



RÈGLEMENT DU TOURNOI DE NOËL

40e anniversaire - Catégories U11 et U13 - Cercle Jules Ferry Football

PRÉAMBULE

La participation au Tournoi de Noël (TDN) de football en salle vaut acceptation du présent règlement par les clubs, les équipes, les éducateurs, les joueurs et leurs accompagnateurs.

1 Concept et objet de l'événement

Le Cercle Jules Ferry Football organise chaque saison le Tournoi de Noël (TDN), entre Noël et le réveillon du Nouvel An.

Le tournoi se déroule sur quatre jours : deux jours sont consacrés à la catégorie U11 et deux jours à la catégorie U13.

2 Assurances et responsabilités

Chaque club participant doit veiller à ce que ses joueurs, éducateurs et dirigeants soient couverts par les assurances nécessaires à leur participation.

Dans les limites prévues par la loi, l'organisateur ne saurait être tenu responsable des vols, pertes ou dégradations d'effets personnels. Les participants sont invités à ne laisser aucun objet de valeur sans surveillance.

3 Récompenses

Des coupes récompenseront les meilleures équipes de chaque tournoi.

Cinq distinctions seront attribuées :

- meilleur buteur, sur l'ensemble des matchs ;
- meilleur jongleur ;
- meilleur gardien ;
- meilleur joueur ;
- équipe la plus fair-play.

Les distinctions de meilleur gardien, de meilleur joueur et d'équipe la plus fair-play sont attribuées à partir des votes des responsables des équipes participantes. Les votes doivent être remis à l'organisation avant 16 h le deuxième jour du tournoi.

4 Composition des équipes

4.1 Licences

Chaque joueur doit être licencié à la Fédération Française de Football pour la saison en cours. Le club doit pouvoir présenter, à la demande de l'organisation, la licence de chaque joueur participant.

Un joueur licencié dans un autre club peut participer sous réserve de présenter sa licence et de respecter les règles fédérales applicables, ainsi que l'accord des clubs concernés.

4.2 Effectif

Chaque équipe est composée de cinq joueurs sur le terrain, dont un gardien de but, et de trois remplaçants au maximum.

En U13, une équipe peut aligner des joueurs U13 et U12, ainsi que trois joueurs U11 au maximum, sous réserve des autorisations réglementaires et médicales requises. Les joueuses U14F sont également admises conformément aux règlements fédéraux applicables.

5 Règles de jeu

5.1 Durée et chronométrage

Une rencontre dure sept minutes. Dans les poules de cinq équipes, la durée est portée à neuf minutes. La finale de la Coupe du Monde se joue en deux périodes de cinq minutes.

L'arbitre donne le coup d'envoi. La fin du temps réglementaire est signalée par le buzzer du chronomètre mural. Une faute sifflée avant le buzzer doit être exécutée ; l'arbitre signale alors la fin effective de la rencontre.

Le chronomètre ne peut être arrêté que sur décision de l'arbitre, notamment en cas de blessure ou lorsque le ballon quitte l'aire de jeu de manière prolongée. Afin de prévenir l'antijeu et les pertes de temps, l'arbitre peut arrêter le chronomètre dans les deux dernières minutes ; il donne alors lui-même le coup de sifflet final.

5.2 Terrain et buts

Le terrain mesure environ 20 m de large sur 40 m de long et est entouré de rambardes. Les buts mesurent 6 m de large sur 2,10 m de haut. La surface du gardien est matérialisée au sol par des lignes orange.

5.3 Hors-jeu

La règle du hors-jeu ne s'applique pas.

5.4 Remplacements

Les remplacements sont illimités. Ils s'effectuent à hauteur de la porte de changement. Le remplaçant ne peut entrer qu'après la sortie complète du joueur remplacé.

Une procédure de remplacement irrégulière peut être sanctionnée par un coup franc direct.

5.5 Remises en jeu

Lorsque le ballon franchit les rambardes :

- touche : coup franc indirect accordé à l'adversaire à l'endroit de la sortie ;
- corner : remise en jeu depuis le carré orange matérialisé au sol ;
- sortie de but : relance à la main par le gardien. S'il souhaite jouer au pied, il pose d'abord le ballon au sol ; toute relance de volée est interdite ;
- coup d'envoi ou reprise après un but : remise en jeu au centre. Le joueur peut effectuer une passe vers l'arrière ou tirer directement.

À l'exception des sorties de but, les adversaires doivent se tenir à cinq mètres du ballon. Le non-respect de cette distance peut être sanctionné par un coup franc direct et, en cas de comportement antisportif, par un carton jaune.

