



FESTIVAL FOOT U13 PITCH

Article 1 - Titre et Challenge

Les équipes U13 disputant une compétition de District participent au « Festival Foot U13 Pitch » à 8 joueurs.

- ✓ Le nombre d'équipes engagées par Clubs n'est pas limité,
- ✓ Les équipes mixtes et les équipes exclusivement féminines sont autorisées,
- ✓ L'engagement des clubs est fait automatiquement par le District pour les équipes engagées en critères départementaux.
- ✓ **L'engagement est gratuit.**

Article 2 - Règlement

Le « Festival Foot U13 - Pitch » est organisée en conformité avec les règlements généraux, le statut fédéral des Jeunes et les Lois du Jeu qui régissent le Foot à 8 en U13.

Article 3 – Feuille de rencontre (GFER94)

Pour les clubs visiteurs :

L'utilisation de l'**Application GFER94 est obligatoire** :

Le nom des joueurs est à renseigner, il y a juste à cocher les joueurs présents

Pour les sites d'accueil :

Le nom des joueurs, il y a juste à cocher les joueurs présents, et les résultats sont à renseigner sur l'application. Le pas à pas vous a déjà été envoyé. **Les résultats sont à mettre sur FAL.**

Rappel : Article 160 des règlements généraux de la FFF : Nombre de joueurs « Mutation »

« Toutefois, pour les pratiques à effectif réduit, le **nombre de joueurs titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrits sur la feuille de rencontre est limité à quatre dont 1 maximum ayant changé de club hors période** normale au sens de l'article 160 des règlements de la FFF ».

Les clubs en infraction avec les règlements généraux de la FFF seront disqualifiés.

Le Responsable d'équipe identifié sur la feuille de rencontre doit être licencié « Educateur » ou Dirigeant » pour s'asseoir sur le banc de touche.

Les joueurs et les joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club.

Le joueur ou la joueuse doit être qualifié dans leur club au plus tard le 31 janvier.



En aucun cas, un joueur ou une joueuse ne peut jouer dans plusieurs équipes lors d'un même tour de l'épreuve.

Article 4 – Sanctions

Elles sont déterminées par la Commission d'organisation départementale.

L'amende est fixée chaque saison par le Comité Directeur.

Pour les forfaits avisés, le Club doit avertir le District huit jours ouvrables avant la date prévue pour la rencontre, afin de pouvoir inviter un autre club.

Article 5 – Phase District

La phase départementale se déroule dans plusieurs centres, sur plusieurs tours, suivant le calendrier établi par la Commission d'organisation du District.

Au second tour, les équipes participent à un Challenge « Technique » avant le début des rencontres (protocole en annexe).

Durée des rencontres :

Poule de 4 équipes : 3 rencontres de 23 minutes sans mi-temps

Poule de 3 : 2 rencontres de 35 minutes

Attention : Lorsqu'une équipe est forfait le temps de jeu des rencontres reste inchangé.

PREMIER TOUR

Un nombre de poules (de 3 ou 4 équipes) est défini en fonction du nombre d'équipes inscrites. Les premiers de chaque poule sont qualifiés avec les meilleurs deuxièmes (pouvant être complété éventuellement par les meilleures troisièmes selon le nombre d'équipes engagées) pour atteindre 64 équipes.

Une épreuve technique est mise en place avant chaque rencontre

Rencontre gagnée : 3 points

Rencontre nulle : 1 points Rencontre perdue : 0 point

Rencontre perdue par pénalité ou forfait : 0 point et 2 buts à zéro

A l'issue du classement, en cas d'égalité de points, « l'épreuve technique » départage les équipes.

SECOND TOUR

Les 64 équipes qualifiées sont réparties en 16 poules de 4. Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour la finale départementale.

