



# **CHALLENGE JOUR DE COUPE U12/U13**

# REGLEMENT

## **ARTICLE 1 : PARTICIPATION**

Les équipes de la catégorie U12/U13 disputant un Critérium Espoir du District 77, éliminées au plus tard à l'issue des phases 1 du Challenge 77 U12 ou du Challenge Festival Foot U13, participent au Challenge Jour de Coupe U12/U13 règlementé par les lois du jeu du foot à 8 (voir annexe : loi du jeu).

## **ARTICLE 2 : CLASSEMENT**

***Les phases du challenge se déroule sous forme de plateau, avec ou sans élimination, de 3 ou 4 équipes. Les éliminations ont lieu à l'issue des phases 1 et 2. Lors de chaque plateau, deux classements, sportif pour le premier, et épreuve technique pour le second, ont lieu. Les points de ces classements se cumulent sur la journée et sur la phase. A l'issue de chaque phase, les totaux des équipes sont remis à zéro.***

*Phase 1 : qualification comprenant les équipes éliminées de la phase 1 du challenge Festival Foot U13 et du challenge U12 (2 à 3 journées)*

*Phase 2 : demi-finale – les 32 équipes ayant totalisées le plus de points sur la phase 1 (8 groupes de 4)*

*Phase 3 : finale, 16 équipes qualifiées tirage intégral*

### **Points par match :**

- Victoire : 3 points
- Nul : 1 point
- Défaite : 0 point
- Forfait : - 1 point

Même en cas de retard les clubs recevant doivent tout mettre en œuvre pour que l'ensemble des matchs de plateau se déroule et que la jonglerie soit effectuée.

Le non-retour de la feuille de jonglerie ou l'absence de réalisation du challenge de jonglerie est sanctionné d'une amende financière (cf : annexe financière du District 77) et, le cas échéant, de la disqualification de l'équipe concernée.

**En cas d'égalité sur l'addition des points de matchs, les critères pour départager les ex-æquo afin d'établir le Classement Sportif sont :**

1. La somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager.
2. L'épreuve de jonglerie, le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition de points attribués aux 8 meilleurs joueurs ou joueuses. Tout joueur absent se verra attribuer un total de 0 point à la jonglerie.
3. Si l'égalité subsiste, il sera tenu compte du meilleur total du 9 + 10 + 11 + 12<sup>ème</sup> joueur.
4. Le nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres.
5. La différence de but(s) au cours de l'ensemble des rencontres.
6. Le plus petit nombre de buts encaissés au cours des rencontres.

Les meilleurs seconds ou troisièmes le cas échéant seront déterminés de la façon suivante :

1. Par le ratio nombre de points / le nombre de match,
2. Par l'épreuve de jonglerie, le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition de points attribués aux 8 meilleurs joueurs ou joueuses. Tout joueur absent se verra attribuer un total de 0 point à la jonglerie. Si l'égalité subsiste, il sera tenu compte du meilleur total du 9 + 10 + 11 + 12<sup>ème</sup> joueur.

### **Classement sportif :**

- 1<sup>er</sup> : 8 points
- 2<sup>nd</sup> : 6 points
- 3<sup>ème</sup> : 4 points
- 4<sup>ème</sup> : 2 points
- Forfait : -1 point

### **Classement Epreuve Technique :**

- 1<sup>er</sup> : 4 points
- 2<sup>nd</sup> : 3 points
- 3<sup>ème</sup> : 2 points
- 4<sup>ème</sup> : 1 point
- Forfait : -1 point

### **ARTICLE 3 : PHASE DISTRICT**

La phase départementale se déroule dans plusieurs centres, sur plusieurs tours, suivant le calendrier établi par le District.

Pour chacun des tours, deux équipes d'un même club pourront se retrouver dans la même poule dès la première journée.

Le protocole Fairplay doit être mis en place à chaque rencontre.

Les équipes participent à un Challenge Jonglerie avant le début des rencontres (protocole en annexe) dont les contacts sont établis comme suit :

50 pieds gauches / 50 pieds droits / 50 têtes. Aucune surface de rattrapage n'est autorisée. Le ballon doit être levé avec le pied, sauf pour la jonglerie tête.

#### **Durée des rencontres Challenge Jour de Coupe U12/U13 :**

- Poule de 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes sans mi-temps
- Poule de 3 équipes : 2 rencontres de 2 x 15 minutes avec mi-temps

### **ARTICLE 4 : DEROULEMENT ET QUALIFICATION D'EQUIPE**

Sont qualifiées :

à l'issue de la phase 1, les 32 équipes ayant cumulées le plus de points sur la phase 1

#### **En cas d'égalité sur les points cumulés, les critères pour départager les ex-æquo sont :**

1. Le plus grand nombre de première place obtenus sur le classement sportif
2. Le plus grand nombre de 1<sup>ère</sup> place obtenus sur le classement défi technique
3. La somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager.
4. L'épreuve de jonglerie, le total de chaque équipe étant obtenu par l'addition des points attribués à chaque journée de la phase aux 8 meilleurs joueurs ou joueuses.
5. Le nombre de buts marqués sur l'ensemble des rencontres de la phase.
6. La différence de but(s) au cours de l'ensemble des rencontres de la phase.
7. Le plus petit nombre de buts encaissés au cours des rencontres de la phase

Une seule équipe par club peut se qualifier pour la finale départementale.

