



Samedi 28 mars 2026

À St Macaire en Mauges

Complexe sportif Georges Raymond

**SAMEDI
28 MARS
2026**



18/03/2026

Clubs qualifiés Festival Foot U13 G PITCH

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13 G « Pitch »			
N° d'ordre	Equipes	N° d'ordre	Equipes
1	BEAUFORT EN VALLEE US 1	9	ST SYLVAIN D'ANJOU AS 1
2	ANGERS SCO 1	10	ST GEORGES S/LOIRE US 1
3	SEGRE ES 1	11	PUY MAZ TESS US 1
4	ANGERS SCA 1	12	MONTREUIL JUIGNE BF 1
5	ST PIERRE MONTREVAULT AS 1	13	ANGERS VAILLANTE FC 1
6	CHEMILLE OL MELAY 1	14	BEAUPREAU LA CHAPELLE FC 1
7	ST ANDRE ST MACAIRE FC 1	15	CHOLET SO 1
8	ANDREZE JUB JALLAIS 1	16	TIERCE CHEFFES AS 1

Clubs qualifiés Festival Foot U13 F PITCH

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13 F « Pitch »	
N° d'ordre	Equipes
1	ANGERS SCO 1F
2	ENT MONTREVAULT / EVRE 1F
3	GF BEAUPREAU EN MAUGES 1F
4	MONTILLIERS ES 1F
5	CHOLET SO 1F
6	GF GESTE TILLIERES 1F
7	GF SEVREMOINE 1F
8	GF SEGRE LE LION CANDE 1F

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 pénalité financière (article 26 de l'annexe 5 des dispositions financières du District de Maine et Loire).

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, 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 »		
	RENCONTRES		
10h50	GARCONS – Tour 1		
11h10	GARCONS – Tour 1		
11h30	FILLES – Tour 1		
11h50	GARCONS– Tour 2		
12h10	GARCONS – Tour 2		
12H30	FILLES – Tour 2		
	PAUSE DEJEUNER		
	RENCONTRES		
13h40	GARCONS – Tour 3		
14h00	GARCONS – Tour 3		
14h20	FILLES – Tour 3		
14h40	GARCONS – Tour 4		
15h00	GARCONS – Tour 4		
15h20	FILLES – Tour 4		
15h40	GARCONS – Tour 5		
16h00	GARCONS – Tour 5		
16h20	FILLES – Tour 5		
A partir de 17h00	REMISE DES RECOMPENSES		

PROGRAMME DES RENCONTRES - FORMULE ÉCHIQUIER

Horaires et terrains des matchs garçons à venir du tour 1 :

Date	Terrain	Match
samedi 28 mars 10:50	District	BEAUFORT EN VALLEE US 1 - ANGERS SCO 1
samedi 28 mars 10:50	FCAM	SEGRE ES 1 - ANGERS SCA 1
samedi 28 mars 10:50	Intersport	ST PIERRE MONTREVAULT AS 1 - CHEMILLE OL MELAY 1
samedi 28 mars 10:50	Crédit Agricole	ST ANDRE ST MACAIRE FC 1 - ANDREZE JUB JALLAIS 1

Date	Terrain	Match
samedi 28 mars 11:10	District	ST SYLVAIN D'ANJOU AS 1 - ST GEORGES S/LOIRE US 1
samedi 28 mars 11:10	FCAM	PUY MAZ TESS US 1 - MONTREUIL JUIGNE BF 1
samedi 28 mars 11:10	Intersport	ANGERS VAILLANTE FC 1 - BEAUPREAU LA CHAPELLE FC 1
samedi 28 mars 11:10	Crédit Agricole	CHOLET SO 1 - TIERCE CHEFFES AS 1

Horaires et terrains des matchs filles à venir du tour 1 :

Date	Terrain	Match
samedi 28 mars 11:30	District	ANGERS SCO 1 - ENT MONTREVAULT / EVRE 1
samedi 28 mars 11:30	FCAM	GF BEAUPREAU EN MAUGES 1 - MONTILLIERS ES 1
samedi 28 mars 11:30	Intersport	CHOLET SO 1 - GF GESTE TILLIERES 1
samedi 28 mars 11:30	Crédit Agricole	GF SEVREMOINE 1 - GF SEGRE LE LION CANDE 1

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

REGLEMENT

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

- **Matches : 5 rencontres de 1 x 14 minutes (50% des points)**

Il est préconisé que le temps de jeu par joueur et joueuse soit au moins égal à 50 % du temps de jeu total.

