



SAISON 2023/2024

CHALLENGE JEREMIE BILHAC
CATEGORIES U10 et U11 Niv 2

SAMEDI 25 MAI 2024

STADE DE CAPESTANG
O.MIDI LIROU CAPESTANG POILHES



CATEGORIE U10 NIVEAU 2

EIF LODEVOIS LARZAC 1
P.I. VENDARGUES 2
M.U.C.F. 1
F.C. LAVÉRUNE 1
RC VEDASIEN
AS FABRÈGUES 1
US BEZIERS 1
RC ST GEORGES D'ORQUES 1

CATEGORIE U11 NIVEAU 2

U.S. MAUGUIO CARNON 3
S.C. SÈTE 2
ENT. ST CLEMENT MONTFERRIER 2
AR.S. JUVIGNAC 1
U.S. VILLENEUVOISE 1
AS LA GRANDE MOTTE 1
U.S. ST MARTIN DE LONDRES 1
US GRABELS 1

SAMEDI 25 MAI 2024

STADE CAPESTANG
Avenue de Nissan 34310

PROGRAMME

09h30:

- Accueil des équipes et Vérification des licences

10h00 :

- Epreuve de Jonglerie
- Tirage au sort du 1^{er} match

10H40 :

- Début des rencontres de la matinée
2 matchs de 13 mn
Match 1 catégorie U10 NIV2

11H00 : Match 1 catégorie U11 NIV2

11H20 : Match 2 catégorie U10 NIV2

11H40 : Match 2 catégorie U11 NIV2

12H00 : Fin des rencontres de la matinée

13H30 : Epreuve QUIZZ

14H00 : Début des rencontres de l'après- midi
2 matchs de 13 mn
Match 3 catégorie U10 NIV2

14H20 : Match 3 catégorie U11 NIV2

14H40 : Match 4 catégorie U10 NIV2

15H00 : Match 4 catégorie U11 NIV2

15h20 : Fin des rencontres de l'après-midi

15H30 : Remise des Récompenses

EPREUVE DE JONGLERIE

- 1 Toutes les équipes « présentes » au challenge U10/U11 NIV 2, participent à l'épreuve de jongleries.
- 2 Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats chiffrés ne seront pas communiqués avant la fin de la journée.
- 3 Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe, sur l'ensemble des contacts (Pieds et Têtes).
- 4 Limitations :
 - à **50 contacts PIEDS (le ou les deux pieds) : pas de surfaces de rattrapage**
 - à **20 contacts TETES : pas de surfaces de rattrapage**Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint (Têtes et Pieds).
- 5 En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées suivant l'ordre ci-après :

Addition au total des 8 meilleurs

1er : du total du 9^{ème}

2^{ème} : du total du 10^{ème}

3^{ème} : du total du 11^{ème}

4^{ème} : du total du 12^{ème}

Contacts des têtes seulement

1er : du total des 8 meilleurs

2^{ème} : additionner au total des 8 meilleurs :

a) le total du 9^{ème}

b) le total du 10^{ème}

c) le total du 11^{ème}

d) le total du 12^{ème}

Contacts des pieds seulement

1er : du total des 8 meilleurs

2^{ème} : additionner au total des 8 meilleurs :

a) le total du 9^{ème}

b) le total du 10^{ème}

c) le total du 11^{ème}

d) le total du 12^{ème}

Prendre en compte le nombre d'essais qu'auront effectués les équipes pour réaliser leur total de contacts de l'ensemble des jongleries

1^{er} : nombre d'essais des 8 meilleurs

2^{ème} : en prenant le 9^{ème} joueur

3^{ème} : puis le 10^{ème}

4^{ème} : puis le 11^{ème}

5^{ème} : puis le 12^{ème}

EPREUVE QUIZZ

Fiche Quizz

Cette Fiche sera en possession du responsable du terrain (commission Foot Animation ou commission Technique).

Sous le contrôle d'un membre de la commission Technique, seul les joueurs répondent aux questions.

Thèmes du quizz :

CONNAISSANCE DU DISTRICT DE L'HERAULT (4)

CONNAISSANCE DE L'HISTOIRE DU FOOTBALL (CHAMPIONNAT D'EUROPE) (4)

CONNAISSANCE DES LOIS DE JEU (4)

REGLES DE VIE (4)

REGLEMENT

ARTICLE 1

Les 8 équipes qualifiées se rencontrent suivant la formule «**échiquier** ».

