



District du Cantal

RÉUNION DE RENTRÉE



Sommaire

- Déroulement des championnats U18
- Déroulement des championnats U15
- Déroulement des championnats U13
- Déroulement du Foot animation
- Plateaux féminin
- Modifications réglementaires



District du Cantal



INTRODUCTION





District du Cantal

CHAMPIONNAT

U18





POULE A

C.S. ARPAJON 2
GRP. SUMENE ARTENSE
GRP. YTRAC SANSAC ROANNES 2
U.S. VALLEE DE L'AUTHRE



POULE B

ENT. DU CARLADEZ
ENT. NORD LOZERE
ENT. STADE RIOMOIS CONDAT
U.S. ST FLOUR

POULE C

C.S. ARPAJON
JORDANNE F.C.
U.S. CERE ET LANDES
U.S. VALLEE DE L'AUTHRE 2



POULE D

AURILLAC F.C.
CERE ET RANCE FOOT
GRP. YTRAC SANSAC ROANNES
JORDANNE F.C. 2



POULE ELITE/POULE A :

PHASE DE BRASSAGE POULES

4 Poules de 4 équipes

Formation de poule Elite et A (8 équipes/poule)

2 premiers de chaque poule en élite = 8

Si égalité : Goal-average particulier, goal-average général

Championnat ALLER/RETOUR 14 matchs

+

Coupe Jarlier

+

Coupe du Cantal FUTSAL U18 avec Finalité régional

Montée U18 R2 Fin de saison

En cas de refus d'accession , demande au 2 ème puis 3 ème



District du Cantal

CHAMPIONNAT

U15





POULE A

ENT. DE LA MARONNE
F.C. ALLY MAURIAC
U.S. CERE ET LANDES
U.S. VALLEE DE L'AUTHRE 2



POULE B

ENT. ALAGNON CANTAL
ENT. EFSA / RIOM
ENT. NORD LOZERE
U.S. ST FLOUR

POULE C

A.S. ESPINAT FOOT
CERE ET RANCE FOOT
ENT. FOOT. CHATAIGNERAIE VEINAZES
SUD CANTAL FOOT



POULE D

CARLADEZ GOUL SPORTIF
C.S. VEZAC
ENT. DE LA CERE
JORDANNE F.C.
U.S. VALLEE DE L'AUTHRE



POULE ELITE/POULE A :

PHASE DE BRASSAGE POULES

3 Poules de quatre équipes et une poule de cinq équipes

Formation de poule Elite et A (8 équipes/poule)

2 premiers/poules de chaque poule = 8 en ELITE

**Création d'une poule de 5 et une poule de 4 (tirage au sort) pour les autres du 11/10 au 7/03/26
et PLAY OFF/IN par la suite.**

Si égalité : Ratio goal-average particulier, goal-average général

**Championnat ALLER/RETOUR 14 matchs (poule de 8 en élite) ET PLAY OFF/IN pour les autres
équipes**

+

Coupe Gravière

+

Coupe du Cantal FUTSAL U15

ORGANISATION DES POULES A1 ET A2

Poule A1 et A2

Une poule de 4 et une
poule de 5

***Matches
secs***

PLAY OFF

Poule de 5 : 2 premiers de
chaque poule et le meilleur
3ème

***Matches
aller/retour***

PLAY IN

Poule de 4 : 2 derniers de
chaque poule

***Matches
aller/retour***



District du Cantal

CHAMPIONNAT

U13





NIVEAU A



NIVEAU A

POULE A1

AURILLAC F.C. 3
C.S. ARPAJON
ENT. NORD LOZERE 2
GRP. YTRAC SANSAC ROANNES 2
JORDANNE F.C.



POULE A2

ENT. NORD LOZERE
ENT. STADE RIOMOIS CONDAT
GRP. SUMENE ARTENSE 2
U.S. MURAT
U.S. VALLEE DE L'AUTHRE 2

POULE A3

A.S. ESPINAT FOOT
AURILLAC F.C. F. 4
C.S. ARPAJON 2
ENT. FOOT CHATAIGNERAIE VEINAZES
U.S. CERE ET LANDES





U13

NIVEAU B

POULE B1

CARLADEZ GOUL SPORTIF

C.S. ARPAJON F. 4

C.S. VEZAC

ENT. DE LA CERE

U.S. MURAT 2



POULE B2

A.S. BELBEX

CERE ET RANCE

C.S. ARPAJON 3

ENT. DE LA CERE 2

SUD CANTAL FOOT

POULE B3

ENT. NORD LOZERE 3

F.C. MASSIAC M. BLESLE

GRP. JEUNES PLANEZE TRUYERE F.

ST GEORGES SP. L.

U.S. ST FLOUR 3



POULE B4

ENT. DE LA MARONNE

F.C. ALLY MAURIAC 2

F.C. QUATRE VALLEES

GRP. SUMENE ARTENSE 3

U.S. CERE ET LANDES 2



Organisation U13



ELITE : 8 équipes

(SUMENE ARTENSE 1, AFC 1 et 2, USS 1 et 2, USVA 1, FCAM 1, YSR 1)

Poule ELITE : 1er et 2ème POULE ELITE accèdent en Inter Districts (avec 63 et 03)

Poule de 8 de 7 MATCHS SECS (du 06/09 au 18/10/26)

Poule ELITE : Le reste de la POULE ELITE (6 équipes) fait une phase retour de 5 matchs secs du 8/11 au 13/12/25

**De plus, le 1er en ELITE au 13/12 , même si c'est une équipe réserve, intégrera l'Inter District avec 63 et 03
poule de 8 de 7 MATCHS SECS (du 28/02 au 30/05/26)**

Poule ELITE : Idem au 13/12, les 5è et 6è descendent en Poule A

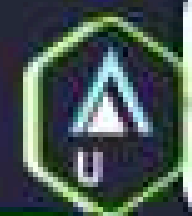


FESTIVAL U13 : les 6 clubs évoluant en élite sont d'office qualifiés parmi les 16 meilleurs

03



Critérium Régional
Formule Match aller
7 matchs de 2 x 30' (fin
février à fin mai 26)



Interdistrict à 6 équipes
Formule Match aller
5 matchs de 2 x 30' (février à
mai 26)

02



Interdistrict à 6 équipes
Formule Match aller
5 matchs de 2 x 30' (du 8/11
au 31/01/26).

