

FESTIVAL U13 PITCH

Finale départementale

SAMEDI 28 mars 2026 – Beauzac

District de football de la Haute-Loire

Club accueil : Olympique Retournac Beauzac



Les équipes qualifiées



EQUIPES U13G	
O. RETOURNAC BEAUZAC	HAUT LIGNON FOOT
GJ LOIRE MÉZENC	U.S. VALS LE PUY
GRPT EMBLAVEZ JEUNES	U.S. SUCS ET LIGNON
LE PUY FOOTBALL 43	U.S. MONISTROL S/LOIRE
U.S BRIOUDE	GROUPEMENT E.B.S.G
A.S. ST FERREOL GF	A.V.2.A
GJ HAUT PAYS DU VELAY	A.S. GRAZAC LAPTE
U.S. FONTANNOISE	A.S. VILLETTOISE

EQUIPES U13F
F.C VEZEZOUX
LE PUY FOOT 43
HAUT LIGNON
A.V.2.A

→ Tirage au sort effectué par la commission football animation le 03/03/2026

→ Les vainqueurs dans chaque catégorie participent à la finale régionale à Feurs le samedi 2 mai 2026 (FEURS)

Contenus



RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formules échiquier G : 16 équipes F : 4 à 8 équipes 5 rencontres de 18' (G) 3 rencontres de 20' (F)	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » 1 passage par joueur(se) <i>Si – de 12, tirage au sort pour le ou les passages supplémentaires.</i>	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » 5 questions/joueur(se)



50% DES POINTS

Critère sportif : les matches qui se déroulent sur des demi-terrains et se jouent à 8 contre 8 selon le règlement fédéral du football d'animation.



25% DES POINTS

Critère sportif : défis techniques conduite de balle et jongles.



25% DES POINTS

Critère éducatif : quiz règles du jeu et règles de vie.

Le calcul des points

Le classement final est réalisé par l'addition des points des 5 épreuves.
(en cas d'égalité entre 2 ou plusieurs équipes, départage par le Défi Jonglage au 10ème de seconde puis différence de buts sur les rencontres de la journée).

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	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.		



Nombre de joueurs

	PHASE DÉPARTEMENTALE PHASE RÉGIONALE	PHASE NATIONALE
GARÇONS	12 joueurs, Cat. U14F, U13/U13F, U12/U12F, U11 (3 max), -40 points par absence *	
		12 joueurs, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale
FILLES	12 joueuses, Cat. U13F/U12F/U11F (3 max), -40 points par absence*	
		12 joueuses, dont 8 minimum ayant participé à la phase régionale

***Plus d'absence excusée autorisée, c'est la commission d'organisation qui statuera**

Suivis des temps de jeu par l'équipe technique:

→ Tous les enfants doivent participer à minima à 50% du temps de jeu sur l'ensemble des matchs



Planning



FESTIVAL U13 PITCH

ORGANISATION ET DEROULEMENT



09:00

ACCUEIL DES DELEGATIONS

	Conduite	Jonglage	QUIZ
09:20	A à F	L à P	G à K
09:50	G à K	A à F	L à P
10:20	L à P	G à K	A à F

Matches

10:30 M1 Garçons
10:52 M1 Garçons
11:14 *pause 10'*
11:24 M2 Garçons
11:46 M2 Garçons

Accueil Equipes Féminines

QUIZ
Filles

12:08

Conduite	Jonglage
	Filles

12:40

Filles

13:00

M1 Filles

13:54

M3 Garçons

14:16

M3 Garçons

14:38

M2 Filles

15:02

M4 Garçons

15:24

M4 Garçons

15:46

M3 Filles

16:11

M5 Garçons

16:33

M5 Garçons

16:55

Remise des récompenses

GARÇONS	
A	GROUPEMENT E.B.S.G
B	GJ HAUT PAYS DU VELAY
C	LE PUY FOOTBALL 43
D	U.S. VALS LE PUY
E	A.S. ST FERREOL GF
F	A.S. VILLETTOISE
G	A.S. GRAZAC LAPTE
H	A.V.2.A

