

JOUR DE COUPE U13 SAMEDI 9 NOVEMBRE 2019 A 13H30

PROGRAMMATION DES PLATEAUX JOUR DE COUPE U13

PRINCIPES DE BASE

Le club local, chargé de l'organisation du plateau désigne un responsable qui sera aidé par un dirigeant de chaque équipe présente.

8 plateaux de 4 équipes sont organisés.

En cas d'absence d'une équipe sur un plateau de 4 équipes, se reporter au plateau à 3

L'arbitrage sera assuré par un dirigeant (licencié) d'une équipe non concernée par la rencontre en cours, la touche par les remplaçants des équipes qui jouent.

En cas de plateau à 3 équipes, l'arbitrage à la touche par l'équipe ne jouant pas.

2 équipes qualifiées par plateau

Prochain tour : 4 avril 2020 (phase départementale), une seule équipe par club.

CLASSEMENT : Par addition de points :

Match gagné = 4 points

Match nul – vainqueur des tirs aux buts = 3 points

Match nul – perdant des tirs aux buts = 2 points

Match perdu = 1

Pénalité/équipe forfait = 0

En cas d'égalité de points à la fin du plateau entre deux équipes départage de la façon suivante :

- Résultat de la rencontre entre les deux équipes ex aequo (match ou résultats des tirs aux buts en cas d'égalité)

En cas d'égalité de points à la fin du plateau entre les trois ou quatre équipes départage de la façon suivante :

- Différence entre buts marqués et encaissés sur l'ensemble des matches,

- Si égalité : meilleure attaque sur l'ensemble des matches joués,

ORGANISATION

ORGANISATION DES TIRS AU BUT.

- Les tirs au but ont lieu **avant** la rencontre.
- Avant chaque rencontre, 6 joueurs par équipe doivent tirer un tir au but. En cas d'égalité après 6 tirs, désigner des joueurs supplémentaires pour avoir un vainqueur (formule mort subite).

- Tous les joueurs présents lors du plateau doivent tirer au moins un tir au but y compris le gardien (soit avant le premier match, soit avant le deuxième match)
- L'équipe qui remporte les tirs au but, gagnera le match en cas d'égalité lors du match (et marquera 3 points).
 - **13H30 Match 1 : Tirs aux buts entre A et B puis match A contre B**

POUR LES GROUPES DE 4 :

- Chaque équipe tire une lettre au sort : A/B/C/D
- Chaque équipe réalise 3 matches de 20 minutes sans pause coaching.
- **Ordre des matches : temps de jeu 20 minutes.**

1^{er} matches : A contre B ; C contre D

2^{èmes} matches : A contre C ; B contre D

3^{èmes} matches : A contre D ; B contre C

POUR LES GROUPES DE 3

- Chaque équipe tire une lettre au sort : A/B/C
- Chaque équipe réalise :
 - 2 matches de 30 minutes
 - 2 séries de 6 tirs aux buts (une avant chaque rencontre).
- **Ordre des matches : temps de jeu 30 minutes. (Rappel : la Pause coaching dure 2 minutes)**
 - **13H30 : Match 1** : Tirs aux buts entre A et B puis match A contre B
 - **14H20 : Match 2** Tirs aux buts puis match C contre perdant du match 1
 - **15H10 : Match 3** : Tirs aux buts puis match C contre gagnant du match 1

Veillez prendre connaissance du tirage au sort effectué lors de la commission compétition du mardi 22 octobre 2019,

A ARC LES GRAY :

Amance/Corre/Polaincourt

Gr Esp 2 Vels

Noidans Vesoul 3

Val Pesmes

A PERROUSE : synthétique

Larians

Noidans Vesoul

Perrouse

Vesoul Fc 2

A RIOZ : (synthétique)

Fc La Gourgeonne
Fc La Romaine
Jussey
Rioz/Etuz/Cussey

A Scey/Saône :

Entente Port sur Saône/Scey sur Saône
Fc 4 Rivières
Fc Monts Gy
Marnay

A Brevilliers : (synthétique)

Entente Haute Lizaine/Hericourt
Gr Frotey Colombe
Gr Mille Etangs
Vallée Breuchin

A St Loup/Semouse : (Pâtis)

Entente Haute Lizaine/Héricourt 2
Noidans Vesoul 2
Pays Minier
St Loup/Corbenay/Magnoncourt

A Vesoul : (synthétique R Hologne)

Francheville
Gr Frotey Colombe 2
Pays Minier 2
Vesoul Fc

A Lure : (synthétique)

Ent Haute Vallée Ognon/Magny Vernois
Gr Cc Villersexel
Lure JS
Vallée Breuchin 2

La Commission organisation Compétitions,