RÈGLEMENT DE LA PHASE DÉPARTEMENTALE DU CHALLENGE REGIONAL U11 DU CHALLENGE DEPARTEMENTAL U10

Saison 2026/2027

DISPOSITIONS GENERALES

La Commission Football Animation, nommée par le Comité de Direction du District, est chargée de l'organisation de cette épreuve dans le respect du présent règlement, rédigé en tenant compte du règlement régional de la compétition établi par la Ligue de Paris pour le Challenge Régional U11 et du règlement du District pour le Challenge Départemental U10.

Les équipes sont engagées automatiquement selon le nombre d'équipes inscrites dans les différents Critériums de la catégorie U10-U11.
Mais un club a la possibilité de réduire son nombre d'équipes, sur demande.

L'engagement des équipes est également soumis aux prises de décisions du Comité de Direction du District.

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES

Une feuille de plateau récapitulative des résultats, une fiche équipe et une fiche épreuve technique spécifique doivent être remplies par chaque équipe participante.
L'épreuve technique doit être **obligatoirement** faite **avant** les rencontres et les résultats **transcrits** sur la feuille réservée à cette épreuve, sous peine de sanctions prévue à l'annexe du règlement.
Chaque club, recevant et visiteur, doit vérifier que tout a été correctement transcrit sur les documents et que les résultats sont conformes à la réalité des épreuves (signatures obligatoires à apposer sur les fiches pour en attester).

Conformément aux nouvelles modalités d'organisation, les documents complétés doivent être déposés sur la plateforme F.A.L., via footclubs, **par le Club recevant** au plus tard, **le lundi 12 h 00** qui suit la date du plateau.
En cas de retard, la commission F.A. se réserve le droit, dans une démarche d'accompagnement et de respect des délais imposés par la règlementation, de contacter directement le club concerné par email, avant que celui-ci ne soit potentiellement soumis aux sanctions financières voire sportives en application du règlement sportif du D.Y.F..

De plus, conformément aux nouvelles modalités d'organisation**, tous les clubs visiteurs ont l'obligation de prendre en photo les fiches récapitulatives des résultats (rencontres et épreuve technique) du plateau, afin d'être en mesure de les fournir, si la Commission F.A. en fait la demande pour justification, dans le délai imparti.**

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires éventuels seront examinés par le Comité d'Organisation de la Commission Football Animation et, en dernier ressort, par la Commission d'Appel Départementale.

ORGANISATION PLATEAU & CALENDRIER

Chaque tour de la phase départementale de qualification du Festival Foot U13 Pitch, se jouera **le samedi matin** sous forme de **plateaux à 3 ou 4 équipes.**
L'horaire de début des rencontres est fixé à **11h00**.

Attention les dérogations d'horaires annuelles, appliquée sur les rencontres des différents critériums, ne sont pas prises en compte sur cette compétition.

Des dérogations peuvent être accordées pour jouer à 12h30 en cas de terrains indisponibles :

1. **Sans accord des clubs adverses**, si la demande intervient le lundi 12h00 au plus tard, précédant la date du plateau.
2. **Avec accord de tous les clubs participants**, pour un autre horaire ou pour une demande de jouer à 12h30 après le lundi 12h00.
   Le tout, sous réserves de l'application des règlements notamment liés aux disponibilités des installations, qui nécessitent la présentation de justificatif(s) par le club demandeur.

Pour tous autres cas liés à des problèmes d'organisation du plateau (communication préalable ou le jour « J » entre clubs…), la Commission est susceptible de prendre les mesures sportives et nécessaires pour rétablir l'équité sportive.

En cas d'impossibilité pour le club recevant de disposer, à la date prévue, des installations nécessaires au déroulement de la rencontre :

- Si les documents justifiant de façon valide de cette impossibilité sont produits, au plus tard, au District le dernier jour ouvré précédant la rencontre avant 12 h 00, la rencontre aura lieu chez l'un des adversaires sous réserve de la réception de son accord par email au District.
- En cas d'impossibilité pour tous les adversaires de recevoir la rencontre, celle-ci sera automatiquement remise à une autre date, définie par la Commission. Si le calendrier ne permet pas de faire jouer ce plateau sur un samedi, alors le plateau sera remis un mercredi soir à 18h30.

