



Festival U11



COMMISSION FOOT ANIMATION



Organisation / format :

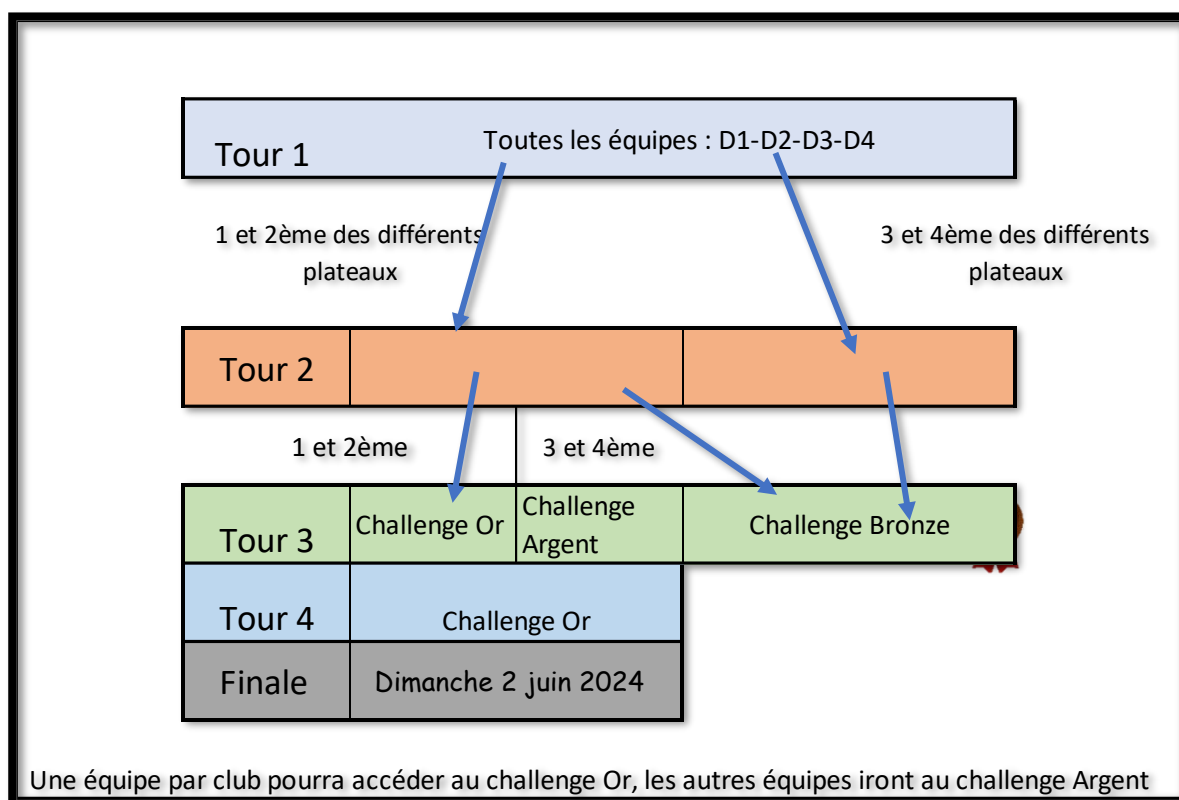
	Calendrier :	Format
Tour1	25-nov-23	Plateaux
Tour2	24-févr-24	Plateaux
Tour3	20-avr-24	Plateaux
Tour4	11-mai-24	Plateaux
Finale	dimanche 2 Juin 2024	Echiquier



REGLEMENT FESTIVAL U11

Article 1 : ORGANISATION DES TOURS DE QUALIFICATION

Le district organise le festival U11, visant à amener de la variété sur la saison des U10/U11, de permettre à toutes les équipes de se rencontrer quel que soit leur niveau sur un temps de jeu très court, de gérer une compétition encadrée ne comportant aucune élimination jusqu'au 3^{ème} tour, de proposer une pratique en temps contraint avec des défis et enfin de les préparer au futur festival U13. Tout ceci afin de pouvoir organiser un rassemblement de 12 équipes qui se déroulera le dimanche 2 juin 2024 au matin. L'ensemble des équipes participeront jusqu'au 3^{ème} tour.



Article 2 – QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Les joueurs et joueuses ayant participé à une phase du Festival U11 ne peuvent plus, dans la même saison, participer au Festival U11 avec un autre club ou entente.

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 janvier 2024.

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipes, dont 1 hors période (Article 160 des Règlements Généraux de la FFF).

Les équipes ne respectant pas ces critères ne pourront pas être qualifiées pour les prochaines phases du Festival U11.

Article 3 – PARTICIPATION DES EQUIPES

Chaque équipe présente devra se présenter avec :

- ✓ Les licences des joueurs et joueuses participant à la compétition (listing avec photos).
- ✓ 4 ballons de taille 4 en bon état (pour l'épreuve du défi).
- ✓ 2 jeux de maillots de couleurs différentes, numérotés.
- ✓ Prévoir chaussures adaptées.
- ✓ Prévoir eau pour vos joueurs.
- ✓ 1 Educateur et 1 Dirigeant par équipe sur le terrain pendant les rencontres.
(Aucune autre personne tolérée).

Article 4 – NOMBRE DE JOUEURS

Chaque équipe sera composée au minimum de 8 joueurs et au maximum de 12 joueurs.

