

# Règlement du Critérium Régional U12

## Article premier. - Titre et Challenge.

La Ligue de Paris Ile de France organise annuellement sur son territoire une épreuve intitulée Critérium Régional U12 réservée aux clubs libres sur invitation.

## Article 2. - Organisation

L'organisation et la gestion de cette épreuve sont assurées par la Ligue de Paris Ile de France de Football.

## Article 3. - Engagements

Nombre de clubs participant à cette épreuve : 80

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

- L'étude 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).

## Article 5. - Système de l'épreuve

Le fonctionnement de l'épreuve est le même pour les 2 catégories d'âge :

80 équipes réparties en 2 niveaux :

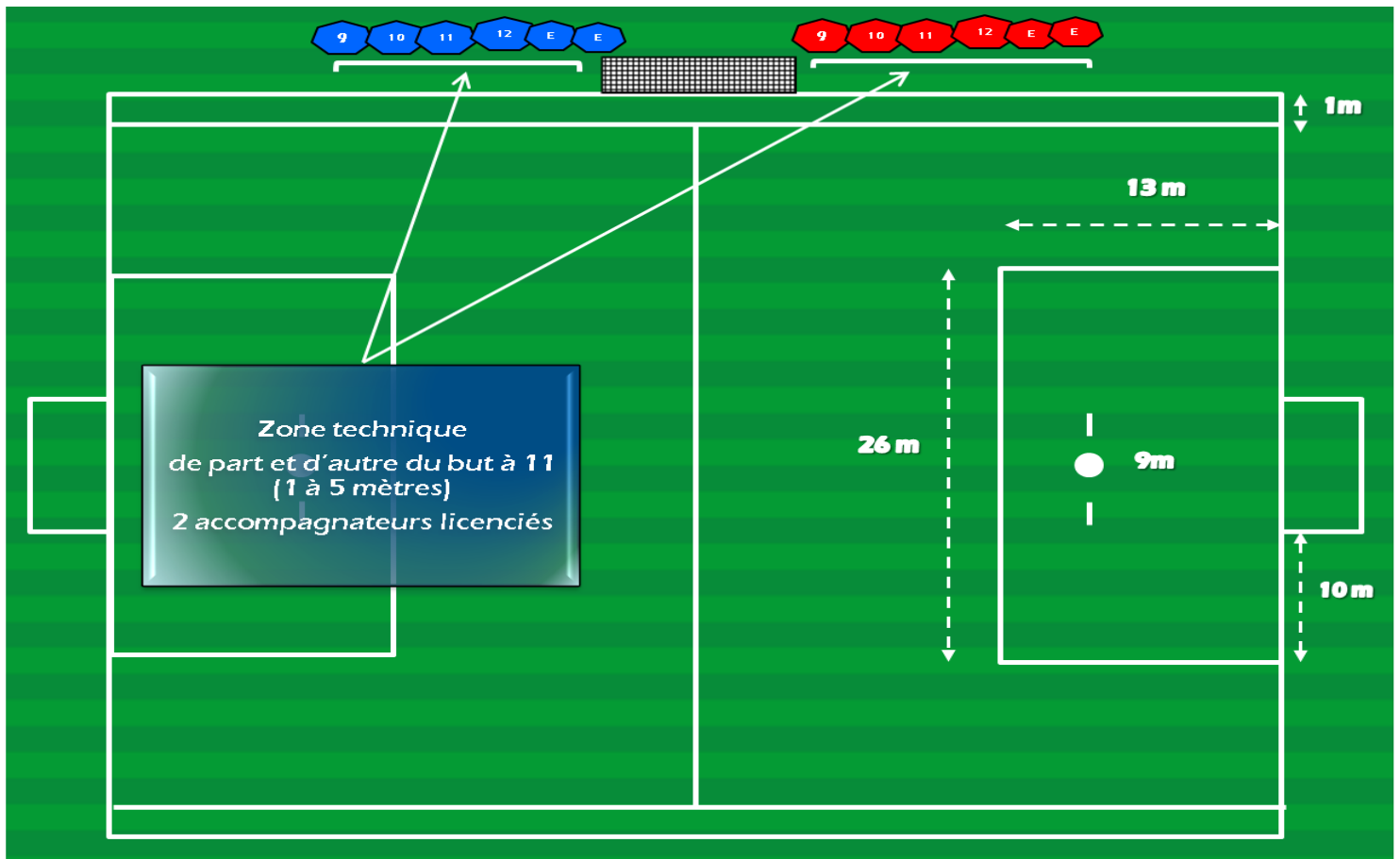
Niveau ELITE :	Niveau ESPOIRS :
32 équipes réparties en 4 poules de 8 équipes	48 équipes réparties en 6 poules de 8 équipes
<p><b>Phase 1 :</b> 7 journées de septembre à décembre.</p> <p><b>Phase 2 :</b> 7 journées de janvier à mai.</p> <p><b>Phase Futsal:</b> 1 journée le 22/23 ou 29/30 janvier 2022</p> <p>Pour le Futsal, chaque club doit se positionner sur une des dates arrêtées au calendrier pour l'accueil de la phase futsal (mise à disposition d'un gymnase le samedi après-midi ou le dimanche matin) au plus tard le 03 décembre 2021.</p>	

