

6  
AVRIL  
2024

À MONTREUIL JUIGNÉ



# Festival FOOT U13 PITCH



L'évènement foot,  
éducatif et festif !

PHASE DÉPARTEMENTALE





## FESTIVAL FOOT U13 U13F « PITCH »

Samedi 6 AVRIL 2024

À Montreuil Juigné Stade Pierre Conotte

Clubs qualifiés Festival Foot U13 PITCH

### PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13 G « Pitch »

N° d'ordre	Equipes	N° d'ordre	Equipes
1	Andrezé Jub Jallais Fc 1	9	Beaupreau Chapelle Fc 2
2	Angers Intrépide 2	10	Chalonnnes Chaudfonds Fc 1
3	Angers Ndc 1	11	Cholet So 1
4	Angers Sca 1	12	Le Fület Chaussaire Fc 1
5	Angers Sco 1	13	Pomjeannais Ja 1
6	Angers Vaillante 1	14	Saumur Ofc 1
7	Baugé en Avant Baugeois 1	15	St André St Macaire Fc 1
8	Beaufort en Vallée Us 1	16	St Sylvain Anjou As 1

Clubs qualifiés Festival Foot U13F PITCH

### PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13 F « Pitch »

N° d'ordre	Equipes
1	Angers Croix Blanche 1
2	Angers Sco 1
3	Beaufort en Vallée Us 1
4	Cholet So 1
5	GF Beaupreau en Mauges 1
6	GJ Denée Js Layon 1
7	Mazé Us 1
8	St André St Macaire Fc 1

## 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.

Ex : une équipe qui se présente avec 11 joueurs et ayant un effectif U11, U12 et U13 confondu de 18 joueurs devra justifier les 7 absences !

Toute équipe absente, et qui n'aurait pas fait parvenir notification au District de son absence au moins 7 jours avant le jour du rassemblement se verra pénalisée d'une amende de 16€.

### **Le rendez-vous est fixé à 8h30 précises.**

Chaque équipe aligne 12 joueurs/joueuses titulaires d'une licence dûment complétée (autorisation médicale, photo...)

La présentation de licences (joueuses, joueurs, éducatrices, éducateurs, dirigeantes et dirigeants) sera exigée au début de la journée avec **la feuille de match complétée (en dernière page de ce document)**.

### **Attention :**

- La feuille de match doit correspondre au N° des maillots des joueurs (ses) tout au long du Festival.
- Chaque équipe devra prévoir si possible 2 jeux de maillots de couleur différente.
- Lors de votre arrivée à Montreuil Juigné, 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 rubalises.
- 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 !**

## PROGRAMME

HORAIRES			
8h30	ACCUEIL DES EQUIPES AU CLUB HOUSE		
	DEFI CONDUITE	DEFI JONGLAGE	QUIZ
9h10	Début des défis et quiz – Voir document « Rotations équipes défis & quiz 2024 »		
	RENCONTRES		
11H00	GARCONS – Tour 1		
11h20	GARCONS – Tour 1		
11h40	FILLES – Tour 1		
12h00	GARCONS– Tour 2		
12h20	GARCONS – Tour 2		
12H40	FILLES – Tour 2		
	PAUSE DEJEUNER		
	RENCONTRES		
14h00	GARCONS – Tour 3		
14h20	GARCONS – Tour 3		
14h40	FILLES – Tour 3		
15h00	GARCONS – Tour 4		
15h20	GARCONS – Tour 4		
15h40	FILLES – Tour 4		
16h00	GARCONS – Tour 5		
16h20	GARCONS – Tour 5		
16h40	FILLES – Tour 5		
17h00	REMISE DES RECOMPENSES		

