



CHALLENGE U.11 DU CONSEIL DEPARTEMENTAL



Epreuve ouverte à la catégorie U.11 / U.10, nés en 2013 et 2014.

Epreuve qui se déroulera en deux phases :

- 1^{ère} phase par poules géographiques.
- 2^{ème} phase : Finale Départementale pour 16 équipes qualifiées.

⇒ (Engagement : 1 équipe si votre effectif de la catégorie est compris entre 1 et 30 joueurs et 2 équipes au-delà de 30 joueurs).

❖ 1^{ère} PHASE :

- **Matchs par poule :** Les équipes se rencontreront sur 3 journées avec 2 matchs par journée (1 match = 2 X 13 minutes avec une pause Coaching de 2 minutes entre les 2 périodes).
- **Un classement sera établi et qualifiera 16 équipes pour la 2^{ème} phase selon les modalités suivantes :**
 - 8 Poules de 6 ou 7 équipes : Les 2 premiers de chaque poule seront qualifiés.

✓ **1 seule équipe du même club peut être qualifiée pour la deuxième phase** (Si 2 équipes du même club finissent dans les 2 premiers : Repêchage du suivant dans la Poule pour définir les qualifiés).

-> Ces 16 équipes formeront le plateau final.

❖ CLASSEMENT :

Le classement devra être établi de la façon suivante :

- **Victoire :** 4 points
- **Nul :** 2 points
- **Défaite :** 1 point
- **Pénalité :** 0 point
- **Forfait :** - 1 point
- **Point de bonus :** 1 point de bonus par journée peut être marqué, si le total de l'exercice jonglerie (meilleur essai pied droit + meilleur essai pied gauche + meilleur essai tête) des 10 meilleurs joueurs est égal ou supérieur à 250.

En cas d'égalité entre 2 équipes d'une même poule, l'exercice de jongleries départagera les équipes en prenant le total des jongleries (meilleur essai pied droit + meilleur essai pied gauche + meilleur essai tête) des 10 meilleurs joueurs par équipe et par journée, en totalisant les 3 journées de la première phase.

2^{ème} PHASE :

- Phase finale départementale le dimanche 28 Avril 2024.
- Début des rencontres à 10h 00, fin à 17h 00.
- Lieu : Stade Municipal et Annexe de MILLAU (Parc des Sports).
- Les 16 équipes qualifiées participeront à 5 rencontres sur la journée.

❖ DATES RETENUES :

- **1^{ère} journée : le Samedi 2 Mars 2024.**
- **2^{ème} journée : le Samedi 9 Mars 2024.**
- **3^{ème} journée : le Samedi 16 Mars 2024.**
- **Phase finale : le Dimanche 28 Avril 2024.**

Le club organisateur d'une journée fixe l'heure et le lieu. Par défaut, l'horaire étant le samedi à 14h30 (Possibilité de programmer à 10h30 avec accords des autres Clubs, en informant le Centre de Gestion 10 Jours avant la date de la rencontre).

❖ EXERCICE DE JONGLERIES :

Un exercice de **jonglerie** sera effectué lors de chaque journée :

- Pied Droit (plafonné à 30 contacts) : départ du ballon au sol, 3 essais, les autres contacts sont neutralisés (le contact ne compte pas mais le joueur continue l'exercice), l'arrêt du comptage est effectif dès que le ballon touche le sol.
- Pied Gauche (plafonné à 30 contacts) : départ du ballon au sol, 3 essais, les autres contacts sont neutralisés (le contact ne compte pas mais le joueur continue l'exercice), l'arrêt du comptage est effectif dès que le ballon touche le sol.
- Tête (plafonné à 15 contacts) : départ du ballon à la main, 3 essais, les autres contacts sont neutralisés (le contact ne compte pas mais le joueur continue l'exercice), l'arrêt du comptage est effectif dès que le ballon touche le sol.

Lors de ce challenge de jonglerie, **il est demandé aux éducateurs ou accompagnateurs de ne pas compter leurs propres équipes mais d'inverser avec une autre équipe.**

❖ PRECISIONS :

- Règle de jeu du FOOT à 8 (**règle du hors-jeu à 13 mètres**).
- Durée des rencontres : 2x13 minutes avec Pause Coaching de 2 minutes entre les 2 périodes.
- Ballon taille 4.
- **Lors de la 1^{ère} Phase, un joueur, ayant joué dans une équipe, ne peut pas participer dans une autre équipe lors d'une même journée ou d'une autre journée.** Dans le cas contraire, les équipes concernées ne pourront pas se qualifier pour la phase finale.
- Une feuille de match sera établie pour chaque journée.
- **La présentation des licences est obligatoire.**
- **Terrain : 1/2 terrain à 11.**

Le responsable du plateau devra saisir les résultats et insérer la feuille de résultats et les feuilles de match de chaque équipe via FOOTCLUBS dans le Module « Foot Animation » avant le mardi suivant la date du plateau.

- En cas de mauvais temps, se renseigner auprès du responsable du lieu du plateau.
- En cas d'annulation d'un plateau, le reporter au samedi suivant.