Une épreuve technique est mise en place avant chaque rencontre

Rencontre gagnée : 3 points

Rencontre nulle : 1 points Rencontre perdue : 0 point

Rencontre perdue par pénalité ou forfait : 0 point et 2 buts à zéro



A l'issue du classement, en cas d'égalité de points, « l'épreuve technique » départage les équipes.

Article 6 – Finale District.

La Finale District est organisée par la Commission d'organisation du District, en un lieu fixé par elle.

Elle réunit les 16 clubs qualifiés issus des phases départementales.

Les équipes seront opposées sur 3 groupes d'épreuves :

Groupe 1 : 2 Défis Techniques (jonglerie et conduite) 25% des points

Groupe 2 : 2 Quiz règles du jeu et règles de vie 25% des points

Groupe 3 : 5 rencontres de 14 min 50% des points

Les 2 équipes qui totalisent le plus de points seront qualifiées pour la Finale Régionale.

Les 16 équipes sont regroupées en une poule de 16.

Les équipes seront opposées selon la formule "ECHIQUIER" (règlement joint en annexe).

Un tirage au sort désigne les premières rencontres.

Lors de cette finale, un club ne peut pas présenter plus d'une équipe.

Nombre total de rencontres : 5

- Rencontre gagnée : 4 points
- Rencontre nulle : 2 points
- Rencontre perdue : 1 point
- Rencontre perdue par pénalité ou forfait : 0 point
- En cas d'égalité de points, « le défi conduite » départage les équipes.
- Durée des cinq rencontres : 14 minutes sans mi-temps

Article 7 - Recommandations

TERRAIN

Il est recommandé aux organisateurs de prendre toutes les dispositions pour que les spectateurs et parents accompagnant les Clubs restent derrière la main courante ou à distance respectable de l'aire de jeu.

FIXATION DES BUTS

L'attention est à nouveau portée sur l'obligation d'ancrage des buts amovibles, de manière à assurer la stabilité de l'ensemble du portique.

Article 8 - Port des Protège –Tibias

Conformément à l'article 16, alinéa 3 du R.S.G. du District du Val de Marne.



Article 9 - Feuille de Matches

Utilisation de l'**Application GFER94** obligatoire pour le 1^{er} et 2eme tour :

Le nom des joueurs est à renseigner, il y a juste à cocher les joueurs présents

Pour les sites d'accueil :

Le nom des joueurs, il y a juste à cocher les joueurs présents, et les résultats sont à renseigner sur l'application. Le pas à pas vous a déjà été envoyé. **Les résultats sont à mettre sur FAL.**

Article 10 – Réclamations et évocations

Conformément aux articles 29bis, 30 et 30bis du R.S.G. du District du Val de Marne.

