

**SAMEDI  
5 AVRIL  
2025**



# Festival **FOOT U13** PITCH

L'évènement foot,  
éducatif et festif !



 **PHASE DÉPARTEMENTALE** 





Finale Festival U13, le **Samedi 5 Avril 2025**  
au complexe sportif de **CHAUMONT**

**Convocation** des équipes à **9h00** précise !



## ORGANISATION GENERALE

A l'arrivée des équipes, nous demandons aux dirigeants responsables de venir au podium avec les licences pour établir la feuille de présence. Attention, **les clubs doivent se présenter obligatoirement avec le listing des licences des participants.**

### Rappel des conditions de participation :

- Une équipe ne peut compter plus de 3 joueurs U11 surclassés réglementairement
- Les U14F sont autorisées à évoluer dans cette compétition « U13 ».
- Un joueur ou une joueuse doit être qualifiés dans le club au plus tard le 31 janvier 2025.
- Pour pouvoir se qualifier : **une seule absence justifiée** le jour de la compétition peut être tolérée sur les 12 joueurs cités (certificat médical de moins de 3 jours). - **20 points par joueur absent non justifiée.**

### Nombre d'équipes participantes : 8 équipes

Les 8 équipes s'opposeront sous la formule échiquier.

HONNEUR
MARNAVAL SC 1
MARNAVAL SC 2
NORD 52 EF
CHAUMONT FC
VAL MOIRON 2
SUD HAUT MARNAIS 1
SUD HAUT MARNAIS 2
3 PROVINCES 1

- Principe de la formule « échiquier » :

A l'issue de chaque tour, un classement des équipes est effectué. Le nouveau classement détermine l'ordre des rencontres du prochain tour.

**A chaque tour, les matchs s'effectuent selon le dispositif suivant : 1<sup>er</sup> contre 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> contre 4<sup>ème</sup> etc.**

**Si deux équipes se sont déjà rencontrées, on prendra la suivante au classement.**

**En cas de nombre impair, une équipe sera exempte** (elle aura le dernier n° du groupe et ne jouera pas le match. En aucun cas, une équipe ne pourra être exempte 2 fois. C'est l'équipe précédente qui sera prise). **L'équipe exempte marquera automatiquement 48 points.**



## Epreuves de la Finale Festival U13 :

### GROUPE HONNEUR

- **2 Défis Techniques** (jonglage et conduite)
- **1 quiz** (règles du jeu et règles de vie)
- **5 matchs de 18 minutes sans mi-temps**

Matches 240 points + bonus offensif (60 points)	Défi conduite 60 points	Défi Jonglage 60 points	Quiz 120 points
<p><b>Match gagné : 48 pts</b>  <b>Match nul : 24 pts</b>  <b>Match perdu : 12 pts</b>  <b>Match perdu par pénalité : 0 pt</b></p> <p>+ <b>Bonus offensif</b> = 2 buts marqués lors d'une rencontre = <b>12 points supplémentaires</b></p>	<p>Le barème sera généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.</p> <p><b>La meilleure performance aura 60 points</b> et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points</p> <p><b>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, + 20s par joueur manquant</b></p>	<p>Le barème sera généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi.</p> <p><b>La meilleure performance aura 60 points</b> et les équipes les moins bien classées auront au minimum 5 points</p> <p><b>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, + 20s par joueur manquant</b></p>	<p>10 questions au total sur les règles de vie et les règles du jeu.</p> <p><b>1 point est attribué à chaque bonne réponse.</b></p> <p><b>Si moins de 12 joueurs dans une équipe, 0 point par joueur manquant</b></p>

## Classement :

**En cas d'égalité de points, le « défi conduite » départagera les équipes.  
 Si l'égalité persiste, le « défi jonglage » servira pour départager les équipes.**

*Pour tous les cas non prévus au présent règlement, la Commission d'organisation du District Haute Marne sera la seule compétente.  
 Ses décisions seront exécutoires et sans possibilité d'appel.*

## Arbitrage :

Les rencontres seront dirigées au centre par des arbitres officiels désignés par le District Haute Marne de Football.

