

Règlement U13

Championnats, Coupes

et Festival



Saison 2026-2027

Article 1 - ORGANISATION

Le District Haute-Marne de Football organise les championnats jeunes masculins de district dont la gestion est confiée à la Commission des Compétitions, selon les règlements généraux de la FFF, les règlements particuliers de la LGEF et les règlements particuliers du District Haute-Marne.

Il est ainsi organisé en fonction des engagements, des championnats à 8 sur deux phases en U13, des poules de niveaux D1 / D2 sont proposées.

Article 2 – DELEGATION DE POUVOIR

La Commission des Compétitions est habilitée à prendre toutes décisions relatives au déroulement des compétitions et à la gestion du calendrier, et pour le règlement de tout cas non prévu par les textes en vigueur.

Article 3 - CONSTITUTION DES GROUPES

La répartition des équipes dans les groupes aura lieu, dans la mesure du possible selon leur situation géographique.

Article 4 - ACCESSIONS

A l'issue de la première phase, les six meilleures équipes de la catégorie U13 accèdent en championnat Interdistricts Aube/Haute-Marne pour la seconde phase.

Lorsqu'une équipe en position d'accession d'un groupe est empêchée d'accéder au niveau supérieur ou y renonce pour quelque raison que ce soit, c'est l'équipe suivante dans l'ordre du classement de ce groupe qui peut accéder.

Rappel réglementaire : « Une équipe de jeunes en entente peut participer à l'ensemble des compétitions de District ou Interdistricts (selon le règlement de District ou de Ligue), **sans possibilité d'accéder aux compétitions de Ligue.** » (art. 39 bis RG FFF)

Article 5 - CLASSEMENTS

5.1 Décompte des points

Dans toutes les compétitions organisées par le district, le classement se fait par addition de points dans les conditions ci-dessous :

Match gagné :	3 points
Match nul :	1 point
Match perdu :	0 point
Forfait :	-1 point
Match perdu par pénalité :	-1 point

Un match perdu par pénalité entraîne le retrait des points auxquels l'équipe avait eu droit et l'annulation des buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points du match et le maintien des buts qu'elle a marqués au cours de la partie, buts dont le nombre sera en tout état de cause fixé à un minimum de 3.

5.2 Départage des équipes

En cas d'égalité de points des équipes d'un même groupe, le classement est établi de la façon suivante :

- 1) Il est tenu compte en premier lieu du classement aux points des matches joués entre les clubs ex-æquo.
- 2) En cas de nouvelle égalité, les clubs sont départagés par la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacun d'eux au cours des matches qui les ont opposés.
- 3) En cas de nouvelle égalité, on retient la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacun d'eux au cours de tous les matches.
- 4) En cas d'égalité de différence de buts sur tous les matches, on retient en premier celui qui en a marqué le plus grand nombre au cours de tous les matches.
- 5) En cas de nouvelle égalité, un tirage au sort départage les équipes

Dans le cas où il convient de départager plusieurs équipes de groupes différents dans le cadre d'une accession ou d'une rétrogradation, un ordre sera établi selon les critères suivants :

- 1) Priorité est donnée à une équipe A sur une équipe réserve, à une équipe B sur une équipe C etc...
- 2) En cas d'égalité, il sera tenu compte du ratio points / matches joués.
- 3) En cas de nouvelle égalité, il sera tenu compte du nombre de matches de suspension engendré par les cartons rouges reçus par chaque équipe.
- 4) En cas de nouvelle égalité, il sera tenu compte du ratio différence de but générale / matches joués.
- 5) En cas de nouvelle égalité, il sera tenu compte du ratio nombre de buts marqués / matches joués.
- 6) En cas de nouvelle égalité, un tirage au sort départage les équipes.

5.3 Forfait

Une équipe battue par forfait compte moins 1 point, son adversaire 3 points comme si le match avait été joué, score 3-0.

5.4 Forfait Général

- Une équipe qui déclare forfait général au cours de l'épreuve est classée dernière de sa poule.
- Si une équipe est déclarée forfait général, les résultats acquis contre cette équipe (points, buts marqués, buts encaissés) par ses adversaires sont annulés.
- Ces dispositions s'appliquent aussi en cas d'exclusion de clubs ou d'équipes à la suite de sanctions administratives (disciplinaires **ou** sportives)

Le forfait général est prononcé automatiquement après 3 forfaits consécutifs ou 4 forfaits non consécutifs.

