



# REGLEMENT CHALLENGE MAURICE DANSAC - U13

## Article 1 : Participation

Le Challenge Maurice Dansac est réservé :

- Aux équipes 1 éliminées du 1<sup>er</sup> tour du Festival Foot Pitch U13
- Aux équipes 2 engagées automatiquement
- Aux autres équipes réserves, sur engagement avant la date fixé par la commission des jeunes de la saison en cours

La commission des Jeunes reste seule compétente pour la désignation des exempts que nécessite l'organisation de cette épreuve.

Les cas non prévus au règlement seront tranchés en première instance par la commission départementale des jeunes.

## Article 2 : Organisation de la Compétition

Le Challenge Maurice Dansac est organisé sur 4 journées (3 tours qualificatifs et une finale à 8 équipes).

Les dates correspondantes à ces différentes journées sont publiées au calendrier général du District.

La Finale : Samedi inscrit au calendrier général et lieu à définir.

### Organisation du 1<sup>er</sup> tour

Les équipes, citées à l'article 1<sup>er</sup>, participent au 1er tour et sont réparties en poules de 4 équipes. Dans le cas où le nombre des équipes engagées n'est pas un multiple de 4, alors les poules de 4 seront complétées par des poules de 3 équipes.

32 équipes seront qualifiées pour le second tour selon les modalités suivants :

- Les premiers de chaque poule
- Les seconds de chaque poule
- Puis en premier lieu, les meilleurs troisièmes issus des poules de 4 équipes dont l'ensemble des matchs se sont effectivement déroulés
- Puis, les meilleurs troisièmes issus des poules de 3 équipes dont l'ensemble des matchs se sont effectivement déroulés

Dans le cas où des plateaux compteraient un ou plusieurs forfaits se soldant par une confrontation directe entre deux équipes, seul le vainqueur du match sera qualifié pour le tour suivant.

Le nombre de meilleurs troisièmes dépendra du nombre de poule, donc du nombre d'équipes engagées.

### Organisation du 2<sup>nd</sup> tour

Participant au 2<sup>ème</sup> tour, les équipes qualifiées du 1<sup>er</sup> tour du Challenge Dansac, soit au total 32 équipes. Elles seront réparties en 8 poules de 4 équipes.

Les équipes classées 1<sup>ères</sup>, 2<sup>èmes</sup> de chaque poule seront qualifiées pour le 3<sup>ème</sup> tour (soit 16 équipes).



# REGLEMENT CHALLENGE MAURICE DANSAC - U13

Toutefois, une seule équipe par club pourra participer au 3<sup>ème</sup> tour. Le cas échéant, l'équipe classée 3<sup>ème</sup> de la poule concernée sera repêchée.

## Organisation du 3<sup>ème</sup> tour

Participant au 3<sup>ème</sup> tour, les 16 équipes qualifiées du 2<sup>ème</sup> tour. Elles seront réparties en 4 poules de 4 équipes.

Les équipes classées 1<sup>ères</sup> et 2<sup>èmes</sup> de chaque poule seront qualifiées pour la finale (soit 8 équipes).

## Organisation du 4<sup>ème</sup> tour : Finale Départementale

Participant à la Finale Départementale les 8 équipes qualifiées au 3<sup>ème</sup> tour (date et lieu à définir).

## Article 3 : Classements - Qualification

A l'issue de chaque tour, dans chaque poule, un classement sera établi, par addition de points cumulés match après match, en fonction du barème suivant :

- 3 points pour un match gagné,
- 1 point pour un match nul,
- 0 point pour un match perdu,
- 1 point pour un match perdu par forfait ou par pénalité.

Ordre du classement :  
1 - Nombre total de points  
2 - Jongleries  
3 - Goal average particulier  
4 - Goal average général

Dans les poules qui enregistrent un ou plusieurs forfaits, les points du forfait seront comptabilisés pour le classement final de la poule.

## **Équipe absente / Forfait :**

A chaque tour, si une équipe est absente, elle sera déclarée forfait et éliminée du challenge Maurice Dansac.

## Article 4 : Temps de jeu

Dans chaque poule, toutes les équipes se rencontrent comme suit :

### Poule de 4 équipes :

A contre B,  
C contre D,  
A contre C,  
B contre D,  
A contre D,  
B contre C.

