

# DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



## Finale Départementale Festival Foot U13 Pitch

SAMEDI 4 AVRIL 2026



STADE DU BOUT DES CLOS  
MAUREPAS



**Yvelines**  
Le Département



Direction des services départementaux  
de l'éducation nationale  
des Yvelines



41, avenue des 3 peuples  
78180 MONTIGNY LE BRETONNEUX  
Site Internet : <http://dyf78.fff.fr>

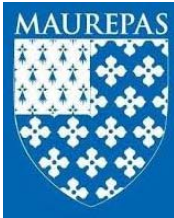


Téléphone : 01 80 92 80 22  
Télécopie : 01 80 92 80 31  
Messagerie : [administration@dyf78.fff.fr](mailto:administration@dyf78.fff.fr)





# Plan du Site d'accueil Stade du Bout des Clos à Maurepas



**Parking - Attention fermeture du parking intérieur à 10h00**

**À partir de 10h00 :  
Accès à pied uniquement  
Voiture à stationner au Parking AUCHAN**

**Accueil & Affichage**

**Buvette**

**Vestiaires garçons**

**Vestiaires filles**

**EMBALLAGES ET PAPIERS**

À DÉPOSER EN VRAC DANS LE BAC DE TRI

EMBALLAGES EN MÉTAL

BOUILLONS ET FLACONS EN PLASTIQUE

EMBALLAGES ET BROCHES EN CARTON

Tous les papiers

Une question sur le tri ?  
dechet@yvel.fr  
01 800 076 760

SAINT QUENTIN EN YVELINES

SO



**ORDURES MENAGÈRES**

À déposer dans un sac fermé

Boîtes en carton

Couverts, légumes, restes de viande, os, déchets de poisson, débris de verre, déchets de cuisine

Éviter les déchets dangereux

STAND PEF





## Planning Prévisionnel



Accueil des Équipes	8h30
Installation pour cérémonie d'ouverture	9h15
Briefing Encadrement Clubs obligatoire	10h00
Début des épreuves (défis techniques & quizz)	10h30
Fin des épreuves	12h00
Premier tour des rencontres filles & garçons	12h15
Pause repas de 1h	13h00
Deuxième tour des rencontres filles & garçons	14h00
Troisième tour des rencontres filles & garçons	15h00
Quatrième tour des rencontres filles & garçons	15h50
Cinquième tour des rencontres filles & garçons	16h40
Fin des rencontres	17h20
Remise des récompenses	17h40

## Équipes Qualifiées

U13 GARCONS	U13 FILLES	U13 GARCONS
BOUAFLE FLINS ES	CARRIERES S/S US	MANTOIS 78 FC
CARRIERES S/S US	CHESNAY 78 FC	MONTESSON US
CHATOU AS	MONTIGNY LE BX AS	PARIS SAINT GERMAIN FC
CHESNAY 78 FC	PARIS SAINT GERMAIN FC	PLAISIROIS FO
CONFLANS FC	RAMBOUILLET FC	ROSNY CSM
ELANCOURT OSC	VAL DE SEINE SC	TRAPPES ES
GUYANCOURT ES	VERSAILLES 78 FC	VERSAILLES 78 FC
LIMAY ALJ	VOISINS FC	VOISINS FC

Qui succèdera à nos lauréats de la saison 2025 ?



**U13F : PARIS SAINT GERMAIN FC**

**U13G : PARIS SAINT GERMAIN FC & VERSAILLES 78 FC**



## Dispositions générales

Le « Festival Foot U13 Pitch » est une manifestation qui vise à associer des épreuves sportives & éducatives.

Le Comité d'Organisation nommé par le Comité de Direction du District, est chargée de l'organisation de ces épreuves dans le respect du règlement.

- Chaque équipe sera composée de 8 joueur(se)s et 4 remplaçant(e)s (dont le(la) gardien(ne) de but).

Les joueur(e)s participants doivent être licencié(e)s et qualifié(e)s suivant les règlements généraux (art. 89.1).