- Formule échiquier.

- Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites majorées d'un Bonus offensif possible (points supplémentaires à partir du 2^{ème} 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 **dimanche 3 mai 2026 à Chalonnes/Loire (49)**.

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 U13 F « 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^{ème} tour, ainsi que pour les 3^{ème}, 4^{ème} et 5^{ème} tours, l'ordre des rencontres est déterminé par les Résultats et le Classement des rencontres précédentes, comme suit :

- 1^{er} contre 2^{ème}
- 3^{ème} contre 4^{ème}
- 5^{ème} contre 6^{ème}
- 7^{ème} contre 8^{ème}
- 9^{ème} contre 10^{ème}
- 11^{ème} contre 12^{ème}
- 13^{ème} contre 14^{ème}
- 15^{ème} contre 16^{ème}

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^{er} au 5^{ème} 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^{ème} but marqué par match.

Article 3 – Protocole du Fair-play :

Avant chaque rencontre :

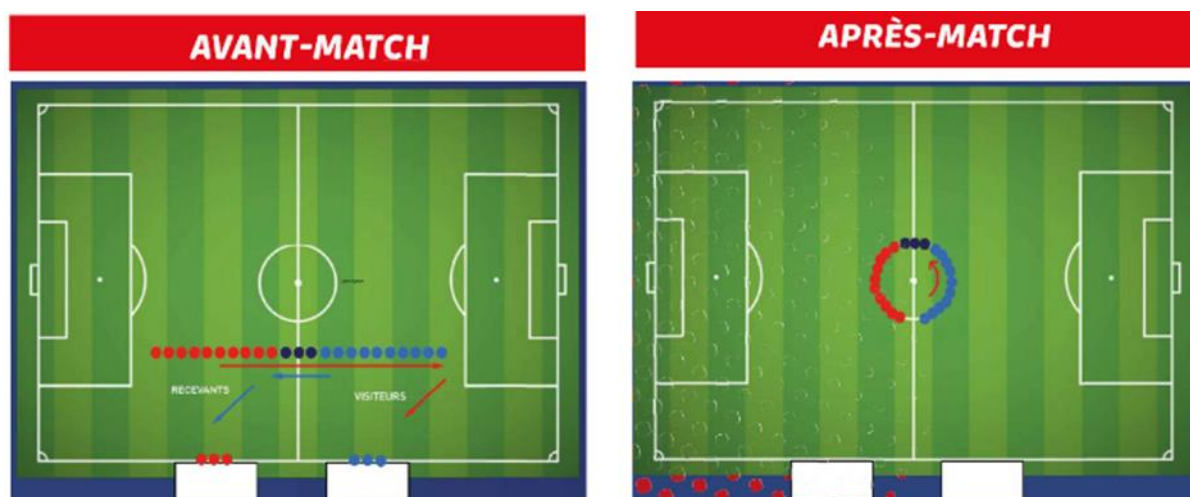
Les Joueurs ou Joueuses (y compris les suppléants), Educateurs et Arbitres se regroupent dans la zone de rassemblement (voir plan ci-joint) pour effectuer une entrée en musique, puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par le poing. (voir croquis ci-dessous).

Après la rencontre :

L'ensemble des Acteurs se retrouve et se saluer une nouvelle fois.

Il y a obligation de mettre en œuvre les protocoles d'avant et d'après match sur les matchs afin de favoriser le respect, la convivialité et l'esprit sportif dès le coup d'envoi.

Et si, la fin des rencontres peut être synonyme de frustration, il apparaît hautement symbolique que les joueurs, arbitres, dirigeants et éducateurs soient en capacité de revenir au calme et de saluer leurs adversaires.



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^{er} au 16^{ème} pour le Festival Foot U13 « Pitch »**
- **Du 1^{er} au 8^{ème} pour le Festival Foot U13 F « Pitch »**

Ceci dans le but de définir le classement et de désigner les 3 équipes U13 et les 4 équipes U13 F qualifiées pour la Phase Régionale Festival Foot U13 « Pitch » appelée à représenter le District de Football du Maine et Loire le samedi 3 mai 2026 à CHALONNES SUR LOIRE.