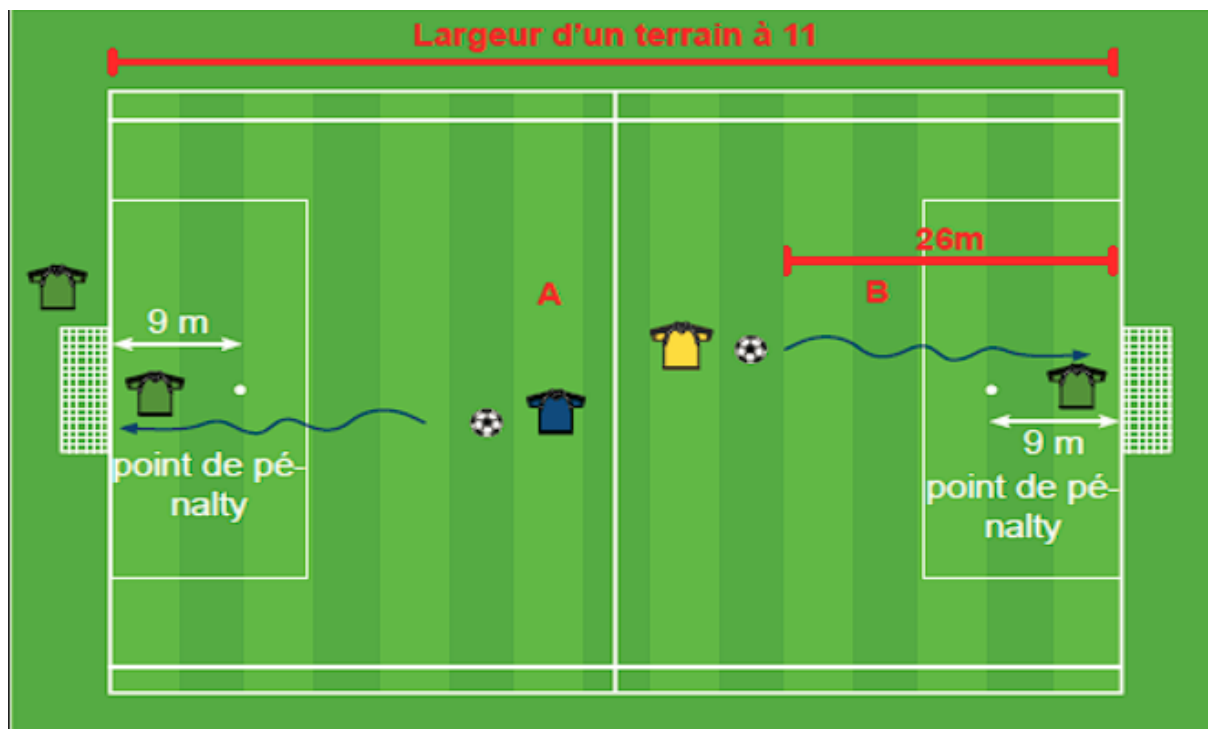
Article 11 – Appels

Conformément à l'article 31 du R.S.G. du District du Val de Marne.

Article 12 - Applications des Règlements

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'organisation responsable de la compétition et en dernier ressort par le Comité de Direction du District

ANNEXE EPREUVE TECHNIQUE SHOOT-OUT



CONSIGNES
4 joueurs font le défi avant chaque rencontre.
Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but) Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs). Selon le nombre de rencontres, 4 joueurs minimum de chaque équipe s'affrontent avant chaque rencontre, si égalité un joueur supplémentaire de chaque équipe se défie jusqu'à qu'il y ait un vainqueur L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.



FORMULE ECHIQUIER

Les rencontres des finales se déroulent selon la formule « ECHIQUIER ».

Les équipes sont réparties en 2 groupes de 8 équipes à partir d'un tirage au sort.

Les 2 poules jouent en alternance :

- Poule A, 4 terrains / 4 rencontres
- Poule B, 4 terrains / 4 rencontres Rencontre 1 : déterminé à partir du tirage au sort Classement 1 :

Rencontres 2 : 1er vs 2ème, 3ème vs 4ème, 5ème vs 6ème, 7ème vs 8ème. -

Ainsi de suite pour les autres rencontres. Les points :

- Victoire = 4 pts, Nul = 2 pts, Défaite = 1 pt, Défaite par pénalité = 0 point et 2 buts à zéro

Aucune équipe ne peut rencontrer deux fois le même adversaire. Le cas échéant, ce sera la suivante au classement.

Lorsque le rassemblement est composé d'un nombre impair d'équipes, l'équipe exemptée est celle qui est classée dernière à l'issue de chaque classement. L'équipe exemptée marque automatiquement 4 points (0 but pour, 0 but contre).

Aucune équipe n'est exemptée 2 fois. Le cas échéant, ce sera l'équipe la précédant au classement et n'ayant pas été exemptée.

En cas d'égalité au nombre de points entre 2 ou plusieurs équipes à la suite d'une rencontre, il est

tenu compte des dispositions suivantes :

Si égalité de points au classement, les deux équipes se départagent avec le Défi Conduite (au 10ème de seconde), puis tirage au sort.

Nombre de rencontres : 5

Durée des rencontres : 14 minutes sans mi-temps.