

**SAMEDI
4 AVRIL
2026**



respect

plaisir

Festival **FOOT** U13 **PITCH**

L'évènement foot,
éducatif et festif !

PHASE DÉPARTEMENTALE

sport

jeu



FLASH
pour suivre



SAMEDI 4 AVRIL 2026
PHASE DÉPARTEMENTALE

à MAYENNE



FFF.fr @fff



PHASE DÉPARTEMENTALE DU FESTIVAL FOOT U13

Samedi 4 AVRIL 2026 à Mayenne



LES ÉQUIPES QUALIFIÉES

U13 Garçons et Filles	U13 F.		U13 M.			
	1	ENT. BALLOTS/SOM	1	L'HUISSERIE AS	9	ENT. ARON
	2	ENT. ARON	2	STADE LAVALLOIS MFC	10	GJ 3 SOURCES
	3	STADE LAVALLOIS MFC	3	BONCHAMP ES	11	ST BERTHEVIN US
	4	ENT. MONTSURS	4	GJ HAUT ANJOU	12	CHANGE US
	5	FC DU CRAONNAIS	5	GJ PAYS DE L'ERNEE	13	GJF BAS MAINE
	6	FC DE L' AISNE	6	GJ VAL DE JOUANNE	14	STADE MAYENNAIS FC
	7	BONCHAMP ES	7	MERAL COSSE US	15	GJ PAYS DE CHATEAU GONTIER
	8	ENT. USSPB/LOIRON	8	LAVAL BOURNY AS	16	ENT. AMBRIERES

Organisation et déroulement de la journée

(il est demandé aux équipes de se tenir prêtes 5 minutes avant l'horaire indiquée)

Horaires	U13 F.	U13 G.	
8h45 à 9h	Accueil des équipes		
9h15	Briefing des éducateurs		
9h45	Défi jonglerie (U13F)	Quiz éducatif (U13M de 1 à 8)	Défi conduite (U13M de 9 à 16)
10h15	Quiz éducatif (U13F)	Défi conduite (U13M de 1 à 8)	Défi jonglerie (U13M de 9 à 16)
10h45	Défi conduite (U13F)	Défi jonglerie (U13M de 1 à 8)	Quiz éducatif (U13M de 9 à 16)
11h15			
11h30		Matches - 1 ^{ère} séquence (U13M de 1 à 8)	Matches - 1 ^{ère} séquence (U13M de 9 à 12)
11h50	Matches - 1 ^{ère} séquence (U13F de 1 à 8)		Matches - 1 ^{ère} séquence (U13 de 13 à 16)
12h10			
12h20		Matches - 2 ^{ème} séquence	Matches - 2 ^{ème} séquence
12h40	Matches - 2 ^{ème} séquence		Matches - 2 ^{ème} séquence
13h00	Pause déjeuner		
14h10		Matches - 3 ^{ème} séquence	Matches - 3 ^{ème} séquence
14h30	Matches - 3 ^{ème} séquence		Matches - 3 ^{ème} séquence
14h50			
15h		Matches - 4 ^{ème} séquence	Matches - 4 ^{ème} séquence
15h20	Matches - 4 ^{ème} séquence		Matches - 4 ^{ème} séquence
15h40			
15h50		Matches - 5 ^{ème} séquence	Matches - 5 ^{ème} séquence
16h10	Matches - 5 ^{ème} séquence		Matches - 5 ^{ème} séquence
16h30	Résultats et récompenses		
17h	Fin de la journée		

1.1 Conditions de participation

CONDITIONS DE PARTICIPATION

	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**

EPREUVES PHASES DEPARTEMENTALE / REGIONALE / NATIONALE

Qualifications pour la phase départementale : format « Jour de Coupe »

RENCONTRES	DEFIS TECHNIQUES	QUIZ EDUCATIFS
Formule échiquier – 1 groupe Phases départementales et régionales G : 1 groupe de 16 équipes F : 1 groupe de 4 à 16 équipes (dpt) et 8 à 16 équipes (rgl) 5 rencontres de 2x7' (plus pause coaching de 2')ou 1x16'. Phase nationale G & F : 1 groupe de 16 équipes 6 rencontres de 2x10' (plus pause coaching de 2').	1 défi « conduite » 1 défi « jonglage » Phases départementales, régionales et nationale 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.	1 quiz « règles de vie » 1 quiz « règles de jeu » Phases départementales et régionales 5 questions/joueur(se) Phase nationale 10 questions/joueur(se)



FESTIVAL FOOT U13/U13F « PITCH »
FINALE PHASE DEPARTEMENTALE
SAMEDI 4 AVRIL 2026 à MAYENNE



Le rendez-vous est fixé à 9h précise.

