SAISON 2024/2025

CHALLENGE JEREMIE BILHAC

CATÉGORIES U10 ET U11 NIV 2

SAMEDI 17 MAI 2025

COMPLEXE SPORTIF DE LA GAYONNE

RUE DU SETIF – 34500 BEZIERS

US BEZIERS

CATEGORIE U10 NIVEAU 2

THONGUE ET LIBRON FC 1
AS BÉZIERS 3
LAPEYRADE OL 1
AS ATLAS PAILLADE 2
AS LATTES 2
AVENIR CASTRIOTE 1
MONTPELLIER HSC 1
US GRABELS 1

CATEGORIE U11 NIVEAU 2

FC LAMALOU 1
ES NEZIGNAN 1
FCO VIAS 2
BOUZIGUES LOUPIAN AC 1
FC 3MTKD 3
STADE LUNARET 1
AS ST MATHIEU DE TRÉVIERS 1
FC PRADEEN 1

PROGRAMME – SAMEDI 17 MAI 2025

09h15

- Accueil des équipes et vérification des licences

10h00

- Défi technique - Conduite de balle chronométrée avec tir sur bâche
- Tirage au sort du 1er match

10H40 - Début des rencontres de la matinée (2 matchs de 14 mn)

- Match 1 - Catégorie U10NIV2

11H00

- Match 1 - Catégorie U11NIV2

11H20

- Match 2 - Catégorie U10NIV2

11H40

- Match 2 - Catégorie U11NIV2

12H00 - Fin des rencontres de la matinée

13H30 - Epreuve QUIZZ

14H00 - Début des rencontres de l'après- midi (2 matchs de 14 mn)

- Match 3 - Catégorie U10NIV2

14H20

- Match 3 - Catégorie U11NIV2

14H40

- Match 4 - Catégorie U10NIV2

15H00

- Match 4 - Catégorie U11NIV2

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

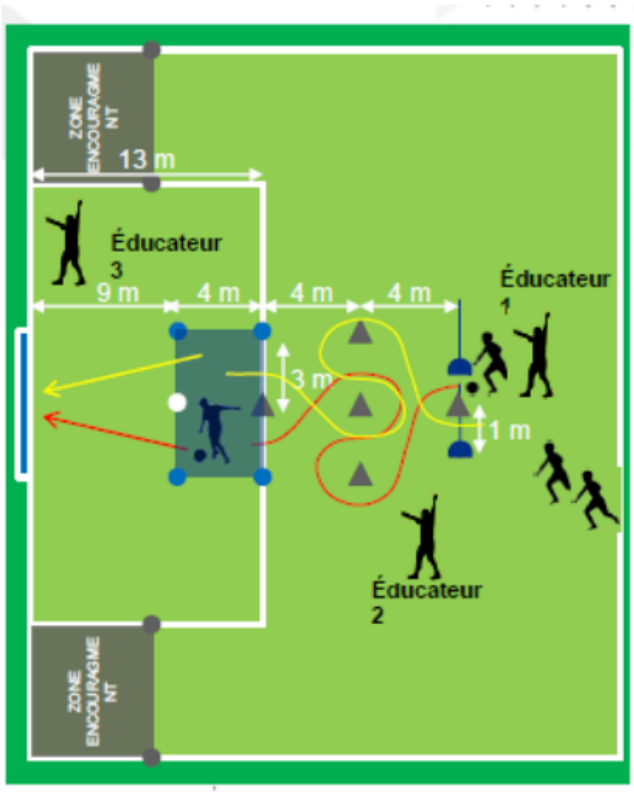
15H30 - Remise des récompenses

DÉFI – CONDUITE CHRONOMÉTRÉE

1 Toutes les équipes « présentes » au challenge U10/U11 NIV 2, participent à l'épreuve de conduite chronométrée.

2 Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats chiffrés ne seront pas communiqués avant la fin de la journée.

DEFI CONDUITE



Objectif :
Réaliser le meilleur temps possible en relais de 12 joueurs(ses).

