



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



16 équipes

TOUR 2



12 équipes

FINALE



08 équipes



QUALIFIÉES !

PHASE RÉGIONALE



3 équipes

FAITES-NOUS

RÊVER



FESTIVAL PITCH

2025-2026



II - LE RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

ARTICLE 2 : QUALIFICATION DES JOEUSES



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



POSSIBILITÉ DE FAIRE JOUER AU MAXIMUM **4 JOEUSES 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 JOEUSES 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 JOEUSES



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



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 NUMERO QUE SUR LA FEUILLE DE MATCH

UNIQUEMENT LES NUMÉROS ALLANT DE 1 À 12 SONT AUTORISÉS





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 meilleurs sera pris en compte, puis des 11 meilleurs 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



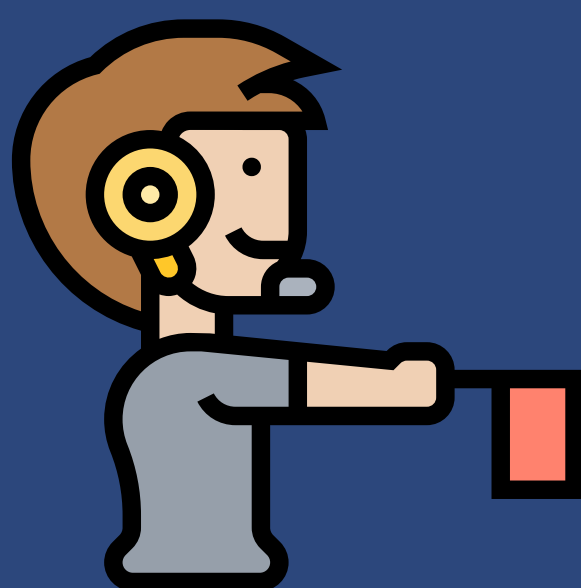
FESTIVAL PITCH

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 TOUCHE SERA EFFECTUÉ PAR LES JOEUSES REMPLAÇANTES ASSISTÉES PAR UN DIRIGEANT.

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





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.



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

3 équipes

Scores

A-B

A-C

B-C

4 équipes

Scores

A-B

C-D

A-C

B-D

A-D

B-C

5 équipes

Scores

A-B

E-D

A-C

B-E

C-D

A-E

D-B

C-E

A-D

B-C

À FAIRE AU TOUR 1

Objectifs :

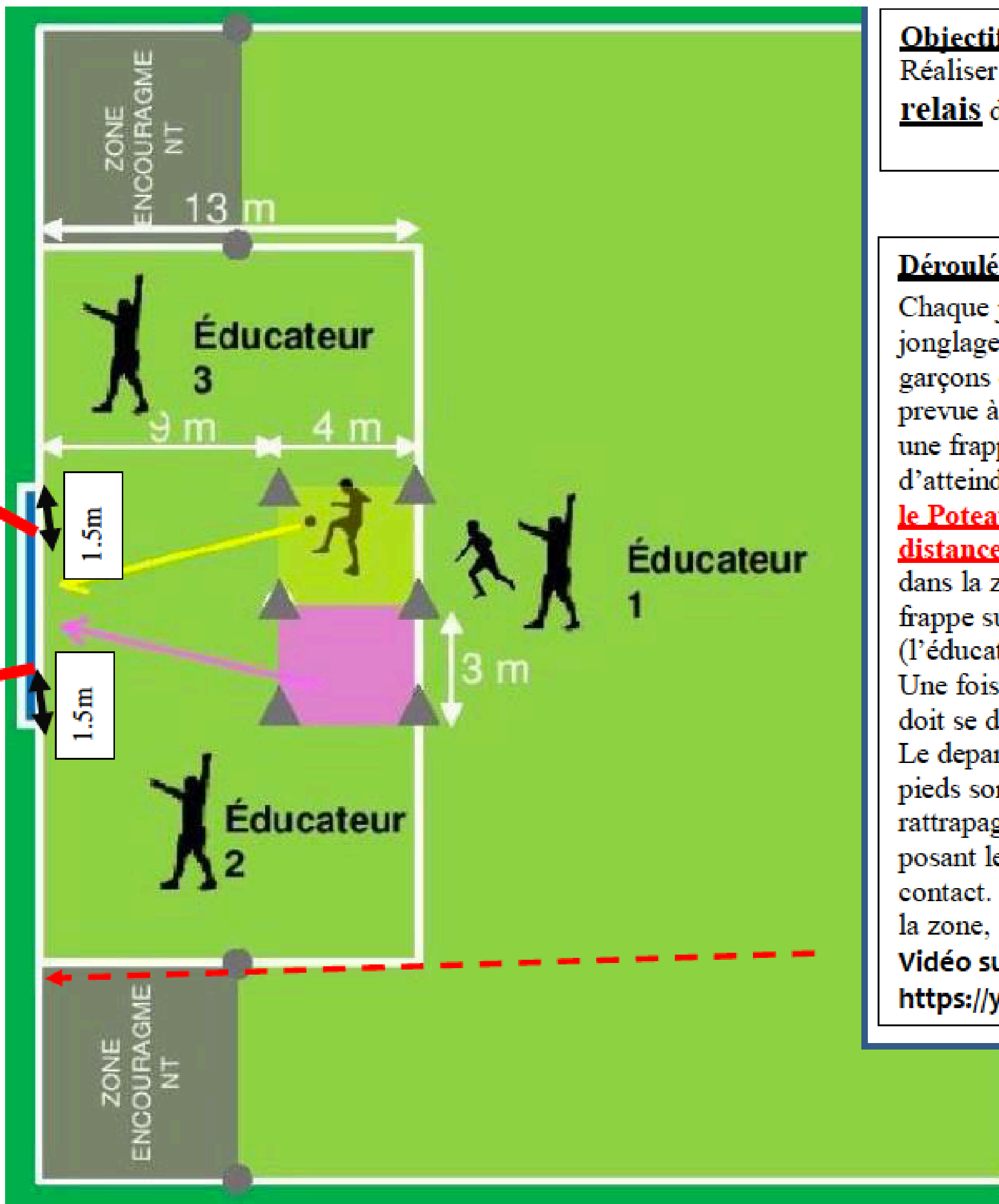
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs.

