



PLATEAUX U11

Football à 8 (Herbe) et Futsal à 5 (Gymnase)

PARTICIPATION :

Les rencontres de football à 8 des joueurs de catégorie U11 sont ouvertes aux joueurs titulaires d'une licence U11 et U10 ainsi qu'aux joueuses U12F. Les joueurs titulaires d'une licence U9 autorisés médicalement à participer en catégorie immédiatement supérieure, peuvent participer à ces plateaux.

DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT :

Les plateaux U11 à 8 se dérouleront en trois phases.

S'agissant d'une épreuve promotionnelle, les classements des diverses phases ne seront pas publiés et ne serviront qu'à donner des indications pour constituer les groupes des phases suivantes.

Lors de la 2^{ème} phase, les plateaux peuvent se dérouler en pratique futsal en gymnases.

Les matchs se joueront le samedi matin, sauf exception des disponibilités de gymnase.

1^{ère} PHASE

Pour la 1^{ère} phase, 12 groupes seront constitués répartis par secteurs géographiques (soit les groupes de A à L) :

Le nombre d'équipe par groupe n'est pas défini et sera conditionné par le nombre d'équipes engagées. Les groupes de secteur pourront éventuellement être revus en fonction des engagements reçus.

Le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront sous forme de plateaux de 3 ou 4 équipes, selon le calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale.

2^{ème} PHASE

À partir des résultats et classements établis à l'issue de la première phase, 2 niveaux seront institués :

Toutefois, les niveaux et groupes seront constitués géographiquement en fusionnant 2 secteurs à partir des résultats issus de la première phase ainsi qu'en tenant compte des éventuels desideratas des clubs. En effet, ces derniers auront la possibilité de demander à ce que leur équipe (ou équipes) évolue à un niveau différent de celui auquel elle était destinée.

Soit :

Un niveau 1 de 6 groupes comprenant un nombre d'équipes défini relativement au nombre d'équipes engagées (soit les groupes A, C, E, G, I et K)

La composition de chacun des nouveaux groupes résultant de la fusion de 2 groupes de la 1^{ère} phase et incluant les équipes classées dans la première moitié de leurs groupes d'origine.

Un niveau 2 de 6 groupes comprenant un nombre d'équipes défini relativement au nombre d'équipes engagées (soit les groupes B, D, F, H, J et L)

La composition de chacun des nouveaux groupes résultant de la fusion de 2 groupes de la 1^{ère} phase et incluant les équipes classées dans la seconde moitié de leurs groupes d'origine.

Toutefois le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront, selon le nouveau calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale, sous forme de plateaux de :

- 3 ou 4 équipes sur herbe.
- 3 à 6 équipes en Futsal, sous réserve d'obtention de créneaux de gymnases sur le secteur (voir annexe pour les modalités et règlements spécifiques à cette pratique).

Les groupes pourront comprendre les nouvelles équipes engagées par les clubs de septembre à décembre et notamment dans le but de se mettre en règle au regard de l'Article 100 des R.G. de la L.F.N.

Police du gymnase

Le club organisateur est chargé de la police du gymnase et sera tenu responsable des désordres ou détériorations qui pourraient résulter avant, pendant et après les rencontres, du fait de l'attitude du public ou des joueurs participants.

Les autres clubs participants sont responsables lorsque les désordres ou détériorations sont le fait de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.

Le club responsable d'une dégradation dans un gymnase devra prendre en charge les réparations notamment au travers de son assurance.

Le District de l'Eure de Football décline toute responsabilité en cas de dégradations des gymnases et installations utilisés.

3^{ème} PHASE

À partir du classement établi à l'issue de la deuxième phase, 3 niveaux seront institués :

Les niveaux et groupes seront constitués géographiquement à partir des résultats issus de la deuxième phase.

Soit :

Un niveau 1 de 3 groupes comprenant un nombre d'équipes défini relativement au nombre d'équipes engagées (soit les groupes M, N et O)

Comprenant, La composition de chacun des nouveaux groupes résultant de la fusion de 2 groupes du niveau 1 de la 2^{ème} phase et incluant les équipes classées dans la première moitié de ces groupes d'origine.