### Dispositions

- **Nous demandons à chaque équipe de fournir une fiche équipe complétée en amont de la journée. La procédure a été présentée lors de la réunion des clubs le mercredi 25 mars. Des vérifications règlementaire puis physique des licences seront effectuées en amont de la compétition. Il est donc impératif que vous ayez un accès à footcompagnon ou avoir une extraction de vos licenciés avec photos le jour de l'évènement.**
- Les joueur(se)s doivent être licencié(e)s et qualifié(e)s dans leur club au plus tard le **31 janvier 2026**.
- Le nombre de joueur(se)s titulaires d'une licence « Mutation » pouvant être inscrit(e)s sur la feuille de match est limité à quatre (4) dont un (1) maximum ayant changé de club « hors période ». (Art. 160 R.G. F.F.F.)
- **Les équipes sont tenues de participer avec 12 joueurs. En cas d'absence, 40 points seront retirés du total général par joueur ou joueuse. Aucune dérogation ne sera acceptée.**
- Les litiges, réserves et suites disciplinaires sont examinés par la Commission d'Organisation du District & la Commission Football Animation. **Aucune réclamation d'après match ne peut être déposée. Les décisions sont sans appel.**
- **Chaque équipe devra être équipée d'un jeu de maillots numérotés au cours de chaque rencontre.** (N'oubliez pas de prévoir 2 jeux de maillots numérotés de couleurs différentes)
- Les équipes non présentes à l'heure du coup d'envoi seront considérées comme forfait.
- Chaque joueur participant devra participer à au moins 50% du temps de jeu sur l'ensemble de la journée. Une comptabilisation du temps de participation sera effectuée par les clubs et les membres de l'organisation.
- Une équipe ne peut compter plus de trois joueur(se)s U 11 surclassé(e)s.
- Il est demandé aux responsables des clubs conviés de prendre toutes dispositions pour que les spectateurs et parents accompagnant les équipes, n'aient aucune possibilité d'accès aux terrains. **Seuls les 2 encadrants déclarés identifiés sur les documents officiels pourront accéder aux terrains.**



