



REGLEMENT

La Fédération Française de Football, comme chaque année, nous organisons la Phase Départementale du « FESTIVAL FOOT U13 Féminines » afin de qualifier le club qui représentera le District de l'Aude à la Phase Régionale les 5 et 6 mai 2017 à Canet-En-Roussillon (District des PO).

Cette Phase Départementale aura lieu le **SAMEDI 14 AVRIL 2018** au Stade Municipal de Villemoustaussou.

Nous attirons votre attention sur le fait que des **obligations nationales** réglementaires apparaissent dans cette organisation.

ARTICLE 1

Toutes les équipes participantes à ce FESTIVAL FOOT se rencontreront sur un match sec (3 matches joués par équipe). Un tirage au sort intégral déterminera l'ordre des rencontres. Il vous sera communiqué le jour de cette Phase Départementale



PLAISIR



RESPECT



ENGAGEMENT



TOLÉRANCE



SOLIDARITÉ



ARTICLE 2

Les équipes seront qualifiées à l'issue du classement obtenu après addition des points gagnés sur **les 3 épreuves de la journée** : pour un total de **45 points**.

1. Une **épreuve compétitive** : mode échiquier sur **12 points**
(4 pts x 3 matches + 3 points de bonus).
2. Une **épreuve technique** : deux ateliers sur **6 points**
(Atelier de jonglerie sur 3 pts + défi conduite de balle sur 3 pts).
3. Une **épreuve d'ateliers éducatifs** : sur **6 points**
(Atelier règles de jeu sur 3 pts + atelier règles de vie sur 3 pts)

L'équipe terminant à la première place de ce classement, se qualifiera et représentera le District de l'Aude de Football à la Phase Régionale du Festival Foot U13.

En cas d'égalité **à la fin de la journée**, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Le résultat du match qui les oppose,
2. Les points obtenus à l'épreuve technique (les 2 défis),
3. Les points obtenus à l'épreuve d'ateliers éducatifs (les 2 quizz),
4. Le goal-average général,
5. Le résultat à la jonglerie.



ARTICLE 3

L'épreuve de jonglerie comptera doublement lors de cette Phase Départementale :

1. Pour le classement final, elle donne une note sur 5 points.
2. Pour départager les équipes à égalité **durant** ce festival.

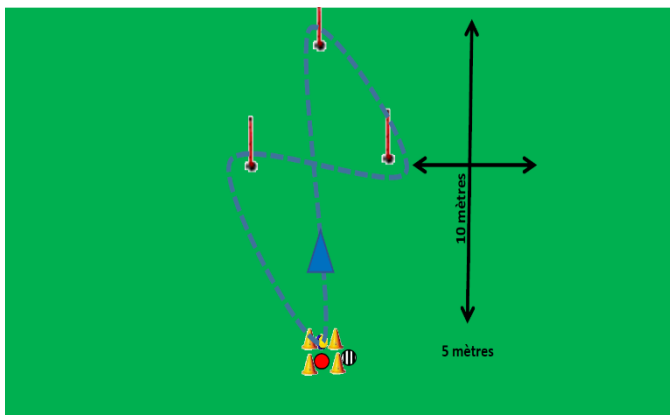
Le barème des points obtenus pour l'épreuve de jonglerie est le suivant

Le total des 8 meilleures joueuses est compris entre	Points marqués
0 à 159 JONGLES	0,5 POINT
160 à 199 JONGLES	1 POINTS
200 à 239 JONGLES	1,5 POINTS
240 à 279 JONGLES	2 POINTS
280 à 320 JONGLES	3 POINTS



ARTICLE 4

Lors du défi de conduite de balle, deux équipes seront en duels. Au signal sonore, les joueurs partent en conduite de balle en contournant le piquet B et en suivant le schéma ci-dessous. Ils doivent revenir au point A pour immobiliser le ballon dans le carré (départ). Le joueur qui immobilise le ballon en premier dans le carré fait marquer un 1 point à son équipe. Son adversaire marque 0 point.



Ce défi opposera les adversaires de la Journée 3 en 1 contre 1 (le n°1 de l'équipe X contre le n°1 de l'équipe Y, puis les n°2, ...)

