



RÈGLEMENTS SPORTIFS U13

SAISON 2025-2026

SOMMAIRE

TITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1 - ORGANISATION

ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS

ARTICLE 3 - CALENDRIER

ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS

ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES

ARTICLE 7 - FORFAIT

ARTICLE 8 - LES RÈGLES ET LOI DU JEU

ARTICLE 9 - FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES

ARTICLE 10 - RÉSERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - ÉVOCATIONS

ARTICLE 11 - CAS NON PRÉVUS

TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

ARTICLE 12 – CHAMPIONNAT

1/ CHAMPIONNAT EN 3 NIVEAUX

1-1/ Les niveaux

1-2/ Les Montées et Descentes

1-3/ Déroulement du U13 Elite

1-4/ Déroulement du U13 Niveau 1

1-5/ Déroulement du U13 Niveau 2

1-6/ Format des Matches

1-7/ Classement

2/ DEROULEMENT D'UN MATCH

2-1/ Défis Jonglage

2-2/ Protocoles d'avant et d'après match

2-3/ Pause coaching

ARTICLE 13 - COUPE DORDOGNE U13

ANNEXE 1 - LES RÈGLES ET LOI DU JEU A 8

ANNEXE 2 : FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U13

ANNEXE 3 : FEUILLE DE JONGLERIE U13

Validé par le Comité Directeur du 03/09/2025

TITRE 1 - DISPOSITIONS GÉNÉRALES

ARTICLE 1 - ORGANISATION

La Commission Sportive Jeunes, par délégation du Comité Directeur, est chargée de l'organisation des épreuves des catégories U13.

Les Règlements Généraux de la FFF, de la LFNA et les Règlements Particuliers du District de Football Dordogne-Périgord sont applicables sauf particularités énoncées dans le présent règlement.

ARTICLE 2 - ENGAGEMENTS

- 1/** Les engagements U13 pour les « Championnats de niveaux » et « Coupes » se font par l'intermédiaire du module « Compétitions officielles » dans Footclubs.
- 2/** L'engagement en Championnat est obligatoire, il se fait sur 3 niveaux.
- 3/** Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.
- 4/** Les Championnats se déroulent en plusieurs phases, à chaque phase suivant leurs classements les équipes pourront monter, se maintenir ou descendre de niveau.
- 5/** Les équipes engagées en phase championnat sont automatiquement engagées en coupe.
- 6/** Un droit d'engagement est perçu lors de l'engagement. Le montant est fixé chaque saison par le Comité Directeur (montant unique Critérium + Coupe).
- 7/** L'engagement d'un club implique l'acceptation du présent règlement.
- 8/** L'engagement Futsal se fait sur le « Foot Animation Loisir (FAL) » dans Footclubs, 2 équipes maximum par club.

ARTICLE 3 - CALENDRIER

- 1/** Le calendrier général, après validation par le Comité de Direction, est disponible sur le site du district, rubrique « Documents - Pôle Sportif - Jeunes ».
- 2/** Si besoin, le calendrier peut être modifié en cours de saison. Les clubs seront avertis aussitôt.

ARTICLE 4 - LICENCE - QUALIFICATION - PARTICIPATION

1/ Les compétitions U13 sont ouvertes aux joueurs, joueuses titulaires d'une licence FFF de la saison en cours pour leur club conformément aux Règlements Généraux de la FFF.

1-1. Catégories de joueurs, joueuses pouvant participer aux compétitions U13 garçons (mixte) :

- les joueuses U14F (article 155 des Règlements Généraux de la FFF) ;
- les joueurs U13 et les joueuses U13F ;
- les joueurs U12 et les joueuses U12F ;
- les joueurs U11 remplissant les conditions requises à l'Article 73.1 des RG de la FFF et

ce dans la limite de 3.

1-2. En cas de non-respect de ces obligations, le club fautif sera notifié par la commission sportive jeune d'un premier avertissement, en cas de récidive le dossier sera transmis à la commission litiges et règlements et pourra prononcer les sanctions prévues à l'article 171 des R.G de la FFF

2/ JOUEURS D'ÉQUIPES SUPÉRIEURES INCORPORÉS EN ÉQUIPES INFÉRIEURES :

Seul l'Article 30-2 des RÈGLEMENTS PARTICULIERS DU DISTRICT est appliqué.