Déroulé de l'atelier :
Chaque joueur(se) doit réaliser une conduite de balle pour arriver dans la zone de frappe et effectuer un tir afin d'atteindre une des cibles de la bâche. Le côté de départ est au choix. Le chronomètre démarre quand le 1er joueur débute la conduite de balle (passage de la ligne) et il s'arrête au moment du tir du dernier joueur. Le départ du joueur suivant est déclenché au moment de la frappe sur le ballon du précédent (l'éducateur lâche l'épaule du joueur). Une fois le passage terminé, le joueur doit se diriger en zone d'encouragement. Un joueur qui ne respecte pas le circuit doit revenir à l'endroit de l'irrégularité pour continuer le slalom. Si le tir est déclenché après passage du mauvais côté du dernier cône, pas de bonus possible.

Légende
- départ gaucher
- départ droitier
- zone de frappe
- zone d'encouragement

Temps bonus :
Si cible atteinte = -3 sec cible basse (1 rebond autorisé avant la cible) ou -10 sec cible haute sur le temps total. Pas de bonus si le tir est déclenché à l'extérieur de la zone de frappe.

Éducateurs :
Educ.1 : gestion des départs (tenir par l'épaule le joueur en attente) et chronométrage
Educ.2 : gestion des passages (respect du circuit)
Educ.3 : prise de notes (comptabilisation des bonus, temps) gestion des ballons et des joueurs après le tir

Si moins de 12 joueurs dans équipe :
Les joueurs N°1 ; 2 ; 3 (suivant nombre de joueur manquant) repassent une deuxième fois pour compléter le nombre de passage à 12 joueurs.

PLATEAU N° : DATE : 17/05/2025

Fiche d'évaluation : DEFI CONDUITE

Equipe NOM du club : ..... Nom, Prénom du Dirigeant et signature .....

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono = ...

Temps bonification = BONUS = ...

Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification = ...

Equipe NOM du club : ..... Nom, Prénom du Dirigeant et signature .....

Joueurs	Cible Haute atteinte	Cible Basse atteinte
	-10 sec	- 3 sec
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
total		
Bonification	BONUS =	

Temps chrono = ...

Temps bonification = MALUS + BONUS = ...

Temps retenu = Temps chrono + Temps bonification =.....

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, seuls les joueurs répondent aux questions.

Le capitaine devra être en **possession d'un stylo** afin de répondre aux questions (1 feuille par équipe).

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)**
- **RÈGLES DE VIE (4)**

RÈGLEMENT

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 du défi technique qui départagera.

ARTICLE 2

Chaque équipe remplit la feuille de tournoi et **sa feuille de défi,** et fournit au moins 4 ballons (taille 4).

Les équipes avec moins de 12 joueurs seront automatiquement pénalisées par le logiciel par joueur manquant.

Le club cité en premier sur la feuille de rencontre du tournoi est tenu de changer de maillot ou de mettre des chasubles si nécessaire.

Seulement 12 joueurs et 2 accompagnateurs sont autorisés à pénétrer sur le terrain.

La durée des rencontres est de **14minutes.**

1 Match gagné 48 pts / Match nul 24 pt / Match perdu 12 pt / Forfait 0pt/
12 point bonus si 2 buts sont marqués

Le règlement du foot à 8 est intégralement appliqué.

Les litiges, les déclarations et faits disciplinaires sont examinés par la Commission d'organisation du District de Football de l'Hérault qui pourra statuer sans appel.

En cas d'égalité au classement des Matchs ou Quizz, c'est l'épreuve technique qui permet de départager.

En cas d'égalité au classement général, les équipes seront départagées de la façon suivante :

1. Points obtenus au défi technique
2. Points obtenus au quizz
3. Résultat du match qui les oppose
4. Goal average général

Il est rappelé que les joueurs ne peuvent participer à l'épreuve que pour un club.

MODALITÉS DE L'ÉPREUVE COMPÉTITION (MATCHS)

A l'issue des rencontres est défini selon le classement les rencontres du tour suivant
Les équipes ne peuvent se rencontrer qu'une seule fois.

Le classement est obtenu à partir des points obtenu lors de la rencontre
avec éventuellement des points bonus si 2 buts sont marqués (2-0, 2-2,…) et les points obtenus lors des différents tours.

En cas d'égalité au classement, c'est l'épreuve technique qui départage.

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 ballons 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 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 « U9 » 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 40 points 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.

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 sept joueurs ou qui se retrouve réduite à moins de sept joueurs, en cours de partie, sera déclarée forfait.

ARTICLE 9

La durée des matches est fixée à : une période de 14 minutes.

ARTICLE 10

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