



FESTIVAL FOOT U13

PHASE DEPARTEMENTALE DU DISTRICT DE L'EURE

(Compétitions Féminine et Masculine)

REGLEMENT :

Article 1 : Titre et challenge

La Fédération Française de Football organise chaque saison le « FESTIVAL FOOT U13 ». Ce « Festival Foot U13 » comporte d'une part une compétition pour les équipes féminine et d'autre part une compétition pour les équipes masculines. Pour l'organisation des phases éliminatoires, départementales et régionales, la FFF délègue ses pouvoirs aux Districts et aux Ligues Régionales.

Article 2 : Organisation

L'organisation de la phase départementale du District de l'Eure de Football est confiée à la Direction Technique Départementale sous le contrôle du Comité de Direction et avec le concours des différentes Commissions du District, chacune pour ce qui les concerne. La finale départementale est organisée par le District sur une journée et sur un même lieu pour les garçons et les filles.

La finale départementale doit réunir 16 équipes garçons et de 4 à 16 équipes filles (suivant les effectifs)

Article 3 : Engagements

La compétition est ouverte à toutes les équipes U13G et U13F (foot à 8) des clubs engagés en championnat U13. Les engagements sont opérés automatiquement dès lors que les équipes sont engagées en championnat. Le nombre d'équipes par club n'est pas limité.

Les engagements seront formulés via Footclubs. Il sera pris les droits d'engagement et de frais de gestion correspondant tels que prévu à l'annexe financière du DEF.

Les ententes sont autorisées et doivent être déclarées et validées en début de saison par le Comité de Direction du District pour les équipes U13G et par le Comité de Direction de Ligue pour les U13F.

La mixité est autorisée pour les filles (y compris U14F) dans les équipes U13 garçons.

Article 4 : Dispositions règlementaires

Pour participer à la compétition, les équipes doivent se conformer aux dispositions des Règlements Généraux de la FFF et de la LFN, en particulier, celles concernant la qualification des joueurs. Ainsi les joueuses et joueurs doivent être qualifiés au club à la date de la journée au cours de laquelle se dispute la compétition.

Les joueurs et joueuses ne peuvent participer au Festival Foot U13 que pour un seul club ou entente.

Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés dans leur club au plus tard le 31 Janvier de la saison

Possibilité de faire jouer au maximum 4 joueurs ou joueuses mutés par équipe, **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 le Festival Foot U13.

En cas de remise de match, aucun joueur (ou joueuse) ayant participé au même tour dans une autre équipe ne peut participer au match remis.

Article 5 : Calendriers

Les calendriers pour la phase départementale (tours éliminatoires et finale) sont établis par les Commissions compétentes et la Direction Technique du District.

Article 6 : Dispositions sportives

Chacune des équipes sera constituée de 8 joueurs (ou joueuses) dont un gardien de but et complétées de 4 remplaçants au maximum. Ces derniers pourront entrer en jeu à tout moment de la rencontre, lors d'un arrêt de jeu et sur autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.

La compétition se déroule en deux phases, une première phase dite « éliminatoire » constituée de plusieurs tours (3 ou 4 pour les garçons et autant que nécessaire pour les filles) et une Finale Départementale, qualificative pour la Finale Régionale, regroupant 16 équipes de clubs différents pour les garçons et de 4 à 16 équipes pour les filles.

Le club recevant, organisateur du plateau, ne devra pas jouer tous ses matchs sur le même terrain.

Lors des tours 2 à 4, pour les clubs présentant plusieurs équipes, un nombre minimum de joueurs (4 par équipe) ayant participé au tour précédent devra être aligné dans la même équipe du dit club.

En cas de remise de match, aucun joueur (ou joueuse) ayant participé au même tour dans une autre équipe, ne peut participer au match remis.

Lors de chacun des tours éliminatoires, seront qualifiées pour le tour suivant, les 2 équipes classées aux 2 premières places de leurs plateaux respectifs.