Le forfait général en championnat entraîne automatiquement celui en coupe de Haute-Marne.

Dérogation aux forfaits généraux des équipes de jeunes :

Le club concerné pourra à sa demande continuer la compétition (uniquement en 2^e phase) jusqu'à la fin du championnat, après avis favorable de la commission d'organisation. Le forfait général sera déclaré en fin de championnat.

Article 6 - CALENDRIER – HEURES OFFICIELLES

La Commission des Compétitions, élabore le calendrier général des compétitions y compris les dates retenues pour les matchs en retard, elle a toute latitude pour prendre les dispositions nécessaires à la gestion du calendrier (match remis ou à rejouer, inversions de rencontres...). Le calendrier de la saison est arrêté par le Comité Directeur sur proposition de la Commission des Compétitions.

6.1 Heure officielle des matches

La Commission des Compétitions est seule compétente pour fixer et/ou valider les horaires des rencontres, en fonction des contraintes liées à l'organisation des compétitions et à l'occupation des terrains, pour lesquelles elle a toute latitude pour prendre les dispositions nécessaires,

En règle générale, les matchs se jouent les samedis ou jours fériés légaux.

L'heure officielle des rencontres, en dehors d'impératifs liés à la gestion des calendriers et/ou à l'occupation des terrains, est fixée **par défaut** :

- Au samedi à 15h00 en période estivale (période du changement d'heure légale « d'été » jusqu'au jour de changement d'heure légale « d'hiver »), et les matches d'ouverture à partir de **13h00**.
- Au samedi à 14h30 en période hivernale (dès le changement d'heure légale « d'hiver », jusqu'au changement d'heure légale « d'été »), et les matches d'ouverture à partir de **12h30**.

6.2 Report de matches

Application des articles 12.3 et 12.4 des Règlements Particuliers du District.

Article 7 - FEUILLE DE MATCH

7.1 Feuille de match informatisée (FMI)

Voir articles 139 et 139 bis des Règlements Généraux de la FFF et 24 des Règlements Particuliers de la LGEF.

Préambule : Pour toutes les rencontres de compétition pour lesquelles l'utilisation de la feuille de match informatisée (FMI) est rendue obligatoire, la feuille de match est établie sur la tablette électronique du club recevant.

Formalités d'après match : Le club recevant a l'obligation de transmettre la FMI le soir de la rencontre.

Procédures d'exception : A titre exceptionnel, en cas d'impossibilité d'utiliser la FMI le jour du match, le club recevant doit toujours disposer d'une feuille de match papier de substitution qui doit être envoyée à l'organisme gestionnaire par le club recevant dans un délai de 24 heures ouvrables suivant la rencontre et au plus tard lundi 10h00 pour les rencontres du week-end.

En cas de non-utilisation de la FMI et du passage à une feuille de match papier, l'arbitre officiel de la rencontre ou, le cas échéant le club recevant, devra adresser dès le soir de la rencontre un courrier électronique à competitions@hautemarne.fff.fr expliquant **précisément** la raison pour laquelle la tablette n'a pu être utilisée.

7.2 Feuille de match papier

En cas d'utilisation d'une feuille de match papier, le club recevant peut télécharger celle-ci (et son annexe) sur Footclubs.

Le club recevant doit numériser (ou photographier) la feuille de match (et son annexe) et l'envoyer par courrier électronique à competitions@hautemarne.fff.fr avant le lendemain de la rencontre à 10h00.

L'arbitre désigné doit adresser le lendemain de la rencontre au siège du District l'original de la feuille de match, ainsi que l'annexe à la feuille de match dans le cas de réserves d'avant match, d'observations d'après match ou de réserves techniques.

Chaque club doit conserver un exemplaire de la feuille de match (photographie avec le téléphone par ex) qui pourra lui être réclamée pendant toute la saison.

La feuille de match doit être correctement et intégralement remplie dans toutes ses rubriques. Toute infraction à cette disposition est sanctionnée d'une amende fixée chaque saison par le Comité Directeur.

7.3 Joueurs mutés

Pour toutes les équipes le nombre de joueurs mutés inscrits sur la feuille de match ne doit pas dépasser : 4 (quatre) dont 1 (un) hors période pour les équipes évoluant en championnat de District sauf dérogation prévue aux Règlements Généraux de la FFF.

Article 8 - ARBITRAGE

En cas d'absence de l'arbitre régulièrement désigné, c'est l'arbitre assistant désigné numéro un qui prend officiellement la direction du match.