3/ CLASSEMENT DES ÉQUIPES D'UN MÊME CLUB : Article 17-6 des RP du District modifié comme suit :

Au sein d'un club (y compris entente et groupement) et dès le début de la saison, les équipes sont classées en équipes 1, 2, etc., l'équipe 1 étant réputée supérieure à l'équipe 2, etc... Si besoin, à chaque changement de phase en fonction du niveau des équipes, celles-ci pourront être renumérotées dans l'ordre hiérarchique.

ARTICLE 5 - HORAIRES DES RENCONTRES - MODIFICATIONS DES CALENDRIERS

1/ En critérium U13 l'heure officielle des rencontres est fixée le samedi à 11h00.

2/ Toutefois, si un club le spécifie, lors de son engagement dans la compétition, ses rencontres à domicile pourront avoir lieu le samedi à 13H ou 15H.

3/ Toute demande de modification devra être faite par mail au District avec copie aux clubs concernés et reste soumise à l'approbation de la commission.

4/ Cependant, une dispense de demande d'accord au club adverse est accordée au club recevant pour modifier l'heure et le lieu d'une rencontre compte tenu de son « occupation du terrain ».

5/ Les clubs se doivent d'anticiper leurs demandes, au plus tard le jeudi précédant le plateau.

ARTICLE 6 - ENTENTES - GROUPEMENTS DE JEUNES

L'article 8-A des Règlements Particuliers du District est complété comme suit :

1/ En cas d'entente, l'engagement du club support est à faire par l'intermédiaire de « Footclubs ».

Le club support doit indiquer à l'engagement, dans le FAL, dans les commentaires, les équipes constituant l'entente. Le FAL ne permet pas pour le moment de modifier le nom des équipes. Seul le secrétariat du District sera en mesure de faire la modification.

2/ L'ensemble des équipes de l'entente doit avoir le même nom de club par catégorie.

3/ Dans un groupement de jeunes, les équipes évoluent avec le nom du groupement.

4/ Les équipes en Entente ou dans un Groupement sont classées suivant l'Article 4-3 du présent règlement.

ARTICLE 7 - FORFAIT

1/ Une équipe déclarant forfait doit aviser son adversaire et le District rapidement.

2/ Une équipe réduite à moins de 7 joueurs en cours de partie sera déclarée battue par pénalité. Si la différence de buts est égale ou supérieure à 3 au moment de l'arrêt de la rencontre, les buts marqués par l'équipe déclarée vainqueur seront conservés.

3/ Une équipe « 1 », ne peut être forfait si l'équipe « 2 » du même club (y compris Entente et groupement) joue ce jour-là. Si c'est le cas, les deux équipes seront alors déclarées forfaits.

4/ Si une équipe est forfait général en championnat, cette équipe sera également forfait général pour les coupes, même si elle a participé à des tours précédents.

5/ Possibilité est laissée à une équipe forfait de se réinscrire pour la phase suivante.

ARTICLE 8 - REGLES ET LOIS DU JEU

Les règles et lois du jeu à 8 sont reprises en ANNEXE 1.

ARTICLE 9- FEUILLE DE MATCH - SAISIE DES SCORES

1/ En CHAMPIONNAT

1-1. L'utilisation de la FMI est obligatoire pour l'ensemble des niveaux.

1-2. En cas d'impossibilité d'utilisation de la FMI, la feuille de match papier doit être remplie dans les règles.

1-3. **Attention : La non saisie des résultats et/ou l'absence de feuilles de matchs seront systématiquement amendées.** La FMI doit être validée et transmise au plus tard le dimanche soir à minuit. Si utilisation de la feuille de match papier elle doit être adressée dans un délai d'un jour ouvrable suivant la rencontre, soit au plus tard le lundi soir minuit. En cas de retard dans le retour de la feuille de match par l'équipe recevant après la rencontre, le club fautif est passible d'une amende (montant fixé dans le barème des tarifs du District).

2/ En COUPES

2-1. Lorsque la Coupe U13 est saisie dans le FAL, le principe est le même qu'un critérium U11. Les feuilles de match des « Coupes » sont spécifiques et seront mises à disposition dans le FAL afin de télécharger les documents et que vous puissiez les éditer, et sont à retourner par mail au district dans un jour ouvrable, soit le lundi soir, après le plateau. Pas de saisie de score.