- Toutefois lors du dernier tour éliminatoire qualificatif pour la Finale Départementale, et du fait qu'il ne pourra y avoir plus d'une équipe par club participant à la Finale, si les équipes 1 et 2 d'un même club terminaient dans les 2 premiers de leurs poules respectives, c'est alors l'équipe 1 du club concerné qui serait qualifiée ainsi que l'équipe classée 3^{ème} du groupe au sein duquel évoluait l'équipe 2.

- Dans le cas où l'équipe 2 d'un club se qualifierait à la faveur de son classement dans les 2 premiers de son groupe, et que dans le même temps l'équipe 1 ne se qualifierait pas pour la finale, c'est bien l'équipe 2 du club qui serait qualifiée avec les conséquences qu'impose le présent règlement relativement à la participation des joueurs concernés, à savoir : un nombre minimum de joueurs (4 par équipe) ayant participé au tour précédent devra être aligné dans la même équipe du dit club.

La Direction Technique Départementale et la Commission en charge de la compétition se réservent le droit de contrôler chaque feuille de match et aura la faculté de disqualifier toute équipe contrevenante sans que des réserves ne soient au préalable déposées.

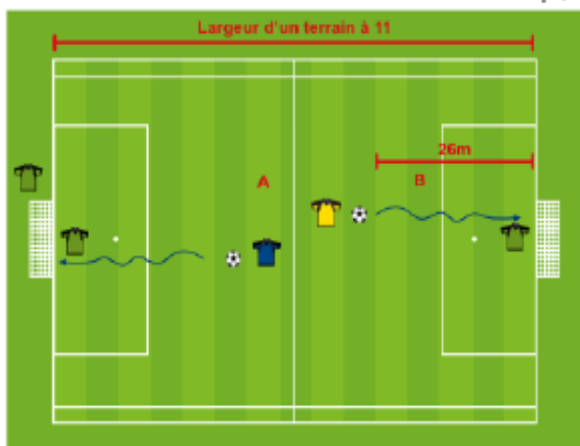
A - Tours Éliminatoires :

Lors des tours éliminatoires, la formule dite « jour de coupe » est mise en place sur chacun des tours éliminatoires.

A1 – 1 contre 1 après conduite

A chaque tour, les équipes doivent obligatoirement participer avant chaque match à l'épreuve dite de « 1 contre 1 après conduite » selon la formule suivante :

FORMULE A 4 EQUIPES	FORMULE A 3 EQUIPES
3 X 20 MINUTES	2 X 30 MINUTES
M1A = A X B M1B = C X D	M1 = A X B C EXEMPT
VAINQUEUR M1A X PERDANT M1B VAINQUEUR M1B X PERDANT M1A	VAINQUEUR M1 X C PERDANT M1 EXEMPT
VAINQUEUR M1A X VAINQUEUR M1B PERDANT M1A X PERDANT M1B	PERDANT M1 X C VAINQUEUR M1 EXEMPT



Modalités :

Cette épreuve doit obligatoirement être réalisée avant chaque rotation de match.

Les tireurs du 1 contre 1 doivent être désignés avant le début du plateau et notés à l'intérieur de la feuille de match. Les douze joueurs doivent participer (joueurs différents à chaque match)

Si l'équipe est incomplète, il est procédé à un tirage au sort pour le dernier match pour désigner le ou les joueurs qui tireront une 2^{ème} fois.

- Plateau à 4 équipes : 4 joueurs par équipe participent à chaque séance de tirs
- Plateau à 3 équipes : 6 joueurs par équipe participent à chaque séance de tirs

En cas d'égalité après le 4^{ème} Duel (ou le 6^{ème} si plateau de 3 équipes) il sera procédé au(x) tir(s) « mort subite », avec joueur(s) au choix de l'éducateur parmi ceux qui n'ont pas tiré à cette séance.

Déroulement :

- Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but. Utiliser les 2 buts de façon à avoir un départ simultané des joueurs.
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.

A2 – Rencontres de tours éliminatoires

Les rencontres se déroulent sous la forme de plateaux rassemblant 3 ou 4 équipes qui s'affrontent entre elles.

La durée des rencontres est conditionnée par le nombre d'équipes en présence, soit :

- Pour les plateaux à 3 équipes le temps de jeu sera de 30 minutes.
- Pour les plateaux à 4 équipes le temps de jeu sera de 20 minutes.