**L'arbitrage à la touche par les jeunes est OBLIGATOIRE comme préconisé par la Fédération Française de Football :**

- Les jeunes U13 sont accompagnés d'un dirigeant adulte du club



**Il est demandé à TOUTS les clubs de respecter le protocole Fair-Play d'avant et d'après match :**

- Entrée des équipes au niveau de la ligne médiane.
- Equipes côte à côte au centre du terrain.
- Les 2 équipes se serrent la main AVANT chaque rencontre, l'une passant devant l'autre.
- Les 2 responsables d'équipes en font de même avec l'arbitre.
- Les joueurs se serrent la main à la FIN de chaque rencontre.
- Les responsables d'équipes et les arbitres font de même.



## PROGRAMME DE LA JOURNEE

COUPE HONNEUR			
Flamion			
Heures	Terrain 1	Terrain 2	
9H30	<b>QUIZ EDUCATIF</b> (Toutes les équipes ont rendez-vous dans les vestiaires Synthétique)		
9H45	<b>Test 1 : Défi CONDUITE + Test 2 : Défi JONGLAGE</b> (Terrain Synthétique)		
10H30	3 PROVINCES NORD 52 EF	SUD HAUT MARNAIS 1 MARNAVAL SC 2	M1
10H55	SUD HAUT MARNAIS 2 VAL MOIRON	MARNAVAL SC 1 CHAUMONT FC 1	
11H20	5 <sup>ème</sup> 6 <sup>ème</sup>	7 <sup>ème</sup> 8 <sup>ème</sup>	M2
11H45	1 <sup>er</sup> 2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup> 4 <sup>ème</sup>	
12H10	5 <sup>ème</sup> 6 <sup>ème</sup>	7 <sup>ème</sup> 8 <sup>ème</sup>	M3
12H35	1 <sup>er</sup> 2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup> 4 <sup>ème</sup>	
<b>PAUSE REPAS</b>			
13H50	5 <sup>ème</sup> 6 <sup>ème</sup>	7 <sup>ème</sup> 8 <sup>ème</sup>	M4
14H15	1 <sup>er</sup> 2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup> 4 <sup>ème</sup>	
14H40	5 <sup>ème</sup> 6 <sup>ème</sup>	7 <sup>ème</sup> 8 <sup>ème</sup>	M5
15H05	1 <sup>er</sup> 2 <sup>ème</sup>	3 <sup>ème</sup> 4 <sup>ème</sup>	
<b>CLOTURE - REMISE DES RECOMPENSES</b>			

**TABLEAU**

**RECAPITULATIF**

	MATCHS					DEFI JONGLAGE	DEFI CONDUITE	QUIZZ	TOTAL	CLASS EMENT
	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5					
MARNAVAL SC 1										
MARNAVAL SC 2										
NORD 52 EF										
CHAUMONT FC										
VAL MOIRON										
SUD HAUT MARNAIS 1										
SUD HAUT MARNAIS 2										
3 PROVINCES										



# Annexes

- Défi CONDUITE
- Défi JONGLAGE
- Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral
- Carton vert
- Animation des parents supporters

