



ORGANISATION DU JOUR DE COUPE 1^{er} et 2^{ème} Tour

Principes

Les 4 équipes se rencontrent selon le tableau fourni ci-dessous.

Avant chaque rencontre une épreuve de shoot-out doit être mise en place. Elle permettra de désigner le vainqueur en cas de match nul.

Tous les joueurs doivent tirer au moins 1 fois (4 tireurs minimum par match). L'ordre des tireurs est précisé en amont dans la fiche dédiée.

Déroulement du plateau

<i>Formule</i>	<i>En cas d'absence d'une équipe</i>
3 x 20 minutes	3 x 30 minutes (2x30' par équipe)
M1 : A contre B / M2 : C contre D	A contre B
Vainqueur M1 x Perdant M2 Vainqueur M2 x Perdant M1	B contre C
Vainqueur M1 x Vainqueur M2 Perdant M1 x Perdant M2	A contre C

Gestion administrative

La FMI n'est pas applicable. Des feuilles de match papier sont à réaliser (3 par équipe – 1 pour chaque rencontre).

Descriptif de shoot-out

ORGANISATION DES 1 C 1 AVEC LES GARDIENS

- > Départ à 26 m du but - 6" pour tirer au but,
- > Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6".
- > Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- > Faire passer tout le monde au moins une fois sur l'ensemble du rassemblement,
- > 4 joueurs par équipe participent,
- > En cas d'égalité à la fin de la série un 5^e joueur s'avance...



Rappel des lois du jeu

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

TERRAIN - BUTS - BALLONS	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets. (cf. annexe) - Ballon taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	8 joueurs (7 + 1 GB). Nombre de remplaçants 0 à 4 - minimum 6 joueurs Chaque joueur doit démarrer 1 période 3 U11 autorisés par équipe. Pas de sous classement pour la pratique féminine 😊 Possibilité de rencontres spécifiques féminine avec moins de 8 joueuses
ÉQUIPEMENTS	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
TEMPS DE JEU	2 rencontres de 2 x 15' ou 3 rencontres de 20' (60 minutes maxi de rencontre par journée). Temps de jeu/joueur : mini 50% tendre vers 75%
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m

LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Interdit. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
RELANCE DU GARDIEN	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
COUP DE PIED DE BUT	À plus ou moins 1 m à droite ou à gauche du point de réparation Le ballon doit sortir de la surface pour que la remise en jeu soit valable. Tendre vers 100% des coups de pied de but joués par les gardiens (apprentissage)
TOUCHE	À la main
COUPS FRANCS	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
COUP DE PIED DE COIN	Au point de corner
COUP DE PIED DE RÉPARATION	À 9 m