



# FESTIVAL PITCH

2025-2026



1ER TOUR

SAMEDI 08 NOVEMBRE 2025

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## SOMMAIRE

**I - DATES DES TOURS FESTIVAL PITCH**

**II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION**

**ARTICLE 1 : ORGANISATION DES TOURS DE QUALIFICATION**

**ARTICLE 2 : QUALIFICATION DES JOUEUSES**

**ARTICLE 3 : PARTICIPATION DES ÉQUIPES**

**ARTICLE 4 : NOMBRE DE JOUEUSES**

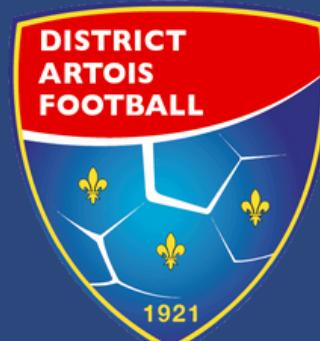
**ARTICLE 5 : NUMÉROTATION DES MAILLOTS**

**ARTICLE 6 : DÉROULEMENT DES RENCONTRES**

**ARTICLE 7 : ARBITRAGE ÉDUCATIF**

**ARTICLE 8 : CAS NON PRÉVUS**

**ANNEXES**



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## I- DATES DES TOURS FESTIVAL PITCH

TOUR 1

SAMEDI 08  
NOVEMBRE  
2025

SAMEDI 14  
FÉVRIER 2026

TOUR 2

FINALE

SAMEDI 28  
MARS 2026

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026



## II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### ARTICLE 1: ORGANISATION DES TOURS DE QUALIFICATION



#### PHASE DEPARTEMENTALE

TOUR 1

TOUR 2

FINALE

16 équipes

12 équipes

08 équipes



QUALIFIÉES !

#### PHASE RÉGIONALE

3 équipes

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

## 2025-2026

### II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

#### ARTICLE 2 : QUALIFICATION DES JOUEUSES

LES JOUEUSES AYANT PARTICIPÉES À UN TOUR DU FESTIVAL PITCH, NE PEUVENT PLUS, **DANS LA MÊME SAISON**, PARTICIPER AU FESTIVAL PITCH AVEC UN AUTRE CLUB OU ENTENTE

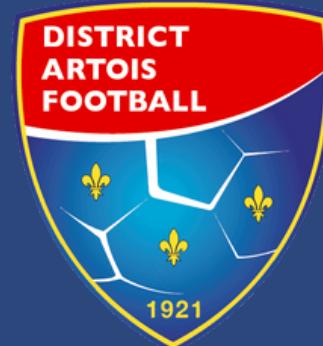
LES JOUEUSES DOIVENT ÊTRE QUALIFIÉES DANS LEUR CLUB AU PLUS TARD **LE 31 JANVIER 2026**

POSSIBILITÉ DE FAIRE JOUER AU MAXIMUM **4 JOUEUSES MUTÉES (DONT 1 MUTÉE HORS PÉRIODE)** PAR ÉQUIPE



FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

## 2025-2026

### II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

#### ARTICLE 3: PARTICIPATION DES EQUIPES

**CHAQUE ÉQUIPE DEVRA SE PRÉSENTER À L'ACCUEIL AVEC :**

LES LICENCES DES JOUEUSES PARTICIPANTES À LA COMPÉTITION  
(LISTING PHOTOS)

6 BALLONS TAILLE 4 PAR EQUIPE (POUR LES ÉPREUVES)

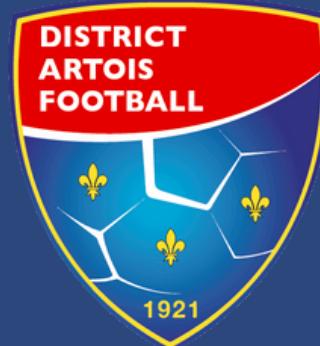
2 JEUX DE MAILLOTS DE COULEURS DIFFÉRENTES ET NUMÉROTÉS

PRÉVOIR DE L'EAU POUR L'ENSEMBLE DE VOTRE ÉQUIPE

1 ÉDUCATEUR ET 1 DIRIGEANT PAR EQUIPE LORS DES RENCONTRES

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### ARTICLE 4: NOMBRE DE JOUEUSES