Toutefois si les conditions météorologiques sont défavorables (en cas de fort vent par exemple) et dans un souci d'équité sportive, les organisateurs des plateaux pourront convenir avant le début des rencontres de faire procéder à deux mi-temps (de respectivement 2 fois 15 minutes ou 2 fois 10 minutes suivant le nombre d'équipes) avec changement de camp sans pose technique.

Pour établir le classement du plateau, il conviendra de retenir les éléments suivants :

- Match gagné	=	3 points
- Match nul	=	1 point
- Match perdu	=	0 point

- Match perdu par pénalité = -1 point
- Match perdu par forfait = -1 point

Si deux équipes se retrouvent à égalité, pour les départager, il sera tenu compte des éléments suivants dans cet ordre :

Critère 1 : Le Goal avérage particulier entre ces 2 équipes

Critère 2 : Le résultat du 1 contre 1 après conduite entre les 2 équipes concernées

Si plus de deux équipes se retrouvent à égalité, pour les départager, il sera tenu compte des éléments suivants dans cet ordre :

Critère 1 : Le Goal avérage particulier entre les équipes concernées

Critère 2 : La meilleure attaque **entre les équipes concernées**

Critère 3 : L'équipe qui a remporté le plus grand nombre de 1 contre 1 après conduite entre les équipes concernées

Critère 4 : le meilleur total des duels réussis entre les équipes concernées

Critère 5 : Tirage au sort

B - Finale Départementale :

La Finale Départementale sera organisée impérativement avant la Finale Régionale suivant le calendrier défini par l'organisation nationale. Son organisation est confiée à la Direction Technique Départementale en association avec le club « hôte » et avec le concours des Commissions de District. (Gestion Sportive, Arbitres, Discipline...)

Une seule équipe par club sera admise à participer à cette Finale.

Dès leur arrivée au stade, les équipes devront déposer auprès des organisateurs :

- Les feuilles de rencontres avec la composition des équipes
- Le listing des joueurs ou joueuses participant(e)s (extrait de footclubs) (en l'absence de ce listing ou si des joueurs n'y figurent pas, ils ne pourront prendre part à la compétition)
- Le cas échéant, les justificatifs d'absence des joueurs manquants.

La Finale Départementale comprendra deux compétitions sur la même journée :

- l'une regroupant 16 équipes réservée aux équipes masculines (ou en mixité),
- et l'autre regroupant **9 équipes maximum** exclusivement féminine.

Les règles de répartition des points dans le classement final :

- **Les matchs** - **50 % (+ Bonus)**
- **Les ateliers techniques** - **25 %**
- **Le Quizz** - **25 %**

Epreuves :

1. 2 Défis Techniques

- **Attribution des points des défis techniques :**
 - Attribution des points en fonction du barème à construire
 - Différencier le barème (temps de référence) des U13G de celui des U13F
 - Meilleur temps = 60 pts
 - Moins bon temps = 5 pts
 - Le temps moyen des équipes = 30 pts
 - Calcul des points de la tranche haute de 60 pts à 31 pts :
 - Temps moyen en seconde – le meilleur temps en seconde = un temps en seconde
 - Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde
 - Calcul des points de la tranche basse de 30 pts à 0 pt :
 - Le moins bon temps – le Temps moyen en seconde = un temps en seconde
 - Un temps en seconde / 30 pts = -1pt tous les temps en seconde