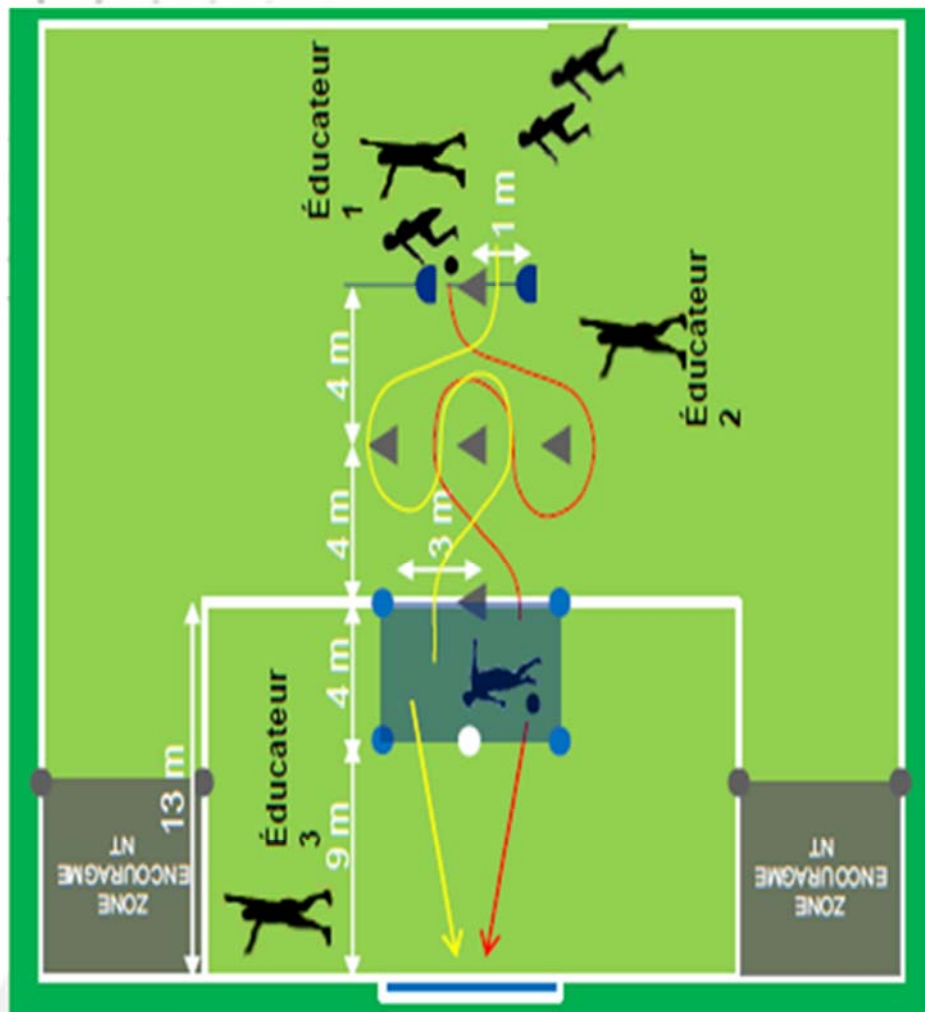
## DÉFI CONDUITE

### 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 bâche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1<sup>er</sup> 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
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

### Temps bonus :

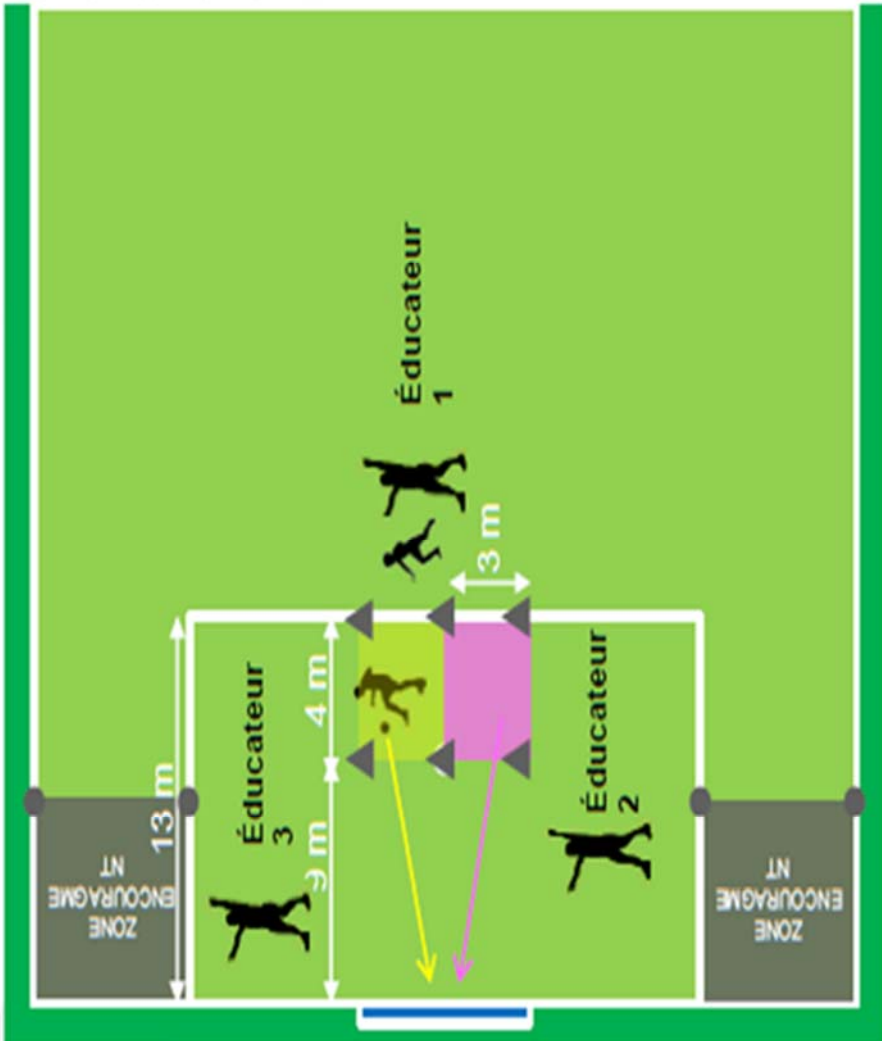
Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

### 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

# Règlement - Défi Jonglage

## DÉFI 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 bâche. 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.

