

Règlement du Critérium Interdépartemental U13

Article premier. - **Titre et Challenge.**

La Ligue de Paris Ile de France organise annuellement sur son territoire une épreuve intitulée Critérium Interdépartemental U13 à 11 réservée aux clubs libres sur invitation.

Article 2. - **Commission d'Organisation.**

La Commission des Compétitions Seniors et Jeunes est chargée en collaboration avec la Direction Générale et le Département des Activités Sportives de la L.P.I.F.F. de l'organisation de cette compétition.

Article 3. - **Engagements.**

Nombre de clubs participant à cette épreuve : **40**

L'engagement du club à cette épreuve est soumis à :

- L'étude des critères du formulaire d'engagement,
- La validation de cette candidature par le Comité de Direction de la L.P.I.F.F..

Article 4. - **Calendrier.**

Les matches se jouent le Samedi suivant selon le calendrier établi par la L.P.I.F.F.

Le coup d'envoi des rencontres est compris entre 11h30 et 16h00 sur le terrain du club premier nommé, sauf accord écrit des deux clubs.

Les équipes ont la faculté de disputer leur rencontre à une date autre que celle prévue au calendrier, après accord écrit des 2 clubs et validation de la L.P.I.F.F. (étude du motif de la demande de report).

Seul le Festival Foot U13 est prioritaire sur le Critérium Interdépartemental U13 à 11

Article 5. - **Système de l'Epreuve.**

5.1 - Le Critérium Interdépartemental U13 à 11 se joue par matches " aller " et " retour " qui ne peuvent pas se dérouler sur le même terrain, sauf dérogation spéciale et exceptionnelle accordée par la Commission compétente.

Des sanctions peuvent être prises envers les clubs contrevenants.

5.2 - Classement :

Conformément à l'article 14 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

5.3 - Structure de l'épreuve :

Le Critérium Interdépartemental U13 à 11 est composé de 4 groupes de 10 équipes.

A l'issue de la saison il n'y a ni montées ni descentes.

L'engagement des équipes la saison suivante se fait sur une invitation après études des critères définis sur la fiche d'engagement

Article 6. - **Terrains.**

6.1 - Les équipes disputant le Critérium Interdépartemental U13 à 11 doivent avoir un terrain classé au niveau correspondant à la compétition disputée (synthétique ou pelouse – les terrains schiste ou stabilisé sont interdits).

6.2 - Les rencontres ont lieu le samedi après-midi suivant le calendrier établi par la L.P.I.F.F..

Article 7. – Temps de jeu.

Par dérogation au règlement Sportif Général, il est tenu compte du nombre de joueurs (ou joueuses) présent(e)s au coup d'envoi du match pour déterminer le temps de jeu :

Nombre joueurs (ou joueuses) présent(e)s par équipe	Temps de jeu
de 13 à 15 joueurs (ou joueuses)	60mn (2x30mn)
12 joueurs (ou joueuses)	50mn (2x25mn)
11 joueurs (ou joueuses)	40mn (2x20mn)
Moins de 11 joueurs	Le match ne peut pas se dérouler Forfait de l'équipe concernée

Le club s'engage à ce que chaque joueur inscrit sur la feuille de match :

- Participe à 50% du temps de jeu au minimum.
- Débute une des 2 périodes.

Article 8. – Qualifications et Participation.

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..

Rappel : le nombre de joueurs titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrits sur la feuille de match est limité à **4 (QUATRE) dont 1 (UN)** maximum ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des Règlements Généraux de la F.F.F.

Conditions de participation
U14F → sans limitation
U13 → sans limitation
U12 → interdit
U11 → interdit

Article 9: Obligations encadrement technique

Les clubs participant au Critérium Interdépartemental U13 à 11 sont tenus d'utiliser les services d'un éducateur, présent sur le banc de touche et inscrit sur la feuille de match dans la rubrique « banc de touche », titulaire :

- au minimum du diplôme Certificat Fédéral Football 2 (CFF2) ou initiateur 2^{ème} niveau
- d'une licence Educateur pour la saison en cours.

Article 10. - Remplacement des Joueurs.

Il peut y avoir 4 joueurs (ou joueuses) remplacé(e)s.

Les joueurs (ou joueuses) remplacé(e)s peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant(e) et à ce titre, revenir sur le terrain sous condition d'être inscrit(e) sur la feuille de match avant la rencontre.

