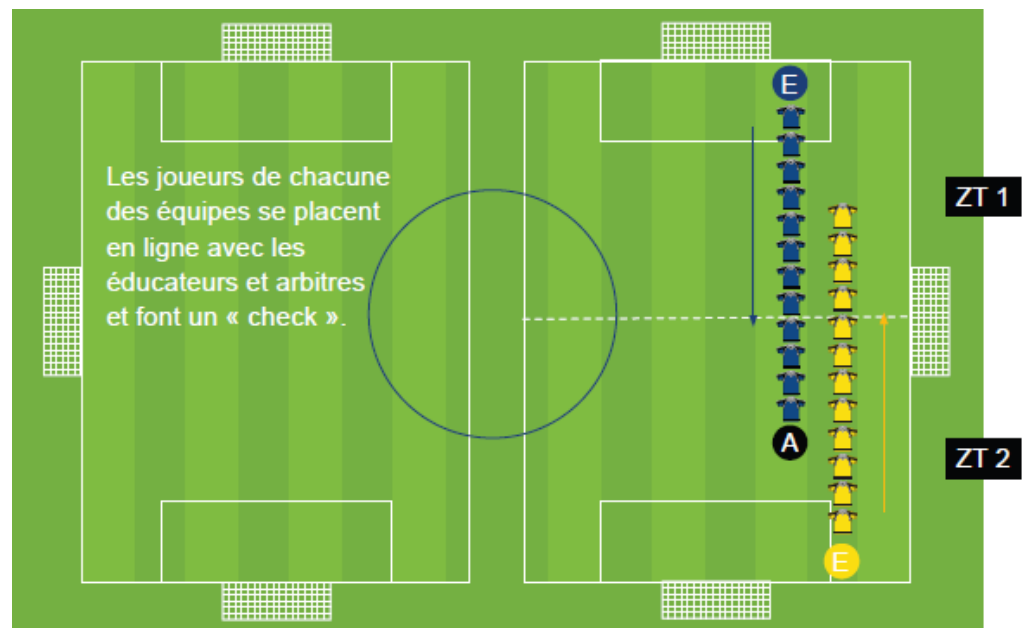
Plaisir,
Respect
Engagement,
Tolérance,
Solidarité.

ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

Exemple N°2 de protocole d'avant match U12/U13

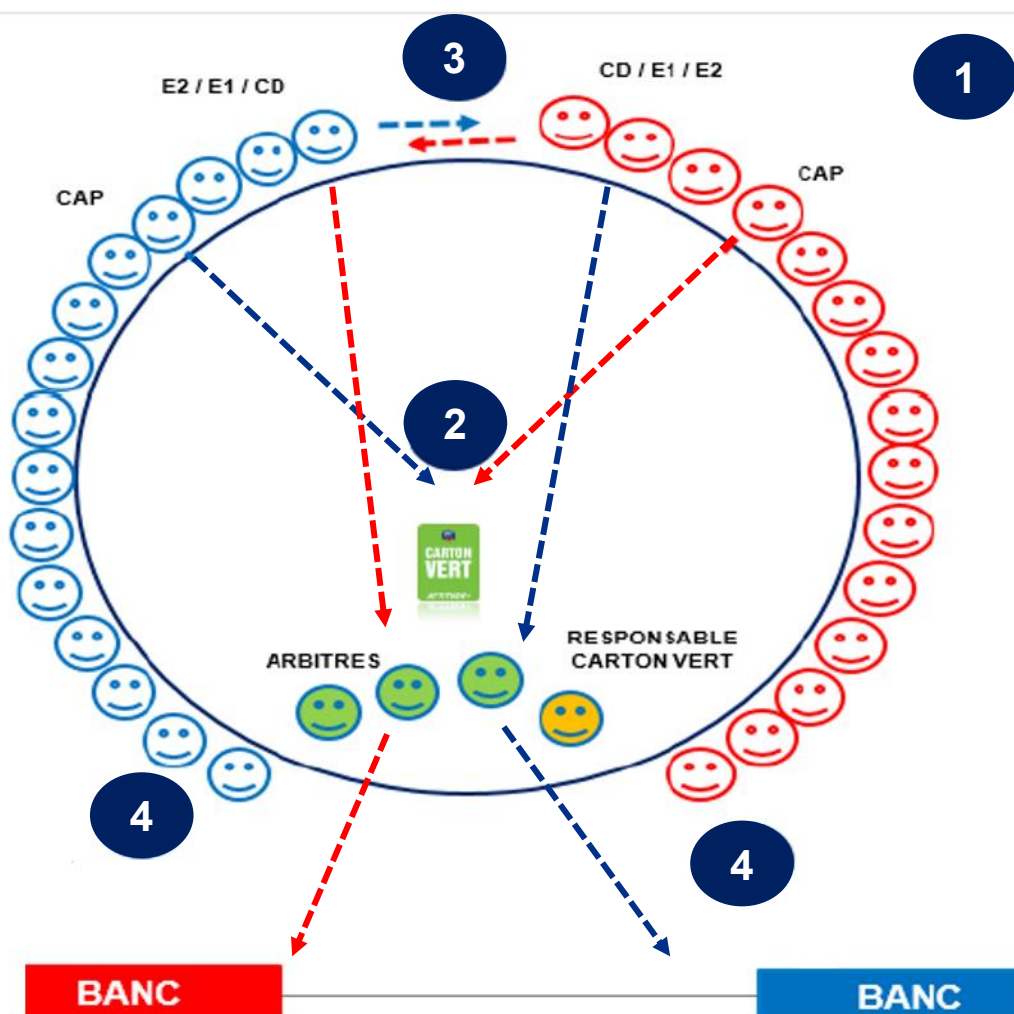


ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

2.2 Protocoles après match



1

Les deux équipes (remplaçant(e)s compris) se mettent en place autour du rond central (comme indiqué sur le schéma)

2

Les deux capitaines s'avancent pour serrer la main à l'arbitre et au responsable du Carton Vert et pour une éventuelle remise de ce dernier par équipe;