**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.

**Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe**

- 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 bâche)  
Si cible atteinte au choix, de volée ou 1/2 volée = - 10 secondes
- Si cible atteinte au choix, frappe au sol = - 3 secondes



## Attribution des points



### Epreuves mises en places :

- Défis techniques (conduite & jonglerie)
- Quizz éducatifs (règles de vie & règles de jeu)
- 5 Rencontres

Pour chacune de ces épreuves, un nombre de points est attribué en fonction du temps réalisé sur chacun des défis techniques, du nombre de bonnes réponses au quizz et des résultats des rencontres disputées.

### 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
<b>/ 240 points + bonus offensif (60 points)</b>	<b>/ 60 points</b>	<b>/ 60 points</b>	<b>/ 60 points</b>	<b>/ 60 points</b>
<p><b>Phases départementale &amp; régionale</b></p> <p>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.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 48 points Nul : 24 points Défaite : 12 points Bonus offensif : 12 points</p> <p><b>Phase nationale</b></p> <p>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.</p> <p>Ordonnancement des matchs suivants : si égalité de points au classement, départage avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.</p> <p>Victoire : 40 points Nul : 20 points Défaite : 10 points Bonus offensif : 10 points</p>	<p><b>Toutes phases</b></p> <p>Attribution des points en fonction d'un barème.</p> <p>Le barème est généré par le logiciel dédié à l'opération.</p> <p>Il est construit en fonction de la moyenne des temps du défi</p> <p>La meilleure performance aura 60 pts et les équipes les moins bien classées auront un minimum de 5 points.</p>	<p><b>Phases départementales et régionales</b></p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se).</p> <p>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.</p> <p><b>Phase nationale</b></p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se).</p> <p>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.</p>		

## Rappel des Lois du Jeu

Le règlement du Football à 8 est intégralement appliqué, comme le stipule la circulaire relative à l'évolution du Football Animation votée lors de l'A.G. Fédérale du 9 février 2013, sauf dispositions particulières précisées ci-dessous.

La durée d'une rencontre est de 14 minutes avec un remplacement du joueur arbitre assistant à 7 minutes, le temps de jeu total ne peut pas dépasser 70' par équipe.

### QUELQUES RAPPELS :

Chaque équipe sera composée de 8 joueur(se)s et 4 remplaçant(e)s (dont le(la) gardien(ne) de but).

Le port des protège-tibias est obligatoire pour les joueur(se)s.

### Coup d'envoi et reprise du jeu :

Règle identique à celle du jeu à 11, mais **les Joueurs doivent se trouver à 6 mètres du ballon. Un But ne peut être validé si le ballon est botté directement dans le but lors du coup d'envoi et de la reprise du jeu.**

Si le ballon pénètre directement dans le but adverse, un coup de pied de but est accordé à l'équipe adverse.

### Fautes sanctionnées d'un coup franc indirect :

- Jouer de manière dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect
  - ☞ Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire.
  - ☞ Dégager le ballon de volée ou 1/2 volée.
  - ☞ Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
  - ☞ Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

*Pour ses infractions, le coup franc indirect se joue sur la ligne des 13 mètres en regard du lieu de l'infraction.*

## Dispositions particulières

### Procédure de remplacement :

Le nombre maximum de remplaçants autorisé est de quatre (4). Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match. Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu, et pour lequel il convient d'observer les dispositions suivantes :

- Le joueur quittant le terrain doit passer la ligne de touche, en traversant la zone de remplacements de son équipe.
- Le joueur pénétrant sur le terrain doit également traverser sa zone de remplacements. Il ne peut le faire que quand le joueur sortant a entièrement franchi la ligne de touche.
- Tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non.
- La procédure de remplacement s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu. Le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur. Le gardien de but peut remplacer n'importe quel joueur de champ.

