



REGLEMENTS DES COMPETITIONS – DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Sommaire

ARTICLE 1 - ARBITRAGE (DESIGNATIONS, ARBITRE(S) MANQUANT(S), ...).	2
ARTICLE 2 - FEUILLES DE MATCH - CONTRÔLE	3
ARTICLE 3 - VÉRIFICATION DES LICENCES.	3
ARTICLE 4 - CONTROLE DES INSTALLATIONS	4
ARTICLE 5 – MAILLOTS, COULEURS ET TENUES	4
ARTICLE 6 – BALLONS	5
ARTICLE 7 - BANC DE TOUCHE	5
ARTICLE 8 - HEURE DU COUP D’ENVOI	5
ARTICLE 9 - TERRAIN NEUTRE	5
ARTICLE 10 – DELEGUE	5
ARTICLE 11 – PROTOCOLE D’AVANT MATCH et ESPRIT SPORTIF	6
ARTICLE 12 - REMPLACEMENT DES JOUEURS	6
ARTICLE 13 – REGLEMENT FINANCIER	7
ARTICLE 14 – EXCLUSION TEMPORAIRE	7
ARTICLE 15 – INFRACTIONS AUX REGLEMENTS	7

Préambule

Les dispositions particulières votées en Assemblée Générale du District du Jura de Football sont applicables en complément des R.G. de la FFF, de la Ligue Bourgogne-Franche-Comté de Football et du District du Jura.

Par ailleurs, par souci de simplification, pour toutes les dispositions des présents règlements relatives aux licenciés, c'est le genre masculin qui est utilisé mais il va de soi que les deux sexes sont concernés, sauf dispositions particulières. Il est précisé qu'en cas de contestations quant à la rédaction des dispositions ci-dessous, les procès-verbaux des Assemblées Générales, prévalent sur le présent document.



ARTICLE 1 - ARBITRAGE (DESIGNATIONS, ARBITRE(S) MANQUANT(S), ...).

1.1. Désignation des arbitres

La CDA délègue ses pouvoirs pour la désignation des arbitres à une section de désignation, formée parmi ses membres pour les rencontres de championnats ou de coupes qui sont de son ressort.

Les arbitres doivent consulter leurs désignations sur Internet ou sur l'application dédié. Ils devront s'assurer de leurs désignations, juste avant de se déplacer.

Dans le cas d'un déplacement erroné, l'arbitre ne sera pas indemnisé de ses frais.

1.2. Arbitres Manquants ou Absents

- a) S'il n'y a pas d'arbitre officiel désigné ou si l'arbitre désigné est absent et qu'un arbitre officiel, non désigné (et non en situation d'indisponibilité vis-à-vis des Instances) sur un autre match le même jour, se trouve présent sur le terrain, les clubs en présence devront l'inviter à diriger la partie.
- b) Dans le cas où deux arbitres officiels, non désignés sur le match ou sur un autre match le même jour, seraient sur le terrain, l'arbitre neutre aura toujours priorité sur celui appartenant à l'un des clubs. Si les deux arbitres ne sont pas neutres, un tirage au sort sera effectué.
- c) S'il n'y a aucun arbitre officiel, l'arbitrage du match sera confié à un arbitre auxiliaire.
 - Si les deux clubs présentent un ou plusieurs arbitre(s) auxiliaire(s) : - un tirage au sort sera effectué entre ceux-ci, - chaque équipe assumera un poste d'arbitre assistant.
 - S'il n'y a aucun arbitre officiel et aucun arbitre auxiliaire, chaque club devra présenter un arbitre bénévole. Le tirage au sort désignera celui qui doit diriger la partie.
 - Au cas où seul un des deux clubs présenterait un arbitre bénévole, il devra être accepté par l'autre club.
 - Si aucun des clubs ne peut présenter d'arbitre bénévole, le match sera perdu par pénalité pour les deux clubs.
 - La feuille de match devra faire mention de cette désignation spéciale d'arbitre.