01

Poule élite = 1 groupe de 8
7 matchs aller
Du 06/09/25 au 18/10/25

les 2 qualifiées du cantal

2 qualifiés

1 qualifié

Poule élite
1 groupe de 6

Poule élite = 1 groupe de 6
5 matchs retour
Du 08/11/25 au 13/12/25

Poule A = 5
groupes de 4

Poule A = 2 groupes
de 6 et un groupe de
5
5 matchs
aller/retour
Du 13/09/25 au

Poule B = 3 groupes
de 5 et un groupe
de 4

Poule B = 4 groupes de 5
5 matchs aller/retour
Du 13/09/25 au 06/12/25

Les 2 derniers
descendent

Les 3 premiers de
chaque poule
montent

Les 3 derniers
descendent

Le premier de chaque
poule monte





District du Cantal

FOOT

ANIMATION





LES RÈGLES DU JEU DE U6 À U13

GARÇONS ET FILLES - MISE À JOUR 2022

CATÉGORIES - LICENCES	U6	U7	U8	U9	U10	U11	U12	U13
SCOLARITÉ	CE	CP	CE1	CE2	CM1	CM2	6 ^{ème}	7 ^{ème}
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 avec GDB (U6 spécifique) ou à 4 avec GDB		Football à 5		Football à 8		Football à 8	
SUPPLÉANT(S)	1 maximum		2 maximum		4 maximum		4 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Adaptation des effectifs		4 par équipe		7 par équipe		7 par équipe	
TABLES	Non		Oui		Oui		Oui	
MURITÉ	Oui		Oui		Oui		Oui	
SURCLASSEMENT	✗		3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U9 maximum par équipe avec autorisation médicale		3 U11 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité 2 U6 G maximum par équipe - Possibilité U6 F		Possibilité U10 F		Possibilité U12 F		Possibilité U14 F	
DIMENSION DES TERRAINS	Football à 3 avec GDB : 21 m x 20 m		25 à 40 m x 25 à 30 m		1/2 terrain à 11		1/2 terrain à 11	
	Football à 4 avec GDB : 28 m x 20 m				Si terrain spécifique : 55 à 60 m x 45 m		Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m	
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 7 m		Zone à 8 m		26 m x 13 m		26 m x 13 m	
HORS-JEU	Non		Non		Ligne des 13 m		Ligne médiane	
TAILLE DES BUTS	4 m x 1,5 m		4 m x 1,5 m		6 m x 2,10 m		6 m x 2,10 m	
TAILLE DES BALLONS	T3 ou T4		T3 ou T4		T4		T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	50 minutes (5 séquences de 10 min)		50 minutes		60 minutes		70 minutes	
DURÉE MAX DES RENCONTRES	✗		40 minutes		50 minutes		60 minutes	
ENGAGEMENT	Au centre du terrain, interdiction de marquer directement							
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 7 m		Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m		Libre dans la zone virtuelle 6 m x 9 m délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation Placement libre des joueurs (idem foot à 11)		Libre dans la zone virtuelle 6 m x 9 m délimitée par la largeur des montants du but et le point de réparation Placement libre des joueurs (idem foot à 11)	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au sol ou conduite de balle		À la main		À la main	
CORNER			Au pied, passe uniquement		Au pied		Au pied	
COUP-FRANC	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs et coup-francs indirects		Coup-francs directs et coup-francs indirects	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	Sur la ligne des 7 m, face au but		Sur la ligne des 8 m, face au but		9 m		9 m	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m (engagement, coup franc, corner et touche)		4 m		6 m		6 m	
PRISE DE BALLE À LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Autorisée		Autorisée		Interdite sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m		Interdite sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 m. Mur autorisé à 6 m	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Voile et demi-voile interdites		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Voile et demi-voile interdites		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Sinon CF indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13 m		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Sinon CF indirect ramené perpendiculairement sur la ligne des 13 m	
	Protégée à 7 m		Protégée à 8 m		Non protégée		Non protégée	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Tendre vers 100 %		Tendre vers 100 %		Temps de jeu égal pour tous		Temps de jeu égal pour tous	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte		2 arbitres (privilégier des joueurs U15 - U17 du club)		3 arbitres + assistants + joueurs U12 - U13 (rotations de 15 minutes)	
PAUSE COACHING	Non		Non		Non		2 minutes au milieu de chaque période	



Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

FFF.fr



U11 - 2025/2026



Proposition d'organisation d'un match :

13H30	Préparation du matériel et traçage terrain si besoin (12 Ballons)
13H45	Accueil des équipes
14H10	Défi Jonglerie
14H20	Echauffement
14H30	Début du match (<u>2 fois 24min coupé en 4x12min</u>) – <u>Une seule mi-temps</u>
16H	Vestiaires – Douches– Goûter

1 – Avant Match compléter les champs Nom/Prénom et N° Licence

FEDERATION FRANÇAISE DE FOOTBALL
Ligue Auvergne Rhône Alpes
District du Cantal

FEUILLE DE MATCH U11
CATEGORIE U10 / U11

NIVEAU :
POULE :

DEBUT DU PLATEAU PAR LE DEFI JONGLERIE (ATELIER OBLIGATOIRE) / DUREE DE LA RENCONTRE : 4x12 MINUTES

Date : Terrain :

Nom de l'équipe Pts Défi-jonglage Score Total Points

A B

L'équipe qui remporte le défi jonglerie marque 1pt
L'équipe qui gagne le match marque 3pts

A / Equipe				Défi jonglage										B / Equipe			
N°	NOM PRENOM	N° Licence	Catégorie			Pied Fort	Altra La	TOTAL	X	X	TOTAL	Pied Fort	Altra La	Catégorie	N° Licence	NOM PRENOM	N°
			U10	U11	U12												
1																	1
2																	2
3																	3
4																	4
5																	5
6																	6
7																	7
8																	8
9																	9
10																	10
11																	11
12																	12
13																	13
14																	14
15																	15
16																	16
17																	17
18																	18
19																	19
20																	20
21																	21
22																	22
23																	23
24																	24
25																	25
26																	26
27																	27
28																	28
29																	29
30																	30
31																	31
32																	32
33																	33
34																	34
35																	35
36																	36
37																	37
38																	38
39																	39
40																	40
41																	41
42																	42
43																	43
44																	44
45																	45
46																	46
47																	47
48																	48
49																	49
50																	50
51																	51
52																	52
53																	53
54																	54
55																	55
56																	56
57																	57
58																	58
59																	59
60																	60
61																	61
62																	62
63																	63
64																	64
65																	65
66																	66
67																	67
68																	68
69																	69
70																	70
71																	71
72																	72
73																	73
74																	74
75																	75
76																	76
77																	77
78																	78
79																	79
80																	80
81																	81
82																	82
83																	83
84																	84
85																	85
86																	86
87																	87
88																	88
89																	89
90																	90
91																	91
92																	92
93																	93
94																	94
95																	95
96																	96
97																	97
98																	98
99																	99
100																	100

Signature de l'éducateur

1/ Répondre au nombre de croix

2/ En cas d'égalité, la meilleure total des 8 meilleures performances

Signature de l'éducateur

2 - Noter les résultats des jongleries 1pt + Score Matches 3pts

3 - Faire le Total des 2 scores cumulés (Pied fort + Alternes)

4 - Mettre une croix a celui qui possède le score le plus haut

5 - Inscrire le nombre de croix total de l'équipe

6 - Ecrire le nom de l'équipe gagnante

Feuille de Match à renvoyer au district avant le lundi suivant le match



District du Cantal

PLATEAU

U8/U9

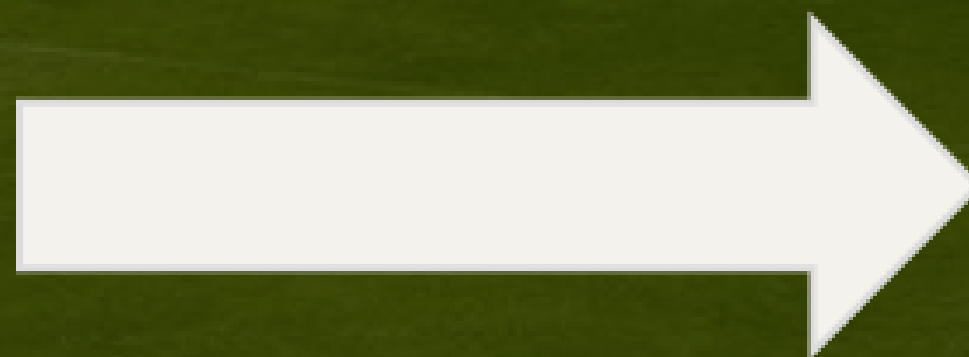




PHASE 1:

SEPT – DÉC

6 DATES + FUTSAL



PHASE 2:

MARS – JUIN

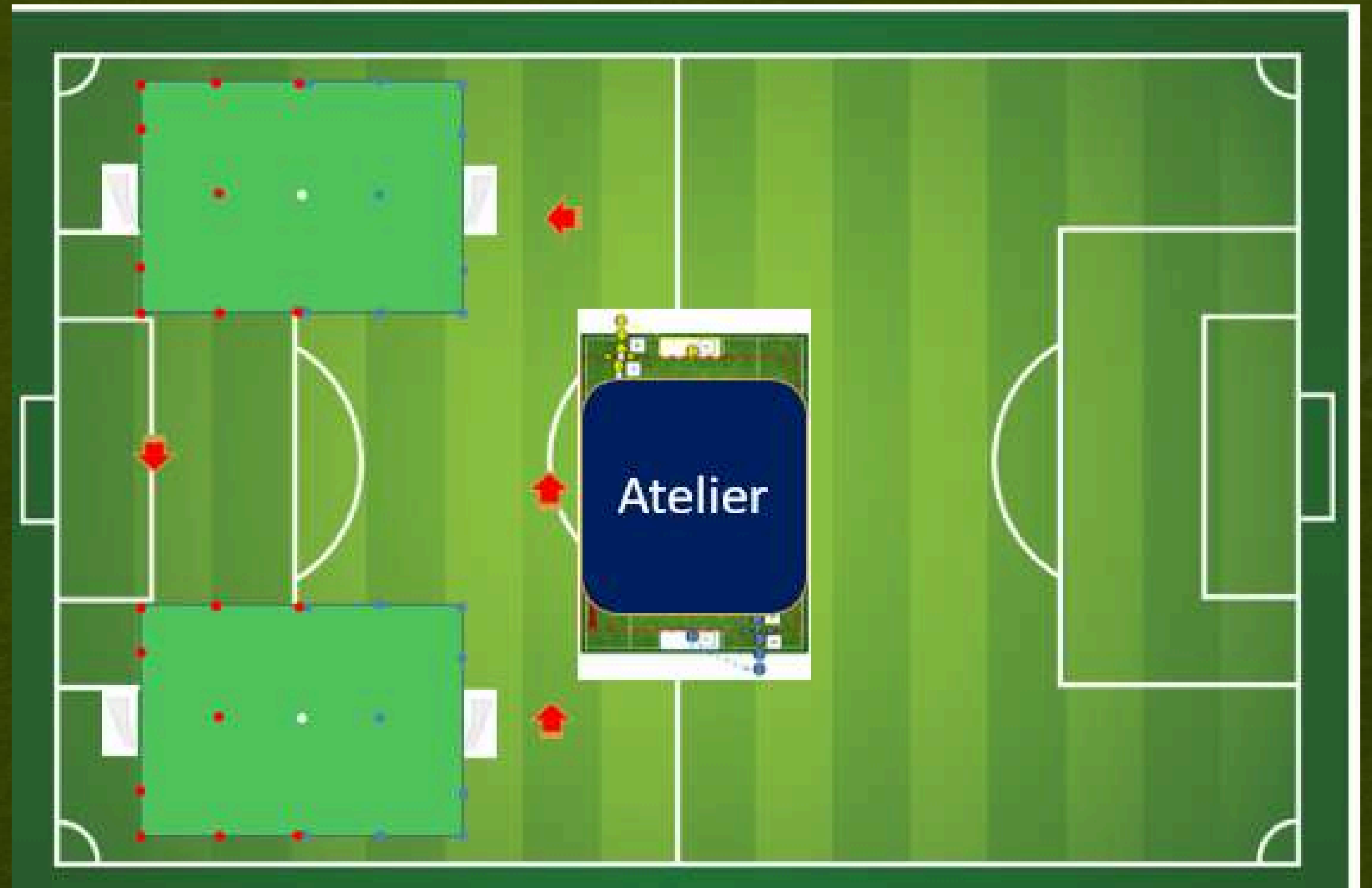
6 DATES + 1ER MAI

Organisation plateau

- Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau
- Plateau par niveau (Confirmé et Débutant)
- Chaque équipe devra se déplacer avec : 2 ballons minimum, un jeu de chasuble, un binôme éducateur/parent.

•SIMPLIFICATION DES ROTATIONS :

- LES ÉQUIPES CAMPS BLEU TOURNENT DANS LE SENS DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.
- LES ÉQUIPES CAMP ROUGE TOURNENT DANS LE SENS INVERSE DES AIGUILLES D'UNE MONTRE.
- EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'ÉQUIPES, CONSTITUER UNE ÉQUIPE SUPPLÉMENTAIRE.





Si 6 équipes

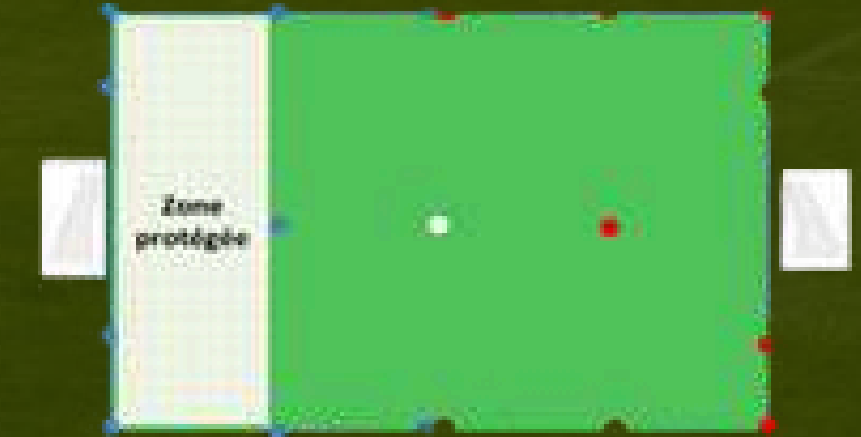
Equipe A : Equipe B : Equipe C : Equipe D :
Equipe E : Equipe F :

A – B :	A – C :
C – D :	B – E :
E – F :	D – F :

A – D :	A – E :
B – F :	B – D :
C – E :	C – F :

A – F :
B – C :
D – E :

1. Relance protégée : Dans la zone des 7m
(l'adversaire pourra entrer quand le ballon est sorti de la zone protégée).



2. Coup de pied de réparation (penalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du but

3. Rentrée de touche

4. Coup de pied de coin

(corner)

2 options pour
le joueur(se)