Conformément aux directives de la Fédération Française de Football ce sont les joueurs remplaçants qui officient en qualité d'arbitre-assistant sur toutes les rencontres. L'arbitre central étant un arbitre officiel D.Y.F. désigné par la Commission de District de l'Arbitrage.

Les rencontres ayant des temps de jeu de 14' et du fait qu'il n'y ait pas de temps « pause coaching », un changement de joueu(se)r arbitre-assistant(e) sera effectué à la 7' de jeu. Nous demandons aux éducateur(trice)s d'équipes d'être vigilant(e)s par rapport à la rotation de ses joueur(se)s, afin que tou(te)s, bénéficient d'un temps de jeu suffisant (au minimum 50% du temps de jeu total sur la journée). Un(e) joueu(se)r ne pourra pas officier sur plus d'une rencontre sur la journée.

Sur chaque rencontre, deux arbitres officiels D.Y.F. effectueront un tutorat des joueu(se)s officiant en tant qu'arbitre-assistant(e), afin de les épauler dans leur tâche. Attention, cela ne signifie pas que l'arbitre officiel D.Y.F. téléguidera le joueu(se)r. Il l'assistera de manière pédagogique dans ses missions.

### Rappel des missions :

- Signaler lorsque le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu, au sol ou en l'air, dans la moitié de terrain de son équipe (au niveau de la ligne de touche sur sa moitié de longueur de terrain et de la ligne de but situées de son côté).
- Signaler lorsqu'un(e) joueu(se)r peut être sanctionné(e) parce qu'il(elle) se trouve en position de hors-jeu.
- Signaler lors d'un coup de pied de réparation (pénalty), si le(la) gardien(e) de but quitte sa ligne avant que le ballon n'ait été botté, et si le ballon a franchi la ligne.

Nous vous demandons d'être indulgent vis-à-vis des décisions prises par les joueu(se)s arbitres-assistant(e)s et de canaliser, si nécessaire, l'entourage de votre équipe afin que le(la) joueu(se)r puisse évoluer dans un climat serein, bénéfique pour son apprentissage.



# Thème de la journée

Festival Foot U13 Pitch - « Une compétition festive et éducative »  
Phase départementale et régionale Garçons et Filles

