



RÈGLEMENT CHALLENGE DEPARTEMENTAL U10 JOSE LEVY

Article 1 - Titre

Le District du Val de Marne organise le Challenge Départemental U10 « **JOSE LEVY** ». Cette épreuve est réservée aux seules équipes des Clubs relevant de son territoire et engagées en catégorie U10. Cette compétition est prioritaire sur l'ensemble des autres rencontres, plateaux ou autres rassemblements organisés par le District.

Article 2 - Administration

La Commission d'organisation du District et le CTD DAP sont chargés de la mise en place de ces épreuves dans le respect du présent règlement.

Article 3 - Système de l'épreuve

Elle est **réservée exclusivement aux U10 Filles et Garçons**. Il est possible de faire jouer jusqu'à trois U9 Filles ou Garçons ainsi qu'un nombre illimité de U11F sur engagement gratuit. Aucune dérogation n'est accordée aux clubs. Les épreuves se déroulent le samedi après-midi sur un ou plusieurs sites en trois phases sous forme de plateaux.

La finale aura lieu le samedi après-midi

Au 1er tour: les équipes sont classées uniquement aux travers des rencontres.

Au 2ème Tour: les équipes sont classées aux travers des rencontres et d'un Challenge jonglerie (30 contacts du pied droit, 30 contacts du pied gauche et 30 contacts de la tête avec une surface de rattrapage).

En Finale, les équipes sont classées après deux épreuves :

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

Pour la finale, n'est qualifié qu'une équipe par club : 1 club = 1 équipe par niveau.
(Exemple : Niveau 1 : SGP 1 et Niveau 2 : SGP 2)

* Descriptif des épreuves en annexe



Dates :

1er tour : L'après-midi (voir calendrier Football Animation)

2ème tour : L'après-midi (voir calendrier Football Animation)

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

1er tour

Regroupe toutes les équipes engagées par poules de 4 ou de 3. Le premier de chaque poule et éventuellement les meilleurs seconds suivant le nombre d'équipes engagées (64 équipes ou 32) par niveau seront qualifiées pour le tour suivant.

2ème tour

Regroupe 32 équipes par poules de 4. Toutes les équipes participent à un challenge Jonglerie (voir annexe). Les huit vainqueurs de poule sont qualifiés pour la Finale District.

Finale

Regroupe les 8 équipes qualifiées du 2^{ème} tour en deux poules de 4 clubs par challenge.

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.

Article 4 - Engagements

La compétition est ouverte à tous les clubs du District. Chaque club peut engager autant d'équipes, participant à des critères ou plateaux de District U10, qu'il le souhaite. Les équipes exclusivement féminines et les équipes mixtes sont autorisées. Seuls trois joueurs U9 surclassés par équipe sont autorisés. 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- Début du plateau (tours District) : 14H00. Un délai de 15 minutes de retard maximum est accordé. Au-delà de ce délai, l'équipe retardataire sera disqualifiée

C- Début de la Finale (District) : 14h15

D Durée de la rencontre :

1) Les 2 premiers tours :

3 rencontres de 16 minutes sans mi-temps quelque soit le nombre d'équipes de la poule (4, 3 avec un exempt ou un forfait)

2) Finale Rencontre de classement: 12 minutes sans mi-temps

3) Les équipes qui n'auront pas effectué la jonglerie avant les rencontres à cause d'un retard, ou autre motif, comptabiliseront 0 à la jonglerie.

Article 6 - Déroulement des épreuves

Pour chaque tour, avant le début des rencontres, une feuille de rencontre est rédigée par chaque équipe comportant : le nom du club, sa poule ainsi que les noms, prénoms, numéros de licences de 6 joueurs au minimum et de 12 joueurs au maximum. **Conformément au règlement, celle-ci doit être obligatoirement contrôlée avant le début des rencontres.**

Les rencontres doivent se dérouler dans l'ordre donné par la commission. **Il faut commencer par 2 rencontres Georges Boulogne, puis 2 rencontres Francis Bleuet et ainsi de suite. En cas de non-respect de l'une de ces règles, l'équipe organisatrice sera automatiquement disqualifiée** et sanctionnée par la Commission d'Organisation.