Conduite de
balle



Passe



Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

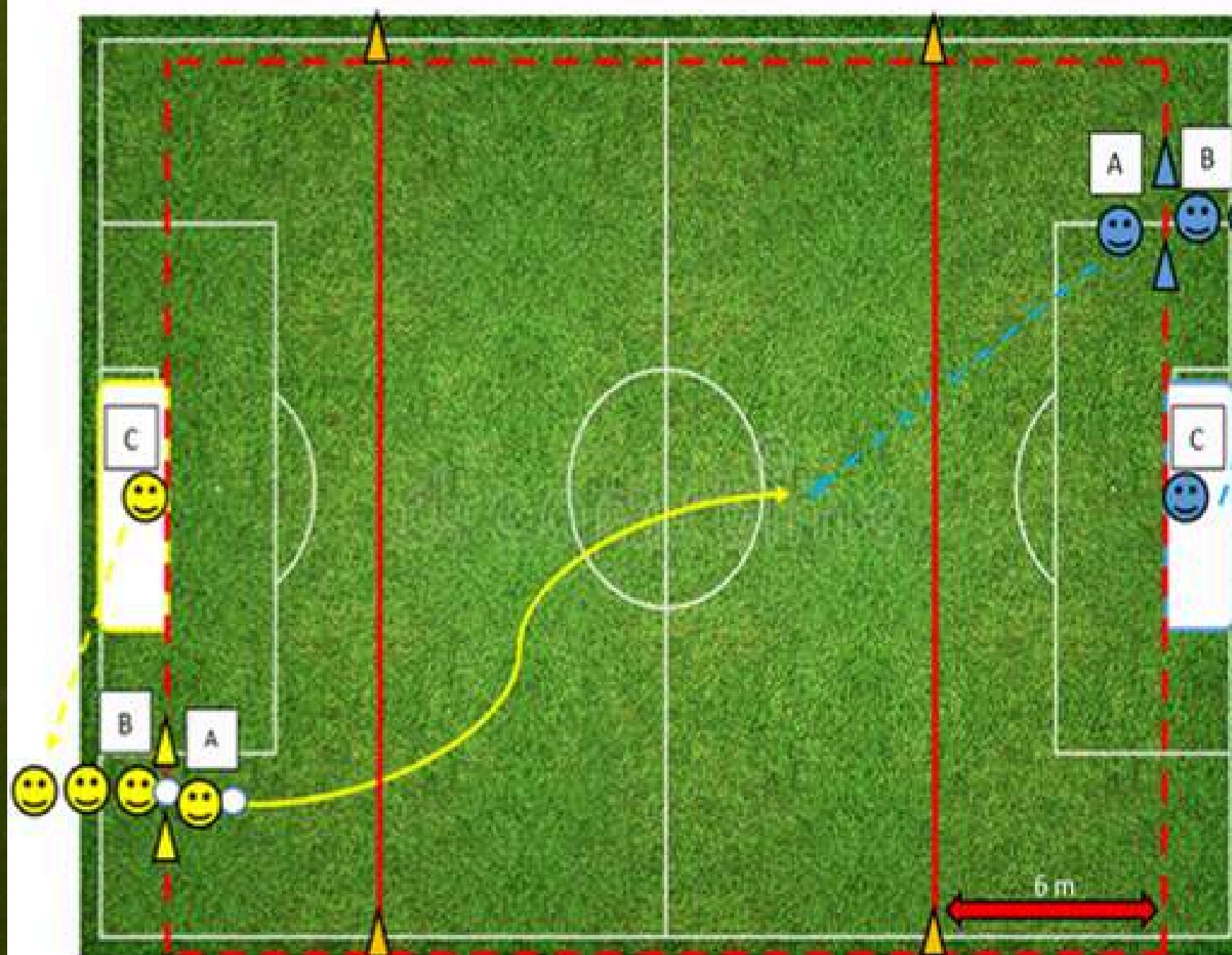


5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min

Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps

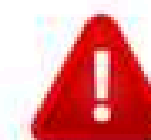
Atelier U8/U9

“LE FACE A FACE”



Consignes :

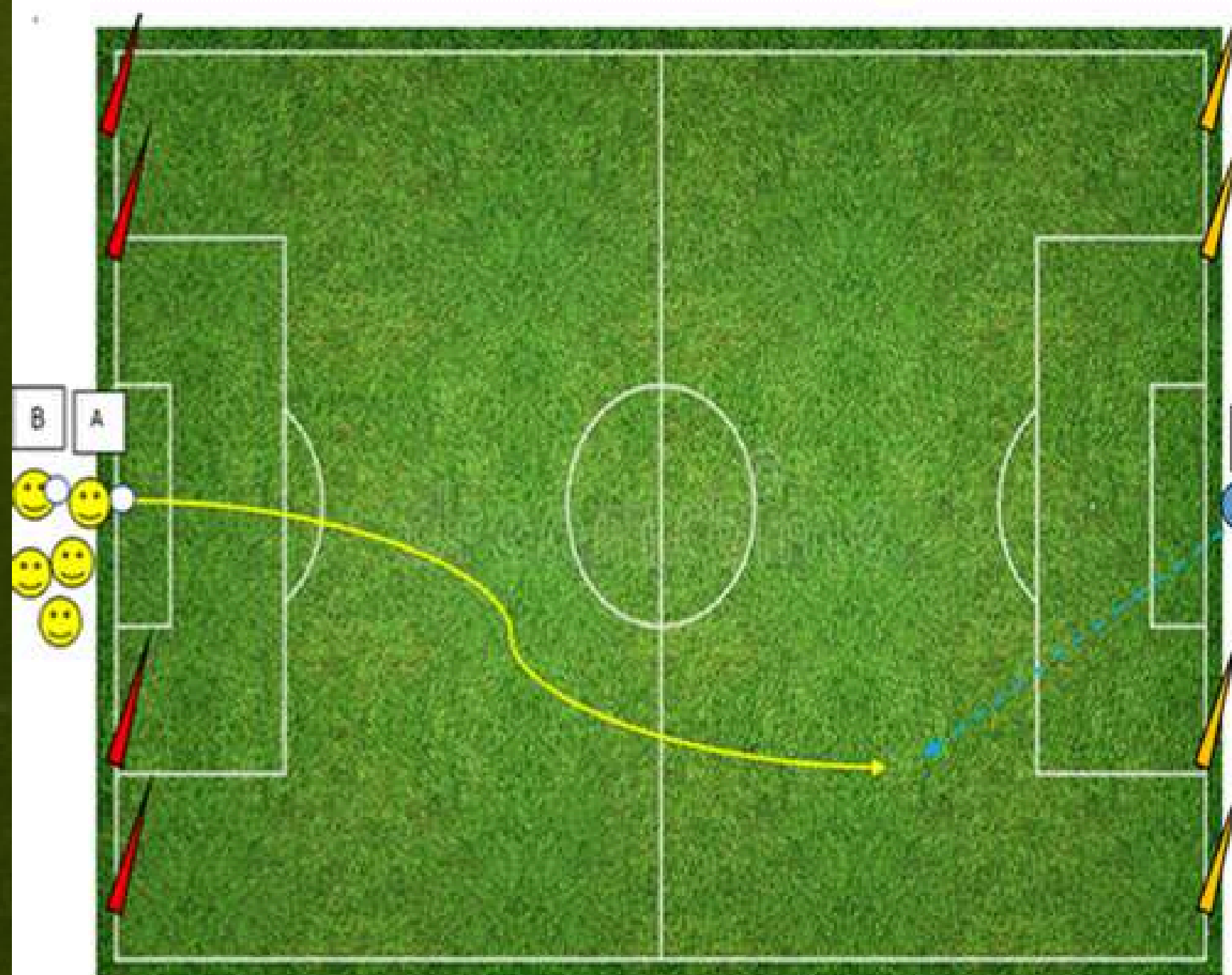
- Le joueur « A » jaune part en conduite de balle face au joueur « A » bleu (ce dernier doit venir défendre au-delà de la ligne des 6m). L'objectif étant de dribbler son adversaire pour ensuite aller marquer un but.
- Si le joueur jaune rentre dans la zone des 6m, il devient inattaquable pour frapper au but.
- Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer dans le but jaune.
- Lorsque l'action est terminée les deux joueurs « A » prennent la place des joueurs « C » dans leurs buts respectifs. Les joueurs « B » s'élancent à leur tour.



Tous les jaunes passent d'abord puis ce sera au tour des joueurs bleus ensuite.

Atelier U8/U9

“DRIBBLE MOI SI TU PEUX”



Consignes :

- Le joueur « A » jaune part en conduite de balle face au joueur « A » bleu. L'objectif étant de dribbler son adversaire pour ensuite passer en conduite dans l'une des deux portes jaunes.
- Si le joueur bleu récupère le ballon, il peut à son tour aller marquer en conduite de balle dans l'une des deux portes bleues.
- Lorsque l'action est terminée les deux joueurs « A » reviennent se placer derrière leurs partenaires. Les joueurs « B » s'élancent à leur tour.



Tous les jaunes passent d'abord puis ce sera au tour des joueurs bleus ensuite.



District du Cantal

PLATEAU

UG/UP

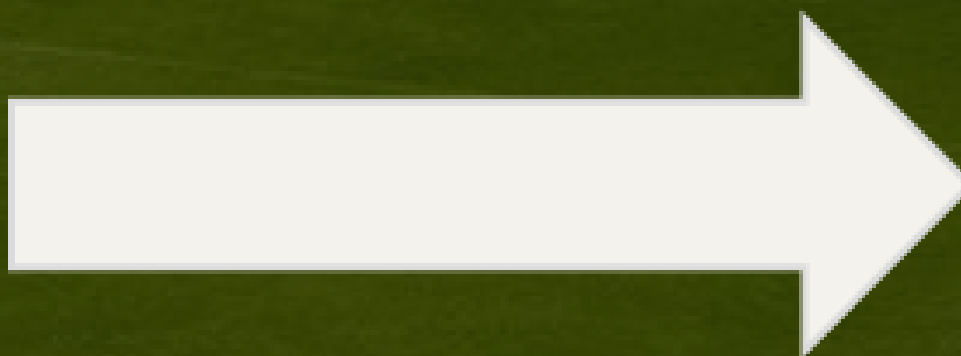




PHASE 1:

SEPT – DÉC

5 DATES + FUTSAL



PHASE 2:

MARS – JUIN

6 DATES + 1ER MAI

Organisation plateau

- Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau
- Plateau par niveau (Confirmé et Débutant)
- Chaque équipe devra se déplacer avec : 2 ballons minimum, un jeu de chasuble, un binôme éducateur/parent.