## DEFI CONDUITE

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

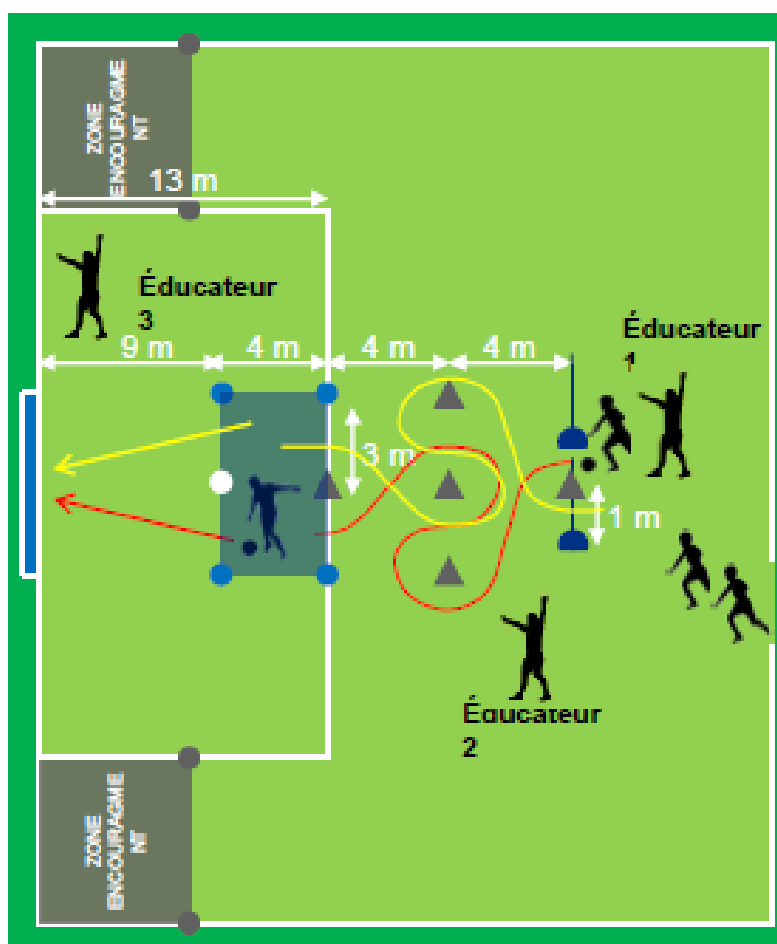
**Déroulé de l'atelier :** Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1<sup>er</sup> joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête lorsque le dernier joueur (le 12<sup>ème</sup> tireur) franchi la zone d'encouragement pour rejoindre ses coéquipiers, après avoir frappé au but. 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 d'irrégularité pour continuer le slalom.

**Temps bonus :** Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

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

**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.



### Légende

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

# DEFI 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 maximum** pour les garçons et les filles) dans la zone prévue à cet effet 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 déclenchée 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 dans la zone d'encouragement. Le départ se fait balle au sol (ou balle à la main). Les deux pieds sont autorisés (aucune surface de rattrapage), les jongles s'effectuent en posant le pied au sol avant chaque contact. Si un pied ou le ballon est à l'extérieur de la zone, les jongles s'arrêtent.

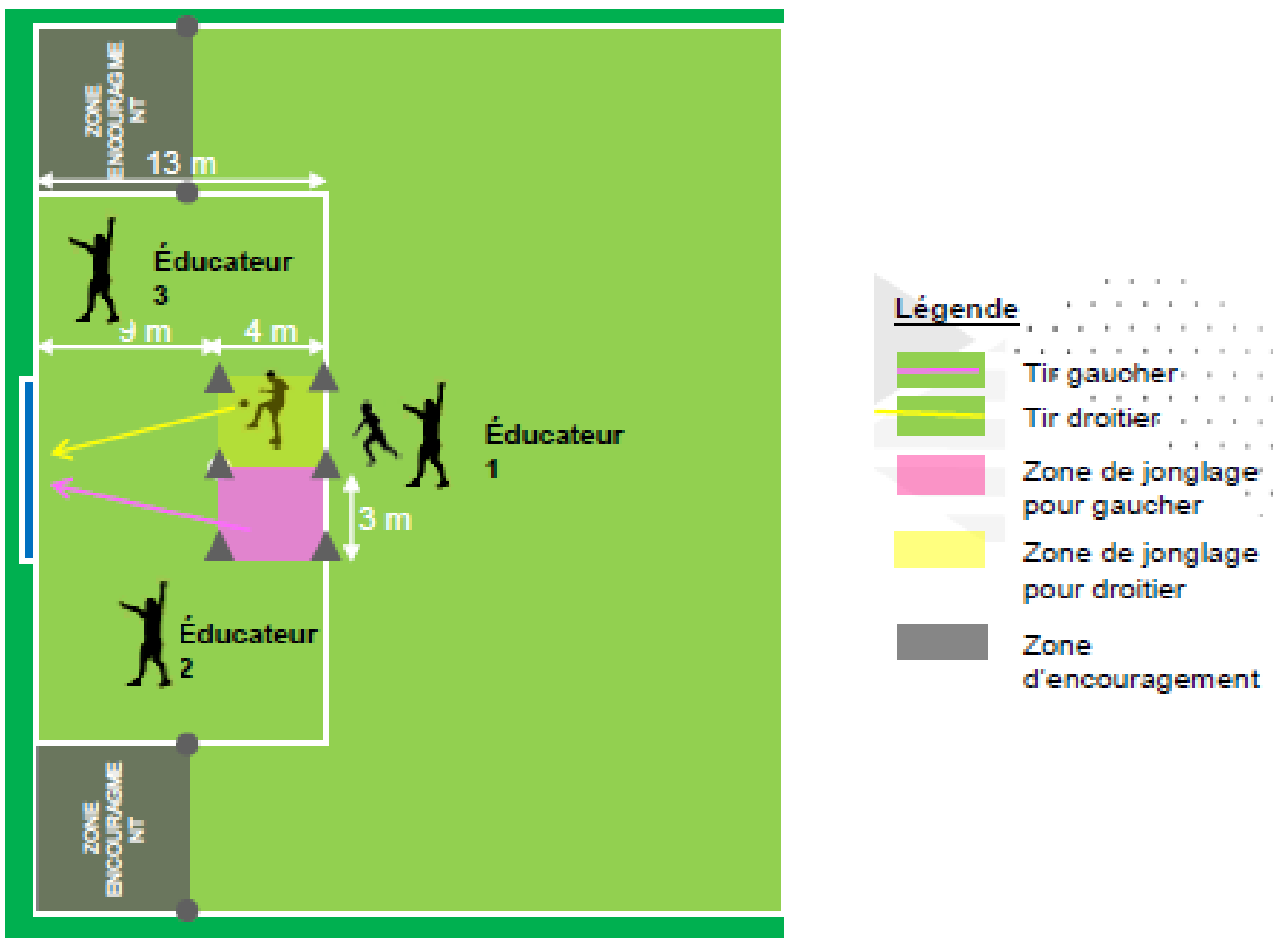
**Malus :** + 2 secondes par jonglages manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 =  $18 \times 2 = 36$  secondes en plus sur le temps final)

