

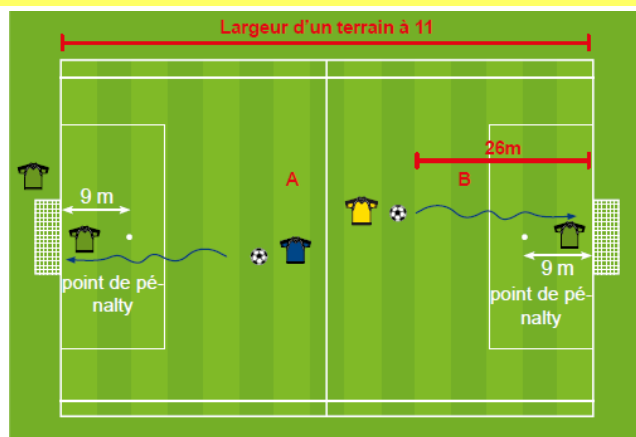
# DISTRICT DES YVELINES DE FOOTBALL



## Descriptif Organisation & Règlement DEFI TECHNIQUE « 1c1 avec GB »

### ORGANISATION A 4 EQUIPES

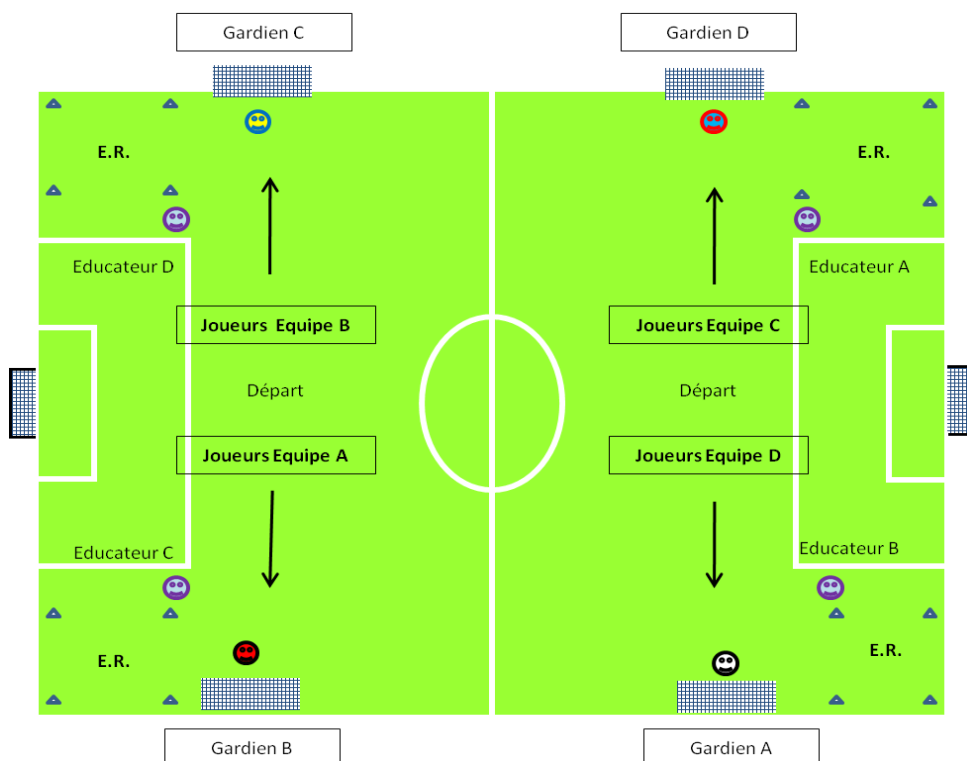
- Avant le début de toutes les rencontres, mise en place obligatoire du défi technique « 1c1 avec GB ».
- Départ à 26 mètre du but de football à 8 pour marquer un but en duel face au gardien sur un temps limité à 6 secondes pour tirer au but.
- Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien de but, le joueur a le droit de retirer dans la limite des 6'' imparties.



- Les équipes A, B, C ou D sont définies par le tirage au sort effectué par la Commission. La première équipe du tirage est la A, la 2ème la B, etc.
- Chaque gardien se place dans son but selon le plan établi. Les joueurs de champ se répartissent également selon le plan établi et passent tour à tour par ordre de numéro (2,3,4 etc.) sur le défi, en simultané sur les 4 buts. En cas d'effectif incomplet (inférieur à 11 joueurs), un ratio sera calculé à la fin.
- Les éducateurs des clubs se répartissent chacun sur un but selon le plan établi et notent les buts inscrits par les joueurs.
- Après que tous les tireurs soient passés, effectuer un ratio en fonction du nombre de joueurs pour déterminer le score de l'équipe. Exemple : 10 joueurs présents, 9 buts marqués, ratio =  $9/10 = 0,9 = 90\%$ .
- L'éducateur du club d'accueil recueille tous les résultats afin de faire un classement de 1 à 4. Le ratio le plus élevé étant le meilleur. Les résultats doivent être reportés obligatoirement sur la fiche plateau récapitulative. En cas de ratio identique, on attribuera le même classement aux équipes à égalité.
- L'épreuve technique « 1c1 avec GB » départagera les équipes en cas d'égalité selon les modalités définies au règlement.

### DISPOSITION TERRAINS

### FORMULE A 4 EQUIPES



E.R. = Emplacement Réservé  
aux joueurs ayant effectué le défi



## Descriptif Organisation & Règlement DEFI TECHNIQUE « 1c1 avec GB »

### Précisions sur les modalités de l'épreuve :

⌘ **Le GB doit avoir les 2 pieds sur sa ligne de but au moment du coup de sifflet de départ du duel.**

Il n'a aucune obligation de rester sur sa ligne de but dès le signal donné.

Il peut sortir à la rencontre du joueur adverse sans limite de terrain (comme lors d'une rencontre) et n'a aucune restriction concernant son action.

Il ne pourra toucher le ballon des mains, bien évidemment, que dans sa surface de réparation !

⌘ Les joueurs n'ont aucune limite dans leur déplacement, **ils ne sont contraints que par le temps.**

**Au bout des 6 secondes imparties s'ils n'ont pas tiré (second coup de sifflet) pour marquer, le duel est perdu. (attention, le ballon peut pénétrer dans le but après les 6'')**

Ils peuvent dribbler le GB s'ils le souhaitent, tirer avant de le rencontrer en amont de la surface de réparation ou au-delà du point de pénalty !

**Attention, Le but sera validé**, si le joueur touche le ballon une seconde fois après avoir tiré au but **dans les 6 secondes imparties**, notamment si le gardien détourne le ballon par exemple pour le repousser du but ou si le ballon frappe l'un des montants du but et ressort.

**Cela est peu probable vu le temps imparti, mais on ne sait jamais !**