1.3. Les clubs sont tenus d'accepter les arbitres désignés par la CD.A.

- a) La récusation d'un arbitre ne saurait, en aucun cas, être admise. Cependant, le Club désirant formuler une réclamation sur un arbitre devant diriger un match peut l'adresser au Secrétariat du District, à condition toutefois qu'elle soit faite par écrit, au moins cinq (5) jours avant la date fixée pour le match.
- b) Cette réclamation doit, de plus, être motivée sérieusement et faite sous la responsabilité personnelle du Président du Club et sous sa signature. Le bureau du District statuera sur la demande, après consultation de la C.D.A.

1.4. Remplacement d'arbitre

Il est interdit de changer d'arbitre au cours de la partie, sauf cas particulier énuméré à alinéa b ci-après.

- a) Si l'arbitre désigné pour diriger un match quitte le terrain au cours de la partie à la suite d'incidents graves, aucun autre arbitre ne peut le remplacer.
- b) Si l'arbitre quitte le terrain à la suite d'un accident ou pour maladie, un autre arbitre officiel, ou à défaut, toute autre personne capable de diriger un match, doit le remplacer.

1.5. Frais d'arbitrage

Caisse de péréquation d'arbitrage

- a) Les frais d'arbitrage (officiels régulièrement désignés) sont réglés pour les compétitions départementales par le trésorier du District. Ces frais sont répartis à parts égales sur les comptes des clubs.
- b) En cas d'absence du ou des arbitres officiels désignés, le ou les arbitres officiels qui dirigeront le match ou



jugeront une touche, pourront, sur demande, percevoir l'indemnité de match qui est prévue au barème d'arbitrage, à l'exclusion de toutes autres indemnités de frais de transport qui ne sont dues qu'aux arbitres officiels désignés préalablement.

ARTICLE 2 - FEUILLES DE MATCH - CONTRÔLE

- a) Le District du Jura rend obligatoire la mise en œuvre de la feuille de match informatisée (FMI) pour la totalité des compétitions qu'il organise, hors futsal.

Pour l'utilisation de la FMI, il sera fait application du règlement fédéral prévu à l'article 139 bis des RG de la FFF.

En cas d'utilisation de la procédure d'exception, la feuille de match papier et les rapports d'incidents devront parvenir au District dans un délai de 48 heures suivant le match.

Demande de rapports

Toutes les réponses à des demandes de rapports et/ou rapports complémentaires devront parvenir impérativement au secrétariat du District dans les 48 heures de la demande sous peine d'amendes prévues par les dispositions financières.

- b) Avant chaque rencontre, une feuille de match doit être établie via l'application de la Feuille de Match Informatisée dite FMI, selon les catégories concernées.

La présentation de cette feuille et son annexe au moyen de la tablette, ou d'une feuille de match papier le cas échéant, incombe au club recevant et la rédaction aux dirigeants des deux équipes.

La feuille de match informatisée ou papier le cas échéant doit être remises à l'arbitre, dûment remplies, au plus tard 15 minutes avant l'heure officielle puis être signée par les capitaines.

Tout retard sera sanctionné par une amende au club fautif après mention de la part de l'arbitre sur la feuille annexe.

L'arbitre procède au contrôle de la feuille de match en demandant aux capitaines des deux équipes de faire l'appel individuel de leurs coéquipiers afin de vérifier leur numéro d'inscription sur la feuille d'arbitrage, format papier ou informatique, et permettre au capitaine adverse de contrôler l'identité du joueur

Si nécessaire se reporter au Guide FMI ou à l'application « FootClubs Compagnon » en cas de feuille de match papier.

ARTICLE 3 - VÉRIFICATION DES LICENCES.

Les licences « dématérialisées » sont consultables sur la tablette via la FMI, par les deux équipes et l'Arbitre, et ont une valeur officielle.

- a) Si un joueur ne présente pas de licence,

ou à défaut, s'il ne présente pas une pièce d'identité et un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football,

ou s'il refuse de se dessaisir de la pièce d'identité non officielle,

L'arbitre doit lui interdire de figurer sur la feuille de match et de prendre part à la rencontre.

