LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !

REGLEMENT FESTIVAL FOOT U13 PITCH

Article 1 – Participation

Toutes les équipes (1) des clubs engagés au 31 août de la saison en cours participent au FESTIVAL FOOT U13.
Les équipes (1) engagées après cette date sont intégrées au premier tour du Challenge Dansac.

La commission des Jeunes reste seule compétente pour la désignation des exempts que nécessite l'organisation de cette épreuve.

Les cas non prévus au règlement seront tranchés en première instance par la commission départementale des jeunes.

Article 2 – Organisation de la Compétition

Le Festival Foot Pitch est organisé sur 3 journées (2 tours qualificatifs + une finale à 16 équipes).
Les dates correspondantes à ces différentes journées sont publiées au calendrier général du District.

Organisation du 1er Tour:

Les équipes engagées sont réparties en X poules de 4 équipes. Si le nombre total d'équipes engagées ne permet pas de constituer essentiellement des poules de 4 équipes, alors elles seront complétées par des poules de 3 équipes.

Seront qualifiées pour le second tour, 32 équipes :

- Les équipes classées 1ères, 2èmes de chaque poule
- Les meilleurs troisièmes issus des poules de 4 équipes dont l'ensemble des matchs se sont effectivement déroulés
- Les meilleurs troisièmes issus des poules de 3 équipes dont l'ensemble des matchs se sont effectivement déroulés
- Les meilleurs troisièmes issus des poules de 4 équipes dont 1 équipe était forfait. Le classement sera fait sur les points obtenus sur les matchs effectivement joués.

Dans le cas où des plateaux compteraient un ou plusieurs forfaits se soldant par une confrontation directe entre deux équipes, seul le vainqueur du match sera qualifié pour le tour suivant.

Le nombre de meilleur 3ème dépendra du nombre de poules, donc du nombre d'équipes engagées.

Organisation du 2ème Tour :

Participent au 2ème tour, les équipes qualifiées du 1ier tour du Festival Foot U13, soit au total 32 équipes. Elles seront réparties en 8 poules de 4 équipes.

Les équipes classées 1ères, 2ème de chaque poule seront qualifiées pour la finale (soit 16 équipes).

Les équipes classées 1ère et 2ème de chaque poule soit 16 équipes au total seront qualifiées pour la Finale Départementale.

Organisation du 3ème TOUR : Finale départementale

Participent à la Finale Départementale les 16 équipes qualifiées au 3ème tour (date fixée par la Fédération Francaise de Football et lieu à définir).

La finale départementale est composée de 3 épreuves qui rapportent chacune des points. Les équipes lauréates de la finale départementale (Filles et Garçons) accéderont à la finale régionale (lieu à définir).

LA PASSION DU FOOT,
LA DYNAMIQUE EN PLUS !

Les 3 épreuves sont les suivantes :

- Les matchs : 48 points sont attribués en cas de victoire, 24 points en cas de match nul et 12 points pour les défaites. Un bonus offensif de 12 points est attribué à partir du 2ème but inscrit.
- Les défis techniques : un défi de conduite et un défi jonglage (exemple ci-après)
- Les quiz éducatifs, un quiz sur les règles de vie (5 questions) et un quiz sur les règles de jeu (5 questions). Une bonne réponse rapportera 1 point.

Article 3 – Classement - Qualification

A l'issue de chaque tour, dans chaque poule, un classement sera établi, par addition de points cumulés match après match, en fonction du barème suivant :

3 points pour un match gagné,
1 point pour un match nul,
0 point pour un match perdu,
-1 point pour un match perdu par forfait ou par pénalité.

Ordre du classement : 1 - Nombre total de points
2 - Jongleries
3 - Goal average particulier
4 - Goal average général

Équipe absente / Forfait *:*
A chaque tour, si une équipe est absente, elle sera déclarée forfait et éliminée du Festival Foot U13.