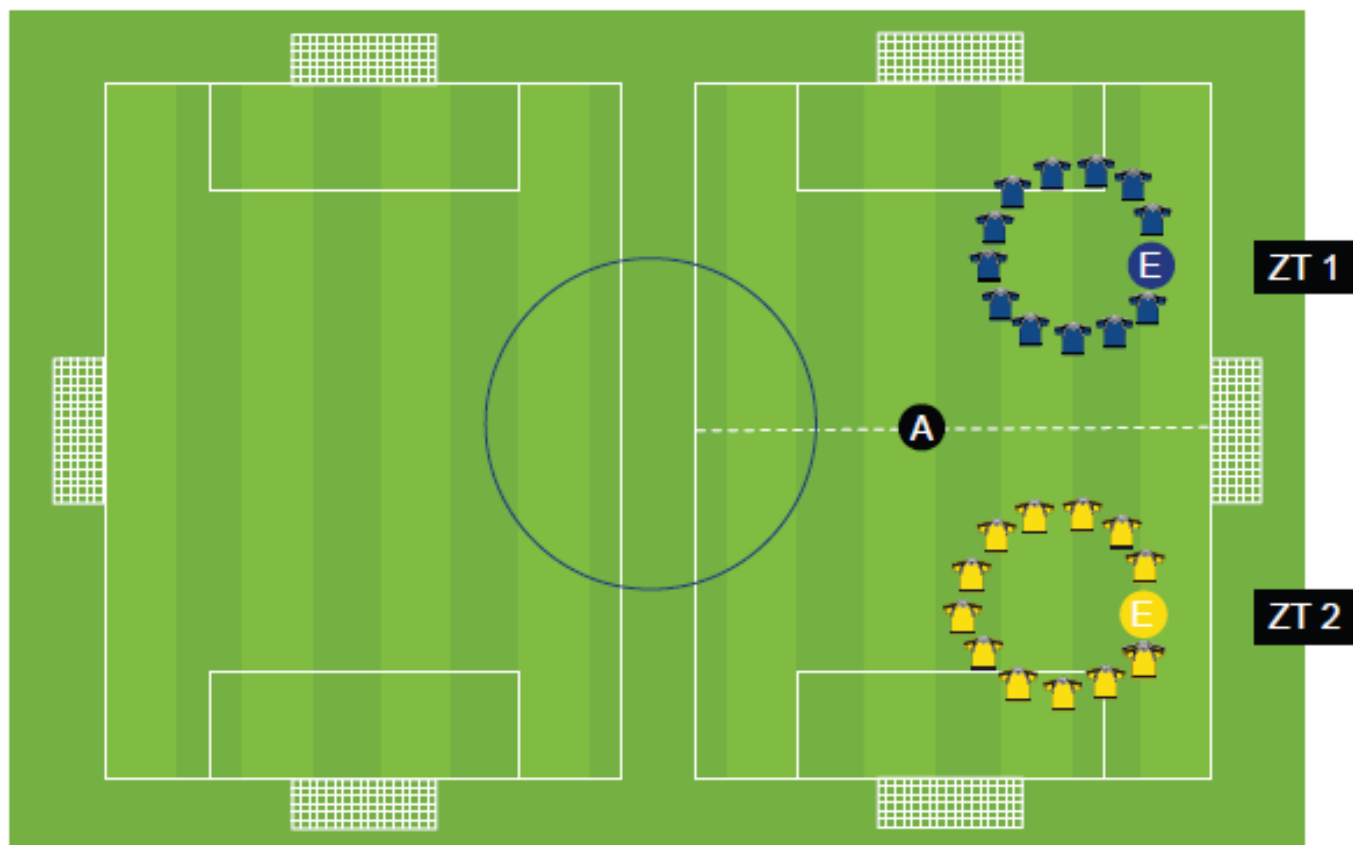
3

En file indienne, les acteurs se checkent la main en se croisant (attention les enfants serrent la main aux adultes)

4

Chaque équipe retrouve son banc pour récupérer son matériel en laissant le site propre puis le libérer pour les rencontres suivantes

2.3 Pause coaching



ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

2.4 Suivi du temps de jeu

LES ATTENTES DU JURY

- Tous les joueurs et joueuses doivent participer à minima à 50 % du temps de pratique sur l'ensemble des matchs. .
- Tous les joueurs et joueuses doivent avoir participé à l'arbitrage à la touche

2.5 Suivi du carton vert

OBJECTIF

Encourager et **valoriser** les attitude positives des joueurs et joueuses 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/joueuses lauréats
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs/joueuses et des éducateurs

CRITERES D'OBSERVATION

- Attitude
- Lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF : plaisir, respect, engagement, tolérance et solidarité

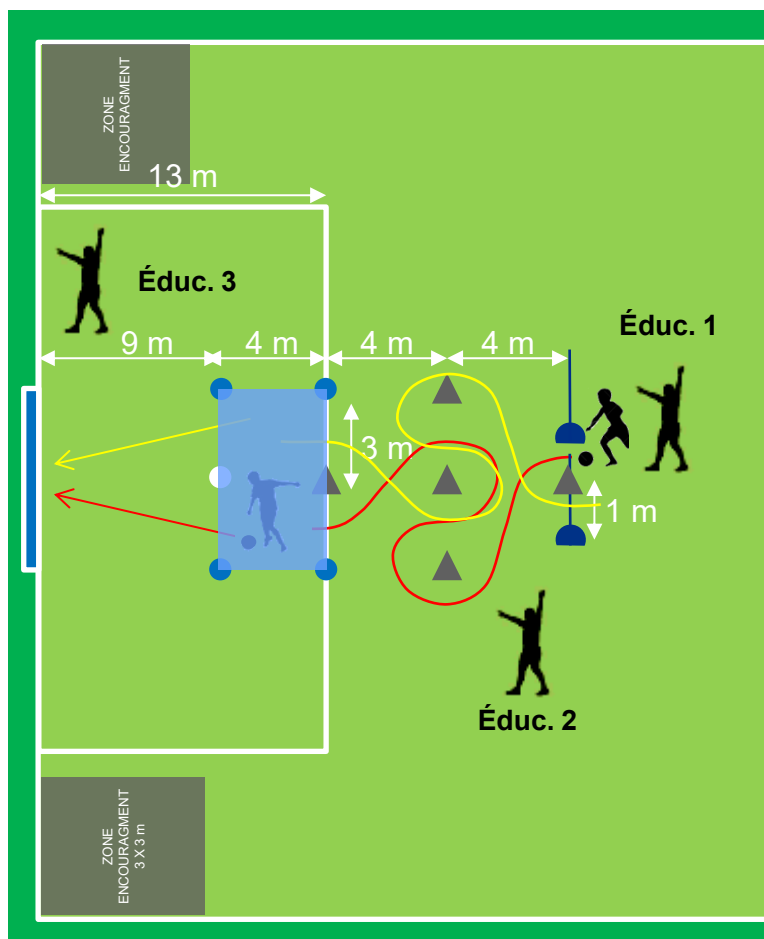


3

DÉFIS TECHNIQUES

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 équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

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.