En cas d'absence d'arbitre et d'arbitres assistants régulièrement désignés par les commissions compétentes ou en cas de non-désignation, les matchs de compétition organisés par le District sont dirigés, dans l'ordre prioritaire suivant, par :

1. un arbitre officiel neutre présent dans le stade,
2. un arbitre officiel du club visiteur,
3. un arbitre officiel du club visité,
4. un arbitre de club du club visiteur,
5. un arbitre de club du club visité,
6. tirage au sort entre un licencié majeur présenté par chacun des clubs en présence. (VISITE MEDICALE OBLIGATOIRE)

Dans le cadre ci-dessus, les arbitres ne peuvent prétendre à aucune indemnité.

L'arbitre désigné par une quelconque des formules précédentes prend la direction du match avec toutes les prérogatives de l'arbitre officiel.

En application de l'article 136 des Règlements Généraux de la FFF, les matchs considérés comme à risque pourront faire l'objet de l'utilisation d'une caméra embarquée par l'arbitre officiel, afin de contribuer à la sécurisation du bon déroulement de la rencontre. **Le règlement spécifique est disponible sur le site internet du District.**

Article 9 – DUREE DES MATCHS ET BALLON

Durée des rencontres :

U13 : 2 x 30 minutes ; ballon n° 4

Article 10 – QUALIFICATIONS

Compétitions U13 :

Les joueurs doivent être licenciés U13 et U12.

Les joueurs licenciés U11 peuvent également y participer, à condition d'y être autorisés médicalement dans les conditions de l'article 73.1 des règlements généraux de la FFF, **dans la limite de 3 joueurs au maximum.**

Les joueuses U14F, U13F et U12F peuvent également y participer.

Article 11 – RESPONSABILITE

Le District Haute-Marne de Football décline toute responsabilité quant aux accidents qui pourraient survenir au cours des rencontres organisées au titre de ces compétitions.

L'ensemble du règlement ci-dessus est appliqué aux Coupes U13.

Article 12 - SPÉCIFICITÉS

Le District Haute-Marne de Football organise annuellement des Coupes de Haute-Marne U13 et U13 des réserves.

- a) La Commission des Compétitions en lien avec la Commission Technique assure l'organisation et l'administration. Elles établissent le calendrier des Coupes.
- b) Participent automatiquement à ces coupes, les équipes engagées (sous réserve d'être à jour de leur cotisation) dans les différents championnats jeunes du District à raison d'une seule équipe par club et par catégorie en Coupe U13 alors que la coupe des réserves est destinée à toutes les autres équipes. Les engagements seront adressés via Footclubs pour une participation de 20 €.
- c) Les équipes qui déclareront forfait seront sanctionnées de la somme de 30 € (statut financier).
- d) Les rencontres sont désignées par tirage au sort intégral. Les matchs sont disputés sur le terrain du club premier tiré au sort. En fonction du nombre d'équipes engagées, la compétition débutera par les 16^{èmes} ou les 8^{èmes} de finale. Si besoin, un tour préliminaire pourra être mis en place.
- e)) Choix des clubs « recevant » :
 - le club tiré en premier est déclaré recevant.
 - dans le cas où le club tiré deuxième se situe hiérarchiquement 2 divisions au moins en dessous de son adversaire, ce club devient club recevant.
 - jusqu'aux ½ finales comprises, si le club tiré deuxième, se situant dans la même division ou dans la division immédiatement inférieure ou supérieure de celle de son adversaire, s'est déplacé au tour précédent alors que son adversaire a reçu lors de ce même tour, ce club sera en conséquence désigné club recevant.
 - en cas d'exemption au tour précédent d'un des deux clubs opposés, le club exempt au tour précédent doit systématiquement être considéré comme ayant reçu au dit tour précédent.
 - un club ne pourra être exempté deux tours consécutifs.
- f) Dans le but d'équilibrer si possible les déplacements entre les clubs, en cas de tirage identique pour deux catégories d'un même club (à domicile ou à l'extérieur) la Commission pourra à tout moment décider de l'inversion ou non de l'une des rencontres.
- g) Lorsqu'un club recevant ne peut, ni mettre son terrain à disposition de la Commission pour quelque cause que ce soit, ni proposer un terrain de repli, la commission, en cas de nécessité, peut inverser la rencontre qui se disputera alors sur le terrain, si celui-ci est disponible, du club adverse, lequel gère alors l'organisation. Dans ce cas, pour le tirage suivant, l'ordre du tirage concernant club recevant/club visiteur est conservé à l'initial.
- h) La durée des rencontres est de 60 minutes (deux périodes de 30 minutes). Si à la fin du temps réglementaire, la partie se termine sur un score de parité, les équipes se départagent par l'épreuve des tirs au but.
- i) La Finale aura lieu sur un terrain choisi par la Commission des Compétitions et validé par le Comité Directeur du District Haute-Marne de Football.
- j) Le choix du lieu de la finale sera effectué par le Comité Directeur, à la suite d'un appel à candidatures auprès des clubs, sur la base de critères de sécurité.
- k) En finales, si à la fin du temps réglementaire, la partie se termine sur un score de parité, les équipes disputent l'épreuve des tirs aux but.

