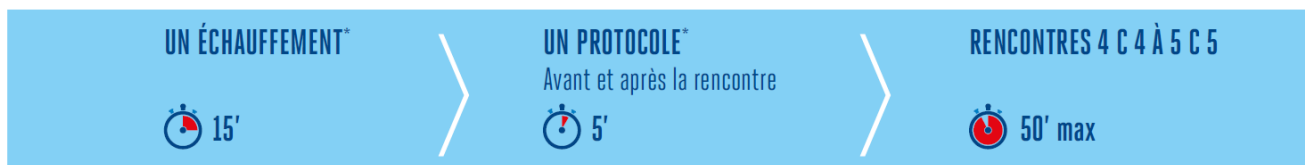




1. QU'EST-CE QU'UN FESTI-FOOT ?



2. LA PHILOSOPHIE DE CETTE PRATIQUE ?

- T**out le monde joue. Tout le monde est titulaire !
- O**ffrir un nombre de contacts joueur/ballon plus important,
- L**aisser jouer - besoin de communiquer avec mes partenaires,
- E**tre en permanence en position de marquer ou de protéger son but,
- R**éussir à maîtriser des phases de transitions,
- A**uto arbitrage,
- N**ourrir l'envie de jouer et d'entreprendre,
- C**hanger de repères et de postes,
- E**voluer à son niveau.

3. DEROULEMENT D'UN FESTI-FOOT

Différentes formules sont possibles. À vous de composer votre menu.

- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
ROTATIONS : <ul style="list-style-type: none">> L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A> L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 6'	ROTATIONS : <ul style="list-style-type: none">1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences2^e Temps : Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain (1^{re} Division) et les autres sur un autre demi-terrain (2^e Division).



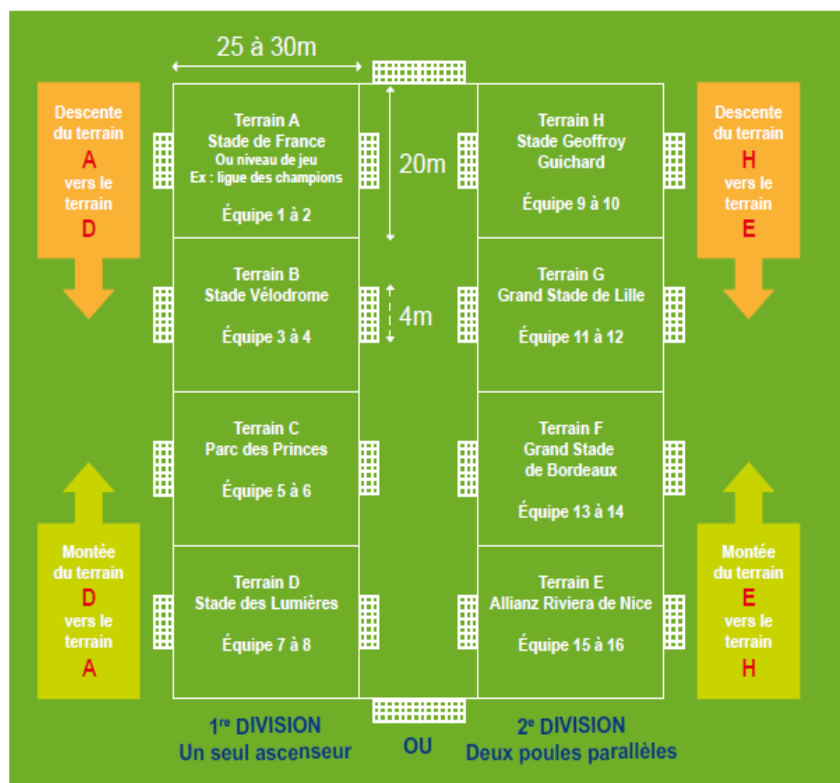
4. ESPACE DE JEU

ESPACES DE JEU

Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau (Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets))
- > Pharmacie



5. LOIS DU JEU

TERRAIN	Voir espace de jeu
BALLON	Ballon N°4
NOMBRE DE JOUEURS	5 x 5 ou 4 x 4 - Pas de remplaçant
SÉCURITÉ	Protège tibias obligatoires / Tacles interdits
TEMPS DE JEU	8 x 6 minutes / 50' Maximum
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
SORTIE DE BUT	A la main par le gardien dans son demi-terrain
HORS-JEU	Non