



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 |