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

Educ.2 (resp. atelier) : démonstration, gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage de secours

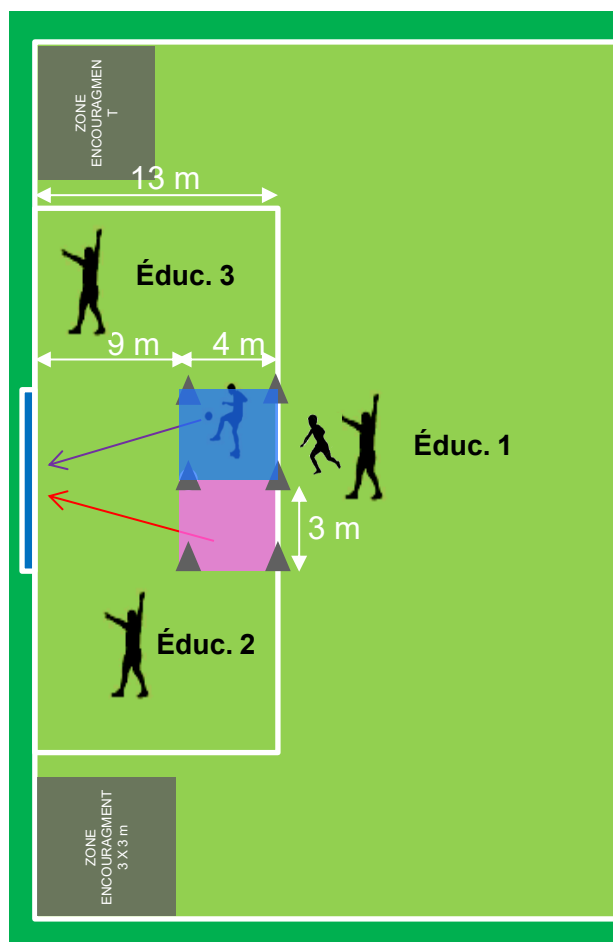
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 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.

Légende

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

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

Educ.2 : démonstration, gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle) et chronométrage de secours

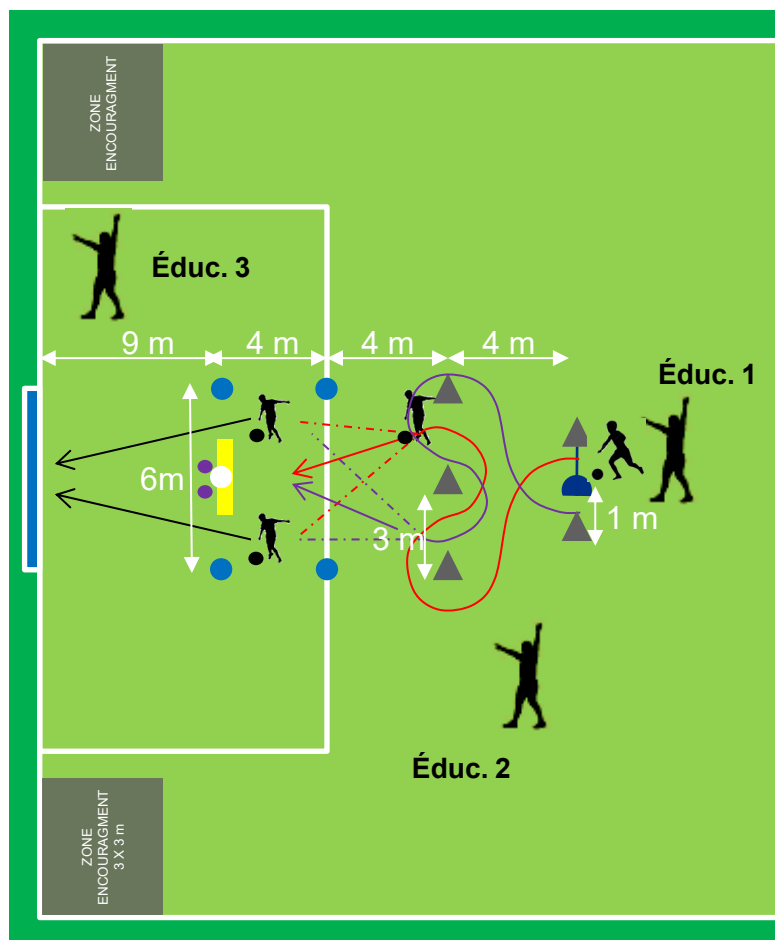
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE REGIONALE – DEFIS CONDUITE



Objectif

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

Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond et effectuer une frappe au côté de son choix 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 (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Si le joueur manque le mur d'appui ou si le ballon sort sur le côté (assiettes bleues) après avoir touché le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui) depuis le rectangle symbolisé par les assiettes bleues. 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.

