



## ORGANISATION DU PLATEAU JOUR DE COUPE

### Tour de cadrage et 1<sup>er</sup> 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. 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.

Lors de la 1<sup>ère</sup> rencontre, en cas de match nul, pour le déroulé du plateau, le vainqueur de l'épreuve shoot-out est désigné comme vainqueur du match 1 ou 2, sans bénéficier des points du match gagné.

#### Déroulement du plateau

<i>Formule</i>	<i>En cas d'absence d'une équipe</i>
<b>3 x 20 minutes</b>	<b>3 x 30 minutes (2x30' par équipe)</b>
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

Le tirage au sort des attributions des lettres doit être fait avant le début du plateau en présence des 4 éducateurs référents des équipes. Chaque éducateur tire un papier.

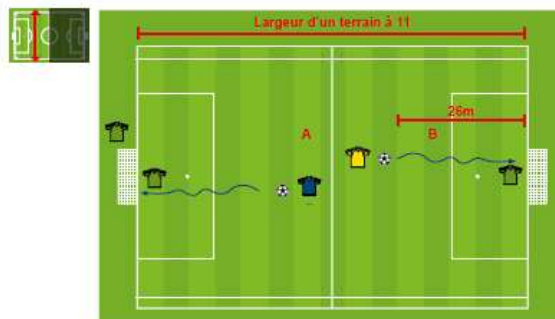
#### Gestion administrative

La FMI n'est pas applicable. Des feuilles de match papier sont à réaliser (1 seule – format fourni par le district). Celle-ci ainsi que les licences des joueurs.ses doivent être contrôlées par les éducateurs responsables des équipes adverses (utilisation du listing tiré de footclubs avec photo des licenciés et/ou l'application Footballcompagnon).

## 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<sup>e</sup> joueur s'avance...



## Décompte des points et qualification

Lors du plateau, le décompte des rencontres sera réalisé par la commission comme suit pour établir un classement :

- ☉ Victoire = 3 points
- ☉ Nul = 1 point
- ☉ Défaite = 0 point

En cas d'égalité de points entre 2 équipes au classement, le vainqueur de l'épreuve du shoot-out lors de leur rencontre fera foi et permettra de le classer devant au classement.

En cas d'égalité de points entre plusieurs équipes au classement, le cumul des épreuves shoot-out remportées entre ces équipes fera foi. Si l'égalité est toujours présente, alors le départage sera fait par la différence de buts général, puis par la meilleure attaque.

## Rappel des lois du jeu

### LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

<b>TERRAIN - BUTS - BALLONS</b>	Voir espace de jeu Buts : 6 m x 2,10 m avec filets. (cf. annexe) - Ballon taille 4
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	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
<b>ÉQUIPEMENTS</b>	Maillots dans le short Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires « Tip top » doivent être placés sous les chaussettes
<b>TEMPS DE JEU</b>	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%
<b>COUP D'ENVOI</b>	Interdit de marquer directement sur l'engagement Adversaires à 6 m

## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

<b>PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE</b>	Interdit. Sinon CF Indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m Mur autorisé à 6 m
<b>RELANCE DU GARDIEN</b>	Pas de frappe de volée, ou de ½ volée Sinon CF indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m
<b>COUP DE PIED DE BUT</b>	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)
<b>TOUCHE</b>	À la main
<b>COUPS FRANCS</b>	Directs ou indirects (règles du football à 11) - mur à 6 m
<b>COUP DE PIED DE COIN</b>	Au point de corner
<b>COUP DE PIED DE RÉPARATION</b>	À 9 m

### Cas des sanctions disciplinaires

#### Cas d'un joueur suspendu :

Lorsqu'un joueur est suspendu, il est suspendu pour le plateau entier 3 à 4 rencontres (soit 60 minutes de jeu). En cas d'infraction constatée, les rencontres seront données perdues à l'équipe fautive et le dossier sera transmis à la commission compétente.

#### Cas d'un joueur exclu pendant le plateau :

Lorsqu'un joueur est exclu lors d'une rencontre, il est suspendu automatiquement pour les autres rencontres suivantes du plateau. En revanche, à l'exception du match comprenant l'exclusion, l'équipe du joueur peut aligner un 8<sup>ème</sup> joueur pour être complet. Elle sera privée d'un remplacement. Si elle n'est que 8, elle devra jouer en infériorité numérique. Son dossier sera étudiée par la commission de discipline après le plateau.