



**FINALE DEPARTEMENTALE U13
FESTIVAL PITCH U13
ET FESTIVAL PITCH U13 FEMININ**

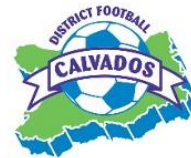


Samedi 28 Mars 2026

Touques



LIVRET D'ORGANISATION



Madame, Monsieur,

Félicitations pour la qualification de votre club pour la Finale Départementale du festival U.13 :

Le Samedi 28 Mars 2026, à Touques

à 9h00 pour les 16 équipes qualifiées par les 4 tours du challenge Henri GUERIN (Pitch)

à 9h00 pour la finale 100% féminine avec les 6 équipes qualifiées au SM Caen lors du tour préliminaire.

Cet évènement permettra de déterminer les équipes 3 équipes garçons et les 3 équipes féminines qui représenteront le District du Calvados lors de la Finale Régionale du Festival Pitch U13 – 2 mai 2026 à Pacy-Ménilles.

Ce dossier contient des informations sur le déroulement de la journée, sur le règlement de la compétition ainsi que des formulaires. Il vous est demandé de pré-remplir les noms de la feuille rencontre en **respectant les numéros des joueurs et à envoyer à la commission.**

Comme pour les autres rencontres, chaque équipe devra fournir **1 arbitre assistant** par match parmi les joueurs remplaçants. Nous demandons également à chaque équipe de prévoir une personne susceptible d'accompagner les jeunes dans cette fonction

En espérant que ce dossier vous permettra de préparer au mieux cet évènement, nous vous prions de croire, Madame, Monsieur, à l'assurance de nos sentiments les meilleurs.

Maxime BELIARDE,

CTD DAP



SOMMAIRE

1- Déroulement de la journée

2- Règlement de l'épreuve

3- Fair Play

4- Suivi des rencontres

5- Les défis

6- Documents à remettre au podium à votre arrivée



DEROULEMENT DE LA JOURNEE

Le rendez-vous est fixé pour toutes les équipes à **9h00**.

La Commission du Football d'Animation sera en charge de la gestion de cette compétition et sera seule juge en cas de litige.

➤ **Important** : *n'oubliez pas de transmettre tout changement concernant votre listing de joueurs*

9h Accueil des équipes

- ✓ Se présenter à l'accueil, récupérer le badge éducateur
- ✓ Les joueurs se changent dans les vestiaires mis à disposition.

9h15 Echauffement

- ✓ Echauffement synthétique
- ✓ 9h45 direction quiz

10h00 Début du quiz et des défis

- ✓ Les défis seront effectués par l'ensemble des joueurs inscrits sur la feuille de match sous le contrôle d'un membre de Commission.
- ✓ Le port des protège-tibias est obligatoire lors des défis

11h30 Début des rencontres (matchs de 14mn)

- ✓ La compétition se déroulera selon la **formule échiquier** pour les garçons et en formule championnat pour les filles
- ✓ La fonction **d'arbitre assistant sera effectuée par les joueurs remplaçants** des équipes avec l'aide d'un dirigeant du club.
- ✓ Seules les personnes mentionnées sur la feuille de match peuvent pénétrer sur le terrain ou autour, les parents et spectateurs devront se trouver derrière la main courante.
- ✓ A la fin de chaque tour, un classement sera réalisé ainsi que le tirage du tour suivant pour les garçons.

16h30 Fin des rencontres – Remise des récompenses

- ✓ Protocole de remise des récompenses

17h00 Clôture de la journée





FINALE DEPARTEMENTALE FESTIVAL U13



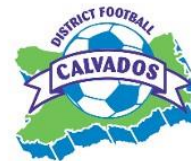
PARRAINE PAR PITCH

SAMEDI 28 MARS 2026

Touques

LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES

Rendez-vous à 9h00 sur le site



LISTE DES 16 EQUIPES MASCULINES

CAEN M.O.S. 1	AF VIROIS 1	CAEN S.M. 1	US VILLERS BOCAGE 1
CAEN A.S.P.T.T. 1	GRPT BBB 1	ASTDV 1	LISIEUX CA 1
CS HONFLEUR 1	BAYEUX F.C. 1	AG CAEN 1	US PONT L'EVEQUE 1
HEROUVILLE S.C. 1	SU DIVES CABOURG 1	MONDEVILLE. U.S.O.N. 1	AS VERNON 1

FESTIVAL PITCH U13 FEMININ FINALE DEPARTEMENTALE

LISTE DES 6 EQUIPES FEMININES

JS DOUVRES CDN FEM
AS VERNON FEM
AG CAEN FEM

AF VIROIS FEM
BAYEUX FC FEM
SM CAEN FEM

LICENCES OBLIGATOIRES

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés au club à la date du 31 janvier 2026 dernier délai

Le nombre de joueurs titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrits sur la feuille de match est désormais **limité à 4 dont 1 maximum ayant changé de club hors période normale** au sens de l'article 92.1 des règlements.

