



COUPE NATIONALE U13 PITCH

RÈGLEMENT SAISON 2018/2019

ARTICLE 1 : PARTICIPATION

Les équipes U13 disputant une compétition de District participent à la Coupe « Festival U13 » à 8 joueurs.

- ✓ Le nombre d'équipes engagées par Clubs n'est pas limité,
- ✓ Les équipes mixtes et les équipes exclusivement féminines sont autorisées,
- ✓ L'engagement des clubs est fait automatiquement par le District pour les équipes engagées en compétition départementale.
- ✓ **L'engagement est gratuit.**

ARTICLE 2 : CLASSEMENT

A l'issue de chaque rencontre, les équipes comptabilisent:

- pour une victoire, 4 points
- pour un nul, 2 points
- pour une défaite, 1 point
- pour un forfait ou un déclassement, 0 point (rencontre gagnée pour l'adversaire 2 buts à 0 et 4 points attribués).

A l'issue de ces trois rencontres, l'équipe qui compte le plus de points se voit attribuer la première place et ainsi de suite pour les suivantes.

En cas d'égalité au classement, les équipes ex-æquo sont départagées par:

- a) La somme des points acquis pour les seules rencontres ayant opposé les équipes à départager.
- b) L'épreuve technique
- c) Le nombre de buts marqués.
- d) Par la différence de but au cours de l'ensemble des rencontres.

ARTICLE 3 : REGLEMENT

La Coupe « Festival U13 » est organisée en conformité avec les règlements généraux, le statut fédéral des Jeunes et les Lois du Jeu qui régissent le Foot à 8 U13.



DEGAGEMENT DU GARDIEN

Lorsque le gardien de but est en possession du ballon dans les mains, le dégagement ne pourra pas se faire mains/pied (volée ou de ½ volée).

En cas d'infraction, l'arbitre sifflera un coup franc indirect à la limite de la surface de réparation (13 mètres).

ARTICLE 4 : PHASE DISTRICT

La phase départementale se déroule dans plusieurs centres, sur plusieurs tours, suivant le calendrier établi par la Commission d'organisation du District.

Pour chacun des tours, les équipes participent à un Challenge « Technique » avant le début des rencontres (protocole en annexe).

50 têtes. Aucune surface de rattrapage.

Durée des rencontres U 13

?? Poule de 4 équipes : 3 rencontres de 20 minutes sans mi-temps

?? Poule de 3 équipes : 2 rencontres de 2 x 15 minutes.

Attention : Lorsqu'une équipe est forfait dans une poule de 4 ou de 3, le temps de jeu des rencontres reste inchangé.

PREMIER TOUR

Un nombre de poules de 4 est défini en fonction du nombre d'équipes inscrites. Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés avec les meilleurs troisièmes pour atteindre 64 équipes. Une épreuve technique est mise en place (cf annexe).

SECOND TOUR

Les 64 sont répartis en 16 poules de 4. Les premiers de chaque poule sont qualifiés pour la finale départementale. Une épreuve technique est mise en place (cf annexe)

ARTICLE 5 : FINALE DISTRICT

La Finale District est organisée par la Commission d'organisation du District, en un lieu fixé par elle.

Elle réunit les 16 clubs qualifiés issus des phases départementales. Les équipes seront opposées sur 3 groupes d'épreuves :

Groupe 1 : 2 Défis Techniques (jonglerie et conduite) 25% des points

Groupe 2 : 2 Quiz règles du jeu et règles de vie 25% des points

Groupe 3 : 5 rencontres de 14 min 50% des points

Les 2 équipes qui totalisent le moins de points seront qualifiées pour la Finale Régionale.



Mise en place des rencontres

Les 16 équipes sont regroupées en une poule de 16 après tirage au sort intégral. Les équipes seront opposées selon la formule "ECHIQUIER" (règlement joint en annexe). Lors de cette finale, un club ne peut pas présenter plus d'une équipe.

Nombre total de rencontres : 5

Rencontre gagnée : 4 points

Rencontre nulle : 2 points

Rencontre perdue : 1 point

Rencontre perdue par pénalité ou forfait : 0 point

En cas d'égalité de points, « le défi conduite » départage les équipes.

Durée des cinq rencontres : 14 minutes sans mi-temps

ARTICLE 6 : FINALE LIGUE

La Finale Ligue est organisée par la Commission d'organisation de la LPIFF, en un lieu fixé par elle.