## Article 6. - Terrains – Rencontres

### 6.1 Les terrains :

Les rencontres du Critérium Régional U12 doivent se dérouler sur un terrain respectant les conditions suivantes :

- longueur : 60 à 70 mètres, largeur : 45 à 55 mètres (tolérance 2/3 mètres + ou -)
- buts réglementaires Foot à 9 (6m x 2m)
- Surface de réparation 26mx13m (pour le traçage de la surface de réparation, s'il n'est pas possible de la tracer sur l'ensemble du terrain, il est possible d'utiliser des coupelles ou des galettes de couleur (coupelles plates) pour matérialiser les 4 angles).
- Type de terrain : pelouse ou synthétique. Les terrains schiste ou stabilisé sont interdits.



### 6.2 Les rencontres:

Le coup d'envoi des matchs est fixé entre 11h30 et 16h00

La Durée d'un match est de 60 minutes en deux périodes de 30 minutes

Chaque rencontre est précédée de l'épreuve technique (règlement en annexe).

### **La pause coaching:**

En raison de la présence et de la circulation toujours importante du virus dans notre région en début de saison, la pause coaching prévue à la 15<sup>ème</sup> minute de chaque période est suspendue.

### **Protocole d'avant match :**

En raison de la présence et de la circulation toujours importante du virus dans notre région en début de saison, toutes les animations sont interdites. Pas de protocole d'avant match et d'après match entre joueurs et arbitres (les poignées de mains sont interdites).

## **Article 7. - Qualification, Mutations et participation**

### **7.1 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..

Participation:

U13F → sans limitation

U12 → sans limitation

U11 → sans limitation

U10 → 3 maximum

*sauf s'il leur est interdit de pratiquer dans les compétitions de catégorie d'âge supérieure à celle de leur licence*

### **7.2 Mutations :**

Conformément à l'article 160 des RG de la FFF, pour les pratiques à effectif réduit (c'est-à-dire celles impliquant moins de 11 joueurs titulaires), le nombre de joueurs titulaires d'une licence Mutation pouvant être inscrits sur la feuille de match est limité à quatre dont deux maximum ayant changé de club hors période normale au sens de l'article 92.1 des Règlements Généraux de la F.F.F..

### **7.3 Participation :**

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

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

Les remplaçants doivent obligatoirement porter une chasuble.

Par dérogation aux dispositions des Règlements Généraux, les réserves ou réclamations sur la participation et la qualification des joueurs ne sont pas de nature à remettre en cause le résultat d'une rencontre. En revanche, le non-respect par un club des dispositions réglementaires en vigueur pourra être retenu pour l'appréciation de la participation du club la saison suivante.

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. - Obligations encadrement technique**

Les clubs participant au Critérium Régional U12 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<sup>ème</sup> niveau
- d'une licence Educateur pour la saison en cours.

## Article 9. - 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.

La rencontre est arbitrée par :

### 9.1 Arbitrage central :

- un arbitre 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.