Prévenir en cas de changement de dernière minute sur le listing de joueurs.

Recommandations:

Prévoir tenues chaudes (quizz) + temps d'attente

Arbitres assistants = remplaçants : prévoir un "tuteur" pour l'aider

- **Les équipes garçons/filles doivent être composées de 12 joueurs/euses.**
Toute absence de joueur/joueuse entraîne une pénalité de 40 points.



FINALE DEPARTEMENTALE DU FESTIVAL PITCH U13 ET DU FESTIVAL PITCH U13 FEMININ



SAMEDI 28 MARS 2026
SUR LE SITE DE TOUQUES
rendez-vous à 9h00
 Organisation des matchs



Après tirage au sort au District du Calvados de Football

10h00 à 10h10		QUINZ (selon météo sur le terrain de défi)			
		Défi Conduite 1	Défi Conduite 2	Défi Jonglerie 1	Défi Jonglerie 2
10h20	défi 1	US Pont l'Eveque - AS Verson AG Caen - USON Mondeville	Maladrerie OS - SU Dives Cabourg SC Hérouville - ASTDV	US Villers Bocage - SM Caen CA Lisieux - Grpt BBB	FC Bayeux - ASPTT Caen AF Virois - CS Honfleur
		AS Verson fém - AF Virois fém	JS Douvres CDN fém -	FC Bayeux fém - AG Caen fém	SM Caen fém
		Défi Conduite 1	Défi Conduite 2	Défi Jonglerie 1	Défi Jonglerie 2
10h50	défi 2	US Villers Bocage - SM Caen CA Lisieux - Grpt BBB	FC Bayeux - ASPTT Caen AF Virois - CS Honfleur	US Pont l'Eveque - AS Verson AG Caen - USON Mondeville	Maladrerie OS - SU Dives Cabourg SC Hérouville - ASTDV
		FC Bayeux fém - AG Caen fém	SM Caen fém	AS Verson fém - AF Virois fém	JS Douvres CDN fém -
RENCONTRES					
		Terrain A	Terrain B	Terrain C	Terrain D
11h30	TOUR 1	US Pont l'Eveque - AS Verson	Maladrerie OS - SU Dives Cabourg	US Villers Bocage - SM Caen	FC Bayeux - ASPTT Caen
11h50		AG Caen - USON Mondeville	SC Hérouville - ASTDV	CA Lisieux - Grpt BBB	AF Virois - CS Honfleur
12h10	1 FEMMINES	AS Verson - AF Virois	JS Douvres CDN - SM Caen	FC Bayeux - AG Caen	
12h30	TOUR 2	Match 9 x 10	Match 11 x 12	Match 13 x 14	Match 15 x 16
12h50		Match 1 x 2	Match 3 x 4	Match 5 x 6	Match 7 x 8
13h10	2 FEMMINES	JS Douvres CDN - FC Bayeux	SM Caen - AS Verson		AF Virois - AG Caen
13h30	TOUR 3	Match 9 x 10	Match 11 x 12	Match 13 x 14	Match 15 x 16
13h50		Match 1 x 2	Match 3 x 4	Match 5 x 6	Match 7 x 8
14h10	3 FEMMINES	AF Virois - JS Douvres CDN		AG Caen - AS Verson	FC Bayeux - SM Caen
14h30	TOUR 4	Match 9 x 10	Match 11 x 12	Match 13 x 14	Match 15 x 16
14h50		Match 1 x 2	Match 3 x 4	Match 5 x 6	Match 7 x 8
15h10	4 FEMMINES		AS Verson - JS Douvres CDN	FC Bayeux - AF Virois	SM Caen - AG Caen
15h30	TOUR 5	Match 9 x 10	Match 11 x 12	Match 13 x 14	Match 15 x 16
15h50		Match 1 x 2	Match 3 x 4	Match 5 x 6	Match 7 x 8
16h10	5 FEMMINES	JS Douvres CDN - AG Caen	AF Virois - SM Caen	AS Verson - FC Bayeux	
16h45 REMISE DES RECOMPENSES					

