



DISTRICT DE FOOTBALL DE LA MANCHE

TEXTES REGLEMENTAIRES

des compétitions organisées par le District de la Manche

Présentées lors de l'Assemblée Générale du 1^{er} juin 2017, à La Glacerie

L'ensemble des compétitions organisées par le District de Football de la Manche sont régies par les dispositions figurant aux textes des règlements de la Ligue de Football de Normandie et des Règlements Généraux de la Fédération Française de Football.
Celles-ci s'appliquent à l'ensemble des compétitions organisées par le District de la Manche à l'exception des dispositions définies ci-après.

I. LES CHAMPIONNATS SENIORS : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1. Divisions

- Une Départementale 1 (dite D1) de 2 groupes de 12 équipes
- Une Départementale 2 (dite D2) de 3 groupes de 12 équipes
- Une Départementale 3 (dite D3) de 5 groupes de 12 équipes
- Une Départementale 4 (dite D4) de 7 groupes de 12 équipes
- Une Départementale 5 (dite D5) avec les équipes restantes.

1.2. Commissions compétentes

Ces épreuves sont organisées et administrées par la Commission de Gestion des Compétitions du District en liaison avec la Commission Sportive et de Discipline, la Commission des Arbitres du District (désignation des arbitres) et le secrétariat administratif du District.

1.3. Engagements

1.3.1 Obligations

Les obligations sont définies par les règlements généraux de la LFN.

1.3.2. Engagements

Les engagements doivent être adressés au District avant la date fixée par le Comité de Direction. Un droit d'engagement et une participation forfaitaire sont fixés chaque année. Les clubs qui annulent leur engagement avant le début de l'épreuve supportent des frais de dossier, exception faite pour les cas de force majeure qui sont examinés par la commission compétente.

1.3.3. Horaires

En début de saison, les Clubs disposant d'installations homologuées indiquent leur choix quand aux horaires de déroulement des rencontres soit le dimanche en diurne, soit le samedi à partir de 19h00.

Ce choix est applicable toute la saison sauf les deux dernières journées où l'horaire est déterminé par la Commission des Compétitions.

Les rencontres des deux dernières journées de championnat auront lieu le même jour. La Commission d'organisation peut être amenée à trouver des terrains de repli si nécessaire.

La commission se laisse la possibilité de déroger à cette règle pour les rencontres dont le résultat n'aurait aucun impact sur les classements finaux.

1.4. Accessions et descentes :

1.4.1. Le championnat de **D1** comporte 24 équipes réparties en 2 groupes.

Les deux premiers de chaque groupe accèdent en R3 et exceptionnellement en fin de saison 2017/2018, les trois premiers de chaque groupe accéderont en R3.

Sont retenus chaque saison pour disputer le championnat de D1 :

a) Les équipes rétrogradant du championnat de R3.

b) Les deux premiers de chaque groupe de D2 de la saison écoulée ou leur meilleur suivant, pour autant que l'empêchement d'accession résulte d'une disposition réglementaire (rétrogradation disciplinaire ou administrative) ou bien qu'il s'agisse d'un renoncement volontaire.

Lorsqu'une équipe ne peut prétendre à la montée, il sera fait appel à l'équipe suivante susceptible de pouvoir accéder, étant bien précisé que cette accession ne pourra être faite que jusqu'à la cinquième place.

c) Les équipes ayant disputé le championnat de D1 la saison précédente, en fonction de leur classement, et nécessaires pour constituer deux (2) groupes de douze (12) clubs.

d) Afin d'arriver à 24 équipes, application du règlement ACCESSIONS ET DESCENTES de la LFN. Etant entendu qu'au minimum, les équipes classées aux onzièmes et douzièmes places de chaque groupe en fin de saison auront été rétrogradées en D2.

1.4.2. Le championnat de **D2** comporte 36 équipes réparties en 3 groupes.

Sont retenus chaque saison pour disputer le championnat de D2 :

a) Les équipes classées onzième et douzième de chaque groupe du championnat de D1 ainsi que les éventuelles descentes supplémentaires.

b) Les deux premiers de chaque groupe de D3 de la saison écoulée ou leur meilleur suivant, pour autant que l'empêchement d'accession résulte d'une disposition réglementaire (rétrogradation disciplinaire ou administrative) ou bien qu'il s'agisse d'un renoncement volontaire.

Lorsqu'une équipe ne peut prétendre à la montée, il sera fait appel à l'équipe suivante susceptible de pouvoir accéder, étant bien précisé que cette accession ne pourra être faite que jusqu'à la cinquième place.

- c) Les équipes ayant disputé le championnat de D2 la saison précédente, en fonction de leur classement, et nécessaires pour constituer trois (3) groupes de douze (12) clubs.
- d) Afin d'arriver à 36 équipes, application du règlement ACCESSIONS ET DESCENTES de la LFN. Etant entendu qu'au minimum, les équipes classées aux onzièmes et douzièmes places de chaque groupe en fin de saison auront été rétrogradées en D3.

1.4.3. Le championnat de **D3** comporte 60 équipes réparties en 5 groupes.

Sont retenus chaque saison pour disputer le championnat de D3 :

a) Les équipes classées onzième et douzième de chaque groupe du championnat de D2 ainsi que les éventuelles descentes supplémentaires.

b) Les deux premiers de chaque groupe de D4 de la saison écoulée ou leur meilleur suivant, pour autant que l'empêchement d'accession résulte d'une disposition réglementaire (rétrogradation disciplinaire ou administrative) ou bien qu'il s'agisse d'un renoncement volontaire.

Lorsqu'une équipe ne peut prétendre à la montée, il sera fait appel à l'équipe suivante susceptible de pouvoir accéder, étant bien précisé que cette accession ne pourra être faite que jusqu'à la cinquième place.

c) Les équipes ayant disputé le championnat de D3 la saison précédente, en fonction de leur classement, et nécessaires pour constituer cinq (5) groupes de douze (12) clubs.

d) Afin d'arriver à 60 équipes, application du règlement ACCESSIONS ET DESCENTES de la LFN. Étant entendu qu'au minimum, les équipes classées aux onzièmes et douzièmes places de chaque groupe en fin de saison auront été rétrogradées en D4.

1.4.4. Le championnat de **D4** comporte 84 équipes réparties en 7 groupes.

Sont retenus chaque saison pour disputer le championnat de D4 :

a) Les équipes classées onzième et douzième de chaque groupe du championnat de D3 ainsi que les éventuelles descentes supplémentaires.

b) Les deux premiers de chaque groupe de D5 de la saison écoulée ou leur meilleur suivant, pour autant que l'empêchement d'accession résulte d'une disposition réglementaire (rétrogradation disciplinaire ou administrative) ou bien qu'il s'agisse d'un renoncement volontaire.

Lorsqu'une équipe ne peut prétendre à la montée, il sera fait appel à l'équipe suivante susceptible de pouvoir accéder, étant bien précisé que cette accession ne pourra être faite que jusqu'à la cinquième place.

c) Les équipes ayant disputé le championnat de D4 la saison précédente, en fonction de leur classement, et nécessaires pour constituer sept (7) groupes de douze (12) clubs.

d) Afin d'arriver à 84 équipes, application du règlement **ACCESSIONS ET DESCENTES** de la LFN. Étant entendu qu'au minimum, les équipes classées aux onzièmes et douzièmes places de chaque groupe en fin de saison auront été rétrogradées en D5.

