



RÈGLEMENT GÉNÉRAL DU FOOTBALL D'ANIMATION

TITRE I : EPREUVES ET CHALLENGES

ARTICLE 1 – CATEGORIES ET COMPETITIONS

Les catégories suivantes sont concernées : U6/U7 (football à 5), U8/U9 (football à 5), U10/U11 (football à 8), U12/U13 (football à 8).

Les différents types de rencontres sont les suivants :

- ❖ **U6-U7** : journée d'accueil, plateaux classique, plateaux Festifoot, journées nationales.
- ❖ **U8-U9** : journée d'accueil, plateaux classique, plateaux Festifoot,.
- ❖ **U10-U11** : journée d'accueil, critérium interdistrict U11, critérium « classique », challenge U10 et challenge U11.
- ❖ **U12-U13** : journée d'accueil, critérium « classique », critérium départemental U12 et U13, Festival du football U13.

ARTICLE 2 : GESTION

La Commission « **Football d'Animation** » désignée par le Comité Directeur du District, est chargée, en collaboration avec le Directeur administratif, le secrétariat administratif, la **Technique (CTD DAP)** du D.E.F., de l'organisation, de la gestion et l'administration des différents types de rencontres.

ARTICLE 3 : REGLEMENT

Les rencontres se dérouleront :

- **U6 à U7** : le samedi après-midi.
- **U8 à U9** : le samedi matin.
- **U10-U11** : le samedi matin.
- **U12-U13** : le samedi après midi.

En conformité avec les lois du jeu de Football d'Animation, les règlements généraux et le statut fédéral des jeunes.

ARTICLE 4 : ENGAGEMENTS

Tous les engagements des équipes participantes doivent parvenir au Secrétariat Administratif du District dans les délais impartis. Le nombre d'équipes à engager pour chaque club n'est pas limité, quelles que soient les rencontres.

Tout engagement arrivé au District en dehors des délais ne pourra pas être pris en considération pour la phase en cours. Il ne sera retenu que pour la suivante.

ARTICLE 5 : JOUEURS-JOUEUSES

Tous les jeunes joueuses et joueurs participant aux rencontres devront être licencié(e)s, à la date de celles-ci, au Club qu'ils représentent.

Ils devront réunir les conditions de qualification relevant de leur catégorie d'âge.

- **U 12F-U 13F** nées en 2009 et 2008, **U 12 – U 13** nés en 2009 et 2008
- **U 10F- U 11F** nées en 2011 et 2010, **U 10 – U 11** nés en 2011 et 2010
- **U 8F- U 9F** nées en 2013 et 2012, **U8 – U9** nés en 2013 et 2012
- **U 6F- U 7F** nées en 2015 et 2014, **U6 – U7** nés en 2015 et 2014
- **RAPPEL : Article – 155 des R.G. sur la mixité :**

Les joueuses U6F à U15 F peuvent évoluer dans les compétitions masculines :

- *de leur catégorie d'âge,*
- *de catégorie d'âge immédiatement inférieure à la leur mais uniquement dans les compétitions de Ligue et de District.*

ARTICLE 6 : REMPLACEMENTS

Les équipes se composent de 3, 4, 5 ou 8 joueurs et de remplaçants. Chaque équipe peut changer ses joueurs sans interruption du jeu.

Les joueurs remplacés pourront de nouveau prendre part à la rencontre.

Tous les joueurs participants doivent être inscrits sur la feuille de rencontre.

ARTICLE 7 : COULEURS DES EQUIPES

Les clubs sont tenus de disputer leurs rencontres sous leurs couleurs habituelles.

Quand les couleurs des deux clubs sont similaires, le club visité devra changer de maillots.

Sur terrain neutre, les clubs devront prévoir un jeu de maillots de couleurs différentes.