Un niveau 2 de 6 groupes comprenant un nombre d'équipes défini relativement au nombre d'équipes engagées (soit les groupes A, C, E, G, I et K)

Les groupes de niveau 2 seront constitués suivant des critères géographiques et comprendront l'ensemble des équipes classées dans la seconde moitié des groupes du niveau 1 de la 2^{ème} phase et celles classées dans le premier quart (soit 25%) des groupes de niveau 2 de la phase 2.

Un niveau 3 de 6 groupes comprenant un nombre d'équipes défini relativement au nombre d'équipes engagées (soit les groupes B, D, F, H, J et L)

Les groupes de niveau 3 seront constitués suivant des critères géographiques et comprendront l'ensemble des équipes des groupes de niveau 2 non retenues dans les niveaux supérieurs à l'issue de la 2^{ème} phase.

Toutefois le District et la Commission en charge de la compétition se réservent la possibilité d'effectuer les arbitrages utiles si nécessaire.

A l'intérieur de ces groupes, les équipes se rencontreront sous forme de plateaux de 3 à 4 équipes sur herbe, selon le nouveau calendrier établi par le District et la Direction Technique Départementale.

FORFAITS

Dans la mesure où une équipe déclare forfait, que cela soit 1^{ère}, 2^{ème} ou 3^{ème} phase, les clubs seront pénalisés des sanctions financières et sportives prévues à l'article 3 des Règlements des championnats de District et aux R.G. de la L.F.N.

DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

- Pour établir le classement :

Il sera tenu compte pour chaque groupe du classement ou de la pondération générée par le rapport : nombre de points / nombre de matchs du fait notamment qu'en cas d'arrêt municipal, les plateaux ne seront pas repositionnés.

- REGLES DE DETERMINATION DU CLASSEMENT DES CLUBS OCCUPANT LA MÊME PLACE DANS UN MÊME GROUPE RESPECTIF :

Pour toutes les compétitions se déroulant par match aller-simple, afin de départager les clubs ayant le même nombre de points dans un même groupe.

Il sera tenu compte dans l'ordre :

1 - De la plus grande différence de buts entre ceux marqués et ceux concédés par ces équipes au cours de la rencontre les ayant opposées.

2 - En cas d'égalité de cette différence, du plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble des matches du groupe.

3 - En cas de nouvelle égalité, du plus petit nombre de buts encaissés sur l'ensemble des matches du groupe.

4 - En cas de nouvelle égalité il sera procédé à un tirage au sort.

- REGLES DE DETERMINATION DU CLASSEMENT DES CLUBS OCCUPANT LA MÊME PLACE DANS LEURS GROUPES RESPECTIFS :

Afin de départager les équipes ayant le même classement dans des groupes différents d'une même division, et ainsi déterminer les équipes susceptibles de changer de division (accession ou descente) tel que décrit dans les chapitres précédents, il sera retenu les critères suivants dans l'ordre défini ci-dessous :

1 – Le nombre de points pondéré

Soit le nombre de points obtenus au cours du championnat de référence (diminué des points de pénalité éventuels) et divisé par le nombre de matchs disputés.

2 – Le goal average général pondéré

Soit le goal average (positif ou négatif) rapporté au nombre de matchs disputés.

3 – Le nombre de buts marqués pondéré

Soit le nombre de buts marqués divisé par le nombre de matchs disputés.

4 – Le nombre de buts encaissés pondéré

Soit le nombre de buts encaissés divisé par le nombre de matchs disputés.

5 – Si l'égalité persiste, il sera alors procédé à un tirage au sort.

CAS NON PREVUS

Tous les cas non prévus seront tranchés par la Commission en charge de la compétition et si nécessaire par le Comité de Direction du District.

LOIS DU JEU FUTSAL - U11

Loi 1 : Le terrain

Utilisation des terrains de hand appropriés aux gymnases utilisés, filets obligatoires et convenablement attachés sur les buts.

Point de réparation à 6 mètres au centre perpendiculaire à la ligne de but.

Zone de remplacement sur la touche côté bancs à 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane.

Loi 2 : Le ballon

Ballon en cuir adapté au Futsal avec rebond limité. **(Taille 3)**

Chaque équipe devra s'en munir.

Loi 3 : Les joueurs

Chaque joueur doit obligatoirement être licencié dans son club et posséder une licence validée médicalement.

5 joueurs dont un gardien de but + 7 remplaçants volants. Lors des changements de joueur, l'équipe devra obligatoirement conserver un gardien de but sur le terrain, en tenue différente le distinguant de ses coéquipiers.