Légende

- Départ gaucher
- Départ droitier
- Zone d'encouragement
- Mur d'appui sur le point de réparation
- Ballons de secours

Bonus / Malus

Si cible atteinte = -3 secondes cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 secondes cible haute sur le temps total. À chaque ballon secours utilisé, un malus de +5 secondes est additionné au temps total.

Éducateurs

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

Educ.2 (resp. atelier) : démonstration, gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage de secours

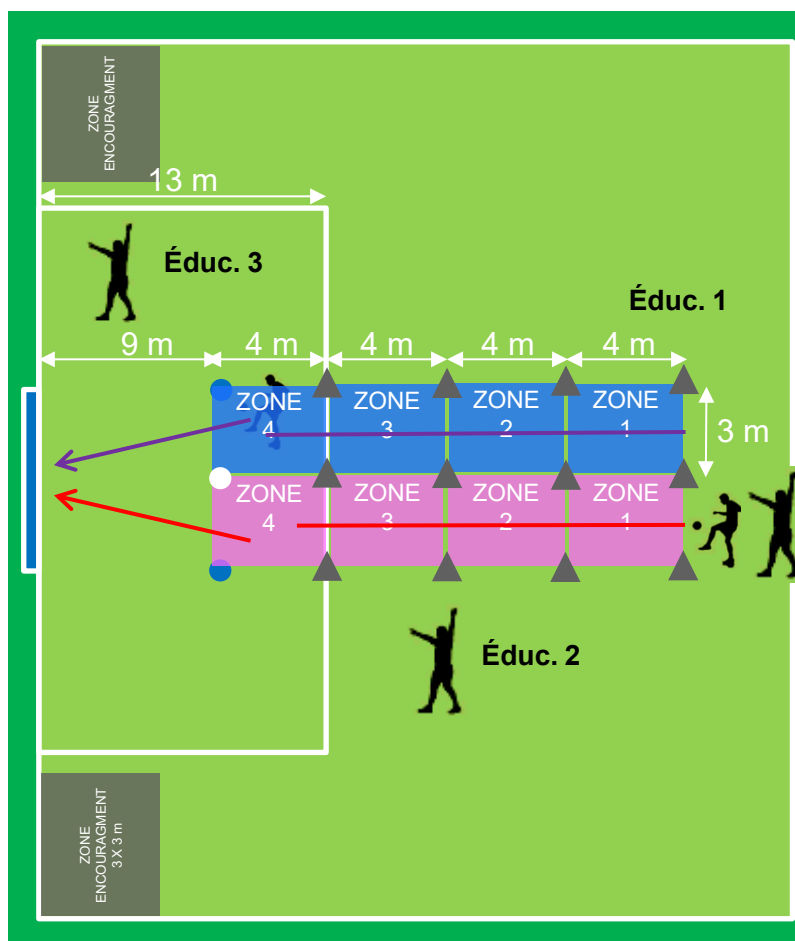
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 REGIONALE – DEFIS JONGLAGE



Objectif

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

Atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de volée ou ½ volée dans la dernière zone afin d'atteindre une des cibles. Si le joueur ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 4, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie des zones équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour conduite). Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand 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 (possibilité à la main pour les équipes filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur entre dans la zone 1 et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Le départ est d'abord déclenché côté gauchers puis côté droitiers (ou inversement si nécessité liée au tirage au sort).

Légende

	Départ droitier		Départ gaucher
	Zones de jonglage		
	Zones d'encouragement		

Malus

Ballon tombé ou mis au sol dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec.
- Zone 3 = + 10 sec.
- Zone 4 = + 5 sec.