**Thème : COUPE DU MONDE FIFA 2026**



## REPRESENTER UN PAYS QUALIFIÉ

**Chaque équipe qualifiée** pour la Finale départementale 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.

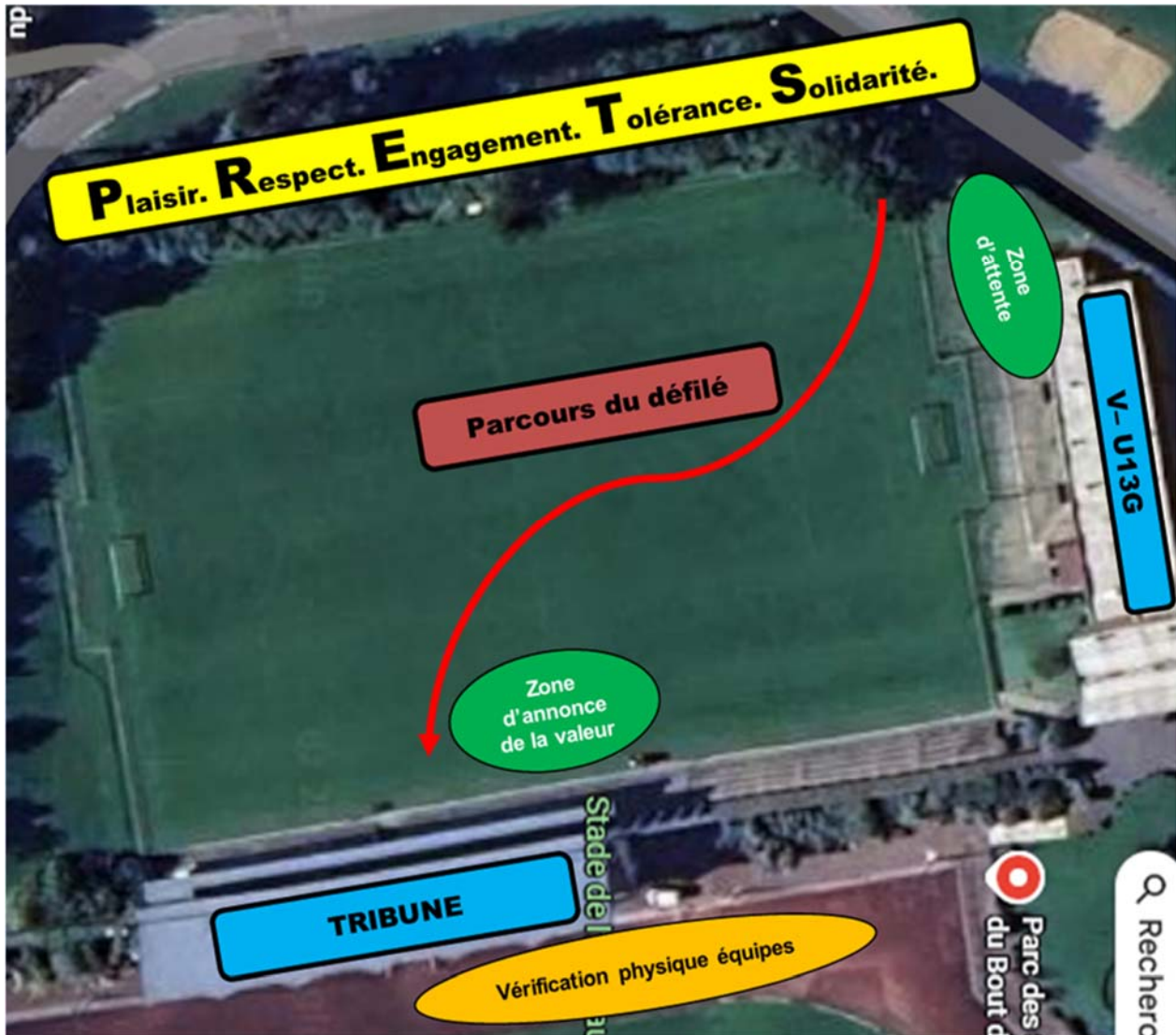
Les animations annexes (habillage, village animation, stand du District/Ligue...) pourront être mises en place sur les thèmes de l'engagement citoyen.

EQUIPES	SUPPORTERS			EQUIPE	EDUCATEUR		TOTAL	Classement
Garçons & Filles	Visuel 6 pts	Ambiance 2 pts	Fair Play 2 pts	Visuel 7 pts	Visuel 1pt	Fair Play 2pts	20 pts	



## Pourquoi une cérémonie d'ouverture ?

1. Lancer officiellement l'événement : Marquer le début des finales du 4 avril
2. Créer une ambiance festive : Mettre les participants et le public dans l'énergie de la journée
3. Valoriser l'événement & Fédérer les participants : Rassembler équipes, organisateurs et public autour d'un moment commun
4. Permettre une vérification des licences plus efficace : Un arbitre vous attendra à la sortie pour l'effectuer



## Déroulé et organisation

1. Chaque équipe s'alignera à l'endroit indiqué (devant bloc vestiaire garçons) et dans l'ordre indiqué. Les équipes filles et garçons d'un même club défilent successivement.
2. Choisir une valeur du **P.R.E.T.S.** Vous déterminerez en amont de la journée, la valeur que vous avez choisie. Vous l'annoncerez vous-même lors de la présentation de votre équipe.
3. Au top départ vous entrerez sur la pelouse pour aller saluer le public. À vous d'arborer vos couleurs et celle du pays que vous représenterez du mieux possible.
4. À la sortie, vous passerez sous la tribune pour rejoindre un arbitre qui effectuera la vérification des licences. À vous de préparer foot compagnon sur votre téléphone ou d'avoir la liste de vos joueurs format papier avec photo