Temps du jeu 1 fois 20 min

Temps de jeu total : 3 x 20 = 60 minutes



# REGLEMENT CHALLENGE MAURICE DANSAC - U13

En cas d'absence d'une équipe au plateau : poule de 3 équipes :

A contre B

A contre C

B contre C

Temps de jeu 2 x 15 minutes. Temps de jeu total : 2 X 30 = 60 minutes

**Un temps de coaching** de 1 minute 30 par équipe par match peut être pris quand l'éducateur le souhaite.

## Article 5 : Epreuve de Jongleries obligatoire

**A chaque tour, avant les rencontres, toutes les équipes présentes participent à cette épreuve.**

Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (pied droit, pied gauche et tête).

Chaque équipe fera **le total de ses résultats** sur les 8 meilleurs résultats limités à :

- 50 contacts pied gauche
- 50 contacts pied droit
- 50 contacts têtes

**2 essais (pas de réchappe**, c'est-à-dire aucune autre surface de contact).

Pour les jongleries pieds, le départ du ballon s'effectuera au sol avec possibilité pour le pied faible de lever le ballon avec le pied fort.

En cas d'égalité dans le total des contacts, les équipes seront départagées comme suit :

- 1 - Addition au total des 8 meilleurs
  - 1 du total du 9<sup>ème</sup>
  - 2 du total du 10<sup>ème</sup>
  - 3 du total du 11<sup>ème</sup>
  - 4 du total du 12<sup>ème</sup>

2 – Total contacts des « têtes » des 8 meilleurs

3 – Total contacts des « pieds » des 8 meilleurs

Si une équipe n'effectue pas les jongleries, elle sera déclarée forfait et éliminée du challenge Maurice Dansac.

## Article 6 : Horaires

A chaque tour, rendez-vous des équipes à 13h45

Coup d'envoi des rencontres à 14h30.



# REGLEMENT CHALLENGE MAURICE DANSAC - U13

## Article 7 : Participation des joueurs

Chaque équipe aura droit à **12 joueurs** inscrits sur la feuille de match (*les U11 peuvent participer avec un maximum de 3 joueurs*). *Trois joueuses U14 (âgées de 13 ans) peuvent également participer.*

Chaque équipe devra obligatoirement être en mesure de proposer la liste (avec photos) de ses licenciés de la saison en cours soit par l'accès à l'application « Footclubs Compagnon » avant le début de chaque match, soit par l'extraction de la liste des licences via footclubs.

Dans le cas contraire, le (ou les) joueur(s) concerné(s) n'y figurant pas, ne peut (peuvent) prendre part à la rencontre.

## Extrait article 6 des règlements des compétitions de jeunes

*Une équipe ne comprendra aucun joueur ayant participé à la dernière rencontre en équipe(s) supérieure(s), si cette (ces) équipe(s) ne joue(nt) pas.*

*En U13, chaque équipe inférieure participant à une compétition avec des équipes supérieures peut comprendre au maximum deux joueurs ayant disputé plus de cinq matchs officiels avec les équipes supérieures (les matchs de Coupe et Challenge ne sont pas comptabilisés). Il sera procédé à une remise à zéro du nombre de match à l'issue de la 1ère phase.*

## Article 8 : Feuille de Match

Chaque responsable d'équipe doit remplir et **remettre dès son arrivée** la feuille de match au responsable administratif du plateau (club recevant). Il transmettra, via la messagerie officielle, au District les feuilles de match et de licences numérisées avant **14h00 le lundi suivant**.

## Article 9 : Banc de touche / Remplacement

Il sera constitué **uniquement** de **2 adultes licenciés au club (un éducateur et un dirigeant)** **responsables** de l'équipe et **des joueurs remplaçants**.

Les remplacements sont gérés par l'éducateur responsable de l'équipe.

Tout remplacement de joueur devra s'effectuer sur la ligne médiane (à tout moment du match, sans accord préalable de l'arbitre). Attendre que le joueur remplacé soit sorti de l'aire de jeu pour que le remplaçant puisse entrer.

## Article 10 : Arbitrage

Toutes les rencontres seront dirigées par des **dirigeants bénévoles licenciés** des clubs concernés.

Préconisation : l'arbitrage à la touche pourra être assuré par les joueurs remplaçants.