



+



FESTIVAL DEPARTEMENTAL U13 PITCH

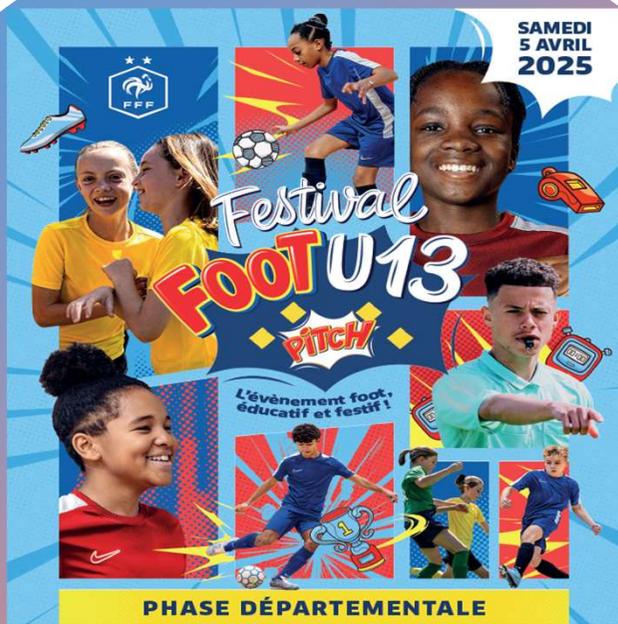
FILLES ET GARCONS

SAMEDI 5 AVRIL 2025



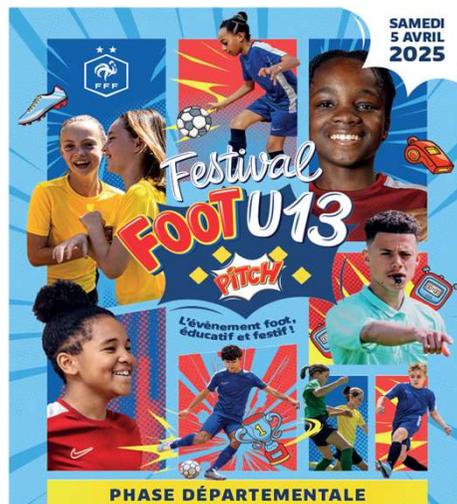
ORDRE DU JOUR REUNION MERCREDI 19 MARS 2025

- OBJECTIF FINALE REGIONALE LFNA
- LE LIEU
- LES EQUIPES QUALIFIEES - 2025
- LES CONDITIONS DE PARTICIPATION
- FEUILLES DE MATCH, LICENCE
- LE DEROULEMENT
- RENCONTRES
- LES DEFIS TECHNIQUES
- QUIZ
- TIRAGE AU SORT 1^{ER} MATCH



OBJECTIF





QUALIFICATION FINALE REGIONALE

**10 et 11 MAI 2025 à GUJAN-
MESTRAS (33)**

**1 équipe
Garçon**

1 équipe Fille

LIEU





Rue Jules Noël

Football

Jules Noël

Stade Saint Lazare



© Stades.ch



Google



P

PLAISIR

R

RESPECT

Ê

ENGAGEMENT

T

TOLÉRANCE

S

SOLIDARITÉ

Santé Engagement citoyen Environnement Fair-play Règles du jeu et arbitrage Culture foot



TERRAIN DEFI JONGLERIE

TERRAIN DEFI CONDUITE

TERRAIN PLAISIR MATCH 1

TERRAIN TOLERANCE MATCH 3

TERRAIN RESPECT MATCH 2

TERRAIN SOLIDARITE MATCH 4



NOS EQUIPES QUALIFIEES



Plateau Masculin 2025



SA LE PALAIS SUR VIENNE



FC BOISSEUIL 87



US ST LEONARD DE NOBLAT



US BESSINES MORTEROLLES



US SOLIGNAC LE VIGEN



AS AIXE SUR VIENNE



OCCITANE FC



US COUZEIX-CHAPTELAT



ES BEAUBREUIL



CA RILHAC RANCON



AURENCE - ROUSSILLON



C.S FEYTIAT



GJ EFPN



JS LIMOGES LAFARGE



LIMOGES FOOTBALL



AS ST JUNIEN

Plateau Féminin 2025



CA RILHAC RANCON



ENT VERNEUIL – SEREILHAC – ST PRIEST



ES BEAUBREUIL



JS LIMOGES LAFARGE



FUN 87 HL GJ



ENT FOOT SUD – FEYTIAT – LE PALAIS

LES CONDITIONS DE PARTICIPATION



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 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.

