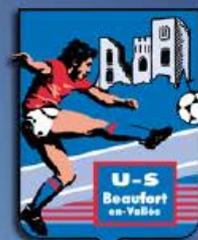


**GARÇONS ET FILLES  
U13**



**MATCHS • DÉFIS • QUIZZ**



# FESTIVAL FOOT U13 PITCH

UN ÉVÉNEMENT SPORTIF, ÉDUCATIF ET FESTIF !  
PHASES RÉGIONALES



#FiersBleus

Tous ensemble avec les Bleus !  
Coupe du Monde de la Fifa, France 2019™

**Samedi 04 mai 2019**  
**à Beaufort-en-Vallée (Stade Roger Serreau)**  
**de 09h00 à 18h00**



[lfpl.fff.fr](http://lfpl.fff.fr)



## PHASE REGIONALE

### FESTIVAL FOOT U13 U13F « PITCH »

Samedi 4 MAI 2019

à BEAUFORT EN VALLEE (STADE ROGER SERREAU)

#### Clubs qualifiés Festival Foot U13 PITCH

LOIRE ATLANTIQUE	PAYS REPRESENTES	MAINE ET LOIRE	PAYS REPRESENTES	MAYENNE	PAYS REPRESENTES	SARTHE	PAYS REPRESENTES	VENDEE	PAYS REPRESENTES
FC NANTES	Australie	BEAUCOUZE SC	Nigéria	STADE LAVALLOIS	Argentine	SABLE FC	Italie	LE POIRE VF	Japon
USSA VERTOU	Brésil	ANGERS SCO	Etats-Unis	GPJ ANC CHÂTEAU GONTIER - AZE	Cameroun	LE MANS FC	Corée du Sud	CHALLANS FC	Espagne
JSC BELLEVUE NANTES	Chili	ANDREZE JUB JALLAIS	France	US CHANGE	Pays-Bas	ENT. VEGRE - CHAMPAGNE	Canada	AIZENAY FR.	Nouvelle Zélande
USJA CARQUEFOU	Jamaïque								

#### Clubs qualifiés Festival Foot U13F PITCH

LOIRE ATLANTIQUE	PAYS REPRESENTES	MAINE ET LOIRE	PAYS REPRESENTES	MAYENNE	PAYS REPRESENTES	SARTHE	PAYS REPRESENTES	VENDEE	PAYS REPRESENTES
FC NANTES	Afrique du Sud	MONTILLIERS ES	Thaïlande	US LA BIGOTTIERE ALEXAIN	Espagne	LE MANS FC	Allemagne	ST GEORGES GUYONNIERE FC	Corée du Sud
GF LOROUX CANTON	Ecosse	ANGERS CBAF	Italie	US ST PIERRE LA COUR	Nigéria	SABLE FC	Australie	LES ESSARTS FCG	France
ST NAZAIRE AF	Chili	CHOLET SO	Etats-Unis			LA SUZE FC	Japon	LES HERBIERS VF	Brésil
MOUZILLON ETOILE	Suède	SAUMUR OFC	Norvège						



# Ligue De Football Des Pays de la Loire

172, Bd des Pas Enchantés ♦ BP 63507 ♦ 44235 St-Sébastien sur Loire cedex  
Tél. 02.40.80.70.77 ♦ Fax 02.40.80.71.29



## FESTIVAL FOOT U13 U13F « PITCH »

### ● PROGRAMME ●

<b>8h45 9h00</b>	<b>ACCUEIL DES EQUIPES</b>
<b>9h30</b>	<b><u>REUNION DES RESPONSABLES DES EQUIPES</u></b>
10h00	Défi conduite et Défi Jonglage U13 ET U13F
11h20	Quizz U13 U13F
12h00	Rencontre 1 U13
12h25	Rencontre 1 U13F
<b>DEJEUNER</b>	
14h15	Rencontre 2 U13
14h40	Rencontre 2 U13F
15h05	Rencontre 3 U13
15h30	Rencontre 3 U13F
15h55	Rencontre 4 U13
16h20	Rencontre 4 U13F
16h45	Rencontre 5 U13
17h10	Rencontre 5 U13F
17h30	<b>CEREMONIE DE CLÔTURE</b>
17H45	<b>REMISE DES RECOMPENSES</b>
18H15	FIN

## SAMEDI 4 MAI 2019 – BEAUFORT EN VALLEE (49)

### Le rendez-vous est fixé à 8h45 précises.

Les équipes garçons doivent être composées de 12 joueurs. **1 absence justifiée peut être tolérée (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours).**

Les équipes filles doivent être composées de 12 joueuses. **2 absences justifiées peuvent être tolérées (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours).**

La Commission d'organisation de la Ligue statuera sur la justification des absences, **-40 points sur le total général par joueur ou joueuse manquant pour absence non justifiée.** **Absence justifiée** = effectif complet, événement exceptionnel.

Les équipes U13G et U13F, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de points seront qualifiées pour la Phase Nationale.

**Rappel :** Autorisation de surclasser 3 joueurs ou joueuses U11 (Article 73 des Règlements Généraux de la FFF). Le temps de jeu par joueur et joueuse doit être au moins égal à 50% du temps de jeu total. **Article - 160 Nombre de joueurs "Mutation"** : Possibilité de faire jouer 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, dont 2 hors période. Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines phases Festival U13 Pitch.

