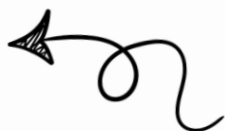


Festival U13

Garçons et Filles



Suivez la compétition en temps réel ici !



Samedi 28 mars 2026

Stade Georges Clériceau

à Amilly

Equipes Qualifiées

FESTIVAL U13 GARCONS

 CJF FLEURY	 ST PRYVE SH
ESCALE ORLEANS 	BELLEGARDE LADON 
 J3S AMILLY	 COSM MARCILLY
SC MALESHERBOIS 	SARAN FC 
 ST JEAN LE BLANC	 DAMPIERRE
US ORLEANS 	SMOC ST JEAN BRAYE 
 JARGEAU ST DENIS FC	 USM MONTARGIS
FCM INGRE 	CA PITHIVIERS 

Horaire d'arrivée équipes garçons :

Entre 8H30 et 8H50

Briefing des éducateurs à 09H00 sur le terrain d'honneur

FESTIVAL U13 FEMININES

 SARAN FC	 ST PRYVE SH
US ORLEANS 	SMOC ST JEAN BRAYE 
 NEUVILLE SPORTS	 CJF FLEURY
AG BOIGNY CHECY MARDIE 	US LORRIS 

Horaire d'arrivée équipes féminines :

Entre 9H10 et 9H30

Briefing des éducateurs à 09H45 sur le terrain d'honneur

Qualification pour la Finale Régionale Festival U13

↪ 4 équipes masculines se qualifient
pour la Finale Régionale du **26 avril
2026 à ROMORANTIN**

↪ 2 équipes féminines se qualifient
pour la Finale Régionale du **26 avril
2026 à ROMORANTIN**

**i Les résultats de ces épreuves
(rencontres, défis et quiz) sont pris en
compte pour la qualification**



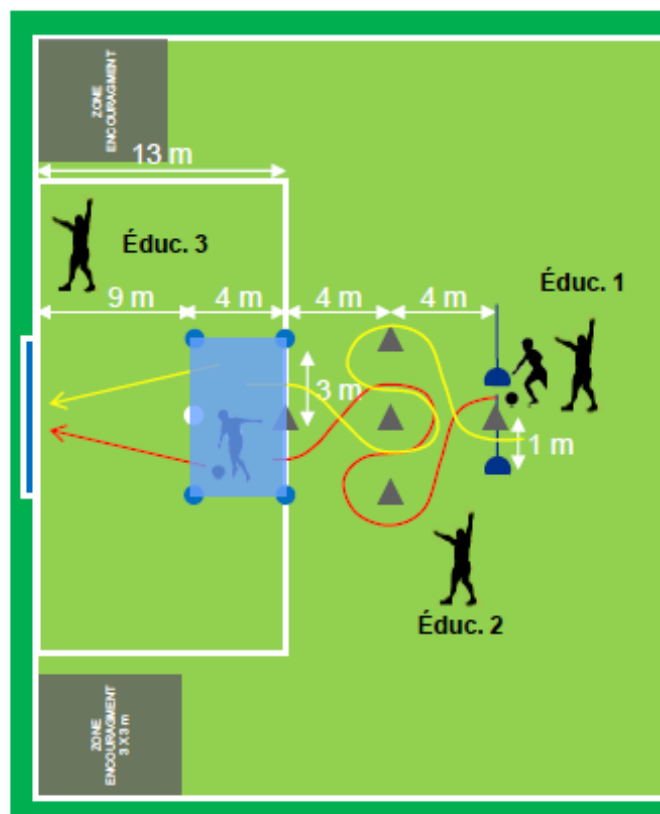
Attributions des Points

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.		



Défis Conduite

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 bèche. 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.