FEUILLE DE MATCH LISTING LICENCES



CONTRÔLE DES FEUILLES DE MATCH

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





www.fff.fr

LICENCE 2016-2017
N° 1 234 567 890
Libre / Sénior



LIGUE PICARDIE
 Club : JSACL

GRIEZMANN
Antoine
 Né(e) le : **21/03/1991** Nat : **FRA**
 Enregistrée le : 01/06/2016

R 581716

Certificat médical de non contre-indication fourni



PREPARER VOTRE FEUILLE DE MATCH ET VOTRE LISTING LICENCES OBLIGATOIRE

DEROULEMENT



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 départementale et régionale G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 8 à 16 équipes 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 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>



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).

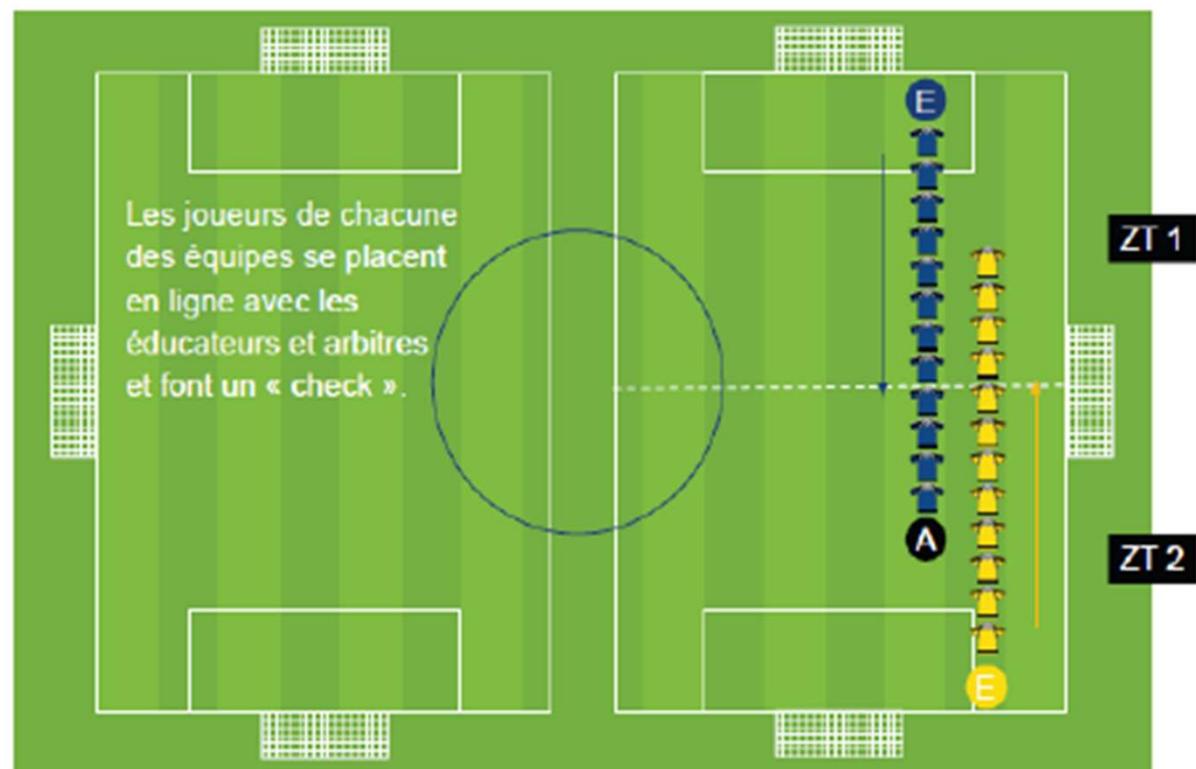
Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
<p>Phases départementale & régionale</p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif 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>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>		