La présentation de licences (joueuses, joueurs, éducatrices, éducateurs, dirigeants et dirigeantes) sera exigée au début de la journée. **Une feuille de match complétée et à retourner à la Ligue (apineau@lfpl.fff.fr) pour le 29 AVRIL délai de rigueur (document PDF joint au dossier). Si modification joueurs (ses), apporter un exemplaire le jour de la phase régionale.**

### **Attention :**

- La feuille de match doit correspondre au N° des maillots des joueurs (ses) tout au long du Festival.
- Chaque équipe devra prévoir 2 jeux de maillots de couleurs différentes.
- Lors de votre arrivée à Beaufort en Vallée, des vestiaires vous seront mis à votre disposition pour vous changer mais **AUCUN sac ne doit y rester.**
- Tous les spectateurs devront impérativement se situer derrière la main courante, ou les bandes de rubalise.  
En cas de manquement à cette discipline, la commission pourra interrompre le match et demander aux éducateurs du club fautif de régler le problème rapidement.

**A vous éducateurs de faire passer le message !**

## ● REGLEMENT ●

Les épreuves du Festival Foot U13, U13F « Pitch » sont réparties de la manière suivante :

- Matches : 5 rencontres de 16 minutes (50% des points).
  - o Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un Bonus offensif possible (point supplémentaire à partir du 2<sup>ème</sup> but marqué par match)
- 2 Défis techniques (25% des points) :
  - o Défi conduite
  - o Défi-jonglage
  - o 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.
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie (25% des points) :
  - o 5 questions par joueurs (ses)

L'équipe U13 et l'équipe U13F qui totalisera le plus grand nombre de points sera retenue pour la Phase Nationale qui se déroulera sur deux jours **les 1<sup>er</sup> et 2 Juin 2019 à Capbreton (Landes).**

**Pour information, les 2 clubs qualifiés U13 et U13F, partiront en bus (départ en fonction des clubs qualifiés) le Vendredi 31 mai et reviendront le Lundi 3 Juin.**

## ● FORMULE ECHIQUIER ●

### Article 1 – Composition des groupes :

Les équipes qualifiées ont été réparties dans un ordre prédéfini en :

- 1 Groupe de 16 équipes pour le Festival Foot U13 « Pitch »
- 1 groupe de 16 équipes pour le Festival Foot U13F « Pitch »

Les équipes seront opposées selon la formule dite "Echiquier »

La Commission d'organisation, a défini la répartition et le n° d'ordre des équipes comme suit après tirage au sort :

PHASE REGIONALE FESTIVAL FOOT U13 « Pitch »			
GROUPE UNIQUE			
N° d'ordre	Equipes	N° d'ordre	Equipes
A.1	1 <sup>er</sup> 72 SABLE FC	A.9	2 <sup>ème</sup> 72 LE MANS FC
A.2	3 <sup>ème</sup> 44 JSC BELLEVUE NANTES	A.10	1 <sup>er</sup> 44 FC NANTES
A.3	2 <sup>ème</sup> 85 CHALLANS FC	A.11	3 <sup>ème</sup> 72 ENT VEGRE-CHAMPAGNE
A.4	3 <sup>ème</sup> 85 AIZNEAY FC	A.12	3 <sup>ème</sup> 49 ANDREZE JUB JALLAIS
A.5	2 <sup>ème</sup> 53 GPJ ANC CHATEAU GONTIER –AZE	A.13	1 <sup>er</sup> 49 BEAUCOUZE SC
A.6	1 <sup>er</sup> 85 LE POIRE VF	A.14	1 <sup>er</sup> 53 STADE LAVALLOIS
A.7	4 <sup>ème</sup> 44 USJA CARQUEFOU	A.15	2 <sup>ème</sup> 44 USSA VERTOU
A.8	3 <sup>ème</sup> 53 US CHANGE	A.16	2 <sup>ème</sup> 49 ANGERS SCO

Cette ordre prédéfini a ainsi déterminé l'ordre des rencontres du 1<sup>er</sup> tour, soit :

1 <sup>er</sup> tour U13			
A.1 – A.2	SABLE FC – JSC BELLEVUE NANTES	A.9 – A.10	LE MANS FC – FC NANTES
A.3 – A.4	CHALLANS FC – AIZENAY FR	A.11 – A.12	ENT VERGRE CHAMPAGNE – ANDREZE JUB JALLAIS
A.5 – A.6	GPJ ANC CHATEAU GONTIER AZE – LE POIRE VF	A.13 – A.14	BEAUCOUZE SC – STADE LAVALLOIS
A.7 – A.8	USJA CARQUEFOU – US CHANGE	A.15 – A.16	USSA VERTOU – ANGERS SCO

PHASE REGIONALE FESTIVAL FOOT U13F « Pitch »			
GROUPE UNIQUE			
N° d'ordre	Equipes	N° d'ordre	Equipes
A.1	1 <sup>er</sup> 44 FC NANTES	A.9	4 <sup>ème</sup> 49 SAUMUR OFC
A.2	3 <sup>ème</sup> 72 FC LA SUZE	A.10	1 <sup>er</sup> 49 MONTILLIERS ES
A.3	3 <sup>ème</sup> 85 LES HERBIERS VF	A.11	1 <sup>er</sup> 53 US LA BIGOTTIERE ALEXAIN
A.4	3 <sup>ème</sup> 49 CHOLET SO	A.12	1 <sup>er</sup> 72 LE MANS FC
A.5	2 <sup>ème</sup> 49 ANGERS CBAF	A.13	2 <sup>ème</sup> 44 GF LOROUX CANTON
A.6	1 <sup>er</sup> 85 ST GEORGES GUYONNIERE FC	A.14	4 <sup>ème</sup> 44 MOUZILLON ETOILE
A.7	2 <sup>ème</sup> 85 LES ESSARTS FCG	A.15	2 <sup>ème</sup> 53 US ST PIERRE LA COUR
A.8	3 <sup>ème</sup> 44 ST NAZAIRE AF	A.16	2 <sup>ème</sup> 72 SABLE FC