Bonus but (1 rebond max avant la bache)

- Si cible atteinte au choix, de volée ou ½ volée = - 10 sec.
- Si cible atteinte au choix, frappe au sol = - 3 sec.
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe (Z4)

Éducateurs

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

Educ.2 (resp. atelier) : démonstration, gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage de secours

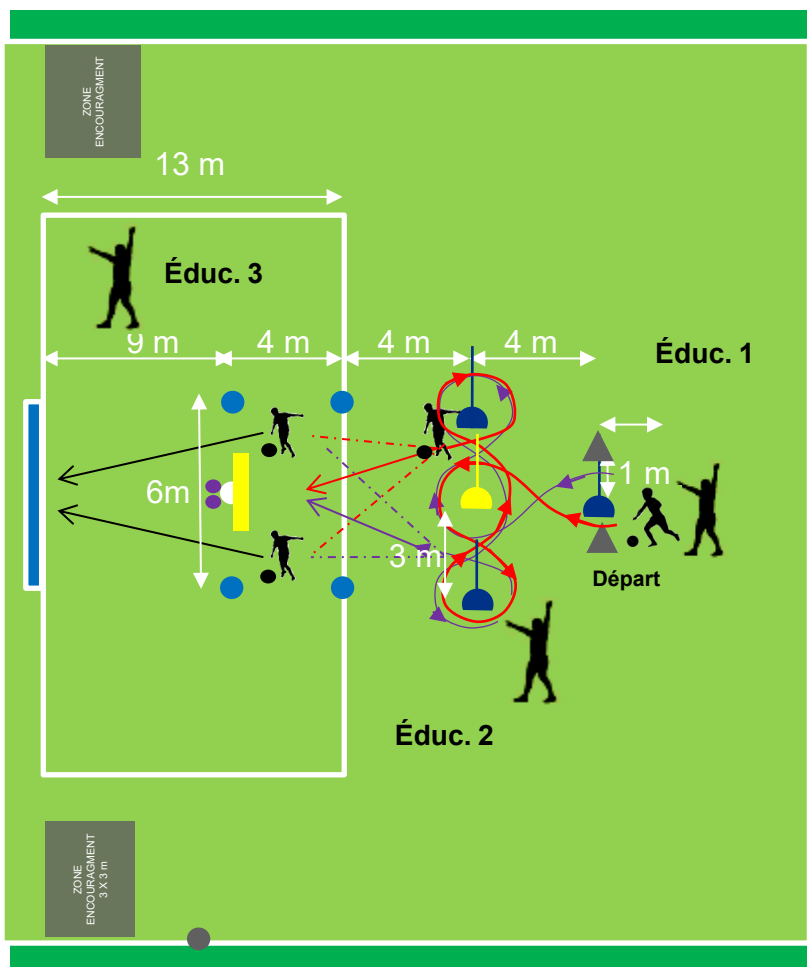
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 (inverser l'ordre de passage s'il s'agit d'un droitier)..

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE NATIONALE – DEFIS CONDUITE



Objectif

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

Déroulé de l'atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total des passages en continu.

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle, une passe d'appui sur le mur de rebond 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 passe la ligne de départ et il s'arrête au moment du tir du 12ème joueur. Le départ du joueur suivant (quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur) est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent. Si le joueur manque le mur d'appui ou si le ballon sort sur le côté (assiettes bleues) après avoir touché le mur d'appui, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui) depuis le rectangle symbolisé par les assiettes bleues. 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.

Légende

	Départ droitier		Ballons de secours
	Départ gaucher		
	Zone d'encouragement		
	Mur d'appui sur le point de réparation		

Bonus/Malus

Si cible atteinte = -3 secondes cible basse (1 rebond max autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Si utilisation d'un ballon de secours = +5 secondes sur le temps total.

Éducateurs :

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

Educ.2 (resp. atelier) : démonstration, gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage de secours