### 9.2 Préconisations : 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 inscrite sur la feuille de match.

## Article 10. - 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.

## Article 11. - Feuilles de Match

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

Une Feuille de Match Informatique est utilisée

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

## Article 12. - Lois du jeu

✓ Le Hors jeu :

Identique à celle du jeu à 11, c'est-à-dire « en 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 :

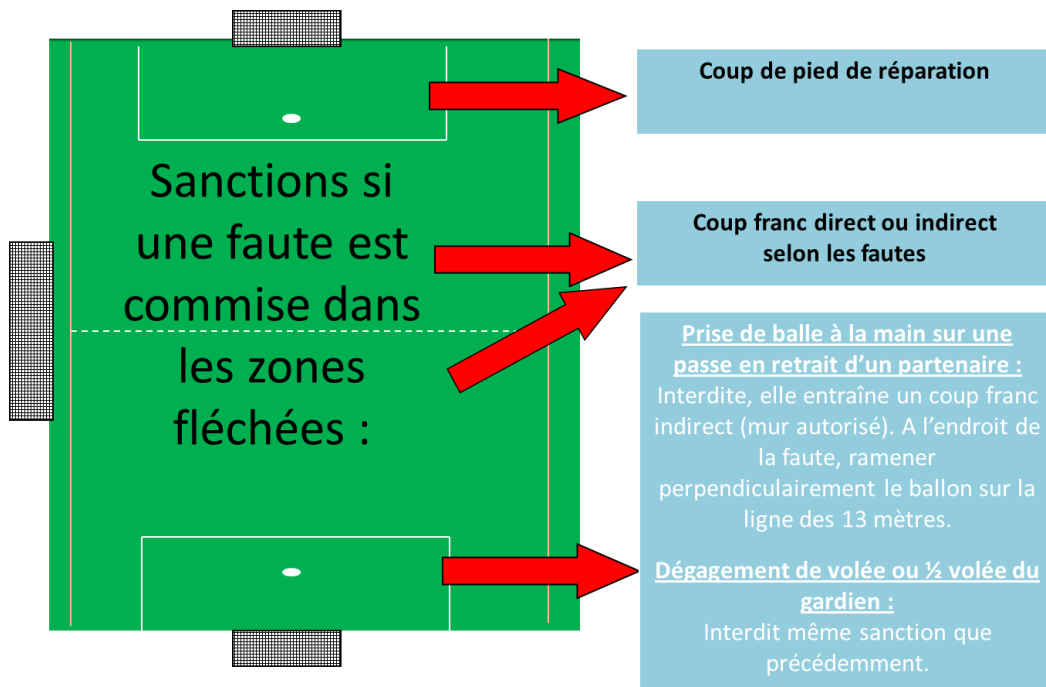
- Jouer de manière jugée dangereuse,
- Faire obstacle à l'évolution de l'adversaire,
- Empêcher le gardien de lâcher le ballon des mains,.
  
- Fautes spécifiques du gardien entraînant un coup franc indirect :
  - Prendre le ballon à la main sur une passe en retrait du pied d'un partenaire\*.
  - Dégager 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 cours du jeu, lorsque le gardien est 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.

Attitude de l'arbitre après avoir sifflé un coup franc indirect :

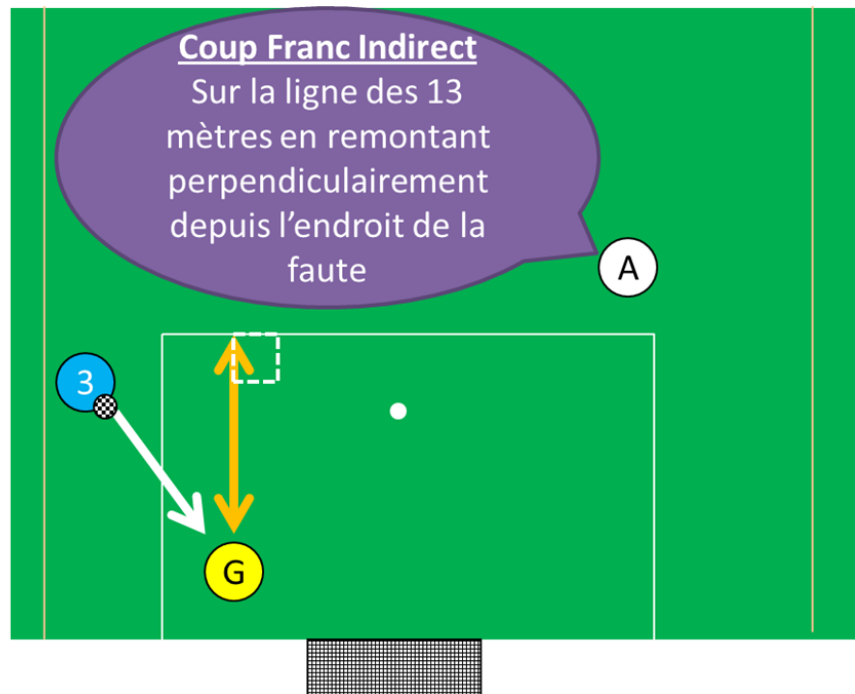
- L'arbitre lève la main à la verticale jusqu'à ce que le ballon soit joué et touché par un second joueur ou soit sorti des limites du terrain.