Un match peut débuter avec 3 joueurs minimum. La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris) suite à exclusion ou blessure.

Loi 4 : Equipements des joueurs

Maillots numérotés en corrélation avec la feuille de match.

Chaussures type tennis – Protèges tibias obligatoires – Bas – Culottes courtes.

Seul le gardien de but est autorisé à porter un pantalon long.

Pour que les gymnases restent propres, chaque joueur devra se munir d'une paire de tennis différente pour jouer de celle utilisée lorsqu'il se déplacera à l'extérieur du gymnase.

Les équipes qualifiées pour la Finale devront se prémunir d'un deuxième jeu de maillots de couleur différente.

Loi 5 : Arbitres

Deux arbitres, un de chaque côté le long de la ligne de touche. Pour tout litige, l'arbitre désigné numéro 1 aura la décision finale.

Les arbitres se chargent du chronométrage.

Loi 6 : Remplacements

Entrée et sortie par la zone des 5 mètres de chaque côté de la ligne médiane sans interruption de jeu. Le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est entièrement sorti.

Infraction à cette loi : coup franc indirect et avertissement.

Loi 7 : Durée du match

Pour un plateau à six équipes	match de 1 X 8 mn
Pour un plateau à cinq équipes	match de 1 X 10 mn
Pour un plateau à quatre équipes	match de 1 X 12 mn.
Pour un plateau à trois équipes	match de 1 X 20 mn.
Pour un plateau à deux équipes	match de 2 X 20 mn, séparé d'un arrêt maximal de 2 mn.

Loi 8 : Coup d'envoi et fin d'un match

Le coup d'envoi peut être joué en avant ou en arrière. Chaque joueur, à l'exception du botteur du coup d'envoi, devra se situer dans sa propre moitié de terrain. Les adversaires devront se situer à 3 mètres.

Le but marqué directement dans le but adverse est valable.

Le but marqué directement dans son propre but sera refusé. Reprise par Corner.

La fin de chaque période est sifflée par l'arbitre au terme du temps réglementaire, sauf dans les cas suivants :

- Exécution d'un penalty sifflé avant la fin du temps réglementaire de la période
- Exécution du coup-franc à 10 m (cumul de fautes) sifflé avant la fin temps réglementaire de la période.

Lorsque les installations sont équipées d'un signal sonore (sirène) afin de signaler la fin de période, le jeu doit être considéré comme arrêté lorsque le signal sonore retentit (et non au coup de sifflet de l'arbitre), exception faite des 2 situations précédemment citées.

Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon frappe le toit : rentrée de touche à la verticale de l'impact par l'équipe adverse.

Loi 10 : Issue du match

En cas d'égalité, les équipes peuvent être départagées par une séance de tirs au but. Les deux équipes effectuent cinq tirs.

Si, à la fin du match ou de la prolongation, et avant les tirs au but, une équipe se retrouve en supériorité numérique (remplaçants compris), elle peut choisir de réduire le nombre de ses joueurs afin d'être à égalité avec son adversaire, et doit en informer, le cas échéant, les arbitres du nom et du numéro de chaque joueur retiré. (A l'exception des cas présentés ci-après, tout joueur retiré ne peut participer aux tirs au but).

Si, pendant les tirs au but, une équipe se retrouve en infériorité numérique, celle qui est en supériorité numérique peut choisir de réduire son nombre de joueurs jusqu'à atteindre celui de son adversaire, les arbitres devant alors, le cas échéant être informés du nom et du numéro de chaque joueur exclu. Tout joueur retiré ne pourra plus prendre part à la séance de tirs au but. (Sauf dans les cas susmentionnés).

Loi 11 : Hors-jeu

Les hors-jeux n'existent pas en Futsal.

Loi 12 : Fautes et incorrections

Le tacle sera toléré sous réserve qu'il soit exécuté avec l'intention de jouer le ballon, les pieds collés au sol. A aucun moment, le joueur victime ne devra être touché. (Avant, pendant ou après le tacle). Sanction : coup-franc direct à l'endroit de la faute et exclusion de 2 mn.

Les fautes commises sont toujours laissées à l'appréciation de l'arbitre.

Fautes cumulées : Le cumul des fautes ne sera pas appliqué

Loi 13 : Coups francs

Coup franc direct ou indirect identique au foot à 8, adversaire à 5 mètres minimum du ballon. Ballon arrêté au bon endroit, exécution dans les 4 secondes après le signal de l'arbitre.

