



CRITERIUM DEPARTEMENTAL U13

Article 1 - Titre et Challenge

Le District du Val de Marne de Football organise annuellement sur son territoire une épreuve intitulée
« Critérium U13 » réservée aux clubs libres.

Article 2 - Commission d'Organisation

La Commission du Football à Effectif Réduit est chargée en collaboration avec la Direction Administrative et le Secrétariat Général du District du Val de Marne de Football de l'organisation, l'administration et la gestion de ce critérium.

Article 3 – Engagements

Les engagements doivent parvenir au secrétariat du District du Val de Marne de Football avant la date limite fixée par la commission d'organisation. Toutefois, l'entrée d'équipes supplémentaires est possible en cours de saison, selon les places disponibles. Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité. Cependant, les clubs doivent engager obligatoirement une ou des équipes suivant l'article 11 du RSG.

Article 4 – Règlements

Le critérium est organisé en conformité avec les règlements généraux, le statut fédéral des Jeunes et les Lois du Jeu qui régissent le Foot à 8 en U13, les cas non prévus par le présent règlement sont du ressort de la Commission.

Article 5 - Joueurs et joueuses

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but. Une équipe peut présenter 12 joueurs dont 4 remplaçants maximum. L'équipe peut présenter autant de U14F qu'elle le souhaite.

Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt du jeu et l'autorisation de l'arbitre. Une équipe présentant moins de 6 joueurs est déclarée forfait.

Les joueurs doivent figurer sur la feuille de rencontre ou la FMI et être licenciés conformément aux Règlements Généraux.

Une équipe U13 ne peut compter plus de trois joueurs U11 surclassés. Seuls quatre mutés dont un hors délai seulement sont autorisés à prendre part à la rencontre.



Article 6 – Terrains et Horaires.

Chaque rencontre a une durée de 70 minutes divisée en 2 périodes de 35 minutes, avec une pause coaching de 2 minutes à la moitié de chaque période. Les rencontres se jouent le samedi après-midi à l'horaire officiel fixé par la Commission. Des dérogations peuvent être accordées sur demande des clubs.

Article 7 – Système de l'épreuve

- Division unique. Elle est composée d'autant de groupes de 6 à 12 clubs, qu'il est nécessaire pour sa constitution.

Le Critérium se déroule en 2 Phases :

- Phase 1 : poule de 8 dans la mesure du possible
- Phase 2 : Constitution de groupes homogènes sur la base des résultats de la phase 1.

Chaque rencontre sera précédée d'une séance de « shoot out » :

Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but) Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs). Faire tirer les joueurs dans l'ordre des numéros de 1 à 12. Si une équipe est en infériorité numérique, le N°1 refait le défi puis le N°2.... L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.

Tous cas non prévus au présent règlement, sont tranchés par La Commission du Football à Effectif Réduit et en dernier ressort par le Comité de Direction du District du Val de Marne. Les résultats ne sont pas publiés.

Article 8 - Coup d'envoi

Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon. Un but ne peut être validé que si le ballon pénètre entièrement dans le but après avoir touché un autre joueur.

Article 9 – Couleurs

Chaque club joue sous ses couleurs habituelles. En cas de couleur similaire, le club recevant doit changer de couleur.

Le club recevant doit prévoir un jeu de chasubles

Article 10 – Ballons

Les ballons de taille 4 sont fournis par l'équipe visitée.

Article 11 - Port des Protège –Tibias

Conformément à l'article 16, alinéa 3 du R.S.G. du District du Val de Marne.



Article 12 – Arbitres

Les lois du jeu ont été spécialement définies pour le football à effectif réduit à 8 U12/U13. Les rencontres sont arbitrées prioritairement :

2. Arbitrage central :

- Un arbitre Foot à Effectif Réduit présenté par le club recevant
- Un Dirigeant présenté par le club recevant ou un arbitre Foot à Effectif Réduit présenté par le club visiteur.
- Un Jeune Arbitre présenté par le club recevant.

3. Arbitres assistants

- Les joueurs remplaçants.

Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.

Période maximale de 15mn par joueur.

Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.

En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire.

NB : la présence d'arbitres assistants licenciés est obligatoire pour chaque rencontre.

