



LIGUE RÉUNIONNAISE DE FOOTBALL

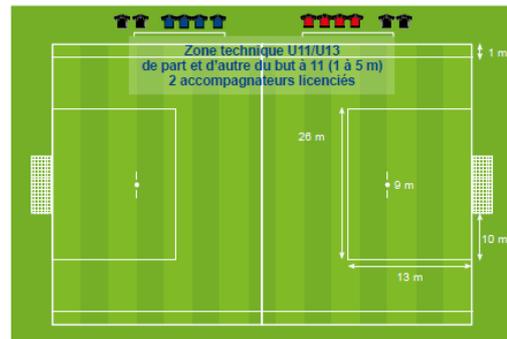
FESTIVAL U 13 PITCH

PROTOCOLE D'ORGANISATION 2019

Espace de jeu :

ESPACES DE JEU

(1/2 terrain à 11)



Principes :

- 1) Les équipes sont réparties par poule de 8 à 10 équipes en fonction de leurs zones géographiques.
- 2) La durée d'un match est déterminée en fonction du nombre d'équipe dans la poule (cf. les lois du jeu), toutes les équipes se rencontrent.
- 3) **Toutes les équipes se rencontrent le week-end du 6 avril et 20 avril 2019.**
- 4) À l'issue de l'ensemble des matchs de la poule, les 2 premiers de chaque poule sont qualifiés (soit 32 équipes) pour les phases départementales du 27 et 28 avril 2019.
- 5) Répartitions des points :
 - Victoire : 3 points
 - Nul : 1 point
 - Défaite : 0 point

En cas d'égalité entre 2 équipes, elles seront partagées de la manière suivante :

- Plus grand nombre de buts marqués
- Goal average général (différence de buts)
- Goal average particulier (confrontation directe)
- Nombre de licenciés U13
- Taux d'encadrement
- Recours tirage au sort



Lois du Jeu - Les Points Clés

Terrain - Buts - Ballons	<i>Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets - Ballon : taille 4</i>
Nombre de joueurs	<i>8 joueurs (7 + 1 Gardien de But). Nombre de remplaçants 0 à 4. Minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U 11 autorisés par équipe</i>
Équipements	<i>Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège tibia obligatoire « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes</i>
Temps de jeu	<i>Poule à 8 équipes :</i> <i>-4 rencontres de 1X 15 mns pour les rencontres du 06.04.2019 -3 rencontres de 1 X 20 mns pour les rencontres du 20.04.2019</i> <i>Poule à 9 équipes :</i> <i>-4 rencontres de 1 X 15 mns pour les rencontres du 06.04.2019 et du 20.04.2019</i> <i>Poule à 10 équipes :</i> <i>-4 rencontres de 1X 15mns pour les rencontres du 06.04.2019 -5 rencontres de 1 X 12mns pour les rencontres du 20.04.2019</i> <i>Temps de jeu /joueur : Mini 50 % - tendre vers 75 %</i>
Coup d'envoi	<i>Interdit de marquer sur l'engagement Adversaire à 6 m</i>
Prise de balle à la main du Gardien sur passe en retrait volontaire d'un partenaire	<i>Interdit, sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m</i>
Relance du Gardien	<i>Pas de frappe de volée, ou de 1/2 volée Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m</i>
Coup de pied de but	<i>À plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)</i>
Touche	<i>À la main</i>
Coup franc	<i>Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m</i>
Coup de pied de coin	<i>Au point de corner</i>
Coup de pied de réparation	<i>À 9 m</i>
Hors jeu	<i>À partir de la ligne médiane (1/2 terrain) Pas de Hors jeu sur une touche, ni sur sortie de but</i>