ARTICLE 10 - RESERVES - CONFIRMATION DES RESERVES - RECLAMATIONS - EVOCATIONS

1/ Conformément à l'Article 34 des RP du District

2/ La Commission se réserve le droit pour préserver le caractère essentiellement éducatif d'évoquer les cas de fraudes ou d'irrégularités commises par les clubs et ce même sans réserve ou réclamation suivant l'Article 187-2 des R.G de la F.F.F.

ARTICLE 11 - CAS NON PRÉVUS

Tous les cas non prévus au règlement seront tranchés par la commission compétente.

TITRE 2 - DEROULEMENT DES EPREUVES

ARTICLE 12 – CHAMPIONNAT U13

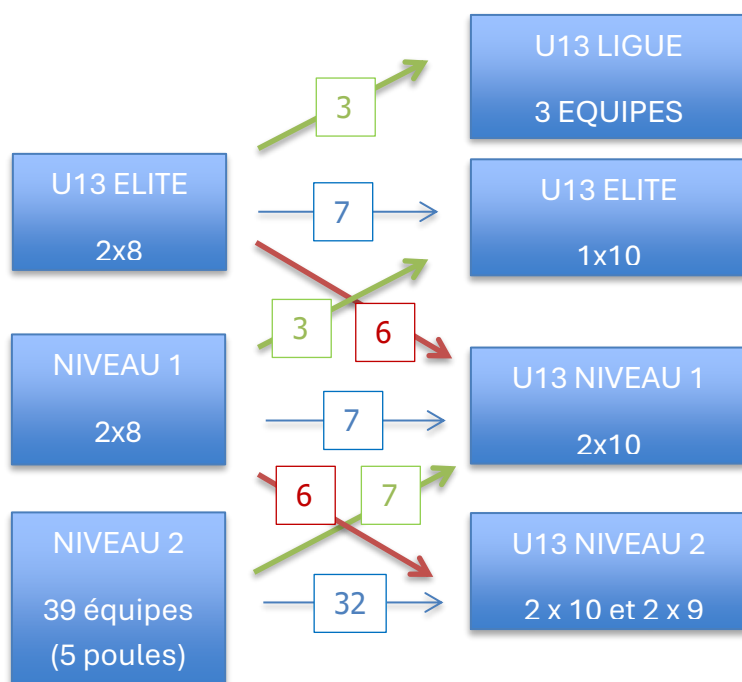
1/ CHAMPIONNAT EN 3 NIVEAUX :

La saison se déroulera sur 3 niveaux.

1-1. Les niveaux :

- Niveau ELITE
- Niveau 1
- Niveau 2

1-2. Les Accessions et Rétrogradations



1-3. Déroulement du U13 Elite

Une première Phase en 2 poules de 8 équipes sur 7 Journées.

A l'issue de cette phase les **3 premières Equipes A** de chaque poule accèdent à une poule de Play Off qui se jouera sur 5 Journées et déterminera les 3 qualifiés en U13 Ligue, les 3 autres équipes sont maintenues en Niveau Elite pour la 2ème phase.

Les 10 équipes restantes joueront les Play Down et seront brassées dans 2 poules de 5 équipes sur 5 Journées et 4 matchs. Les 2 premiers de chaque poule se maintiendront en Niveau Elite pour la 2ème Phase, et les 6 restantes seront rétrogradées au Niveau 1 pour la 2ème phase.



DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



La deuxième Phase se déroulera en 1 poule de 10 soit 9 Matchs. La 1ère équipe A pourra s'inscrire en U14 Ligue pour la saison 2026-2027, en cas de refus de celle-ci, la Ligue proposera l'accessit à l'équipe A suivante.

1-4. Déroulement du U13 Niveau 1

Une première Phase en 2 Poules de 8 équipes sur 7 journée.

A l'issue de cette phase les 3 premiers de chaque poule accèdent à une poule de Play off qui se jouera sur 5 journées les 3 premiers accéderont au niveau élite et les 3 suivants se maintiennent en Niveau 1.

Les 10 équipes restantes joueront les Play Down et seront brassées dans 2 poules de 5 équipes sur 5 Journées. Les 2 premiers de chaque poule se maintiendront en Niveau 1 pour la 2ème Phase, et les 6 restantes seront rétrogradées au Niveau 2 pour la 2ème phase.

La 2ème phase se déroulera en 2 poules de 10 soit 9 matchs

1-5. Déroulement du U13 Niveau 2

Une Première Phase de 5 Poules de 7 ou 8 équipes sur 7 journées soit 6 ou 7 matchs par équipe.