*Durée des matchs : 1x14 mn

*Matchs déterminés selon la formule de l'échiquier (sauf féminines)

Créneau 1	DEFI CONDUITE 1	DEFI CONDUITE 2	DEFI JONGLERIE 1	DEFI JONGLERIE 2
10h20	US Pont l'Eveque	Maladrerie OS	US Villers Bocage	FC Bayeux
10h30	AS Verson	SU Dives Cabourg	SM Caen	ASPTT Caen
10h35	AG Caen	SC Hérouville	CA Lisieux	AF Virois
10h40	USON Mondeville	ASTDV	Grpt BBB	CS Honfleur
10h45	AS Verson fém	JS Douvres CDN fém	FC Bayeux fém	SM Caen fém
10h50	AF Virois fém	AG Caen fém		
créneau 2				
11h00	US Villers Bocage	FC Bayeux	US Pont l'Eveque	Maladrerie OS
11h05	SM Caen	ASPTT Caen	AS Verson	SU Dives Cabourg
11h10	CA Lisieux	AF Virois	AG Caen	SC Hérouville
11h15	Grpt BBB	CS Honfleur	USON Mondeville	ASTDV
11h20	FC Bayeux fém	SM Caen fém	AS Verson fém	JS Douvres CDN fém
11h25			AF Virois fém	AG Caen fém

3- Organisation

Implantation des terrains



REGLEMENT

Nombre d'équipes participant :

- 16 équipes Garçons (Poule unique) (formule échiquier)
- 6 équipes filles (formule championnat)

SYSTEME DE L'EPREUVE

- 2 Défis Techniques **(25% des points)**
- 2 quiz règles du jeu et règles de vie **(25% des points)**
- 5 matches de 14 minutes sans mi-temps **(50% des points)**
- **Les équipes garçons doivent être composées de 12 joueurs. Toute absence de joueur inflige une pénalité de 40 points.**
- **Les équipes filles doivent être composées de 12 joueuses. Toute absence de joueuse inflige une pénalité de 40 points.**
-

Le règlement du football des U.13 est appliqué lors des rencontres.

(la passe en retrait n'est pas autorisée, la remise en jeu du coup de pied de but s'effectue à 9m, le dégagement main-pied est interdit,...)

Pour la finale à 16 équipes, les rencontres sont déterminées selon la **formule échiquier**, elles tiennent compte des résultats et le classement des rencontres précédentes, donc :

1^{er} contre 2^{ème} ; 3^{ème} contre 4^{ème} ; 5^{ème} contre 6^{ème} ; 7^{ème} contre 8^{ème}

Aucune équipe ne rencontre deux fois le même adversaire.

Le cas échéant, elle rencontrera l'équipe suivante au classement.

Le classement est établi par addition de points :

Match gagné :	48 points
Match nul :	24 points
Match perdu :	12 point
Bonus offensif (2 buts marqués) :	12 points

Match perdu par pénalité ou par forfait : 0 point

En cas d'égalité de points dans la phase de poule, le «défi conduite» départage les équipes.

DUREE DES RENCONTRES

Les matches se jouent en 1 période de 14 minutes

COMPOSITION DES EQUIPES

Chaque équipe pourra aligner **12 joueurs ou joueuses licenciés (es) tous qualifiés au club à la date du 31 janvier 2026** : 8 joueurs ou joueuses dont un gardien de but plus 4 remplaçants maximum. **Les remplacements se font « à la volée »** (sans arrêt de jeu) au niveau de la ligne médiane, **le joueur pouvant pénétrer sur le terrain uniquement lorsque son partenaire est sortie.**

Les joueurs remplacés deviennent remplaçants.

Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Chaque joueur et joueuse ne peut participer à l'épreuve que pour un seul club.

Conformément aux dispositions des règlements généraux, une équipe U.13 ne peut compter plus de 3 joueurs ou joueuses « U.11 » ou « U.11 F » 2^{ème} année surclassés.

La présentation des licences sera exigée à l'arrivée des clubs.

Chaque équipe devra fournir 1 arbitre assistant par match parmi les joueurs remplaçants. Les arbitres assistants seront accompagnés par un adulte pour les aider dans leur fonction.

RAPPEL

Il est demandé de faire participer l'ensemble des joueurs au minimum à 50% du temps de jeu effectif (35 minutes) et les faire débiter au minimum à 2 rencontres.

BALLONS

Des ballons n° 4 sont fournis par le District.

L'arbitre choisit parmi les ballons présentés, celui avec lequel on devra commencer le jeu.

