

PRESENTATION
FESTIVAL U13
PITCH



FINALE DEPARTEMENTALE

SAISON 2024-2025



Déroulement de la journée

- Accueil des équipes : 8h30
- Briefing des équipes : 8h45
- Début des défis + Quiz : 9h30
- Pause Déjeuner : Libre (Prévoir pique-nique)
- Photo des équipes : 11h30 à 11h50
- Début des matchs : 12h00
- Fin des matchs : 17H00
- Clôture + Remise des récompenses

Vérification des licences

- Arrivée des équipes à 8h30 au car podium organisation (cercle jaune sur le plan)
- Remise de la feuille d'effectif remplie et signée
- Vérification des licences à 8h55 par équipes avec foot club compagnon ou impression des licences (Si possible avoir un listing par ordre de numéro)
- Départ pour les défis après la vérification



PLAN DU SITE



- Lieu stockage et livraison du matériel
- Lieu branchement buvette
- Lieu branchement sonorisation



Plan des défis

DEFI JONGLAGE 1 :

Kylian Lair
Marc Waroquier

DEFI JONGLAGE 2 :

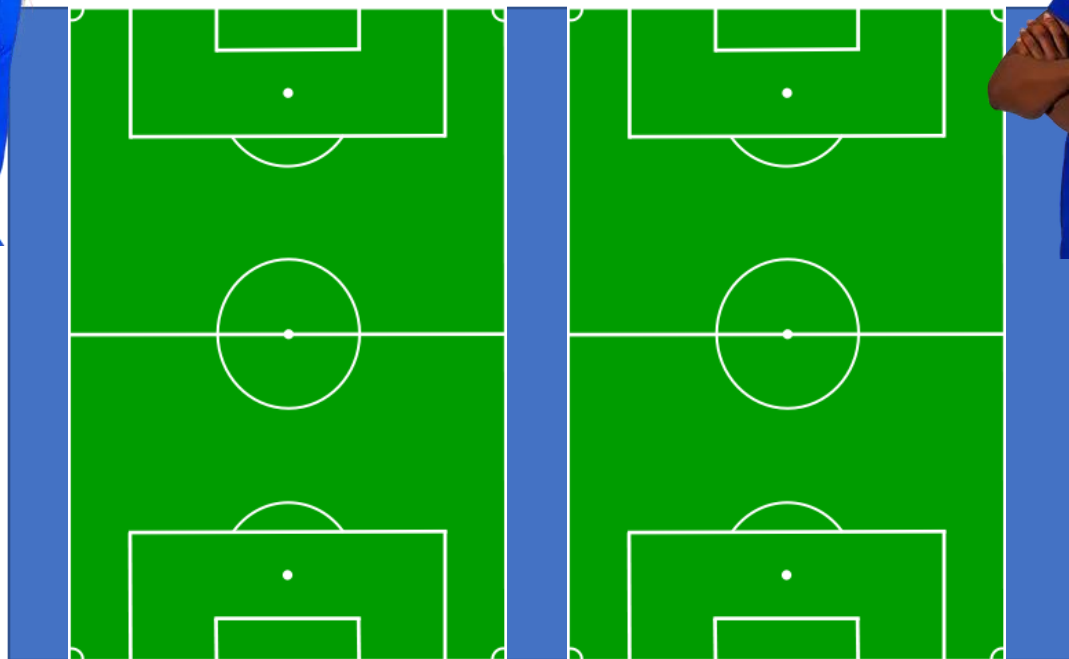
Ugo Deron



TERRAIN SYNTHETIQUE

TERRAIN
CASCARINO

TERRAIN
GEYORO



DEFI CONDUITE 1 :

Melany Richard
Sebastien Salmon

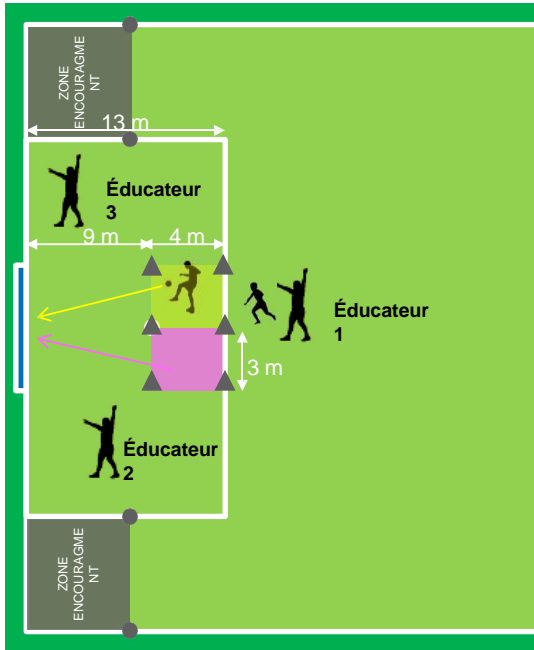
DEFI CONDUITE 2 :