- b) Dans le cas où l'équipe adverse déposerait des réserves préalables sur la participation de ce joueur et où l'arbitre lui permettrait cependant de prendre part au match, l'équipe de ce joueur aurait match perdu par pénalité si lesdites réserves sont régulièrement confirmées.

Ces dispositions s'appliquent à toutes les catégories de joueurs,

Les Ligues régionales pouvant toutefois prendre, pour leurs compétitions, les mesures qui leur paraissent convenables pour les joueurs ou joueuses licenciés U6 à U13 et U6 F à U13 F, mais seulement en ce qui concerne la justification de l'identité du joueur, la production d'un certificat médical de non contre-indication étant, à défaut de présentation d'une licence, toujours obligatoire pour participer à une rencontre.



Ces prescriptions doivent figurer dans les règlements des épreuves de la Fédération, des Ligues régionales, des Districts et des épreuves interclubs.

Afin de palier à un éventuel dysfonctionnement de la F.M.I le jour du match, et garantir le bon déroulement des compétitions départementales :

- c) les clubs, et notamment leurs dirigeants d'équipes devront utiliser l'application fédérale « Footclubs Compagnon » depuis un téléphone portable.

Cette version allégée de FootClubs permet aux clubs d'avoir accès à leurs licences, de remplir la feuille de match papier de substitution et à l'arbitre de réaliser le contrôle préalable des licenciés.

- d) les clubs, et notamment leurs dirigeants ont obligation d'éditer un listing de leurs licenciés (avec photo) via FootClubs :

Menu « Licences » > Edition et Extraction >

Cocher : « Edition licences » puis « liste licences match ».

Cette liste sera présentée à l'arbitre à l'arrivée au stade, et pourra être retenue par l'Arbitre en cas de réserve sur qualification des joueurs. Procédure à appliquer pour toutes les compétitions non impactées.

ARTICLE 4 - CONTROLE DES INSTALLATIONS

L'arbitre doit visiter le terrain de jeu une heure (1) avant celle prévue pour le début de la rencontre.

Il pourra ordonner, le cas échéant, de prendre les dispositions utiles pour la régularité du jeu.

L'impraticabilité du terrain est définie :

- soit par les critères retenus par les Lois du Jeu,
- soit par la production d'une interdiction par le propriétaire privé,
- soit par la production d'une interdiction par le propriétaire public pour respecter le protocole d'accord entre l'Association des Maires de France (AMF) et la FFF (Ligue et Districts).

Pour l'application de l'article 143 des Règlements Généraux, il ne pourra être formulé de réserves au sujet des installations sportives que 45 minutes au plus tard avant l'heure officielle du coup d'envoi du match.

ARTICLE 5 – MAILLOTS, COULEURS ET TENUES

Les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs des maillots de la couleur déclarée sur Footclubs portant obligatoirement sur le dos un numéro très apparent qui doit correspondre à l'ordre de présentation des équipes figurant sur la feuille de match de 1 à 14 et de 1 à 16 pour les matches dont le règlement prévoit 16 joueurs sur la feuille de match.

- a) Quand deux équipes qui se rencontrent portent les mêmes couleurs, ou des couleurs prêtant à confusion, le club visité est tenu de porter des nuances très distinctes de celles du club visiteur.
- b) Les équipes sont uniformément vêtues aux couleurs de leur club respectif.
- c) Les joueurs sont tenus de se présenter dans une tenue réglementaire (maillots dans le short, bas relevés) et porter obligatoirement des protège-tibias.
- d) Les gardiens de but doivent porter un maillot d'une couleur les distinguant nettement des autres joueurs et des arbitres. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre ou du délégué, les gardiens de but doivent avoir à leur disposition deux maillots de couleurs différentes.
- e) Le capitaine de l'équipe est tenu de porter un brassard.
- f) L'arbitre doit interdire aux joueurs de participer aux rencontres, tant qu'ils ne sont pas en tenue réglementaire et correcte.
- g) Sur terrain neutre, les deux clubs doivent disposer d'un second jeu de maillots. Le club devant changer de couleurs sera défini par un tirage au sort.



