



Challenges U.13



REGLEMENT DISTRICT DE L'ORNE

ARTICLE 1 : PARTICIPATION

Les équipes U13 engagées en critérium organisé par le District de l'Orne de Football participent aux Challenges U13.

- „ Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.
- „ Les équipes mixtes sont autorisées,
- „ L'engagement des clubs est fait automatiquement par le District pour les équipes engagées en compétition départementale.
- „ Aucun engagement ne sera accepté après le 1^{er} Tour.

Lors du premier tour départemental, la feuille de match comporte :

- ° L'indication de l'équipe (1, 2, 3, ...).
- ° L'indication des noms, prénoms des joueurs ou joueuses est obligatoire.
- ° L'indication de la jonglerie par joueur est obligatoire aux 1^{er}, 3^{ème} et 5^{ème} tours. (sauf équipes Accession, voir Article 2)

Cette formule permet de faire jouer tous les enfants en évitant les éliminations précoces mais elle nécessite un important travail administratif (classements, programmations des rencontres, convocations) Pour une bonne organisation, il sera donc impératif que les clubs recevants

au 1^{er} Tour remplissent la **Feuille de match** et la **Feuille de jongleries (en présence de l'éducateur adverse)** sur le **Drive** avant le **samedi 16 h**.

au 2^{ème} Tour remplissent la **Feuille de match** sur le **Drive**.

aux 3^{ème} et 5^{ème} Tours remplissent la **Feuille de match** et la **Feuille de jongleries (en présence de l'éducateur adverse)** sur le **Drive** avant le **samedi 16 h**.

aux 4^{ème} et 6^{ème} Tours remplissent la **Feuille de match** sur la FMI

En cas de problème avec la FMI, une **feuille de match papier** devra **impérativement** être adressée au District **avant le lundi 12 heures** suivant la rencontre.

ATTENTION ! En cas de non respect des règles ci-dessus, l'équipe subira une pénalité. (voir Article 5)

ARTICLE 2 : DEROULEMENT DES CHALLENGES

Les Challenges se déroulent en 2 phases : les 2 premiers tours sous forme de plateaux de 4 équipes par secteurs dans la mesure des possibilités (Flers/Domfront, Alençon/Mortagne, Argentan/L'Aigle), le 3^{ème} tour sur match sec après tirage au sort intégral et les 4 derniers tours selon la formule échiquier sur tout le département. (base de travail sur 72 équipes U13, des aménagements pourront être apportés à la composition des groupes en fonction d'un nombre d'équipes inférieur ou supérieur à 72)

Les équipes (8 maximum) engagées en Critérium Accession ne participent pas aux 2 premiers tours et sont intégrées au Challenge A pour le 3^{ème} tour.

Les équipes ne peuvent se rencontrer deux fois lors des 4 derniers tours, des aménagements pourront être effectués par la Commission organisant la compétition. **Trois équipes d'un même club ne pourront participer à un même Challenge.**

1^{er} Tour : Ce sont des plateaux à 4 équipes précédés d'une séance de jonglerie comptabilisée. Une équipe déclarant forfait lors de ce 1^{er} tour devra obligatoirement effectuer les jongleries lors du second tour sous peine de ne pas être autorisée à effectuer la jonglerie lors du 3^{ème} tour et donc de ne pouvoir se qualifier pour une des finales. Il sera constitué 2 chapeaux de 8 groupes de 4 équipes.

2^{ème} Tour : Ce sont des plateaux – en partie différents du 1^{er} tour – à 4 équipes, chaque chapeau restant identique dans sa composition.

Dans ces 2 premiers tours, chaque équipe disputera 3 rencontres de 20 minutes. Dans un groupe de 3, chaque équipe disputera 2 rencontres de 30 minutes. **Pour éviter tout souci d'horaires pour un éventuel match U15 ou U18, ces plateaux devront débiter à 13 h 30.**

Préparation du 3^{ème} tour : Les 8 équipes inscrites en Critérium Accession rejoignent les 16 meilleures équipes du chapeau 1 pour disputer le Challenge A. Les équipes classées de la 17^{ème} à la 32^{ème} place du chapeau 1 ainsi que les 8 premiers du chapeau 2 rejoignent le Challenge B. Les 24 autres équipes disputeront le Challenge C.