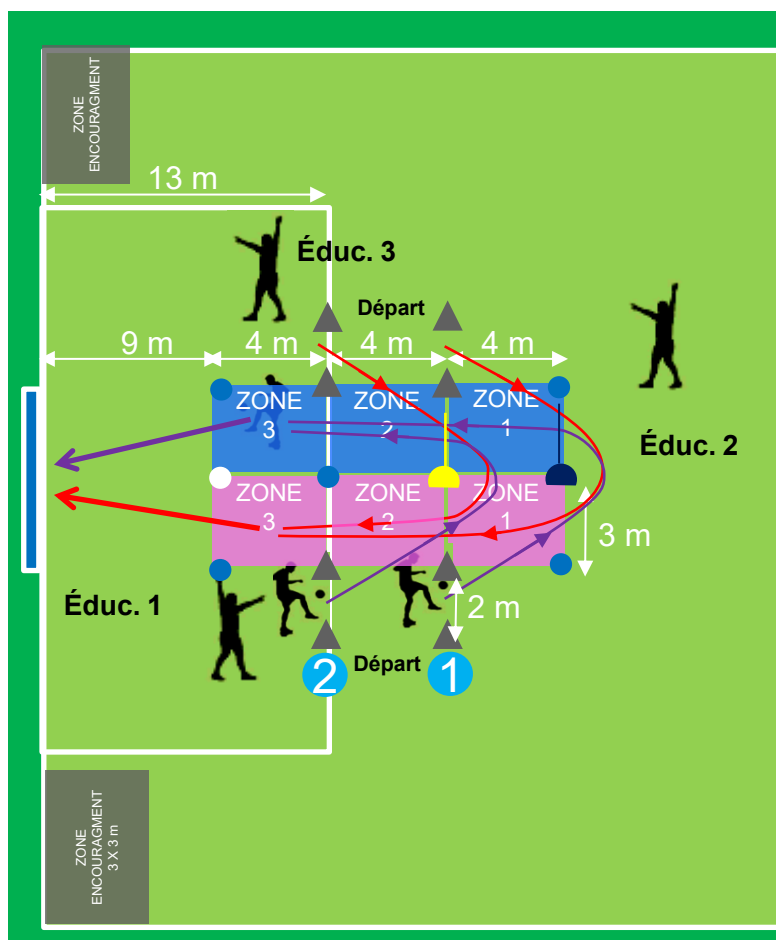
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

PHASE NATIONALE – DEFIS JONGLAGE



Légende

	Départ droitier		Zones de jonglage
	Départ gaucher		Zones de jonglage
			Zone d'encouragement

① garçons ② filles

Objectif

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

Atelier :

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages en continu.

Le but est de traverser les zones en jonglant et effectuer une frappe de volée ou $\frac{1}{2}$ volée dans la dernière zone (Z3) afin d'atteindre une des cibles. Une fois entré dans la zone opposée, le joueur doit rester dans la zone colorée. Si le joueur(se) ne réussit pas à jongler jusqu'à la zone 3, il conduit le ballon jusqu'à cette zone pour effectuer un tir au sol. Toute sortie de zone équivaut à une perte de balle (mettre le ballon au sol pour finir en conduite). Le chronomètre démarre quand le 1er joueur passe la ligne de départ et il s'arrête quand le 12ème joueur déclenche son tir. Chaque frappe sur le ballon déclenche le départ du joueur suivant (montée de ballon quand l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ est d'abord déclenché côté gauchers puis côté droitiers (ou inversement si nécessité liée au tirage au sort).

Le départ se fait balle au sol (possibilité à la main pour les équipes filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage).

Malus - Ballon tombé ou mis au sol

- Avant zone 1 opposée = + 20 secondes
- Dans Zone 1 = + 15 secondes
- Dans Zone 2 = + 10 secondes
- Dans Zone 3 = + 5 secondes

Bonus but (1 rebond max avant la bache) :

- Si cible atteinte, de volée ou $\frac{1}{2}$ volée = - 10 secondes
- Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 secondes
- Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone 3

Éducateurs

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

Educ.2 (resp. atelier) : démonstration, gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage de secours

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des 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 (inverser l'ordre de passage s'il s'agit d'un droitier).

3.2 Recommandations aux Jurys

UN OBJECTIF - DEROULEMENT INCONTESTABLE DES DEFIS

UNE REGLE - PASSAGE DES DEFIS DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

- 3 éducateurs(trices) par défi provenant si possible de clubs non qualifiés : répartir les responsabilités données dans la description des défis.
- Des « jurys » reconnus pour leur fiabilité et identifiés ce jour-là par une tenue district ou ligue (tee-shirt/coupe-vent/chasuble).

MATERIEL ET EQUIPEMENTS

- Privilégier un terrain synthétique. Si besoin (terrain gras en herbe), changer d'espace pour un déroulé des tests dans les mêmes conditions pour tous.
- Du matériel en bon état et installation rigoureuse selon les schémas officiels (matériel, distance...), notamment si 2 ateliers sont installés en parallèle.
- Délimiter un espace « défi » réservé à l'équipe qui passe (interdit à toute autre personne).
- Passage des joueurs en tenue de footballeur, obligatoire (maillots/shorts/chaussettes relevées sur les protèges tibias).