ARTICLE 8 : LOIS DU JEU

CATEGORIES - LICENCES	U6		U7		U8		U9		U10		U11		U12		U13	
	GS	CP	CE1	CE2	CE1	CE2	CE1	CE2	CM1	CM2	CM1	CM2	6 ^{ème}	5 ^{ème}	6 ^{ème}	5 ^{ème}
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB) ★		Football à 5				Football à 6				Football à 8					
SUPPLÉANT(S)	1 maximum		2 maximum				4 maximum				4 maximum					
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	Adaptation des effectifs		4 par équipe				6 par équipe				6 par équipe					
TACLES	Non		Oui ★				Oui				Oui					
MIXITÉ	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	Foot à 3 (sans GB) : 25 m x 15 m ★ Foot à 4 (avec GB) : 30 m x 20 m ★		35 à 40 m x 25 à 30 m ★				1/2 terrain à 11 Si terrain spécifique : 55 à 60 m x 45 m				1/2 terrain à 11 Si terrain spécifique : 60 à 65 m x 50 m					
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres ★		Zone à 8 mètres ★				26 m x 13 m				26 m x 13 m					
HORS-JEU	Non		Non				Ligne des 13 mètres				Ligne médiane					
TAILLE DES BUTS	Foot à 3 (sans GB) : 2 m x 1,5 m (possibilité de multi-cibles) Foot à 4 (avec GB) : 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		T3				T4				T4					
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES - ATELIERS	40 minutes		50 minutes				60 minutes				70 minutes					
DUREE MAX DES RENCONTRES	30 minutes		40 minutes				50 minutes				60 minutes					
ENGAGEMENT	Interdiction de marquer directement															
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★		Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m ★				9 m (à D ou à G du point de réparation)				9 m (à D ou à G du point de réparation)					
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au pied au sol ou conduite de balle				A la main				A la main					
COUP-FRANCS	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	6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)		6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)				9 m				9 m					
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m		4 m				6 m				6 m					
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★ Protégée à 8 m ★		Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol ★ Protégée à 8 m ★				Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol Non protégée				Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol 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				3 arbitres (privilège 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



IMPORTANT : même si les terrains ne sont pas correctement tracés ou les buts ne comportent pas de filets, il est souhaitable que les rencontres soient disputées. Toutefois il convient de signaler les anomalies sur la feuille de match. En cas de récurrence, les matchs programmés sur des terrains seraient déplacés sur un autre lieu.

Dans le cas où les buts ne seraient pas suffisamment stables et présenteraient un danger pour les joueurs, le responsable du centre de jeu doit tout mettre en œuvre pour y remédier. Si pour quelques raisons il n'y parvenait pas, les rencontres devront être annulées et reportées à une date ultérieure.

ARTICLE 9 : ARBITRAGE

L'arbitrage du Football d'Animation doit être doté d'un sens profond de neutralité, afin de conserver à ce football son esprit de valeur éducative.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	U10/U11	U12/U13
Arbitre central	Non (Par les éducateurs sur le côté)		Oui (En priorité U15 et U17)	Oui (En priorité U17 et U19)
Arbitres assistants*	Non (Par les éducateurs sur le côté)		Oui (En priorité U15 et U17)	Oui (Les joueurs remplaçants*)

* Arbitrage à la touche des U13 sous la responsabilité de l'éducateur :

- Passage égalitaire de tous les joueurs au cours de la saison.
- Période maximale de 15 minutes par joueur.
- Rotation à chaque pause coaching et mi-temps.
- En cas d'absence de remplaçants, la touche est effectuée par un jeune ou un adulte volontaire.

Challenge U10, challenge U11 et Festival foot U13

❖ Phase préliminaire : Chaque équipe participante devra être en mesure de fournir un arbitre central et un arbitre de touche pour chaque rencontre.

Le club organisateur désignera les arbitres de la manière suivante :

- Chaque rencontre sera arbitré par un représentant n'appartenant pas à un des 2 clubs concernés.
- Si ceci n'est pas possible, le club recevant devra assurer l'arbitrage des rencontres.

❖ En phase finale : la C.D.A. désignera des Arbitres Officiels. Préférence sera donnée aux jeunes Arbitres de Foot d'Animation.

ARTICLE 10 : RECLAMATIONS ET APPELS

Voir R.S.G. du D.E.F.

ARTICLE 11 : SANCTIONS ET AMENDES

La Commission pourra saisir la Commission de discipline Jeunes à la simple lecture des feuilles de rencontres.

Son Président et le responsable de la catégorie pourront assister, à titre consultatif, à la procédure. Pour les sanctions (éventuelles) et les amendes, il sera fait application du R.S.G. du D.E.F.

ARTICLE 12 : FRAUDE SUR IDENTITE

Tout club ayant fraudé sur l'identité d'un joueur (ou d'un dirigeant ou d'un arbitre) ou fait participer à une rencontre un joueur d'une catégorie d'âge supérieure sera pénalisé de la façon suivante :

- Challenge d'animation : match perdu par pénalité, sanctions disciplinaires et financières (R.S.G. du D.E.F)

Compte tenu du caractère éducatif du football d'animation, le Comité Directeur sera directement saisi du dossier. Les propositions de sanctions seront demandées par la Commission tant pour le Club, l'équipe, le dirigeant, ou tout autre licencié ayant cautionné cette fraude et notamment l'extension de non-participation aux phases finales des Challenges U10, U11 et du festival du foot U13 au Critérium Départemental U12-U 13 ou aux Critériums d'Animation U11 et U13. Elle pourra s'appliquer à toutes les équipes U 13-U12, U11-U10 ou à la seule équipe ou à une des deux catégories.

