

U6

U7

FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

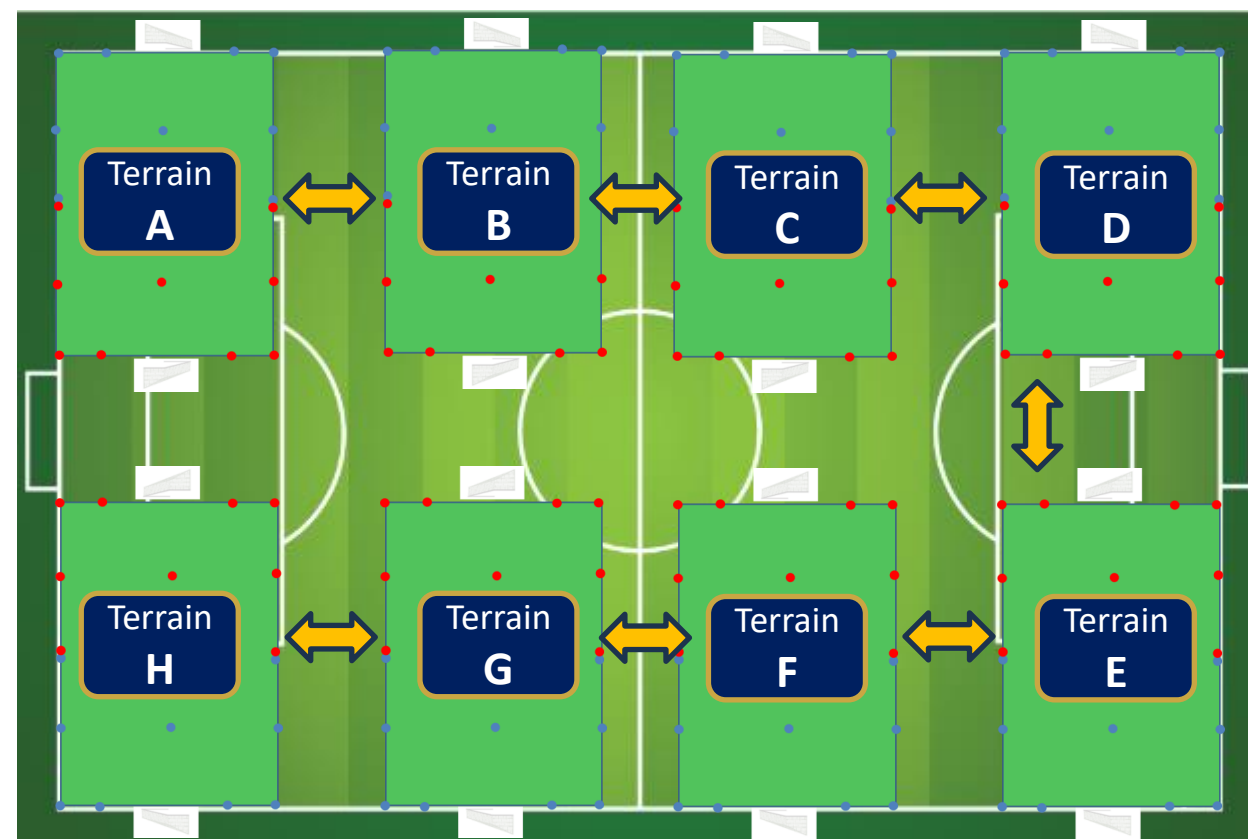
6 rencontres de 8'

ROTATIONS :