GARÇONS	
I	U.S. SUCS ET LIGNON
J	U.S. MONISTROL S/LOIRE
K	HAUT LIGNON FOOT
L	GJ LOIRE MÉZENC
M	O. RETOURNAC BEAUZAC
N	GRPT EMBLAVEZ JEUNES
O	U.S. FONTANNOISE
P	U.S BRIOUDE

FILLES	
A	LE PUY FOOT 43
B	F.C VEZEZOUX
C	HAUT LIGNON
D	A.V.2.A



FESTIVAL U13 PITCH

ORGANISATION ET DEROULEMENT



09:00 ACCUEIL DES DELEGATIONS

	Conduite	Jonglage	QUIZ
09:20	A à F	L à P	G à K
09:50	G à K	A à F	L à P
10:20	L à P	G à K	A à F

Matches	
10:30 M1 Garçons	Accueil Equipes Féminines
10:52 M1 Garçons	
11:14 pause 10'	
11:24 M2 Garçons	
11:46 M2 Garçons	QUIZ
	Filles
12:08	Conduite
12:40	Jonglage
13:00	Filles
13:30 M1 Filles	
13:54 M3 Garçons	
14:16 M3 Garçons	
14:38 M2 Filles	
15:02 M4 Garçons	
15:24 M4 Garçons	
15:46 M3 Filles	
16:11 M5 Garçons	
16:33 M5 Garçons	
16:55 Remise des récompenses	

GARCONS	
A	GROUPEMENT E.B.S.G
B	GJ HAUT PAYS DU VELAY
C	LE PUY FOOTBALL 43
D	U.S. VALS LE PUY
E	A.S. ST FERREOL GF
F	A.S. VILLETTOISE
G	A.S. GRAZAC LAPTE
H	A.V.2.A

GARCONS	
I	U.S. SUCS ET LIGNON
J	U.S. MONISTROL S/LOIRE
K	HAUT LIGNON FOOT
L	GJ LOIRE MÉZENC
M	O. RETOURNAC BEAUZAC
N	GRPT EMBLAVEZ JEUNES
O	U.S. FONTANNOISE
P	U.S BRIOUDE

FILLES	
A	LE PUY FOOT 43
B	F.C VEZEZOUX
C	HAUT LIGNON
D	A.V.2.A



Les 1ers matchs

		Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4
10:30	M1 GARCONS	GROUPEMENT E.B.S.G	LE PUY FOOTBALL 43	A.S. ST FERREOL GF	A.S. GRAZAC LAPTE
		GJ HAUT PAYS DU VELAY	U.S. VALS LE PUY	A.S. VILLETTOISE	A.V.2.A
10:52	M2 GARCONS	U.S. SUCS ET LIGNON	HAUT LIGNON FOOT	O. RETOURNAC BEAUZAC	U.S. FONTANNOISE
		U.S. MONISTROL S/LOIRE	GJ LOIRE MÉZENC	GRPT EMBLAVEZ JEUNES	U.S BRIOUDE
13:30	M1 FILLES	LE PUY FOOT 43	HAUT LIGNON		
		F.C VEZEZOUX	A.V.2.A		



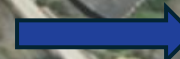
Plan



Route fermée
Accès secours uniquement
Parkings régulés jusqu'à 10h



Parking à 50m



T3

T4

piétons

ACCUEIL



QUIZ

Défi conduite 2

Défi Jongles 2

T1

T2

Défi conduite 1

Défi Jongles 1

GOLF
FOOT



WC



Festival
FOOT U13
PITCH



Plan d'accès

Vers Centre - Ville

Vers N88

ARTHAUD

PARKING

LA GARENNE



Arbitrage

- ✓ Arbitrage au centre par les jeunes officiels du district
 - ✓ Règles standard du foot à 8*
- * Remplacement « à la volée » (pas d'arrêt de jeu).
- ✓ Début des matchs commun, fin au sifflet de l'arbitre



Arbitrage des jeunes par les jeunes

→ Un remplaçant de chaque équipe qui joue est désigné arbitre de touche (rotation de l'arbitre de touche possible en cours de match)





- ✓ parcours de conduite se terminant par une frappe dans une bête.



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.