Elle réunit les 16 clubs qualifiés issus des phases départementales. Les équipes seront opposées sur 3 groupes d'épreuves :

Groupe 1 : 2 Défis Techniques (jonglerie et conduite) 25% des points

Groupe 2 : 2 Quiz règles du jeu et règles de vie 25% des points

Groupe 3 : 5 rencontres de 14 min 50% des points

L'équipe classée 1er est qualifié pour la Finale Nationale. Elle représente la Ligue de Paris-Ile de France.

ARTICLE 7 : RECOMMANDATIONS

-TERRAIN

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.

-FIXATION DES BUTS

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



ARTICLE 8 : QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Conformément aux R.G de la F.F.F (Article - 141 Vérification des licences):

1. Les arbitres exigent la présentation des licences sur la tablette du club recevant avant chaque match et vérifient l'identité des joueurs.
2. En cas de recours à une feuille de match papier, dans les conditions de l'article 139bis, les arbitres exigent la présentation des licences dématérialisées sur l'outil Footclubs Compagnon.

A défaut de pouvoir utiliser cet outil et si le club a imprimé une ou plusieurs licences sur papier libre, il peut présenter celle(s)-ci. Dans ce cas, l'arbitre se saisit de la ou des licence(s) concernée(s) et la/les transmet dans les meilleurs délais à l'organisme gérant la compétition.

Le cas échéant, pour les joueurs sous contrats L.F.P., le club présente la liste des joueurs concernés ou leurs licences dématérialisées, qu'il imprime depuis le logiciel Isyfoot.

Si un joueur ne présente pas sa licence, l'arbitre doit exiger : - une pièce d'identité comportant une photographie ou la copie de cette dernière si elle permet d'identifier le joueur concerné, la copie d'une pièce d'identité étant toutefois considérée comme une pièce d'identité non officielle, - la demande de licence avec la partie relative au contrôle médical dûment complétée dans les conditions de l'article 70 des présents règlements ou un certificat médical, (original ou copie) de non contre-indication à la pratique du football, établi au nom du joueur, et comportant le nom du médecin, la date de l'examen médical et sa signature manuscrite. Seul l'éducateur titulaire d'une licence ("Animateur Fédéral", "Éducateur Fédéral", "Technique Régionale" ou "Technique Nationale") peut inscrire son nom, prénom et numéro de licence dans le cadre réservé à l'éducateur sur la feuille de match.

3. Si la pièce d'identité présentée est une pièce officielle, ses références sont inscrites sur la feuille de match.
4. S'il s'agit d'une pièce d'identité non-officielle, l'arbitre doit la retenir, si le club adverse dépose des réserves, et l'adresser dans les 24 heures à l'organisme responsable de la compétition qui vérifie si la photo correspond à celle apposée sur la licence, ainsi que son droit à prendre part à la rencontre.
5. Si le joueur ne présente pas de licence, ou à défaut, s'il ne présente pas une pièce d'identité et la demande de licence dûment complétée dans les conditions susvisées ou un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football, ou s'il refuse de se



dessaisir de la pièce d'identité non officielle, l'arbitre doit lui interdire de figurer sur la feuille de match et de prendre part à la rencontre. Dans le cas où l'équipe adverse déposerait des réserves préalables sur la participation de ce joueur et où l'arbitre lui permettrait cependant de prendre part au match, l'équipe de ce joueur aurait match perdu par pénalité si lesdites réserves sont régulièrement confirmées.

6. Ces dispositions s'appliquent à toutes les catégories de joueurs, les Ligues régionales pouvant toutefois prendre, pour leurs compétitions, les mesures qui leur paraissent convenables pour les joueurs ou joueuses licenciés U6 à U13 et U6 F à U13 F, mais seulement en ce qui concerne la justification de l'identité du joueur, la production de la demande de licence dûment complétée dans les conditions susvisées ou la production d'un certificat médical de non contre-indication étant, à défaut de présentation d'une licence, toujours obligatoire pour participer à une rencontre.

7. Les dispositions du présent article ne sont pas applicables lors des rencontres des compétitions, ou phases de compétitions, se déroulant sous forme de tournois auxquelles les joueurs ne présentant pas de licence ne peuvent participer.

Rappel : Article 160 des règlements généraux de la FFF : Nombre de joueurs « Mutation »

« Toutefois, pour les pratiques à effectif réduit, le nombre de joueurs titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrits sur la feuille de rencontre est limité à quatre dont deux maximums ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des présents règlements ».

Les clubs en infraction avec l'article 160 des règlements généraux de la FFF seront disqualifiés.

- Le Responsable d'équipe identifié sur la feuille de rencontre doit être licencié « Educateur » ou Dirigeant » pour s'asseoir sur le banc de touche.

Les joueurs et les joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club.