✓ Les coups francs :

Catégories /Domaine	U12/U13
Coups Francs	Directs et indirects
Distances des joueurs adverses	6 m
Coup de pied de pénalité	Supprimé
Passe en retrait au gardien	Règles football à 11 sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m Mur autorisé
Dégagement gardien	Par le gardien - Pas de volée, ni de ½ volée. sinon coup franc indirect ramené perpendiculaire à la ligne des 13 m

**Coup Franc Indirect sur faute du gardien**



### Article 13. - Classements

Décompte des points :

- . Victoire **3 points**
- . Nul **1 point**
- . Perdu **0 point**
- . Forfait **-1 point**

. Vainqueur de l'épreuve technique : Bonus 1 point

Si le résultat de l'épreuve technique n'est pas indiqué ou transmis après un rappel, le point de bonus sera attribué à l'équipe visiteuse.

En cas d'égalité, le règlement du football à effectif réduit est appliqué et les équipes sont départagées de la façon suivante:

- 1- par la somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager (goal average particulier).
- 2- par la différence entre les buts marqués et encaissés pour l'ensemble des rencontres de la poule (goal average général).
- 3- par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres de la poule.

Le départage des équipes entre poules se fait en prenant en compte les critères suivants :

1. Pour les équipes classées entre la 1<sup>ère</sup> et la 4<sup>ème</sup> place :

Le nombre de points obtenus dans les rencontres qui les ont opposées aux équipes classées de la 1<sup>ère</sup> à la 4<sup>ème</sup> place de leur poule.

Pour les équipes classées entre la 5<sup>ème</sup> et la 8<sup>ème</sup> place :

Le nombre de points obtenus dans les rencontres qui les ont opposées aux équipes classées de la 5<sup>ème</sup> et la 8<sup>ème</sup> place de leur poule.

2. par le nombre de points supplémentaires obtenus lors de l'épreuve technique.
3. par la différence entre les buts marqués et encaissés pour l'ensemble des rencontres de la poule (goal average général).
4. par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres de la poule.

### Article 14. - Forfaits / matches neutralisés (rencontres non jouées avant la date butoir)

Une rencontre non jouée en cours de saison (forfait ou neutralisée) entraîne l'exclusion du Club en Critérium Régional U12 la saison suivante, sauf cas particulier qui sera étudié par l'Equipe Technique Régionale.

### Article 15 : Application des Règlements

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation et en dernier ressort par le Comité Directeur de la Ligue de Paris – Ile de France sauf pour les cas disciplinaires.

**CRITERIUM REGIONAL U12**

**ANNEXE au RÉGLEMENT**

**DISPOSITIONS CONCERNANT L'ÉPREUVE TECHNIQUE – phase 1**  
**(navette 4x5m)**

➤ **Règlement :**

Toutes les équipes invitées au Critérium Régional U12 participent obligatoirement à l'épreuve du parcours technique.

Le vainqueur de cette épreuve se voit attribuer un point supplémentaire au résultat de la rencontre. En cas d'égalité à l'issue de l'épreuve, chaque club bénéficie d'un point.

Cette épreuve est organisée avant le début des rencontres. Les résultats chiffrés sont inscrits sur la fiche et envoyés avec la feuille de match.

Les 12 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<sup>er</sup> 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.