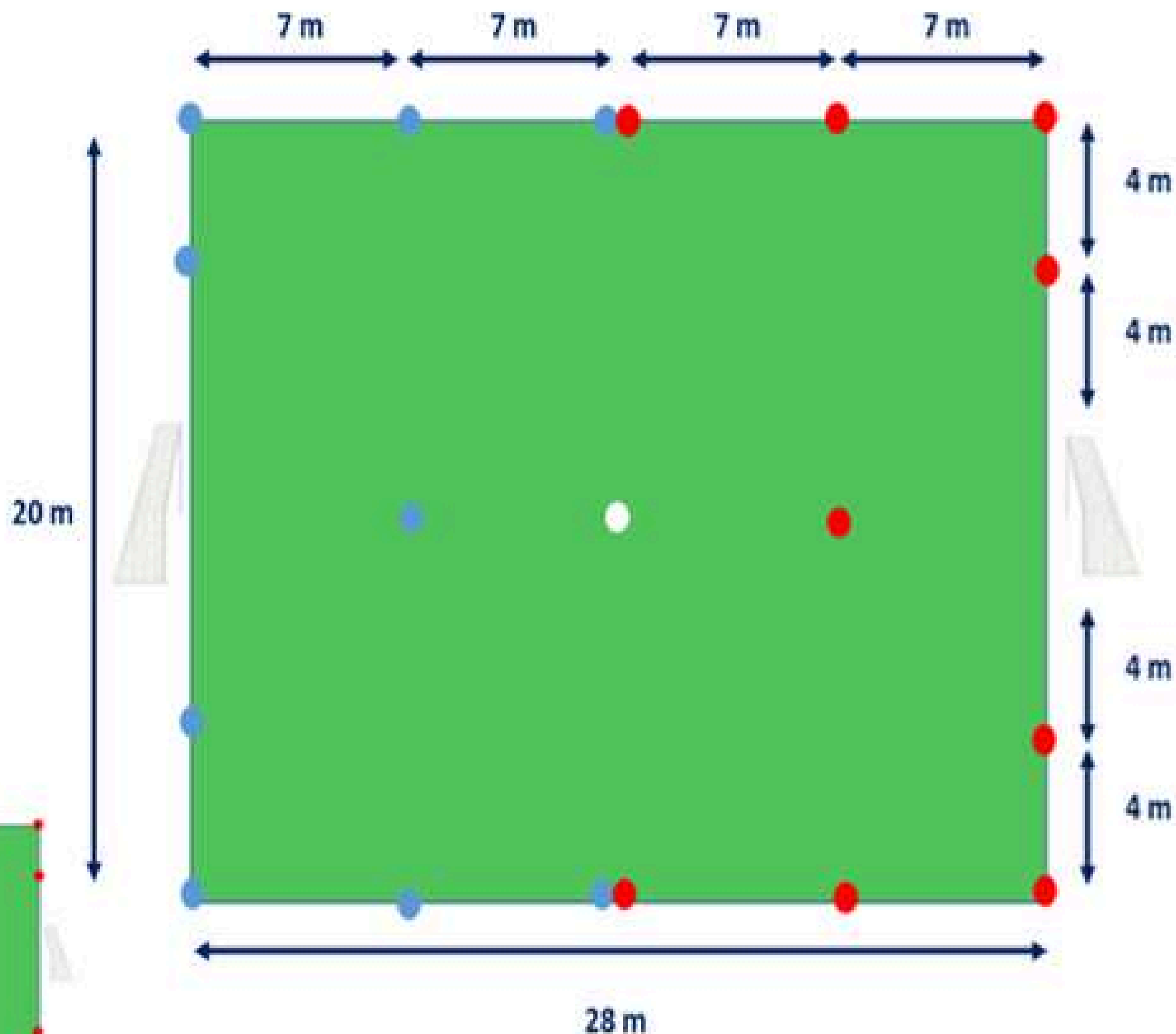
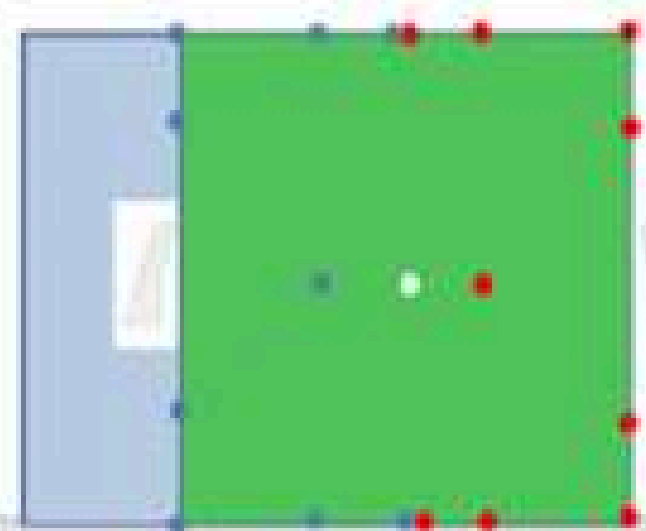
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Terrain 3c3 ou ballon magique :

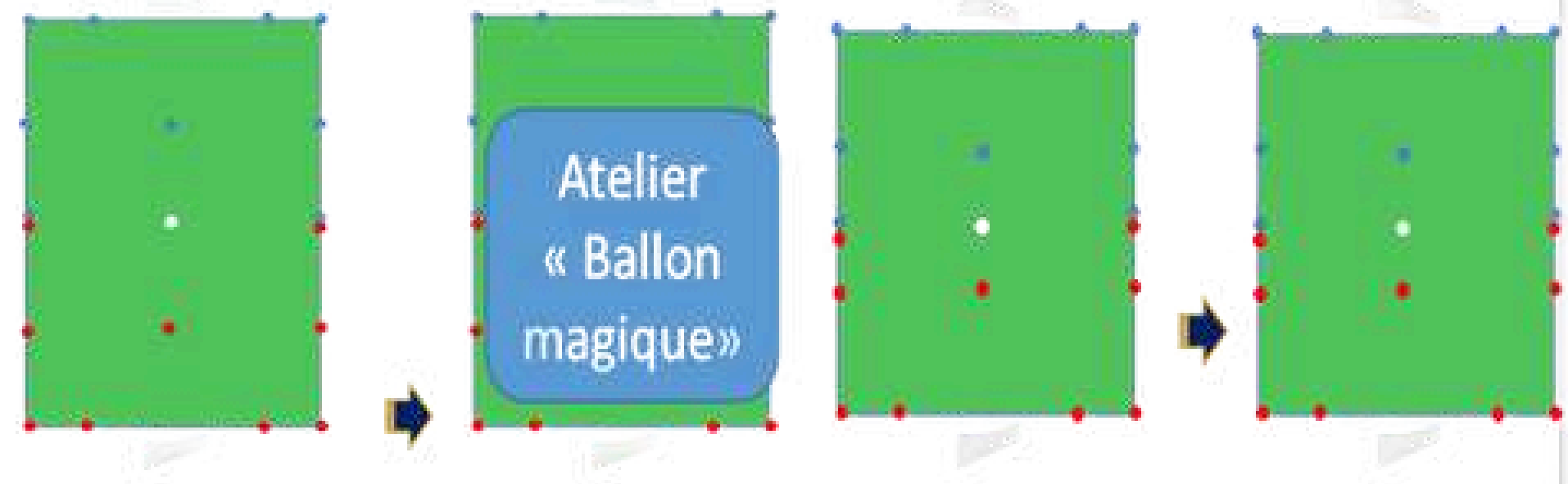
- Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



ORGANISATION DU PLATEAU U7

- **Simplification des rotations :**

- Les équipes camp bleu tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens INVERSE des aiguilles d'une montre.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.



