

CECIFOOT TORBALL

Règlement universitaire

Saison 2025-2026



Composition de la commission mixte nationale

Membres FF

A venir

Membres FF Sport U

Karl DRAPIED (Conseiller Technique National)

Membre invité

Yann LANCE (Directeur régional Ligue AURA)

Dates du championnat :

Championnat de France	Dates (Lieu)	Date limite des engagements
CFU CECIFOOT / TORBALL	01 et 02 avril 2026 Clermont-Ferrand (AURA)	04 mars 2026

CHAMPIONNAT DE FRANCE CECIFOOT / TORBALL

1 - DATE ET LIEU DU CHAMPIONNAT DE France

01 et 02 avril 2026
Clermont-Ferrand (Auvergne Rhône-Alpes)

2 - FORMULE SPORTIVE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

Titres attribués (Universités et écoles confondues) :

- Champion de France Cécifoot
- Champion de France Torball
- Champion de France Combiné (Cécifoot et Torball)

Un classement Combiné sera établi avec remise d'un trophée.

REGLEMENT SPORTIF :

Composition des équipes : 6 joueurs minimum à 9 joueurs maximum (+ 2 accompagnateurs).

Une équipe peut être constituée de joueurs issus d'une **même AS** ou d'une **même Ligue**.

- **Challenge des AS** : classement attribué si l'équipe compte au moins 6 joueurs d'une même AS.
- **Challenge individuel des AS** : points attribués exclusivement aux licences extérieures pour les étudiants en situation de handicap.
- **Hors classement au Challenge des AS** : équipe composée de moins de 6 joueurs d'une même AS.

Participation :

Chaque équipe participe aux 2 épreuves : **Cécifoot et Torball**.

La mixité est encouragée et fait partie intégrante de la philosophie de cette compétition. Les équipes sont invitées à intégrer des joueurs en situation de handicap, contribuant ainsi au développement du CFU dédiée aux **Étudiants en Situation de Handicap (ESH)**.

Ce CFU s'inscrit dans une **démarche inclusive forte**, plaçant les **personnes en situation de handicap visuel au cœur du dispositif sportif**.

Les inscriptions sont prioritairement ouvertes aux équipes accueillant ces participants, mais également aux personnes valides souhaitant partager une expérience commune et inclusive.

Afin de garantir l'équité sportive, le port du bandeau est obligatoire pour tous les joueurs de champs, quelles que soient leurs capacités visuelles.

Jusqu'à 50% maximum de l'effectif (hors entraîneur et guide) peut être composé de **non-étudiants** (personnels des universités ou établissements supérieurs), sous réserve d'une licence FFSU valide pour l'année en cours.

La **licence FFSU** est obligatoire pour toute inscription.

Temps de jeu : défini en fonction du nombre d'équipes engagées.

FORMULE SPORTIVE « CECIFOOT »

Il existe 2 types d'épreuves en cécifoot FFSU :

- Epreuve 1 : Rapidité / Conduite de balle
- Epreuve 2 : Tirs au but

Composition des équipes :

Chaque équipe comprend au minimum 6 personnes :

- 5 joueurs et 1 guide pour l'épreuve de rapidité / conduite de balle
- 4 joueurs, 1 guide et 1 gardien pour l'épreuve de tirs au but

Lors de chaque épreuve, **tous les joueurs portent des bandeaux et des patchs oculaires**. Les guides et gardiens n'ont pas de restriction visuelle.

Règlements des épreuves :

- Epreuve 1 : Rapidité / Conduite de balle

L'ordre de passage de chaque joueur doit être établi à l'avance et donné par écrit à l'arbitre avant l'opposition entre les 2 équipes.

Les joueurs, yeux bandés, doivent parcourir 20 mètres en conduite de balle le plus rapidement possible, d'une barrière à l'autre.

Le guide donne des indications verbales pour assurer le déplacement en sécurité.

Le guide ne peut pas toucher le joueur avec le bandeau ni interférer dans l'action.

Déroulement

Chaque équipe joue sur son demi-terrain (en même temps). Le guide se positionne à la barrière située en face du joueur. Immobile, il est le « point d'arrivée » et donne

des indications verbales pour guider le joueur.

Les 2 joueurs, ballon aux pieds et dos à leurs barrières de départ, partent au signal. L'objectif est d'atteindre la barrière du guide sur 20 m sans perdre le ballon. Le premier à atteindre la zone (1 m matérialisé par des plots) marque 1 point.

Chaque équipe engage 5 joueurs dans 5 duels successifs. Le 6ème membre occupe le rôle de guide pour toute l'épreuve.

- **Epreuve 2 : Concours de tirs au but**

Dimensions du but : 3,66m x 2,14m

Les joueurs, yeux bandés, effectuent un tir au but en suivant les indications de leur guide. Le guide se positionne derrière le but, tapote les poteaux (gauche, droit) et annonce l'axe avant chaque tir.

Le guide ne peut pas toucher le joueur ni influencer le tir autrement que par la voix. Le gardien est voyant.

Déroulement

<https://youtu.be/SSI78C2ejg8>

Le point de pénalty est situé à 6 mètres du but. Le guide se place derrière le but et guide le tireur en tapant sur le poteau gauche et le poteau droit, et indique l'axe avant le tir. Le gardien est voyant. Les 4 joueurs tirent chacun leur tour.

Le 5ème et 6ème membre de l'équipe tiennent les rôles de gardien ou de guide pour l'ensemble de l'épreuve.