**Le défi conduite
expliqué en vidéo !**



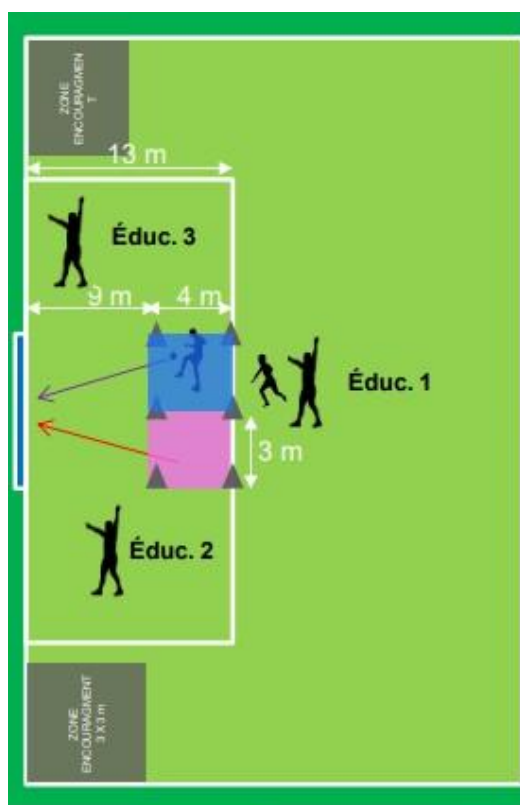
Défis Jonglage

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 bûche. 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 jonglages s'arrêtent.



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 bûche)

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 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente)

Educ.2 : gestion des passages (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle) et chronométrage

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps)

gestion des ballons et des joueurs après le tir (+ chronomètre de secours)

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.

Légende

— Tir gaucher
— Tir droitier

Zone de jonglage pour gaucher

Zone de jonglage pour droitier

Zone d'encouragement

**Le défi jonglage
expliqué en vidéo !**



Le contenu du Quiz

sera communiqué le jour même

Questions sur les règles de vie et les règles de jeu

S'entraîner au quiz !



Système de l'épreuve

Festival U13 G et F



Le système dit de l'échiquier sera adopté. (« Gagnants contre Gagnants – Perdants contre Perdants »)

Toutes les équipes auront à disputer 5 rencontres de 15'

La première rencontre est déterminée par tirage au sort (le jeudi 19 mars 2026),

A la suite de chaque tour un nouveau classement sera effectué afin d'obtenir un ordre de 1 à 16 et ainsi définir les rencontres suivantes.

Les rencontres suivantes opposeront le 1^{er} du classement au 2^e, le 3^e au 4^e, le 5^e au 6^e, le 7^e au 8^e, le 9^e au 10^e, le 11^e au 12^e, le 13^e au 14^e, le 15^e au 16^e

Les équipes à égalité lors des rencontres de groupe seront départagées d'abord par le résultat de la rencontre les ayant opposés puis par l'épreuve de conduite si nécessaire.

Toutefois, les équipes ne se rencontreront qu'une fois. Le cas échéant, ce sera le club le suivant au classement qui lui sera opposé. Le classement de chaque groupe s'effectuera par addition de points, cumulés rencontre après rencontre.

En cas d'égalité après les rencontres : il sera tenu compte du résultat du défi conduite.

Le comité d'organisation tranchera tous les cas non prévus au règlement.



Concours « Animation »



REPRÉSENTER UN PAYS QUALIFIÉ

Chaque équipe qualifiée pour la phase régionale du Festival Foot U13 représente un Pays participant à **COUPE DU MONDE FIFA 2026**. Tous les acteurs du match ont un rôle à jouer, des enfants aux parents, en passant par l'éducateur :

- **L'équipe**

Prévoir des maillots ou confectionner des tee-shirts aux couleurs du Pays représenté

- **L'éducateur/l'éducatrice**

Possibilité de rajouter du maquillage ou des accessoires permettant d'illustrer le Pays (chapeau, vêtements associés ...)

- **Parents et accompagnateurs**

Acteurs des matchs des enfants (supporters de leur équipe !), ils doivent également s'inscrire dans le thème de cette journée. Quelques exemples : prévoir des porteurs de drapeaux, construire des banderoles, venir déguisés, accompagnement musical, chants...

- **La Ligue**

Peut valoriser la ou les délégations les plus originales et dynamiques.

Les animations annexes (habillage, village animation, stand du District/Ligue...) pourront être mises en place sur les thèmes de l'engagement citoyen.

