



CHALLENGE REGIONAL U10-U11

Article 1 - Titre et Challenge

La Ligue de Paris Ile de France et ses Districts organisent le Challenge Régional U11, à partir d'une phase de District prolongée par une Finale Régionale. Cette épreuve est réservée aux seules équipes des clubs relevant de son territoire et engagées en Critérium U10-U11. Cette compétition est prioritaire sur l'ensemble des autres rencontres, plateaux ou autres rassemblements organisés par le District.

Article 2 - Commission d'Organisation

L'Equipe Technique Régionale et les Commissions d'organisation des Districts sont chargées de la mise en place de ces épreuves dans le respect du présent règlement.

Article 3 – Engagements

La compétition est ouverte à tous les clubs du District. Chaque club peut engager autant d'équipes, qu'en critères U10-U11, qu'il le souhaite. Les équipes exclusivement féminines et les équipes mixtes sont autorisées. Seuls trois joueurs U9 surclassés par équipe sont autorisés. L'engagement est gratuit. La Commission, après réception des engagements, peut refuser les clubs qui ne sont pas en conformité avec les règlements de la F.F.F., de la L.P.I.F.F. et du District 94.

Article 4 – Horaires

- A- Les épreuves se jouent et débutent aux jours et heures fixés par la Commission Football à Effectif Réduit.
 - B- Un **délai de 15 minutes de retard maximum** est accordé. Au-delà de ce délai, l'équipe retardataire sera disqualifiée.
- C-Durée des rencontres :
- Les 3 premiers tours : **3 rencontres de 20 minutes pour les poules à 4 et 30 minutes pour les poules à 3. En cas de forfait d'une équipe, le temps jeu prévu initialement reste inchangé.**
- Les équipes qui n'auront pas effectué le Challenge Technique avant les rencontres à cause d'un retard, ou autre motif, comptabiliseront « 0 » au Challenge Technique.

Article 5 - Système de l'épreuve

Les épreuves se déroulent le samedi matin sur un ou plusieurs sites en trois phases sous forme de plateaux.



La finale départementale aura lieu le samedi après-midi.

- Au 1^{er} tour : les équipes sont classées uniquement au travers des rencontres.
- Au 2^{ème} tour : les équipes sont classées au travers des rencontres et d'un Challenge Technique.
- Au 3^{ème} tour : les équipes sont classées au travers des rencontres et d'un Challenge Technique.

En Finale de District, les équipes sont classées après deux épreuves :

1. Les rencontres = 50%
2. Les tests techniques + le Fair-play = 50%

Pour la finale de District, n'est qualifiée qu'une équipe par

club. Dates :

1^{er} tour : le matin (voir calendrier Football

Animation) 2^{ème} tour : le matin (voir calendrier

Football Animation) 3^{ème} tour : le matin (voir
calendrier Football Animation)

Finale District : L'après-midi (voir calendrier Football Animation)

1^{er} tour

- Il regroupe toutes les engagées par poules de 4 ou de 3 selon le nombre d'équipes engagées.

2^{ème} tour

- Il regroupe toutes les équipes qualifiées du 1^{er} tour.
- Le 1^{er} de chaque poule et les meilleurs deuxièmes du 1^{er} tour sont qualifiés pour faire 64 équipes.
- S'il manque des équipes, les meilleurs troisièmes peuvent être qualifiés

3^{ème} tour

Il regroupe 32 équipes en 8 poules de 4.

- Le premier de chaque poule est qualifié pour la Finale Départementale.

Finale District

Regroupe les 8 équipes qualifiées du 3^{ème} tour en deux poules de 4 clubs.

Garçons :

- A l'issue des deux épreuves (rencontres, tests et Fairplay), les deux équipes classées premières des poules (poules A et B) participent à la Finale Régionale et se rencontrent pour définir l'équipe « Championne Départementale ». En cas d'égalité



sur ce match, les équipes seront départagées par le résultat de l'épreuve de jonglerie.

Filles :

A l'issue des deux épreuves (rencontres, tests et Fairplay), les deux équipes classées premières des poules (poules A et B) se rencontrent. Le vainqueur est qualifié pour la Finale Régionale et est sacré « Champion Départemental ». En cas d'égalité sur cette rencontre, les équipes seront départagées par le résultat de l'épreuve de jonglerie.

Article 6 – Déroulement des épreuves

Les rencontres doivent se dérouler dans l'ordre donné par la commission :

- 1- **2 rencontres de la Poule A**
- 2- **2 rencontres de la Poule B**
- 3- **Ainsi de suite, jusqu'à ce que toutes les rencontres aient eu lieu. En cas de non-respect de l'une de ces règles, le plateau ne pourra être validé. Le club accueil sera sanctionné, et ses équipes pourront être disqualifiées.**

RECOMMANDATIONS -

Terrains

Il est demandé aux organisateurs de prendre toutes les dispositions pour que les supporters et parents accompagnant les équipes n'aient pas accès aux terrains de jeu.