Le décompte des points sera le suivant :

- Nombre de points obtenus par équipe x 5 points en jeu sur ce test / 12 joueurs. Une décimale sera conservée dans le décompte.
- Exemple :
 - o Equipe 1 : (7 points X 3)/12 = 1,75 points.
 - o Equipe 2 : (5 points x 3)/12 = 1,25 points.
- Autre Exemple :
 - o Equipe 1 : (8 points x 3)/12 = 2 points.
 - o Equipe 2 : (4 points x 3)/12 = 1 points.

Dans le cas où un équipe ne présenterait pas 12 joueurs (inscrits sur la feuille de match) :

- la première joueuse de l'équipe en infériorité numérique ayant perdu son duel repassera.

ARTICLE 5

Lors des quizz règles de vie et règles du jeu, les 12 joueurs seront réunis (sans les responsables d'équipes), avec un membre de la Commission d'Organisation. 6 questions leur seront posées avec 3 propositions de réponse. A chaque question, ils auront 15 secondes de concertation. A la fin du temps imparti, le capitaine donnera la réponse au nom de l'équipe.

Pour chaque bonne réponse, l'équipe marquera 0,5 points.

Au cours du quizz, aucune réponse ne sera communiquée par le Membre de la Commission d'Organisation, elles seront transmises aux équipes en fin de journée.

La Commission d'Organisation veillera à ce que les conditions d'exécution du quizz soient identiques pour tous.



ARTICLE 6

Deux équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois au cours de cette Finale.

ARTICLE 7

Chaque équipe remplit sa feuille de jongleries (la feuille de tournoi) et fournit au moins un ballon (taille 4).

L'équipe la mieux classée est tenu de changer de maillot si nécessaire (**il est recommandé de prévoir deux jeux de maillots**).

ARTICLE 8

Pour participer à la Phase Départementale, les licences des joueurs (impression du listing FootClub) doivent être remises en début de journée à la Commission d'Organisation. A défaut, un joueur devra présenter une pièce d'identité officielle avec photographie, accompagnée d'un certificat médical.

ARTICLE 9

Les équipes sont composées de 12 joueurs licencié(e)s à la FFF, dont 4 remplaçant(e)s, inscrit(e)s sur la feuille de match. Seront autorisés à pénétrer sur le terrain, uniquement les 12 joueurs et les 2 accompagnateurs inscrits sur cette feuille de tournoi.

Une équipe ne peut pas compter plus de trois joueurs ou joueuses « U11 – 2^{ème} année » régulièrement qualifié(e)s. A défaut, une équipe en infraction ne pourra pas prendre se qualifier à la Phase Régionale.

Les joueuses licenciées U14 et U15 Féminines peuvent participer à cette Phase Départementale. **Toutefois**, si leur équipe venait à terminer à la 1^{ère} place de cette compétition, **leur club ne pourra pas être représenté à la Phase Régionale du Festival Foot U13.**

Si après vérification du listing des licences et feuille de match, un club est infraction, la Commission l'exclura de la compétition SANS AVERTISSEMENT et SANS RESERVE PREALABLE.

Il est rappelé que les joueuses ne peuvent participer à cette Finale que pour un seul club.

ARTICLE 10

Les éducateurs et responsables des équipes qualifiés sont les garants du comportement et de la tenue de leurs joueurs.

La Commission d'Organisation sera chargée de régler tous les litiges, faits disciplinaires et inconvenances.

Tout joueur ou joueuse exclu(e), lors d'une rencontre, ne pourra participer à la rencontre suivante.



ARTICLE 11

Les équipes présentant moins de six joueurs ou qui se retrouve réduite à moins de six joueurs, en cours de partie, sera déclarée battue par forfait.

ARTICLE 12

Tout au long de la compétition, l'équipe qui ne se présenterait pas sur un match, sera déclaré FORFAIT (0 PT /3 – 0 F) et son adversaire bénéficiera du gain du match (4 points). Une amende pour « **FORFAIT sur match** » lui sera appliquée.

Si une équipe ne finit pas la compétition et se retire avant d'avoir joué ses 5 matches, elle sera considérée comme FORFAIT sur les matches qu'il lui restait à disputer et **son adversaire bénéficiera du gain du match (4 points)**.

ARTICLE 13

Les matches se jouent en une période de 2 fois 10 minutes.

ARTICLE 14

Le remplacement d'un joueur(se) se fait à la « volée » : **la rencontre ne sera pas arrêtée pour faire un changement. Protocole de remplacement** : le responsable d'équipe tient la main au joueur entrant. Dès que le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant, celui-ci est autorisé à pénétrer sur le terrain.