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)

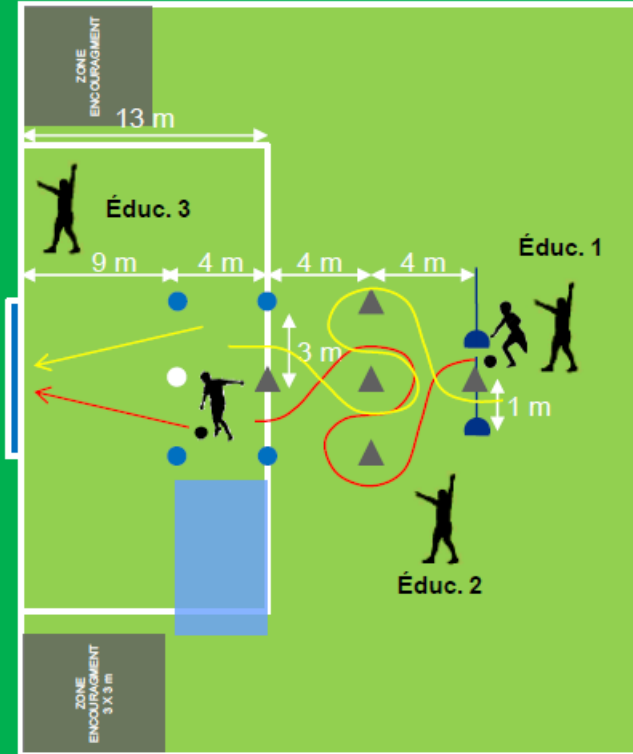
Educ.2 (resp. atelier) : gestion des passages
(respect du circuit) et chronométrage

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.



Légende

	départ gaucher		zone de frappe
	départ droitier		zone d'encouragement

Atelier technique



Défi jonglerie

- ✓ jonglerie statique se terminant par une frappe dans une bête.



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 bête. 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 bête)

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



Le quiz



- ✓ **Quiz « règles de vie »** : 5 questions à choix multiples se portant sur les thématiques « Santé », « Engagement citoyen » et « Environnement » du Programme Educatif Fédéral.
- ✓ **Quiz « règles du jeu »** : 5 questions à choix multiples se portant sur les thématiques « Fair-Play », « Arbitrage » et « Culture Foot » du Programme Educatif Fédéral.

Quiz 2022 – Règles de vie
Phase départementale
-Coche 1 case sur 3 par question-

1. Si ton match du week-end commence à 14h30, à quelle heure devras-tu terminer ton repas ?
☐ 10h30
☐ 11h30
☐ 14h30

2. Une joueuse ou un joueur qui saigne sur le terrain de football...
☐ Peut continuer de jouer sans soins
☐ N'a plus le droit de jouer jusqu'à la fin de la rencontre
☐ Doit sortir du terrain pour être soigné(e)

3. L'arbitrage à la touche chez les U13...
☐ Est réservé à celles et à ceux qui sont volontaires
☐ Est réservé à celles et à ceux qui sont sanctionnés par l'éducateur
☐ Concerné toutes les joueuses et tous les joueurs à tour de rôle

4. Quel récipient le moins polluant doit utiliser une joueuse ou un joueur pour s'hydrater à l'entraînement :
☐ Une gourde d'eau
☐ Une bouteille d'eau plastique
☐ Une brique de jus de fruit

5. La Charte de l'équipe (droits et devoirs des coéquipiers/res et de l'encadrement) que j'ai signée en début de saison...
☐ Peut ne pas être respectée si mes parents me le demandent
☐ M'expose à des sanctions par l'éducateur si je ne la respecte pas
☐ Peut ne pas être respectée par l'éducateur

Quiz 2022 – Règles de jeu
Phase départementale
-Coche 1 case sur 3 par question-

6. La ou le capitaine de ton équipe doit veiller...
☐ Aux bonnes décisions prises par l'arbitre
☐ Au bon comportement de ses partenaires
☐ Au bon comportement des adversaires

7. A la fin de la rencontre, que dois-je faire en priorité ?
☐ Saluer les adversaires et les arbitres si mon équipe a gagné
☐ Rejoindre immédiatement mon éducateur sur le banc
☐ Saluer les adversaires et les arbitres quel que soit le résultat du match