1.4.5. Le championnat de **D5** comporte X équipes réparties en X groupes.

Sont retenus chaque saison pour disputer le championnat de D5 :

a) Les équipes classées onzième et douzième de chaque groupe du championnat de D4 ainsi que les éventuelles descentes supplémentaires.

b) Les équipes ayant disputé le championnat de D5 la saison précédente ainsi que les équipes nouvellement inscrites.

APPLICATION DES REGLEMENTS GENERAUX (LFN)

FEUILLE DE MATCH INFORMATISEE(FMI) :

OBLIGATIONS INCOMBANT AU CLUB RECEVANT APRES – MATCH :

Il appartient aux clubs recevant après le déroulement du match, quand l'arbitre aura validé la rencontre, d'effectuer une connexion de ce document maximum trois heures après la rencontre. Au-delà de ce délai, les clubs se verront pénalisés comme le prévoit le règlement.

La notion des trois heures tient compte des problèmes que les clubs pourraient rencontrer pour l'envoi électronique de cette feuille de match (avoir ou trouver un point de connexion par WI-FI).

II - LES COUPES SENIORS DU DISTRICT DE LA MANCHE

ARTICLE 1 :

1 - Le District de Football de la Manche organise des épreuves nommées comme suit :

- A - COUPE DU CONSEIL DEPARTEMENTAL DE LA MANCHE.
- B - COUPE DU DISTRICT DE LA MANCHE.
- C - COUPE DES RESERVES DU CONSEIL DEPARTEMENTAL DE LA MANCHE.
- D - COUPE DES RESERVES DU DISTRICT DE LA MANCHE.

2 - Un trophée est remis à chaque vainqueur de ces épreuves.

3- Les Dotations sont avalisées par le Comité de Direction du District de Football de la Manche.

ARTICLE 2 : Organisation

La Commission, nommée par le Comité de Direction du District de Football de la Manche, est chargée, en collaboration avec les Commissions concernées et les services administratifs de l'institution, de l'ordonnancement et de l'administration des épreuves citées.

Horaires des rencontres : en début de saison, les clubs disposant d'éclairage homologué indiquent leur choix quand aux horaires de déroulement des rencontres soit le dimanche en diurne, soit le samedi soir à partir de 19h00, sauf HORAIRE DETERMINE par la Commission d'Organisation.

ARTICLE 3 : Admission aux épreuves

1 - La COUPE DU CONSEIL DEPARTEMENTAL DE LA MANCHE est ouverte aux équipes A des clubs de D1, D2 et D3. L'engagement à cette épreuve est obligatoire.

2 - La COUPE DU DISTRICT DE LA MANCHE est ouverte aux équipes A des clubs de D4 et D5 de District. L'engagement à cette épreuve est obligatoire.

3 - La COUPE DES RESERVES DU CONSEIL DEPARTEMENTAL DE LA MANCHE est ouverte aux clubs (une seule équipe) dont une équipe réserve évolue en D1, D2 et D3 de District. L'engagement à cette épreuve est facultatif.

4 - La COUPE DES RESERVES du DISTRICT de LA MANCHE est ouverte aux clubs (une seule équipe) dont une équipe réserve évolue en D4 et D5 de District. L'engagement à cette épreuve est facultatif

ARTICLE 4 : Les engagements

1- Les engagements se font uniquement via Footclubs. La date limite de retour sera fixée par la Commission d'organisation.

2- Un droit d'engagement est fixé pour chaque épreuve par le Comité de Direction du District de Football de la Manche et sera directement imputé au débit du compte des clubs participants.

ARTICLE 5 : Système de compétition

1- Les Coupes de District se disputent par élimination directe.

2- Le calendrier, l'ordre des rencontres et les tours sont établis par les soins de la commission compétente. Les dates retenues pour ces épreuves feront l'objet d'une parution sur le site internet du District.

La Commission se réserve le droit d'imposer en cas de nécessité dont elle sera seule juge, d'autres dates non prévues au calendrier, y compris en semaine.

3- Les premiers tours sont organisés à l'issue d'un tirage au sort par secteur géographique afin de réduire les déplacements. Le Club qui sera tiré en premier, recevra.

A partir des 8^{ème} de finale, le tirage au sort est intégral.

ARTICLE 6 : Equipes en lice sur deux compétitions

Pour permettre le déroulement régulier de l'épreuve, en fonction de leur participation à des épreuves officielles de niveau supérieur (championnat ou coupe), la Commission pourra être amenée à fixer une date en semaine si une équipe engagée se retrouve avec deux matches à jouer le même jour.

ARTICLE 7 : Réserve

ARTICLE 8 : Les terrains

- 1- Le déroulement du calendrier ne peut être modifié pour non disposition du terrain.
- 2- En cas d'impraticabilité ou d'indisponibilité du terrain désigné, pour quelque motif que ce soit, le club sera tenu d'aller disputer le match sur le terrain de l'équipe adverse. Si cette dernière à son tour ne peut l'organiser, la Commission compétente est habilitée à fixer d'office un lieu pour la rencontre. **(Dans tous les cas, les frais d'arbitrage restent à la charge du club premier nommé au moment du tirage).**
- 3- Toute demande de changement de date ou de terrain par entente entre les adversaires désignés, devra être accompagnée de l'accord écrit des deux clubs et parvenir au District dans les délais réglementaires, celui-ci étant seul habilité à donner son accord.
- 4- A la discrétion de la Commission, pour des raisons d'équité, celle-ci aura tout le loisir de fixer une rencontre à une date particulière ou sur un terrain quelconque pourvu qu'il soit classé dans la catégorie exigée par la compétition.

ARTICLE 9 : Réservé

ARTICLE 10 : Durée et heure des matches

La durée d'un match est de 90 minutes divisées en deux périodes de 45 minutes. Entre les deux périodes, une pause de 15 minutes est observée.

A l'issue du temps réglementaire, il n'y aura pas de prolongation, les équipes se départageront par l'épreuve des tirs au but.

ARTICLE 11 : Réservé

ARTICLE 12 : Réservé

ARTICLE 13 : Réservé

ARTICLE 14 : Règlements généraux, qualification et dérogations

1- Les Règlements Généraux sous réserve des dispositions particulières contenues dans le présent document s'applique dans leur intégralité aux Coupes du District de Football

de la Manche.

2- Les équipes participantes à la *COUPE DES RESERVES DU CONSEIL DEPARTEMENTAL* et à la *COUPE DES RESERVES DU DISTRICT DE LA MANCHE* sont tenues de faire figurer sur la feuille de match au moins sept joueurs inscrits sur la feuille de match de la dernière rencontre officielle disputée par cette même équipe.

ARTICLE 15 : Réserve

ARTICLE 16 : Conformité des installations sportives

L'arbitre doit visiter le terrain de jeu une heure avant la rencontre et il peut ordonner, le cas échéant, de prendre les dispositions utiles à la régularité du jeu.

Pour être recevables, les réserves concernant le terrain doivent être déposées au moins 45 minutes avant le coup d'envoi.

ARTICLE 17 : Réserve

ARTICLE 18 : Réserve

ARTICLE 19 : Obligations incombant au club recevant après match

La FMI doit être transmise au District de Football de la Manche dans un délai de 3 heures après le match. L'envoi en incombe au club recevant.

ARTICLE 20 : Réserve

ARTICLE 21 : Dispositions financières

1- Le club recevant peut percevoir des entrées.