Article 4 – Temps de Jeu

Dans chaque poule, toutes les équipes se rencontrent comme suit :

Poule de 4 équipes :
A contre B,
C contre D,
A contre C,
B contre D,
A contre D,
B contre C.

Temps du jeu 1 fois 20 min — Temps de jeu total : 3 x 20 = 60 minutes

En cas d'absence d'une équipe au plateau : *poule de 3 équipes :*
A contre B
A contre C
B contre C

Temps de jeu 2 x 15 minutes. — Temps de jeu total : 2 X 30 = 60 minutes

Un temps de coaching de 1 minute 30 par équipe par match peut être pris quand l'éducateur le souhaite.

Article 5 – Épreuve des Jongleries obligatoire

A chaque tour, avant les rencontres, toutes les équipes présentes participent à cette épreuve.
Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (pieds droit pied gauche et tête).

Chaque équipe fera **le total de ses résultats** sur les 8 meilleurs résultats limités à :

50 contacts pied gauche
50 contacts pied droit
50 contacts têtes

2 essais (pas de réchappe, c'est-à-dire aucune autre surface de contact).

Pour les jongleries pieds, le départ du ballon s'effectuera au sol avec possibilité pour le pied faible de lever le ballon avec le pied fort.

En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées comme suit :

1 - Addition au total des 8 meilleurs
- 1 du total du 9ème
- 2 du total du 10ème
- 3 du total du 11ème
- 4 du total du 12ème

2 - Contacts des têtes seulement — 1 du total des 8 meilleurs

3 - Contacts des pieds seulement — 1 du total des 8 meilleurs

Si une équipe n'effectue pas les jongleries, elle sera déclarée forfait et éliminée du Festival Foot U13.

Article 6 – Horaires

A chaque tour, rendez-vous des équipes **à 13h45.**
Coup d'envoi des rencontres **à 14h30.**

Article 7 – Participation des joueurs

Chaque équipe aura droit à 12 joueurs inscrits sur la feuille de match (les U11 peuvent participer avec un maximum de 3 joueurs). Trois joueuses U14 (âgées de 13 ans) peuvent également participer.

Chaque équipe devra obligatoirement être en mesure de proposer la liste (avec photos) de ses licenciés de la saison en cours par l'accès à l'application « Footclub Compagnon » avant le début de chaque match.

Dans le cas contraire, le (ou les) joueur(s) concerné(s) n'y figurant pas, ne peut (peuvent) prendre part à la rencontre.

Extrait article 6 des règlements des compétitions de jeunes
Une équipe ne comprendra aucun joueur ayant participé à la dernière rencontre en équipe(s) supérieure(s), si cette (ces) équipe(s) ne joue(nt) pas.
En U13, chaque équipe inférieure participant à une compétition avec des équipes supérieures peut comprendre au maximum deux joueurs ayant disputé plus de cinq matchs officiels avec les équipes supérieures (les matchs de Coupe et Challenge ne sont pas comptabilisés). Il sera procédé à une remise à zéro du nombre de match à l'issue de la 1ère phase.

Article 8 – Feuille de Match

Chaque responsable d'équipe doit remplir et **remettre dès son arrivée la feuille de match jointe** au responsable administratif de la compétition (Club accueillant le plateau).

Le responsable administratif de la compétition est tenu de transmettre au District de la Vienne de Football via la messagerie Zimbra, l'ensemble des feuilles de licences et de matchs avant le mercredi suivant immédiatement les rencontres.

Article 9 – Banc de touche / Remplacement

Il sera constitué **uniquement** de **2 adultes licenciés au club (l'éducateur et un dirigeant) responsables** de l'équipe et des **joueurs remplaçants**.

Les remplacements sont gérés par l'éducateur responsable de l'équipe.
Tout remplacement de joueur devra s'effectuer sur la ligne médiane (à tout moment du match, sans accord préalable de l'arbitre). Attendre que le joueur remplacé soit sorti de l'aire de jeu pour que le remplaçant puisse entrer.