PROTOCOLE DE DEBUT ET DE FIN DE RENCONTRE :

Les équipes se présenteront dans les zones de protocole d'avant match 5 minutes avant le début de la rencontre. A la fin des matchs les équipes devront se regrouper devant la zone de protocole de fin de match et le responsable devra signer la feuille de match.

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	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	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		

LE FAIR-PLAY

1 « CHACUN SA PLACE » :

- Les joueurs sur le terrain et les remplaçants sur le côté.
- L'éducateur et le dirigeant sur le côté du terrain.
- Les parents et les spectateurs derrière la main courante.

2 « CHACUN SON ROLE » :

- Les joueurs jouent et s'amuse.
- L'éducateur donne les consignes et apporte des corrections à ses joueurs.
- Les arbitres dirigent la rencontre.
- Le dirigeant intervient avec l'accord de l'arbitre pour les « petits bobos ».
- Les parents et les spectateurs encouragent les équipes.

3 « MAIS TOUS ENSEMBLE POUR LE FAIR-PLAY » :

- Le respect des adversaires.
- Le respect des arbitres.
- Le respect des partenaires.
- Le respect des éducateurs.
- Le respect des règles du jeu.

✚ « Ne laisser pas l'enjeu prendre le pas sur le jeu, les enfants doivent prendre du plaisir en jouant. La victoire ne doit être qu'un plus. »

✚ « N'oubliez pas que l'éducation des enfants se fait aussi dans la défaite ! »



CARTON VERT

ATTITUDE+

Objectif :

Encourager et valoriser les **attitudes positives des joueurs sur le terrain.**

Mise en place :

- 1 carton vert par match et par équipe.
- 1 observateur identifié par match (et si possible par équipe).

Valorisation :

- A l'issue du match, concertation et désignation du ou des joueurs lauréats.
- Remise sur le terrain, en présence des joueurs et des éducateurs.

Critères d'observation :

Attitude + en lien avec l'une des 5 valeurs de la FFF
PLAISIR ; RESPECT ; ENGAGEMENT ; TOLERANCE ; SOLIDARITE

PROGRAMME D'ACTION TERRAIN

FÉLICITATIONS [] !

Le carton de carton vert est remis aux officiels reconnus par la Fédération Française de Football.

SOLIDARITÉ

PLAISIR

RESPECT

ENGAGEMENT

TOLERANCE

« Le plaisir est la base de tout sport, c'est pourquoi, nous le mettons en avant. »



DEFI JONGLAGE - PHASE FINALE DÉPARTEMENTALE

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)

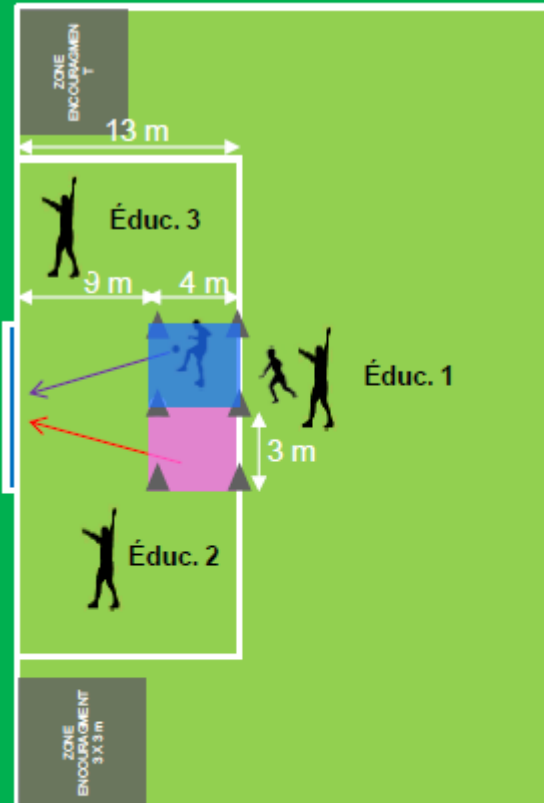
Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle) et chronométrage