2- Jusqu'aux demi-finales incluses, les frais d'arbitrage sont supportés par le club recevant qui prend l'organisation en charge.

3- Le District de Football de la Manche décline la responsabilité de prendre part au déficit quel qu'il soit, occasionné pour les rencontres de l'épreuve.

La non observation des dispositions prévues dans le présent règlement fera l'objet de frais de dossier.

ARTICLE 22 : Cas non prévus

Tous les cas non prévus par le présent règlement seront tranchés par la Commission d'Organisation du District de Football de la Manche.

III. REGLEMENT DES RENCONTRES VETERANS DE LA MANCHE

ARTICLE 1 :

Le District de Football de la Manche organise annuellement une épreuve dénommée « FOOTBALL LOISIR-VETERANS » conformément aux règlements généraux de la ligue de Football de Normandie.

ARTICLE 2 :

Cette épreuve est ouverte à tous les clubs libres, corporatifs ou loisir, régulièrement licenciés à la F.F.F pour faciliter la formation d'équipes de loisir-vétérans, autorisation dans cette catégorie la création d'entente(s) entre club(s), les ententes sont réglementées par les dispositions énoncées dans l'article 4 suivant.

La création d'entente(s) devra être indiquée à la commission Football Loisir du District par les Présidents des clubs concernés par lettre des clubs signée des Présidents.

ARTICLE 3 :

Sont seuls habilités à disputer les épreuves, les joueurs régulièrement licenciés (licence libre-vétérans ou licence loisir) à la date du match et titulaire d'une licence fédérale régulièrement établie au millésime de l'année courante et comportant le certificat médical préalable à la compétition imposée par l'article 32 des RG de la F.F.F

ARTICLE 4 :

Les joueurs Libre-vétérans de(s) l'entente(s) conservent leur qualification pour le club pour lequel ils ont obtenu leur licence et peuvent à ce titre participer avec leur propre club dans une autre équipe à une autre compétition. Pour la même raison leur mutation éventuelle reste soumise aux prescriptions des R.G même s'il s'agit d'une(s) mutation(s) pour un autre club de l'entente.

ARTICLE 5 :

Les équipes peuvent faire figurer sur la feuille d'arbitrage que seize joueurs, remplaçants compris ; Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et à ce titre, revenir sur le terrain. La durée du match est de 80 mn, deux périodes de 40 minutes. Possibilité de jouer 90 minutes (2 X 45 mn) après accord des deux équipes.

ARTICLE 6 :

Pourront être inscrits sur la feuille de match et participer à la rencontre au maximum deux joueurs titulaires d'une licence seniors âgés de 30 ans au moins au 1er Août de chaque année.

ARTICLE 7 :

Dans la philosophie du Football Loisir, la règle est de faire participer le maximum de joueurs libre-vétérans n'évoluant pas dans un championnat senior. Cependant, un joueur licencié Libre-VETERAN participant aux matches seniors dans un club peut, en signant une licence « LOISIR », faire partie d'une équipe LOISIR-VETERANS dans un 2ème club.

ARTICLE 8 :

Il n'est pas possible de présenter une équipe opérant dans sa totalité dans le championnat Séniors du samedi ou dimanche.

ARTICLE 9 :

Le club qui reçoit assure l'arbitrage du centre, les remplaçants peuvent faire office de juge de touche. L'heure des matches pour le vendredi soir est prévue à 20h30.

ARTICLE 10 :

Les « rencontres » se dérouleront par match ALLER à l'automne et match RETOUR au printemps. L'organisation des rencontres reste de la compétence de la commission Football Loisir du District de la Manche

ARTICLE 11 :

Le côté sportif de cette pratique du Football Loisir implique que dans le déroulement de la rencontre, LES TACLES SONT INTERDITS

ARTICLE 12 :

Tout acte de violence devra être noté sur la feuille de match. La COMMISSION FOOTBALL LOISIR-VETERANS jugera les faits et si besoin est, prononcera la sanction en conséquence.

ARTICLE 13 :

Les rencontres loisir-vétérans ne sont pas prioritaires au déroulement des championnats jeunes et séniors.

ARTICLE 14 :

Les rencontres sont soumises aux conditions générales de la Ligue et du District de Football. Toutes journées reportées ou arrêtées enregistrées officiellement sont à respecter. Les rencontres sur terrain synthétique sont soumises aux conditions particulières identiques au règlement du District et de la Ligue de Football

ARTICLE 15 :

Les feuilles de match devront être envoyées au secrétariat du District dans les 48 heures suivant la rencontre par le club qui reçoit. Aucun classement ne paraîtra dans les classements officiels. Les rencontres loisir-vétérans ne sont pas reconnues comme rencontres officielles. *(La participation effective en tant que joueur à plus d'une rencontre officielle au sens de l'article 118 est interdite le même jour ; - au cours de deux jours consécutifs, l'article 151 des règlements généraux FFF doit être respecté).*

ARTICLE 16:

L'engagement pour les rencontres Football Loisir-Vétérans implique l'acceptation des dispositions particulières précédentes.

ARTICLE 17 :

Les cas non prévus par le précédent règlement seront tranchés par la commission, en vertu des règlements généraux de la ligue de Football de Normandie.

IV.FOOTBALL ENTREPRISE : PAS DE COMPETITION DANS LA MANCHE

V. REGLEMENT DU CHAMPIONNAT FUTSAL DISTRICT de FOOTBALL de la MANCHE

ARTICLE 1 : Mise en place d'un championnat Futsal Départemental du Football Diversifié

Les modalités seront présentées par la Commission du District du Football de la Manche, après avoir recueilli les inscriptions demandées pour fin d'Août de chaque saison.

ARTICLE 2 : Accession(s)

Les accession(s) ne sont pas obligatoire(s) sur chaque fin de saison, ceci dépendra de l'évolution des compétitions départementales, l'accession en championnat régional LFN s'effectuera sous forme de volontariat.

ARTICLE 3 : Système de l'épreuve les points

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 4 :

Les dispositions suivantes sont appliquées pour départager des clubs à égalité de points au classement :

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 5 : Homologation

1- Il est fait application des règles édictées à l'article 147 des Règlements généraux de la F.F.F.

2- Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le 15e jour qui suit son déroulement. Cette homologation est de droit le 30e jour, si aucune instance la concernant n'est en cours.

3- Les clubs ont l'obligation de présenter au minimum un dirigeant licencié non joueur.

ARTICLE 6 : Durée des rencontres

1- La durée d'un match est de 50 minutes divisées en deux périodes de 25 minutes. Entre les deux périodes, une pause d'une durée maximale de 15 minutes est observée.

2- Chronométrage : Chaque rencontre est dirigée par un arbitre officiel ou arbitre auxiliaire ou arbitre bénévole, à la table de marque par deux « dirigeants assesseurs » licenciés (un par équipe), chargés de l'application des lois du jeu 6, 7 et 13.

3- Le dirigeant du club recevant (chronométrateur) est responsable du chronométrage et le cas échéant du fonctionnement du tableau électronique d'enregistrement. Il est aidé dans sa tâche par un dirigeant du club visiteur (assistant).

4- En cas d'absence du dirigeant préposé, l'arbitre fait appel à un autre dirigeant licencié ou à un joueur de l'équipe concernée. En aucun cas, il ne peut y avoir moins de deux personnes à la table de marque (une par équipe).