Exemple de décompte des points des défis

- Exemple: le meilleur temps = 60'' -
- Le moins bon temps = 360''
- Le temps moyen 212''
 - Calcul tranche haute de 60 à 31 pts (30 pts)
 - $212''$ (tps moyen) – $60''$ (le meilleur tps) = $152''$
 - $152'' / 30$ pts = - 1pt toute $5,07''$
 - Exemple points:
 - 1 équipe qui fait $60''$ = 60 pts
 - 1 équipe qui fait $62'',52$ = 60 pts
 - 1 équipe qui fait $65'',07$ = 59 pts
 - 1 équipe qui fait $68'',99$ = 59 pts
 - 1 équipe qui fait $70'',14$ = 58pts
 - Etc
 - Une équipe qui fait $212''$ (temps moyen) = 30 pts
 - Calcul tranche basse de 30 à 0 pts (30 pts)
 - $360''$ (le moins bon temps) – $212''$ (tps moyen) = $148''$
 - $148'' / 30$ pts = - 1pt toute $4,93''$
 - Exemple points:
 - Le moins bon temps $360''$ = (qui aurait dû avoir 0 pt) 5 pts
 - 1 équipe qui fait $340''$ = 5pts
 - 1 équipe qui fait $335'',35$ = 5pts
 - 1 équipe qui fait $330''$ = 6pts
 - Etc...

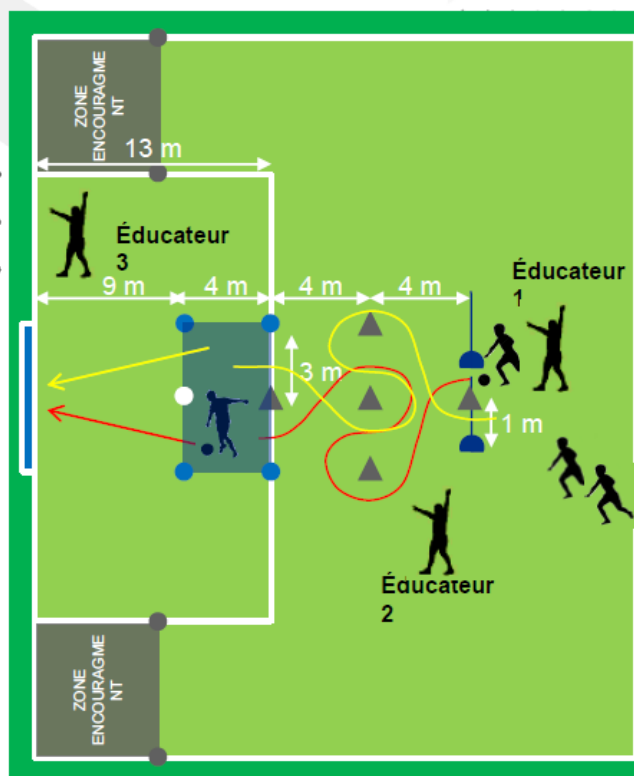
- Défi Conduite

Défis techniques
DESCRIPTIFS DES ATELIERS



PHASE DÉPARTEMENTALE

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 bêche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1^{er} 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

Si moins de 12 joueurs(ses) :

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.

- Défi Jonglage

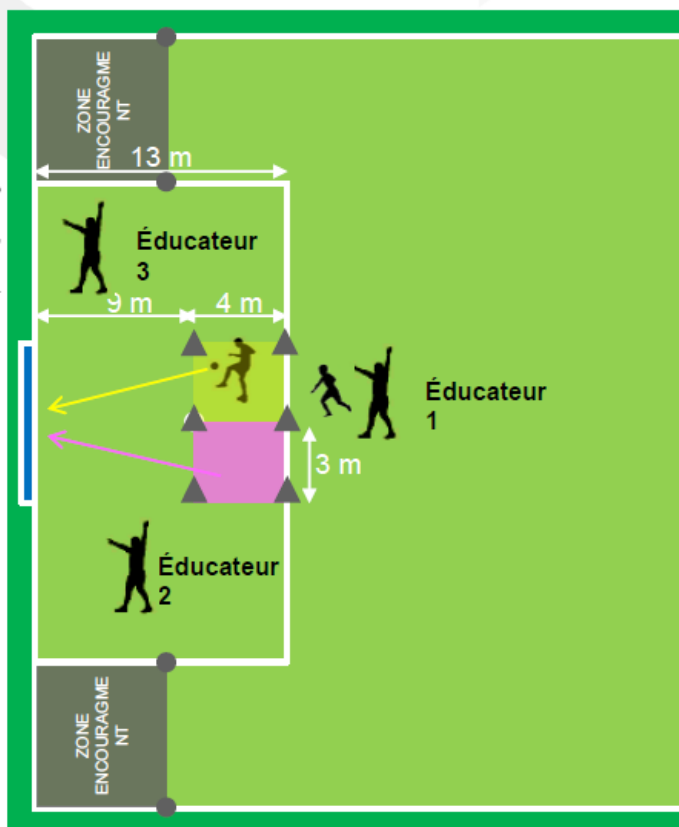
Défis techniques

DESCRIPTIFS DES ATELIERS



PHASE DÉPARTEMENTALE

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 bache. 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.