- **Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :**

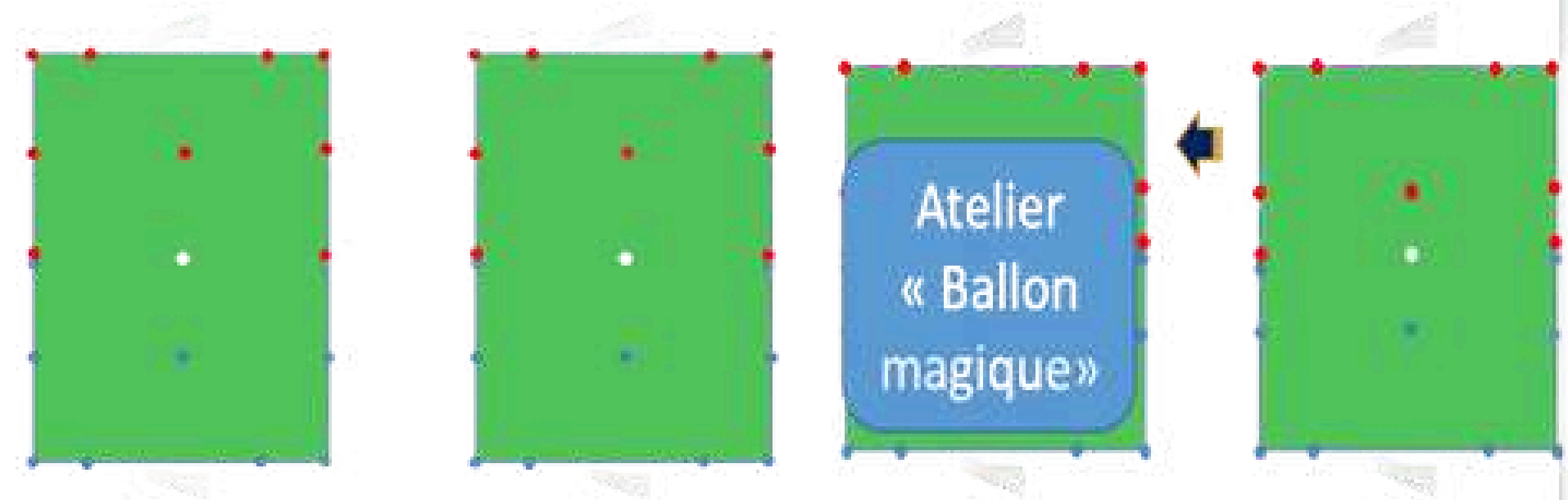


- **Organisation plateau :**

- Plateau par catégorie (U6/U7)

- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**

- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles
- 1 binôme éducateur / parent



Temps de jeu : 40 minutes – découpé en 5 parties de 8 min
Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps

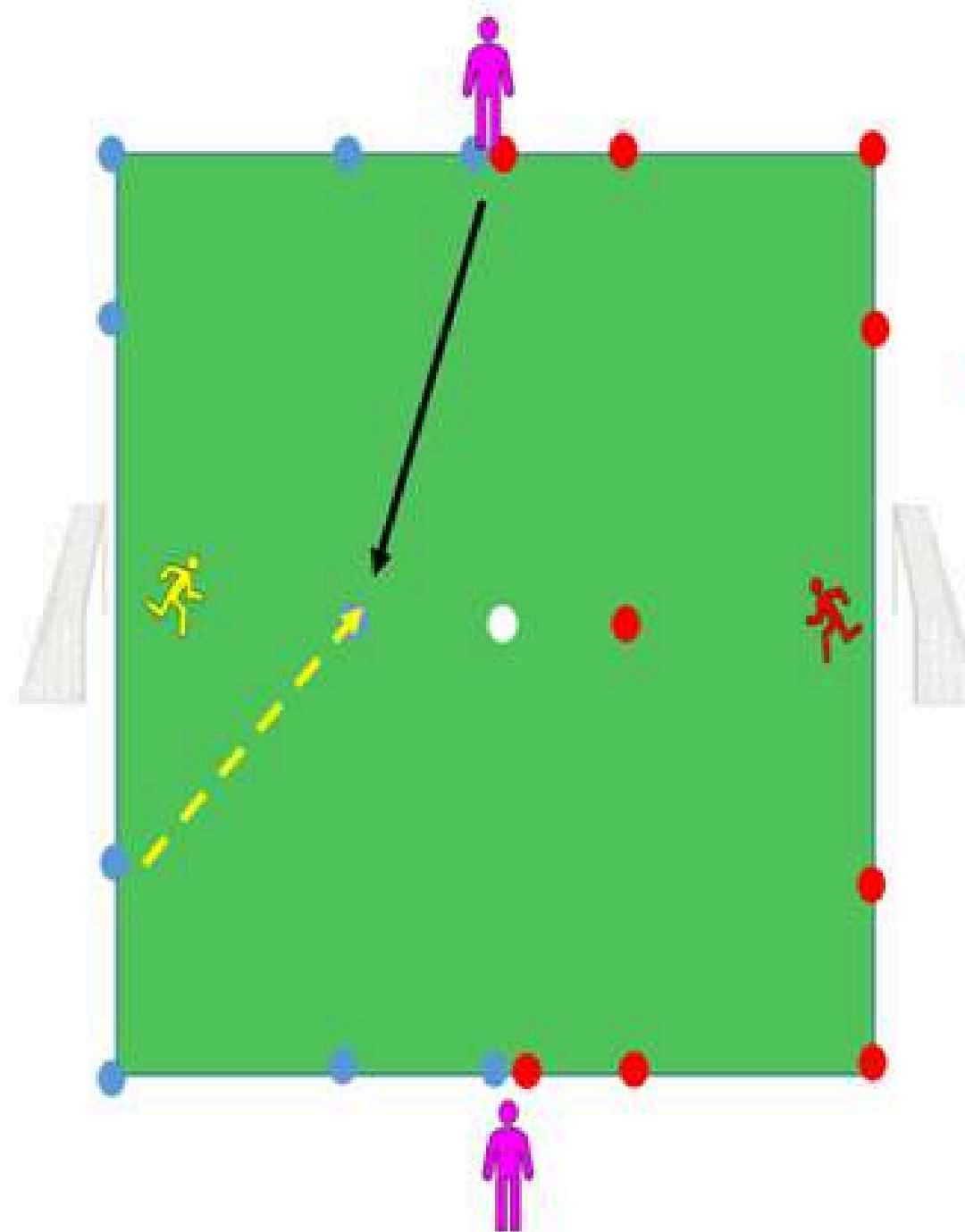
Atelier U6/U7

“LE BALLON MAGIQUE”

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse

A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec l'autre équipe.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB



Organisation des plateaux



Catégorie U6-U7 CANTAL		<u>Organisation Générale</u>
Constitution des Poules	1 ^{ère} Phase : Poules Géographiques / 2 ^{ème} Phase : Autorisation Changer Secteur	
Nombre d'équipes/Poule	8 à 10 équipes max (dans la mesure du possible)	
Nombre d'équipes club/Poule	4 équipes du même club maximum/Poule	
Créneaux du Plateau	Samedi de 10h à 12h <i>Période hivernale: Possibilité de démarrer à 11h, voire après-midi avec accord du District et de tous les clubs</i>	

Catégorie U8-U9 CANTAL		<u>Organisation Générale</u>
Constitution des Poules	1 ^{ère} Phase : Poules Géographiques / 2 ^{ème} Phase : Autorisation Changer Secteur	
Nombre d'équipes/Poule	8 à 10 équipes max (dans la mesure du possible)	
Nombre d'équipes club/Poule	3 équipes du même club maximum/Poule	
Niveau de Pratique	<u>Faire des plateaux par niveau dès que possible</u>	
Créneaux de pratique	Samedi de 14h à 16h	