ARTICLE 7 : Calendrier

1- Les rencontres se déroulent aux dates fixées par le calendrier établi par la Commission Départementale de la saison laissant le choix à cette dernière pour proposition du style de la compétition.

2- La Commission d'Organisation peut, en cours de saison, reporter ou avancer toute journée de Championnat qu'elle juge utile afin d'assurer la régularité sportive de la compétition.

3- Le calendrier des rencontres est affiché sur le site internet officiel du District de Football de la Manche.

4- Horaires : les rencontres sont fixées le soir du mardi au jeudi, sauf dérogation accordée par la Commission d'Organisation.

5- Lorsque, pour une cause relevant de l'appréciation de la Commission d'Organisation, un club se trouve amené à solliciter un changement de date ou une inversion de match, la demande ne peut être examinée qu'à la condition d'avoir été formulée 10 jours au moins avant la date fixée pour le match, et accompagnée de l'accord du club adverse. La Commission d'Organisation, en tout état de cause, prend la décision définitive pour toute modification de date ou d'horaire.

ARTICLE 8 : Installations sportives

1- Les engagements dans le championnat du Football Diversifié FUTSAL ne peuvent être acceptés que si les clubs candidats disposent pleinement d'une installation sportive couverte (lieu précisé à l'inscription avec accord signé si le lieu est autre que sur le territoire du club).

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

3- Le club qui reçoit est l'organisateur de la rencontre et prend en charge toutes les obligations qui en découlent.

ARTICLE 9 : Couleur des équipes

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 10 : Ballons

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 11 : Qualifications

- 1- Les joueurs doivent être qualifiés en conformité avec les Règlements Généraux et du Statut du Football Diversifié.
- 2- La licence Futsal est obligatoire pour participer au championnat du District de Football de la Manche.
- 3- La date réelle de la rencontre est prise en considération pour toutes les dispositions relatives à la qualification des joueurs et à l'application des sanctions.
- 4- En cas de match à rejouer (et non de match remis), seuls sont autorisés à y participer les joueurs qualifiés au club à la date de la première rencontre.
- 5- Pour tous les joueurs, les remplacements sont volants. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.
- 6- Les clubs peuvent faire figurer 12 joueurs sur la feuille de match, les dispositions du précédent alinéa restant applicables.
- 7- Le nombre de joueurs mutés est limité dans les conditions de l'article 160 des Règlements Généraux de la F.F.F.
- 8- Avant chaque rencontre, les arbitres procèdent à un contrôle des licences et vérifient l'identité des joueurs, selon les modalités fixées à l'article 141 des Règlements Généraux.
- 9- Tout club a la possibilité de poser des réserves qui, pour être recevables, doivent être émises et confirmées selon les dispositions des articles 141, 142 et 143 des Règlements Généraux. Par ailleurs, des réclamations peuvent être formulées conformément aux dispositions de l'article 187 alinéa 1 des Règlements Généraux.
- 10- Il est infligé une amende par licence non présentée dont le montant est fixé en annexe.
- 11- Les dispositions de l'article 151 des Règlement Généraux sont applicables.
- 12- Le nombre de joueurs titulaires d'une licence Futsal et d'une licence Libre, de Football Loisir ou de Football d'Entreprise pouvant être inscrits sur la feuille de match est illimité.

ARTICLE 12 : Arbitres

1- Désignations pour l'ensemble des rencontres, les arbitres sont désignés par la Commission départementale de l'Arbitrage (CDA) arbitre spécifiques Futsal. (concernant le championnat départemental Manche, appel et demande pour effectuer l'arbitrage par des arbitres axillaires formés).

2- En l'absence de l'arbitre principal, celui-ci est remplacé par le second arbitre désigné. 2. En cas d'absence ou de blessure d'un des deux arbitres, il est fait appel à un arbitre futsal officiel présent dans la salle. A défaut, il est procédé au tirage au sort entre deux dirigeants licenciés présentés par les clubs en présence.

Si le jour du match l'arbitre auxiliaire du club recevant est absent, il est fait appel à un arbitre auxiliaire présent dans la salle ou à un arbitre officiel futsal présent dans la salle.

3- Règlement des frais d'arbitrage, les frais seront portés au débit des comptes clubs, sur le relevé du district.

ARTICLE 13 : Encadrement - Tenue et Police

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 14 : Installations sportives impraticables

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 15 : Forfait

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 16 Feuilles de match

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 17 : Réserves et réclamations

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 18 : Appels

Voir Règlements généraux de la LFN

ARTICLE 19 : Cas non prévus

Les cas non prévus au présent règlement relèvent de l'appréciation de la Commission d'Organisation compétente.

VI. REGLEMENTS DES CHAMPIONNATS DE JEUNES DE LA MANCHE

VI.1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1. Différentes épreuves

Chacun des cinq Districts de la L.F.N. organise chaque saison des championnats pour les différentes catégories de jeunes.

- *Des rassemblements de Foot à 4 pour les U6 / U7 et à 5 pour les U8 / U9*
- *Des compétitions de Foot à 8 pour les U11*
- *Des compétitions de Foot à 8 pour les U13*
- *Des compétitions de Foot à 11 pour les U15 et U18*

2. Commissions d'organisation

La Commission des Jeunes et Technique du District de la Manche est chargée, en football à 11, en liaison avec la Commission Sportive et de Discipline, la Commission des Arbitres et le Pôle Administratif du District, de l'organisation et de l'administration des épreuves. Les résultats seront enregistrés au siège du district.

3. Réglementation

Application des Règlements Généraux de la Fédération concernant les jeunes, du Statut Fédéral des Jeunes et des Règlements Sportifs Généraux de la L.F.N. les concernant.

4. Engagements

Date limite : fixée par la Commission des Jeunes et technique du District.

Un droit d'engagement et une participation forfaitaire sont fixés chaque année.

Les clubs qui annulent leur engagement avant le début de l'épreuve supportent des frais de dossier, exception faite pour les cas de force majeure qui sont examinés par la commission compétente.

5. Terrains

Sauf avis contraire, le match est réputé se jouer sur le terrain désigné en début de saison par le club recevant.

En cas d'entente entre clubs, le club responsable de l'entente fournit au début de la compétition, un terrain pour toutes les rencontres à domicile de cette compétition.

Toute modification devra être notifiée aux Commission des Jeunes et Technique et Commission Sportive qui se chargera de prévenir les autres commissions concernées et aux adversaires dans les délais et selon les prescriptions des Règlements généraux de la L.F.N.

6. Qualification

Un joueur ne peut participer à la compétition que pour un seul club.

Tout club ayant au moins deux joueurs retenus pour une sélection nationale, un stage ou un match de sélection de Ligue ou de District le jour d'une rencontre peut demander le report de son match, à condition de le faire dans les délais prescrits à l'article (...).

Joueurs changeant d'équipe

Équipes premières, réserves ou inférieures disputant les championnats de Ligue ou de District:

Tout joueur étant entré en jeu au cours de la dernière rencontre officielle disputée par l'équipe première ou supérieure ne pourra participer à un match officiel de l'équipe réserve ou inférieure le jour où l'équipe première ou supérieure ne joue pas.

A) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de Ligue:

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant, depuis le début de la saison, disputé en totalité ou en partie plus de 5 matches de championnat en équipes supérieures (ceci dans la mesure où les championnats de Ligue se déroulent sur une saison complète). Ce nombre est ramené à 3 matches si les championnats de Ligue se déroulent en deux phases. *Pour la catégorie U18, les équipes évoluant en U17, U18 et U19 de Ligue sont considérées supérieures. Pour la catégorie U15, les équipes évoluant en U14 et U15 de Ligue sont considérées supérieures.*

B) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de District

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant disputé en totalité ou en partie plus de 3 matches de championnat en équipes supérieures lors d'une des deux phases (ceci dans la mesure où les championnats de District se déroulent en deux phases distinctes).

Ces dispositions sont applicables pour les épreuves de Coupes de Jeunes ouvertes à plusieurs équipes d'un même club.

7. Classement des équipes

1- Pour toutes les épreuves, le classement est établi par addition des points décomptés comme suit :

Match gagné : 4 points

Match nul : 2 points

Match perdu : 1 point

Forfait : 0 point

Pénalité : 0 point

2- En cas d'égalité de points pour l'une quelconque des places le classement de deux ou plusieurs équipes sera établi de la façon suivante :

A) dans un championnat par match aller simple

1- On retiendra le goal-average calculé au quotient sur tous les matches disputés par chacune d'elles.

2- En cas d'égalité du goal-average calculé au quotient, on retiendra le nombre de buts marqués par chaque équipe.

3- En cas de nouvelle égalité, on aura recours à un ou plusieurs matches sur terrain neutre, avec épreuve des coups de pied au but éventuelle.

4- Pour tout match perdu par forfait ou Pénalité, le résultat sera homologué sur un score de 3-0 en faveur du club gagnant à moins que celui-ci ait obtenu un résultat plus favorable sur le terrain.

Le club perdant par pénalité marquera 1 point, sauf en cas d'abandon de terrain qui constitue un forfait en cours de partie.

Le club perdant par forfait ne marquera pas de point.

8. Accessions et rétrogradations

1- A la fin de chaque championnat, l'équipe classée première de chaque groupe accède à la division supérieure et les deux derniers rétrogradent dans la division inférieure (sauf dispositions particulières prises lors de la réunion de rentrée avec les clubs), sauf bien entendu les deux derniers de la dernière série.

2- En fonction des classements des Championnats nationaux, et des Championnats de la Ligue, les commissions organisatrices pourront être amenées à opérer des accessions ou rétrogradations supplémentaires. Elles seront déterminées selon les principes adoptés pour les championnats seniors de District.

3- Il en sera de même en cas d'impossibilité ou de refus d'accession d'une équipe terminant 1ère de son groupe, le refus d'accession devant être déclaré au district organisateur pour le 5 juillet au plus tard.

VI.2. ORGANISATION DES RENCONTRES

1. Respect du calendrier

Les épreuves de District ont priorité sur les épreuves de 1ère série, les épreuves de 1ère série sur celles de 2e série, etc...

Les dates du calendrier sont impératives.

Aucune dérogation ne saurait être accordée, sauf circonstance exceptionnelle qu'il appartiendrait à la Commission organisatrice d'apprécier. Ces demandes devront IMPERATIVEMENT parvenir au District, 72 heures avant la date de la rencontre faute de quoi elle ne pourra pas être étudiée. La demande de report devra IMPERATIVEMENT mentionner : les motivations de la demande, l'accord

écrit du club adverse (fax ou courriel) et la proposition d'une date et d'un horaire pour rejouer la rencontre.

La Commission se réserve néanmoins le droit de remettre d'office les matches, en cas de conditions atmosphériques défavorables, afin d'éviter aux clubs des frais inutiles.

En cas de rencontre non jouée ou remise sans autorisation, la Commission Sportive se saisira et statuera.

Lorsqu'une rencontre n'aura pu avoir lieu, quelle qu'en soit la cause, les deux clubs devront en aviser la Commission dans les 24 heures, en en précisant la raison.

Si aucun des deux clubs n'a informé la commission, la rencontre sera réputée jouée et perdue par forfait par les deux équipes.

Si un seul des deux clubs a informé la Commission, celle-ci, après enquête décidera de la suite à donner. En tout état de cause, le club n'ayant pas prévenu sera pénalisé de l'amende prévue pour le forfait.

2. Organisation matérielle

Voir Règlements généraux de la LFN

3. Police des terrains

Voir Règlements généraux de la LFN

4. Accès des terrains

Voir Règlements généraux de la LFN pour les levers de rideau.

5. Dispositions financières

Les frais de déplacement seront supportés par les équipes.

Les clubs devront régler les frais de déplacement des arbitres officiellement désignés.

Les Districts déclinent toute responsabilité de prendre part au déficit pouvant résulter des championnats de jeunes.

6. Heure des matches

A l'exception de celles disputées en lever de rideau, les rencontres de jeunes auront lieu :

U18 et U15 : Samedi 15 H 30 l'été – 15 H 15 l'hiver,

U13 : samedi 13h 45

U9 et U7 : samedi 10h30

Sauf entente entre les deux clubs. Dans ce cas, informer la Commission organisatrice 72 heures au moins avant la date prévue au calendrier par courrier et accord écrit de l'adversaire. A défaut de ces formalités, les matches seront fixés aux jours et heures stipulés ci-dessus.

7. Durée des matches

Voir Règlements Généraux de la LFN

8. Réserve

9. Tenue des équipes

Voir Règlements généraux de la LFN

VI.3. ARBITRAGE DES RENCONTRES

1. Désignation

Voir Règlements généraux de la LFN

2. Absence de l'arbitre officiel

Voir Règlements généraux de la LFN

3. Feuille de match

Voir Règlements généraux de la LFN

4. Vérification des licences

Voir Règlements généraux de la LFN

5. Frais d'arbitrage

Voir Règlements généraux de la LFN

6. Rapport de l'arbitre

Voir Règlements généraux de la LFN

VI.4. FORFAITS

Voir Règlements généraux de la LFN

VI.5. PROCEDURE

1. Homologation

Voir Règlements généraux de la LFN

2. Réserves

Voir Règlements généraux de la LFN

3. Réclamations

Voir Règlements généraux de la LFN

4. Appels

Voir Règlements généraux de la LFN

5. Pénalités

Voir Règlements généraux de la LFN

VI.6. CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par les Commissions compétentes, chacune prenant les décisions de son ressort.

VII. REGLEMENT DE LA COUPE DES JEUNES

REGLEMENT des Challenges U 11

1. Commission d'organisation

La Commission des jeunes est chargée de l'organisation des épreuves.

2. Réglementation

Cette épreuve se dispute sous les Règlements de la Fédération et de la L.F.N. et suivant les dispositions particulières précisées ci-après.

3. Engagements

Toutes les équipes engagées dans les championnats d'automne de cette catégorie organisés par le District de la Manche seront engagées dans les challenges.

Les équipes seront réparties dans les 2 différents challenges en fonction du niveau dans lequel elles débutent le championnat. Seules des équipes 1 peuvent participer au challenge départemental, les équipes 2,3, sont forcément engagées dans le challenge du district.

4. Déroulement de la compétition.

La compétition se déroulera selon la formule échiquier.

5 tours sont inscrits au calendrier général des jeunes. La commission se réserve le droit d'annuler un tour si des conditions climatiques venaient à modifier le calendrier général des jeunes.

Lors de ces 5 tours, il n'y aura pas de tirs aux buts en cas de matchs nuls, les équipes marqueront 4 points en cas de victoire, 2 en cas de nul, 1 pour une défaite et 0 en cas de forfait.