## PROGRAMME DES RENCONTRES - FORMULE ECHIQUIER

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

Horaires	Terrain District (Terrain honneur à gauche)	Terrain Montreuil Juigné (Terrain honneur à droite)	Terrain CREDIT AGRICOLE (Terrain annexe à Gauche)	Terrain INTERSPORT (Terrain annexe à Droite)
<b>11H00</b>	Le Fület Chaussaire Fc 1	Beaufort en Vallée Us 1	Angers Sca 1	St André St Macaire Fc 1
	Angers Vaillante 1	Baugé Ea Baugeois 1	Pomjeannais Ja 1	Angers Ndc 1
<b>11H20</b>	Saumur Ofc 1	Angers Intrépide 2	Beaupreau Chapelle 2	Cholet So 1
	Chalonnnes Chaudfondes FC 1	Andrezé Jub Jallais 1	Angers Sco 1	St Sylvain Anjou As 1
<b>11h40 Féminines</b>	Cholet So 1	Beaufort en Vallée Us 1	GJ Denée Js Layon 1	Angers Croix Blanche 1
	GF Beaupréau En Mauges 1	Mazé Us 1	St André St Macaire Fc 1	Angers Sco 1

**Les rencontres suivantes seront affichées tout au long de la journée via la plateforme FFF (voir QR CODE) en fonction de la formule « ECHIQUIER »**

### REGLEMENT

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

- Matches : 5 rencontres de 14 minutes (50% des points) sans mi-temps.
- Formule échiquier.
  - Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorées d'un Bonus offensif possible (points supplémentaires à partir du 2<sup>ème</sup> but marqué par match)
- 2 Défis techniques (25% des points) :
  - Défi conduite
  - Défi-jonglage
  - 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 éducatifs règles du jeu et règles de vie (25% des points) :
  - 5 questions par joueurs (ses)

Les 3 équipes U13 et les 4 équipes U13F qui totaliseront le plus grand nombre de points seront retenues pour la Phase Régionale qui se déroulera le samedi 18 mai 2024 à Orvault.



## 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 **8** équipes pour le Festival Foot U13F « Pitch »

Les équipes seront opposées selon la formule dite « Echiquier »

La Commission d'organisation, a défini les rencontres du premier tour par tirage au sort (voir tableau plus bas) :

Par la suite, à partir du 2<sup>ème</sup> tour, ainsi que pour les 3<sup>ème</sup>, 4<sup>ème</sup> 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.

**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

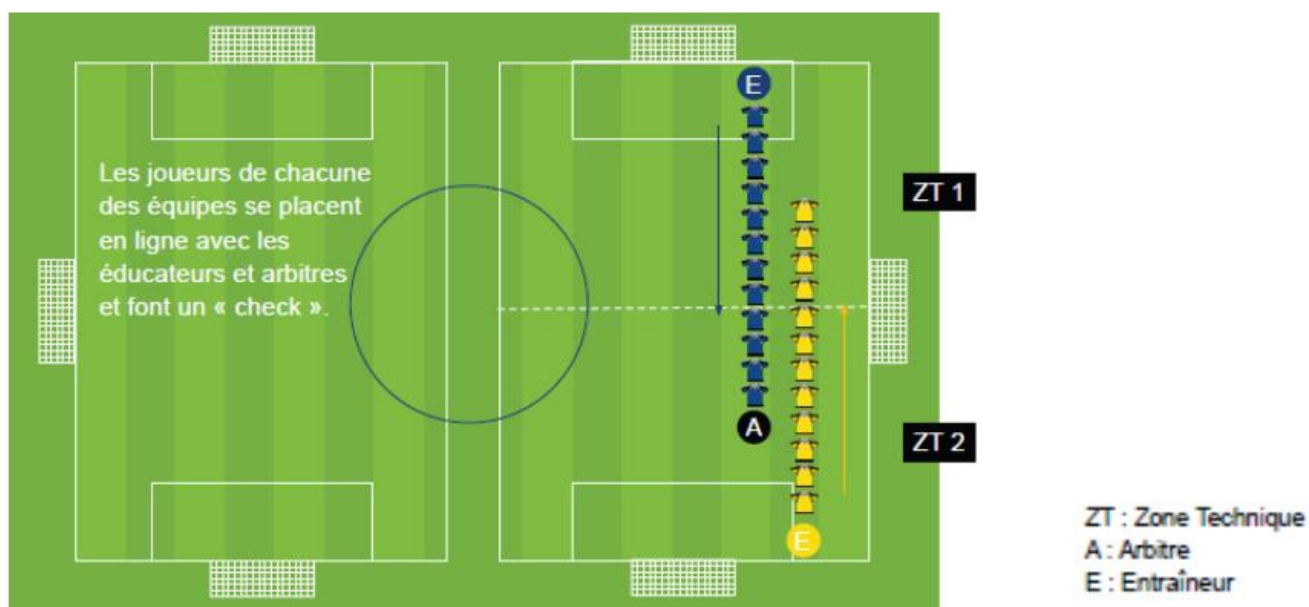
1<sup>er</sup> au 5<sup>ème</sup> tour en fonction du barème suivant :