(Si deux ou plusieurs équipes d'un même club terminent première ou seconde, c'est l'équipe ayant le plus de points qui se qualifie. Si les équipes d'un même club sont à égalité de points, c'est l'équipe dont le numéro d'inscription est le plus petit qui sera qualifiée).

### **ARTICLE 5 : FINALE DEPARTEMENTALE**

La Finale Départementale est organisée par la Commission foot d'animation du District 77, en un lieu fixé par elle et validé par le Comité Directeur du District.

Elle réunit les 16 clubs qualifiés

A l'issu des 3 épreuves (rencontres, tests et PEF), un classement est établi. L'équipe la mieux classée est déclarée vainqueur.

Nombre de rencontres et durée : 5 matches de 14 minutes chacun sans mi-temps. Ballon taille 4.

Le vainqueur sera déterminé pour 50% sur les rencontres et 50% sur les ateliers techniques et éducatifs.

## **ARTICLE 6 : QUALIFICATION ET PARTICIPATION**

### **6.1 Qualification :**

Conformément aux R.G. de la F.F.F. et aux articles 7, 8 et 38 du R.S.G de la L.P.I.F.F

Les joueurs et joueuses qui sont inscrits sur la feuille de rencontre doivent être qualifiés à la date de la rencontre. Conformément au délai de qualification de 4 jours francs.

La Licence (valide), à l'exclusion de toute autre pièce, doit être présentée lors des différents tours de plateaux (via le listing Foot Clubs avec photos en couleur). C'est une condition indispensable de participation.

Le Responsable d'équipe identifié sur la feuille de match doit être licencié « Educateur », « Dirigeant » ou « Joueur » pour occuper la zone technique en compagnie des remplaçants.

En cas d'absence de licence, l'éducateur doit attester sur l'honneur de l'identité du joueur et présenter son certificat médical. L'éducateur s'engage à présenter au District la licence dûment validée dans les 72 heures. L'absence de présentation d'une licence entraîne une amende financière (confère l'annexe financière du District 77) voir la disqualification.

Ne peuvent participer à la compétition que les joueurs licenciés U13, U12, U13F, U12F, U14F.

Sont également autorisés les U11 sauf s'il leur est interdit de pratiquer dans les compétitions de catégorie d'âge supérieure à celle de leur licence (dans la limite de trois joueurs par équipe).

Un joueur ne peut participer qu'à une seule finale de foot à 8 par saison sportive.

Pour la finale l'équipe qualifiée devra être constituée à minima de 8 joueurs ayant disputé les 3 derniers journées (Challenge ou Critérium) la concernant.

Si l'équipe se retrouve en infraction dans un de ces cas ou les deux, l'équipe sera disqualifiée mais pourra néanmoins participer à la Finale et tous ses résultats seront neutralisés et non comptabilisés (Vérification et contrôle effectué par la Commission Foot Animation).

### **6.2 Participation :**

Le nombre maximum de joueurs (titulaires et remplaçants) par équipe pouvant être inscrits sur la feuille de match est fixé à 12 pour la pratique du foot à 8:

- 8 joueurs sur le terrain (dont le gardien de but)
- 4 remplaçants

Les remplaçants doivent obligatoirement porter une chasuble ou un vêtement de couleur distincte à leur équipe.

### **OBLIGATIONS :**

- Chaque joueur inscrit sur la feuille de match doit :
- Participer à 50% du temps de jeu au minimum.
- Débuter obligatoirement une des 2/3 ou 4 rencontres.

## **ARTICLE 7 : ARBITRAGE**

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du Football à effectif réduit.

L'arbitrage des Jeunes par les Jeunes doit être favorisé.

7.1 La rencontre est arbitrée par un arbitre central :

1. un Jeune Arbitre présenté par le club recevant
2. un Dirigeant présenté par le club recevant ou un jeune arbitre présenté par le club visiteur.

7.2 **OBLIGATION** : arbitres assistants :

- Les joueurs remplaçants,
- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la journée
- Période de 15min maximale par joueur

Dans tous les cas, la rencontre doit être dirigée par une personne licenciée inscrite sur la feuille de match.

## **ARTICLE 8 : REMPLACEMENT DES JOUEURS**

Un nombre illimité de remplacements est permis durant un match.

Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain de jeu pour remplacer un autre joueur.

Un remplacement peut être effectué quand le ballon est en jeu ou hors du jeu.

Remplacement à la volée au niveau de la médiane. Le joueur remplaçant pénètre sur le terrain lorsqu'il a tapé dans la main du joueur sortant.

## **ARTICLE 9 : FEUILLE DE MATCH / RESULTATS**

Les feuilles de matchs et de plateaux sont disponibles sur le site internet du District (dans la rubrique documentations utiles) et sont envoyés à chaque club sur leur messagerie officielle.