Pour tout match perdu par forfait, le résultat sera homologué sur un score de 3-0 en faveur du club gagnant.

Le classement établi à l'issue de chaque tour déterminera les rencontres de la prochaine journée. La commission des jeunes se réserve le droit de modifier ce tirage afin d'éviter de trop longs déplacements.

Pour déterminer les 8 premiers dans le challenge du district et les 16 premiers pour le challenge départemental, en cas d'égalité entre 2 équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

A l'issue du 5^{ème} tour, les 2 premiers des 3 groupes du challenge de district seront qualifiés pour la finale ainsi que le meilleur 3ème.

A l'issue du 5^{ème} tour, les 16 premiers du challenge départemental seront qualifiés pour la finale.

Le règlement des finales fait l'objet d'un texte spécifique.

5. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par la Commission d'organisation.

REGLEMENT des Challenges U 13

1. Commission d'organisation

La Commission des jeunes est chargée de l'organisation des épreuves.

2. Réglementation

Cette épreuve se dispute sous les Règlements de la Fédération et de la L.F.N. et suivant les dispositions particulières précisées ci-après.

Les lois du jeu du Football à 8, ainsi que le Règlement de la Coupe Nationale U13 seront appliquées et tous les cas non prévus aux Règlements seront tranchés par la Commission d'Organisation dont les décisions seront sans Appel.

En aucun cas, il ne doit être procédé à l'épreuve de **tirs au but** suivant la réglementation.

- Une équipe ne peut compter plus de trois Joueurs U11 et/ou U11F régulièrement surclassés

3. Engagements

Toutes les équipes engagées dans les championnats d'automne de cette catégorie organisés par le District de la Manche seront engagées dans les challenges.

Les équipes seront réparties dans les 2 différents challenges en fonction du niveau dans lequel elles débutent le championnat. Seules des équipes 1 peuvent participer au challenge départemental, les équipes 2 et 3 sont forcément engagées dans le challenge du district.

4. Déroulement de la compétition.

La compétition se déroulera selon la formule échiquier.

5 tours sont inscrits au calendrier général des jeunes. La commission se réserve le droit d'annuler un tour si des conditions climatiques venaient à modifier le calendrier général des jeunes.

Lors de ces 5 tours, il n'y aura pas de tirs aux buts en cas de matchs nuls, les équipes marqueront 4 points en cas de victoire, 2 en cas de nul, 1 pour une défaite et 0 en cas de forfait.

Pour tout match perdu par forfait, le résultat sera homologué sur un score de 3-0 en faveur du club gagnant.

Le classement établi à l'issue de chaque tour déterminera les rencontres de la prochaine journée. La commission des jeunes se réserve le droit de modifier ce tirage afin d'éviter de trop longs déplacements.

Pour déterminer les 8 premiers dans le challenge du district et les 16 premiers pour le challenge départemental, en cas d'égalité entre 2 équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal aéragé général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

A l'issue du 5^{ème} tour, les 2 premiers des 3 groupes du challenge de district seront qualifiés pour la finale ainsi que les 2 meilleurs 3^{ème}.

A l'issue du 5^{ème} tour, les 16 premiers du challenge départemental seront qualifiés pour la finale.

Le règlement des finales fait l'objet d'un texte spécifique.

A l'issue du 5^{ème} tour, les 4 premiers du challenge départemental seront également qualifiés pour les ½ finales de la Coupe de la Manche (avec exercice de jongleries, Il sera tenu compte du Total des 8 meilleurs résultats, sur les 12 participants de chaque équipe, sur l'ensemble des contacts (Pieds et Têtes)) qui seront les suivantes.

Le 1^{er} recevra le 4^{ème}, le 2^{ème} recevra le 3^{ème}, les 2 vainqueurs seront qualifiés pour la finale qui se déroulera dans un lieu défini par le Comité de Direction du district.

Pour déterminer les 4 premiers en cas d'égalité entre 2 équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général, puis à la meilleure attaque.

En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général, puis à la meilleure attaque.

5. Qualification

Le règlement qui s'applique est celui qui régit les compétitions des jeunes du District de la Manche.

Joueurs changeant d'équipe: Équipes premières, réserves ou inférieures disputant les championnats de Ligue ou de District :

Tout joueur étant entré en jeu au cours de la dernière rencontre officielle disputée par l'équipe première ou supérieure ne pourra participer à un match officiel de l'équipe réserve ou inférieure le jour où l'équipe première ou supérieure ne joue pas.

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant disputé en totalité ou en partie plus de 3 matches de championnat en équipes supérieures lors des 5 précédentes rencontres de championnats.

6. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par la Commission d'organisation

REGLEMENT de la Coupe de la Manche U 15

1. Commission d'organisation

La Commission des jeunes est chargée de l'organisation des épreuves.

2. Réglementation

Cette épreuve se dispute sous les Règlements de la Fédération et de la L.F.N. et suivant les dispositions particulières précisées ci-après.

3. Engagements

Toutes les équipes engagées dans les championnats d'automne de cette catégorie organisés par le District de la Manche seront engagées dans la Coupe de la manche.

Pour les clubs ayant une équipe U14 ou U15 évoluant dans un championnat de ligue en phase printemps, l'équipe engagée en Coupe de la Manche U15, si elle venait à accéder à un championnat de Ligue à l'issue de la phase automne ne pourrait plus participer à la Coupe de la Manche. Les points acquis par ses adversaires lors des tours ayant eu lieu lors de la phase automne resteront acquis.

4. Déroulement de la compétition

La compétition se déroulera selon la formule échiquier.

4 tours sont inscrits au calendrier général des jeunes. La commission se réserve le droit d'annuler un tour si des conditions climatiques venaient à modifier le calendrier général des jeunes.

Lors de ces 4 tours, il n'y aura pas de tirs aux buts en cas de matchs nuls, les équipes marqueront 4 points en cas de victoire, 2 en cas de nul, 1 pour une défaite et 0 en cas de forfait.

Pour tout match perdu par forfait, le résultat sera homologué sur un score de 3-0 en faveur du club gagnant.

Le classement établi à l'issue de chaque tour déterminera les rencontres de la prochaine journée. La commission des jeunes se réserve le droit de modifier ce tirage afin d'éviter de trop longs déplacements.

Pour déterminer les 16 premiers en cas d'égalité entre 2 équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général, puis à la meilleure attaque.

A l'issue du 4^{ème} tour, les 16 premiers seront qualifiés pour les 1/8^{ème} de finales. Les matchs se dérouleront selon le tableau suivant :

	1/8 finale		1/4 finale	1/2 finale	
match 1	16 ^{ème} contre 1 ^{er}				
		match A	match 2 contre match 1		
match 2	7 ^{ème} contre 10 ^{ème}				
				match A contre match B	
match 3	12 ^{ème} contre 5 ^{ème}				
		match B	match 3 contre match 4		
match 4	3 ^{ème} contre 14 ^{ème}				
match 5	11 ^{ème} contre 6 ^{ème}				FINALE
		match C	match 5 contre match 6		
match 6	15 ^{ème} contre 2 ^{ème}				
				match C contre match D	
match 7	4 ^{ème} contre 13 ^{ème}	match D			
			match 8 contre match 7		
match 8	8 ^{ème} contre 9 ^{ème}				

A partir des 1/8^{ème} de finale, à l'issue du temps réglementaire, les équipes se départageront par une ou plusieurs séries de coups de pied au but.