Article 6 – Durée des rencontres :

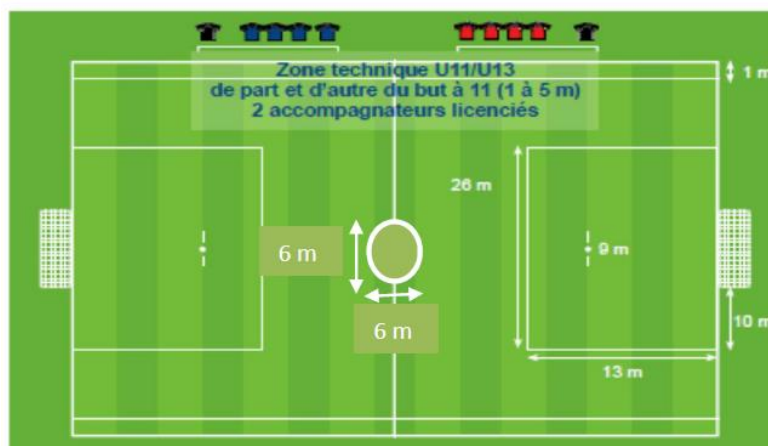
Les rencontres se jouent en **1 x 14 minutes**

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 sur les 3 identifiés sur la feuille de match (possibilité de tourner tout au long de la journée) et les joueurs/joueuses suppléant(e)s (assis sur un banc).



Il ne sera toléré qu'une seule personne debout pour transmettre les consignes.

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
- Sous maillot et/ou sous short de la même couleur que le maillot et/ou le short
- Le port de protège tibias est obligatoire
- Chaussettes relevées au-dessous des genoux
- Pas de « tiptop », de sur-chaussettes, de chevillères ou de « strap » apparents.
- Pas de bijou (collier, boucles d'oreille...),
- **Chaque équipe doit désigner un(e) capitaine sur le terrain, identifiable par un brassard.**

Article 9 - Règlement :

Utilisation du règlement officiel du Football à 8 du critérium U13 concernant les matchs (sauf sur la durée des matches, et les lois ci-dessous).

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 (**à proximité de la ligne médiane**) et **ne pourra pénétrer sur le terrain, que lorsque son partenaire sera sorti.**

Le joueur sortant doit quitter le terrain par le point des limites du terrain le plus proche de l'endroit où il se trouve. En cas d'infraction, un CFI sera accordée à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon.

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 – 12 : Fautes et incorrections

Les sanctions :

Le joueur ou la joueuse exclu à l'occasion d'un match du FFU13 G / FFU13 F ne peut pas revenir dans le match, ni s'asseoir sur le banc des remplaçants. Il/Elle est, à minima, suspendu automatiquement pour le match suivant du FFU13 G / FFU13 F, sous réserve d'une sanction aggravée de la commission d'organisation compétente.

Deux cartons jaunes sur deux matchs différents engendrent une suspension sur le match suivant.

Dans le cas où le joueur n'aurait pas purgé tous les matchs suite à ses sanctions ou écope d'un carton rouge ou d'un 2ème carton jaune lors du dernier match, et en fonction de la gravité des faits, il convient à la commission d'organisation de transmettre à l'organe disciplinaire compétent pour éventuelle suite à donner.

Incident grave :

En cas d'incident grave, la Commission d'Organisation est habilitée à prendre toutes mesures conservatoires utiles.

Elle soumet le dossier à l'organe disciplinaire compétent pour éventuelle suite à donner.

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 (prévoir deux chasubles arbitres assistants par équipe).

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 la majorité des 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 la coupe du Monde 2026**.

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 COUPE DU MONDE 2026	N° d'ordre	Equipes	EQUIPE COUPE DU MONDE 2026
1	BEAUFORT EN VALLEE US 1	Espagne	9	ST SYLVAIN D'ANJOU AS 1	Pays-Bas
2	ANGERS SCO 1	Allemagne	10	ST GEORGES S/LOIRE US 1	Belgique
3	SEGRE ES 1	Brésil	11	PUY MAZ TESS US 1	Paraguay
4	ANGERS SCA 1	Canada	12	MONTREUIL JUIGNE BF 1	Ecosse
5	ST PIERRE MONTREVAULT AS 1	Argentine	13	ANGERS VAILLANTE FC 1	Mexique
6	CHEMILLE OL MELAY 1	Japon	14	BEAUPREAU LA CHAPELLE FC 1	Ghana
7	ST ANDRE ST MACAIRE FC 1	France	15	CHOLET SO 1	Portugal
8	ANDREZE JUB JALLAIS 1	Angleterre	16	TIERCE CHEFFES AS 1	Colombie