HORAIRES	ORGANISATION DE LA JOURNEE DISTRICT 87				
8H45	ACCUEIL DES EQUIPES U13				
9H45	REUNION EDUCATEURS U13F				
HORAIRES	TERRAINS RENCONTRES	TERRAINS DEFIS		QUIZZ	REPAS
		CONDUITE	JONGLERIE		
10H00		R1 GROUPE 9 16 U13			
10H30		R1 GROUPE 1 8 U13			
11H00	R1 GROUPE 9 16 U13	GROUPE U13F			
11H20	R1 GROUPE 1 8 U13		R1 GROUPE 9 16 U13		
11H40	M1 GROUPE U13F		R1 GROUPE 1 8 U13		
12H00	R2 GROUPE 9 16 U13		GROUPE U13F		
12H20	R2 GROUPE 1 8 U13				R2 GROUPE 9 16 U13
12H40	M2 GROUPE U13F				R2 GROUPE 1 8 U13
13H00				R2 GROUPE 9 16 U13	GROUPE U13F
13H45				R2 GROUPE 1 8 U13	
14H20	R3 GROUPE 9 16 U13			GROUPE U13F	
14H40	R3 GROUPE 1 8 U13		R3 GROUPE 9 16 U13		
15H00	M3 GROUPE U13F		R3 GROUPE 1 8 U13		
15H20	R4 GROUPE 9 16 U13				
15H40	R4 GROUPE 1 8 U13				
16H00	M4 GROUPE U13F				
16H20	R5 GROUPE 9 16 U13				
16H40	R5 GROUPE 1 8 U13				
17H00	M5 GROUPE U13F				
17H30	REMISE DES RECOMPENSES - PHOTO				