Légende

- Tir gaucher
- Tir droitier
- Zone de jonglage pour gaucher
- Zone de jonglage pour droitier
- Zone d'encouragement

Malus :

+ 2 sec par jonglage manquant (ex : 12 jongles au lieu de 30 = 18X2 sec.)

Bonus but

(1 rebond maximum avant la bache)
Si cible atteinte, de volée = - 10 sec.
Si cible atteinte, frappe au sol = - 3 sec.
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 (comptage et respect du pied au sol entre chaque jongle)

Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des malus et bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

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, ...

2. 2 Quiz règles du jeu et règles de vie

Compétition Garçons U13

- Quiz Règles de vie

5 questions / joueur(se)

Questionnaire individuel

1 point par bonne réponse / joueur(se)

Maximum 60 points (12 joueurs(ses) x 5)

Total des points cumulés pour l'équipe : si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

- Quiz Règles de jeu

5 questions / joueur(se)

Questionnaire individuel

1 point par bonne réponse / joueur(se)

Maximum 60 points (12 joueurs(ses) x 5)

Total des points cumulés pour l'équipe : si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

Compétition Féminines U13

- Quiz Règles de vie

5 questions / joueur(se)

Questionnaire individuel

1 point par bonne réponse / joueur(se)

Maximum 60 points (12 joueurs(ses) x 5)

Total des points cumulés pour l'équipe : si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

- Quiz Règles de jeu

5 questions / joueur(se)

Questionnaire individuel

1 point par bonne réponse / joueur(se)

Maximum 60 points (12 joueurs(ses) x 5)

Total des points cumulés pour l'équipe : si moins de 12 joueurs(ses), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(ses)

3. Les Matches

La compétition se déroule sur 5 tours avec des matches de 14 minutes sans mi-temps

Pour les U13G, les 16 équipes sont réparties, par tirage au sort pour le 1^{er} tour, en 1 groupe de 16 équipes qui seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier »

Pour les U13F :

- si le nombre d'équipes participantes est inférieur à 8, il sera procédé à une compétition type championnat.

- si le nombre d'équipes participantes est supérieur ou égal à 8, les équipes sont réparties, par tirage au sort pour le 1^{er} tour, en 1 groupe unique qui seront opposées selon la formule de compétition dite « Echiquier » en 5 tours.

Dans chaque groupe, un classement sera établi après chaque rencontre par addition de points selon le barème suivant :

- Match gagné : 48 points
- Match gagné par pénalité ou par forfait ou contre un exempt : 48 points (**score 1 à 0**)
- Match nul : 24 points
- Match perdu : 12 points
- Match perdu par pénalité ou par forfait : 0 point
- Bonus offensif : 12 points par rencontre **avec au moins 2 buts** marqués pour une même équipe (**Une équipe perdante en ayant marqué au moins 2 buts bénéficie aussi du bonus offensif**)

En cas d'égalité de points, le « défi conduite » départage les équipes (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort.

Pour chaque groupe, le tirage au sort détermine l'ordre des premières rencontres soit :

Premières rencontres	Premières rencontres
Groupe U13G	Groupe U13F
1 - 2	1 - 2
3 - 4	3 - 4
5 - 6	5 - 6
7 - 8	7 - 8
9 - 10	9 - exempt (ou 10)
11 - 12	
13 - 14	
15 - 16	

Pour les matchs suivants (2^{ème} au 5^{ème} tour), l'ordre des rencontres de chaque groupe est déterminé par les résultats et le classement des rencontres précédentes : 1er contre 2ème - 3ème contre 4^{ème}, etc

Les équipes ne peuvent se rencontrer 2 fois (ex : si le 3^{ème} et le 4^{ème} se sont déjà rencontrées donc les matchs seront : le 3^{ème} c 5^{ème}, 4^{ème} c 6^{ème}, 7^{ème} c 8^{ème},.....)