Les cas non prévus au présent règlement seront tranchés en s'inspirant des Règlements Généraux de la Fédération Française de Football, des Règlements Particuliers de la Ligue Grand Est, du District Haute-Marne et du Règlement de la Coupe de France.

Article 12 – ENTRÉES INVITATIONS

Pour les finales, le comité directeur fixe le prix des entrées.

- a) Chaque club en présence a droit à l'entrée gratuite au stade pour 12 joueurs et 5 accompagnateurs ou dirigeants (3 sur le banc) qui seront munis d'une invitation.
- b) Les catégories jeunes appartenant aux clubs en présence ou au club organisateur ont accès gratuit au stade sur présentation de leur licence ou photocopie de leur licence de l'année en cours. L'entrée est gratuite pour les enfants de moins de 12 ans.
- c) Les détenteurs d'une carte officielle ont droit à l'entrée gratuite comme pour un match de championnat (carte fédérale, de Ligue ou de District).
- d) Les arbitres et délégués recevront une invitation.
- e) Les bénévoles du club hôte sur présentation de leur licence peuvent accéder gratuitement au stade.

Article 13 – RÉCOMPENSES

Un jeu de maillots seront remis aux équipes finalistes, offert par le District Haute-Marne de Football. Une coupe sera remise à l'équipe gagnante, offerte par le District Haute-Marne de Football

FESTIVAL U13

L'ensemble du règlement «CHAMPIONNATS DISTRICT U13 » ci-dessus est appliqué au FESTIVAL U13. Le District Haute-Marne de Football organise annuellement le FESTIVAL PITCH U13 DEPARTEMENTAL. La participation (limitée aux équipes 1 et 2 des clubs) est gratuite et obligatoire pour les équipes inscrites en compétition de District U13 (D1 ou D2). Les ententes sont autorisées à condition d'avoir été enregistrées et validées par le District.

Article 14 - SPÉCIFICITÉS

La **phase qualificative** se dispute sur une ou plusieurs demi-journées, principalement sous forme de plateaux à 3 ou 4 équipes, fixée(s) par le District. Le District se réserve cependant, pour un souci d'organisation, le recours exceptionnel au match par élimination directe.

Les lieux des différents plateaux sont définis par la Commission Technique en fonction du tirage au sort.

A l'issue de ces plateaux, l'équipe ou les équipes (selon le nombre de qualifiés fixé par le district) totalisant le plus grand nombre de points seront retenues pour les tours suivants, qualificatifs pour la phase finale de district. Ces plateaux se déroulent suivant la formule critérium, chaque équipe se rencontrant. L'ordre des rencontres est défini après tirage au sort des équipes présentes sur le plateau.

Durée des rencontres :

Plateau de 4 équipes : 1 x 20 min (3 rencontres)

Plateau de 3 équipes : 1 x 30 min (2 rencontres)

Plateau de 2 équipes : 2 x 30 min (1 rencontre)

A l'issue du plateau, un classement sera établi par addition de points selon le barème suivant :

Match gagné : 4 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Forfait : 0 point

En cas d'égalité, les équipes sont départagées par le résultat de la rencontre qui les a opposées puis, en cas de résultat nul, par le résultat de l'épreuve de jonglerie (définie à l'article 5 du présent règlement) qui doit être effectuée **avant le début des rencontres**. En cas d'égalité de plus de 2 équipes, celles-ci sont départagées directement par l'épreuve de jonglerie.