- **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 supplémentaire 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 dans la zone de rassemblement (voir plan ci-joint) pour effectuer une entrée en musique, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par le poing. (voir croquis ci-dessous).



**Après la rencontre :**

L'ensemble des Acteurs se retrouve et se « check » une nouvelle fois.

### Article 4 – Composition des équipes :

Chaque équipe devra aligner **12** Joueurs ou Joueuses : 8 Titulaires et 4 Suppléant(e)s Licencié(e)s à la F.F.F. 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.

**La présence des licences est obligatoire (Impressions avec photos via Footclubs ou application Clubs Compagnon).**

Le nombre de joueurs/joueuses titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match est fixé à 4 dont 1 maximum ayant changé de club hors période.

## CLASSEMENT FINAL

### Article 5 – 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 Départementale 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 8<sup>ème</sup> pour le Festival Foot U13F « Pitch »**

Ceci dans le but de définir le classement et de désigner les 3 équipes U13 et les 4 équipes U13F qualifiées pour la Phase Régionale Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter le District de Football du Maine et Loire le Samedi 18 mai 2024 à Orvault.

### Article 6 – Durée des rencontres :

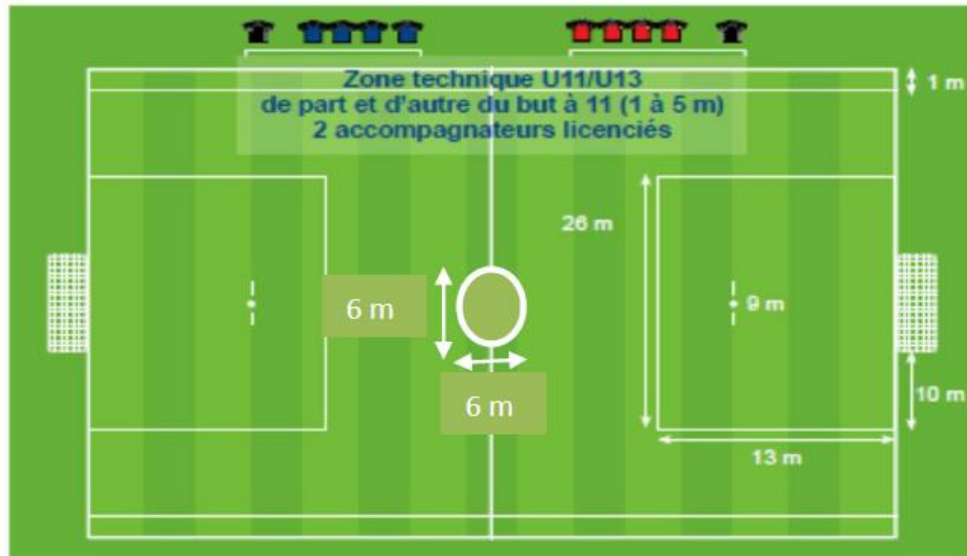
Les rencontres se jouent en une seule période de 14 minutes.

## Article 7 – 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 et les joueurs/joueuses suppléant(e)s (assis sur un banc)**. Il ne sera toléré qu'une seule personne debout.

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



## Article 8 – 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 9 - 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 et il est interdit de marquer directement.

### **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 10 – L'arbitre assistant :

Lors de cette phase départementale, l'arbitre assistant sera un joueur/une joueuse de l'équipe.