**Bonus :** Si cible basse atteinte = - 3 secondes sur le temps total (ballon au sol autorisé)

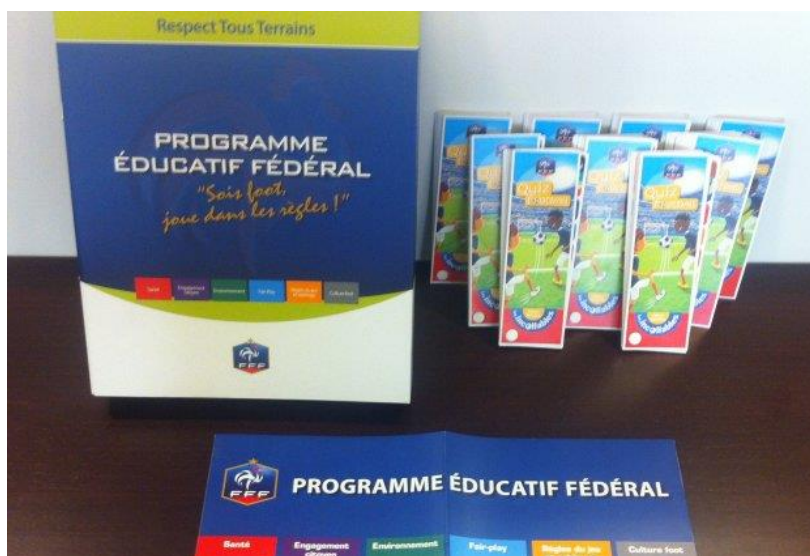
Si cible haute atteinte = - 10 secondes sur le temps total

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

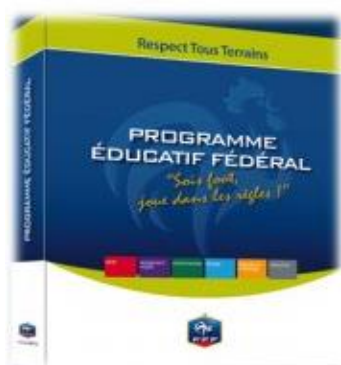
**Si moins de 12 joueurs(ses) :** Tirage au sort sur le terrain au sein de l'équipe pour compléter le nombre de joueurs manquants afin d'arriver à 12 passages.



## Quiz en rapport avec le Programme Educatif Fédéral



**Carton vert** : valorisation des bons comportements et les attitudes positives sur terrain durant la journée



**Animation des parents supporters** : prévoir des drapeaux, des banderoles, venir déguisés aux couleurs du club, effectuer des chants afin de soutenir ses jeunes joueurs