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

PHASE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13F « Pitch »		
N° d'ordre	Equipes	EQUIPE COUPE DU MONDE 2026
1	ANGERS SCO 1F	Allemagne
2	ENT MONTREVAULT / EVRE 1F	Argentine
3	GF BEAUPREAU EN MAUGES 1F	Maroc
4	MONTILLIERS ES 1F	Algérie
5	CHOLET SO 1F	Portugal
6	GF GESTE TILLIERES 1F	Angleterre
7	GF SEVREMOINE 1F	France
8	GF SEGRE LE LION CANDE 1F	Brésil



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.

Cartons verts : le carton vert (promotion des bonnes pratiques) lors des rencontres sera mis en place lors du festival départemental U13 G/F.

A vous de jouer !

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

La Commission d'Organisation

EPREUVES

PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS CONDUITE

Objectif :

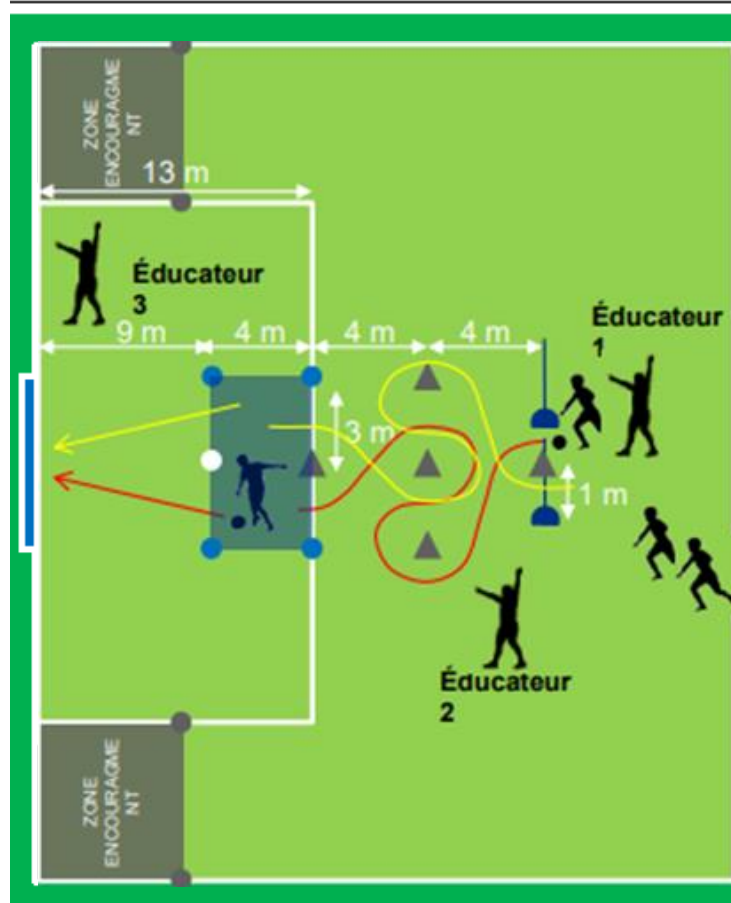
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

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 : 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.