Cette ordre prédéfini a ainsi déterminé l'ordre des rencontres du 1<sup>er</sup> tour, soit :

1 <sup>er</sup> tour U13F			
A.1 – A.2	FC NANTES – FC LA SUZE	A.9 – A.10	SAUMUR OFC – MONTILLIERS ES
A.3 – A.4	LES HERBIERS VF – CHOLET SO	A.11 – A.12	US LA BIGOTTIERE ALEXAIN – LE MANS FC
A.5 – A.6	ANGERS CBAF – ST GEORGES GUYONNIERE FC	A.13 – A.14	GF LOROUX CANTON – MOUZILLON ETOILE
A.7 – A.8	LES ESSARTS FCG – ST NAZAIRE AF	A.15 – A.16	US ST PIERRE LA COUR – SABLE FC

Par la suite, à partir du 2<sup>ème</sup> tour, ainsi que pour les 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> tours et 5<sup>ème</sup> tours, l'ordre des rencontres est déterminé par les Résultats et le Classement des rencontres précédentes, comme suit :

- 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup>
- 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup>
- 5<sup>ème</sup> contre 6<sup>ème</sup>
- 7<sup>ème</sup> contre 8<sup>ème</sup>
- 9<sup>ème</sup> contre 10<sup>ème</sup>
- 11<sup>ème</sup> contre 12<sup>ème</sup>
- 13<sup>ème</sup> contre 14<sup>ème</sup>
- 15<sup>ème</sup> contre 16<sup>ème</sup>

**En cas d'égalité de points après chaque rencontre, le « défi conduite » départage les équipes.**

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe la suivant au Classement.

Le logiciel « ECHIQUIER » gère la gestion des terrains.

**Pour le Festival Foot U13 et U13F :** un seul groupe de 16 équipes. Les équipes effectueront 5 matches suivant la formule échiquier. Il n'y aura pas de match de classement.

**En cas d'égalité au classement final, le défi-jonglage départage les équipes.**

#### Article 2 – Classement :

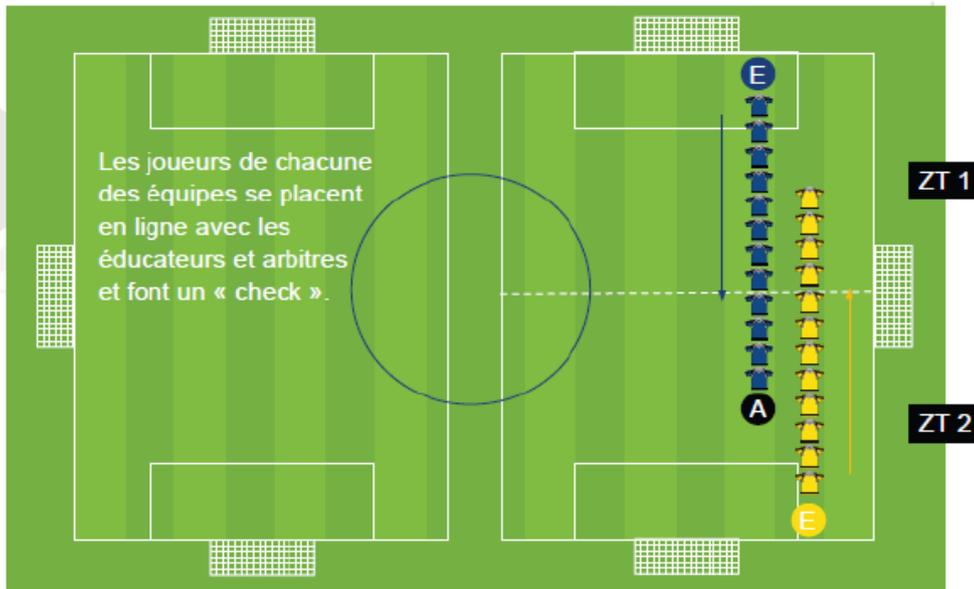
Après chaque rencontre, un Classement sera établi, par addition de points, cumulés rencontre après rencontre, du 1<sup>er</sup> au 5<sup>ème</sup> tour en fonction du barème suivant :

- **Match gagné :** 48 points
- **Match nul :** 24 points
- **Match perdu :** 12 points
- **Match perdu par pénalité ou par forfait :** 0 point
- **Bonus offensif :** 12 points supplémentaires à partir du 2<sup>ème</sup> but marqué par match.