5.6 Fautes et sanctions

Sont notamment interdits :

- les tacles glissés ;
- le fait de se tenir aux rambardes ou de s'y appuyer ;
- les charges à l'épaule ;
- les interventions physiques dangereuses ou excessives ;
- le fait de toucher volontairement le ballon après le coup de sifflet de l'arbitre.

Une faute grave commise dans la surface entraîne un coup de pied de réparation. Lorsque le ballon touche le plafond, le jeu reprend par une balle à terre. Sauf disposition particulière ci-dessus, les fautes donnent lieu à un coup franc direct.

Carton jaune : exclusion temporaire d'une minute, sans remplacement. Le temps est contrôlé par l'arbitre situé à la porte de changement.

Carton rouge : exclusion définitive pour la rencontre ; l'équipe reste en infériorité numérique jusqu'à la fin du match.

5.7 Gardien de but

- Dans le jeu, le gardien relance à la main ou au pied sur un ballon posé au sol, sans rebond ni volée.
- Le gardien ne peut pas tacle en dehors de sa surface. Dans sa surface, il peut effectuer une sortie au sol dans les pieds de l'adversaire, sans geste dangereux.
- Sur une passe volontaire d'un partenaire, le gardien ne peut pas saisir le ballon à la main.
- Le gardien dispose de cinq secondes pour relancer. Au-delà, un coup franc indirect est accordé à l'adversaire à la limite de la surface.

6 Protocole des rencontres

6.1 Chambre d'appel

Cinq minutes avant chaque rencontre, les équipes se présentent à la chambre d'appel afin d'effectuer le tirage au sort d'avant-match.

6.2 Entrée sur le terrain

Avant chaque rencontre, les équipes entrent en ligne sur le terrain, accompagnées des arbitres, puis réalisent le protocole d'avant-match face à la tribune.

6.3 Accès à l'aire de jeu

Chaque équipe reçoit deux badges permettant à deux éducateurs d'accéder à l'aire de jeu pendant les rencontres. Les parents et autres accompagnateurs restent en tribune.

7 Classement et critères de départage

7.1 Points attribués en phase de poules

Résultat	Points
Victoire avec au moins cinq buts marqués	5
Autre victoire	4
Match nul avec buts	3
Match nul 0-0	2
Défaite	1

7.2 Égalité au classement

En cas d'égalité, les équipes sont départagées dans l'ordre suivant :

- total des cinq meilleurs scores de jonglage de l'équipe ;
- résultat de la confrontation directe ;
- différence de buts générale ;
- meilleure attaque ;
- séance de trois shoot-outs.

Pour le jonglage, chaque joueur dispose de deux essais uniquement s'il n'atteint pas 100 jonglages au premier essai. Toutes les surfaces de contact sont autorisées, mais seuls les contacts effectués avec les pieds sont comptabilisés. Le score est plafonné à 100 par joueur et à 500 par équipe. Les résultats restent confidentiels jusqu'à leur utilisation éventuelle.

En finale de la Coupe du Monde, une égalité est départagée directement par une séance de shoot-outs.

7.3 Shoot-out

Le joueur part avec le ballon placé au milieu du terrain et dispose de cinq secondes pour marquer. Il peut reprendre le ballon et tirer plusieurs fois pendant ce délai.

8 Organisation des phases finales

À l'issue des matchs de poules, le classement détermine la compétition disputée le lendemain :

- Coupe du Monde : équipes classées 1res et 2es de leur poule ;
- Coupe d'Europe : équipes classées 3es et 4es de leur poule ;
- Coupe de France : équipes classées 5es et 6es de leur poule.

Pour la Coupe du Monde et la Coupe d'Europe, les équipes sont réparties en quatre poules de trois et disputent deux matchs. Des demi-finales opposent ensuite les équipes ayant obtenu le même rang dans chaque poule, puis des finales et petites finales établissent le classement.

Pour la Coupe de France, la composition des poules et les modalités précises de classement sont communiquées par l'organisation avant le début de la phase finale, en fonction du nombre effectif d'équipes.

9 Communication et droit à l'image

Des photographies et vidéos peuvent être réalisées pendant l'événement et utilisées par le Cercle Jules Ferry Football pour ses supports d'information, ses publications et la promotion du tournoi, dans le respect de la réglementation applicable.

Toute personne souhaitant s'opposer à l'utilisation de son image doit en informer l'organisation par écrit, à la table de marque, avant le début de l'événement. Pour les mineurs, cette demande est formulée par le représentant légal.

10 Gestion des litiges

Toute situation non prévue par le présent règlement, ainsi que tout litige lié à son interprétation ou à son application, est tranché par le comité d'organisation, après consultation des arbitres concernés le cas échéant.

Version révisée - août 2026