

RÈGLEMENT FESTIVAL U13 PITCH

PHASES DÉPARTEMENTALE

Formule Échiquier 2026-2027

Il est organisé sous forme de plateaux à 4 équipes. Chaque équipe dispute 3 matchs de 23 minutes (temps de jeu maximal : 70 minutes). Si le plateau se dispute à 3 équipes, chaque équipe dispute 2 matchs de 35 minutes. Toutes les équipes jouent les trois tours de la compétition, il n'y a pas d'éliminé.

Avant chaque rencontre, il est effectué une épreuve technique : série de tirs aux buts (coups de pieds de réparation). L'organisation des épreuves techniques « Jour de Coupe ». Ce sont 4 joueurs différents qui réalisent l'épreuve avant chaque match (ou 6 joueurs différents s'il n'y a que deux matchs). L'ensemble des joueurs, y compris le gardien doivent réaliser la série de tirs aux buts sur la journée. En cas d'équipe incomplète, un joueur ne peut réaliser que 2 fois maximum le défi sur la même journée.

Journée 1 : 19 septembre 2026

Journée 2 : 21 novembre 2026

Journée 3 : 23 janvier 2026

Epreuve technique prévue sur les 3 journées « coups de pied de réparation » chronométré.

OBJECTIF DU DÉFI

Réaliser une série de **4 tirs au but le plus rapidement possible**.

Le temps réalisé permet de départager les deux équipes **en cas d'égalité** à l'issue de la séance de tirs au but.

1. ORGANISATION

- Chaque éducateur désigne **ses 4 premiers tireurs** avant le début de la séance (lorsqu'il y a 3 matchs ou 6 tireurs s'il n'y a que 2 matchs).
- Les joueurs se positionnent dans l'ordre choisi.
- Avant le début de la séance, les joueurs qui débute le défi effectuent un « **Chifoumi à 1** » afin de déterminer quelle équipe commence.
- L'équipe désignée commence la série.

CHRONOMÉTRAGE

Départ du chronomètre :

Au contact du pied avec le ballon du 1er tireur.

Arrêt du chronomètre :

Au contact du pied avec le ballon du 4^e tireur.

2. RÈGLE APRÈS CHAQUE TIR

À l'issue de son tir :

1. Le joueur **récupère son ballon**.
2. Il l'emmène dans la **zone d'encouragement**.
3. Le joueur suivant peut venir **s'installer en position d'attente**.
4. Il ne peut cependant **démarrer son action qu'une fois le joueur précédent sorti de la zone de tir**.

L'objectif est de permettre une organisation fluide tout en évitant qu'un joueur ne démarre trop tôt.

3. RÈGLES SPÉCIFIQUES DU GARDIEN DE BUT

Objectif : empêcher le ballon de franchir la ligne de but.

Position de départ : au moment du tir, le gardien doit avoir **au minimum un pied sur ou derrière la ligne de but**.

Si cette règle n'est pas respectée :

- le penalty est **à retirer** ;
- une pénalité de **10 secondes est déduite du temps global** ;
- le **2^e éducateur** est positionné sur la ligne de but afin de contrôler la position du gardien.

CONSEILS POUR LE GARDIEN

- Se concentrer **uniquement sur le tir au but**.
- Se repositionner **le plus rapidement possible** après chaque tentative afin d'être prêt pour le tir suivant.
- Si le ballon est **capté**, le gardien doit **le laisser à l'endroit où il a effectué l'arrêt**.

4. COMPORTEMENT ANTI-JEU

Tout comportement visant volontairement à **faire perdre du temps** ou à ralentir le déroulement du défi sera considéré comme de l'**anti-jeu**.

Pénalité : 20 secondes seront déduites du temps global de l'équipe.

Cette pénalité peut notamment concerner :

- tout comportement visant à ralentir le défi.

À RETENIR

4 tireurs → 4 tirs → le plus rapidement possible !

Départ : contact pied/ballon du 1^{er} tireur

Arrêt : contact pied/ballon du 4^e tireur

Gardien hors position : penalty à retirer + **10 secondes déduites**

Anti-jeu : 20 secondes déduites

Exemple préconisation :

Match 1 : les joueurs n°1 à 4

Match 2 : les joueurs n°5 à 8

Match 3 : les joueurs n° 6 à 12

1) Les rencontres du 1^{er} tour sont déterminées de la façon suivante : tirage au sort géographique.

2) Décompte des points :

- 4 points : victoire
- 2 points : nul et victoire à l'épreuve technique
- 1 point : nul et défaite à l'épreuve technique
- 0 point ; défaite
- -1 point : forfait

Lorsqu'il y a un exempt sur le plateau, les autres équipes marquent 4 points sur le match les opposant à l'exempt.

Pour départager les équipes à égalité de points, il sera tenu compte dans l'ordre suivant :

- de l'opposition directe (goal-average particulier)
- du nombre de victoires.
- **en cas d'égalité au classement après la troisième journée, le nombre d'épreuve technique remportées sur la troisième journée départagera les équipes.**
- **de l'âge du plus jeune joueur sur la troisième journée.**

3) Les rencontres des tours suivants :

Deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois durant les 2 premiers tours du Festival Football.

A l'issue des rencontres d'un tour, nous obtiendrons un classement qui servira de base au tour suivant.

Les 4 premiers au classement puis les 4 suivants...disputeront un plateau. Ces équipes seront dans la mesure du possible réparties géographiquement. Si deux équipes se sont déjà rencontrées, c'est la suivante au classement qui prend la place de l'équipe déjà rencontrée.

Le terrain du plateau sera choisi en fonction de sa disponibilité et des distances entre les équipes du plateau.

Au cours de la dernière journée, possibilité de rencontrer sur le plateau une ou plusieurs équipes déjà rencontrées lors d'un tour précédent.

4) Qualification des Équipes :

Qualification des 16 premiers pour la phase Départementale du 20 mars 2027 sur lieu à définir



U12-U13 – JOUR DE COUPE

U12-
U13

Un Football pour tous les enfants



Jour de Coupe

3 rencontres de 23 min sans pause coaching
Défi technique « Tirs au but » avant chaque rencontre

LES RENCONTRES

- Match 1 : A v B et C v D
- Match 2 : Vainqueur (A v B) v Vainqueur (C v D) et Perdant (A v B) v Perdant (C v D)
- Arbitrage des jeunes par les jeunes à la touche – Arbitrage tutoré

LA SÉANCE DE TIRS AU BUT

- 6 tirs par séance
- Tous les enfants tirent à minima 1 pénalty
- Objectifs : marquer le plus de pénalty et le plus rapidement possible
- Chronomètre : Début et fin au contact du pied avec le ballon (1^{er} et 6^{ème})
- Le gardien de but se concentre sur ses arrêts et tirent un pénalty



En cas d'égalité à la fin de la rencontre, l'équipe qui a gagné la séance de tirs au but est désignée vainqueur (Nbre de buts puis chronomètre)



DÉFI TECHNIQUE - JOUR DE COUPE

Tirs au but
U10/U11 ET U12/U13



Passion

Rénovation du Football des Enfants des U6 au U13 G & F

Plaisir