### Article 3 – Protocole du Fair-play :

#### Avant chaque rencontre :

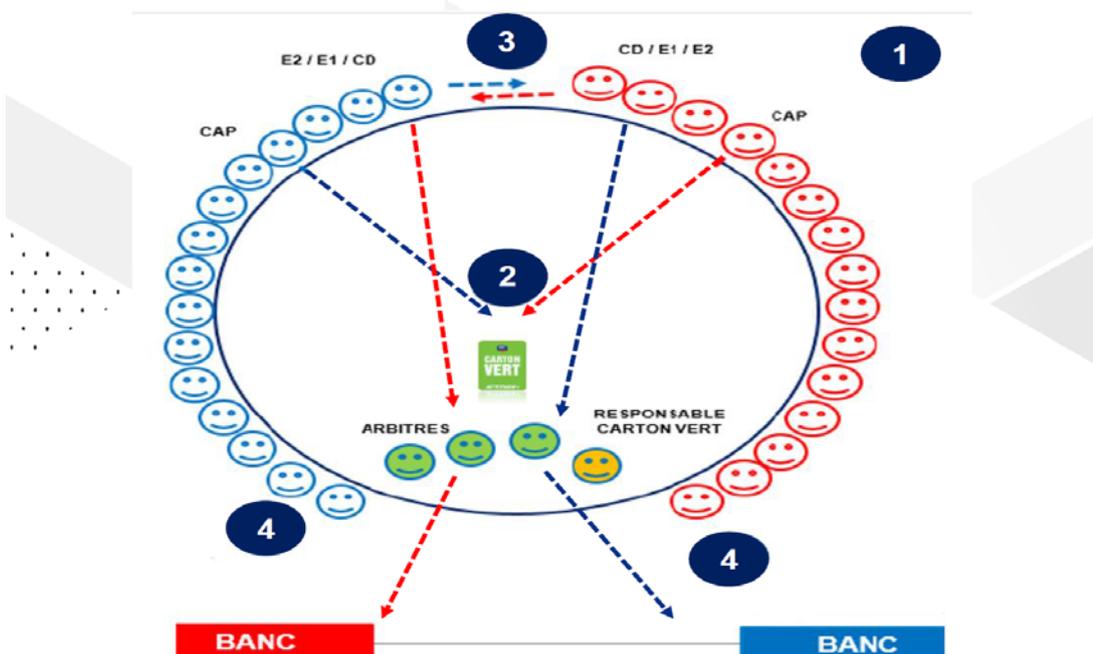
Les Joueurs ou Joueuses (y compris les suppléants), Educateurs et Arbitres se regroupent sur l'un des coins du terrain (corner) pour effectuer une entrée, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par une poignée de main (voir croquis ci-dessous).



ZT : Zone Technique  
A : Arbitre  
E : Entraîneur

#### Après la rencontre :

L'ensemble des Acteurs se retrouve et se serre une nouvelle fois la main (voir croquis ci-dessous).



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

### **Pendant la rencontre :**

Lors des 5 rencontres, le dirigeant de l'équipe fera le suivi du temps de jeu de ses joueurs afin de suivre la participation de tous les joueurs. (Document PDF joint au dossier).

**Chaque joueur (se) doit participer au moins à 50% du temps de jeu total de la journée (sauf GB).**

Ce document devra être transmis à la fin de la journée aux responsables des terrains après la dernière rencontre.

### **Rappel :**

**Educateurs, Dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons l'arbitre dans sa mission.**

### **Article 4 – Composition des équipes :**

Chaque équipe garçon doit être composée de 12 joueurs : 8 titulaires et 4 suppléants licenciés à la FFF au nom du club pour la saison en cours.

Chaque équipe fille doit être composée de 12 joueuses : 8 titulaires et 4 suppléantes licenciées à la FFF au nom du club pour la saison en cours

Il est rappelé que les Joueurs et Joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul Club. La présentation des Licences sera exigée en début de journée avec la feuille de match.

### **Article 5 – Opération « Carton Vert » :**

A l'occasion de cette Phase Régionale, la Ligue de Football des Pays de la Loire applique l'opération « Carton Vert » qui vise à valoriser les comportements positifs sur les terrains de football en cohérence avec les valeurs du football : Plaisir, Respect, Engagement, Tolérance et Solidarité.

Pour cela, les responsables de terrains, pourront donner à la fin de la rencontre un « carton vert » à un joueur d'une équipe, une sorte de « bon point » pour valoriser les attitudes positives.

**Ce « Carton Vert » apparaît comme une véritable distinction, et n'est pas pris en compte pour le classement final. Le club ayant remporté le plus de « carton » sera récompensé.**

## 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

## ● CLASSEMENT FINAL ●

### Article 6 – Fin de l'épreuve :

A l'issue de ces 5 rencontres, des 2 défis techniques (conduite et jonglage) et des 2 quiz (règles de vie et règle de jeu), la Commission Régionale d'organisation établira le classement :

- Du 1<sup>er</sup> au 16<sup>ème</sup> pour le Festival Foot U13 « Pitch »
- Du 1<sup>er</sup> au 16<sup>ème</sup> pour le Festival Foot U13F « Pitch »

Ceci dans le but de définir le classement et de désigner l'équipe U13 et l'équipe U13F qualifiées pour la Phase Nationale Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter la Ligue de Football des Pays de la Loire lors de la phase nationale les 1<sup>er</sup> et 2 juin 2019 prochains à Capbreton.

### Article 7 – Durée des rencontres :

Les rencontres se jouent en **une seule période de 16 minutes.**  
L'équipe annoncée en 1<sup>ère</sup> position effectue l'engagement.