Dans tous les cas, la rencontre doit être dirigée par une personne licenciée.

Article 13 – Forfaits

Tout club déclarant forfait doit en aviser, par écrit, le District et son adversaire au moins avant le mercredi précédant la rencontre, sous peine d'être pénalisé de l'amende prévue par le règlement.

Tout club déclaré ou déclarant forfait 3 fois au cours de la saison est mis hors critérium et le forfait général est appliqué.

Article 14 - GFER94 ou Feuille de rencontre

Dans tous les cas est considéré comme club visité le club désigné initialement recevant par la Commission, quel que soit le lieu de la rencontre. **L'utilisation de l'application GFER94 est obligatoire** sous peine d'amendes dans le cas où GFER94 ne fonctionne pas et uniquement dans ce cas, la feuille de rencontre est fournie par le club recevant qui a l'obligation de faire parvenir cette feuille au secrétariat administratif du District du Val de Marne de Football qui gère le critérium soit par portage avant midi le mardi suivant la rencontre, ou par courrier dans les 24 heures ouvrables qui suivent la rencontre, le cachet de la poste faisant foi.

Le non-respect de ces règles entraîne une amende.

Article 15 - Ballon en jeu et hors du jeu

Identique à celui du jeu à onze.

La remise en jeu de la touche se fait avec les mains, si la touche est mal réalisée, l'arbitre autorise le joueur à refaire la touche, dans un esprit éducatif.

Article 16 - But marqué :



Identique à celui du jeu à onze.

Article 17 - Hors-jeu :

Identique à celui du jeu à onze.

Article 18 - Fautes et incorrections

Identique à celles du football à 11.

Important :

Le dégagement du ballon, à la suite d'une sortie de but, s'effectue au pied. Cependant lorsque le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, le dégagement ne pourra pas se faire mains/pied (volée ou ½ volée interdite).

En cas d'infraction, l'arbitre accordera un coup franc indirect sur la ligne de la surface de réparation (13 mètres).

Article 19 - Coups Francs

Identique à celles du football à 11.

Article 20 - Coup de pied de réparation

Identique au football à 11, cependant la distance séparant le milieu du but du point de réparation est de 9 mètres. Les autres joueurs doivent se trouver à l'extérieur de la surface de réparation.

Article 21 - Coup de pied de coin

Identique au football à 11. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres.

Article 22 – Réclamations et évocations

Conformément aux articles 29bis, 30 et 30bis du R.S.G. du District du Val de Marne.

Le Comité de Direction du District du Val de Marne de Football se réserve le droit, pour préserver le caractère essentiellement éducatif de cette compétition, d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réclamation.