#### TOUR 1 & TOUR 2

**10 joueuses minimum - 3 U11F maximum**  
**U14F interdit**



#### FINALE DÉPARTEMENTALE & RÉGIONNALE

**12 joueuses minimum - 3 U11F maximum**  
**Maximum 3 absences justifiées tolérées**  
**U14F interdit**

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### ARTICLE 5: NUMÉROTATION DES MAILLOTS

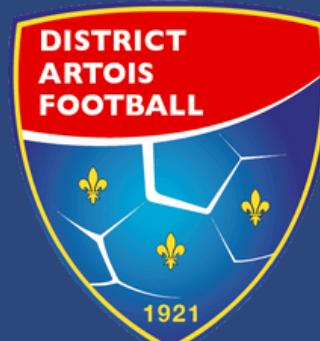
POUR LE BON FONCTIONNEMENT DES ÉPREUVES, LES JOUEUSES DOIVENT  
AVOIR LE MÊME NUMÉRO QUE SUR LA FEUILLE DE MATCH

**UNIQUEMENT LES NUMÉROS ALLANT DE 1 À 12 SONT AUTORISÉS**



FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### ARTICLE 6: DÉROULEMENT DES RENCONTRES

**SI PLATEAUX À 6 ÉQUIPES**

**5 RENCONTRES DE 12 MIN**

**SI PLATEAUX À 5 ÉQUIPES**

**4 RENCONTRES DE 15 MIN**

**SI PLATEAUX À 4 ÉQUIPES**

**3 RENCONTRES DE 20 MIN**

**SI PLATEAUX À 3 ÉQUIPES**

**2 RENCONTRES DE 30 MIN**

**SI MATCH CLASSIQUE**

**2 MI-TEMPS DE 30 MIN**

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

## 2025-2026

### II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

#### ARTICLE 6: DÉROULEMENT DES RENCONTRES

#### EN CAS D'ÉGALITÉ À L'ISSUE DES RENCONTRES

##### TOUR 1

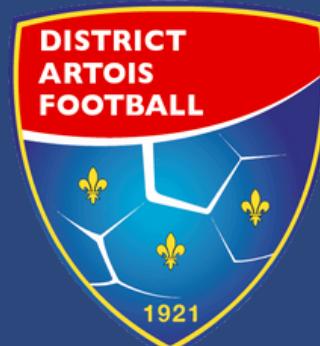
##### Épreuve de jonglage:

Le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition de points attribués aux 8 meilleures joueuses.

Si l'égalité subsiste, le total des 10 meilleures sera pris en compte, puis des 11 meilleures et ainsi de suite.

##### TOUR 2

À partir du 2nd tour, c'est l'épreuve du défi conduite (qui se trouve en annexe) qui départagera les équipes : Il est obligatoire de le faire avant les rencontres

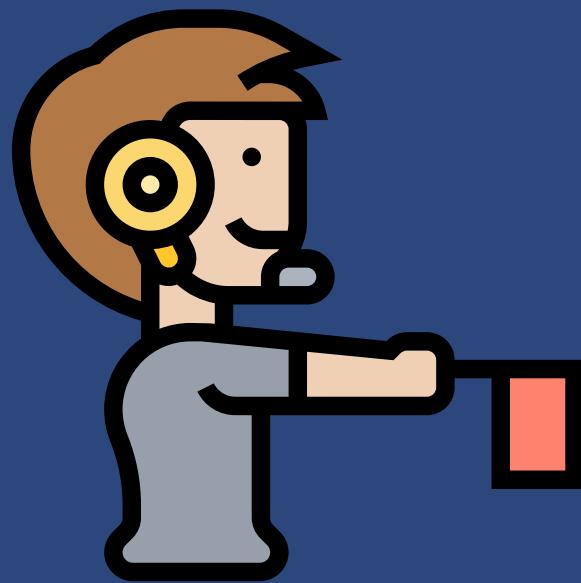


# FESTIVAL PITCH

## 2025-2026

### II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

#### ARTICLE 7: ARBITRAGE EDUCATIF



L'ARBITRAGE SERA EFFECTUÉ PAR UN DIRIGEANT DES AUTRES CLUBS N'ÉTANT PAS EN CONFRONTATION.