Junior Mouthe
Axel Lekehal



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 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 au sol afin d'atteindre une des cibles de la bêche. 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 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.

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 bêche)

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

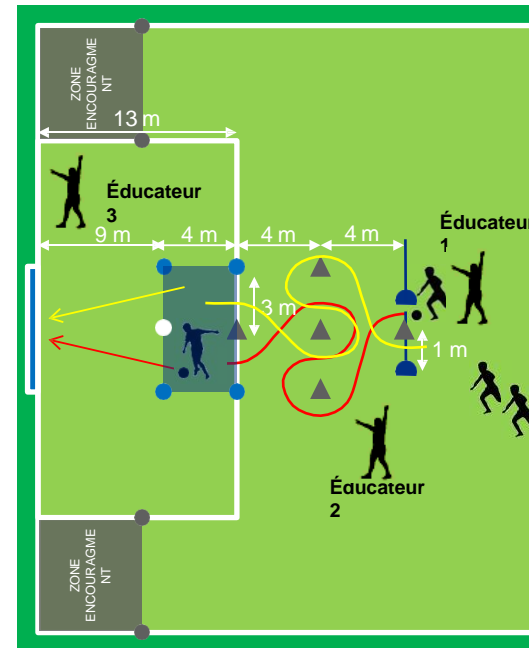
Si moins de 12 joueurs

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.

- 5 secondes si ballon au sol

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 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 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.



QUIZ

Un responsable : Nicolas Kerezeon/Maxime Bambier
2 Educateurs (1 équipe par tribune)

5 Questions / Joueurs(ses)
sur les règles de vie ou
règles de jeu

SORTIE APRES
QUIZ

• TRIBUNE

• TRIBUNE

ACCES TRIBUNE
POUR QUIZ

1 Equipe / Tribune

Calcul des points au prorata du
nombre de joueur/euse

Programme des défis

HORAIRES	JONGLAGE 1	JONGLAGE 2	CONDUITE 1	CONDUITE 2	QUIZ
9H30	CCF 1	CCF 2	C'CHARTRES F1	LE GAULT ST DENIS F	EPERNON/ COURVILLE FONTAINE
9H40	FC DROUAIS 1	FC DROUAIS 2	FC DROUAIS F1	FC DROUAIS F2	LUCE OUEST/SOURS
9H50	CSM 1	CSM 2	DAMMARIE F1	NOGENT LE ROI F	MAINTENON/ LEVES
10H00	VALLEE DUNOISE 1	VALLEE DUNOISE 2			AS ORIELS / NOGENT LE ROTROU
10H10	EPERNON	COURVILLE FONTAINE	CCF1	CCF 2	C'CF F1 / LE GAULT ST DENIS F
10H20	LUCE OUEST	SOURS	FC DROUAIS 1	FC DROUAIS 2	FC DROUAIS F1 / F2
10H30	MAINTENON	LEVES	CSM 1	CSM 2	DAMMARIE F1 / NOGENT LE ROI F
10H40	AS ORIELS	NOGENT LE ROTROU	VALLEE DUNOISE 1	VALLEE DUNOISE 2	
10H50	C'CHARTRES F1	LE GAULT ST DENIS F	EPERNON	COURVILLE FONTAINE	CCF1 / CCF2
11H00	FC DROUAIS F1	FC DROUAIS F2	LUCE OUEST	SOURS	FC DROUAIS 1/ FC DROUAIS 2
11H10	DAMMARIE F1	NOGENT LE ROI F	MAINTENON	LEVES	CSM 1 / CSM 2
11H20			AS ORIELS 1	NOGENT LE ROTROU	VALLEE D 1 / VALLEE D 2