### Article 8 – Discipline et Bancs de Touche :

Chaque Terrain sera encadré par un Membre de la Commission d'Organisation ou son représentant.  
La commission d'organisation sera chargée de régler tous les litiges et inconvenances.

L'accès au terrain est réservé aux joueurs et à l'encadrement des équipes, donc seront acceptés dans la zone technique : **2 accompagnateurs (sur présentation de leur licence à la table de marque lors de leur arrivée), et les joueurs/joueuses suppléant(e)s (assis sur un banc).**

Il ne sera toléré qu'une seule personne debout.

Pour compléter l'observation annuelle des joueurs (ses) et du jeu, un suivi des binômes d'éducateur sera effectué par les Conseillers techniques à l'aide d'une fiche type.

**Toutes les autres personnes sont obligatoirement placées derrière la main courante ou les bandes de rubalise.**



### Article 9 – Equipement :

Les rencontres ne pourront débuter que lorsque l'ensemble des joueurs auront une tenue correcte :

- Maillot dans le short
- Le port de protège tibias est obligatoire
- Chaussettes relevées au-dessous des genoux
- Pas de « tiptop », de sur-chaussettes, de chevillières ou de « strap » apparents.
- Pas de bijou (collier, boucles d'oreille...)

### Article 10 - Règlement :

### **Loi-8 : Coup d'Envoi et Reprise du Jeu :**

Conformément à la circulaire nationale, nous vous rappelons que le coup d'envoi et la reprise du jeu est identique à celle du jeu à 11, mais les Joueurs doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

Une exception, cependant, si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi ou de la reprise du jeu, le But ne sera pas validé et le jeu reprendra par une sortie de but.

### **Loi - 3 : Remplacement :**

Les changements pourront se faire à n'importe quel moment sans nécessiter un arrêt de jeu.

Le joueur entrant se présentera auprès des responsables de terrain et ne pourra pénétrer sur le terrain, que lorsque son partenaire sera sorti.

### **Article 11– L'arbitre assistant :**

Lors de cette Phase Régionale, l'arbitre assistant sera un joueur/une joueuse de l'équipe, assisté d'un arbitre officiel qui l'accompagne dans ses décisions.

### **Préconisation :**

A chaque temps de jeu, le responsable d'équipe proposera un joueur/une joueuse, qui sera identifié(e) par un tee-shirt noir ou jaune, et un joueur ne peut pas être arbitre assistant 2 fois dans la journée.

- 2 joueurs se partagent le temps de jeu de 2 fois 8 minutes.
- Soit 10 joueurs différents sur les 5 temps de match.

Les responsables de terrain vérifieront l'identité du joueur/joueuse afin que tous les enfants participent à l'arbitrage.

### **Une compétition festive et éducative :**

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représentera un Pays participant à la Coupe du Monde Féminine 2019. En France.

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/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...

Les services civiques présents lors de cette manifestation évalueront les meilleurs supporters parmi l'ensemble des acteurs sur : le visuel, l'ambiance et le Fair-Play.

Un village des supporters sera à la disposition de toutes les équipes et vous devez dévoiler toutes les animations que vous aurez préparées. (Document PDF joint au dossier).

## **A vous de jouer !**

Tous les cas non prévus seront réglés par la Commission d'organisation, dont les décisions seront sans Appel.

Le règlement de la 4<sup>ème</sup> édition du Festival Foot U13, U13F « Pitch » tel qu'il est prévu concernant la Réglementation des Compétitions Nationales (Saison 2017-2018), fera référence.

La Commission d'Organisation

## COUPE DU MONDE FEMININE DE LA FIFA, France 2019™.



Festival Foot U13 Pitch  
« Une compétition festive et éducative »  
Phase départementale et régionale Garçons et Filles  
**Thème saison 2018-2019 : Coupe du Monde  
Féminine de la FIFA, France 2019™.)**

### REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

**Chaque équipe qualifiée** pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à la Coupe du Monde Féminine de la FIFA, France 2019™ (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.

**PROGRAMME DES DEFIS CONDUITES**

<b>TERRAIN HONNEUR</b>					
<b>Horaires</b>	<b>DEFI CONDUITE U13</b>		<b>Horaires</b>	<b>DEFI CONDUITE U13</b>	
<b>10H00</b>	DC1	SABLE FC	<b>10H40</b>	DC1	LE MANS FC
	DC2	JSC BELLEVUE NANTES		DC2	NANTES FC
<b>10H10</b>	DC1	CHALLANS FC	<b>10H50</b>	DC1	ENT VEGRE-CHAMPAGNE
	DC2	AIZENAY FC		DC2	ANDREZE JUB JALLAIS
<b>10H20</b>	DC1	GPJ ANC CHATEAU GONTIER - AZE	<b>11H00</b>	DC1	BEAUCOUZE SC
	DC2	LE POIRE VF		DC2	STADE LAVALLOIS
<b>10H30</b>	DC1	USJA CARQUEFOU	<b>11H10</b>	DC1	USSA VERTOOU
	DC2	US CHANGE		DC2	ANGERS SCO