Organisation :

Organisation matinée :

- Défi conduite et jonglage (garçons et filles)
- Rencontres (2 tours garçons et 2 tours filles sous réserve du nombre d'équipes engagées)

Organisation Après-midi :

- Quiz Règles de vie et Règles de jeu
- Rencontres (3 tours garçons et 3 tours filles sous réserve du nombre d'équipes engagées)

Attribution des points :

Le Classement final est réalisé par l'addition des points des points des 5 épreuves

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs, **le départage se fait suivant les critères suivants :**

1. le défi Jonglage au 10^{ème} de seconde
2. différence de buts (général) sur les rencontres de la journée
3. Tirage au sort

Matches	Défi Conduite	Défi Jonglage	Quiz Règles de vie	Quiz Règles de jeu
/ 240 points + bonus offensif (60 points)	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points	/ 60 points
<p>Phases départementale & régionale</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>Phase nationale</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>Toutes phases</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>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 1 secondes</p> <p>(ex : meilleur temps 1'15 = 60 pts 1'16 = 59 pts 1'17 = 58 pts 1'19 = 56 pts 1'24 = 51 pts etc... Points mini = 5 pts)</p>	<p>Toutes phases</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>Meilleur temps (arrondi à la seconde inférieure) = 60 points : Enlever 1 point toutes les 2 secondes</p> <p>(ex : meilleur temps 2'42 = 60 pts 2'44 = 59 pts 2'45 = 59 pts 2'46 = 58 pts 2'50 = 56 pts 2'58 = 52 pts Etc... Points mini = 5 pts)</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueurs(SES), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(SES)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(SES), 0 point par joueur(SES) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(SES), 0 point par joueur(SES) manquants</p>	<p>Phases départementale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se) Si moins de 12 joueurs(SES), un ratio est appliqué pour rapporter la note à 12 joueurs(SES)</p> <p>Phase régionale</p> <p>1 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Si moins de 12 joueur(SES), 0 point par joueur(SES) manquants</p> <p>Phase nationale</p> <p>0,5 point par bonne réponse/joueur(se)</p> <p>Total des points cumulés pour l'équipe :</p> <p>Si moins de 12 joueur(SES), 0 point par joueur(SES) manquants</p>

TABLEAU RECAPITULATIF

Club	Matches (/240pts) + Bonus offensif (/60pts)	Défi 1 (/60pts)	Défi 2 (/60pts)	Quiz Règles de jeu (/60pts)	Quiz Règles de vie (/60pts)	Total sur 540pts	Classement Final

Article 7 : Arbitrage

Lors des tours préliminaires éliminatoires, les éducateurs et « encadrants » du plateau assureront l'arbitrage du centre, la fonction d'arbitre assistant sera assurée par les joueurs.

L'arbitrage des rencontres du dernier tour éliminatoire et de la Finale Départementale sera assuré au centre par des arbitres officiels désignés par la Commission Départementale des Arbitres du District. La fonction d'arbitre assistant sera assurée par les joueurs. Lors de la Finale Départementale ces arbitres assistants seront assistés par un tuteur.

Seulement dans le cas où une équipe ne présente que 8 joueurs (ou moins), c'est le dirigeant qui devra assurer la fonction d'arbitre assistant.

Lors de la finale départementale et seulement dans le cas où une équipe ne présente que 8 joueurs (ou moins), ce sont de jeunes arbitres officiels qui assureront la fonction d'arbitre assistant.

Article 8 : Terrain

Les rencontres se jouent sur les terrains à dimension réduite suivant les règles du football à 8.

Article 9 : Forfait

Une équipe présentant moins de 6 joueurs ou joueuses sera déclarée forfait.