A la fin du rassemblement une récompense sera attribuée à chaque vainqueur d'épreuve dans l'ordre inverse d'importance suivant :

- QUIZZ
- JONGLERIE
- MATCHS
- GENERAL

Afin de récompenser le plus de clubs possibles une seule récompense sera donnée par club. En cas d'égalité c'est le classement de l'épreuve jonglerie qui départagera.



ARTICLE 2

Les équipes seront classées après addition des points gagnés sur les 3 épreuves de la journée pour un total de 64 points maximum.

1 Une épreuve compétitive : mode échiquier sur 32 points

3 pts +1 point bonus (si 2 buts et plus) soit 4 pts max par match X 2 .

Donc 4 matchs à 8 points possibles donnent 32 points Max.

2 Une épreuve technique : Atelier de jonglerie sur 16 points

Un classement des équipes de 1 à 8 sera réalisé pour l'attribution des points

L'équipe classée première aura 8 points X 2 (16 pts max)

L'équipe classée dernière aura 1 point X 2 (2 pts)

3 Une épreuve d'ateliers éducatifs (Quizz) : sur 16 points

16 questions chacune rapportant 1 points par bonne réponse.

L'ordre des rencontres du 1^{er} match est déterminé par tirage au sort, à chaque tour, un classement est établi suivant le décompte des points ci-après :

Match « gagné » sur le terrain : 3 points X 2

Par victoire

Par Pénalité ou Irrégularité

Par Forfait

Match « perdu » sur le terrain : 0 point

Par défaite

Par Forfait

Par Pénalité ou Irrégularité

Match «Nul » sur le terrain : 1 point X 2

Un bonus de 1 point X 2 est accordé au équipes qui marqueront 2 buts et plus.

Sauf dispositions contraires, lorsqu'un match ne peut se dérouler pour des raisons matérielles ou règlementaires, alors que les deux équipes sont présentes, si la responsabilité d'une d'entre elles est engagée, elle sera déclarée battue par pénalité.

En cas d'égalité entre deux ou plusieurs adversaires, ceux-ci seront départagés d'après le résultat obtenu lors de l'épreuve de jongleries.

Chaque équipe ne peut se rencontrer qu'une fois lors de la journée.

Le classement établi, à l'issue de chaque tour, détermine l'ordre des rencontres du tour suivant.



ARTICLE 3

Les terrains devront être marqués de façon convenable.

Il est demandé aux organisateurs de prendre toutes dispositions afin que les supporters ainsi que les parents qui accompagnent les équipes, n'aient en aucun cas l'accès au terrain, sont admis :

- 12 joueurs et de 2 accompagnateurs par équipe

ARTICLE 4

Chaque équipe doit fournir :

6 ballon taille N°4 , un jeu de chasuble et 1 stylo pour le Quizz.



ARTICLE 5 :

Chaque équipe doit obligatoirement se présenter à la table de contrôle.

En cas d'absence dix minutes après l'heure prévue pour le coup d'envoi, l'équipe sera déclarée battue par forfait.



ARTICLE 6 :

Chaque équipe peut faire figurer sur la feuille de match :

12 joueurs, dont 4 remplaçants obligatoirement licenciés et qualifiés au club.

Une équipe ne peut pas compter plus de trois joueurs « U 9 » régulièrement qualifié(e)s.

Les joueuses ou joueurs ne peuvent participer que pour un seul club.

Aucun joueur catégorie U11 peut participer avec la catégorie U10.

Une pénalité de 5 point par joueur absent sera appliquée sur le classement général.



ARTICLE 7 :

Ne peuvent participer à une rencontre, les joueuses et joueurs qui ne présentent pas de licence, ou à défaut, de pièce d'identité officielle avec photographie, accompagnée d'un certificat médical.

Toute fraude entraîne la perte du match par Pénalité, sans préjudice de sanctions qui peuvent être infligées aux dirigeants et dirigeantes par le DISTRICT DE L'HERAULT DE FOOTBALL.



ARTICLE 8 :

Les équipes présentant moins de six joueurs ou qui se retrouve réduite à moins de six joueurs, en cours de partie, sera déclarée battue par forfait.



ARTICLE 10 :

La durée des matches est fixée à : - une période de 13 minutes.



ARTICLE 11 :

Les matchs se jouent selon les règles du Football à 8.