A chaque match, le responsable d'équipe proposera deux joueurs/ joueuses, qui seront identifié(e)s par une chasuble.

L'arbitre du match arrêtera le match à la moitié pour faire changer le jeune arbitre de chaque équipe.

Les responsables de terrain vérifieront l'identité du joueur/joueuse afin que tous les enfants participent à l'arbitrage. (5 matchs soit 10 enfants au total)

## Une compétition festive et éducative :

Chaque équipe qualifiée pour la phase départementale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à l'EURO 2024. Tous les acteurs du match ont un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

### Les 16 équipes U13 qualifiées (dans l'ordre alphabétique)

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13G « Pitch »					
N° d'ordre	Equipes	EQUIPE NATIONALE - EURO 2024	N° d'ordre	Equipes	EQUIPE NATIONALE - EURO 2024
1	ANDREZE JUB JALLAIS FC 1	Angleterre	9	BEAUPREAU CHAPELLE 2	Ukraine
2	ANGERS INTREPIDE 2	Suisse	10	CHALONNES CHAUDEF 1	Grèce
3	ANGERS NDC 1	Slovaquie	11	CHOLET SO 1	Albanie
4	ANGERS SCA 1	Danemark	12	LE FUILET CHAUSSAIRE 1	Croatie
5	ANGERS SCO 1	Autriche	13	SAUMUR OFC 1	Slovénie
6	ANGERS VAILLANTE 1	Portugal	14	POMJEANNAIS JA 1	Ecosse
7	BAUGE EN AVANT BAUGEOIS 1	Pays-Bas	15	ST ANDRE ST MACAIRE 1	Serbie
8	BEAUFORT EN VALLEE US 1	République tchèque	16	ST SYLVAIN ANJOU 1	Roumanie



### Les 8 équipes U13 Féminines qualifiées (dans l'ordre alphabétique)

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13F « Pitch »		
N° d'ordre	Equipes	
1	ANGERS CROIX BLANCHE 1	Pays de Galles
2	ANGERS SCO 1	Turquie
3	BEAUFORT EN VALLÉE US 1	France
4	CHOLET SO 1	Allemagne
5	GF BEAUPREAU EN MAUGES 1	Belgique
6	GJ DENÉE JS LAYON 1	Espagne
7	MAZÉ US 1	Italie
8	ST ANDRÉ SAINT MACAIRES F.C 1	Hongrie

**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...

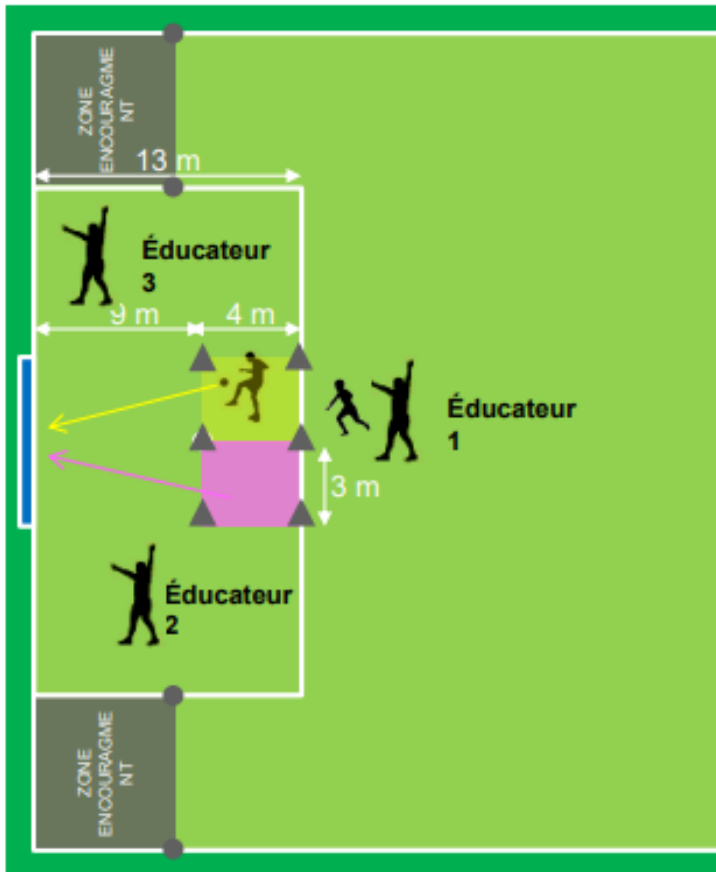
Les membres des commissions présents lors de cette manifestation éliront les meilleurs supporters parmi l'ensemble des acteurs sur : le visuel, l'ambiance et le Fair-Play.

