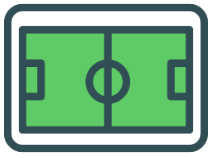
Festival U11



Saison 2026-2027

Organisation / format :

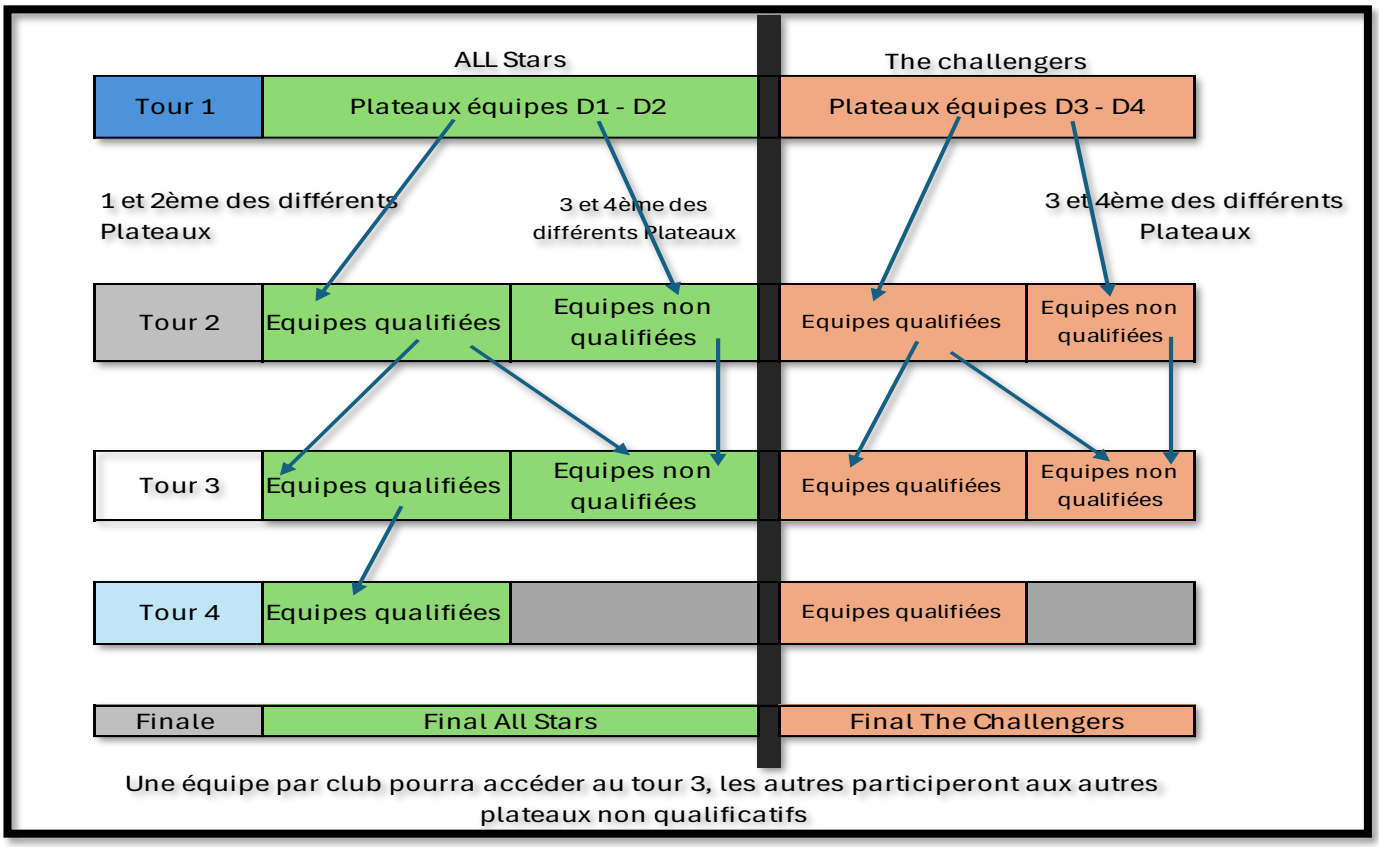
Tours	Dates
1	07-nov-26
2	23-janv-27
3	20-mars-27
4	15-mai-27
Finales	05-juin-27