<b>TERRAIN HONNEUR</b>					
<b>Horaires</b>	<b>DEFI CONDUITE U13F</b>		<b>Horaires</b>	<b>DEFI CONDUITE U13F</b>	
<b>10H00</b>	DC3	NANTES FC	<b>10H40</b>	DC3	SAUMUR OFC
	DC4	LA SUZE FC		DC4	MONTILLIERS ES
<b>10H10</b>	DC3	LES HERBIERS VF	<b>10H50</b>	DC3	US LA BIGOTTIERE-ALEXAIN
	DC4	CHOLET SO		DC4	LE MANS FC
<b>10H20</b>	DC3	ANGERS CBAF	<b>11H00</b>	DC3	GF LOROUX CANTON
	DC4	ST GEORGES GUYONNIERE		DC4	MOUZILLON ETOILE
<b>10H30</b>	DC3	LES ESSARTS FCG	<b>11H10</b>	DC3	US ST PIERRE LA COUR
	DC4	ST NAZAIRE AF		DC4	SABLE FC

**PROGRAMME DES DEFIS JONGLAGES**

TERRAIN ANNEXE					
Horaires	DEFI JONGLAGE U13		Horaires	DEFI JONGLAGE U13	
<b>10H00</b>	DJ1	LE MANS FC	<b>10H40</b>	DJ1	SABLE FC
	DJ2	NANTES FC		DJ2	JSC BELLEVUE NANTES
<b>10H10</b>	DJ1	ENT VEGRE-CHAMPAGNE	<b>10H50</b>	DJ1	CHALLANS FC
	DJ2	ANDREZE JUB JALLAIS		DJ2	AIZENAY FC
<b>10H20</b>	DJ1	BEAUCOUZE SC	<b>11H00</b>	DJ1	GPJ ANC CHATEAU GONTIER - AZE
	DJ2	STADE LAVALLOIS		DJ2	LE POIRE VF
<b>10H30</b>	DJ1	USSA VERTOU	<b>11H10</b>	DJ1	USJA CARQUEFOU
	DJ2	ANGERS SCO		DJ2	US CHANGE
TERRAIN ANNEXE					
Horaires	DEFI JONGLAGE U13F		Horaires	DEFI JONGLAGE U13F	
<b>10H00</b>	DJ3	SAUMUR OFC	<b>10H40</b>	DJ3	NANTES FC
	DJ4	MONTILLIERS ES		DJ4	LA SUZE FC
<b>10H10</b>	DJ3	US LA BIGOTTIERE-ALEXAIN	<b>10H50</b>	DJ3	LES HERBIERS VF
	DJ4	LE MANS FC		DJ4	CHOLET SO
<b>10H20</b>	DJ3	GF LOROUX CANTON	<b>11H00</b>	DJ3	ANGERS CBAF
	DJ4	MOUZILLON ETOILE		DJ4	ST GEORGES GUYONNIERE
<b>10H30</b>	DJ3	US ST PIERRE LA COUR	<b>11H10</b>	DJ3	LES ESSARTS FCG
	DJ4	SABLE FC		DJ4	ST NAZAIRE AF

**PROGRAMME DES QUIZZ (BARNUM)**

	TABLE 1	TABLE 2	TABLE 3	TABLE 4	TABLE 5	TABLE 6	TABLE 7	TABLE 8
<b>U13 11H20</b>	SABLE FC	JSC BELLEVUE NANTES	CHALLANS FC	AIZENAY FR	ENT VEGRE CHAMPAGNE	ANDREZE JUB JALLAIS	LE MANS FC	NANTES FC
<b>U13 11H30</b>	USJA CARQUEFOU	US CHANGE	GPJ ANC CHATEAU GONTIER AZE	LE POIRE VF	BEAUCOUZE SC	STADE LAVALLOIS	USSA VERTOU	ANGERS SCO
<b>U13F 11H40</b>	NANTES FC	LA SUZE FC	LES HERBIERS VF	CHOLET SO	ANGERS CBAF	ST GEORGES GUYONNIERE	LES ESSARTS FCG	ST NAZAIRE AF
<b>U13F 11H50</b>	SAUMUR OFC	MONTILLIERS ES	US LA BIGOTTIERE ALEXAIN	LE MANS FC	GF LOROUX CANTON	MOUZILLON ETOILE	US ST PIERRE LA COUR	SABLE FC

## PLAN DES DEFIS



## PLAN DES RENCONTRES



## PROGRAMME DES RENCONTRES - FORMULE ECHIQUIER

### 1<sup>er</sup> Tour

HEURE	TERRAIN 1		TERRAIN 2		TERRAIN 3		TERRAIN 4	
	PARC DES PRINCES	ROAZHON PARC	STADE DE LA MOSSON	STADE DE LYON	STADE OCEANE	STADE DU HAINAUT	STADE DES ALPES	STADE DE NICE
<u>U13</u> <u>12H00</u>	SABLE FC	CHALLANS FC	GPJ ANC CHATEAU GONTIER AZE	USJA CARQUEFOU	LE MANS FC	ENT VEGRE CHAMPAGNE	BEAUCOUZE SC	USSA VERTOU
	JSC BELLEVUE NANTES	AIZENAY FR	LE POIRE VF	US CHANGE	NANTES FC	ANDREZE JUB JALLAIS	STADE LAVALLOIS	ANGERS SCO
<u>U13F</u> <u>12H25</u>	NANTES FC	LES HERBIERS VF	ANGERS CBAF	LES ESSARTS FCG	SAUMUR OFC	US BIGOTTIERE ALEXAIN	GF LOROUX CANTON	US ST PIERRE LA COUR
	LA SUZE FC	CHOLET SO	ST GEORGES GUYONNIERE	ST NAZAIRE AF	MONTILLIERS ES	LE MANS FC	MOUZILLON ETOILE	SABLE FC

