



DISTRICT ARTOIS

Chemin des Manufactures 62800 LIEVIN
Tél. : 03.21.45.63.20 – Fax : 03.21.45.63.20
E-mail : avannieuwenhuyse@artois.fff.fr

FESTIVAL FOOT U13 PITCH



REGLEMENT DE LA COMPETITION SAISON 2025- 2026

Dates des différents tours:

Festival U13 G Pitch

- **1^{er} tour :** 13 Septembre 2025
- **2^{ème} tour :** 08 Novembre 2025
- **3^{ème} tour :** 31 Janvier 2026
- **Finale District :** 28 Mars 2026 Lieu à Définir

Responsable Coupe U13 G Pitch : *Didier CLAY et Alain DELHAYE*

Festival U13 F Pitch

- **1^{er} tour :** à définir
- **2^{ème} tour :** à définir
- **3^{ème} tour :** à définir
- **Finale Départementale :** 28 Mars 2026 Lieu à Définir

Responsable Coupe U13 F Pitch : *Micheline GOLAWSKI*

Chaque équipe présente devra se présenter avec :

- ✓ Les licences des joueurs et joueuses participant à la compétition (listing avec photos).
- ✓ 6 ballons de taille 4 en bon état (pour l'épreuve du défi ou jonglage).
- ✓ 2 jeux de maillots de couleurs différentes, numérotés.
- ✓ Prévoir chaussures adaptées (Terrain synthétique).
- ✓ Prévoir eau pour vos joueurs.
- ✓ 10 Joueurs minimum pour le 1^{er} et 2^{ème} tour, avec la possibilité de faire participer 3 U11.
- ✓ A partir du 3^{ème} Tour obligation de présenter 12 joueurs, avec la possibilité de faire participer 3 U11
- ✓ 1 Educateur et 1 Dirigeant par équipe sur le terrain pendant les rencontres. (aucune autre personne tolérée).

Règlement de la compétition **Festival U13 PITCH**

Article 1 : ORGANISATION DES TOURS DE QUALIFICATION

Le district organise le challenge U13 PITCH, visant à qualifier 2 équipes pour la phase Régionale (pour les garçons), pour les filles le nombre d'équipes qualifiées pour la phase régionale sera déterminé par la Commission d'Organisation

Article 2 – QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Les joueurs et joueuses ayant participé à une phase du Festival U13 ne peuvent plus, dans la même saison, participer au Festival Foot U13 Pitch avec un autre club ou entente.

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard **le 31 janvier 2026**.

Possibilité de faire jouer au maximum **4 joueurs ou joueuses mutés par équipes, dont 1 hors**

période(Article 160 des Règlements Généraux de la FFF)

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines phases du Festival Foot U13 Pitch.

- Les équipes garçons doivent être composées de 12 joueurs. 1 absence justifiée peut-être tolérée (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours)
- **Les équipes filles doivent être composées de 12 joueuses. 3 absences justifiées peuvent être tolérées (certificat médical ou justificatif avéré datant de moins de 3 jours)**

La commission d'organisation du District statuera sur la justification des absences. Elle aura vocation à tolérer des absences non justifiées pour les équipes filles dont le club présente un effectif restreint. Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour la Phase Régionale. Les équipes U13F et U13G, respectant les critères ci-dessus, qui totaliseront le plus grand nombre de point seront qualifiées pour la Phase Régionale selon le format d'organisation de la Ligue

Article 3 – PARTICIPATION DES EQUIPES

Chaque équipe présente devra se présenter avec :

- ✓ Les licences des joueurs et joueuses participant à la compétition (listing avec photos).
- ✓ 6 ballons de taille 4 en bon état (pour l'épreuve du défi).
- ✓ 2 jeux de maillots de couleurs différentes, numérotés.
- ✓ Prévoir chaussures adaptées (Terrain synthétique).
- ✓ Prévoir eau pour vos joueurs.
- ✓ 1 Educateur et 1 Dirigeant par équipe sur le terrain pendant les rencontres.
(Aucune autre personne tolérée).

Article 4 – NOMBRE DE JOUEURS

A partir du 3^{ème} Tour

Pour les garçons, 12 joueurs par équipe : 1 seule absence justifiée sera tolérée, dans le cas contraire, l'équipe ne pourra se qualifier à la phase suivante.

Pour les filles, 12 joueuses par équipe : 3 seule absence justifiée sera tolérée, dans le cas contraire, l'équipe ne pourra se qualifier à la phase suivante.