Article 11. - Couleurs.

Conformément à l'article 16, alinéa 1 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Article 12. - Ballons.

Conformément à l'article 16, alinéa 2 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Pour le Critérium Interdépartemental U13 à 11, il est utilisé le ballon n°4.

Article 13. - Port des Protège -Tibias.

Conformément à l'article 16, alinéa 3 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Article 14. - Arbitres.

Conformément à l'article 17 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

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

La rencontre est arbitrée par :

14.1 Arbitrage central :

- un arbitre présenté par le club recevant et désigné
- un Dirigeant présenté par le club recevant ou un arbitre présenté par le club visiteur.
- un Jeune Arbitre présenté par le club recevant.

14.2 Préconisations : Arbitres assistants

- Les joueurs remplaçants accompagnés d'un adulte licencié
Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.
Période maximale de 15mn par joueur.

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 inscrite sur la feuille de match.

Article 15. - Forfaits.

Conformément à l'article 23 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Article 16. - Feuilles de Match.

Conformément à l'article 13 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Il peut être inscrit sur la feuille de match 15 joueurs maximum.

Utilisation d'une Feuille de Match Informatique.

Le résultat de l'épreuve technique doit être indiqué dans les observations d'après match sur la FMI

Article 17. - Accompagnateurs et Délégués aux Arbitres.

Conformément à l'article 19 du R.S.G. de la L.P.I.F.F..

Article 18. - Application des Règlements.

Dans tous les cas non contraires au présent règlement, les Statuts et le Règlement Sportif Général de la L.P.I.F.F. sont applicables au Critérium Interdépartemental U13 à 11.

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission compétente et en dernier ressort par le Comité Directeur de la Ligue sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires.

ANNEXE au RÉGLEMENT

ÉPREUVE TECHNIQUE – MATCH ALLER : (navette 4x5m)

➤ **Règlement :**

Toutes les équipes invitées au Critérium Interdépartemental U13 participent obligatoirement à l'épreuve du parcours technique.

Cette épreuve est organisée avant le début des rencontres. Les résultats chiffrés sont inscrits sur la fiche.

Les 15 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s) par l'éducateur adverse avant le début de l'épreuve et participe(nt) à 2 défis (les gardiens de but ne peuvent pas être choisis dans ce cas).

➤ **Implantation :**

2 ateliers côte à côte distants 3 mètres

Chaque atelier est composé de deux jalons distants de 5 mètres l'un de l'autre pour assurer le slalom.

➤ **Protocole :**

Il ne s'agit pas d'un relais, un joueur de chaque équipe se positionne et réalise le circuit demandé.

Départ ballon au pied derrière le jalon et démarrage au choix, à droite ou à gauche de ce jalon.

Parcours (2 huit), soit 4 fois 5 mètres en conduite de balle.

Le joueur qui arrête le ballon derrière la ligne avec le pied en 1^{er} rapporte un point à son équipe.

Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chaque équipe marque un point.

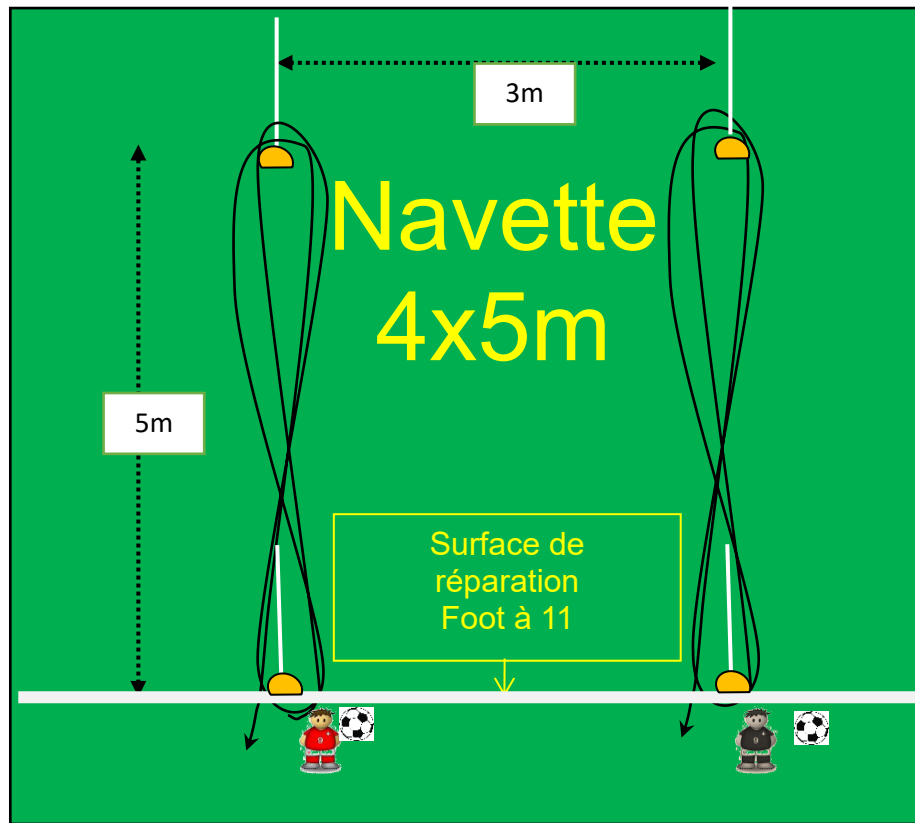
Si au cours du parcours, un joueur fait tomber le plot ou le « constri », le point est attribué à l'équipe adverse.