Article 5 – Numérotation des numéros :

Pour le bon fonctionnement des épreuves, les joueurs doivent avoir le même numéro que sur la feuille de match. **Les numéros autorisés sont de 1 à 12.**

Article 6– DEROULEMENT DES RENCONTRES

Chaque équipe jouera :

- 3 matchs de 18 minutes (pour les plateaux de 4 équipes).
- 2 matchs de 25 minutes (pour les plateaux de 3 équipes).
- 1 match de 2 mi-temps de 25 minutes (si deux équipes seulement).

Victoire = 3 points, match nul = 1 point, défaite = 0 point.

Un tirage au sort organisera les premières rencontres.

A l'issue des rencontres, les équipes classées aux deux premières places sur chaque plateau seront qualifiées pour le tour suivant.

En cas d'égalité au classement en nombre de points, le critère pour départager les ex-aequo est :

Le défi tir

Article 7 – ARBITRAGE

L'arbitrage sera effectué par un dirigeant du club recevant, soit en coopération avec les clubs recevant, soit avec les jeunes U14-U18 du club

Les règles sont celles en vigueur en criterium U11.

Article 8 – ACTIONS ASSOCIÉES

- Protocoles avant et après match
- Actions PEF

Article 9 - CAS NON PREVUS

Ceux-ci seront tranchés par la Commission d'organisation responsable de la compétition et en dernier ressort par le Comité Directeur du District sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires jugés par la Commission de Discipline du District.

En cas de mauvais comportements des différents acteurs du plateau (Parents, éducateurs, dirigeants , joueurs...) la commission se réserve le droit d'exclure l'équipe du challenge.

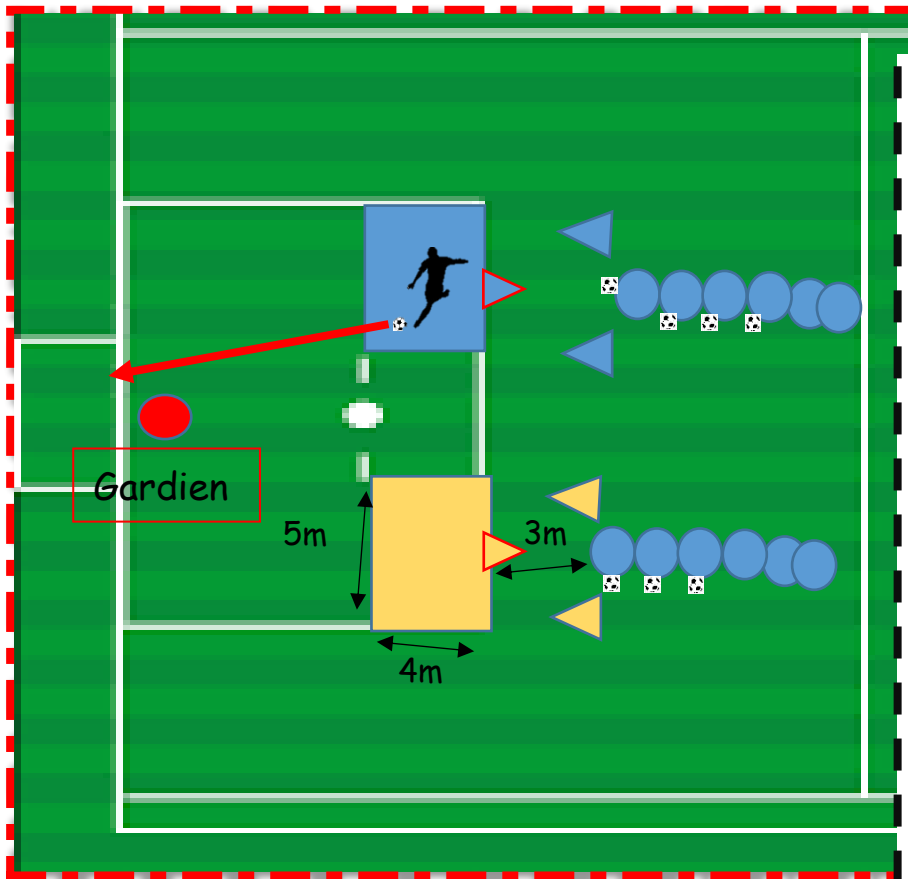
Rappel:

Lors des plateaux les équipes doivent fournir un arbitre central qui dirigera des rencontres où son club n'est pas concerné.

La feuille de défi et la feuille de plateau seront à transmettre, par les clubs qui accueillent, au district dans les 48 heures par mail sécurisé .

Les résultats des plateaux sont à saisir sur "FootClubs" par les clubs qui accueillent avant le dimanche soir pour les matchs se déroulant le samedi ou le jeudi soir si match le mercredi.

Défi Tir :



Objectifs :

Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs. (Ne pas arrêter le chrono)

Déroulé de l'épreuve :

Chaque joueur (se) doit se présenter dans la zone qui se trouve face à sa porte. Avant de rentrer dans la zone, le (la) joueur (se) doit effectuer un crochet afin d'éviter le plot. Dès que le (la) joueur (se) a frappé, le (la) suivant (e) peut enchaîner. Dès que le (la) 12^{ème} joueur (se) a tiré vous devez arrêter le chronomètre.

Bonus : - 3 secondes à chaque but marqué (poteau ou barre rentrant = bonus accepté)

Malus : +3 secondes lorsque le tir est à côté du but (barre ou poteau = 0 seconde)

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 termine.