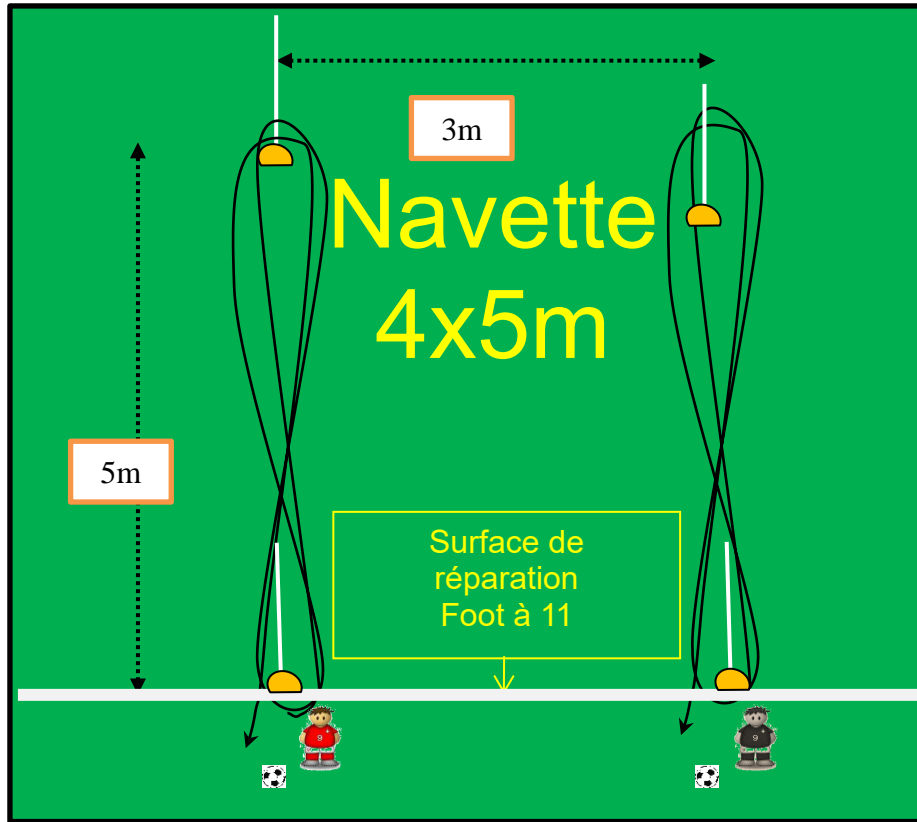
Douze défis se succèdent (du n°1 au n°12).

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

A 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	
Total		Total	

**ANNEXE au RÉGLEMENT**

**DISPOSITIONS CONCERNANT L'ÉPREUVE TECHNIQUE – phase 2**  
**(la jonglerie)**

**1** - Toutes les Équipes invitées au Critérium Régional U12 participent obligatoirement à l'épreuve de Jongleries.

Le vainqueur de cette épreuve se verra attribuée 1 point supplémentaire au résultat de la rencontre.

**2** - Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats chiffrés seront inscrits sur la fiche règlementaire.

**3** - Il sera tenu compte du Total des **8** meilleurs résultats, sur les **12** participant(e)s de chaque Équipe, sur l'ensemble des contacts (Pieds et Tête).

**4** - Limitation à **50** contacts Pied Droit, **50** contacts Pied Gauche et **50 Têtes**.

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 8 MEILLEURS**

- 1<sup>er</sup> du Total du 9<sup>ème</sup>.
- 2<sup>ème</sup> du Total du 10<sup>ème</sup>,
- 3<sup>ème</sup> du Total du 11<sup>ème</sup>,
- 4<sup>ème</sup> du Total du 12<sup>ème</sup>.

**B - CONTACTS DES TÊTES SEULEMENT**

- 1<sup>er</sup> : Total des 8 meilleurs,
- 2<sup>ème</sup> : Additionner au Total des 8 meilleurs,
  - a) le Total du 09<sup>ème</sup>,
  - b) le Total du 10<sup>ème</sup>,
  - c) le Total du 11<sup>ème</sup>,
  - d) le Total du 12<sup>ème</sup>.

**C - CONTACTS DES PIEDS SEULEMENT**

- 1<sup>er</sup> : Total des 8 meilleurs,
- 2<sup>ème</sup> : Additionner au Total des 8 meilleurs,
  - a) le Total du 09<sup>ème</sup>,
  - b) le Total du 10<sup>ème</sup>,
  - c) le Total du 11<sup>ème</sup>,
  - d) le Total du 12<sup>ème</sup>.

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

- 1<sup>er</sup> : Nombre d'essais des 8 meilleurs,
- 2<sup>ème</sup> : en prenant le 09<sup>ème</sup> joueur,
- 3<sup>ème</sup> puis le 10<sup>ème</sup> joueur...ainsi de suite jusqu'au 12<sup>ème</sup> joueur