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

Suite aux conditions de participation (page précédente), les équipes doivent présenter 12 joueurs par équipe.

La priorité est donnée au Festival Foot U13 : Coupe Nationale !

Toute équipe ne présentant pas les 12 joueurs ou les justificatifs (2 absences justifiées maxi) ne sera pas qualifiable pour la phase régionale (-40 pts par absence non-justifiée).

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 !

Le comité d'organisation statuera sur la justification des absences.

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 2 jeux de maillots de couleurs différentes.
- Lors de votre arrivée sur le site du Parc des Sports Claude Leblanc à Mayenne, des vestiaires 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 rubalise. 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 !



REGLEMENT



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

- **Matches** : 5 rencontres de 16 minutes (50% des points) sans mi-temps.
- **Formule échiquier** :
 - Attribution des points en fonction des victoires, nuls et défaites, majorés d'un Bonus offensif possible (point supplémentaire à partir du 2ème but marqué)
- **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 règles du jeu et règles de vie** (25% des points) :
 - 5 questions par joueurs (ses)

Les 3 équipes U13 et les 2 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 sur Loire (49).**

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^{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 qui la suit au Classement.

Le logiciel « ECHIQUIER » gère la gestion des terrains.

En cas d'égalité au classement final, le défi-jonglage départage les équipes.

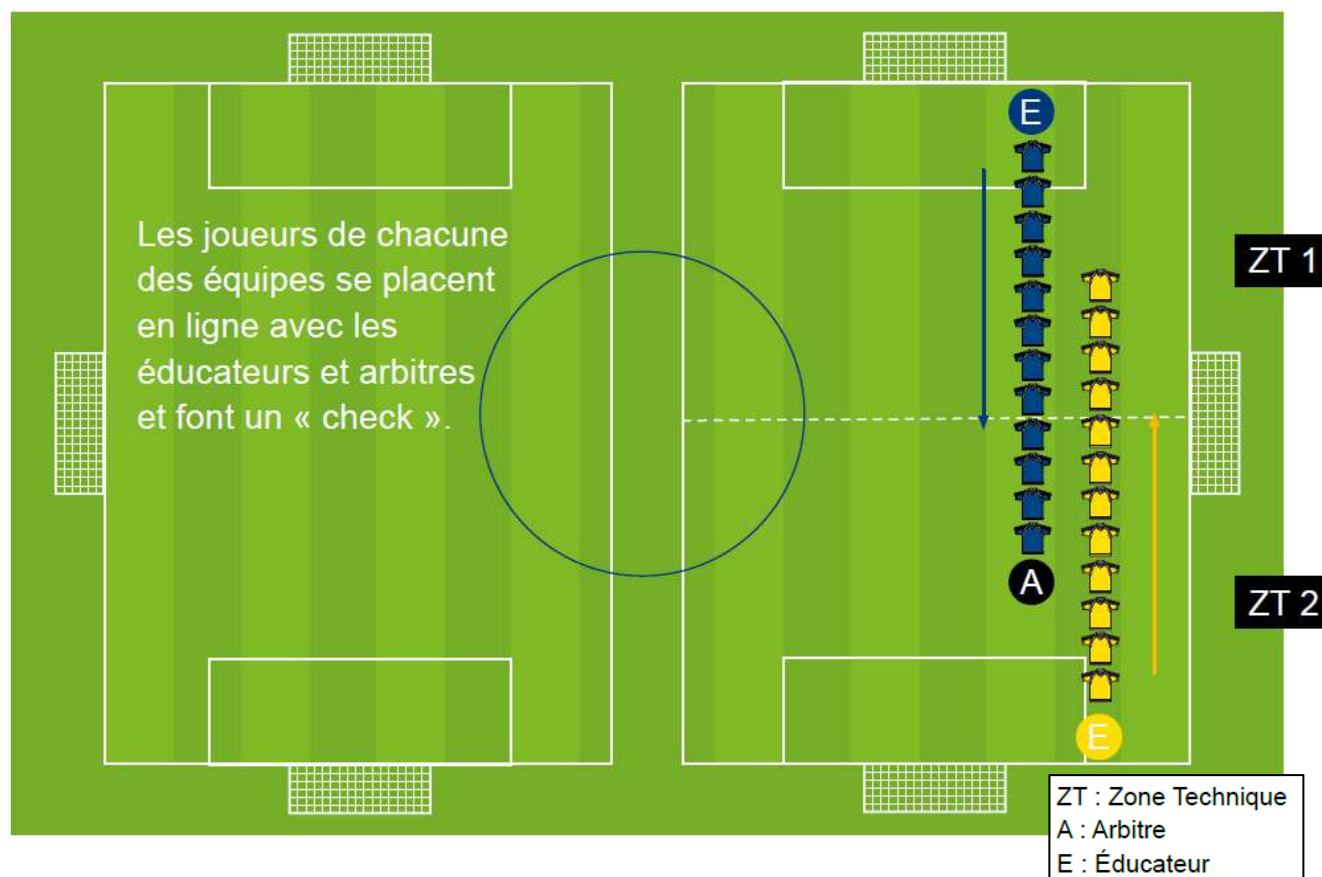
Article 2 – Classement :