A l'issue de cette phase, les 3 premiers de chaque poule se qualifient pour les Play-Off.

Les Play-Off se dérouleront en 5 poules de 3 équipes, à l'issue des 3 journées les premiers de chaque poule montent en niveau 1 ainsi que les 2 meilleurs deuxièmes. Les 8 autres restent en niveau 2.

Toutes les autres équipes seront elles aussi réparties en 6 poules de 4, cela permettra à la commission de faire des poules de niveaux pour la phase 2.

La 2ème Phase se déroulera en 2 poules de 10 et 2 poules de 9 (ce seront 4 poules de niveaux et non pas de secteur) en matchs aller soit 8 ou 9 matchs par équipe.

1-6. Format des Matchs :

Pour tous les niveaux le format des matchs est le suivant :

- 8 contre 8
- 4 remplaçants maximum sur le banc
- 2 x 30 minutes avec pause coaching

1-7. Classement :

La victoire = 3 points

Le Match Nul = 1 point

La défaite = 0 point

Bonus Défi : Cette année en cas de match nul et uniquement dans ce cas, le vainqueur du défi d'avant match remportera 1 point supplémentaire.

2/ DEROULEMENT D'UN MATCH

2-1. Défi Jonglage

Le jonglage a pour but de démontrer au plus grand nombre l'importance de la répétition de la jonglerie et de démontrer aux enfants, éducateurs et adultes que toutes et tous sont capables de progrès avec les efforts nécessaires.

Dans toutes les phases, on limite à 50 contacts pied gauche, 50 contacts pied droit, 50 contacts avec la tête.

Un essai de rattrapage est accordé pour le maximum non atteint ; départ de jonglerie au choix (ballon au sol ou à la main). Un contact de rattrapage est autorisé (exemple : pour une jonglerie du pied gauche un contact de rattrapage avec le pied droit ou une cuisse est autorisé.)

Un seul Défi par match et par équipe.

- Principe : Placer 1 jeune face à 1 autre jeune par numéro de maillot.

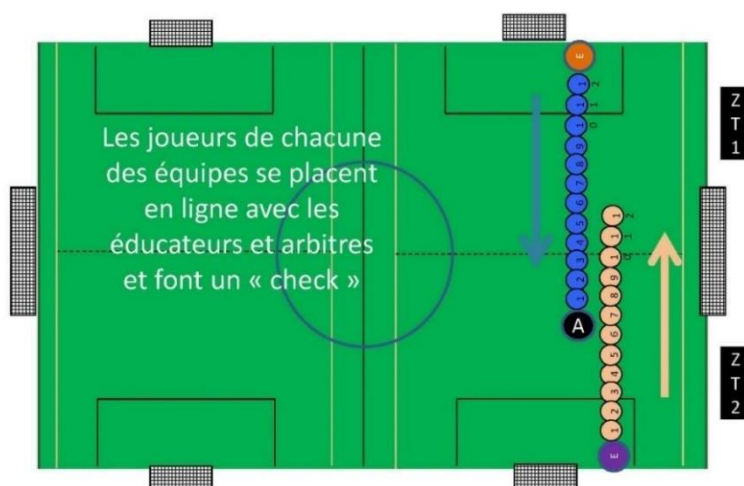
Comptage des jonglages : Par le joueur en attente

Le meilleur résultat de chaque joueur doit être noté sur la case en face du nom du joueur (meilleur essai) par l'éducateur. L'éducateur doit calculer le total par équipe des 8 meilleurs résultats et doit le consigner sur la FMI dans « Observations d'après Match »

La Commission sportive collectera tout au long de la saison les résultats de l'ensemble des équipes et récompensera la ou les meilleures progressions

2-2. Protocoles d'avant et d'après match

Protocole d'avant match U10/U11 et U12/U13





2-3. Pause coaching

Ce temps va permettre à l'éducateur d'intervenir directement auprès des joueurs et ainsi de limiter ses interventions au cours du match. Elle pourra également permettre de gérer plus facilement la rotation des remplaçants(tes) et d'intervenir auprès des enfants à un moment où ils sont plus attentifs aux consignes de l'éducateur.