DEFI RENCONTRES
SUR 240 PTS + 60 PTS
de BONUS



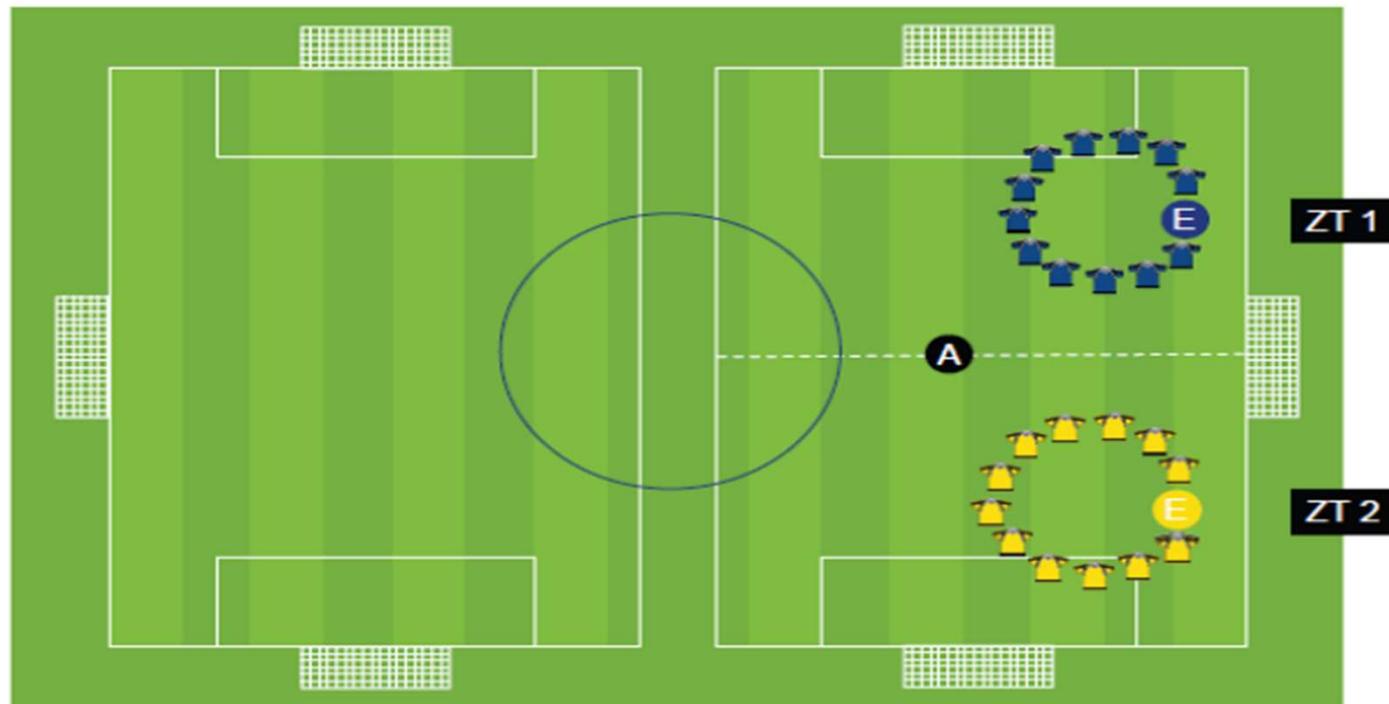
2.2 Protocoles avant match



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur



2.4 Pause coaching

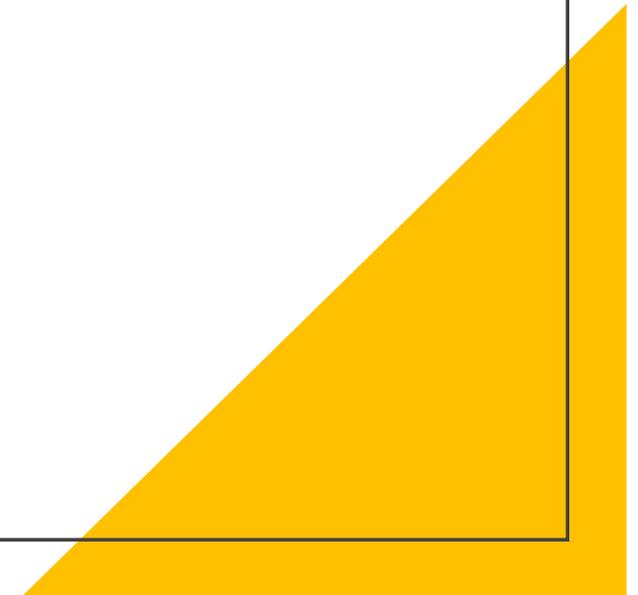


ZT : Zone Technique

A : Arbitre

E : Entraîneur

- **DUREE DU MATCH : 14 MINUTES SANS CHANGEMENT DE CAMP**
- **PAUSE COACHING : 2 MINUTES**
- **2 EDUCATEURS PAR ZONE + LES REMPLACANTS**
- **ARBITRE ASSISTANT :
PAR UN JEUNE JOUEUR OU JOUEUSE DE CHAQUE CLUB
ASSISTE PAR UN ARBITRE OFFICIEL**
- **BONUS OFFENSIF A PARTIR DE 2 BUTS MARQUES PAR
RENCONTRE**



DEFIS
TECHNIQUES
120 PTS



3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE

Objectif :

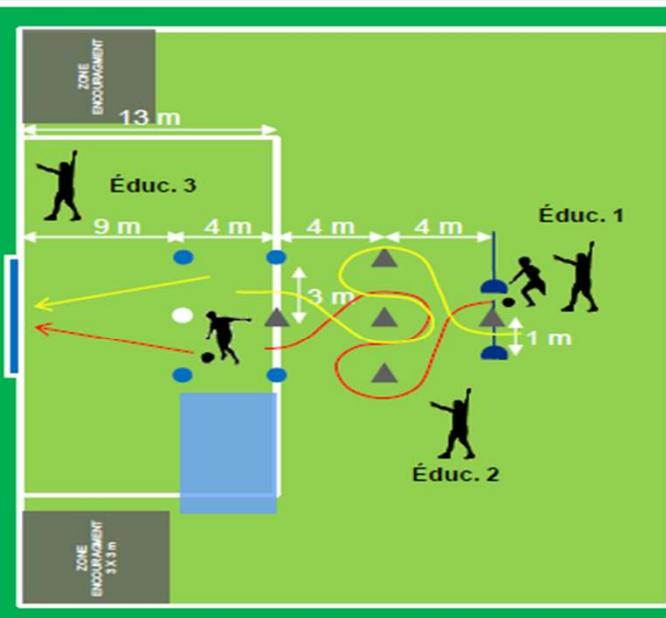
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

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
- départ droitier
- zone de frappe
- 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)
- Educ.2 (resp. atelier) : gestion des passages (respect du circuit) et chronométrage
- Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps)
gestion des ballons et des joueurs après le tir (+ chronométrage secours)

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.

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS CONDUITE / DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques		
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS CONDUITE		
PHASE DEPARTEMENTALE		
NOM DE L'EQUIPE		
Nombre de joueurs		
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs		
BONUS		
Joueurs	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)
Exemple	1	
Joueur 1		
Joueur 2		
Joueur 3		
Joueur 4		
Joueur 5		
Joueur 6		
Joueur 7		
Joueur 8		
Joueur 9		
Joueur 10		
Joueur 11		
Joueur 12		
Total Nombre de Bonus	0	0
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.	
	en sec.	
Bonification ou pénalité	en min.	
	en sec.	
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.	
	en sec.	