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), puis l'ensemble s'aligne au centre du terrain et se salue par une poignée de main ou « check » (voir croquis ci-dessous).



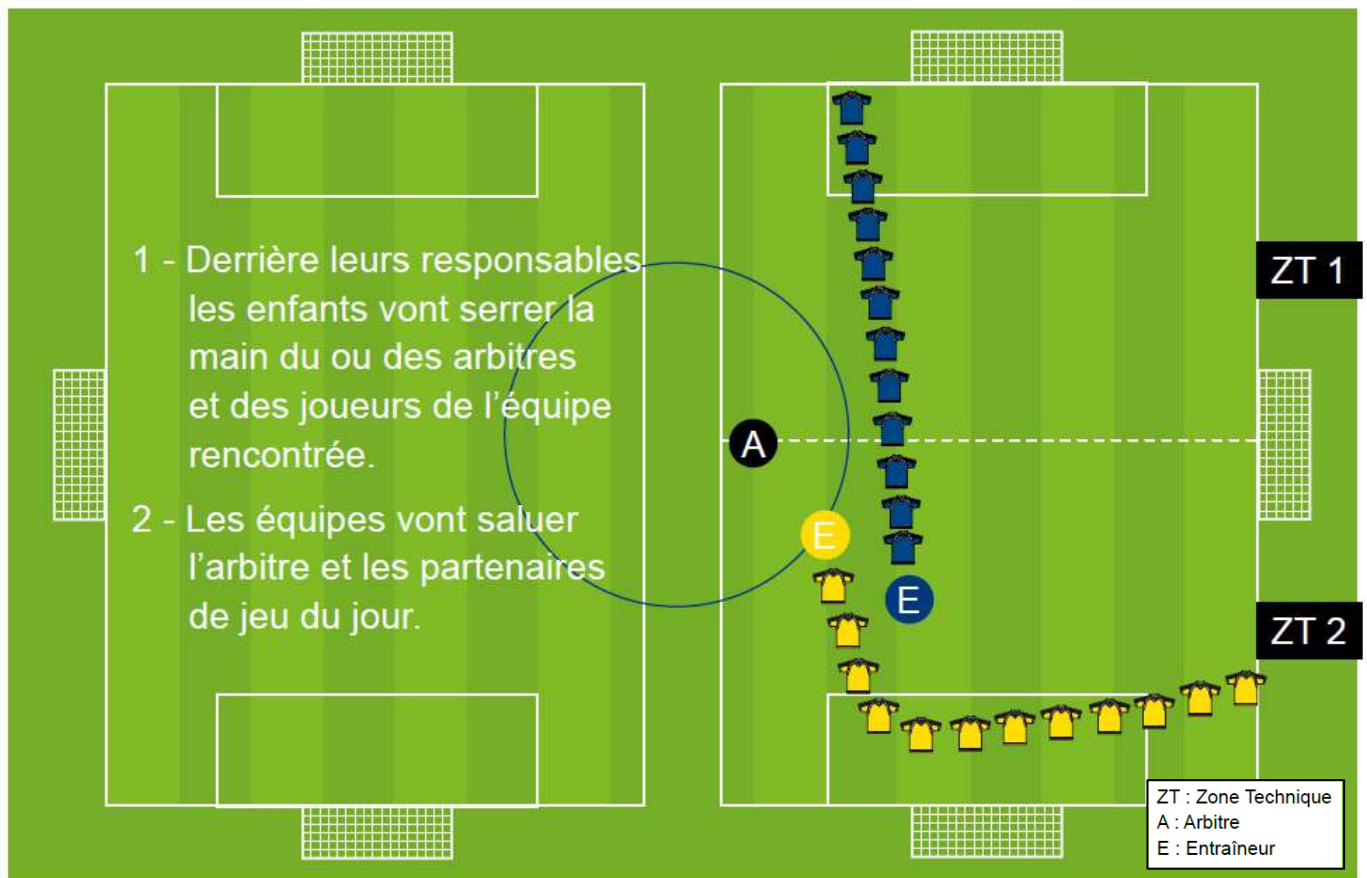
Pendant la rencontre : Lors des 5 rencontres, le dirigeant de l'équipe fera le suivi du temps de jeu de ses joueurs afin de suivre la participation de tous les joueurs (Document en fin de dossier qui sera remis le jour aux éducateurs).