Article 8 - Arbitrage

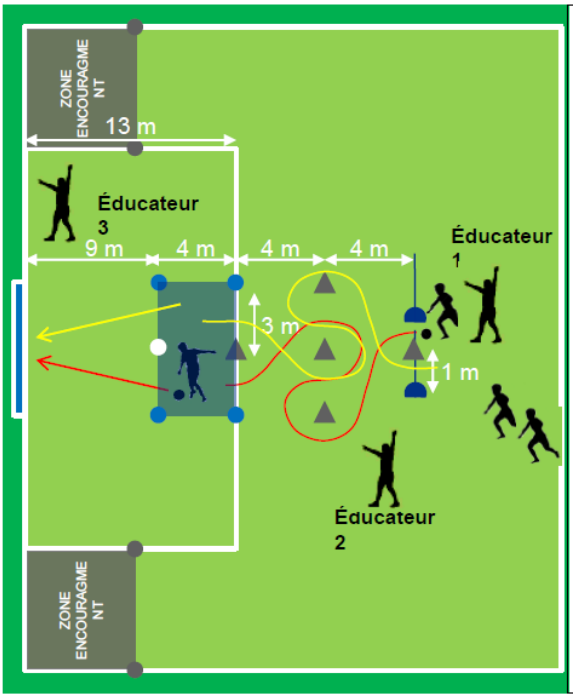
Toutes les rencontres seront dirigées par des dirigeants bénévoles **licenciés** des clubs concernés.
Préconisation : l'arbitrage à la touche pourra être assuré par les joueurs remplaçants.

Mis à jour le 09/09/25

Annexe :

Finale départementale
Fiches techniques de présentation des défis

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE



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

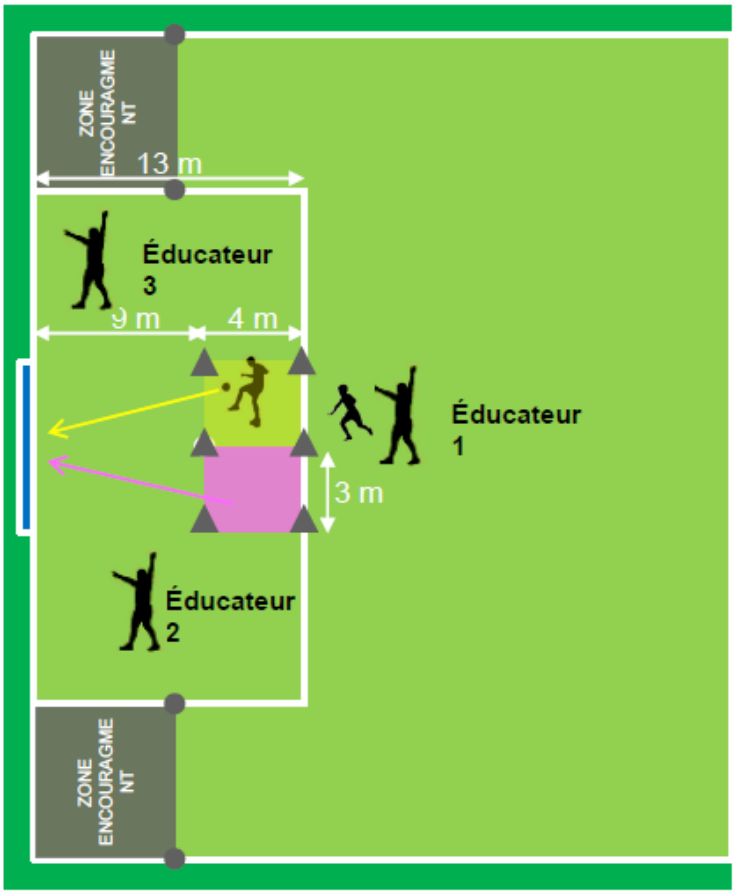
Déroulé de l'atelier :
Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bâche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) 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
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.

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 enchainer une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bâche. 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 bâche)
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