8. En U13, lorsqu'un arbitre siffle un coup-franc contre ton équipe, à quelle distance minimale du ballon doivent se tenir toutes les joueuses ou tous les joueurs de ton équipe ?
☐ 6 mètres
☐ 9 mètres
☐ 13 mètres

9. En U13, lorsque je joue le rôle d'arbitre-assistant, je dois m'aligner sur...
☐ Le dernier défenseur
☐ L'avant-dernier défenseur
☐ L'attaquant le plus en pointe

10. La Coupe du Monde Masculine 2022 aura lieu...
☐ En Arabie-Saoudite
☐ Au Qatar
☐ Aux Emirats Arabes Unis



Un quiz par joueur(se) à remplir et à remettre aux membres de l'organisation.

Une seule réponse possible par question à cocher sur le document.

Un total des points cumulés par l'ensemble des joueur(se)s de l'équipe.

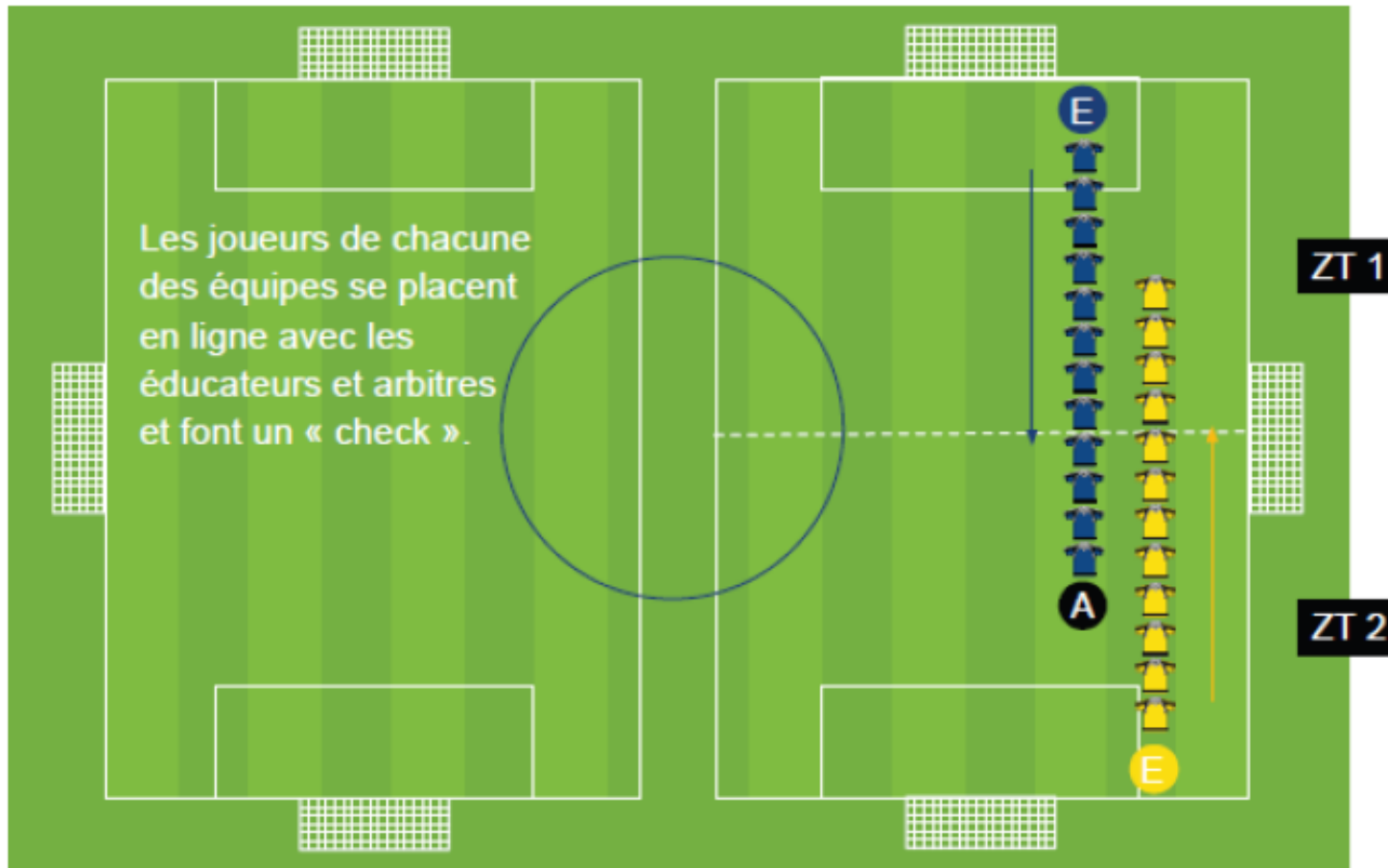


Consultez le site du P.E.F pour mieux **vous préparer** : <https://pef.fff.fr/>



Protocole Avant match

Exemple N°2 de protocole d'avant match U12/U13



ZT : Zone Technique
A : Arbitre
E : Entraîneur

Carton Vert



Valoriser les bonnes attitudes

- Catégorie prioritaire : U12 U13
- Mise en place par le club accueil
- Désigner 2 observateurs (1 par club)
- Protocole d'après match si attribution

Toutes les attitudes spontanées positives en lien avec les valeurs de la FFF :

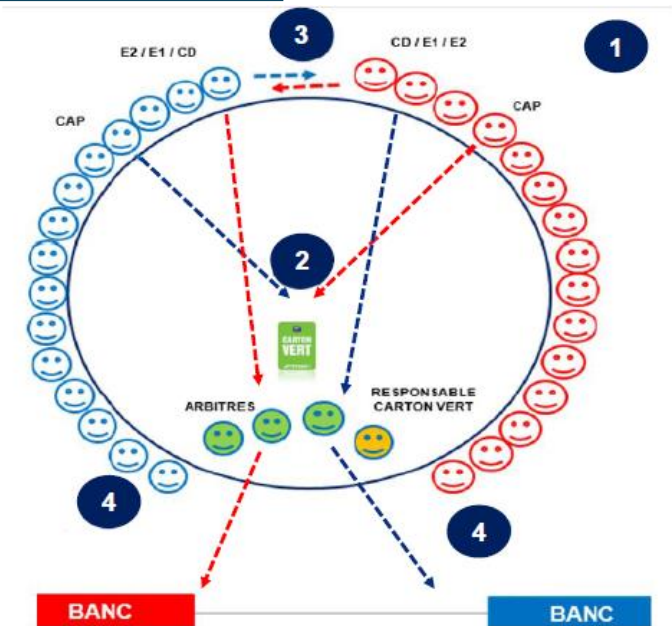
PLAISIR : Privilégier le beau geste ou le beau jeu,
Vivre avec enthousiasme et générosité son match