5. Qualification

Est considérée comme une équipe supérieure d'une équipe évoluant dans un championnat de District ouvert aux joueurs U14 et U15:

- Pour ce qui concerne les joueurs U14 et U15 : les équipes évoluant dans un championnat régional U14 ou U15

Le règlement qui s'applique est celui qui régit les compétitions des jeunes du District de la Manche.

Joueurs changeant d'équipe :

Équipes premières, réserves ou inférieures disputant les championnats de Ligue ou de District :

Tout joueur étant entré en jeu au cours de la dernière rencontre officielle disputée par l'équipe première ou supérieure ne pourra participer à un match officiel de l'équipe réserve ou inférieure le jour où l'équipe première ou supérieure ne joue pas.

A) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de Ligue:

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant, depuis le début de la saison, disputé en totalité ou en partie plus de 5 matches de championnat en équipes supérieures (ceci dans la mesure où les championnats de Ligue se déroulent sur une saison complète). Ce nombre est ramené à 3 matches si les championnats de Ligue se déroulent en deux phases.

B) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de District

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant disputé en totalité ou en partie plus de 3 matches de championnat en équipes supérieures lors d'une des deux phases (ceci dans la mesure où les championnats de District se déroulent en deux phases distinctes).

6. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par la Commission d'organisation.

REGLEMENT de la Coupe de la Manche U 18

1. Commission d'organisation

La Commission des jeunes est chargée de l'organisation des épreuves.

2. Réglementation

Cette épreuve se dispute sous les Règlements de la Fédération et de la L.F.N. et suivant les dispositions particulières précisées ci-après.

3. Engagements

Toutes les équipes engagées dans les championnats d'automne de cette catégorie organisés par le District de la Manche seront engagées dans la Coupe de la Manche.

Pour les clubs ayant une équipe U17, U18 ou U19 évoluant dans un championnat de Ligue en phase printemps, l'équipe engagée en Coupe de la Manche U18, si elle venait à accéder à un championnat de Ligue à l'issue de la phase automne ne pourrait plus participer à la Coupe de la Manche. Les points acquis par ses adversaires lors des tours ayant eu lieu lors de la phase automne resteront acquis.

Les clubs qui ne souhaiteraient pas participer à cette compétition ou qui souhaiteraient qu'une seule de leurs équipes participent devront le faire savoir à la commission des jeunes 1 mois avant le 1er tour inscrit au calendrier général des jeunes.

4. Déroulement de la compétition.

La compétition se déroulera selon la formule échiquier.

4 tours sont inscrits au calendrier général des jeunes. La commission se réserve le droit d'annuler un tour si des conditions climatiques venaient à modifier le calendrier général des jeunes.

Lors de ces 4 tours, il n'y aura pas de tirs aux buts en cas de matchs nuls, les équipes marqueront 4 points en cas de victoire, 2 en cas de nul, 1 pour une défaite et 0 en cas de forfait.

Pour tout match perdu par forfait, le résultat sera homologué sur un score de 3-0 en faveur du club gagnant.

Le classement établi à l'issue de chaque tour déterminera les rencontres de la prochaine journée. La commission des jeunes se réserve le droit de modifier ce tirage afin d'éviter de trop longs déplacements.

Pour déterminer les 16 premiers en cas d'égalité entre 2 équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général (différence entre les buts marqués et buts encaissés), puis à la meilleure attaque.

En cas d'égalité entre plus de deux équipes, les équipes seront départagées d'abord au goal average général, puis à la meilleure attaque.

A l'issue du 4^{ème} tour, les 16 premiers seront qualifiés pour les 1/8^{ème} de finales. Les matchs se dérouleront selon le tableau suivant :

	1/8 finale		1/4 finale	1/2 finale	
match 1	16 ^{ème} contre 1 ^{er}				
		match A	match 2 contre match 1		
match 2	7 ^{ème} contre 10 ^{ème}				
				match A contre match B	
match 3	12 ^{ème} contre 5 ^{ème}				
		match B	match 3 contre match 4		
match 4	3 ^{ème} contre 14 ^{ème}				
match 5	11 ^{ème} contre 6 ^{ème}				FINALE
		match C	match 5 contre match 6		
match 6	15 ^{ème} contre 2 ^{ème}				
				match C contre match D	
match 7	4 ^{ème} contre 13 ^{ème}	match D			
			match 8 contre match 7		
match 8	8 ^{ème} contre 9 ^{ème}				

A partir des 1/8^{ème} de finale, à l'issue du temps réglementaire, les équipes se départageront par une ou plusieurs séries de coups de pied au but.

5. Qualification

Est considérée comme une équipe supérieure d'une équipe évoluant dans un championnat de District ouvert aux joueurs U18, U17 et U16:

- Pour ce qui concerne les joueurs U18 : les équipes évoluant dans un championnat national ou régional U18 ou U19

- Pour ce qui concerne les joueurs U17 et U16 : les équipes évoluant dans un championnat national ou régional U17 ou U18

Le règlement qui s'applique est celui qui régit les compétitions des jeunes du District de la Manche.

Joueurs changeant d'équipe :

Équipes premières, réserves ou inférieures disputant les championnats de Ligue ou de District :

Tout joueur étant entré en jeu au cours de la dernière rencontre officielle disputée par l'équipe première ou supérieure ne pourra participer à un match officiel de l'équipe réserve ou inférieure le jour où l'équipe première ou supérieure ne joue pas.

A) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de Ligue:

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant, depuis le début de la saison, disputé en totalité ou en partie plus de 5 matches de championnat en équipes supérieures (ceci dans la mesure où les championnats de Ligue se déroulent sur une saison complète). Ce nombre est ramené à 3 matches si les championnats de Ligue se déroulent en deux phases.

Les participations aux championnats U17 et U19 nationaux ou de ligue sont comptabilisées

B) pour les clubs dont la ou les équipes supérieures évoluent en championnat de District

Les clubs ne pourront aligner en équipe inférieure plus de 3 joueurs ayant disputé en totalité ou en partie plus de 3 matches de championnat en équipes supérieures lors d'une des deux phases (ceci dans la mesure où les championnats de District se déroulent en deux phases distinctes).

6. Report

Cas des clubs ayant une équipe U17 ou U18 ou U19 engagée en championnat de Ligue

Concernant les clubs ayant une équipe U17 ou U18 ou U19 de Ligue et une équipe U18 de District, si une compétition de Ligue a lieu à la même date que le challenge U18, le match de challenge ne pourra être reporté et l'équipe sera considérée perdante par forfait si elle ne peut participer à la compétition.

7. Cas non prévus

Les cas non prévus dans le présent règlement seront tranchés par la Commission d'organisation.

VIII. ARRETES MUNICIPAUX ET REMISE DE MATCH OFFICIEL

1. **En cas de terrain impraticable**, la rencontre peut être remise. En cette circonstance, seul l'arbitre est qualifié pour remettre le match. L'arbitre peut, à tout moment, arrêter le match pour cause de conditions climatiques défavorables et de mauvais état du terrain qui en serait la conséquence.