Fixation des buts

L'attention est de nouveau attirée sur l'obligation d'ancrage des buts de manière à assurer la stabilité de l'ensemble du portique suivant la réglementation.

Article 7 - Qualifications – Equipes - Participation

Conformément aux R.G. de la FFF et aux articles 7, 8 et 38 du R.S. G. du District du Val de Marne.

Article 8 - Précisions au règlement

Les lois du jeu sont celles du football à 8, à l'exception des temps de jeu. A l'issue de chaque rencontre, les équipes comptabilisent : pour une victoire, 4 points - pour un nul, 2 points - pour une défaite, 1 point - pour un forfait ou un déclassement, 0 point (rencontre gagnée pour l'adversaire 2 buts à 0 et 4 points attribués). A l'issue de ses trois rencontres, l'équipe qui compte le plus de points se voit attribuer la première place et ainsi de suite pour les suivantes.

Feuille de rencontre :



Pour les clubs visiteurs :

L'utilisation de l'**Application GFER94** est **obligatoire** :

Le nom des joueurs est à renseigner, il y a juste à cocher les joueurs présents

Pour les sites d'accueil :

Le nom des joueurs, il y a juste à cocher les joueurs présents, et les résultats sont à renseigner sur l'application. Le pas à pas vous a déjà été envoyé. **Les résultats sont à mettre sur FAL.**

I. 1^{er} tour

Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont départagées de la façon suivante :

- a. Par la somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- b. Par le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.
- c. Par la différence de but pour/contre sur l'ensemble des rencontres de la poule.

II. 2^{ème} Tour

Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont départagées de la façon suivante :

- a. Par le Challenge Technique, à faire avant la rencontre
- b. Par le nombre de buts marqués.
- c. Par la différence de buts sur l'ensemble des rencontres.

III. 3^{ème} Tour

Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont départagées de la façon suivante :

- a. Par le Challenge Technique, à faire avant la rencontre
- b. Par la somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- c. Par le nombre de buts marqués.
- d. Par la différence de buts sur l'ensemble des rencontres.

IV. La finale départementale

Les 8 équipes qualifiées sont réparties en 2

poules de 4. Elles sont classées après 2 groupes

d'épreuves : **Groupe 1** : Les Rencontres (50%)



Toutes les équipes de la même poule se rencontreront une fois 16 minutes, sous la formule championnat.

A l'issue de chaque rencontre les équipes recevront :

- Pour une victoire, 3 points
- Pour un nul, 1 point
- Pour une défaite, 0 point
- Pour un forfait ou un déclassement, 0 point (match gagné pour l'adversaire 2 buts à 0 et 3 points attribués).

Après ces trois rencontres, l'équipe qui obtiendra le plus de points se verra attribuer la première place. Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points, elles seront départagées de la façon suivante :

1. Par la somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
2. Par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
3. Par la différence de but au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
4. En cas d'égalité parfaite, les équipes sont classées ex-æquo.

Groupe 2 : Une épreuve de jonglerie, une épreuve de conduite de balle et une épreuve sur le Fairplay (50%). 3ème 3 points...). Si 2 équipes finissent premières, elles reçoivent chacune 1 point et ainsi de suite pour les autres égalités.

L'équipe qui obtiendra le moins de points dans sa poule à l'issue des 2 groupes d'épreuves générales sera classée 1ère de celle-ci et ainsi de suite pour les suivantes.

Classement final : Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la somme des places occupées par les 4 épreuves, elles sont départagées de la façon suivante :

- a. Par le classement acquis au terme des rencontres de poules.
- b. Par la somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- c. Par l'épreuve de jonglerie : l'équipe qui fait le plus de jongles.

Article 9 – Arbitres

Les lois du jeu ont été spécialement définies pour le football à effectif réduit à 8. L'arbitrage central est assuré par un arbitre central obligatoirement accompagné de deux arbitres assistants :

1. Un arbitre officiel de football à effectif réduit.
2. Un dirigeant licencié d'un club présent ne participant pas à la rencontre et



connaissant correctement les règles du jeu à 8. NB : la présence d'arbitres assistants licenciés est obligatoire pour chaque rencontre. Dans tous les cas, la rencontre doit être dirigée par une personne licenciée inscrite sur la feuille de rencontre.

Conformément à l'article 19 du R.S.G. du District du Val de Marne.

Article 10 – Réclamations et évocations

Conformément aux articles 29bis, 30 et 30bis du R.S.G. du District du Val de Marne.

Article 11 – Appels

Conformément à l'article 31 du R.S.G. du District du Val de Marne.