Chaque joueur (se) doit participer au moins à 50% du temps de jeu total de la journée (sauf GB).

Ce document devra être transmis à la fin de la journée aux responsables des terrains après la dernière rencontre.

Rappel : Educateurs, Dirigeants, laissons jouer les enfants. Aidons l'arbitre dans sa mission.

Après la rencontre : L'ensemble des Acteurs se retrouve et « check » ou se serre une nouvelle fois la main.



**« HUMBLES
ET RESPECTUEUX
DANS LA VICTOIRE
ET CALMES ET UNIS
DANS LA DÉFAITE !! »**

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 en double exemplaire.

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 des Compétitions Jeunes et Féminines établira le classement :

- Du 1er au 16ème pour le Festival Foot U13 « Pitch »
- Du 1er au 8ème pour le Festival Foot U13F « Pitch »

Ceci dans le but de désigner les 3 équipes U13 et les 2 équipes U13F qualifiées pour la Phase Régionale Festival Foot U13 « Pitch », et appelées à représenter le District de Football de la Mayenne **le dimanche 3 mai 2026 à Chalonnes sur Loire (49).**

Article 6 – Durée des rencontres :

Les rencontres se jouent en **une seule période de 16 minutes.**

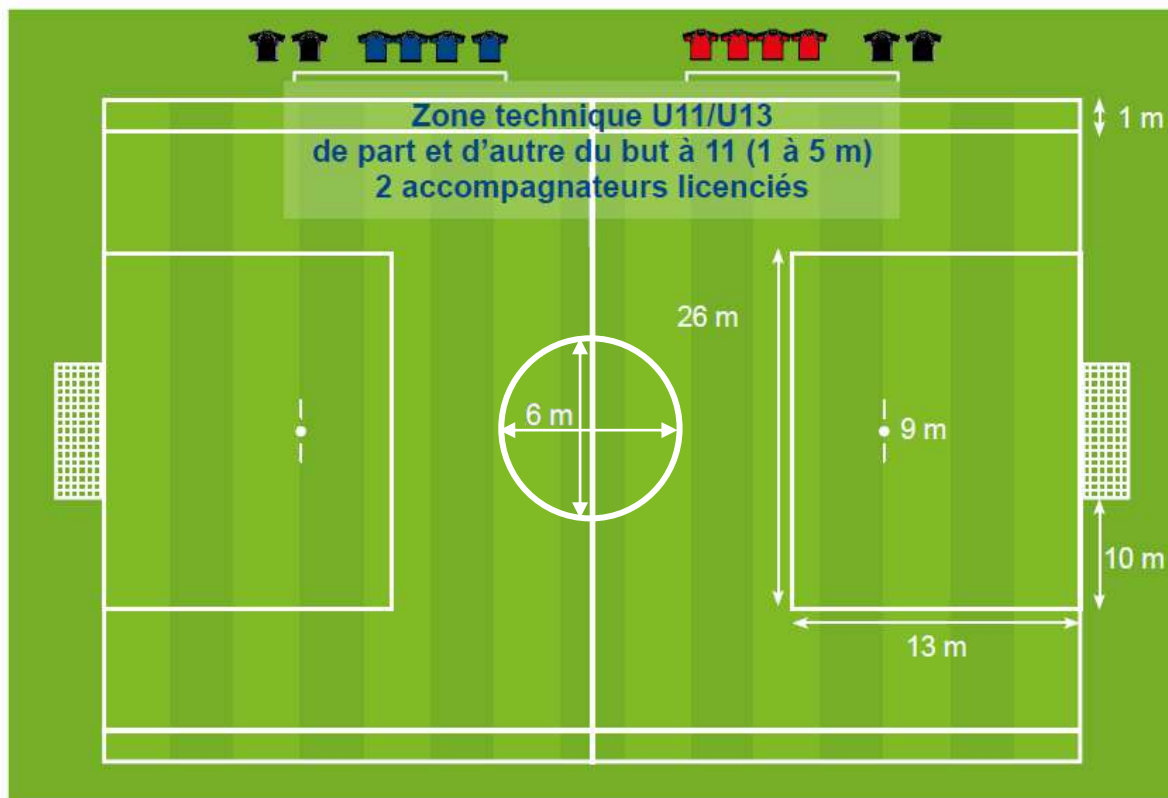
Article 7 – Discipline et Bancs de Touche :

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 rubalise.



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.

Une exception, cependant, si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi ou de la reprise du jeu, le But ne sera pas validé et le jeu reprendra par une sortie de but.

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, assisté d'un arbitre officiel qui l'accompagne dans ses décisions.

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 :

THÈME : COUPE DU MONDE FIFA 2026