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 3ème 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 (12 équipes plateaux « All Stars » – 12 équipes plateaux « The Challengers » qui se déroulera le samedi 16 mai 2026.
L'ensemble des équipes participeront jusqu'au 3ème tour .
A partir du 4ème tour, nous vérifierons que les joueurs correspondent bien au tour précédent



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 2027.
Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipes, dont 1 hors période (Article 160 des Règlement 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

- 3 matchs de 20 minutes (pour les plateaux de 4 équipes).
- 2 matchs de 30 minutes (pour les plateaux de 3 équipes).
- 1 match de 2 mi-temps de 30 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 conduite

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-U18du club

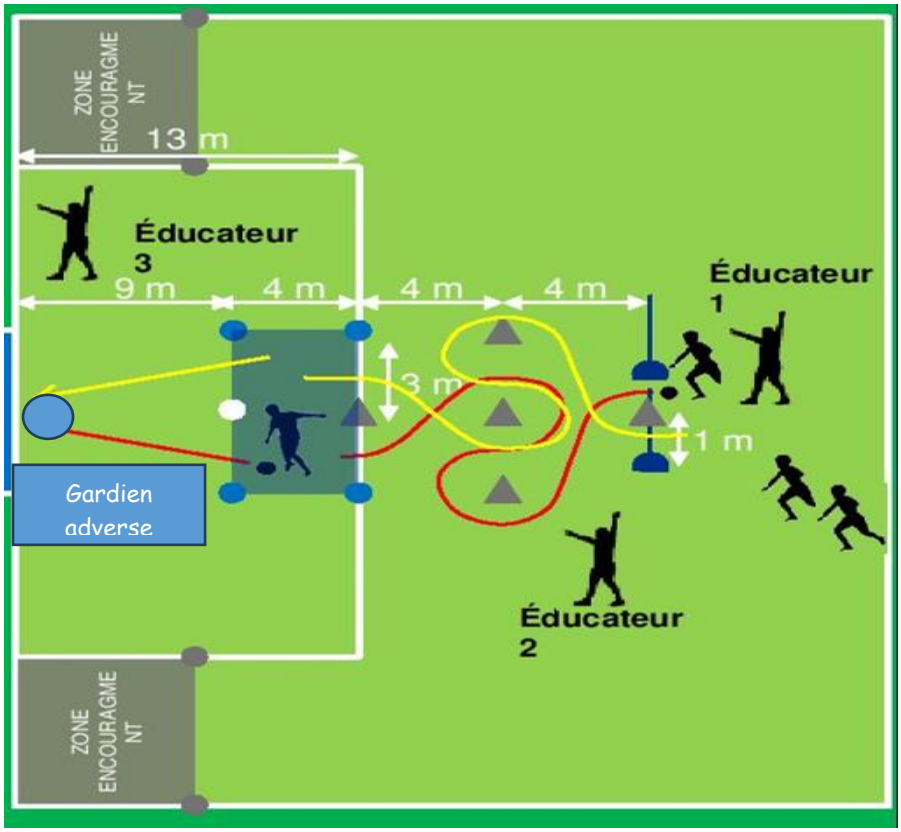
Les règles sont celles en vigueur en criterium U11.

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 plateaux (Parents, éducateurs, dirigeants, joueurs…) la commission se réserve le droit d'exclure l'équipe du challenge.

Défi Conduite :



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

Déroulé de l'épreuve :
Chaque joueur (se) doit effectuer le slalom (se référer au schéma) avant de rentrer dans la zone,
Dès que le (la) joueur (se) a frappé, le (la) suivant (e) peut enchainer.
Dès que le (la) 12ème joueur (se) a tiré vous devez arrêter le chronomètre.

Les équipes qui se rencontrent en premier dans les rotations de matches, réalisent le défi ensemble.

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 le termine.