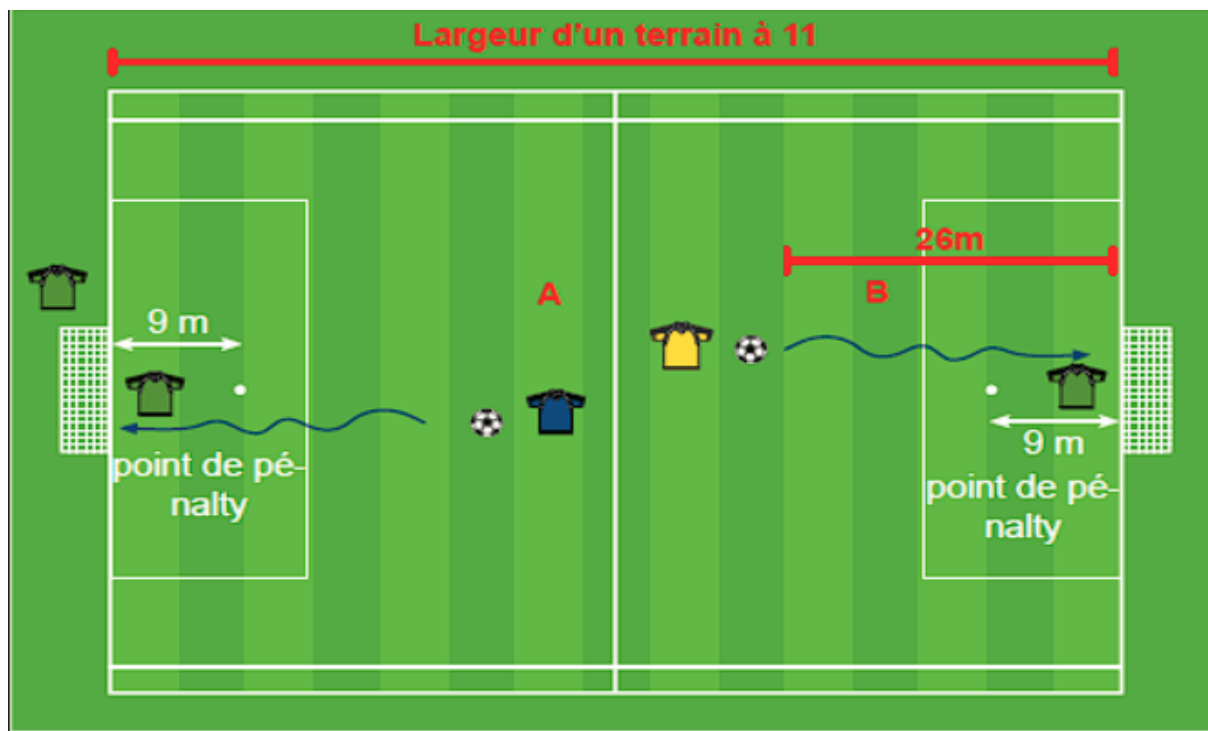
Article 12 - Applications des Règlements

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par les Commissions compétentes. Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés par la Commission du Football à Effectif Réduit. Leurs décisions sont sans appel

Article 13 – Modification de loi du jeu

Le Hors-jeu s'applique eu 20 mètres.

ANNEXE EPREUVE TECHNIQUE SHOOT-OUT



CONSIGNES
4 joueurs font le défi avant chaque rencontre.
Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but) Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs). Selon le nombre de rencontres, 4 joueurs minimum de chaque équipe s'affrontent avant chaque rencontre, si égalité un joueur supplémentaire de chaque équipe se défie jusqu'à qu'il y ait un vainqueur L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.



ANNEXE LOIS DU JEU

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11
SOLARITÉ	OS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
EFFECTIFS DE PRATIQUE					Football à 8	
SUPPLÉANTS					4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS					6 par équipe	
TACLES					Oui	
MOÏTÉ					Oui	
RENCLASSEMENT					3 US maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT					Possibilité U12 F	
DIMENSION DES TERRAINS					1/2 terrain à 11	
ZONE GARDIEN DE BUT					Si terrain spécifique : 55 à 60m x 45m	
HORS-JEU					20m x 10m	
TAILLE DES BUTS					Ligne des 12m	
TAILLE DES BALLONS					6m x 2,10m	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS					18	
DURÉE MAX DES RENCONTRES					60 minutes	
ENROULEMENT					10 minutes	
COUP DE PIED DE BUT					Non de marquer directement	
TOUCHE					Libre dans la zone virtuelle 5m x 5m (délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation) - (placement libre des joueurs (demi foot à 11))	
CORNIER					À la main	
COUP-FRANC					Au pied	
COUP DE PIED DE RÉPARATION					Coup-francs directs et coup-francs indirects	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS					5m	
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN QUI PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE					5m	
RELANCE GARDIEN DE BUT					Interdit si coup-franc indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 12m. Mur autorisé à 5m	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR					Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
ARBITRAGE					Si coup-franc indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 12m	
PAUSE COACHING					Non protégée	
					Temps de jeu égal pour tous	
					3 arbitres (privilegé des joueurs U10 - U17 du club)	
					Non	