Chaque équipe qualifiée pour la finale départementale du Festival Foot U13 représente un pays participant à la COUPE DU MONDE FIFA 2026. Tous les acteurs du match U13 ont ainsi un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur (infos pages suivantes).



Festival Foot U13

Phase départementale 2026



OBJECTIF : apporter un côté « fun » et moins compétitif à cette manifestation

Date et lieu : samedi 4 avril 2026 à Mayenne

Public ciblé : enfants U12/U13, éducateurs, parents ...

UNE ÉQUIPE QUALIFIÉE = 1 PAYS !

Chaque équipe qualifiée pour la finale du Festival Foot U13 représente un Pays qualifié pour la Coupe du Monde 2026. Tous les acteurs du match U13 ont ainsi un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

- **L'équipe :** prévoir des maillots ou confectionner des t-shirts aux couleurs du Pays représenté



- **L'éducateur :** idem, avec possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)
- **Parents et accompagnateurs :** acteurs des matchs des enfants (supporters !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés ... Toutes les bonnes idées sont bonnes à prendre !



Soyez originaux, des récompenses seront prévues ce jour-là pour les délégations qui jouent le plus le jeu de cette animation conviviale et dynamique !

Animation « Coupe du Monde 2026 »

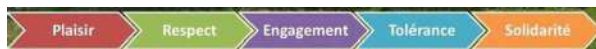
ATTRIBUTION DES PAYS

U13 FILLES

EQUIPE U13 FEMININE	PAYS REPRESENTÉ
ENT. BALLOTS/SOM	BELGIQUE
ENT. ARON	FRANCE
STADE LAVALLOIS MFC	COTE D'IVOIRE
ENT. MONTSURS	ESPAGNE
FC DU CRAONNAIS	PORTUGAL
FC DE L' AISNE	PAYS-BAS
BONCHAMP ES	CROATIE
ENT. USSPB/LOIRON	ARGENTINE



Merci à l'ensemble des acteurs des clubs de bien vouloir jouer le jeu de cette animation visant à valoriser l'aspect festif et convivial du football !



