

## Règlement

- Plateaux de 4 équipes, chaque équipe joue 2 matchs. Le premier match est prédéfini (A-B et C-D), le second opposera les vainqueurs de la première rotation entre eux et les perdants entre eux.
- Plateaux de 3 équipes, tout le monde se rencontre (A-B , A-C , B-C).
- Match normal si seulement 2 équipes présentes.
- Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique. En cas de match nul, le résultat de la série sera déterminant, en effet, l'équipe ayant le meilleur résultat sur l'épreuve technique est déclarée vainqueur.
- Les matchs dureront 2x15 minutes, **le changement de côté se fera immédiatement**, sans pause entre les 2 périodes.
- A l'issue du plateau, la feuille de plateau et la feuille de score des épreuves techniques seront signées par les éducateurs de chaque équipe, puis **scannées et envoyées** au District par le club recevant, conformément au délai en vigueur dans les règlements généraux.
- Les équipes se classant aux 2 premières places de chaque plateau, seront qualifiées pour le tour suivant.
- Attribution des points pour les MATCHS :
  - o Victoire = 4 points
  - o Nul mais vainqueur de l'épreuve technique = 3 points
  - o Nul mais perdant de l'épreuve technique = 2 points
  - o Défaite = 1 points
- En cas d'égalité au classement final, il sera appliqué les règles dans l'ordre suivant :
  - o Goal average particulier
  - o Goal average général
  - o Si l'égalité persiste, il sera réalisé un classement en fonction des résultats des épreuves techniques :
    - Défi gagné = 4 points
    - Défi perdu = 1 point
  - o Si l'égalité persiste, il sera pris en compte le nombre de buts marqués
- Les lois du jeu et l'espace de jeu sont identiques à ceux appliqués en U13 habituellement. Chaque match est arbitré par un dirigeant de l'équipe **la première citée**.

## Déroulement des épreuves techniques

### Organisation des coups de pieds de réparation

- 6 tireurs par match,
- Faire tirer une fois tout le monde,
- Dont le gardien de but
- En cas d'égalité à la fin de la série Mort Subite (Joueur au choix parmi les 6).



### Organisation des 1 C 1 avec les gardiens

- Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- 6 joueurs par équipe participent.
- En cas d'égalité à la fin de la série Mort Subite (Joueur au choix parmi les 6).