Le forfait d'une équipe s'entend pour l'ensemble des rencontres du plateau. L'équipe ainsi déclarée forfait pour chacune des rencontres qu'elle aurait dû disputer à match perdu sur le score de 0 à 3 et marque 0 point. Concernant la Finale Départementale l'équipe ainsi déclarée forfait pour chacune des rencontres qu'elle aurait dû disputer à match perdu sur le **score de 0 à 1** et marque 0 point.

Tout club déclarant forfait au moins 6 jours avant la date du plateau est pénalisée d'une amende dont le montant est fixé chaque saison par le Comité de Direction du District, amende qui est doublée si le forfait est déclaré après le délai de 6 jours.

Toute équipe abandonnant la partie est déclarée battue par pénalité et marquera 0 point. Une amende dont le montant est fixé chaque saison par le Comité de Direction lui est infligée sans préjudice des autres sanctions sportives ou de discipline pouvant être retenues contre le dirigeant responsable.

Article 10 : Feuille de match, homologation, réserves et réclamations

Les feuilles d'arbitrage des plateaux doivent parvenir au District dans les 24 heures suivants les rencontres à la diligence du club organisateur par tout moyen à sa convenance. Le club responsable d'un retard dans l'envoi des feuilles de match est passible d'une amende dont le montant est fixé chaque saison par le Comité de Direction du District.

Les feuilles de match comportant la liste des joueurs participant à la finale départementale doivent parvenir au District **au plus tard 48 heures avant la-dite finale** (soit le jeudi pour une finale le samedi) envoyée de l'adresse mail officielle du club sur l'adresse mail du District. Le club responsable d'un retard dans l'envoi des feuilles de match est passible d'une amende dont le montant est fixé chaque saison par le Comité de Direction du District.

Au jour de la finale, si la composition initiale d'une équipe, telle que parvenue au District par mail, est modifiée, le responsable de l'équipe concernée devra être en mesure de justifier ces modifications.

Dans tous les cas, le club doit être en mesure de justifier de l'identité de ses joueurs (ou joueuses) au moyen :

- soit de « Foot compagnon »
- soit de la présentation du listing avec photos des joueurs (ou joueuses) licenciés au club.

L'homologation des rencontres des tours éliminatoires et de la Finale de District est effectuée par la Commission Départementale de Gestion des Compétitions. A la suite de ces

homologations, le District communique à la Ligue, pour la date fixée, la liste des équipes féminines et masculines qualifiées pour la Finale Régionale.

Les éventuelles réserves et réclamations doivent être formulées et confirmées auprès du District, dans le respect des formes et délais prévus par les Règlements Généraux de la LFN, pour les rencontres des tours éliminatoires et la Finale de District.

Article 11 : Qualification pour la Finale Régionale

A l'issue de la Finale Départementale, les équipes classées en tête sont qualifiées pour disputer la Finale Régionale. Le nombre d'équipes (féminines et masculines) du District qualifiées pour la Finale Régionale est défini annuellement par la LFN. Cependant, pour pouvoir prétendre participer à la Finale Régionale, les équipes qualifiées devront avoir rempli les conditions suivantes lors de la Finale Départementale :

PHASE DÉPARTEMENTALE	
GARCONS	12 joueurs Cat U14F/U13/U12/U11 (3 max) 1 absence justifiée maxi pour qualification phase régionale Justificatifs datant de moins de 3 jours
FILLES	12 joueuses Cat U13F/U12F/U11F (3 max) 3 absences justifiées maxi pour qualification phase régionale

Le justificatif doit être déposé en même temps que la feuille de match sur un papier libre :

- Effectif complet
- Certificat médical sans autre joueur(se) (datant de moins de 3 jours)
- Evènement exceptionnel

La Commission d'organisation statuera sur la justification des absences.

Si une équipe ne remplit pas ces conditions, c'est l'équipe suivante au classement qui sera retenue sous réserve qu'elle remplisse les conditions ci-dessus et ainsi de suite.

Article 12 : Cas non Prévus

Les cas non prévus au présent règlement ou survenant au cours des rencontres seront tranchés par une **Commission d'Organisation** nommée par le Comité de Direction du District.