



**F.F.F.**  
**LIGUE DES PAYS DE LA LOIRE**  
**DISTRICT DE VENDEE DE FOOTBALL**

202 Boulevard Aristide Briand – CS 30175 – 85004 LA ROCHE SUR YON Cedex  
Tél. : 02 51 44 27 30 – Fax : 02 51 44 27 32 – Mail : shuvelin@foot85.fff.fr  
Site : <http://shuvelin.fff.fr>

## COUPE DE VENDEE « U13 »

### **A – ORGANISATION :**

Engagement automatique des équipes selon les niveaux de la 2ème phase de la saison en cours, la Coupe de Vendée U13 est réservée aux équipes de Division Supérieure, Départemental 1 et Départemental 2.

L'épreuve est constituée de 3 journées organisées par plateaux réunissant 1 groupe de 4 équipes ou 3 équipes.

Pas d'élimination entre chaque tour.

Chaque journée permet d'acquérir des points.

Les 16 meilleures équipes (cumul des 3 journées) participeront à la Finale Départementale Du Challenge de Vendée.

### **B – REGLEMENT :**

1 – Les équipes « U13 » ont été réparties en plateaux comprenant chacun 1 groupe de 3 ou 4 équipes.

2 – Chaque équipe peut aligner 12 joueurs titulaires d'une licence F.F.F. L'éducateur, doit être en possession :

du listing des joueurs de la catégorie concernée sur papier (édition via footclubs) ou de l'application télécharger sur smartphone « Footclubs Compagnon » donnant accès aux licences du club.

Il est conseillé de procéder à un appel des joueurs pour vérifier leur identité.

3 – Si une équipe 1 (hors équipe « Elite ») d'un club ne participe pas à 1 journée, les autres équipes du club ne pourront participer à cette même journée. En cas d'irrégularité, aucune équipe du club fautif ne sera « qualifiée » pour la phase finale.

4 – En cas de plateau non-joué, le club recevant doit adresser au District de Vendée pour le mardi suivant, la fiche des résultats avec le motif du report.

5 – Une équipe déclarée « forfait » lors d'une journée, peut participer aux autres tours, mais ne peut être qualifiée.

6 – Lois du jeu : utilisation du règlement officiel du football à 8 (sauf sur la durée des matchs).

7 – La cellule du football U13 peut valider la demande d'un club (cas particulier : document à l'appui), pour reporter ou décaler le plateau, l'après-midi à 14 H 15. Elle peut également reporter une ou des journées en fonction des conditions météorologiques.

8 – Retour des feuilles de matches pour le MARDI suivant au District de Vendée de Football (amende pour tout retard).

### **C – REGLES DE CLASSEMENT :**

Le classement est établi suivant :

1 – Le meilleur total des points des 3 journées

2 – Priorité, en cas d'égalité de points, d'une équipe 1 d'un club sur une entente composée exclusivement d'équipes 1, d'une entente composée exclusivement d'équipes 1 sur une équipe 2, d'une équipe 2 sur une équipe 3, d'une équipe 3 sur une équipe 4.

3 – En cas d'égalité entre 2 équipes 1, 2, entente... le meilleur total de jonglerie des 3 journées.

### **GROUPES DE 4 EQUIPES**

1 – Mise en place du protocole avant chaque rencontre (Durée des rencontres : match de 20 minutes sans mi-temps).

2 – Déroulement : Chaque équipe d'un groupe rencontrera les 3 autres :

1 contre 2	3 contre 4
1 contre 3	2 contre 4
1 contre 4	2 contre 3

3 – Horaires :

10 h 00 : Accueil

10 h 15 : jonglerie (éq.1 contre éq.2 et éq.3 contre éq.4)

10 h 30 : 1ers matchs : 11 h 00 - 2èmes matchs : 11 h 30 : 3èmes matchs

12 h 00 Emargement de la feuille des résultats par les responsables d'équipes.

4 – Attribution des points pour les matchs :

3 points pour un match gagné

1 points pour un match nul

0 point pour un match perdu

-3 points pour un forfait

## 5 – Jonglerie :

Toutes les équipes présentes participent à l'épreuve de jonglerie.

Cette épreuve sera organisée avant la 1<sup>ère</sup> rencontre de chaque équipe.

Objectifs :

1<sup>ère</sup>, 2<sup>ème</sup>, 3<sup>ème</sup> Journée : 50 contacts alternés et 50 têtes (3 essais sans surface de rattrapage)

Le ballon au départ est monté avec le pied de son choix, sauf pour la tête, où il est lancé avec les mains.

## 6 – Attribution des points pour la jonglerie :

Un classement dans chaque groupe (de 4) sera effectué en prenant en compte le cumul des 8 meilleurs résultats (cumul des 2 objectifs) par équipe :

Le meilleur cumul	:	3 points
Le deuxième	:	2 points
Le troisième	:	1 point
Le quatrième	:	0 point
Non participation	:	-1 point

N.B. : En cas d'égalité entre 2 équipes dans le total, les équipes seront départagées selon l'ordre ci-dessous :

Classement selon le total des 9 meilleurs résultats par équipe

Classement selon le total des 10 meilleurs résultats par équipe

Classement selon le total des 11 meilleurs résultats par équipe

Classement selon le total des 12 meilleurs résultats par équipe

## 7 – Arbitrage :

Un responsable de l'arbitrage sera désigné par le club recevant. Il devra veiller à la neutralité des arbitres pour chaque rencontre. L'arbitrage à la touche **sera obligatoirement** assuré par un joueur remplaçant, assisté d'un dirigeant, (sauf pour une équipe se présentant avec 8 joueurs).

**« Sous réserve, en cas d'absence ou forfait d'une équipe »**

## **DISPOSITIONS PARTICULIERES POUR UN GROUPE DE 3 EQUIPES**

Les 3 équipes disputent un tournoi triangulaire.

1 – Mise en place du protocole avant chaque rencontre (Durée des rencontres : match de 20 minutes sans mi-temps)

2 – Déroulement : Chaque équipe d'un groupe rencontrera les 2 autres :

1<sup>er</sup> match : 1 contre 2

2<sup>ème</sup> match : 1 contre 3

3<sup>ème</sup> match : 2 contre 3

3- Horaires :

10 h 00 : Accueil

10 h 15 : jonglerie

10 h 30 : 1<sup>er</sup> match (1 contre 2) ; 11 h 00 : 2<sup>ème</sup> match (1 contre 3) ; 11 h 30 : 3<sup>ème</sup> match (2 contre 3)

12 h 00 Emargement de la feuille des résultats par les responsables d'équipes.

4- Attribution des points pour les matches :

3 points pour un match gagné

1 point pour un match nul

0 point pour un match perdu

-3 points pour un forfait

5- Attribution des points pour la jonglerie :

Le meilleur cumul : 3 points

Le deuxième : 2 points

Le troisième : 1 point

Non participation : -1 point

N.B. : Le classement final (cumul des journées) tiendra compte du nombre de matchs joués pour aligner les résultats sur un même nombre de matchs.

En cas d'arrêté municipal sur le terrain prévu, les clubs doivent essayer au maximum de jouer le plateau sur le terrain de l'un des autres clubs concernés et en informer le District dans les meilleurs délais. En l'absence de possibilité, le plateau sera reporté à une date fixée par le Cellule U12/U13.