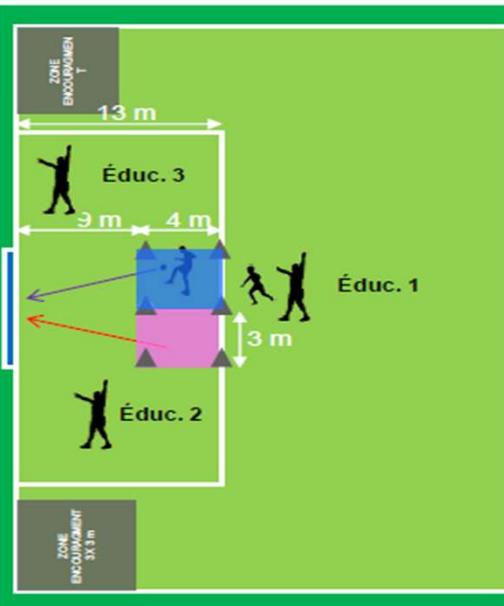


3.1 Descriptif des ateliers

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE

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

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

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

3.3 Feuille de résultats

ANNEXE 6 – DEFIS JONGLAGE / PHASE DEPARTEMENTALE / JOUEURS

Défis techniques			
FEUILLE DE RESULTATS – DEFIS JONGLAGE			
PHASE DEPARTEMENTALE			
NOM DE L'EQUIPE			
Nombre de joueurs			
N° tirés au sort si moins de 12 joueurs			
		BONUS	MALUS
Joueurs	Tir ballon au sol (-3sec)	Tir de volée (-10sec)	Nombre de jonglages Objetif : 30 (+2sec par jonglage manquant)
Exemple	1		25
Joueur 1			
Joueur 2			
Joueur 3			
Joueur 4			
Joueur 5			
Joueur 6			
Joueur 7			
Joueur 8			
Joueur 9			
Joueur 10			
Joueur 11			
Joueur 12			
Total nombre de Bonus/Malus	0	0	0
Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.		
	en sec.		
Bonification ou pénalité (= bonus-malus)	en min.		
	en sec.		
Temps retenu (= Temps équipe + Bonification ou pénalité)	en min.		
	en sec.		

* Possibilité de mise en place, se référer à la fiche "Présentation des ateliers".



DEFIS TECHNIQUES

<https://sarthe.fff.fr/simple/festival-u13-departemental-les-defis-techniques-en-video/>



QUIZ EDUCATIFS

60 PTS par QUIZ
soit 120 PTS





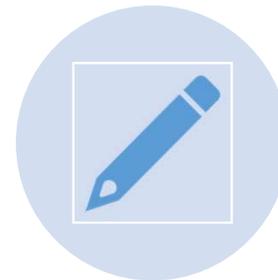
**1 QUIZ SUR LES REGLES DE
VIE**



**1 QUIZ SUR LES REGLES DU
JEU**



**LES QUESTIONS DE
CHAQUE QUIZZ SONT PRIS
SUR LE PEF**



**MERCI DE PREVOIR UN
STYLO POUR CHAQUE
JOUEURS - JOUEUSES**

4.2 Feuille de résultats

ANNEXE 7 A – QUIZ EDUCATIFS

Garçons ou filles :

Quiz éducatifs FICHE DE RESULTATS



Nom de l'équipe

Nom / Prénom du joueur(se)