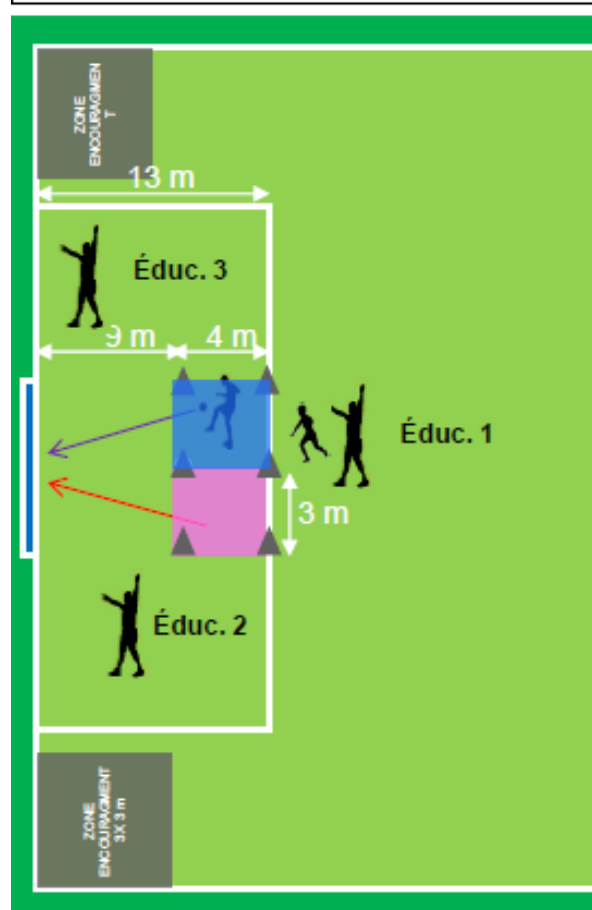
PHASE DEPARTEMENTALE – DEFIS JONGLAGE

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.



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.

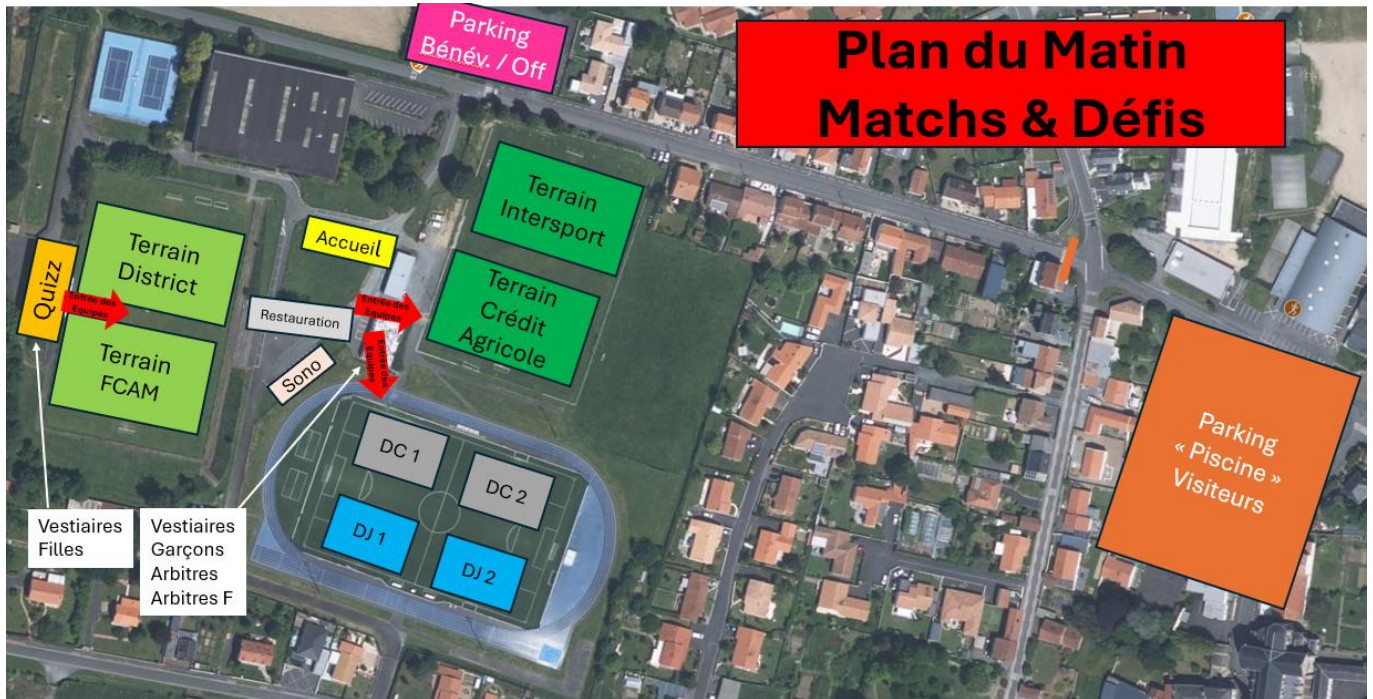
Légende

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

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
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.		

**Complexe Sportif Georges Raymond,
17 Rue Georges Raymond, 49450 Sèvremoine**



Rencontres

FEUILLE DE MATCH



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