ARTICLE 13 : DIRIGEANTS - ACCOMPAGNATEURS

Chaque équipe devra être accompagnée par un dirigeant majeur, responsable de l'équipe, muni obligatoirement de la licence dirigeant (ou éducateur fédéral) pour la saison en cours.

Le dirigeant dûment mandaté par son club agira, en dehors du jeu, comme capitaine de l'équipe et comme tel sera tenu pour responsables des incidents qui pourraient se produire du fait de ses joueurs (ou autre), avant, pendant et après le match. Il devra inscrire sur la feuille le nom de ses joueurs, leur numéro de licence ; il devra mentionner son nom et adresse en qualité de manager. Sur les feuilles de Challenges, le manager général de la catégorie (clubs à plusieurs équipes) devra mentionner ces mêmes renseignements sous la rubrique CLUB RECEVEUR ou CLUB VISITEUR selon le cas.

En cas de litige sur le terrain, il doit rester lucide et faire en sorte que la rencontre se termine sans incident, même si ce doit être à son désavantage. Il doit toujours respecter (ou faire respecter) l'adversaire et l'Arbitre. Toutefois, en dehors des réserves faites sur la feuille de match, il se doit de faire un rapport écrit et circonstancié pour informer la Commission.

TITRE II : FONCTIONNEMENT DES EPREUVES ET CHALLENGES

ARTICLE 14 : ORGANISATION

- **U6-U7** : sous forme de plateau par secteur, avec un maximum de 4 équipes d'un même CLUB par site. Engagement possible d'équipes supplémentaires (ou retrait) au fil de la saison après accord de la Commission. Les feuilles de plateaux et d'équipes sont manuelles et obligatoires par secteur
- **U8-U9** : sous forme de plateau par secteur, avec un maximum de 4 équipes d'un même CLUB par site. Engagement possible d'équipes supplémentaires (ou retrait) au fil de la saison après accord de la Commission. Les feuilles de plateaux et d'équipes sont manuelles et obligatoires par Secteur
- **U 10-U 11** : **Critérium** : 2 phases, des poules de 6, 7 ou 8 clubs répartis en fonction du nombre d'équipes engagées
Challenge U10 et U11 : Tour à élimination direct poules de 3, 4 ou 5 en fonction du nombre d'équipes engagées
- **U 12-U 13** : **Critérium** : 2 phases, des poules de 6, 7 ou 8 clubs répartis en fonction du nombre d'équipes engagées
Festival football U13 : Tour à élimination direct poules de 3, 4 ou 5 en fonction du nombre d'équipes engagées

ARTICLE 15 : FEUILLES DE MATCH

Les feuilles de plateaux et les feuilles de Challenges sont traitées manuellement par la Commission.

Le Club qui reçoit sera responsable du centre de jeu. C'est lui qui détiendra les feuilles de matchs se déroulant ce jour-là sur ses installations, il devra :

- les faire remplir par les équipes des clubs concernés,
- veiller à ce que l'arbitre (ou les) indique ses coordonnées et porte le résultat du (ou des) rencontre(s),
- faire parvenir l'ensemble au Secrétariat général du District le mardi qui suit la rencontre avant 12 heures sauf cas particuliers.
- participer au bon déroulement des rencontres et faire appliquer les règles du Football d'Animation.

ARTICLE 16 : TERRAINS IMPRATICABLES

Cas n° 1 – *Réception au Secrétariat du District de l'arrêté d'interdiction de terrains avant le vendredi midi.*

Le club doit prévenir son adversaire et lui demander l'inversion de la rencontre. Seule une autre programmation de match peut le contraindre à refuser. Dans tous les cas cette démarche est à valider immédiatement auprès du district via le canal officiel.

Cas n° 2 - *Les terrains sont déclarés impraticables entre le vendredi midi et le samedi midi*, il devra prévenir les clubs devant lui rendre visite.

Dans tous les cas, le club responsable du centre de jeu devra faire parvenir au District, si la rencontre ne s'est pas déroulée, la feuille de match avec les commentaires indiquant les raisons pour lesquelles la rencontre n'a pas eu lieu.

Une nouvelle date sera fixée par la Commission du Football d'Animation. Les clubs concernés devront s'y conformer. A défaut, il sera fait application des sanctions prévues aux règlements généraux.

ARTICLE 17 :

Tous les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par la Commission Départementale de Football d'Animation **et en dernier ressort par le Comité Directeur du District de l'Essonne.**

Date de mise à jour : 8 juin 2020