### Pause déjeuner

A partir de 13H00 :

Rotation des équipes sur le stand partenaire « Orange »

Au Village Animation

### 2<sup>ème</sup> Tour

HEURE	TERRAIN 1		TERRAIN 2		TERRAIN 3		TERRAIN 4	
	PARC DES PRINCES	ROAZHON PARC	STADE DE LA MOSSON	STADE DE LYON	STADE OCEANE	STADE DU HAINAUT	STADE DES ALPES	STADE DE NICE
<u>U13</u> <u>14H15</u>								
<u>U13F</u> <u>14H40</u>								

### 3<sup>ème</sup> Tour

HEURE	TERRAIN 1		TERRAIN 2		TERRAIN 3		TERRAIN 4	
	PARC DES PRINCES	ROAZHON PARC	STADE DE LA MOSSON	STADE DE LYON	STADE OCEANE	STADE DU HAINAUT	STADE DES ALPES	STADE DE NICE
<u>U13</u> <u>15H05</u>								
<u>U13F</u> <u>15H30</u>								

**4<sup>ème</sup> Tour**

<b>HEURE</b>	<b>TERRAIN 1</b>		<b>TERRAIN 2</b>		<b>TERRAIN 3</b>		<b>TERRAIN 4</b>	
	<b><u>PARC DES PRINCES</u></b>	<b><u>ROAZHON PARC</u></b>	<b><u>STADE DE LA MOSSON</u></b>	<b><u>STADE DE LYON</u></b>	<b><u>STADE OCEANE</u></b>	<b><u>STADE DU HAINAUT</u></b>	<b><u>STADE DES ALPES</u></b>	<b><u>STADE DE NICE</u></b>
<b><u>U13</u></b> <b><u>15H55</u></b>								
<b><u>U13F</u></b> <b><u>16H20</u></b>								

**5<sup>ème</sup> Tour**

<b>HEURE</b>	<b>TERRAIN 1</b>		<b>TERRAIN 2</b>		<b>TERRAIN 3</b>		<b>TERRAIN 4</b>	
	<b><u>PARC DES PRINCES</u></b>	<b><u>ROAZHON PARC</u></b>	<b><u>STADE DE LA MOSSON</u></b>	<b><u>STADE DE LYON</u></b>	<b><u>STADE OCEANE</u></b>	<b><u>STADE DU HAINAUT</u></b>	<b><u>STADE DES ALPES</u></b>	<b><u>STADE DE NICE</u></b>
<b><u>U13</u></b> <b><u>16H45</u></b>								
<b><u>U13F</u></b> <b><u>17H10</u></b>								

**17H30– CEREMONIE DE CLÔTURE**

**17H45 - REMISE des RECOMPENSES**

## FESTIVAL FOOT U13 – Phase Régionale

### EPREUVES ET ATTRIBUTION DES POINTS



FESTIVAL  
FOOT U13  
PITCH  
FFF

#### EPREUVES

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
<p>Formule échiquier – 1 groupe</p> <p><b>Phases départementale et régionale</b> 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><b>Phase nationale</b> G &amp; F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 20'.</p>	<p>1 défi « conduite » 1 défi « jonglage »</p> <p><b>Phases départementale, régionale 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 départementale et régionale</b> 5 questions/joueur(se)</p> <p><b>Phase nationale</b> 10 questions/joueur(se)</p>