Quiz règle de vie

1pt par bonne réponse

Question 1

Question 2

Question 3

Question 4

Question 5

Total /5

Quiz règle de vie

1pt par bonne réponse

Question 1

Question 2

Question 3

Question 4

Question 5

Total /5

TIRAGE AU SORT PREMIER MATCH

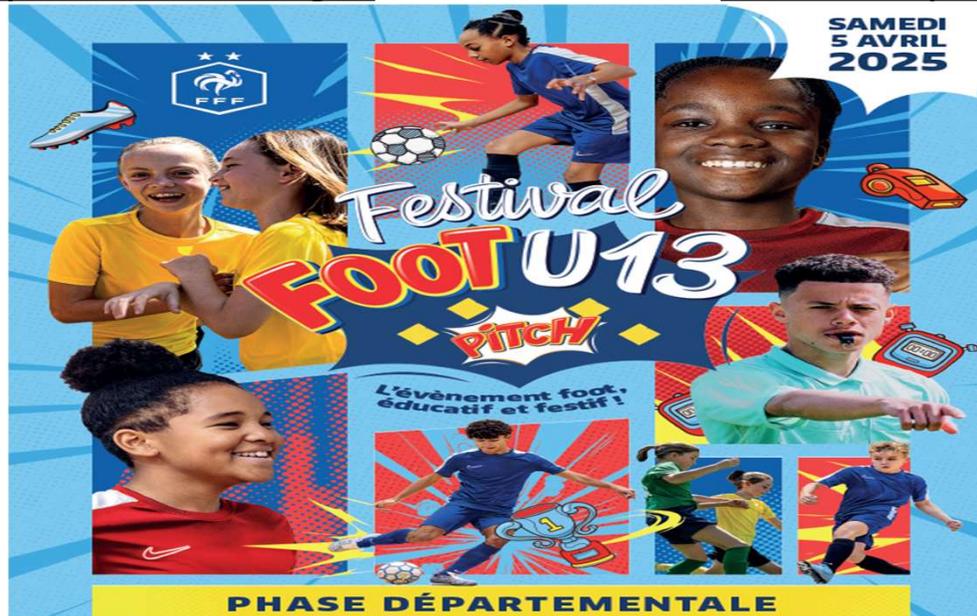


Tirage au Sort du Tour 1

Groupe A : Equipe 1 à 8 **Groupe B : Equipe 9 à 16**

• Ordre équipe suite Tirage :

- 1
- 7
- 3
- 5
- 2
- 8
- 4
- 6



• Ordre équipe suite Tirage :

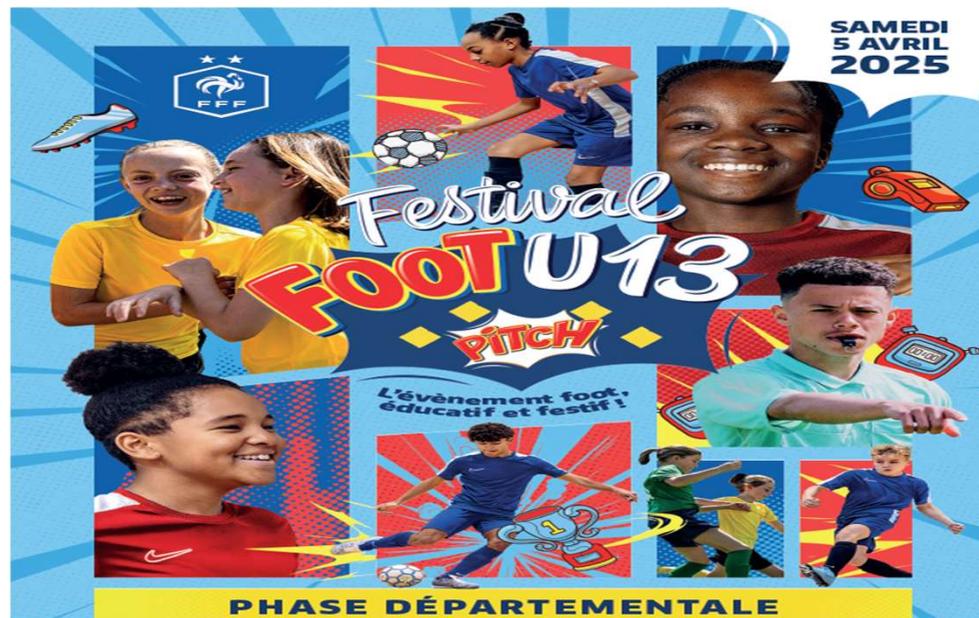
- 9
- 15
- 11
- 13
- 10
- 16
- 12
- 14

Tirage au Sort du Tour 1

Groupe A : Equipe 1 à 8 Groupe B : Equipe 9 à 16

• Ordre équipe suite Tirage :

- 1 SA LE PALAIS
- 2 USECC
- 3 OCCITANE FC
- 4 GJ EFPN
- 5 US BESSINES
- 6 FC BOISSEUIL 87
- 7 AURENCE/ROUSSILLON
- 8 CA RILHAC



• Ordre équipe suite Tirage :

- 9 AS ST JUNIEN
- 10 AS AIXE
- 11 CS FEYTIAT
- 12 US SOLIGNAC
- 13 LAFARGE
- 14 US ST LEONARD
- 15 LIMOGES FOOT
- 16 ES BEAUBREUIL