Ordre des photos à partir de 11h30 jusqu'à 12h15

Ordre Passage	Club
1	FC DROUAIS F1
2	FC DROUAIS F2
3	C'CHARTRES F1
4	LE GAULT ST DENIS F
5	DAMMARIE F1
6	NOGENT LE ROI F
7	FC DROUAIS 1
8	FC DROUAIS 2
9	CS MAINVILLIERS 1
10	CS MAINVILLIERS 2
11	LUCE OUEST



Ordre Passage	Club
12	C'CHARTRES 1
13	C'CHARTRES 2
14	EPERNON
15	NOGENT LE ROTROU
16	MAINTENON
17	COURVILLE/FONTAINE
18	SOURS
19	AS ORIELS
20	LEVES
21	FOOT JEUNES VALLEE DUNOISE 1
22	FOOT JEUNES VALLEE DUNOISE 2

Plan des terrains

TERRAIN SYNTHETIQUE

TERRAIN CASCARINO
ONESIME/N.KEREZEON

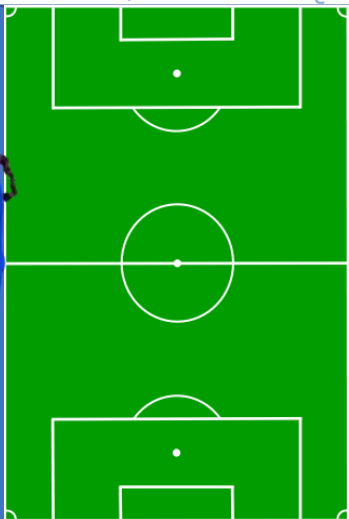
TERRAIN GEYORO
U.DERON/M.BAMBIER



TERRAIN ANNEXE (Herbe)

TERRAIN RENARD
A.LEKEHAL/M.WAROQUIER

TERRAIN BACHA
K.LAIR / S.SALMON



ROTATION 1 (Tirage au sort)	12H00	1 à 8 Garçons
	12H20	9 à 16 Garçons
	12H40	1 à 6 Filles
ROTATION 2	13H00	1 à 8 Garçons
	13H20	9 à 16 Garçons
	13H40	1 à 6 Filles
ROTATION 3	14H00	1 à 8 Garçons
	14H20	9 à 16 Garçons
	14H40	1 à 6 Filles
ROTATION 4	15H00	1 à 8 Garçons
	15H20	9 à 16 Garçons
	15H40	1 à 6 Filles
ROTATION 5	16H00	1 à 8 Garçons
	16H20	9 à 16 Garçons
	16H40	1 à 6 Filles



Points de règlement :

- 4 Mutations dont 1 HP
- 2 absences justifiées – (-40 pts pour la 3^{ème})
- 1 équipe / Club qualifiée pour la finale régionale
- Carton rouge = Match en cours + 1 / 2 jaunes sur 2 matchs = suspension au 3^{ème}
- Matches = 14 minutes + 2min (facultatives à l'appréciation de l'arbitre)
- Classement sportif affiché uniquement

En cas d'égalité : Défi Conduite au dixième de seconde puis tirage au sort



REMISE DES RECOMPENSES

- Les filles de la 6^{ème} à la 1^{ere} Place
- Les garçons de la 16^{ème} à la 1^{ere} Place

TIRAGE AU SORT



Rotation Garçons 1

Rotation Filles 1

	Horaire 1	Horaire 2
	🕒 05-04-2025 12:00	🕒 05-04-2025 12:20
CASCARINO	C'Chartres 1 - Sours	C'Chartres 2 - Leves
GEYORO	Foot Jeunes Vallée Dunoise 1 - Epernon	Lucé Ouest - Courville / Fontaine
RENARD	CS Mainvilliers - Nogent le Rotrou	CS Mainvilliers 2 - FC Drouais 2
BACHA	Foot Jeunes Vallée Dunoise 2 - Maintenon	AS Oriels - FC Drouais 1

	Horaire 1
	🕒 05-04-2025 12:40
CASCARINO	DAMMARIE F - C'CHARTRES FF
GEYORO	NOGENT LE ROI F - FC DROUAIS F2
RENARD	LE GAULT ST DENIS F - FC DROUAIS F1
BACHA	Aucun match



Suivez le tournoi !!

Accédez au site officiel du Festival.
Pour cela, flashez ce QR code !