Pour ce 3^{ème} tour, il sera procédé à un tirage intégral. Le total points est remis à zéro afin d'intégrer les 8 équipes du groupe Accession.

3^{ème} Tour : Les rencontres se disputent en 2 mi-temps de 30 minutes. (12 matches dans chaque Challenge sauf, bien sûr si le nombre d'équipes est inférieur ou supérieur à 72). Avant la rencontre, toutes les équipes effectueront une épreuve de jonglerie et les équipes ayant participé aux 1^{er} et 2^{ème} tours garderont le bénéfice du meilleur des deux scores. Donc pour les équipes « Accession », on utilisera uniquement les jongleries effectuées lors de ce 3^{ème} tour.

Préparation des 4^{ème} 5^{ème} et 6^{ème} tours : Dans chaque challenge, le classement est effectué après les 3^{ème} 4^{ème} et 5^{ème} tours selon les critères précisés à l'article 4. Pour chaque challenge, le tirage est effectué selon la formule de l'échiquier.

4^{ème} 5^{ème} et 6^{ème} Tours : Les rencontres se disputent en 2 mi-temps de 30 minutes avec une séance de jongleries lors du 5^{ème} tour.

Cas particuliers : les équipes ne peuvent se rencontrer 2 fois dans cette compétition ; la Commission Foot Animation effectuera en conséquence les aménagements nécessaires.

ARTICLE 3 : DEROULEMENT DE LA JONGLERIE

Chaque joueur, passe à tour de rôle d'abord pied droit : 2 essais consécutifs (maxi : 50 pied droit et 50 pied gauche) en tenue de footballeur (protège tibias obligatoires), départ ballon au sol, aucune surface de rattrapage, uniquement le pied est autorisé, ensuite tout le monde passe pied gauche.

ATTENTION ! Le comptage des jongleries de chaque équipe est **obligatoirement** assuré par l'éducateur de l'équipe adverse assisté éventuellement d'un dirigeant de l'équipe réalisant les jongleries. Tout refus entraînera l'attribution de 0 point à la jonglerie donc l'impossibilité de se qualifier pour la finale.

Afin d'éviter toute contestation et tout problème, les éducateurs ou dirigeants rempliront ensemble la feuille de relevé de ces jongleries sur le drive avant 16 h le jour du match, sans aucun recours possible après 16 heures.

Une fois la jonglerie pied fort réalisée, tous les joueurs effectuent la jonglerie pied faible. Pour cela, il est possible de partir du pied fort, le comptage s'effectue à partir du premier contact pied faible.

Après la jonglerie de l'ensemble des joueurs, les **8 meilleurs totaux individuels sont retenus pour calculer le total de l'équipe.**

Lors de la finale départementale, les équipes qualifiées pour les challenges A et B participeront à 2 ateliers techniques et à un quizz sur les règles du jeu et les règles de vie. Pour la finale du challenge C, les équipes participeront à un atelier conduite frappe.

Une équipe n'ayant pas réalisé une épreuve de jongleries ne pourra se qualifier pour une des finales.

ARTICLE 4 : CLASSEMENT

& Victoire : 4 points.

& Nul : 2 points.

& Défaite : 1 point.

& Forfait : 0 point.

A chaque tour sera établi un classement prenant comme ordre :

- 1 : Le nombre de points obtenus de la ou des rencontres disputées
- 2 : En cas d'égalité, du nombre de points total de jonglerie.
- 3 : Si l'égalité subsiste, il sera tenu compte du meilleur total avec le 9^{ème}, 10^{ème}, 11^{ème} puis 12^{ème} joueur. Tout joueur absent se verra attribuer un total de 0 point à la jonglerie.
- 4 : En cas de nouvelle égalité, du nombre de buts marqués (meilleure attaque)
- 5 : Si l'égalité persiste, du nombre de buts encaissés (meilleure défense)

ARTICLE 5 : BONUS ET PENALITES

Les équipes bénéficieront d'un bonus (0,5 / 1 / 1,5 / 2 points) en fonction du total de leurs jongleries (8 meilleurs) lors des 3ème et 5ème tours. Ces éventuels bonus ne seront comptabilisés qu'à l'issue du 6ème tour afin d'établir le classement final.