Les équipes devront être présentes sur le site d'accueil du plateau à minima au moins 30 minutes avant le début des rencontres.

Les équipes devront être constituées de 8 joueurs + 4 remplaçants soit 12 joueurs au maximum et 7 à minima pour effectuer les épreuves. Seuls les joueurs présents au début de la 1ère épreuve seront autorisés à participer.

Les équipes participantes seront classées au travers de 2 épreuves **obligatoires** :

1. **Une épreuve technique de tir au but,** à effectuer impérativement avant le début des rencontres ;
2. **Deux rencontres**, pour les plateaux à 3 ou 4 équipes, **avec respect impératif des rencontres fixées par la Commission, sous peine de match perdu par pénalité aux équipes concernées.**

ÉPREUVE TECHNIQUE

Elle s'effectue **OBLIGATOIREMENT** avant les rencontres.
Si une équipe refuse de faire l'épreuve technique, les adversaires doivent le mentionner sur la feuille de plateau récapitulative des résultats, dans la case « OBSERVATIONS » ; et effectuer l'épreuve de leur côté avant de débuter les rencontres.

Procédure : les équipes sont associés par 2 selon le tirage au sort
¤ Sur les plateaux à 4 équipes : A contre B - C contre D
¤ Sur les plateaux à 3 équipes : A contre GdB* Eq. B - B contre GdB* Eq. C - C contre Gdb* Eq. A.

*Légende : *GdB : Gardien de But – Eq. : Equipe*

Déroulement de l'Épreuve Technique « Tirs au but » chronométrés :
(cf. vidéo & illustrant présents sur la fiche épreuve « tirs au but »)

Les 12 joueurs de chaque équipe sont positionnés dans leur zone respective de départ.
¤ Le 1er joueur de l'équipe A positionne son ballon sur le point de pénalty pour tirer au signal de son encadrant qui démarre alors son chronomètre au moment où le tireur frappe le ballon.
¤ Le 2ème tireur se positionne pour tirer à son tour pendant que son prédécesseur récupère son ballon et se positionne en zone d'encouragement. A l'entrée dans la zone, le 2ème tireur au signal de son encadrant tire à son tour. Les tirs au but se succèdent jusqu'à l'instant où le 12ème tireur frappe le ballon. Cela déclenche l'arrêt du chronomètre.
L'Educateur adverse effectue le chronométrage en parallèle (afin de pallier un éventuel dysfonctionnement) et note sur la fiche de résultats les tirs au but marqués.
A l'issue de la séance, après concertation entre les 2 encadrants, le temps (minute-seconde) réalisé par l'équipe est noté sur la fiche de résultats.

L'équipe B réalise à son tour l'épreuve pendant que l'équipe A attend patiemment dans sa zone d'encouragement la fin de l'épreuve.

Dans le cas où des équipes ne disposent que de 12 joueurs avec un minimum de 7 joueurs, le capitaine de l'équipe adverse tire au sort un, ou plusieurs numéros si nécessaire, afin de déterminer le(s) joueur(s) qui doit(devront) tirer 2 fois. Le(s) joueurs tiré(s) au sort passe(nt) en 1er et une 2ème fois en dernière position.

A l'issue de l'épreuve, **les résultats de chaque équipe (score & temps réalisé en minute-seconde) sont à reporter sur la fiche Épreuve Technique dans les colonnes concernées, sans oublier d'effectuer la somme des scores. Le tout devant être validé par la signature des Encadrants de chaque équipe**.

Ce total & le temps réalisé en minute-seconde devront également être reporté sur la Feuille de Plateau Résultats Rencontres, rubrique « Score Défi ».