L'ARBITRAGE À LA TOUCHÉ SERA EFFECTUÉ PAR LES JOUEUSES REMPLAÇANTES ASSISTÉES PAR UN DIRIGEANT.

LES RÈGLES DU JEU SONT CELLES EN VIGUEUR EN COMPÉTITION U13.



FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

## 2025-2026

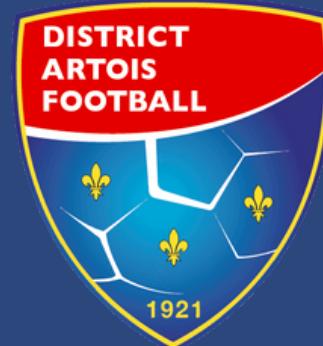
### II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

#### ARTICLE 8 : CAS NON PRÉVU

CEUX-CI SERONT TRANCHÉS PAR LA COMMISSION D'ORGANISATION RESPONSABLE DE LA COMPÉTITION ET EN DERNIER RESSORT PAR LE COMITÉ DIRECTEUR DU DISTRICT SAUF EN CE QUI CONCERNE LES FAITS DISCIPLINAIRES JUGÉS PAR LA COMMISSION DE DISCIPLINE DU DISTRICT.

FAITES-NOUS

RÊVER



# FESTIVAL PITCH

2025-2026

## II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

### ANNEXES

1 FEUILLE DE MATCH

2 FEUILLE DE ROTATION

3 CONSIGNES DU DÉFI  
JONGLAGE

4 FEUILLE DU DÉFI  
JONGLAGE

5 CONSIGNES DU DÉFI  
CONDUITE

6 FEUILLE DU DÉFI  
CONDUITE

FAITES-NOUS

RÊVER

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



# RECAPITULATIF SCORES PAR SITE



**Poule :**

**Lieu :**

**Équipe A**

**Équipe B**

**Équipe C**

**Équipe D**

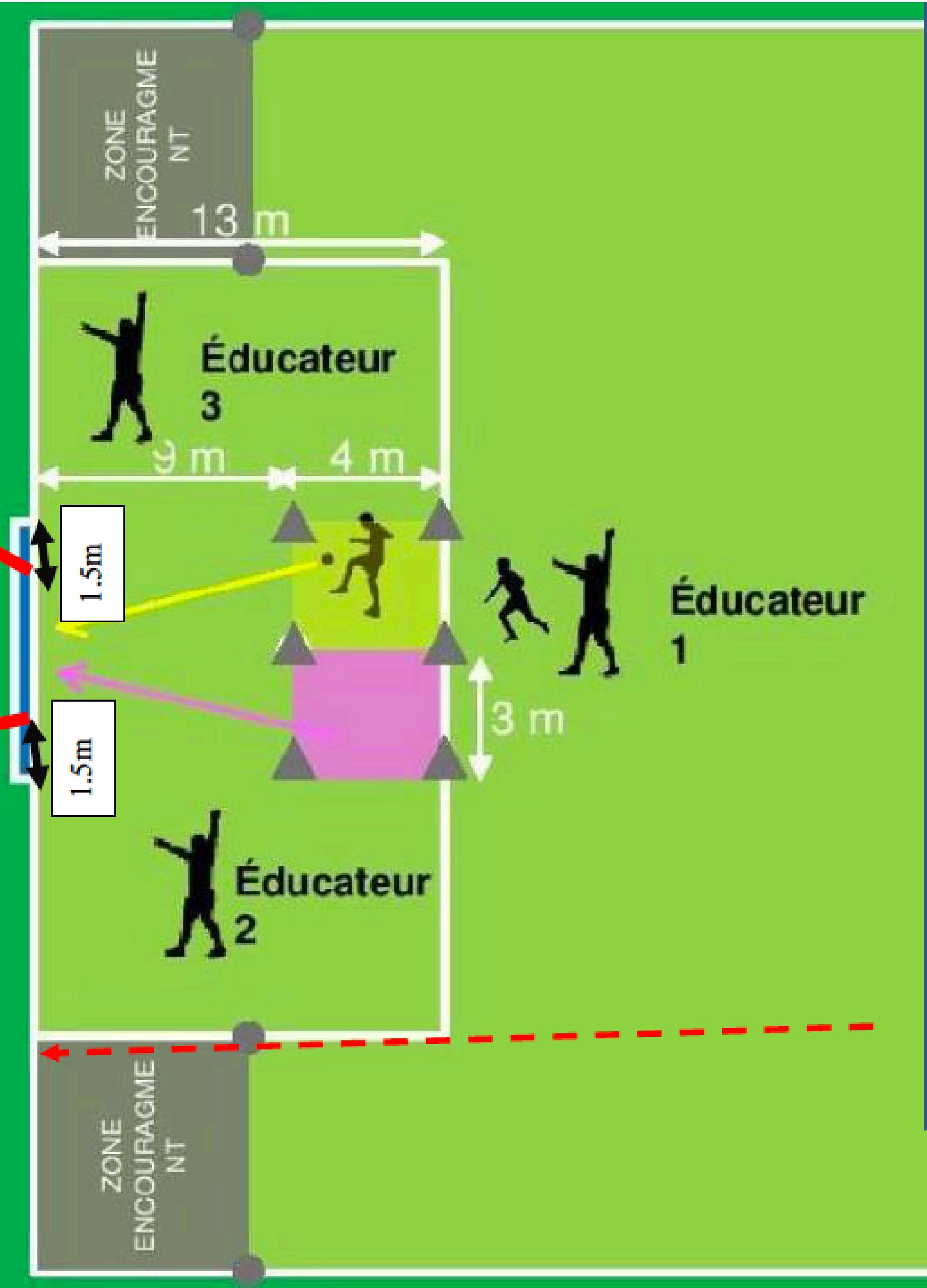
**Équipe E**

**Équipe F**

<b>3 équipes</b>	<b>Scores</b>	
A-B		
A-C		
B-C		

<b>5 équipes</b>	<b>Scores</b>	
A-B		
E-D		
A-C		
B-E		
C-D		
A-E		
D-B		
C-E		
A-D		
B-C		

<b>4 équipes</b>	<b>Scores</b>	
A-B		
C-D		
A-C		
B-D		
A-D		
B-C		



## Objectifs :

Réaliser le meilleur temps possible en **relais** de 12 joueurs.

## Déroulé de l'épreuve :

Chaque joueur(se) doit réaliser des jonglages en statiques (30 pour les garçons et 15 pour les filles) dans la zone prevue à cet effet ( au choix) et enchaîner une frappe de volée ou au sol afin d'atteindre la cible, **Cette cible est entre le Poteau et le constri (1.5m de distance)**. L'entrée du joueur suivant dans la zone 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 à la main, 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 pose à l'extérieur de la zone, les jongles s'arrêtent.

### Vidéo sur

[https://youtu.be/zaLnYnwI\\_rE](https://youtu.be/zaLnYnwI_rE)

## Légende



### Malus

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

### Bonus but

(1 rebond maximum avant la Ligne)

Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.

Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.

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 (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

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.



