

## **REGLEMENT DU CRITERIUM DEPARTMENTAL U10/U11 FOOT A 8**

### **Article 1 – Administration**

Le District du Val de Marne de Football organise annuellement sur son territoire une épreuve intitulée « Critérium U10-U11 » réservée aux clubs libres.

### **Article 2 – Commission d'Organisation**

La Commission du Football à Effectif Réduit est chargée en collaboration avec la Direction Administrative et le Secrétariat Général du District du Val de Marne de Football de l'organisation, l'administration et la gestion de ce critérium.

### **Article 3 - Règlements**

Ce critérium est organisé en conformité avec les règlements généraux, le statut fédéral des Jeunes et les Lois du Jeu qui régissent le Foot à 8, les cas non prévus par le présent règlement sont du ressort de la Commission FAER. **L'utilisation de l'application GFER94 est obligatoire sous peine d'amendes.**

### **Article 4 - Engagements**

Les engagements doivent être faits en respectant la date butoir, fixée par la commission d'organisation, stipulée sur le document (Google Form).

Toutefois, l'entrée d'équipes supplémentaires est possible en cours de saison, selon les places disponibles.

Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité. Cependant, les clubs doivent engager obligatoirement une ou des équipes suivant l'article 11 du RSG.

### **Article 5 - Joueurs et joueuses**

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but ; une équipe peut présenter 12 joueurs, dont 4 remplaçants. Elle peut compter autant de U12F qu'elle souhaite.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt du jeu et l'autorisation de l'arbitre. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait, par la Commission compétente.

Les joueurs doivent être inscrits sur la feuille de rencontre ou FMI et licenciés à la date de la rencontre, conformément aux Règlements Généraux.

Une équipe U10/U11 ne peut compter plus de trois joueurs U9 surclassés.

### **Article 6 - Durée et horaires**



Chaque rencontre a une durée de 50 minutes divisée en 2 périodes de 25 mn. Les rencontres se jouent le samedi à l'horaire fixé par la Commission. Des dérogations peuvent être accordées sur demande des clubs.

### **Article 7 – Couleurs**

Chaque club joue sous ses couleurs habituelles. En cas de couleur similaire, le club recevant doit changer de couleur.

### **Article 8 - Terrains**

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes longueur = 50/75 mètres, largeur = 45/55 mètres.

Ces dimensions correspondent à un demi – terrain de jeu à 11(100/105-65/70). Les dimensions de but sont de 6 x 2,10 m. Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à onze de préférence (les buts pivotants sont recommandés).

Le cercle central a 6 mètres de rayon ; le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but ; deux points de remise en jeu (du pied) sont placés à droite et à gauche du but, à 9 mètres de la ligne de but et des poteaux.

La surface de réparation doit être tracée (13X26m).

### **Article 9 – Ballons**

Les ballons taille 4 sont fournis par l'équipe qui reçoit.

### **Article 10 – Arbitrage (par les jeunes)**

Les lois du jeu ont été spécialement définies pour le football à effectif réduit à 8 U11. Les rencontres sont arbitrées prioritairement :

- par un arbitre officiel de football à effectif réduit désigné par la C.D.A.
- un dirigeant licencié et titulaire de la carte CAFA en cours de validité
- un dirigeant licencié du club recevant connaissant correctement les règles du football à 8 U11.

### **Article 11 : Feuille de rencontre (GFER94)**

Dans tous les cas est considéré comme club visité le club désigné initialement recevant par la Commission du Football à Effectif Réduit, quel que soit le lieu de la rencontre. **L'utilisation de l'application GFER94 est obligatoire sous peine d'amendes dans le cas où l'application ne fonctionne pas et uniquement dans ce cas**, la feuille de rencontre est fournie par le club recevant qui a l'obligation, d'établir la feuille avant le début de celle-ci et de la faire parvenir au secrétariat administratif du District du Val de Marne de Football qui gère le critérium : soit par portage avant midi le mardi suivant la rencontre, ou par courrier dans les 24 heures ouvrables qui suivent la rencontre, le cachet de la poste faisant foi.

Le non-respect de ces règles entraîne une amende fixée à l'annexe financière.



### **Article 12- Forfait**

Tout club déclarant forfait doit en aviser, par écrit, le District et son adversaire au moins **avant le mercredi précédant la rencontre**, sous peine d'être pénalisé de l'amende prévue par les règlements.

Tout club déclaré ou déclarant forfait 3 fois au cours de la saison est mis hors critérium et le forfait général est appliqué.

### **Article 13 - Réclamations /Appel**

Toute réclamation ou appel peut être déposé en conformité avec les Règlements Généraux. Ils sont jugés en dernier ressort par le Comité de Direction du District du Val de Marne de Football.

### **Article 14 - Coup d'envoi**

Identique à celui du jeu à onze, les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

### **Article 15 - Ballon en jeu et hors du jeu**

Identique à celui du jeu à onze, la remise en jeu de la touche se fait avec les mains, si la touche est mal réalisée, l'arbitre autorise le joueur à refaire la touche, dans un esprit éducatif.

### **Article 16 - But marqué :**

Identique à celui du jeu à onze.

### **Article 17 - Hors-jeu :**

Identique à celui du jeu à onze, mais le joueur n'est hors-jeu que s'il se trouve dans la zone de hors-jeu délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et une ligne intérieure tracée à 13 mètres de la ligne de but.