Chaque but marqué vaut 1 point.

Règles spécifiques :

- **Changements**

Les changements de rôles ne sont pas autorisés lors d'une même épreuve, mais peuvent intervenir entre les deux épreuves.

- **Arbitrage**

Chaque opposition sera encadrée par des arbitres, garants du respect des règles et à l'équité du jeu. Le non-respect des règles entraîne la disqualification du joueur fautif.

Attribution des points lors des oppositions

Les équipes marquent des points en fonction de leurs performances dans chaque épreuve :

- 1 point par duel gagné (épreuve 1)

- 1 point par tir au but marqué (épreuve 2)
- En cas d'égalité après les 2 épreuves :

1 tir au but supplémentaire par équipe jusqu'à ce qu'une équipe prenne l'avantage.
En phase de poule, ces points ne sont pas comptabilisés au classement et ne servent qu'en cas d'égalité afin de départager 2 équipes

FORMULE SPORTIVE « TORBALL »

Composition des équipes :

Chaque équipe comprend 6 joueurs.

- Tous les joueurs portent **des bandeaux et des patchs oculaires**, garantissant l'équité visuelle entre participants.
- 3 changements maximum sont autorisés au cours d'un match, lors de la mi-temps uniquement.

Règlement de l'épreuve :

- Terrain : 16m de long x 7m de large.
- Durée des matchs : 2 x 6 minutes (arrêt du chrono à chaque coup de sifflet), avec 3 minutes de pause (pas de changement de côté à la mi-temps).
- Chaque équipe est autorisée à utiliser un temps mort de 30s par mi-temps afin de recueillir les conseils de l'entraîneur. Une fois accordé, les deux équipes peuvent profiter de l'opportunité.
- Bruit gênant : l'équipe attaquante fait des bruits inutiles ou gênants = faute (ex : secouer le ballon est un bruit gênant)

Structure du terrain

- Trois cordes sonores traversent le terrain à 40 cm du sol, chacune équipée de clochettes audibles.
 - La corde centrale est au-dessus de la ligne médiane.
 - 2 cordes supplémentaires sont situées à 2 mètres de part et d'autre de cette ligne
- La zone de jeu de chaque équipe (entre la ligne de but et la première corde) mesure 7m de large x 6m de long.

Tapis de positionnement

- Chaque équipe dispose, dans sa zone défensive, de 3 tapis (2m x 1m) placés parallèlement à la ligne de but.
 - Le tapis central est à 20 cm de la ligne de but.
 - Les tapis latéraux sont alignés avec l'avant du tapis central.
 - Les bords extérieurs des tapis bordent les lignes de touche.

- Ces tapis, permettent d'amortir les contacts avec le sol, de se positionner en défense et de s'orienter avant les tirs en se repérant avec les mains ou les pieds sur les bordures de ces rectangles.

Déroulement

L'objectif est de **lancer le ballon sonore** dans le but adverse. Les joueurs de l'équipe en défense, positionnés debout ou à genoux, réagissent dès l'impact sonore du ballon pour tenter de l'arrêter – souvent par **plongeon latéral**. Une fois la balle maîtrisée, l'équipe défensive devient **attaquante** et dispose de **8 secondes maximums** pour effectuer sa relance.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire

- Prolongation de 5 minutes.
- Si l'égalité persiste : Application de la règle du « **but en or** » (victoire dès le premier but marqué). En phase de poule, ce point n'est pas comptabilisé. Il ne servira qu'en cas d'égalité afin de départager 2 équipes.

Arbitrage

Chaque match est dirigé par des arbitres garants de la sécurité et du respect du règlement. Le non-respect des règles entraîne la disqualification du joueur fautif.

Ressource complémentaire

Pour visualiser les règles en action : [Vidéo explicative du Torball](#)

3 - DATE LIMITE DE RETOUR D'ENGAGEMENT À LA NATIONALE

04 mars 2026

Contact : Imaurage@sport-u.com

4 - MODALITES DE QUALIFICATION

Il n'y a pas de phases qualificatives. La qualification se fait par un engagement directement en ligne via les informations disponibles sur le site Sport-u.com.

Il est recommandé qu'un cycle de pratique Cécifoot soit réalisé en amont du CFU (phase régionale).

Quota : Un quota est garanti pour chaque site de Ligue Universitaire. Si le nombre total d'équipes est inférieur à 13, des équipes supplémentaires seront retenues, en donnant la priorité à celles ayant organisé une phase régionale.

Formation d'arbitres : En fonction de la demande il sera possible d'organiser une formation d'arbitrage avec le site organisateur. Attention, il est fortement conseillé de former ses propres arbitres pour anticiper l'évolution du CFU vers des futures phases de qualification territoriales.

5 - TENUE DES COMPETITEURS

Les tenues des compétitrices et compétiteurs doivent être en conformité avec l'article 10 du règlement sportif général de la FF Sport U : https://sport-u.com/wp-content/uploads/sites/15/2025/06/2025-12-18_Reglement-sportif-1.pdf

CONTACTS

FÉDÉRATION FRANÇAISE DU SPORT UNIVERSITAIRE

108 avenue de Fontainebleau - 94270 LE KREMLIN-BICÊTRE

federation@sport-u.com

www.sport-u.com

Directeur national adjoint - Karl DRAPIED

kdrapied@sport-u.com / 07 44 42 98 80

Chargée de Missions Sport - Lisa MAURAGE

lmaurage@sport-u.com / 01 58 68 22 90