Animation « Coupe du Monde 2026 »

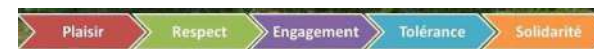
ATTRIBUTION DES PAYS

U13 GARÇONS

EQUIPE U13 MASCULINE	PAYS REPRESENTÉ
L'HUISSERIE AS	MAROC
STADE LAVALLOIS MFC	COTE D'IVOIRE
BONCHAMP ES	CROATIE
GJ HAUT ANJOU	AUTRICHE
GJ PAYS DE L'ERNEE	ETATS-UNIS
GJ VAL DE JOUANNE	NORVEGE
MERAL COSSE US	NOUVELLE ZELANDE
LAVAL BOURNY AS	CANADA
ENT. ARON	FRANCE
GJ 3 SOURCES	ARGENTINE
ST BERTHEVIN US	MEXIQUE
CHANGE US	ECOSSE
GJF BAS MAINE	SUISSE
STADE MAYENNAIS FC	ALLEMAGNE
GJ PAYS DE CHATEAU GONTIER	JAPON
ENT. AMBRIERES	BRESIL



Merci à l'ensemble des acteurs des clubs de bien vouloir jouer le jeu de cette animation visant à valoriser l'aspect festif et convivial du football !





PROGRAMME DES RENCONTRES

Formule ECHIQUIER



1^{er} Tour

Matches tour 1 Garçon			
SAMEDI 04 AVRIL 2026			
Terrain : Terrain A			
ST BERTHEVIN US		11h30	CHANGE US
Terrain : Terrain B			
ENT. ARON		11h30	GJ 3 SOURCES
Terrain : Terrain C			
MERAL COSSE US		11h30	LAVAL BOURNY AS
Terrain : Terrain D			
GJ PAYS DE L'ERNEE		11h30	GJ VAL DE JOUANNE
Terrain : Terrain E			
BONCHAMP ES		11h30	GJ HAUT ANJOU
Terrain : Terrain F			
L'HUISSERIE AS		11h30	STADE LAVALLOIS MFC
Terrain : Terrain A			
GJ PAYS DE CHATEAU GONTIER		11h50	ENT. AMBRIERES
Terrain : Terrain B			
GJF BAS MAINE		11h50	STADE MAYENNAIS FC

Matches tour 1 Fille			
SAMEDI 04 AVRIL 2026			
Terrain : Terrain C			
ENT. BALLOTS/SOM		11h50	ENT. ARON
Terrain : Terrain D			
STADE LAVALLOIS MFC		11h50	ENT. MONTSURS
Terrain : Terrain E			
FC DU CRAONNAIS		11h50	FC DE L' AISNE
Terrain : Terrain F			
BONCHAMP ES		11h50	ENT. USSPB/LOIRON

Les rencontres suivantes seront affichées tout au long de la journée en fonction de la formule « ECHIQUIER » géré par le logiciel Festival FOOT U13.

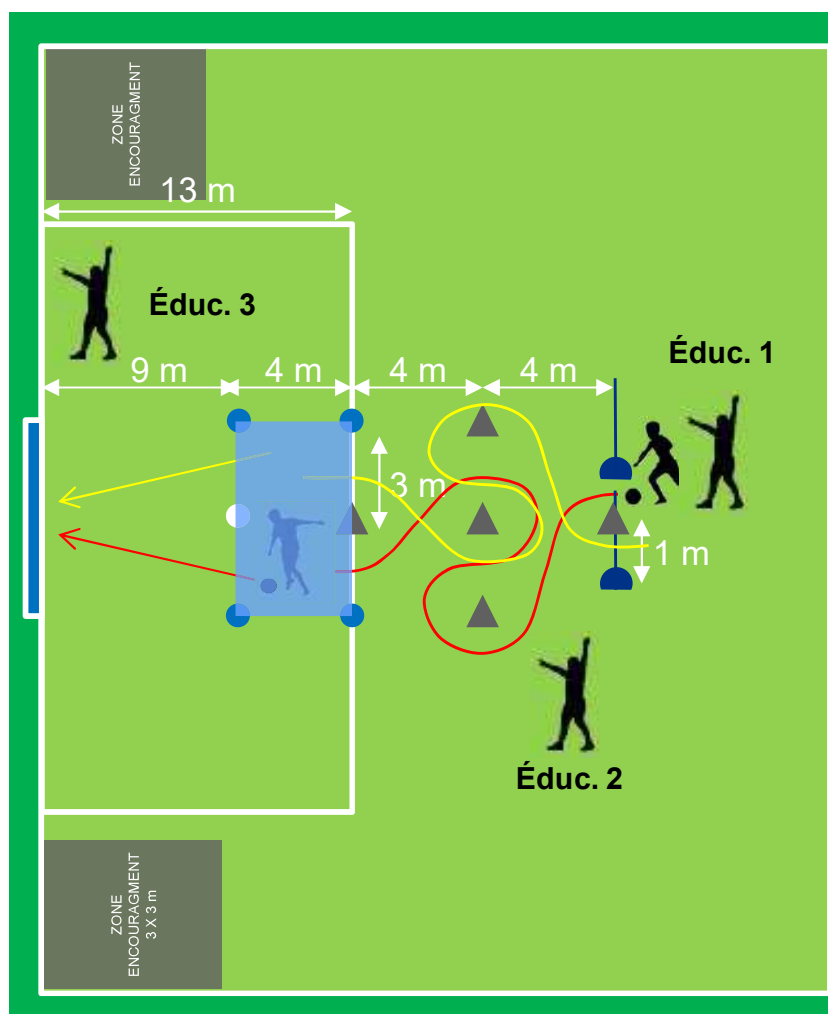
A vous de jouer !