Festival U13 G/F Planning

LIEUX	TERRAINS RENCONTRES	TERRAIN DEFIS	ESPACE QUIZ	REPAS	
HORAIRES	TERRAINS 1 / 2 / 3 / 4	TERRAINS 5 / 6	SALLE PETANQUE		
8H30	ACCUEIL – VERIFICATION DES LICENCES EQUIPES GARCONS – REUNION EDUCATEURS 9H00				
9H30		DEFIS CONDUITE G			
9H45	ACCUEIL – VERIFICATION DES LICENCES EQUIPES FEMININES – REUNION EDUCATEURS 9H45				
10H00		DEFIS CONDUITE G			
10H15	RENCONTRES 1 GARCONS				
10H30		DEFIS CONDUITE FEMININES			
10H40	RENCONTRES 1 GARCONS				
11H05	RENCONTRES 1 FEMININES				
11H30	RENCONTRES 2 GARCONS				
11H55	RENCONTRES 2 GARCONS			REPAS G GARCONS	
12H20	RENCONTRES 2 FEMININES				
13H00			QUIZ GARCONS 8 EQUIPES		REPAS FEMININES
13H20			QUIZ GARCONS 8 EQUIPES		
13H40		DEFIS JONGLAGES GARCONS	QUIZ FEMININES 8 EQUIPES		
14H10	RENCONTRES 3 GARCONS	DEFI JONGLAGES GARCONS			
14H40	RENCONTRES 3 GARCONS				
15H05	RENCONTRES 3 FEMININES				
15H30	RENCONTRES 4 GARCONS	DEFI JONGLAGES FEMININES			
15H55	RENCONTRES 4 GARCONS				
16H20	RENCONTRES 4 FEMININES				
16H45	RENCONTRES 5 GARCONS				
17H10	RENCONTRES 5 GARCONS				
17H35	RENCONTRES 5 FEMININES				
18H00	REMISES DES RECOMPENSES				

Festival U13G/F Planning début de matinée

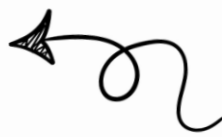
HORAIRES		EPREUVES
09H00	REUNION EDUCATEURS GARCONS TERRAIN HONNEUR	
9H30	DEFI CONDUITE GARCONS TERRAIN 5	ESCALE – SMOC CJF FLEURY – CA PITHIVIERS BELLEGARDE – ST JEAN LE BLANC SARAN - AMILLY
09H45	REUNION EDUCATEURS FEMININES TERRAIN HONNEUR	
10H00	DEFI CONDUITE GARCONS TERRAIN 5	FCM INGRE – SC MALESHERBES ST PRYVE SH – US DAMPIERRE US ORLEANS – FCM MONTARGIS JARGEAU STD – MARCILLY
10H15	RENCONTRES 1 GARCONS	<u>TERRAIN 1</u> : ESCALE ORLEANS - SMOC <u>TERRAIN 2</u> : CJF FLEURY – CA PITHIVIERS <u>TERRAIN 3</u> : BELLEGARDE – ST JEAN LE BLANC <u>TERRAIN 4</u> : SARAN - AMILLY
10H30	DEFI CONDUITE FEMININES TERRAIN 5	US ORLEANS – ST PRYVE SH - USM SARAN SMOC - AGBCM – CJF FLEURY NEUVILLE - LORRIS
10H40	RENCONTRES 1 GARCONS	<u>TERRAIN 1</u> : FCM INGRE – US DAMPIERRE <u>TERRAIN 2</u> : ST PRYVE SH – SC MALESHERBES <u>TERRAIN 3</u> : US ORLEANS – USM MONTARGIS <u>TERRAIN 4</u> : JARGEAU STD – COSM MARCILLY
11H05	RENCONTRES 1 FEMININES	<u>TERRAIN 1</u> : US ORLEANS – ST PRYVE SH <u>TERRAIN 2</u> : USM SARAN - SMOC <u>TERRAIN 3</u> : AGBCM – CJF FLEURY <u>TERRAIN 4</u> : NEUVILLE - LORRIS

S'agissant d'une formule échiquier, le reste de la journée sera déterminé après chaque résultat.

Pensez à rester connecter via la QR Code de la compétition pour suivre le planning des futures rencontres



PLAN DU SITE



Suivez la compétition en temps réel ici !