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 prévue 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 construi (1.5m de distance). L'entrée du joueur suivant dans la zone déclenché au moment de la frappe sur le ballon du precedent (l'éducateur lache l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Le depart 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/zaLnYnwl_rE



Légende

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

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

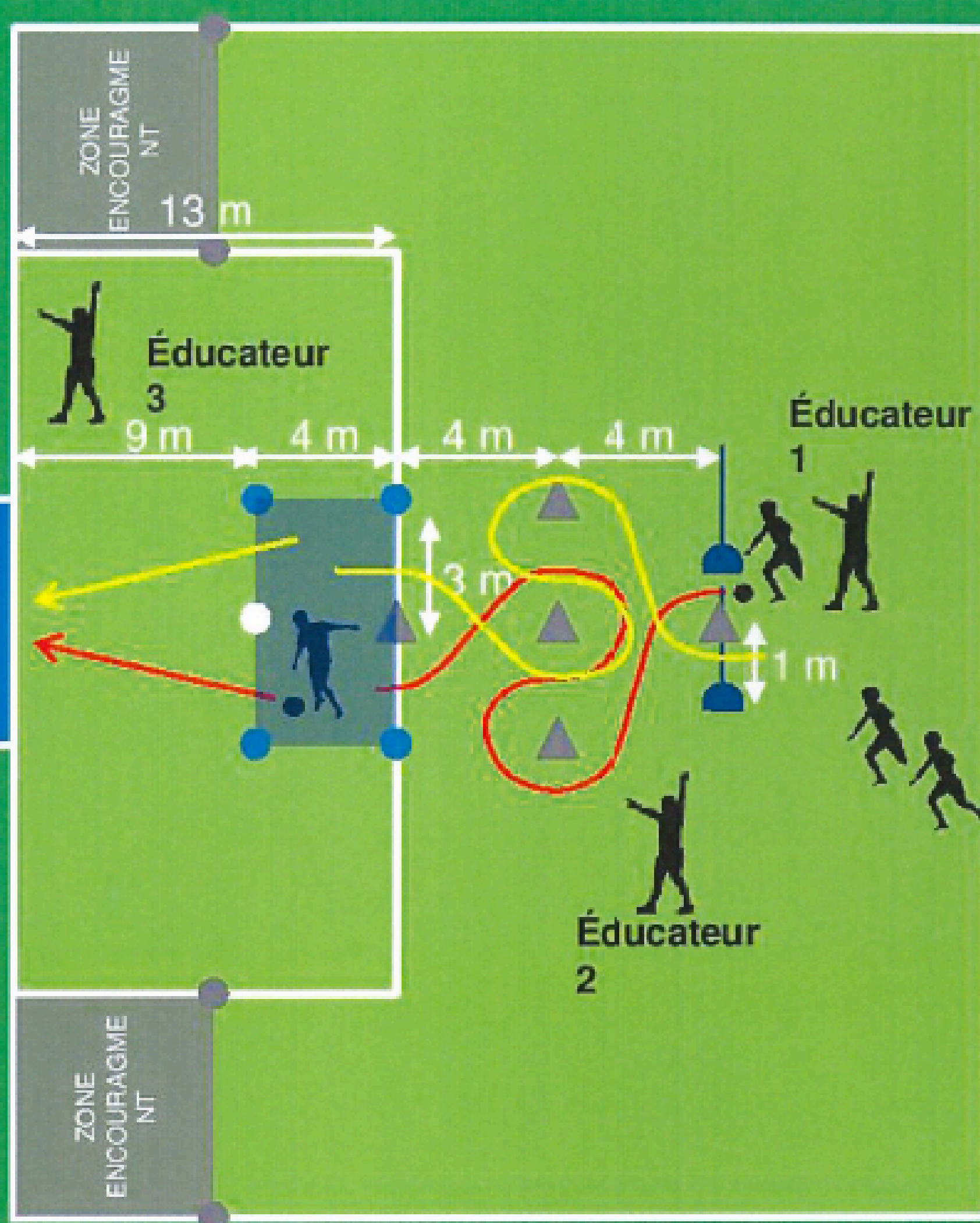
TETES MAXI : 20

Club :

N° MAILLOT	PIEDS		TETES		TOTAL
	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	1 ^{er} essai	2 ^{ème} essai	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
Total des 8 meilleurs résultats					
Total des 9 meilleurs résultats + le 9 ^{ème}					
Total du résultat des 9 meilleurs + le 10 ^{ème}					
Total du résultat des 10 meilleurs + le 11 ^{ème}					
Total des 12 joueurs					

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 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. 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

2024-2025

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.	