Partager des émotions sans exubérance avec ses partenaires...

RESPECT : Contribuer à la bonne entente au sein de l'équipe,
Reconnaître les belles actions de l'adversaire,
Porter les consignes de l'éducateur ou de l'arbitre...

ENGAGEMENT : Avoir le goût de l'effort et du dépassement de soi,
Être un capitaine exemplaire,
Continuer à jouer tout le match, même largement mené...

TOLERANCE : Minimiser l'erreur d'un partenaire,
Accepter d'être remplacé,
Favoriser l'acceptation de l'erreur arbitrale...

SOLIDARITE : Réconforter un coéquipier en difficulté,
Rester unis dans la défaite,
Se comporter comme un remplaçant exemplaire...



- 1 Les deux équipes (remplaçant(e)s compris) se mettent en place autour du rond central (comme indiqué sur le schéma)
- 2 Les deux capitaines s'avancent pour serrer la main à l'arbitre et au responsable du Carton Vert et pour une éventuelle remise de ce dernier par équipe;
- 3 En file indienne, les acteurs se checkent la main en se croisant (attention les enfants serrent la main aux adultes)
- 4 Chaque équipe retrouve son banc pour récupérer son matériel en laissant le site propre puis le libérer pour les rencontres suivantes

Supporters

Challenge des supporters

Les supporters aux couleurs du club



*Pensez au covoiturage
Prévoir une gourde*



Merci

District de football de la Haute-Loire

Club accueil : Olympique Retournac Beauzac