Les feuilles de matchs doivent comporter les indications suivantes :

- Nom de l'équipe.
- Nom, Prénom et numéros de licences des joueurs
- Numéros des joueurs
- Nom et prénom de l'éducateur détenteur, au minimum, de la licence « Educateur Fédéral » ou dirigeant
- Nom, prénom et club de l'arbitre

La feuille de plateaux avec le récapitulatif des résultats doit être rempli par le responsable de Centre et doit mentionner :

- Le lieu, la date, le jour, le tour, la poule du plateau
- Les différentes rencontres avec numéro de match, en précisant les résultats
- Le nom et la signature des arbitres
- Le nom et la signature des dirigeants des différentes équipes concernées par le plateau.

La feuille de match doit être rédigée et vérifiée avant chaque rencontre.

La feuille de match correspondante doit être expédiée au plus tard le mardi suivant le match :

**Au District 77, 19 rue de Dammarie, 77000 MELUN**, accompagnée de la fiche de l'épreuve technique de jonglerie. [secretariat@seineetmarne.fff.fr](mailto:secretariat@seineetmarne.fff.fr)

## **ARTICLE 10 : LOIS DU JEU**

- Le Hors-jeu : identique à celle du jeu à 11, c'est-à-dire «au regard de la ligne médiane »
- Fautes et incorrections :  
Possibilité selon les fautes de siffler un coup franc indirect  
Les fautes ci-dessous sont sanctionnées d'un coup franc indirect :
- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,

- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,  
Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
- Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire\*.
- Dégager le ballon de volée ou de ½ volée\*\*.
- Reprendre le ballon à la main après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur.
- Prendre le ballon à la main sur une rentrée de touche d'un partenaire.

\* Seules les passes de la tête, de la poitrine ou de la cuisse sont autorisées.

\*\* Dans le jeu, lorsque le gardien est en possession du ballon, il peut relancer long à la main ou après avoir posé le ballon au sol. Les dégagements de volée et ½ volée sont interdits. De même il est interdit de faire rebondir le ballon devant soi avant de le reprendre de volée ou de ½ volée.

## **ARTICLE 11 : RECOMMANDATIONS**

Il est recommandé aux organisateurs de prendre toutes les dispositions pour que les spectateurs et parents accompagnant les Clubs restent derrière la main courante ou à distance respectable de l'aire de jeu. Aucune personne n'est autorisée à occuper le couloir séparant les deux terrains cet espace est strictement réservée aux arbitres assistants, les joueurs, éducateurs et dirigeants sont situés eux dans la zone technique. L'éducateur ou dirigeant figurant sur la feuille de match est responsable du comportement des parents

- Fixations des buts

L'attention est à nouveau portée sur l'obligation d'ancrage des buts amovibles ou des buts de foot à 8, de manière à assurer la stabilité de l'ensemble du portique.

## **ARTICLE 12 : SANCTIONS**

### 12.1 - FORFAITS :

Ils sont officialisés par la Commission d'Organisation des Compétitions du District après réception des feuilles de matchs. L'amende est fixée chaque saison par le Comité Directeur (cf. : annexes financières du District 77).

Pour les forfaits avisés, le Club doit avertir par email, via les messageries officielles, ses adversaires et le service administratif : au plus tard le vendredi avant 12h.

### 12.2 SITES D'ACCUEIL :

Si un club ne peut accueillir, il doit avertir le service administratif au plus tard le mardi 12h précédent le week-end du plateau.

12.2 LES CAS NON PREVUS dans le présent règlement sont tranchés par la Commission Foot d'Animation du District 77, responsable de l'organisation du Challenge et en dernier ressort par le Comité Directeur du District sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires jugés par la Commission de Discipline du District.

# Challenge Jour de Coupe U12/U13

## ANNEXE au REGLEMENT

### DISPOSITIONS CONCERNANT L'ÉPREUVE TECHNIQUE DE JONGLERIE

#### Règlement :

Toutes les équipes inscrites au Challenge Jour de Coupe U12/U13 participent obligatoirement à l'épreuve de jonglerie qui s'intègre dans un protocole d'échauffement. Cette épreuve est donc organisée avant le début des rencontres.

Les résultats chiffrés sont inscrits sur la feuille de match.

Les enfants bénéficient de 2 essais qui sont tous deux notifiés dans la case correspondante (sauf si le maximum de contacts est atteint au premier essai)

Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve.

Les totaux sont effectués de manières suivantes :

Les meilleurs de chacun des deux essais (PD, PG, T) sont totalisés

Protocole : Chaque équipe doit prévoir 6 ballons ;

Sous forme de défis MIROIR entre chacun des enfants qui comptabilisent eux-mêmes les points et vont donner les résultats aux éducateurs

Nombre d'essais : 2 maximum - Surface de rattrapage : aucune

Les défis se déroulent simultanément

Le ballon doit être levé avec le pied.

Possibilité de lever du ballon à la main pour la jonglerie tête.

CHALLENGE JOUR DE COUPE U12/U13	
PIED DROIT	50
PIED GAUCHE	50
TETE	50