Article 5 – Numérotation des numéros :

Pour le bon fonctionnement des épreuves, les joueurs doivent avoir le même numéro que sur la feuille de match. **Les numéros autorisés sont de 1 à 12.**

Article 6– DEROULEMENT DES RENCONTRES

Chaque équipe se rencontrera :

- 3x20mn (pour les plateaux de 4 équipes)
 - 2 X 30minutes (pour les plateaux de 3 équipes)
 - 1 match de 2 mi-temps de 30 minutes si un adversaire
- Victoire = 3 points, match nul = 1 point, défaite = 0 point.

Un tirage au sort organisera les premières rencontres.

A l'issue des rencontres, les équipes classées aux deux premières places seront qualifiées pour le tour suivant.

En cas d'égalité au classement, les critères pour départager les ex-aequo sont :

Le premier tour se réalisera sous cette épreuve :

- 1- L'épreuve de jonglerie, le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition de points attribués aux 9 meilleurs joueurs et 8 meilleures joueuses pour les filles.
Si l'égalité subsiste, le total des 10 meilleurs sera pris en compte, puis des 11 meilleurs et ainsi de suite.
- 2-
 - a. Réaliser 50 contacts maximum UNIQUEMENT avec les pieds, droit ou gauche, en levant le ballon avec les pieds.
 - b. 2 essais par joueur/joueuse.
 - c. NB : en cas de mauvais départ (le ballon tombe avant le 3^{ème} contact) ; le joueur peut recommencer l'épreuve, l'essai « raté » n'étant pas comptabilisé.
 - d. 20 têtes.(départ à la main)

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

Article 7 – ARBITRAGE

L'arbitrage sera effectué par un dirigeant des deux autres clubs n'étant pas en confrontations

L'arbitrage à la touche sera effectué par les joueurs remplaçants assistés par un dirigeant

Les règles sont celles en vigueur en compétition U13.

Article 8 – ACTIONS ASSOCIÉES

- Protocoles avant et après match
- Actions PEF (si possible)

Article 9 - CAS NON PREVUS

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.

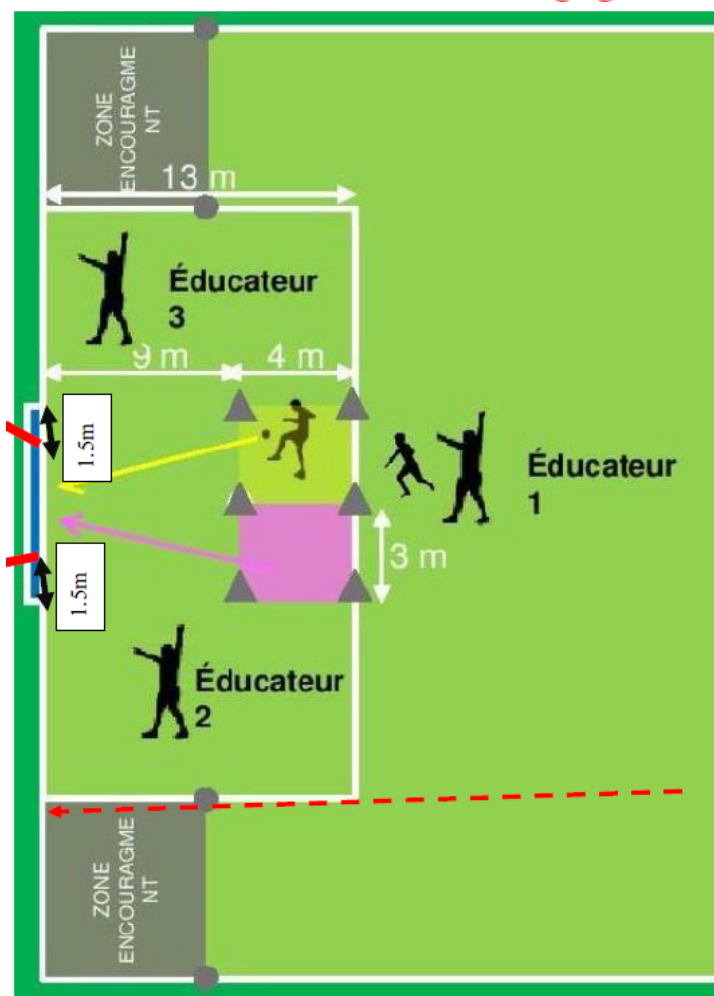
Rappel:

Lors des plateaux les équipes doivent fournir un arbitre central qui dirigera des rencontres où son club n'est pas concerné.

Les feuilles de jonglages et de matchs sont à transmettre par les clubs qui accueillent dans les 48 heures.

Les résultats des plateaux sont à saisir sur "FAL" par les clubs qui accueillent avant le dimanche soir pour les matchs se déroulant le samedi ou le jeudi soir si match le mercredi.

Du 2nd tour à la demi-finale: Défi Jonglage



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 costre (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 lache 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/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.

Le responsable des coupes :
Didier CLAY