



CHALLENGES

U10

U11



ORGANISATION D'UN TOUR DU CHALLENGE

1 – J-3 à J-1

- Déterminer le responsable du plateau
- Imprimer et pré-remplir la feuille des rencontres et les fiches licences
- Trouver des arbitres pour les rencontres

2 – Avant le début du plateau

- Installation des surfaces de réparation et des bancs de touche dans les zones techniques
- Prévoir des drapeaux pour les arbitres de touche et des ballons en nombre suffisant
- Accueillir et accompagner les équipes aux vestiaires
- Remettre les fiches licences aux éducateurs
- Rappel des règles auprès des jeunes arbitres
- Briefing des éducateurs et récupération des fiches licences et des licences

3 – Pendant le rassemblement

- Veiller au respect du protocole Fair-play
- Surveillance du bon déroulement des rencontres
- Veiller au respect des zones techniques
- Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

4 – Après les rencontres

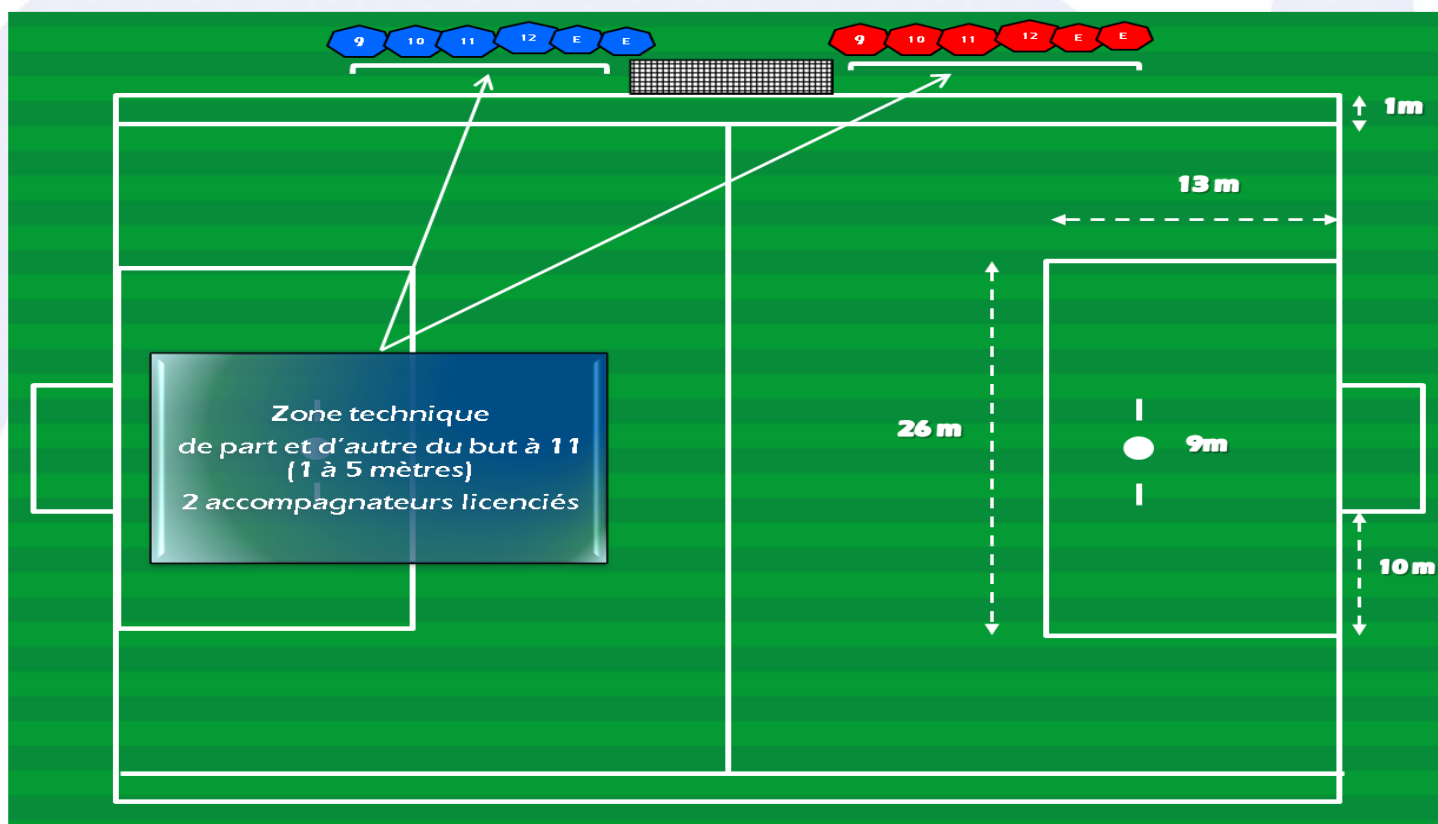
- Compléter la feuille des rencontres et la faire signer par les éducateurs
- Restituer les licences aux équipes
- Signer la feuille des rencontres et la renvoyer accompagnée des fiches licences au District



RAPPEL

Terrains

- Mise en place d'une surface de réparation (26mx13m)
- Possibilité d'utiliser des coupelles ou galettes plates pour matérialiser les 4 angles

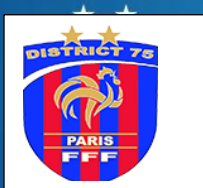




RÈGLEMENT

Participation des joueurs

- **12 joueurs:**
 - 8 joueurs sur le terrain(dont le gardien de but)
 - 4 remplaçants
- **Droit du joueur :**
 - Participer à 80% du temps de jeu au minimum.
 - Débuter une des rencontres.



RÈGLEMENT

Lois du jeu

- **Le hors-jeu :**
 - Au niveau de la ligne des 13 mètres.
 - **Dégagement du ballon de volée ou de ½ volée:**
 - Dans le cours du jeu, lorsque le gardien est possession du ballon, il peut relancer long à la main ou 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.



RÈGLEMENT

Temps

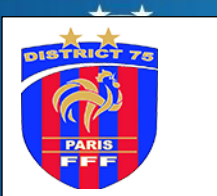
- **Poule à 3 équipes :**
 - Durée d'une rencontre : 1 x 25 minutes
- **Poule à 4 équipes :**
 - Durée d'une rencontre : 1 x 16 minutes
- **Poule à 5 équipes :**
 - Durée d'une rencontre : 1 x 12 minutes



RÈGLEMENT

Remplacements

- Les remplacements s'effectuent à la volée (pas besoin d'attendre que le ballon sorte de l'aire de jeu ou d'appeler l'arbitre central).
- Le joueur entrant doit attendre que le joueur remplacé quitte le terrain pour pouvoir pénétrer sur l'aire de jeu.
- Le changement doit obligatoirement s'effectuer dans la zone prévue à cet effet (croisement de la ligne médiane et de la ligne de touche au niveau des buts de foot à 11).



RÈGLEMENT

Qualification pour le prochain tour

Pour le 1^{er} TOUR

- **En cas d'égalité au classement d'une poule**, les critères pour départager les ex-æquo sont, dans l'ordre :
- Résultat du match entre équipes à départager
- La différence de buts sur tous les matchs de la poule
- L'équipe ayant la meilleure attaque
- Une épreuve de jonglerie avec addition du total de 3 joueurs avec pour maximum : 30 contacts pied droit / 30 contacts pied gauche / 30 contacts tête (1 essai, aucune surface de rattrapage, départ ballon au sol pour la jonglerie pied)
- Si égalité, prendre un 4^{ème} puis un 5^{ème} joueur,...