La procédure de LA PAUSE COACHING :

1. Au premier arrêt de jeu après la 15^{ème} minute de jeu, l'arbitre interrompt le match. Les jeunes restent sur le terrain dans leur propre moitié de terrain et l'éducateur vient au coin de la surface de réparation.
2. Cette pause dure 2 minutes précises, le temps étant géré par l'arbitre.
3. L'arbitre reprend le jeu en conséquence de l'arrêt de jeu.
4. Même procédure pour la 2^{ème} mi-temps.

ARTICLE 13/ COUPE DORDOGNE U13

Cette année la Coupe de Dordogne U13 Pitch change de format dans sa phase qualificative. La commission a décidé que l'ensemble des équipes participeront à trois tours de qualification, il n'y aura aucune élimination à la fin de chaque tour, mais un classement général à la fin des trois tours déterminera **les 16 équipes A** qualifiées pour la finale U13 Pitch qui aura lieu le 28 Mars 2026

Le règlement et le déroulement de la Coupe Dordogne U13 Pitch seront communiqués courant septembre 2025.

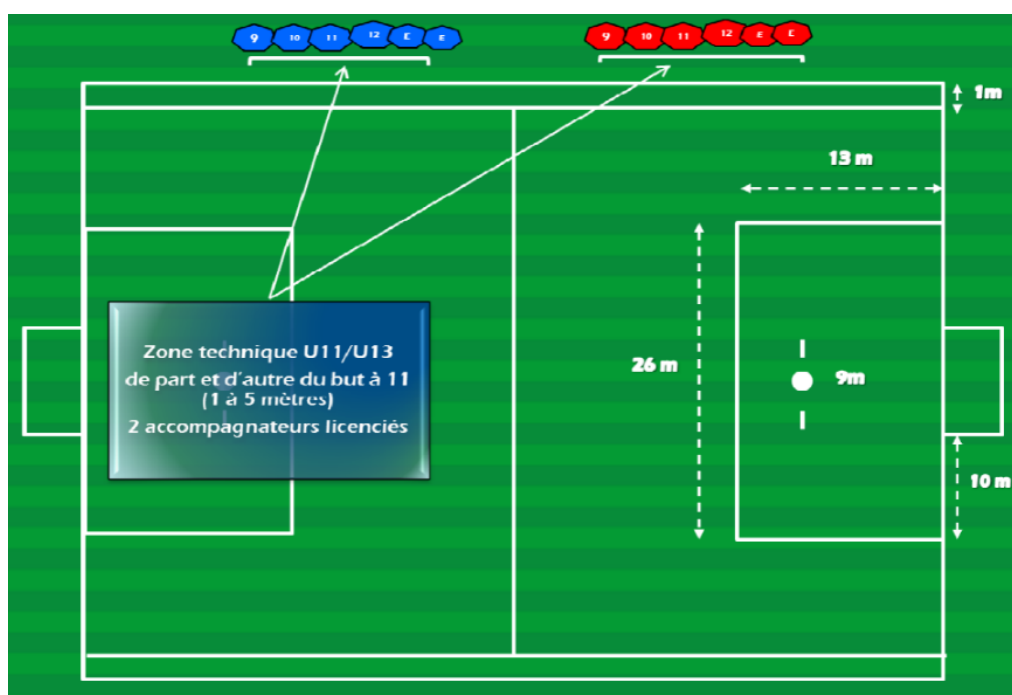
ANNEXE 1 - LES REGLES ET LOI DU JEU FOOT A 8

Pour plus de détails voir : BASIC édité par la Ligue : « La pratique du football chez les U13 »

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Les normes à respecter concernant les infrastructures sportives sont définies au Règlement des Terrains et Installations Sportives de la FFF.

Exemple : Espace de Jeu sur un 1/2 terrain à 11



- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : largeur 40 à 50m et longueur 55 à 70 m.
- Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). La fixation des buts doit être conforme aux dispositions du Décret n°96- 495 du 4 juin 1996.
- Traçage de la surface de réparation.
- Une surface de réparation de 26 mètres (10 mètres de chaque côté des poteaux) sur 13 mètres doit être tracée au sol (sur terrain en herbe et stabilisé) et avec des bandes plastiques ou des coupelles (si possible plates) pour les terrains synthétiques.
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.
- Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

LOI 2 : BALLON

Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.



DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS



LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but et de 4 remplaçants maximum. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et/ou l'autorisation de l'arbitre. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants. Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait. Les remplaçants et le(s) responsable(s) de l'équipe doivent se trouver de part et d'autre du but à 11. Tous les joueurs doivent participer au moins à 50 % du temps de jeu total.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

Identique à celui du jeu à onze. **Rappel : le port de protège-tibia est obligatoire.**

LOI 5 : ARBITRE

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 8. Les règlements du Foot à 8 préconise l'auto arbitrage sous contrôle des éducateurs afin de préserver l'intégrité des joueurs et le fair play de la rencontre.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Identique à celle du jeu à onze. En U13 l'arbitrage à la touche peut être assuré par un joueur remplaçant sous la responsabilité de l'éducateur ou d'un dirigeant (15 minutes maximum par joueur, rotation pendant les pauses coaching et mi-temps). En cas d'absence de remplaçant, l'arbitre assistant sera une personne licenciée.

LOI 7 : DURÉE DU MATCH

La durée du match pour les U11 lors du critérium (Championnat) est de 2 x 30 minutes. Une pause coaching de 2 minutes maximum aura lieu sur le terrain à la moitié de chaque période (au premier arrêt de jeu, gestion par l'arbitre).

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon. L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Rappel : le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et a clairement bougé, il peut être effectué vers l'avant ou l'arrière.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit être sorti entièrement pour être considéré hors du jeu.

LOI 10 : BUT MARQUE

Identique à celle du jeu à onze. Rappel : le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne de but.

LOI 11 : HORS JEU

Identique à celle du jeu à onze : la zone de hors-jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touche et la ligne médiane pour les U13.

LOI 12 : FAUTE ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Identique à celle du football à onze. Les fautes et incorrections doivent être sanctionnées de coups francs directs ou indirects

Coups francs directs

Si faute avec contact avec l'adversaire ou que le ballon est touché volontairement de la main, il y a coup franc direct. Le coup franc direct sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Les coups francs indirects

Si faute sans contact avec l'adversaire il y a coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si, à l'intérieur de sa propre surface de réparation, un gardien de but :

- garde le ballon en main pendant plus de six secondes avant de le relâcher ;
 - touche une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il ait été touché par un autre joueur ;
 - touche le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ;
 - touche le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.
- dégage de volée ou de demi-volée. Il peut donc relancer à la main ou au pied en mettant au préalable le ballon au sol.

Pour les fautes ci-dessus qui se situent à l'intérieur de la surface de réparation, la sanction est coup franc indirect à 13 mètres dans l'alignement de la faute avec mur à 6 mètres.

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue d'une manière dangereuse ;
- fait obstacle à la progression d'un adversaire ;
- empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains ;

Le coup franc indirect sera exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Identique à celle du football à onze. Les coups francs sont soit directs soit indirects. La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres

Les coups francs directs

Le ballon pénètre dans le but

- Si le ballon pénètre directement ou indirectement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé.
- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Les coups francs indirects

Signal de l'arbitre

L'arbitre signale le coup franc indirect en levant le bras au-dessus de la tête. Il maintient son bras dans cette position pendant l'exécution du coup franc et jusqu'à ce que le ballon touche un autre joueur ou ne soit plus en jeu.

Le ballon pénètre dans le but

Un but ne peut être marqué que si le ballon entre dans le but après avoir touché un autre joueur.

- Si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, un coup de pied de but est accordé à celle-ci.

- Si le coup franc est tiré directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

Procédure

Pour le coup franc direct comme pour le coup franc indirect, le ballon doit être immobile au moment de l'exécution, et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur.

LOI 14 : COUP DE PIED DE REPARATION

Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : 9 mètres au lieu de 11.

LOI 15 : RENTRÉE DE TOUCHE

Identique à celle du football à onze

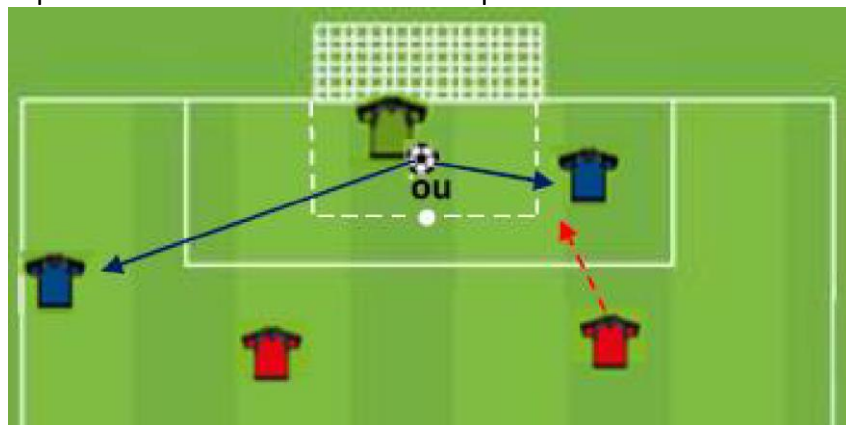
LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

Identique à celle du football à onze.