- > 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

Lois du jeu identiques aux plateaux

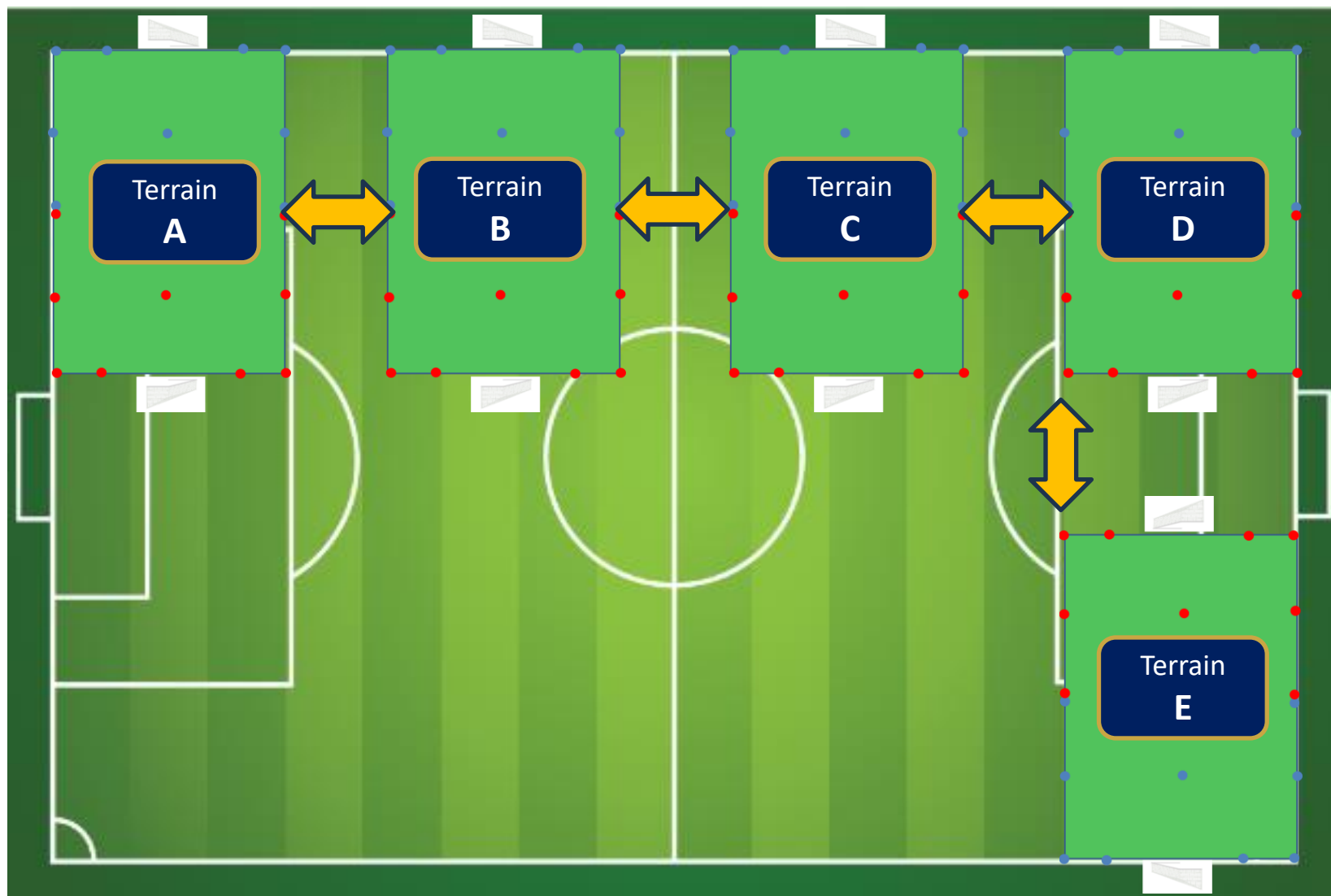


U6

U7

FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

6 rencontres de 8 minutes

Pas de défi technique sur l'organisation Festifoot

3 à 4 minutes maximum entre chaque rotation

Sur les rotations 1 à 6 :

En cas de match nul, l'équipe qui a ouvert le score monte vers le terrain A.

En cas de match nul et vierge (0/0) : l'équipe qui vient de monter, continue de monter.

Sur la rotation 1 :

En cas de match nul et vierge (0/0) :

Tirage au sort pour désigner l'équipe qui monte vers le terrain A.