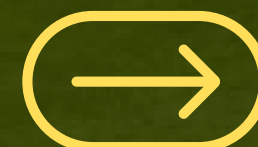
Secteur d'Aurillac
DATES A DETERMINER



Secteur Sanflorain
DATES A DETERMINER



Secteur Mauriacois
DATES A DETERMINER



PLATEAUX 100% FEMININ





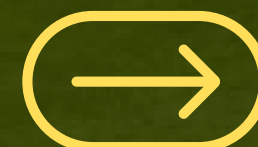
OUVERT AU NON
LICENCIEES



PRESENCE
OBLIGATOIRE DE VOS
LICENCIEES



DE U8 à U13F



ORGANISATION





OBJECTIFS



ATTIRER DE NOUVELLES
LICENCIEES



FIDELISER LA PRATIQUE
FEMININE



PROMOUVOIR LA
PRATIQUE FEMININE





Réunion de rentrée:
04 Septembre

Début des
championnats
U18/U15/U13 :
13/09

Début des plateaux
U11/ U9 : 20/09 et
U7: 27/09

Noel des débutants:
7 Décembre

Futsal
Début 10 Janvier

Festival U13 :
28 Mars

Rassemblement du
1^{er} Mai

JND (si un club
souhaite l'accueillir)

Finale Jeunes + AG
Jeunes :
20 Juin

À VOS
Agendas



District du Cantal

MODIFICATIONS REGLLEMENTAIRES





Règlement Jeunes & Féminines

DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Article 7 :

En U18, la compétition se déroulera en 2 phases. L'équipe classée première en U18 « Elite » du groupe accèdera au niveau régional U18 R2 et U20 R2.

La première phase est une phase de Brassage composée de 4 poules de 4 équipes, se jouant en 3 matchs. Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés en poule « Elite » en Phase 2.

Phase 2 : Poule « Elite » : Aller/Retour, poule de 8 équipes
Poule « A » : Aller/Retour, poule de 8 équipes

En U15, la compétition se déroulera en 2 phases pour la poule « Elite » et 3 phases pour la poule « A ». En U15, le premier de la poule Elite accèdera au championnat U16 R2 et le second accèdera au championnat U15 R2.

La première phase est une phase de Brassage composée de 3 poules de 4 équipes et 1 poule de 5 équipes, se jouant en 3 matchs (pour les poules de 4 équipes) et en 5 journées = 4 matchs (pour les poules de 5 équipes).

Les deux premiers de chaque poule seront qualifiés en poule « Elite » en Phase 2.

Phase 2 : Poule « Elite » : Aller/Retour, poule de 8 équipes
Poule « A1 » : Aller, poule de 5 équipes
Poule « A2 » : Aller, poule de 4 équipes
→ Les poules « A1 » et « A2 » seront composées de deux 3^{èmes}, deux 4^{èmes} et d'un 5^{ème}.

Phase 3 : **Play Off** : Aller/Retour, poule de 5 équipes, composée des deux 1^{er} de chaque poule et du meilleur 3^{ème}

Play In : Aller/Retour, poule de 4 équipes, composée des deux derniers de chaque poule



DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

En U13, la compétition se déroulera en 2 phases. A la fin de la première phase les deux premières équipes du groupe accéderont au niveau régional.

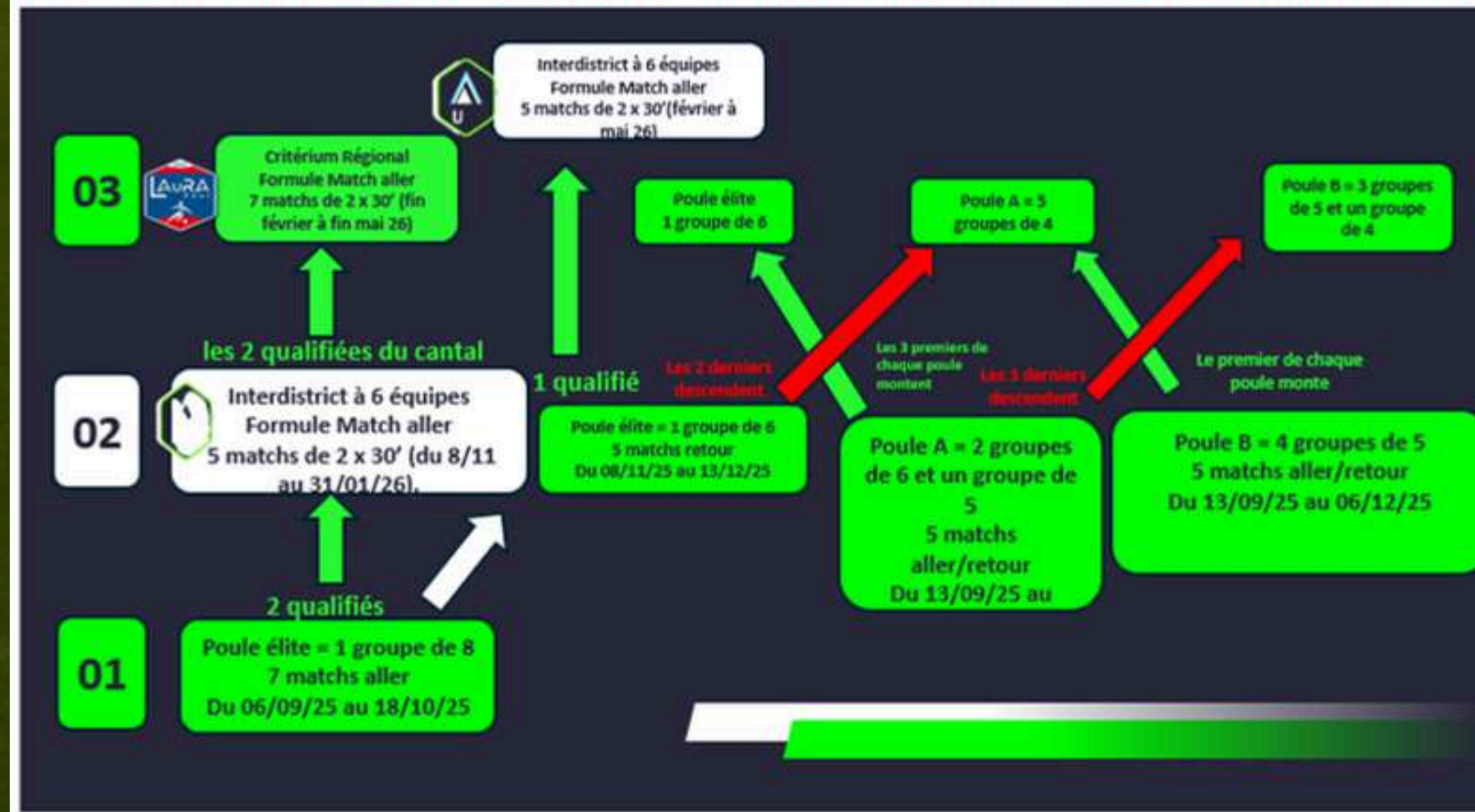
Phase 1 ELITE : Aller, poule de 8 équipes

Phase 1 niveau A & B : Aller/Retour, 7 poules de 5 équipes

Phase 2 ELITE : Aller, poule de 6 équipes

Phase 3 ELITE : Aller/Retour, poule de 6 équipes

Phase 2 niveau A & B : Aller/Retour, 9 poules de 4 ou 5 équipes





DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Article 8 :

Chaque équipe classée en tête de la poule "Elite" ; poule « A » et poule « B » à la fin de la saison 2025/2026 seront championnes du Cantal de leur catégorie.

DATE, HORAIRE ET LIEUX DES RENCONTRES

Article 10 :

Chaque club en début de saison devra fournir au District ses desideratas de lieux et d'horaires sur la saison pour l'ensemble de ses catégories.

Pour les championnats U18, U15 et U13 les rencontres ont lieu le samedi après-midi à 15h00 (s'il y a un lever de rideau, les horaires seront les suivants : lever de rideau 14H00, deuxième match 16H00).

Pour le championnat féminin, les rencontres auront le dimanche à 15h00.

Possibilité de programmer les rencontres le soir, sous réserve de l'accord écrit de l'adversaire et sur une installation où l'éclairage est conforme au niveau requis.