**A vous de jouer !**

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

# EPREUVES

## PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE



### Objectif

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

### Déroulé de l'atelier

Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statique (30 pour les garçons et 15 pour les filles) dans la zone prévue à cet effet (au choix) et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. L'entrée du joueur suivant dans la zone est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou à la main pour les filles), les 2 pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si 1 pied est posé à l'extérieur de la zone, les jonglages s'arrêtent.

### Légende

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

### Malus

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

### Bonus but

(1 rebond maximum avant la bêche)

Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.

Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.

Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe

### Éducateurs

Educ1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage

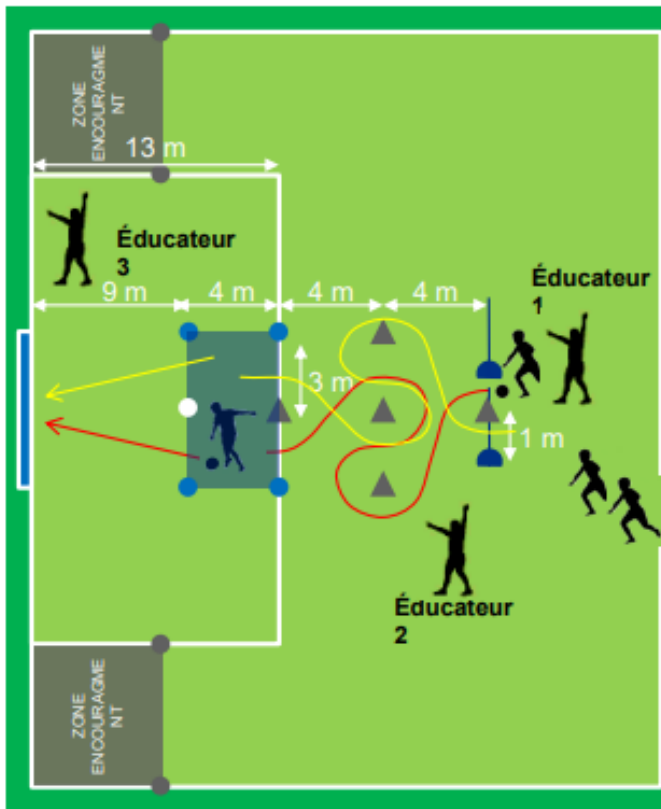
Educ2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

Educ3 : 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.

## PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE



### Objectif :

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

### Déroulé de l'atelier :

Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

### Légende

	départ gaucher		zone de frappe
	départ droitier		zone d'encouragement

### Temps bonus :

Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

### Éducateurs :

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

Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)

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

### Si moins de 12 joueurs(ses) :

Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages. Celui qui passe 2 fois, commence le relais et le termine.

## REPARTITION DES POINTS

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>Phases départementale &amp; régionale</b></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><b>Phase nationale</b></p> <p>Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorés d'un bonus offensif à partir de 3 buts marqués par rencontre. Tirage au sort pour la 1ère rencontre.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><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 départementales et régionales</b></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><b>Phase nationale</b></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se).</p> <p>Si moins de 12 joueurs/joueuses, la note générale de l'équipe sera ramenée sur 12 joueurs/joueuses. Le ratio sera automatiquement effectué par le logiciel de suivi.</p>		



## Complexe sportif Pierre Conotte – Rue David d’Angers - Montreuil Juigné