Une équipe n'ayant pas fait la jonglerie marquera 0 point de bonus et subira une pénalité de 2 points.

Les équipes n'ayant pas rempli le relevé de jonglerie avant le samedi 16 h marqueront 0 point de bonus et subiront une pénalité de 2 points.

De même si la FMI (ou Feuille de Match papier) ne parvient pas au Secrétariat du DOF avant le lundi 12 h, l'équipe responsable de l'envoi subira une pénalité de 2 points.

ARTICLE 6 : DEROULEMENT DES RENCONTRES

Nombre de joueurs : 8 + 4 remplaçants (tout le monde joue !)

Participation des joueurs : **à partir du 4ème tour inclus, il sera autorisé de «descendre» maximum 2 joueurs ayant participé au challenge A vers le challenge B ou du B vers le C mais aucun joueur ne pourra «descendre» du Challenge A vers le C, sauf pour les clubs n'ayant que 2 équipes.**

Un joueur ne pourra participer qu'à une seule finale.

Les équipes ne peuvent aligner que 4 joueurs mutés dont 1 hors période.

Un joueur muté après le 31 janvier de la saison en cours ne pourra pas être aligné dans sa nouvelle équipe en Challenge, que ce soit au niveau départemental, régional ou national.

La Commission ne pourra étudier les éventuels cas litigieux que si une réserve a été posée.

L'arbitrage à la touche sera obligatoirement effectué par les joueurs U13.

ARTICLE 7 : FINALES DISTRICT

La Finale Départementale des Challenges A et B est organisée par la Commission de Football Animation du District le 28 mars 2026 à Alençon.

Elle réunit les 12 premières équipes à l'issue du 6ème tour pour le challenge A et les 8 premières pour le Challenge B. Un tirage au sort intégral sera effectué le lundi précédent ces Finales pour déterminer les 10 rencontres du 1^{er} Tour. Les rencontres suivantes seront déterminées selon la formule dite de l'échiquier.

La Finale du Challenge C réunira les 12 premières équipes et aura lieu et date à déterminer (en même temps que la Finale du Challenge C des U11)

Dans chaque finale, un club ne peut pas présenter plus d'une équipe.

Nombre de rencontres : cinq de 2 fois 10 minutes (Uniquement le challenge C).

La Ligue déterminera le nombre de qualifiés pour la Finale Régionale Garçons et pour la Finale Régionale Filles. En Finale Régionale, la 1^{ère} équipe sera qualifiée pour la Finale Nationale à Capbreton.

ATTENTION ! Lors de la Finale du Challenge A, toute équipe qualifiée devra présenter 12 joueurs U12 ou U13 avec la possibilité de compléter avec des U11 (maximum 3) Une équipe incomplète ne pourra prétendre à la qualification pour la Finale Régionale.

Pour les Finales des Challenges B et C, toute équipe qualifiée devra présenter 10 joueurs U12 ou U13 avec la possibilité de compléter avec des U11 (maximum 3).

Les équipes finalistes devront renvoyer au DOF la liste de des joueurs présents sur la feuille de match avant le vendredi de la semaine précédent celle de la Finale. En cas de retard, le fautif subira une pénalité de 40 points sur son total de la Finale.

La Commission Foot Animation vérifiera en amont cette liste et préviendra, en cas de non respect des règles précédentes, les clubs concernés au minimum le mercredi précédent les finales.

ARTICLE 8 : LES CAS NON PREVUS, dans le présent règlement sont tranchés par la Commission de Football Animation, responsable de la compétition et en dernier ressort par le Comité Directeur du District sauf en ce qui concerne les faits disciplinaires jugés par la Commission de Discipline du District.