Le ballon est placé devant le but à une distance de 9 mètres de la ligne du but, à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation).

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti





DISTRICT DE FOOTBALL DORDOGNE - PÉRIGORD

UN DISTRICT AU SERVICE DES CLUBS

f DISTRICT FOOTBALL
DORDOGNE

ig @DISTRICTFOOT24

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 6 mètres au lieu de 9,15 mètres.

ANNEXE 2 - FEUILLE DE MATCH CHAMPIONNAT U13

**Dans le cas où la FMI de fonctionnerait pas : utiliser Feuille de Match U13.
Disponible sur le site internet rubrique Documents-Pôle Sportif.**

DISTRICT FOOT DORDOGNE-PERIGORD FEUILLE DE MATCH U13									
A renvoyer à : DISTRICT FOOTBALL DORDOGNE-PERIGORD B.P. 201 24052 PERIGUEUX CT CEDEX 9									
Organisateur :									
* Mettre un X en regard du joueur concerné ** Indiquer le N° du joueur Toute personne figurant sur cette feuille doit être obligatoirement licenciée Indiquer au VERSO les observations. Motif : couverture, explosion, blessure... Longlet : Indiquer seulement le meilleur essai dans le tableau ci-dessous									
Signature de l'arbitre									
Après prolongation Oui ☐ Non ☐									
N° internet : Paire : Tirs : Journée ou tour : Org : Chiffres au but : Date : H : M : S : Lettres : Buts : Lettres : Buts :									
N° licence ou C.I. Béné. Off. NOM, Prénom, Localité									
Arbitre									
Arb. Assistant									
Arb. Assistant									
Délégué(s)									
Distance frais									
km									
E									
km									
E									
km									
E									
km									
E									
TOTAL des 8 meilleurs résultats →									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									
Blessé(e)									
Rempl.									
NOM PRENOM									
N° LICENCE ou N° Carte Identité									
Expuls. * Avertis.									
TOTAL									
TETE (50 Max)									
PIED DROIT (50 Max)									
PIED GAUCHE (50 Max)									

ANNEXE 3 - FEUILLE DE JONGLERIE U13

Feuille de Jonglerie à conserver par le club recevant. A ne fournir qu'en cas de demande de la commission (disponible sur le site internet du District rubrique Documents)



**DISTRICT DE FOOTBALL
DORDOGNE PERIGORD**

FEUILLE DE JONGLERIE U13 - FMI

Compétition :

Poule :

Date :/...../.....

EQUIPE RECEVANTE			
NUMEROS des JOUEURS(EUSES) Identique à la FMI	PIED Droit (50 max)	PIED Gauche (50 max)	TETE (50 max)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES 8 MEILLEURES PERFORMANCES			

Signature du Responsable de l'équipe recevante :

EQUIPE VISITEUSE			
NUMEROS des JOUEURS(EUSES) Identique à la FMI	PIED Droit (50 max)	PIED Gauche (50 max)	TETE (50 max)
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
TOTAL DES 8 MEILLEURES PERFORMANCES			

Signature du Responsable de l'équipe visiteuse :

Inscrire le résultat de la jonglerie, dans :
OBSERVATION DE FIN DE MATCH de la FMI

L'épreuve de jonglerie est obligatoire pour les deux équipes et attribuera un point supplémentaire pour le match à l'équipe victorieuse de l'épreuve. Il sera tenu compte du total des 8 meilleurs résultats sur les 12 participants de chaque équipe sur l'ensemble des contacts (tête et pieds). En cas d'égalité le total des 9 meilleurs sera pris en compte et cela jusqu'au 12ème si nécessaire. Limitation à 50 contacts pied gauche, 50 contacts pied droit et 50 têtes. Voir détails du déroulement de cette épreuve dans le document « Règlements Sportifs U13 » disponible sur le site du district.

Ce document est à conserver par le club recevant, celui-ci sera à envoyer au District en cas de demande de la Commission