Loi 14 : Penalty

Au moment de l'exécution du penalty, le gardien de but doit avoir, au moins un pied sur la ligne de but, entre les montants (ou au même niveau que celle-ci si le pied ne touche pas le sol)

Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté en direction du but adverse et a clairement bougé.

Loi 15 : Rentrée de touche

Les rentrées de touche s'effectuent au pied, ballon immobile sur la ligne ou tout au plus, hors du terrain, à 25 cm du dit endroit, pied d'appui en dehors du terrain ou touchant la ligne (pas complètement sur le terrain), dans les 4 secondes, de l'endroit où le ballon est sorti, adversaire situé à 5 mètres. Infraction : remise en jeu effectuée par l'adversaire.

Lorsque le ballon ne pénètre pas sur le terrain ou lorsqu'il en ressort sans qu'aucun joueur n'y ait touché, la remise en touche sera à refaire par l'équipe adverse.

But direct non valable reprise du jeu par une sortie de but.

Loi 16 : Coup de pied de but (Dégagement du gardien)

Remise en jeu à la main du gardien si le ballon est sorti en ligne de but.

Le gardien ne peut jouer qu'un seul ballon dans sa propre moitié de terrain, que ce soit par un dégagement à la main sur sortie de but ou en tant que joueur de pied y compris sur une passe adressée de la tête, du genou, ou de la poitrine sauf s'il a été touché par un joueur adverse. Passé la moitié du terrain, le gardien devient un joueur normal. L'équipe sera sanctionnée par un coup franc indirect à l'endroit où le gardien a touché le ballon. Si le gardien touche le ballon dans sa surface de réparation pour le coup franc indirect, le ballon sera alors placé sur la ligne de la surface à l'endroit le plus proche de l'infraction. Cette modification a pour but de pénaliser les comportements trop défensifs des joueurs qui font de nombreuses passes à leur gardien. Dans toutes les circonstances de jeu, le gardien de but dispose de 4 secondes pour jouer le ballon dans sa propre moitié de terrain. Le gardien ne peut pas mettre de but direct sur remise en jeu à la main, le ballon est remis en jeu en sortie de but pour l'adversaire.

Loi 17 : Coup de pied de coin

Adversaire à 5 mètres minimum du ballon, exécution dans les 4 secondes.

Infraction : coup franc indirect, la remise en jeu est effectuée par le gardien comme une sortie de but.

But direct valable.

Loi 18 : Exclusion temporaire

Les arbitres ont la possibilité d'exclure temporairement tout joueur qui selon leur opinion se rendrait coupable de fautes intentionnelles d'anti-jeu, de contestation des décisions, d'attitude d'énerverment etc.

L'exclusion temporaire est de 2 minutes. Un joueur exclu temporairement laisse son équipe en infériorité numérique durant ces 2 minutes.

Le joueur exclu temporairement ne pourra revenir en jeu que lors d'un arrêt de jeu.

Un joueur, qui reçoit une deuxième exclusion temporaire dans le même match, sera exclu définitivement du match.

Important : L'équipe sanctionnée évoluera en infériorité numérique pendant 2 minutes complètes, y compris en cas de but encaissé.

Moins de 3 joueurs gardien compris, arrêt définitif du match.

Loi 19 : Exclusion

Un joueur exclu pendant un match sera systématiquement suspendu pour le match suivant. Il devra quitter le terrain, le banc de touche et les abords immédiats du terrain.

A l'issue de 2 minutes d'infériorité numérique, l'équipe, en sous nombre, pourra se compléter par un des remplaçants inscrit sur la feuille de match. Cette complétion ne pourra se faire que lors d'un arrêt de jeu.

Important : L'équipe sanctionnée évoluera en infériorité numérique pendant 2 minutes complètes, y compris en cas de but encaissé.

Loi 20 : Avertissement – exclusion

Les avertissements ou exclusions pris durant toutes les compétitions futsal du District de l'Eure de Football, ne sont pas cumulables avec les cartons pris au foot à 8 et réciproquement sauf faute grave.

Concernant les sanctions prononcées par les instances disciplinaires dans le cadre des compétitions Futsal, les dispositions de l'article 226 des RG de la FFF s'appliquent de plein droit.