Article 23 – Appels

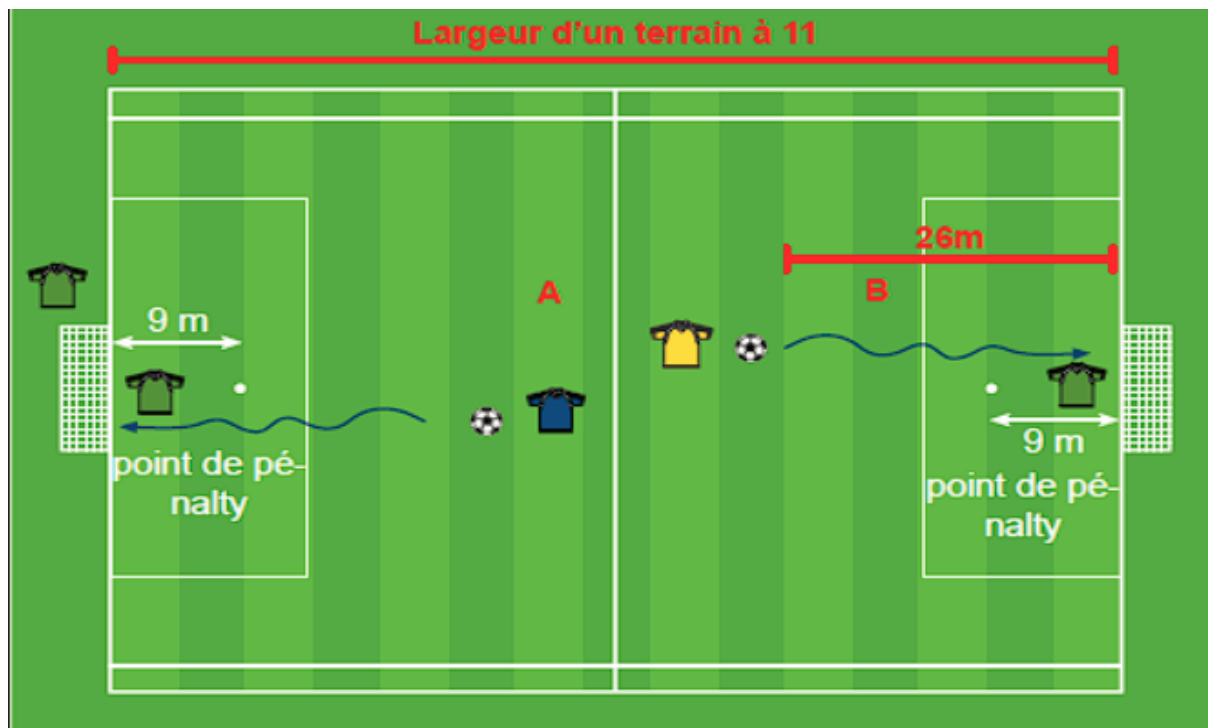
Conformément à l'article 31 du R.S.G. du District du Val de Marne.

Article 24 - Applications des Règlements



Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation et en dernier ressort par le Comité de Direction du District sauf pour les cas disciplinaires. Les décisions sont sans appel.

ANNEXE EPREUVE TECHNIQUE SHOOT-OUT



CONSIGNES

Tous les joueurs font le défi avant la rencontre.

Départ simultané d'un joueur de chaque équipe vers le but adverse (départ à 26m du but) Le joueur a 6 secondes pour essayer de marquer, l'action se termine si le ballon sort du terrain, est capté par le gardien ou au bout de 6s (top donné par un des éducateurs). Faire tirer les joueurs dans l'ordre des numéros de 1 à 12. Si une équipe est en infériorité numérique, le N°1 refait le défi puis le N°2
L'équipe qui marque le plus de buts remporte le défi.



ANNEXE LOIS DU JEU

CATEGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITE	OS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^{ème}	6 ^{ème}
EFFECTIFS DE MATCH							Faculté à 8	
SUPPLÉMENT							4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS							7 par équipe	
TABLES							Oui	
MOTIF							Oui	
DECLASSEMENT							3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT							Possibilité U14 F	
DIMENSION DES TERRAINS							1/2 terrain à 11	
ZONE D'ARRÊT DE BUT							Si temps spécifique : 50 à 66m x 60m	
MOISE-JOU							20m x 13m	
TAILLE DES BUTS							Ligne médiane	
TAILLE DES BALLONS							6m x 2,13m	
TEMPS DE JEU MAXI : HANG-ENTRE & AFFILIÉS							14	
DURÉE MAX DES RENCONTRES							10 minutes	
ENGAGEMENT							60 minutes	
COUP DE PIED DE BUT							Libre dans la zone interdite à 5m (distinction par la largeur des montants du but et la position de réparation) - placement hors des joueurs (5m 50m à 110)	
TOUCHE							À la main	
COULAGE							Au pied	
COUP-FRANCE							Coup-france direct et coup-france indirect	
COUP DE PIED DE REMANOIR							Oui	
MISE À DISTANCE DES JOUERS							Oui	
PRESE DE BALLE À LA MAIN OU D'ARRÊT SUR PASE EN RETOUR VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE							Interdit si on CF indirectement perpendiculairement à la ligne des 13m. Hors autorisation à 5m	
RELANCE D'ARRÊT DE BUT							Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol En cas CF indirectement perpendiculairement sur la ligne des 13m Non pénalisés	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR							Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE							2 arbitres - Assesseurs joueurs U12 - U13 (supplément de 15 minutes)	
PAUSE COACHING							2 minutes au milieu de chaque période	