LES RENCONTRES

Chaque équipe effectue 2 rencontres de 25 minutes, soit 50 minutes de jeu au total.
Elle est composée de 7 à 12 joueurs au maximum : 8 joueurs et 4 remplaçants (dont le gardien de but).
Le règlement des lois du jeu du football à 8 s'applique intégralement, sauf en ce qui concerne la durée d'un match : **25' : 2 x 12'30'' par rencontre avec une pause coaching obligatoire de 2' après la 1ère séquence de 12'30'' de jeu.**
Deux équipes d'un même club ne peuvent pas se rencontrer.

L'arbitrage central de la rencontre doit être assuré par ordre de priorité :

1. Un Jeune Arbitre Officiel formé aux lois du jeu football à 8 (Jeune ou Adulte) ;
2. Un Arbitre certifié Football Animation ;
3. Un Educateur, Animateur ou un Dirigeant **licencié d'un club ne participant pas à la rencontre** et **formé aux spécificités des lois du jeu football à 8.**

Les rencontres devront être arbitrées **obligatoirement à la touche par les joueurs U10 & U11 participants à la rencontre en qualité de remplaçant. Un même joueur** ne peut être **arbitre assistant** qu'**au maximum la moitié d'une rencontre (12'30'')** et ne peut officier que **sur une seule des 2 rencontres.**

FORMAT & CLASSEMENT EN VUE DE LA FINALE DÉPARTEMENTALE

La Phase Départementale de qualification des Challenges, se joue selon le nombre de journées définies au calendrier général de la saison par la Commission F.A..
A l'issue de chaque journée, un classement de toutes les équipes est effectué (*cf. annexe ci-dessous).*
Chaque journée suivant la précédente est alors établie selon la formule dite « échiquier ».

Deux (2) équipes ne peuvent pas se rencontrer 2 fois sur l'ensemble des journées.
Par conséquent, si deux équipes devaient du fait de leur classement se rencontrer, c'est l'équipe suivante au classement qui sera affectée au plateau concerné.

A l'issue des journées de phases qualificatives, les 16 premières équipes au classement général sont qualifiées pour la Finale Départementale.

Si un club est amené à qualifier 2 ou plusieurs équipes parmi les 16 finalistes, c'est la meilleure des équipes qui représentera le club du fait qu'un club ne peut présenter qu'une seule équipe en Finale. L'équipe qui suivra au classement (au-delà de la 16ème) sera alors qualifiée pour la finale départementale et ainsi de suite si besoin.

ANNEXE – PHASE DÉPARTEMENTALE DES CHALLENGES U10-U11
Classement Général de la Phase Qualificative

Le classement général effectué entre chaque phase de qualification selon la formule « échiquier » sera établi en tenant compte des points suivants :

Le calcul du classement se fera par le quotient des points obtenus par le nombre de matches homologués.

Sachant que les points sont attribués comme suit :

- MATCH GAGNÉ 3 Points
- MATCH NUL 1 Point
- MATCH PERDU 0 Point
- MATCH PERDU POUR ERREUR ADMINISTRATIVE (article 40.2 du Règlement Sportif) 0 Point
- MATCH PERDU PAR PENALITE OU PAR FORFAIT (Score 3 à 0) (hors forfait retard) -1 Point
- RETRAIT DE POINT : Non réalisation ou non-retour de la fiche épreuve technique (Après 1 seul rappel) ou réalisation non conforme de l'épreuve -2 Points

En aucun cas il ne peut y avoir d'équipes classées ex aequo.

Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de quotient de points, elles sont départagées de la façon et dans l'ordre suivants :

1. par la somme des points acquis lors des seuls matches ayant opposé les équipes à départager si toutes les équipes à départager se sont rencontrées.
2. par le goal average calculé à la différence entre les buts marqués et les buts concédés lors des matches ayant opposé les équipes à départager (goal average particulier) si toutes les équipes à départager se sont rencontrées
3. par le goal average calculé à la différence entre les buts marqués et les buts concédés lors de tous les matches du groupe en cause (goal average général) rapporté au nombre de matches homologués
4. par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des matches du groupe rapporté au nombre de matches homologués.
5. Par le résultat de l'épreuve technique, selon la moyenne générale, sur le nombre de journées homologuées.
6. Par le meilleur résultat chronométrer de l'épreuve technique pour les équipes à départager sur le nombre total de journée de qualification.