### **Article 18 - Fautes et incorrections**

Identique à celles du football à 11

#### **Important :**

Le dégagement du ballon suite à une sortie de but s'effectue au pied. Cependant lorsque le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, **le dégagement ne pourra pas se faire mains/pied (volée ou ½ volée interdite).**

En cas d'infraction, l'arbitre sifflera un coup franc indirect à la limite de la surface de réparation (13 mètres)



### **Article 19 - Coups Francs**

Identique à celles du football à 11

### **Article 20 - Coup de pied de réparation**

Identique au football à 11, cependant la distance séparant le milieu du but du point de réparation est de 9 mètres.

### **Article 21 - Coup de pied de coin**

Identique au football à 11. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

### **Article 22 - Système de l'épreuve**

Division unique. Elle est composée d'autant de groupes de 6 à 12 clubs, qu'il est nécessaire pour sa constitution.

Le Critérium se déroule en 2 Phases :

- Phase 1 : poule de 8 dans la mesure du possible
- Phase 2 : Constitution de nouveaux groupes sur la base des résultats de la phase 1.

Tous cas non prévus au présent règlement, sont tranchés par La Commission du Football à Effectif Réduit et en dernier ressort par le Comité de Direction du District du Val de Marne.

Les résultats ne sont pas publiés.

Chaque rencontre sera précédée d'une séance de « shoot out » :

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, le N°1 refait le défi puis le N°2.... L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.

### **Article 23 – Classement**

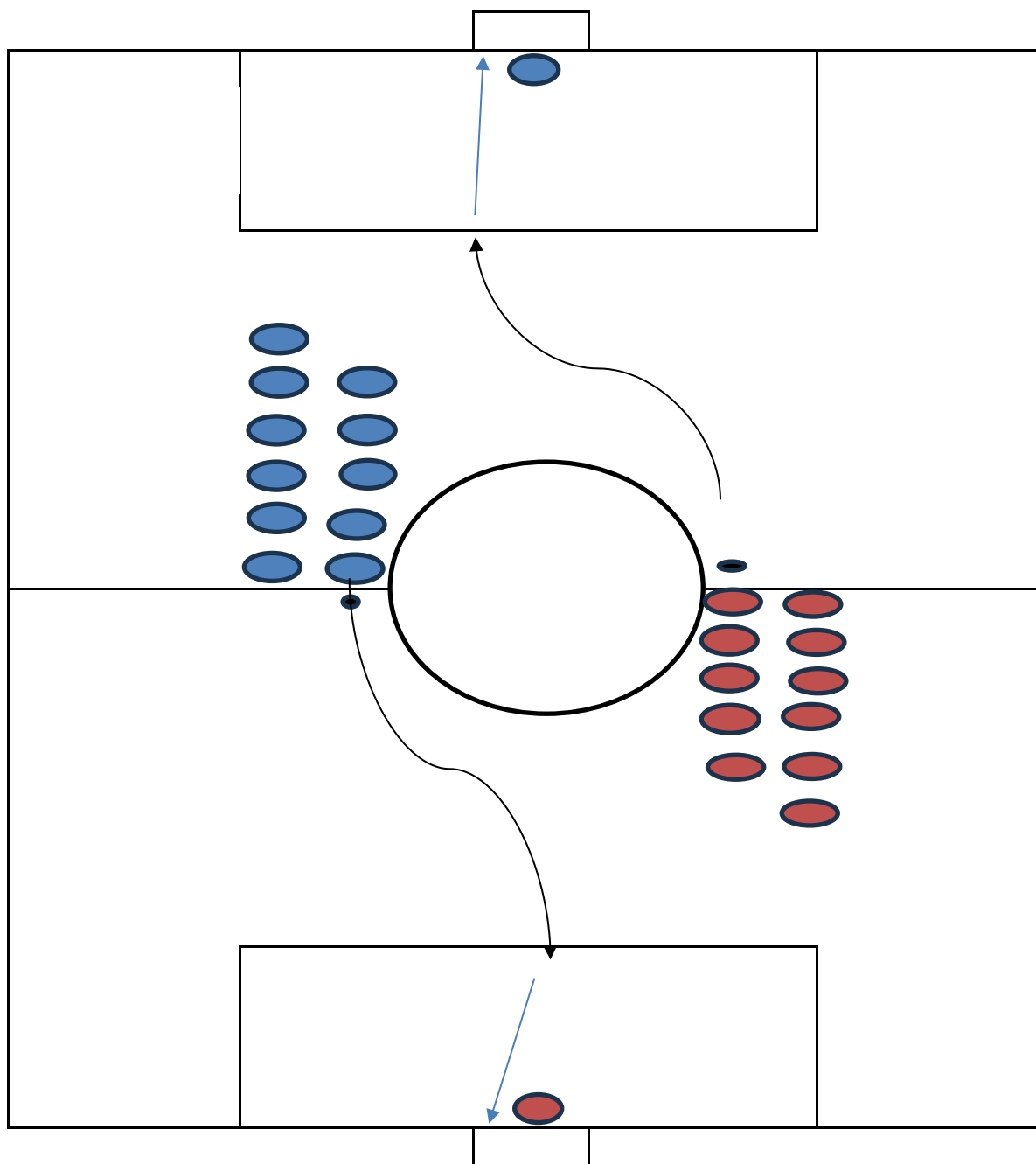
Le principe éducatif primant, aucun classement n'est effectué.

### **Article 24 – Evocation**

Le Comité de Direction du District du Val de Marne de Football se réserve le droit, pour préserver le caractère essentiellement éducatif de cette compétition, d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réclamation.

## **ANNEXE DEFI « SHOOT OUT »**





### CONSIGNES

**Tous les joueurs font le défi avant la 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, le N°1 refait le défi puis le N°2.... L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.**