CONSIGNES

- Faire respecter les consignes décrites dans les défis. Faire faire une démonstration par l'un des joueurs, 1 essai libre ensuite par joueur (file indienne).
- Si une équipe n'a pas 12 joueurs, tirer au sort sur le terrain (prévoir des papiers numérotés) les joueurs qui passeront 2 fois et les faire débiter. Tirage au sort pour chaque nouvelle équipe.
- Le départ du joueur suivant doit être réalisé juste après la frappe (un éducateur lâche l'épaule).
- Orienter les joueurs pour qu'ils rejoignent la zone d'encouragement et qu'ils y restent jusqu'au dernier passage de l'équipe.
- Noter lisiblement sur les fiches officielles les temps, les bonus et les malus.
- Respecter le laps de temps imparti pour chaque groupe (impact sur l'organisation générale).
- Aucune communication des résultats aux éducateurs des équipes pendant le déroulement du défi.
- Retour des grilles de résultat directement vers les personnes chargées de l'organisation sportive.

4

QUIZ ÉDUCATIFS

4.1 Recommandation du Jury

UN OBJECTIF - DEROULEMENT INCONTESTABLE DES QUIZ

UNE REGLE - PASSAGE DES QUIZ DANS LES MEMES CONDITIONS POUR TOUS

ENCADREMENT

- 1 coordonnateur et plusieurs éducateurs provenant si possible de clubs non qualifiés pour la surveillance. Prévoir 3 à 4 personnes pour la correction.
- Pas de présence d'éducateurs des équipes dans les tribunes ou lieux de passage.
- Ouverture de l'enveloppe cachetée au dernier moment (pour distribution des quiz avec les crayons).

MATERIEL ET EQUIPEMENTS

- Une tribune couverte (propre) avec 2 accès si possible : on monte d'un côté, on descend de l'autre. Possibilité d'utiliser des vestiaires ou une salle omnisports également.
- Autant de crayons que de joueurs présents.
- Organiser par vague de 8 équipes maximum (96 joueurs). Mélanger l'ensemble des joueurs sans présence de joueurs de son équipe à sa droite, à sa gauche, au-dessus ou en-dessous.
- Occuper 1 rang sur 2, le rang supérieur sert de pupitre.

CONSIGNES

- Exiger le silence.
- Faire noter d'abord par chacun des jeunes son nom, prénom et celui de son équipe sur sa fiche.
- Annoncer qu'il y a 1 bonne réponse sur 3 à cocher par question.
- Lire à haute voix les questions 1 fois.
- Ne pas répondre à des questions des jeunes qui pourraient induire la réponse.
- Bien surveiller (pas de triche) et respecter le temps imparti (10').
- Quand on a terminé, chaque joueur retourne sa fiche et reste en place (dans le silence).
- Récupérer les fiches par équipe.
- L'ensemble des joueurs sort ensemble (sortie à l'opposé de l'accès). Faire accéder le nouveau groupe immédiatement sans communication possible entre les 2 groupes.
- Corriger les questionnaires dans un endroit calme. Etre attentif lors de la correction des quiz (utiliser le masque de correction).
- Mettre une note totale par quiz (faire vérifier le total par une 2ème personne).
- Transmettre les résultats à l'organisation générale sur la fiche synthèse.

5

LES ANNEXES

Liste des Annexes

ANNEXE 1 _ ORGANISATION DES TACHES _ dep_reg _ Fiche Ressources Humaines

ANNEXE 2 – Evaluation animation SUPPORTER

ANNEXE 3 _ RENCONTRE _ Feuille de match

ANNEXE 4 _ RENCONTRE _ Suivi du temps de jeu

ANNEXE 5 _ RENCONTRE _ SUIVI DU CARTON VERT

ANNEXE 6a – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEURS

ANNEXE 6a – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

ANNEXE 6a – DEFIS CONDUITE / REGIONALE / JOUEURS

ANNEXE 6a – DEFIS CONDUITE / REGIONALE / JOUEUSES

ANNEXE 6b – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEURS

ANNEXE 6b – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEUSES

ANNEXE 6b – DEFIS JONGLAGE / PHASE REGIONALE / JOUEURS

ANNEXE 6b – DEFIS JONGLAGE / PHASE REGIONALE / JOUEUSES

ANNEXE 7 A – QUIZ EDUCATIFS – Fiche de score nominative

ANNEXE 7 B – QUIZ EDUCATIFS – Récapitulatif des scores

Toutes les annexes sont disponibles en format Excel.