ARTICLE 15

Un point de bonus est accordé aux équipes qui inscrivent au minimum deux (2) buts au cours d'une rencontre.

ARTICLE 16

Le règlement du foot à 8 est intégralement appliqué (à l'exception de la pause « coaching »). L'arbitrage à la touche sera assuré par les enfants.

ARTICLE 17

Les arbitres sont désignés par la Commission Départementale des Arbitres.

Les frais des officiels sont pris en charge par le District de l'Aude de Football.

ARTICLE 18

Tous les cas non prévus seront réglés pas la Commission d'Organisation, dont les décisions seront sans appel.



LISTE DES EQUIPES QUALIFIEES



PLANNING DE LA PHASE DEPARTEMENTALE

Horaire	Actions
14h00	Arrivée des équipes. Remise de la feuille de match et du listing des licences à la Commission d'Organisation
14h15	Mot de bienvenue.
14h30	Début de l'épreuve de jonglerie
15h00	Quiz Règles du jeu et Règles du Jeu
15h15	Défi conduite de balle contre son adversaire de la journée n°1
15h30	Rotation 1
16h00	Rotation 2
16h30	Rotation 3
17h00	Classement Final Goûter de clôture



DISPOSITIONS CONCERNANT L'ÉPREUVE DE JONGLERIES

- 1 Toutes les équipes présentes à la Phase Départementale du Festival Foot U13 participent à l'épreuve de jongleries. Dès les phases départementales, cette épreuve départagera les équipes en cas d'égalité.
- 2 Cette épreuve sera organisée avant les matches.
- 3 Il sera tenu compte du total des 12 joueurs de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (tête et pieds).
- 4 Limitation à :
 - **50 contacts pieds (le ou les pieds) et 20 têtes pour la phase départementale,**
 - 50 contacts pied gauche, 50 contacts pied droit et 30 têtes pour la phase régionale,
 - 50 contacts pied gauche, 50 contacts pied droit et 50 têtes pour la finale nationale.
 Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint.
- 5 En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées suivant l'ordre ci-dessous :

A- Total des 12 joueurs des contacts pieds uniquement.

B- Total des 12 joueurs des contacts têtes uniquement.

C- Nombre d'essais des équipes pour réaliser leur total de contacts sur l'ensemble des Jongleries

En encadrant la pratique du football du monde amateur au très haut niveau de la sélection nationale, la FFF garantit le respect par tous des valeurs qu'elle promeut

PLAISIR
RESPECT
ENGAGEMENT
TOLÉRANCE
SOLIDARITÉ



MODALITES D'EXECUTION DES TESTS

BALLONS UTILISES POUR LES TESTS

Les ballons sont fournis par les clubs. **Il est demandé à chaque équipe de venir avec 6 ballons de taille n°4.**

TENUE DE FOOTBALLEUR OBLIGATOIRE

Crampons et **protèges tibias**, pour toutes.

OBJECTIF POUR LES JOEUSES :

- 30 contacts pieds,
- ET**
- 10 contacts têtes.

2 essais par test : si l'objectif n'est pas atteint au 1^{er} essai, un 2^{ème} essai est accordé dans la continuité.

- **Jonglerie pieds** : départ ballon en main. **Aucun contact de rattrapage (genou ou cuisse) n'est toléré.**
- **Jonglerie tête** : le ballon est lancé à la main.

ORGANISATION

Les équipes effectuent les tests de jonglerie sur le terrain d'évolution de leur 1^{er} match.

Les contacts effectués sont comptabilisés par les JOUEURS. **Exemple** : le joueur n°1 de l'équipe X comptent les jongles effectués par le joueur n°1 de l'équipe Y. Puis inversement.

Ils communiqueront les résultats aux membres de la Commission d'Organisation qui se chargeront de les retranscrire sur les feuilles de tests.



PLANNING PREVISIONNEL DES RENCONTRES

POULE	
EQUIPE A
EQUIPE B
EQUIPE C
EQUIPE D

MATCHES	TERRAIN N°	
ROTATION 1	A	B
ROTATION 2	A	C
ROTATION 3	A	D

MATCHES	TERRAIN N°	
ROTATION 1	C	D
ROTATION 2	B	D
ROTATION 3	B	C