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

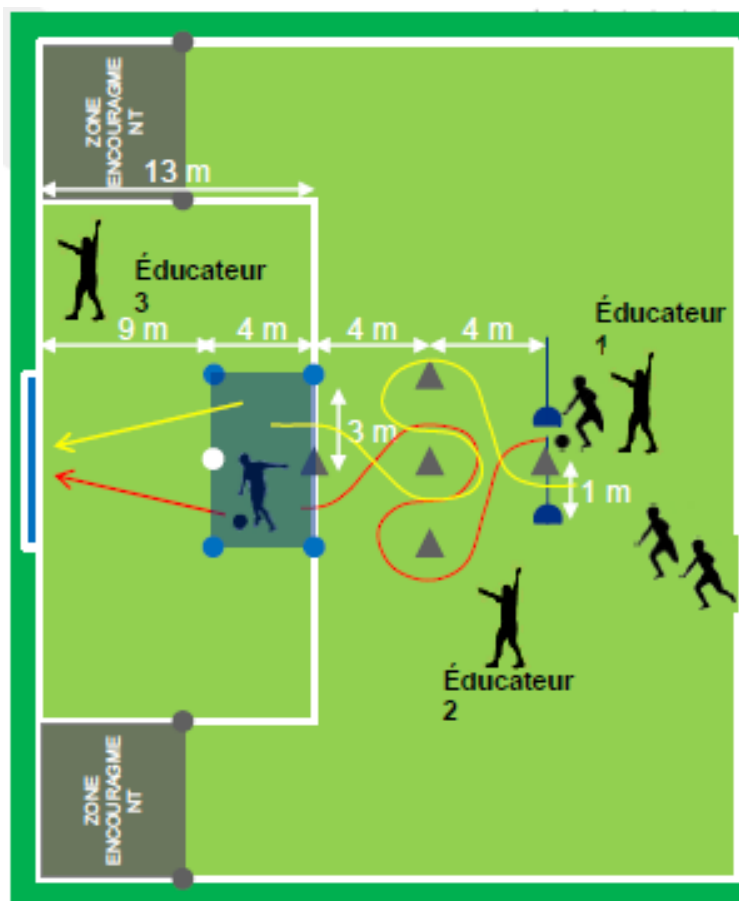
— Tir gaucher
— Tir droitier

Zone de jonglage pour gaucher

Zone de jonglage pour droitier

Zone d'encouragement

DÉFI 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^{er} 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. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende

- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- 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) et chronométrage
 Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)
 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.

Le joueur doit impérativement effectuer tout le parcours, si l'enchaînement complet n'est pas réalisé le joueur devra reprendre (avec le même ballon) à l'endroit où l'erreur a été commise, le chronomètre continuera à défilier (aucun arrêt).

MALUS : Si le tir est déclenché avant la ligne des 13m, un malus de 5 secondes sera appliqué

1- Le règlement

Les défis techniques - Attribution des points

Attribution des points en fonction du barème à construire

Différencier le barème (temps de référence) des U13G de celui des U13F

Meilleur temps = 60 pts

Moins bon temps = 5 pts

Le temps moyen des équipes = 30 pts

Calcul des points de la tranche haute de 60 pts à 31 pts :

- Temps moyen en seconde - le meilleur temps en seconde = un temps en seconde
- Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde

Calcul des points de la tranche basse de 30 pts à 0 pt :

- le moins bon temps - Le Temps moyen en seconde = un temps en seconde
- Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde



1- Le règlement

Les défis techniques - Attribution des points

Exemple: le meilleur temps = 60 ''-

Le moins bon temps = 360''

Le temps moyen 212''

- Calcul tranche haute de 60 à 31 pts (30 pts)
- 212'' (tps moyen) - 60'' (le meilleur tps) = 152''
- 152'' / 30 pts = - 1pt toute 5,07''
- Exemple points:
 - 1 équipe qui fait 60'' = 60 pts
 - 1 équipe qui fait 62'',52 = 60 pts
 - 1 équipe qui fait 65'',07 = 59 pts
 - 1 équipe qui fait 68'',99 = 59 pts
 - 1 équipe qui fait 70'',14 = 58pts
 - Etc
- Une équipe qui fait 212'' (temps moyen) = 30 pts
- Calcul tranche basse de 30 à 0 pts (30 pts)
- 360'' (le moins bon temps) - 212'' (tps moyen) = 148''
- 148'' / 30 pts = - 1pt toute 4,93''
- Exemple points:
 - Le moins bon temps 360'' = (qui aurait du avoir 0 pt) 5 pts
 - 1 équipe qui fait 340'' = 5pts
 - 1 équipe qui fait 335'',35 = 5pts
 - 1 équipe qui fait 330'' = 6pts
 - Etc...



FINALE PITCH U13



CLUB :

n°	NOM - Prénom	N°LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		

NOM, Prénom, N°licence et signature du responsable d'équipe :

NOM, Prénom, n°licence du dirigeant de l'équipe :

Feuille à remettre auprès de votre commission

avec une feuille comportant l'extraction des licences avec photos et numéros de licences de vos joueurs