En aucun cas, un joueur ou une joueuse ne peut jouer dans plusieurs équipes lors d'un même tour d'épreuve.

ARTICLE 9 : SANCTIONS

7.1 - FORFAITS :

Ils sont déterminés par la Commission d'organisation départementale. L'amende est fixée chaque saison par le Comité Directeur. Pour les forfaits avisés, le Club doit avertir le District huit jours ouvrables avant la date prévue pour la rencontre, afin de pouvoir inviter un autre club.



7.2 - LES CAS NON PREVUS :

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'organisation responsable de la compétition et en dernier ressort par le Comité de Direction du District.



ANNEXE TECHNIQUE 1^{er} et 2^{eme} TOUR

Une épreuve technique au choix avant chaque rencontre

Chaque rencontre est précédée d'une épreuve technique définie par la commission CFAER. En cas de rencontre nulle, le résultat de la série sera déterminant.

- «Coup de pied de réparation»
- «1c1 après conduite»

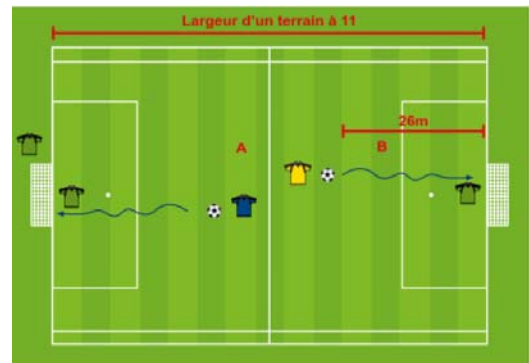
Organisation des coups de pieds de réparation

- ✓ 4 tireurs par rencontre
- ✓ Faire tirer une fois tout le monde
- ✓ Dont le gardien de but
- ✓ En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème tireur s'avance ...



Organisation des 1 C 1 avec les gardiens

- ✓ Départ à 26 m du but, 6'' pour tirer au but
- ✓ Si le ballon est remis en jeu par le poteau, la barre ou le gardien, possibilité de retirer dans la limite des 6''.
- ✓ Utiliser les deux buts. Départ simultané sur chacun des buts.
- ✓ 4 joueurs par équipe participent.
- ✓ En cas d'égalité à la fin de la série un 5ème joueur s'avance ...





FORMULE ECHIQUIER

Les rencontres se déroulent selon la formule « ECHIQUIER ». Les équipes sont réparties en 2 groupes de 8 équipes à partir d'un tirage au sort.

Les 2 poules jouent en alternance :

15H00 Poule A, 4 terrains / 4 rencontres

15H15 Poule B, 4 terrains / 4 rencontres

- Rencontre 1 : déterminé à partir du tirage au sort

- Classement 1

- Rencontres 2 : 1er vs 2ème, 3ème vs 4ème, 5ème vs 6ème, 7ème vs 8ème.

- Classement 2

- Rencontres 3

- Classement 3

- Rencontres 4

- Classement final

- Les points :

Victoire = 4 pts, Nul = 2 pts, Défaite = 1 pt, Défaite par pénalité = 0 pt.

Aucune équipe ne peut rencontrer deux fois le même adversaire. Le cas échéant, ce sera la suivante au classement.

Lorsque le rassemblement est composé d'un nombre impair d'équipes, l'équipe exemptée est celle qui est classée dernière à l'issue de chaque classement.

L'équipe exemptée marque automatiquement 4 points (0 but pour, 0 but contre).

Aucune équipe n'est exemptée 2 fois. Le cas échéant, ce sera l'équipe la précédant au classement et n'ayant pas été exemptée.

En cas d'égalité au nombre de points entre 2 ou plusieurs équipes à la suite d'une rencontre, il est tenu compte des dispositions suivantes :

Si égalité de points au classement, les deux équipes se départagent avec le Défi Conduite (au 10^{ème} de seconde), puis tirage au sort.

Nombre de rencontres : 5

Durée des rencontres : 14 minutes sans mi-temps.



AMENDES PREVUES

Licence manquante	4€/ licence
Disqualification Festival U13 et challenge Mercier -1er tour	10€
Forfait non avisé Festival U13 et challenge Mercier -1er tour	15€
Disqualification Festival U13 et challenge Mercier - 2eme tour	20€
Forfait non avisé Festival U13 et challenge Mercier - 2eme tour	30€
Disqualification Festival U13 et challenge Mercier - 3eme tour	30€
Forfait non avisé Festival U13 et challenge Mercier - 3eme tour	40€
Disqualification Festival U13 et challenge Mercier - Finale	80€
Forfait non avisé Festival U13 et challenge Mercier – Finale	120€