- h) Nonobstant les éventuelles sanctions sportives, la non-application du présent article est passible d'une amende dont le montant est fixé par la commission compétente.

ARTICLE 6 – BALLONS

Les ballons du match sont fournis par l'équipe recevante, en nombre suffisant sous peine de la perte du match. Sur un terrain neutre, les deux équipes doivent fournir chacune des ballons réglementaires sous peine d'amende. L'arbitre désigne celui avec lequel le jeu doit être commencé.

ARTICLE 7 - BANC DE TOUCHE

La présence sur le banc de touche est strictement réservée pour chaque club en présence à :

- ✓ un dirigeant,
- ✓ un entraîneur,
- ✓ un assistant médical,
- ✓ les joueurs(ses) remplaçants(es) ou les joueurs(ses) remplacés(es).

ARTICLE 8 - HEURE DU COUP D'ENVOI

En cas d'insuffisance du nombre de joueurs ou d'absence de l'une ou des deux équipes à l'heure prévue par l'organisme officiel pour le début de la rencontre, cette insuffisance ou cette absence est constatée par l'arbitre un quart d'heure après l'heure fixée par le District pour le commencement de la partie.

Les conditions de constatation de l'absence sont mentionnées par l'arbitre sur la feuille de match ou sur la tablette selon les catégories.

ARTICLE 9 - TERRAIN NEUTRE

Quand un terrain neutre a été choisi par le District, le club propriétaire ou utilisateur assure, outre la préparation du terrain, l'organisation de la rencontre.

Il prend toutes les dispositions utiles pour la régularité de la rencontre à disputer.

En cas d'infraction au présent règlement par négligence ou mauvaise volonté, le Comité peut, sur la foi du rapport de l'arbitre ou du délégué, retenir au club coupable la part de la recette lui revenant et la verser au District.

Une amende fixée par le Comité Directeur du District pourra en outre être infligée au club fautif.

ARTICLE 10 – DELEGUE

10.1. Définition - Généralités

Pour chaque rencontre, au même titre que le rôle d'arbitre, le rôle de délégué est attribué à une personne physique. Dans tous les cas, le club recevant désigne un « délégué bénévole » pour représenter les instances auprès de tous les acteurs en présence et s'assurer du bon déroulement de la rencontre dans le respect des règlements et de l'Esprit Sportif.

Le nom du délégué figure sur la feuille de match dans l'emplacement prévu à cet effet. Il doit être en possession d'une carte de membre individuel.

Il porte le brassard (ou badge) dévolu à sa fonction.

Le délégué est un témoin qui doit rester neutre dans ses paroles et dans ses actes. Il est le trait d'union entre les dirigeants des 2 clubs en présence et les arbitres.

10.2. Fonctions générales

a) Avant match

- ✓ Être présent 1 heure avant l'heure de la rencontre,



- ✓ Organiser les échanges avec les arbitres et les responsables des équipes, et les communications sur l'organisation générale du match,
- ✓ S'assurer du bon état de fonctionnement du support informatique de la FMI,
- ✓ Convoquer les capitaines d'équipes pour les consignes d'avant match et l'établissement de la feuille de match,
- ✓ Accompagner l'arbitre jusqu'au terrain,
- ✓ Connaître le règlement de l'épreuve,

b) Pendant le match

Contrôler la présence habilitée de maximum 6 personnes sur le banc de touche

- ✓ Se tenir sur le banc de touche du délégué et à la disposition de l'arbitre.
- ✓ Intervenir sur des incidents de sa compétence et sur réquisition de l'arbitre.
- ✓ Noter tous les incidents qui peuvent se produire.
- ✓ Veiller à la bonne tenue des personnes sur le banc de touche.
- ✓ Raccompagner l'arbitre à la mi-temps.

c) Après match

- ✓ Assurer la sécurité et en particulier au moment des rentrées aux vestiaires et jusqu'au départ de l'équipe visiteuse et des officiels.
- ✓ Assister l'arbitre pour les formalités administratives d'après match.
- ✓ Veiller à la convivialité et assurer les contacts d'après match.
- ✓ Accompagner les arbitres à leur sortie du stade.
- ✓ En cas d'incidents graves, il devra prendre les mesures nécessaires en accord avec les responsables pour assurer la sécurité de tous les officiels.

