

FESTIVAL DEPARTEMENTAL U13 FILLES ET U13 GARÇONS
SAMEDI 28 MARS 2026 AU STADE RENE HOLOGNE A VESOUL
RENDEZ-VOUS A 8H30 - FIN DU RASSEMBLEMENT A 17H30

- 8H30 :** Accueil et rendez-vous des équipes
Les équipes filles ont rendez-vous devant le terrain annexe
Les équipes garçons ont rendez-vous devant la tribune du terrain honneur.
- 9H15 :** Présentation de la journée (pour les équipes filles et garçons sur le terrain honneur)
- 9H30 :** Début des rotations
- 17H30 :** Résultats, classements, récompenses

EQUIPES CONVOQUEES EN U13G
16 équipes

4 Rivières
Amance/Corre/Polaincourt
Colombe
GJ Soing Val de Saône
GJ Val Cerise
Haute Vallée de l'ognon
Larians
Lure JS
Noidans les Vesoul
Pays Minier
Perrouse
Rioz Fc
St Loup/Corbenay/Magnoncourt
Val de Pesmes
Vesoul Fc
Vesoul Racing

EQUIPES CONVOQUEES EN U13F
9 équipes

Entente Noidans Vesoul/Colombe
Entente Rioz Fc/La Romaine
GJ Lure JS Haute Lizaine
GJ Val Cerise
Melisey/St Barthélémy
Pays Minier
Perrouse
Val de Pesmes
Vesoul Fc

Les 2 équipes garçons et les 2 équipes filles ayant obtenu le plus de points participeront à la finale régionale qui se déroulera le **DIMANCHE 3 MAI 2026** sur le site de l'astragale à Dijon.

CONDITIONS DE PARTICIPATION :

Chaque équipe doit être composée de 12 joueurs. Une équipe ne se présentant pas à 12 joueurs se verra attribuer 40 points de pénalités par joueur/joueuse manquant.

Un seul cas de dérogation à cette règle si le club compte moins de 12 licenciés dans cette catégorie (licences dans foot club faisant foi). Dans ce cas uniquement la pénalité de point ne sera pas appliquée.

4 joueurs mutations maximum dont 1 hors période

Les joueurs doivent être licenciés et qualifiés dans le club avec lequel ils participent au **plus tard le 31 janvier 2026** donc la **licence doit être enregistrée le 26 janvier 2026 dernier délai.**

Les clubs devront renvoyer leur feuille de match au secrétariat du district par courriel pour le jeudi 26 mars 2026 au plus tard.

Des modifications seront possibles le samedi matin en cas de remplacement de dernière minute. Les clubs doivent présenter les licences (listing extrait de foot club ou présentation sur foot compagnon).

ARBITRAGE

L'arbitrage sera assuré par des jeunes arbitres officiels.

TUTEUR ARBITRAGE A LA TOUCHE

Les joueurs « remplaçants » devront assumer à tour de rôle la fonction d'arbitre assistant.

Chaque équipe devra présenter un tuteur ayant suivi la formation cette saison (en cas de manquement, une pénalité de 40 points sera appliquée à l'équipe ne présentant pas de tuteur formé).

EQUIPEMENT

Des maillots seront offerts aux équipes garçons et filles participant au festival lors d'une soirée de remise officielle au district (voir document « remise des maillots et tirage au sort »).

Les maillots devront être portés durant toute la journée (défis et matchs).

REPAS

Prévoir un repas tiré du sac.

Une buvette sera disponible sur place (avec boisson et petite restauration).

ORGANISATION :

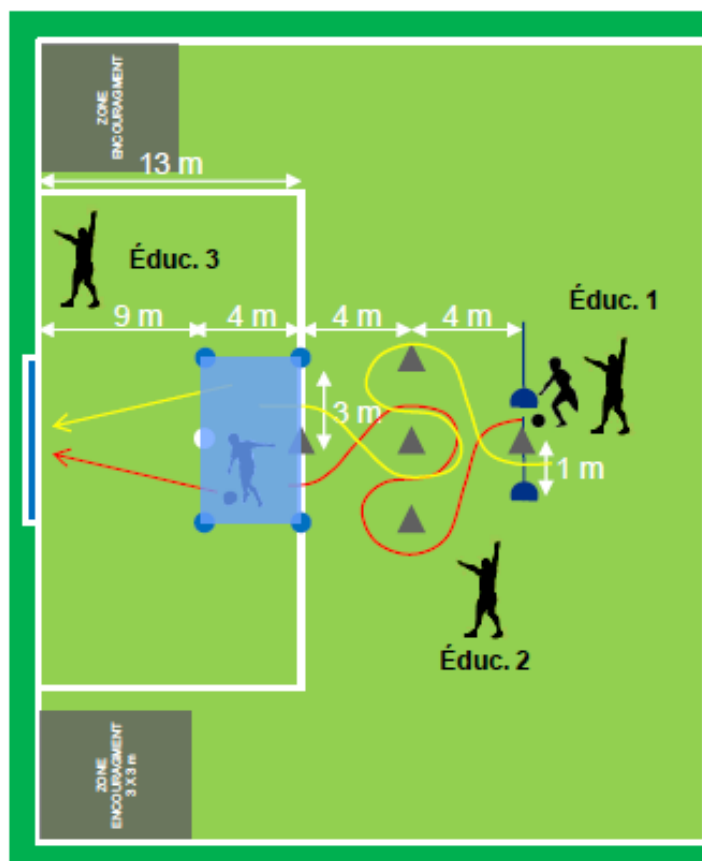
ATTRIBUTION DES POINTS

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.		

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 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.

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

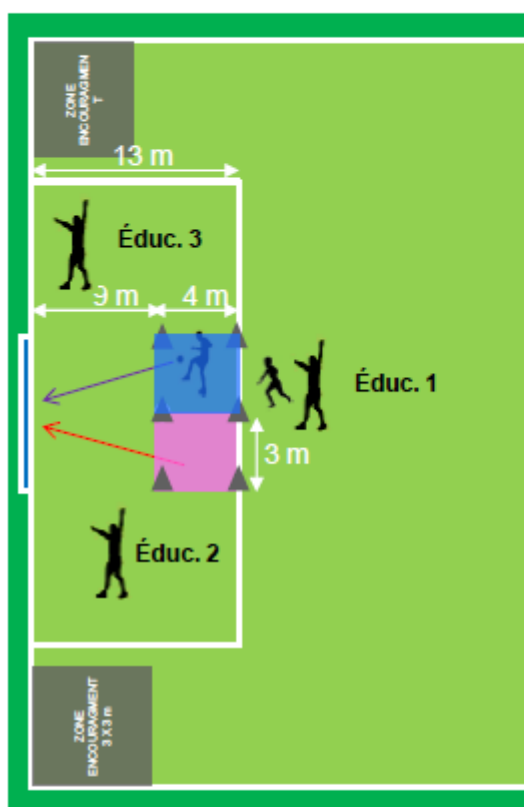
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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 bache. 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 jongles 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 bache)

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.

