



## RÈGLEMENT CHALLENGE REGIONAL U10-U11

### **Article 1 – Titre**

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 - Administration**

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 - 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<sup>er</sup> tour : les équipes sont classées uniquement au travers des rencontres.
- Au 2<sup>ème</sup> tour : les équipes sont classées au travers des rencontres et d'un Challenge Technique.
- Au 3<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> tour : le matin (voir calendrier Football Animation)

2<sup>ème</sup> tour : le matin (voir calendrier Football Animation)

3<sup>ème</sup> tour : le matin (voir calendrier Football Animation)

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

### **1<sup>er</sup> tour**

- Il regroupe toutes les engagées par poules de 4 ou de 3 selon le nombre d'équipes engagées.
- Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le tour suivant.

### **2<sup>ème</sup> tour**

- Il regroupe toutes les équipes qualifiées du 1<sup>er</sup> tour.
- Le 1<sup>er</sup> de chaque poule et les meilleurs deuxièmes sont qualifiés pour faire 32 équipes.

### **3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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 ce match, les équipes seront départagées par le résultat de l'épreuve de jonglerie.

### **Article 4 – 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 5 - 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 :
  - 1- Les 3 premiers tours : 3 rencontres de 16 minutes pour les poules à 4 et 25 minutes pour les poules à 3. **En cas de forfait d'une équipe, le temps jeu prévu initialement reste inchangé.**
  - 2- 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 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 - Qualification**

Conformément aux R.G de la F.F.F (Article - 141 Vérification des licences)

## **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 match :**

Pour les clubs visiteurs :

Tout se passe sur **l'Application GFER94 :**

Le nom des joueurs est à renseigner (il y a juste à cocher les joueurs présents). Si vous avez un **nouveau licencié**, vous pouvez entrer son nom et N° de licence.

Pour les sites d'accueil :

Le nom des joueurs est à renseigner sur l'application GFER94 (il y a juste à cocher les joueurs présents). Le pas à pas vous a déjà été envoyé. **Les résultats sont à mettre sur FAL.**

### **I. 1<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> 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 Challenge Technique.
- c. Par le nombre de buts marqués.
- d. Par la différence de buts sur l'ensemble des rencontres.

### III. **3<sup>ème</sup> 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 Challenge Technique.
- 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, 4 points
- pour un nul, 2 points
- pour une défaite, 1 point
- pour un forfait ou un déclassement, 0 point (match gagné pour l'adversaire 2 buts à 0 et 4 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 Fair-play (50%).



Chaque épreuve est notée sur 4 points (l'équipe qui finit première reçoit 1 point, la 2ème 2 points, la 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 - Arbitrage par les jeunes**

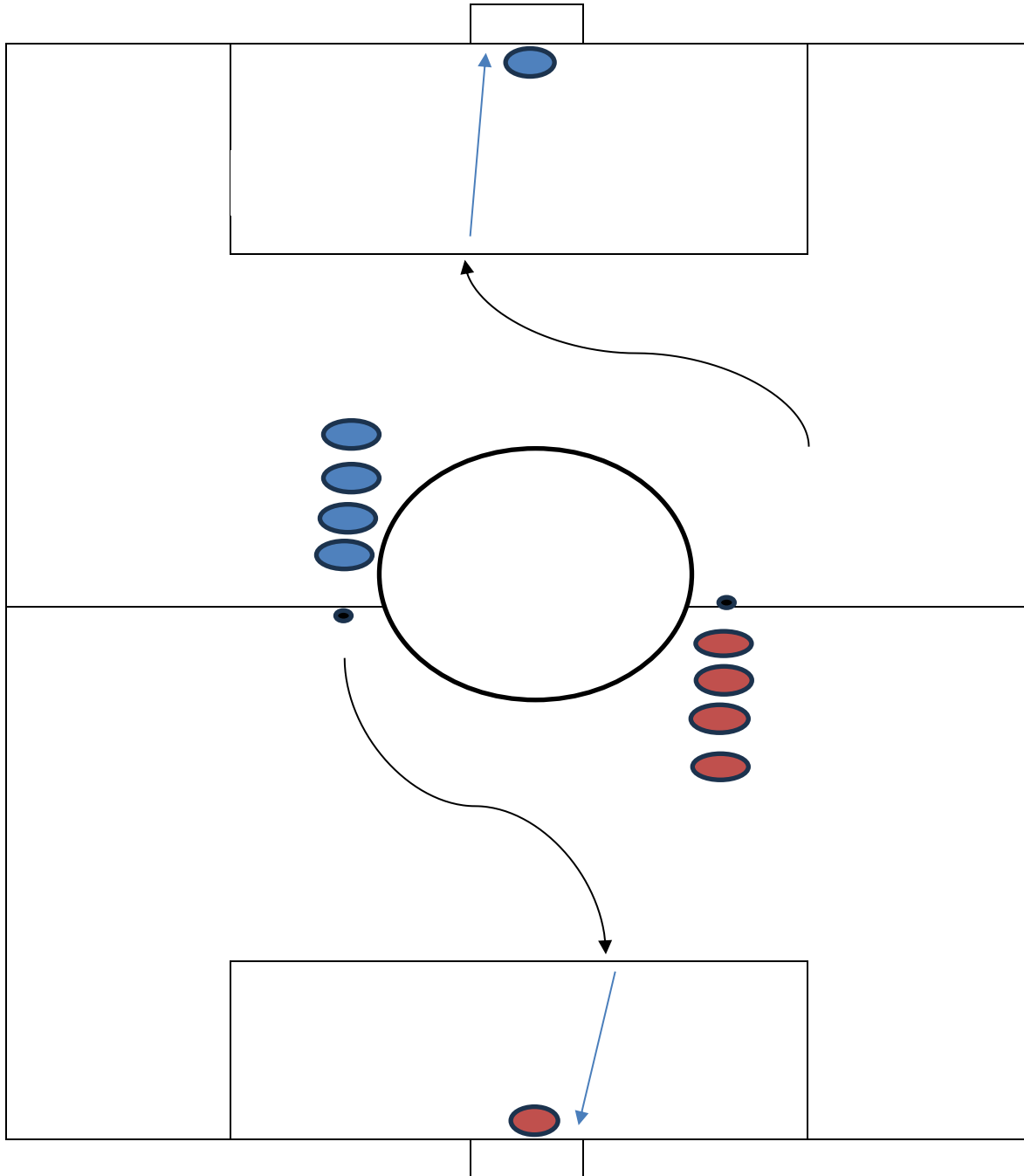
Les lois du jeu ont été spécialement définies pour le football à effectif réduit à 8. L'arbitrage central est assuré par un arbitre central obligatoirement accompagné de deux arbitres assistants :

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.

#### **Article 10 : Application 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

## 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). Faire tirer les joueurs dans l'ordre des numéros de 1 à 12. Si une équipe est en infériorité numérique, à la 3ème rencontre le N°1 refait le défi puis le N°2....**

**L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.**