Dans tous les cas, le Délégué devra faire un compte-rendu complet et précis sur le déroulement de la rencontre les faits d'indiscipline et sur la tenue des spectateurs si nécessaire.

ARTICLE 11 – PROTOCOLE D'AVANT MATCH et ESPRIT SPORTIF

Ces protocoles s'appliquent sur toutes les rencontres organisées par le District., ils sont destinés aux arbitres, éducateurs, capitaines et dirigeants

11.1. PROTOCOLE AVANT MATCH

- ✓ Entrée des équipes derrière les arbitres.
- ✓ Les équipes et les arbitres s'alignent à une quinzaine de mètres de la ligne de touche.
- ✓ Les joueurs de l'équipe locale passent devant les arbitres et les joueurs visiteurs en échangeant une poignée de main.
- ✓ Puis les joueurs de l'équipe visiteuse échangent une poignée de main avec les arbitres.
- ✓ On procède au tirage au sort.
- ✓ Les arbitres se dirigent vers les bancs pour échanger une poignée de main avec les entraîneurs et le délégué.

11.2. PROTOCOLE A LA MI-TEMPS ET FIN DE MATCH

- ✓ A la mi-temps et à la fin du match les capitaines et le délégué accompagnent les arbitres lors de la rentrée aux vestiaires.

ARTICLE 12 - REMPLACEMENT DES JOUEURS

- a) Les équipes de football à 11 peuvent faire figurer sur la feuille de match 14 joueurs au maximum, remplaçants compris, sauf dispositions particulières prévues aux règlements des compétitions.



- b) Ce nombre de joueurs est de 12 pour le football à 8 et le futsal.
- c) Il peut être procédé au remplacement de trois (3) joueurs au cours des compétitions « Foot à 11 » et quatre (4) joueurs au cours des compétitions « Foot à 8 » quel que soit les catégories

Ces remplaçants doivent être inscrits sur la feuille de match préalablement au coup d'envoi.

- d) Les remplacés peuvent devenir remplaçants dans toutes les compétitions du District, y compris lors des deux (2) premiers tours de la Coupe de France et les tours régionaux de la Coupe de France Féminine et de la Coupe Gambardella Crédit Agricole.

ARTICLE 13 – REGLEMENT FINANCIER

Les dispositions des règlements généraux s'appliquent dans leur intégralité aux championnats départementaux seniors.

Les barèmes des cotisations, droits divers, amendes se trouvent dans les Dispositions Financières du District.

ARTICLE 14 – EXCLUSION TEMPORAIRE

Elle s'applique dans toutes les compétitions de Districts à l'exception du Futsal. Elle est applicable également pour les deux (2) premiers tours de la Coupe de France et les tours régionaux de la Coupe de France féminine, de la Coupe Gambardella Crédit Agricole.

Les modalités d'application de l'exclusion temporaire sont définies par l'IFAB. Le District du Jura de Football produit un document synthétique « **Procédure du Carton Blanc** » disponible en téléchargement sur le Site Internet du District, dans la rubrique dédiée aux Règlements. Quelle que soit l'évolution de la réglementation, c'est le texte en vigueur, en téléchargement sur le Site Internet du District qui fait foi pour l'application dans les compétitions organisées par le District du Jura de Football.

ARTICLE 15 – INFRACTIONS AUX REGLEMENTS

Les infractions aux Règlements ou non-respects des Règlements ci-dessus seront étudiés par les commissions idoines du District et feront l'objet de sanctions, et/ou, d'amendes suivant les dispositions financières du District.