À FAIRE AU  
TOUR 1

# JONGLERIE

## U 13

2 ESSAIS

PIEDS MAXI : 50

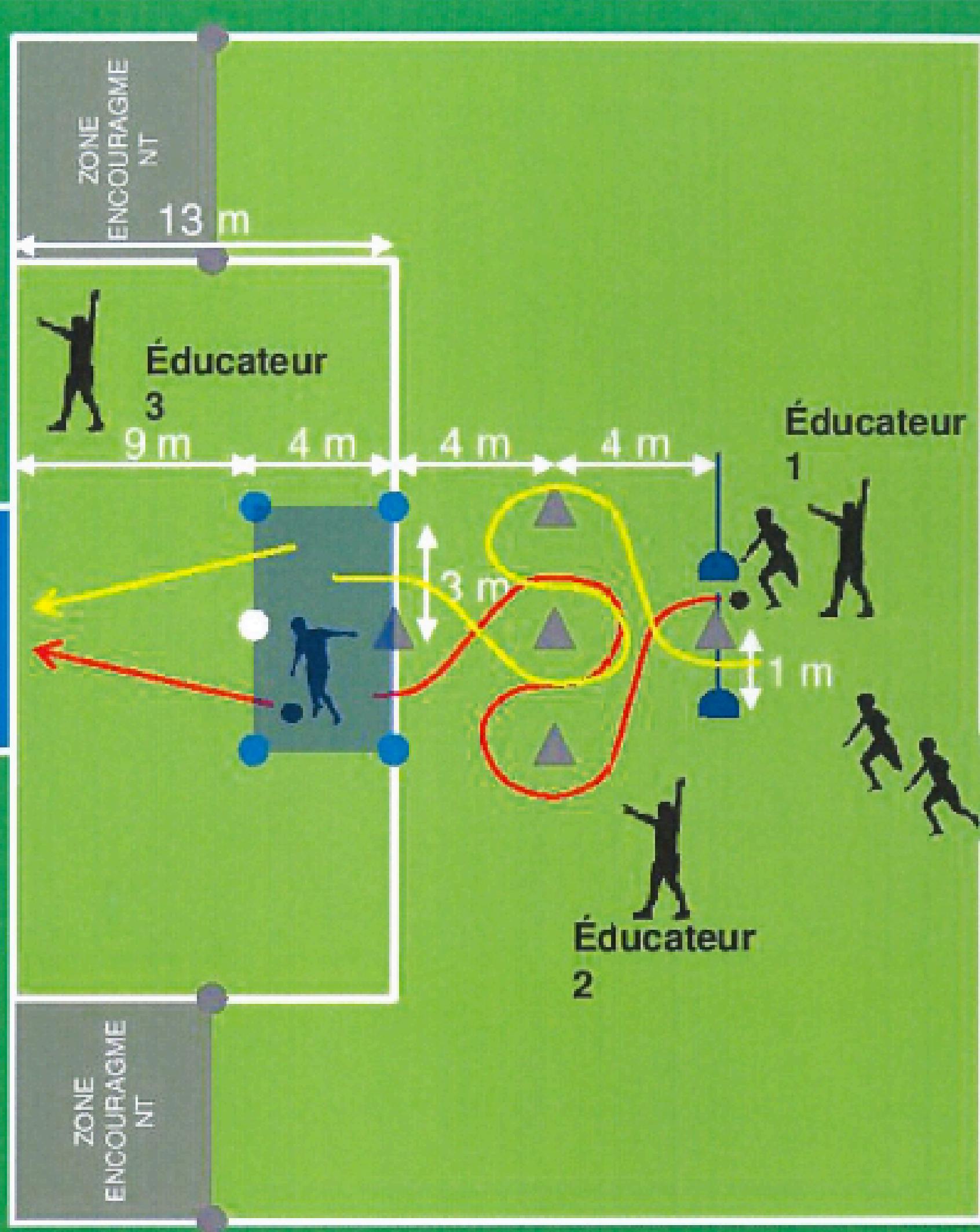
TETES MAXI : 20

Club : .....

N° MAILLOT	PIEDS		TETES		TOTAL
	1 <sup>er</sup> essai	2 <sup>ème</sup> essai	1 <sup>er</sup> essai	2 <sup>ème</sup> essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>Total des 8 meilleurs résultats</b>					
<b>Total des 9 meilleurs résultats + le 9<sup>ème</sup></b>					
<b>Total du résultat des 9 meilleurs + le 10<sup>ème</sup></b>					
<b>Total du résultat des 10 meilleurs + le 11<sup>ème</sup></b>					
<b>Total des 12 joueurs</b>					

## À FAIRE AU TOUR 2

### PHASE DEPARTEMENTALE - DEFIS 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 bâche. 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. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

#### 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 : 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.

# À FAIRE AU TOUR 2

Défis techniques

## FEUILLE DE RESULTATS - DEFIS CONDUITE



### PHASE DEPARTEMENTALE

2025	
NOM DE L'EQUIPE	
Nombre de joueuses	
N° tirés au sort si moins de 12 joueuses	

Joueuse	BONUS	
	Cible basse (-3sec)	Cible haute (-10 sec)
Exemple	1	
Joueuse 1		
Joueuse 2		
Joueuse 3		
Joueuse 4		
Joueuse 5		
Joueuse 6		
Joueuse 7		
Joueuse 8		
Joueuse 9		
Joueuse 10		
Joueuse 11		
Joueuse 12		
Total Nombre de Bonus	0	0

Temps équipe (temps au dixième de secondes)	en min.
	en sec.

Bonification	en min.
	en sec.

Temps retenu (= Temps équipe + Bonification)	en min.
	en sec.