15 défis se succèdent (du n°1 au n°15).

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours.

À l'issue de l'épreuve, on effectue le total des points et l'équipe qui a le plus grand nombre de points remporte le bonus.

En cas d'égalité, chaque équipe obtient 1 point.



Date:.....			
Nom du club recevant		Nom du club visiteur	
.....		
...		...	
Ordre de passage des joueurs	Points	Ordre de passage des joueurs	Points
joueur 1		joueur 1	
joueur 2		joueur 2	
joueur 3		joueur 3	
joueur 4		joueur 4	
joueur 5		joueur 5	
joueur 6		joueur 6	
joueur 7		joueur 7	
joueur 8		joueur 8	
joueur 9		joueur 9	
joueur 10		joueur 10	
joueur 11		joueur 11	
joueur 12		joueur 12	
joueur 13		joueur 13	
joueur 14		joueur 14	
joueur 15		joueur 15	
Total		Total	

ANNEXE au RÉGLEMENT

ÉPREUVE TECHNIQUE – MATCHS RETOURS : LA JONGLERIE

1 - Toutes les Équipes invitées au Critérium Interdépartemental U13 participent obligatoirement à l'épreuve de Jongleries lors des matchs retour.

2 - Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats chiffrés seront inscrits sur la fiche réglementaire – l'équipe vainqueur sera indiqué sur la Feuille de Match Informatique rubrique *observations d'après match*.

3 - Il sera tenu compte du Total des **10** meilleurs résultats, sur les **15** participant(e)s de chaque Équipe, sur l'ensemble des contacts (Pieds et Tête).

4 - Limitation à **50** contacts Pied Droit ET **50** contacts Pied Gauche

Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint. Départ avec les pieds pour la jonglerie pieds et avec les mains pour la jonglerie tête.

5 - En cas d'égalité, dans le Total des contacts, les Équipes seront départagées suivant l'ordre ci-dessous :

A - ADDITION AU TOTAL DES 10 MEILLEURS

- a) le Total du meilleur 11^{ème},
- b) le Total du meilleur 12^{ème},
- c) le Total du meilleur 13^{ème},
- d) le Total du meilleur 14^{ème}.
- e) le Total du meilleur 15^{ème}.

B - CONTACTS DES PIEDS SEULEMENT

1. Total des 10 meilleurs,
2. Additionner au Total des 10 meilleurs,
 - a) le Total du meilleur 11^{ème},
 - b) le Total du meilleur 12^{ème},
 - c) le Total du meilleur 13^{ème},
 - d) le Total du meilleur 14^{ème}.
 - e) le Total du meilleur 15^{ème}.

C - Prendre en compte le nombre d'essais qu'auront effectué les Équipes pour réaliser leur Total de contacts sur l'ensemble des Jongleries :

- 1^{er} : Nombre d'essais des 10 meilleurs,
2^{ème} : en prenant le 11^{ème} joueur,
3^{ème} puis le 12^{ème} joueur...ainsi de suite jusqu'au 15^{ème} joueur