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):

2. Pour les joueurs et joueuses des catégories U6 à U 13 et U6 F à U 13 F, le dirigeant doit certifier sur l'honneur l'identité et la qualification des joueurs et joueuses sans licence (cette mention devant figurer sur la feuille de match) et présenter obligatoirement la demande de licence de la saison en cours dûment complétée sans les conditions susvisées ou un certificat médical (original ou photocopie) de non contre-indication à la pratique du football établi au nom de chacun des joueurs concernés, et comportant le nom du médecin, la date de l'examen médical et sa signature manuscrite. A défaut de présentation de ce certificat médical, ces joueurs et joueuses ne pourront prendre part à la rencontre.

2. Seul l'éducateur titulaire d'une licence ("Animateur Fédéral", "Éducateur Fédéral", "Technique Régionale" ou "Technique Nationale") peut inscrire son nom, prénom et numéro de licence dans le cadre réservé à l'éducateur sur la feuille de match.

Article 8 - Règlement

Celui 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 déclassé, 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.

I. Lors du 1er tour, si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont départagées de la façon suivante :

1- par la somme des points acquis pour les seuls rencontres ayant opposé les équipes à départager.

2- par le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres de la poule.

3- par la différence de but pour/contre sur l'ensemble des rencontres de la poule.

II. Lors du 2ème tour, si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont départagées de la façon suivante:



- 1- Par la somme des points acquis pour les seuls rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- 2- Par l'épreuve de Jonglerie, le total de chaque équipe est obtenu par l'addition de points attribués aux 8 meilleur(e)s joueurs ou joueuses.
- 3- Si l'égalité subsiste, il est tenu compte du meilleur total du 9^{ème} puis du 10^{ème}, voir du 11^{ème} et 12^{ème} joueur. Tout joueur absent se voit attribuer 0 point à la jonglerie.
- 4- Par le nombre de buts marqués.
- 5- Par la différence de buts sur l'ensemble des rencontres.

III. Finales

Les rencontres : Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points à la suite des rencontres, elles sont 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 de la poule.
3. par la différence de but au cours de l'ensemble des rencontres de la poule 4- en cas d'égalité parfaite, les équipes sont classées ex-æquo.

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:

1. par le classement acquis au terme des rencontres de poules
2. par la somme des points acquis pour les seuls rencontres ayant opposé les équipes à départager.
3. par la place acquise à l'épreuve de jonglerie.

Article 9 - Arbitrage



Les lois du jeu ont été spécialement définies pour le football à effectif réduit à 8. L'arbitrage 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 FAER. Ces décisions sont sans appel. (Voir l'annexe financière)



ANNEXE JONGLERIE

- 1- Toutes les Équipes présentes participent à l'épreuve de Jonglerie. Cette épreuve départagera les Équipes dans tous les cas prévus au Règlement.
- 2- Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats chiffrés ne seront pas communiqués avant la fin de la compétition.
- 3- Il sera tenu compte du Total des 8 meilleurs résultats, sur les 11 participant(e)s de chaque équipe, sur l'ensemble des contacts (Pieds et Têtes).
- 4- Limitation à 30 contacts Pied Droit, 30 contacts Pied Gauche et 30 Têtes (avec surface de rattrapage). Un essai de rattrapage est accordé quand le maximum n'est pas atteint.
- 5- En cas d'égalité, dans le Total des contacts, les Équipes seront départagées suivant les critères et l'ordre ci-dessous :

Total des 8 meilleurs joueurs 1) Addition du Total du 9ème 2) Addition du Total du 10ème 3) Addition du Total du 11ème 4) Addition du Total du 12ème

Contacts des têtes uniquement 4) Total des 8 meilleurs Joueurs 5) Puis addition du Total du 9ème 6) Du Total du 10ème 7) Du Total du 11ème 8) Du Total du 12ème

Contacts des pieds uniquement 8) Total des 8 meilleurs Joueurs 9) Puis addition du Total du 9ème 10) Du Total du 10ème 11) Du Total du 11ème 12) Du Total du 12ème

Tout joueur absent comptabilise 0 jongle.

- 6- La réalisation des tests en miroir : Les 2 équipes sont face à face. On forme des couples avec les numéros des joueurs. Ex : (A1/B1 ; A2/B2 ; A3/B3). A la fin de chaque essai le Joueur A1 communique le score de B1 à son éducateur (équipe A). Le Joueur B1 communique le score de A1 à son éducateur (équipe B) ainsi de suite pour tous les autres.



AMENDES PREVUES

Disqualification - 1er tour	15€
Forfait non avisé - 1er tour	30€
Disqualification - 2eme tour	30€
Forfait non avisé - 2eme tour	60€
Disqualification- Finale Départementale	80€
Forfait non avisé Finale Départementale	120€