En début de plateau, chaque équipe devra effectuer des **tests de jonglerie** selon le principe suivant :

- Pour chaque joueur : départ ballon à la main, comptabilisation du maximum de contacts avec le ou les pieds (maximum 50). Pas de surface de rattrapage (ni cuisse, ni poitrine, ni tête), 2 essais, seul le meilleur résultat est retenu.
- Les résultats d'une équipe sont comptabilisés par l'éducateur d'une autre équipe sur la feuille prévue à cet effet.
- La somme des 8 meilleurs résultats individuels donnera le score de l'équipe.

La **Finale départementale** se déroule sur une journée et un lieu fixé par le District avec 8 à 12 équipes (*sous réserve des décisions de la Commission Technique*).

La Finale départementale Féminine se déroule sur une demi-journée en Interdistricts Champagne-Ardenne.

Les équipes doivent être composées de 12 joueurs ou joueuses, une seule absence pouvant être tolérée avec certificat médical ou justificatif avéré de moins de 3 jours. L'équipe ne respectant pas ces critères ne pourra être qualifiée pour la phase régionale.

Chaque équipe a l'obligation de fournir une liste extraite de Footclubs ou Foot Compagnon (avec photo) de ses joueurs et joueuses participants.

A l'issue de la phase finale, l'équipe qui totalisera le plus grand nombre de points sera qualifiée pour la phase régionale.

Epreuves (sous réserve de modifications par la Fédération) :

- 2 défis techniques
- 2 quizz éducatifs
- 5 rencontres

Article 15 - ARBITRAGE

Lors des rencontres ou plateaux qualificatifs, l'arbitrage sera assuré par des licenciés des clubs en compétition.

Lors d'un plateau, l'arbitrage devra obligatoirement être assuré par un arbitre bénévole licencié dont l'équipe ne joue pas.

Lors d'une rencontre, l'arbitre sera nommé à la suite d'un tirage au sort effectué avant le début de la rencontre.

La phase finale départementale est organisée par le District qui prend en charge les indemnités des arbitres qui seront désignés par la Commission de l'Arbitrage du District.

Article 16 – TIRAGES AU SORT

1^{er} TOUR

32 équipes engagées : 8 Départemental 1 + 24 Départemental 2

Modalités du tirage : les équipes, disposées dans 2 chapeaux en fonction de leur niveau (D1 et D2), seront réparties dans huit poules (A à H) de trois ou quatre équipes :

- Tirage dans le chapeau 1 (D1) de huit équipes : une par poule
- Tirage intégral des équipes pour compléter les poules dans l'ordre A, puis B, etc...

Règles : deux équipes d'un même club ne pouvant être dans une même poule, l'équipe tirée est alors versée dans la poule suivante sauf si c'est la dernière poule où dans ce cas il y a inversion avec l'équipe tirée dans la poule précédente.

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour le second tour.

2^e TOUR

Sont qualifiés les deux premiers de chacune des 8 poules du 1^{er} tour soit 16 équipes (4 poules de 4 équipes)

- Chapeau 1 : les équipes ayant terminées 1^{ère} de leur poule (8 équipes)
- Chapeau 2 : les équipes ayant terminées 2^e de leur poule (8 équipes)

Règle : deux équipes d'un même club ne pouvant être dans une même poule, l'équipe tirée est alors versée dans la poule suivante sauf si c'est la dernière poule où dans ce cas il y a inversion avec l'équipe tirée dans la poule précédente.

Etape 1 :

- tirage au sort de 4 équipes du chapeau 1 (une par poule) dans l'ordre des poules A, B, C et D.
- tirage au sort des 4 autres équipes du chapeau 1 (une par poule) dans l'ordre des poules A, B, C et D.

Etape 2 :

- tirage au sort de 4 équipes du chapeau 2 (une par poule) dans l'ordre des poules A, B, C et D.
- tirage au sort des 4 autres équipes du chapeau 2 (une par poule) dans l'ordre des poules A, B, C et D.

Les deux premiers de chaque poule sont qualifiés pour la Finale Départementale du Festival. Les meilleurs 3^{èmes} peuvent être retenus en fonction du nombre d'équipes qualifiées pour la finale.

FINALE DEPARTEMENTALE

Sont qualifiés pour la Finale Départemental du Festival les deux premiers de chacune des 4 poules du 2^e tour :

- tirage au sort intégral des équipes pour déterminer les premières rencontres.
- par la suite, c'est le classement provisoire qui détermine les rencontres suivantes selon la formule de l'échiquier.

Le premier du classement final est qualifié pour la Finale Régionale.