Tous les cas non prévus seront réglés par la Commission Départementale d'Organisation des Compétitions Jeunes et Féminines, dont les décisions seront sans appel.

La CDOC Jeunes et Féminines

3.1 Descriptif des ateliers

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

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

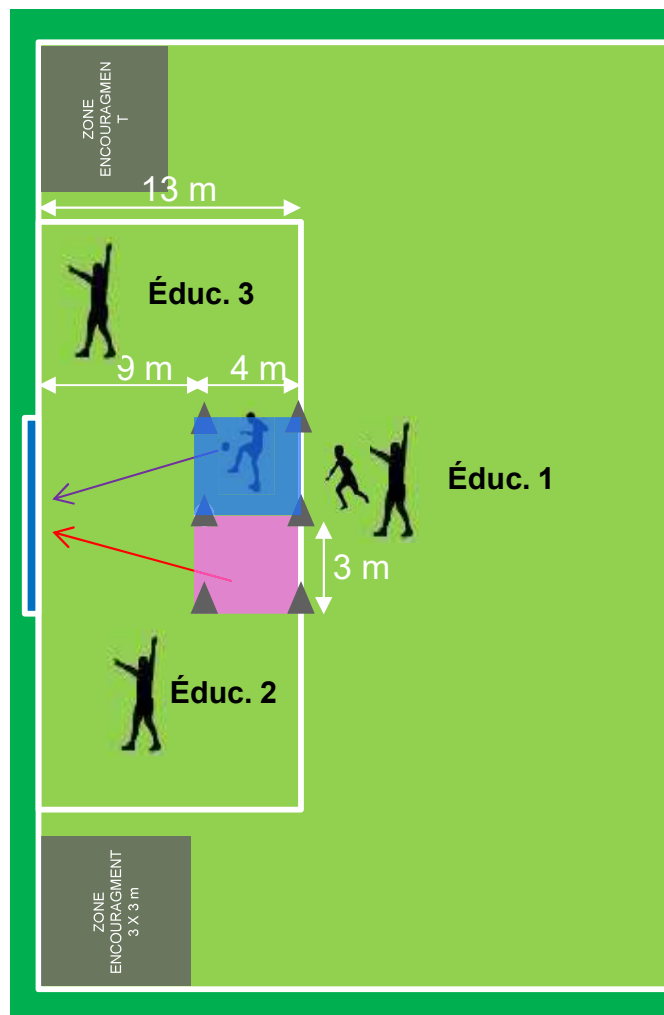
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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.

3.1 Descriptif des ateliers

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.

Légende

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

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 : chronométrage principal et gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)
Educ.2 : démonstration, gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle) et chronométrage de secours
Educ.3 : 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.

1.1 Conditions de participation

ATTRIBUTION 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 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.		



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

Rencontres

SUIVI DU TEMPS DE JEU



Nom de l'équipe	
-----------------	--

Durée d'une rencontre :	
Temps de jeu de la journée par équipe :	

Nombre de rencontres par équipe :	
Temps minimum de pratique par joueur (50%) :	

[illegible]