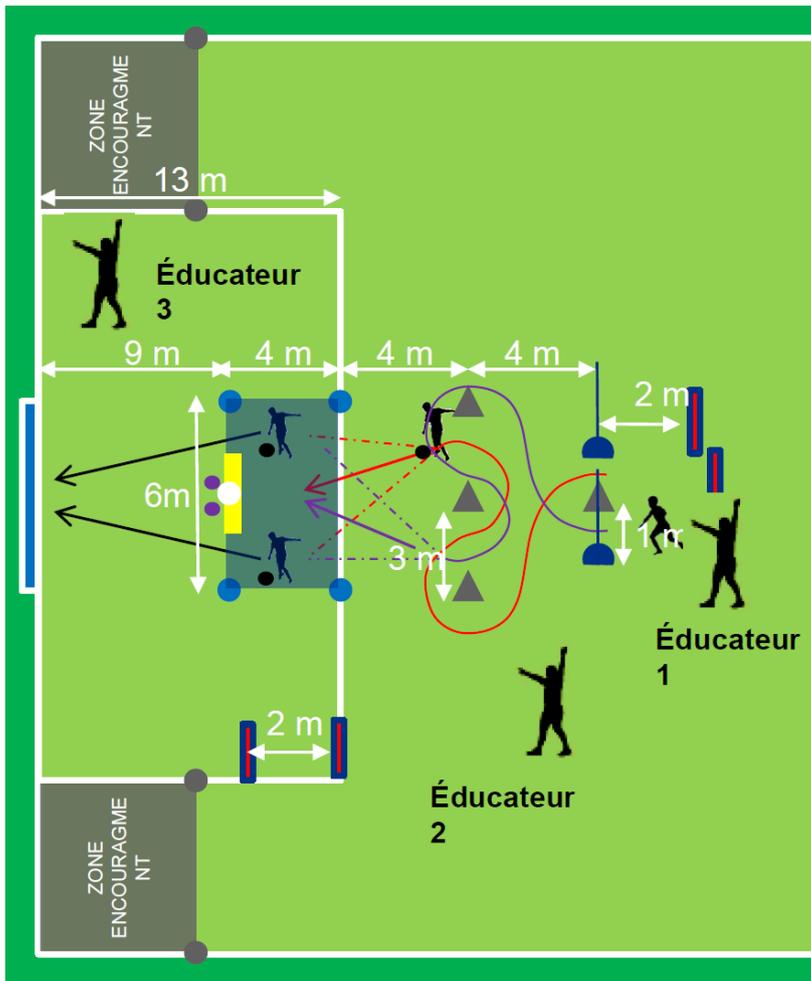
## REPARTITION DES POINTS

### 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><b>Toutes phases</b></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif possible (2 buts marqués au moins par rencontre).</p> <p>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><b>Phases départementale &amp; régionale</b></p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p><b>Phase nationale</b></p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><b>Toutes phases</b></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><b>Toutes phases</b></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><b>Phases départementale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><b>Phase régionale</b></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><b>Phase nationale</b></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><b>Phases départementale</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p><b>Phase régionale</b></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><b>Phase nationale</b></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>

## PHASE REGIONALE – 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, une passe d'appui sur le mur de rebond pour arriver dans la zone de frappe et effectuer une frappe du 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, il doit effectuer son tir avec un ballon de secours (à aller chercher au pied derrière le mur d'appui). 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. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

### Légende

- Départ gaucher
- Zone de frappe (ZF)
- Zone d'encouragement
- Mur d'appui sur le point de réparation

- Départ droitier
- Cellules de chronométrage
- Ballons de secours

### Bonus / Malus

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

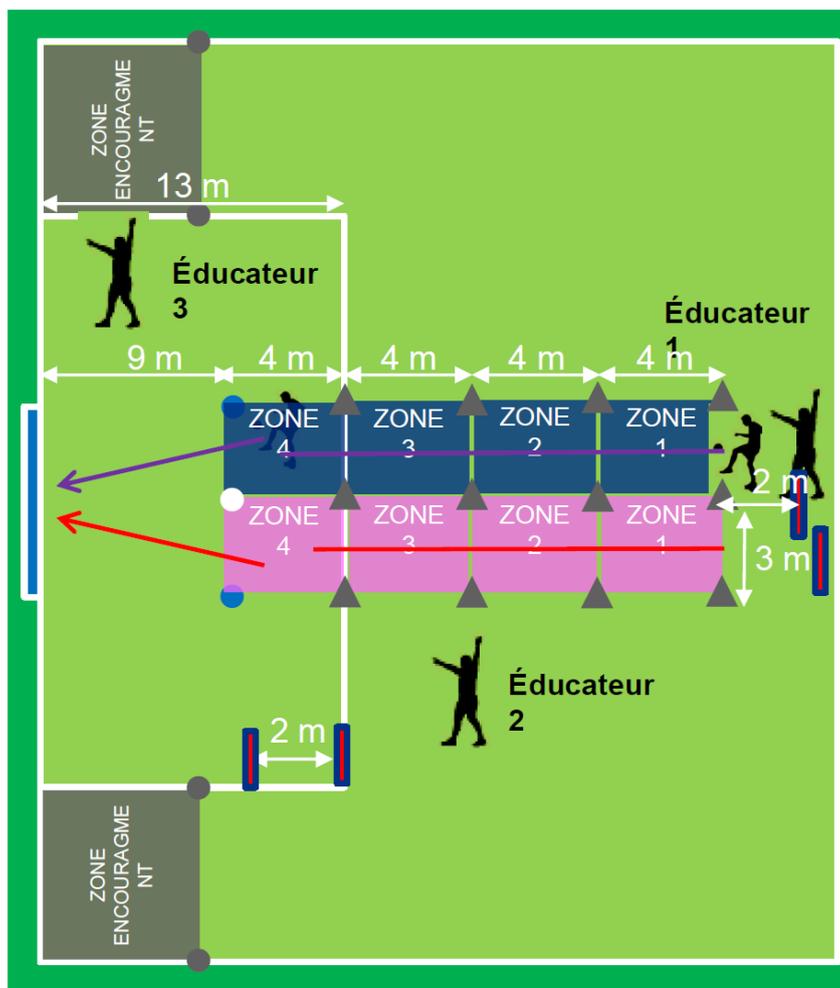
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus/temps), gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.



## PHASE REGIONALE – DEFIS JONGLAGE



### Objectif

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

### Atelier

Chaque équipe est évaluée sur le temps total de passages. Le but est de traverser les 4 zones en jonglant et effectuer une frappe de 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 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. Possibilité d'utiliser des cellules (passage entre les cellules du 1er joueur au départ et du dernier à l'arrivée).

### Légende

	Départ droitier		Départ gaucher
	Zone de jonglage		Cellules de chronométrage
	Zone d'encouragement		

### Malus

Ballon tombé dans :

- Zone 1 = + 20 sec.
- Zone 2 = + 15 sec.
- Zone 3 = + 10 sec.
- Zone 4 = pas de pénalité

**Bonus but** (1 rebond max 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 (Z4)

### 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

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.



# COMPLEXE SPORTIF BEAUFORT EN VALLEE



## VILLAGE ANIMATION



## PARKING