FOOTBALL A 8 - U.11 / U.10

Loi 1 : Le terrain de jeu :

- 1/2 de terrain à 11
- But de 6 m de large et 2,10 m de hauteur
- Surface de réparation (26 m x 13 m)
- Ligne du hors jeu à la ligne des 13 m
- Point de coup de pied de réparation à 9 m

Loi 2 : Ballon taille N° 4

Loi 3 : Nombre de joueurs

- 8 joueurs dont 1 gardien
- 4 remplaçants maximum
- Les remplacés deviennent remplaçants
- Minimum de 7 joueurs par équipe

Loi 4 : Equipement du joueur

- Aucun objet dangereux
- Chaussures : les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples
- **Les protège-tibias sont obligatoires**

Loi 5 : Arbitre

- Il contrôle le jeu, veille toujours à la sécurité des joueurs

Loi 7 : Durée des matches

- Matches 2 x 13 minutes
- Pause Coaching au milieu : 2 minutes

Loi 8 : Coup d'envoi et reprise de jeu

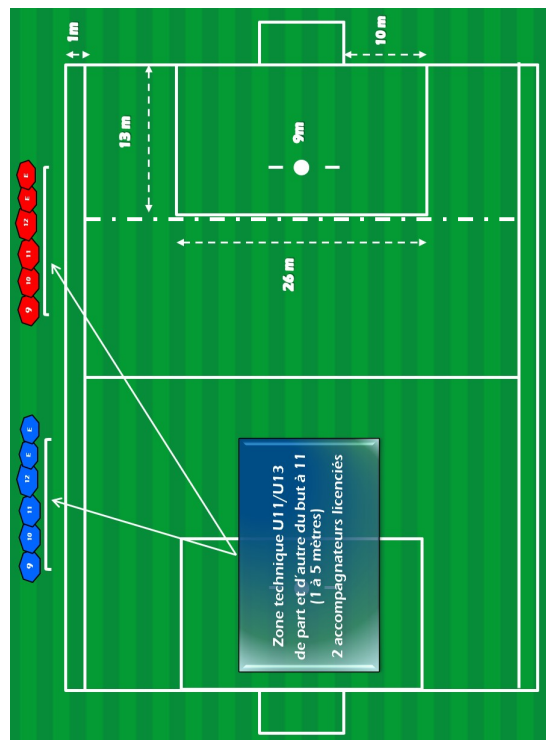
- Les adversaires se trouvant à 6 mètres
- Le ballon sera considéré en jeu lorsqu'il aura été botté
- Le jeu reprendra de la même façon après un but marqué et après la mi-temps

Loi 9 : Ballon en jeu ou hors du jeu

- Le ballon est hors du jeu quand il a dépassé entièrement les limites du champ de jeu à terre ou en l'air, ou quand la partie est arrêtée
- Le ballon est en jeu tant que l'arbitre n'a pas pris de décision

Loi 10 : But marqué

- Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement le plan délimité par les montants, la barre transversale et la ligne de but



Loi 11 : Hors jeu

- **Le joueur ne peut être hors-jeu que s'il se trouve dans la partie du terrain comprise entre la ligne de but et celle des 13 mètres adverses**
- Pas de Hors-jeu sur une touche et sur une sortie de but.

Loi 12 : Fautes et incorrections

- Le rôle essentiel de l'arbitre est de réprimer à bon escient les actions déloyales, les **incorrections et les violences**
- Possibilité selon les fautes de siffler un coup franc direct ou indirect.
- Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :
 - Jouer de manière jugée dangereuse,
 - Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
 - Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,
 - Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
 - ✓ Prendre le ballon à la main sur une passe effectuée du pied d'un partenaire*.
 - ✓ Dégager le ballon de volée ou de ½ volée**.
 - ✓ Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
 - ✓ Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

** Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.*

*** Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est en possession du ballon, il peut relancer long à la main ou au pied après avoir posé le ballon au sol. Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.*

- **L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, pourra accorder à l'équipe adverse un coup franc direct :**
 - Commet intentionnellement une des 9 fautes référencées a) à i)
 - Enfreint avec persistance les Lois du Jeu
 - Désapprouve par paroles ou gestes les décisions de l'arbitre
 - Se rend coupable de conduite inconvenante
 - Tient des propos injurieux ou grossiers
 - Agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé (la main est sifflée que si elle est volontaire, c'est à dire si la main touche ou contrôle le ballon ; le ballon qui frappe la main ne peut comporter de sanction)
- **Toutes les fautes commises intentionnellement dans la surface de réparation par l'équipe défendante sont passibles du coup franc direct, entraînant bien entendu un coup de pied de réparation**

Loi 13 : Coups francs

- Possibilité selon les fautes de siffler un **coup franc direct ou indirect** et la **distance à respecter par les joueurs adverses** au moment de la frappe est de **6 mètres**.
- Le ballon sera considéré en jeu dès qu'il a été frappé et a progressé.



Loi 14 : Coup de pied de réparation

- Le coup de pied de réparation est tiré de 9 mètres (ou penalty).
- L'arbitre donnera obligatoirement le signal de l'exécution du penalty.

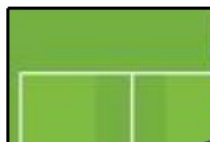
Loi 15 : Rentrée de touche

- **Le ballon, placé par dessus la tête, doit être lancé des deux mains**
- **Le joueur se tiendra en dehors du terrain**
- **Pas de hors-jeu sur rentrée de touche.**
- **Pas de but marqué directement.**

Loi 16 : Coup de pied de but

- Le ballon est placé **dans la zone virtuelle « 6m x 9m »** (délimitée par la largeur des buts et allant jusqu'à la hauteur du point de pénalty).
- Comme au foot à 11, les **adversaires devront se trouver à l'extérieur de la surface de réparation** (26m x 13m) jusqu'au botté du ballon.
- Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain (extérieur ou intérieur de la surface).
- Après le botté, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'est pas encore sorti.

Zone virtuelle « 6m x 9m »
délimitée par la largeur des buts et allant jusqu'à la hauteur du point de pénalty.

**Loi 17 : Coup de pied de coin**

- Le coup de pied de coin est accordé quand le ballon est sorti par l'équipe défendante (Gardien de but compris) au delà de sa propre ligne de but.
- La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.
- **Pas de hors-jeu sur coup de pied de coin.**