~~Les demandes de modification pour les catégories U18 à U11 devront être effectuées via FootClubs. Pour les demandes de changement d'horaire et/ou de date, elles devront être effectuées 1 semaine avant la date de la rencontre et concernant les demandes de changement de terrain, avant le mercredi 12h précédant la rencontre.~~

Pour toute demande de modification (date, horaire, lieu), se référer à l'article 15 du RIC du District du Cantal de Football.



DATE, HORAIRE ET LIEUX DES RENCONTRES

PERIODES AUTORISEES POUR CHANGER LES HORAIRES

3 périodes régissent les changements d'horaire :

Période VERTE : Cette période se situe jusqu'à 12h00 le lundi qui précède de 13 jours le dimanche du week-end de la rencontre : accord de l'adversaire obligatoire si l'horaire souhaité est hors des horaires légaux ou autorisés (samedi 20h ou dimanche 15h).

Période ORANGE : Cette période se situe jusqu'à 12h00 le lundi qui précède de 6 jours le dimanche du week-end de la rencontre : accord de l'adversaire obligatoire et ce quel que soit l'horaire demandé.

Période ROUGE : Cette période dite d'exception se situe de 12h00 le lundi qui précède de 6 jours le dimanche du week-end de la rencontre, jusqu'au jour de celle-ci : modification interdite sauf accord explicite de la Commission Calendriers, Coupes et Championnats.

Exemple :



En cas de non-respect de cette procédure, les clubs auront match perdu par pénalité, avec application des règles équivalentes au forfait. Les changements de terrain au sein d'un club ne nécessitent pas l'accord de l'adversaire, même en période orange ou rouge, si le terrain choisi figure sous le numéro du club recevant. Le club recevant aura l'obligation de prévenir le District par mail et téléphone, les officiels et l'adversaire, au moins trois heures avant le match (quel que soit le revêtement).

Pour le club adverse, la réponse à la demande de modification devra être donnée sous 4 jours, sans réponse de sa part, la demande sera considérée comme acceptée.

cf article 15, RIC District du Cantal



ARBITRAGE

Article 14

Sur demande de la Commission Championnats, Coupes et Calendriers Jeunes, la Commission des Arbitres du District désignera des arbitres pour diriger des matchs de championnat. Leurs frais d'arbitrage seront réglés, à parts égales, par les deux équipes. **Le District s'occupera de prélever le montant dû sur le compte du/des club(s) et d'effectuer un virement à l'arbitre concerné.**

REPORT DES RENCONTRES

Joker : Chaque club disposera de la possibilité d'utiliser un joker par équipe engagée qui lui permettra sur l'ensemble des compétitions, de reporter une rencontre **pour la saison en cours**. Le joker doit être utilisé avant le **jeudi 17h00 (fermeture du secrétariat)**, précédant la rencontre initialement programmée. **Toute demande devra être effectuée par mail au secrétariat du District via la boîte mail officielle du club ; toutes autres formes de demandes ne seront pas prises en compte.**

La date de reprogrammation sera fixée en accord par les deux clubs sous un délai d'une semaine, sinon la date sera imposée par le secrétariat du District et sera non modifiable.

Le joker ne sera pas pris en compte pour les deux dernières journées de championnat.



FORFAIT & FORFAIT GENERAL

Article 26 :

Tout club « jeunes » déclarant forfait, sera redevable des amendes prévues à l'annexe 5 du RIC du District du Cantal de Football.

Le forfait général sera appliqué après ~~trois forfaits~~ **un joker et deux** forfaits dans le courant de la saison ; **pour le Foot à 8 et le foot animation, il sera appliqué par Phase.** Par dérogation aux règlements des compétitions, le forfait dans une catégorie de l'équipe A n'entraîne pas automatiquement celui de l'équipe ou des équipes inférieures du même club dans la même catégorie. Chaque cas sera étudié par la Commission compétente.

Tout club déclarant ou étant déclaré Forfait Général sera redevable, quelle que soit la date du forfait, des amendes et indemnités prévues à l'article 27 des RIC du District.

ACCESSIONS ET RETROGRADATIONS

Article 27 :

Les vainqueurs U18 Elite / **U18 Poule A** seront sacrés champions du Cantal.

Le vainqueur U15 Elite / **U15 PlayOff / U15 PlayIn** seront sacrés champions du Cantal.

Le vainqueur U13 Elite / **chaque vainqueurs de poule «A» / chaque vainqueurs de poule «B»** sur la phase retour seront sacrés champions du Cantal.



ANNEXE 5

cf RIC District du Cantal

Nature	Montant
Non saisie de résultat informatique	27.00 €
Feuille d'arbitrage hors délai	27.00 €
Feuille d'arbitrage mal remplie	11.00 €
Licence manquante	9.00 €
Non confirmation télématique report de match	37.00 €
Club absent à l'Assemblée Générale	146.00 €
Club absent à l'Assemblée Générale mais représenté	73.00 €
Défaut de panneau « Respectez l'arbitre »	11.00 €
Fausse déclaration impraticabilité terrain (article 14)	200.00 €
Modification date ou lieu de rencontre (article 15)	11.00 €
Délégué de club non muni de brassard (article 26)	19.00 €
Absence club convoqué en Commission Sportive et de Discipline	115.00 €
Falsification feuille d'arbitrage	225.00 €
Fraude d'identité	225.00 €
Bagarre générale, envahissement du terrain	193.00 €
Abandon terrain	105.00 €
Non envoi rapport demandé (Commission Sportive et de Discipline)	68.00 €
Défaut de licences en Commission Sportive et de Discipline	7.00 €
Joueur évoluant sous le coup d'une suspension	57.00 €
Absence de numéro de licence (article 21 bis)	9.00 €
Fonction tenue par un non dirigeant (article 21 bis)	23.00 €
Mention n° de licence pour un non licencié (article 21 bis)	105.00 €
Forfait	57.00 €
Forfait U13	40.00 €
Forfait U11	30.00 €
Absence plateau U9 / U7	20.00 € / club
Absence feuille bilan ou feuille de présence plateau U9 / U7	10.00 € / feuille manquante
Forfait Général	115.00 €
Absence à un évènement « jeunes » (Noël des Débutants / Tournoi du 1^{er} mai...)	50.00 €
Attitude, geste agressif envers l'arbitre	57.00 €
Incivilités envers officiel	17.00 €
Reclamation avant match	37.00 €
Reclamation après match	73.00 €
Appel	125.00 €
1 ^{er} avertissement	11.00 €
2 ^{ème} avertissement	22.00 €
3 ^{ème} avertissement	44.00 €
Carton blanc	11.00 €
Exclusion:	
Suspension inférieure ou égale à 4 matchs	48.00 €
Suspension de 5 à 12 matchs (ou 3 mois)	80.00 €
Suspension de 4 à 6 mois	100.00 €
Suspension de 7 à 12 mois	150.00 €
Suspension supérieure à 1 an	175.00 €



ANNEXE 6

cf RIC District du Cantal

4) NOTIFICATION DE L'EXCLUSION TEMPORAIRE

L'arbitre notifiera au joueur l'exclusion temporaire en montrant le carton blanc. ~~L'exclusion temporaire ne pourra être notifiée par l'arbitre qu'une seule fois au même joueur au cours du même match.~~ Un joueur qui manifeste à nouveau sa désapprobation en paroles et en actes des décisions de l'arbitre recevra un second carton blanc. Il sera exclu du terrain et de ses abords.

Au cours du même match, un joueur qui a déjà reçu un carton jaune pourra recevoir un carton blanc, **ou inversement** et faire l'objet d'une exclusion **définitive temporaire**. Un carton blanc pourra être appliqué après un carton jaune. Un carton jaune pourra être appliqué après un carton blanc.

En pratique : Un carton blanc + un carton blanc = Un Carton Rouge

Un carton jaune + un carton blanc = Un Carton Rouge

Un carton blanc + un carton jaune = Un Carton Rouge