NOTA : Il est rappelé que la décision sur la praticabilité ou non du terrain doit être prise par l'arbitre, seul juge, qui peut cependant demander l'avis des capitaines. L'arbitre peut, notamment, interdire tout lever de rideau si cette interdiction permet la praticabilité du terrain pour le match principal. Dans ce cas, il doit être présent au coup d'envoi de ce match. L'attention des arbitres est particulièrement attirée sur cette importante question du match joué ou non joué, la décision à ce sujet ne devant pas être prise à la légère et l'arbitre devant s'entourer de toutes les garanties possibles.

2. Lorsque, par suite de conditions atmosphériques défavorables persistantes, un terrain de jeu est, dès avant le match, susceptible d'être impraticable, l'arbitre devra se rendre sur le terrain de préférence avec les capitaines, et décider aussitôt que possible si le match peut ou ne peut pas être joué. Il fera connaître au plus tôt sa décision aux intéressés.

3. D'autre part, et afin d'éviter les déplacements inutiles, si la veille d'un match les conditions atmosphériques sont telles qu'il apparaît que celui-ci ne pourra se dérouler normalement, les commissions compétentes auront qualité de décider de la remise du match après avoir fait examiner le terrain par un membre du District, n'appartenant pas aux clubs intéressés.

4. Terrains impraticables

La remise d'un match est généralement motivée par des cas de force majeure (gel, dégel, neige, inondation). Dans ces éventualités, les dispositions suivantes sont applicables :

5. Toute demande de report exceptionnel d'une rencontre ne pourra être acceptée que dans les conditions définies ci-après :

- la demande devra être formulée par le Président ou le Secrétaire du club demandeur.
- la décision de report (ou non) sera prise par le District après avis consultatif du département Compétitions.

Les dispositions concernant l'information auprès des officiels affectés à la rencontre sera mise en œuvre par le District.

A défaut du strict respect de cette procédure, les clubs s'exposent à la perte du match par forfait.

1) Cas général

Lorsque les perturbations sont trop tardives pour en aviser à temps la Commission organisatrice et le club visiteur, l'arbitre désigné sera seul juge de l'impraticabilité du terrain.

Si l'arbitre décide que le match peut être joué, sa décision sera souveraine.

A défaut de l'arbitre désigné officiellement, celui qui devra assurer la direction de la rencontre, choisi dans les conditions prévues dans les règlements de la LFN, aura pouvoir de décision.

2) Arrêtés municipaux interdisant l'utilisation de leurs installations

a) Arrêtés municipaux pris avant 17h00 le vendredi

Le District tiendra compte de tels arrêtés lorsque l'interdiction aura été portée par écrit (télécopie ou e-mail) à la connaissance du District pour les rencontres de sa compétence, avant le vendredi 17h00 pour les rencontres du week-end suivant.

La décision du report d'une journée pourra être prise par le District jusqu'au vendredi 17h30.

L'interdiction devra faire l'objet d'une confirmation écrite à laquelle sera joint un exemplaire de l'arrêté municipal.

Le District prendra alors toutes dispositions pour éviter un déplacement inutile au club visiteur et aux officiels.

Néanmoins, le District aura la possibilité de mandater un de ses membres qui, en relation avec l'autorité municipale, pourra constater l'état du terrain. Si le terrain est déclaré praticable par le contrôleur dans son rapport, la commission compétente se saisira du dossier avec la possibilité de faire jouer ce match à une date ultérieure sur le terrain de l'adversaire.

Dans ce cas, la totalité des frais engagés pour cette rencontre sera réglée par l'équipe n'ayant pas mis son terrain à disposition à la date initiale.

b) Arrêtés municipaux pris postérieurement aux délais ci-dessus.

En ce qui concerne ces arrêtés, pris notamment en raison d'une aggravation brutale des conditions atmosphériques :

- L'arrêté municipal devra être affiché à l'entrée principale du Stade.
- Le club recevant, dès qu'il est informé de l'arrêté municipal, doit sans délai l'envoyer par mail au District et aux clubs visiteurs.

- Tous les matches prévus avant la rencontre principale seront annulés ou déplacés sur un terrain annexe ou de repli ne faisant pas l'objet d'interdiction. Les arbitres officiels ou bénévoles devront faire parvenir au District un exemplaire de l'arrêté municipal ou sa copie textuelle.

- S'agissant du match principal, toutes dispositions devront être prises par le club visité pour permettre aux arbitres officiels et délégués d'accéder au terrain et aux vestiaires dès leur arrivée soit une heure avant le coup d'envoi prévu.

- L'arbitre ne pourra passer outre l'interdiction prise par le Maire. Il lui appartiendra d'apprécier l'état du terrain, de prendre l'avis de ses assesseurs et de transmettre un rapport circonstancié à la Commission compétente qui prendra la décision qui s'impose après avoir entendu tous les intéressés.

Quelles que soient ses conclusions, l'arbitre ne donne pas le coup d'envoi.

Les frais d'arbitrage restent à la charge du club recevant.

Sur la feuille de match qu'il fait contresigner par les deux capitaines et les deux délégués des équipes en présence, l'arbitre mentionne d'une part l'interdiction qui lui est faite, d'autre part son opinion sur la praticabilité ou l'impraticabilité du terrain et adresse son rapport circonstancié ainsi que la feuille de match à la commission compétente dans les 3 heures (pour la feuille de match informatisée).

Dans l'hypothèse où l'arbitre aurait estimé l'utilisation du terrain possible, le match sera transmis à la commission compétente, qui statuera sur le sort du match. La totalité des frais engagés pour cette rencontre est réglée par l'équipe n'ayant pas mis son terrain à disposition à la date initiale.

Dans le cas où l'accès du stade lui est interdit, le match est déclaré perdu par l'équipe locale.

c) En tout état de cause, l'arrêté d'interdiction ne peut porter que sur un week-end et doit préciser le ou les terrains compris dans l'enceinte du stade qui fait ou font l'objet de l'interdiction.

IX. DEMANDE DE CHANGEMENT DE DATE, D'HORAIRE, DE TERRAIN OU INVERSION DE MATCH OFFICIEL

1. **A la demande des clubs**, toute demande de changement de date, d'horaire, de terrain ou d'inversion de match officiel ne pourra être examinée par l'organisme responsable qu'à la condition absolument indispensable d'être présentée à cet organisme, 15 JOURS au moins avant la date fixée pour le match, accompagnée de l'accord écrit du club adverse.

Il en sera de même pour les demandes de matches en lever de rideau de matches de division supérieure ou de nocturne non prévus au calendrier.

Ces dernières resteront toutefois assorties d'un avis favorable de l'organisme chargé de la compétition.

Toute demande parvenue dans les formes réglementaires en dehors de ces délais sera toutefois examinée par la commission d'organisation et fera l'objet d'une décision appropriée de la Commission.

2. A la discrétion de la Commission d'organisation

Pour des raisons de régularité des compétitions (championnat, coupe) ou d'occupation en derniers délais de terrains initialement prévus, la Commission aura tout loisir de fixer la rencontre sur un terrain quelconque pourvu qu'il soit classé dans la catégorie demandée pour la compétition.

La notification aux clubs se fera par tous moyens requis par la situation d'urgence.

X. APPEL

Voir Règlements généraux de la LFN et des Règlements généraux de la FFF.

XI. OBLIGATIONS

1. Obligations relatives au statut régional des Jeunes

	Sur le nombre d'équipes à engager	
	Equipes de Jeunes - District	Equipe de Séniors - District
D1	2 équipes de jeunes (1 équipe U6 à U9 ET 1 équipe U11 à U18) ET 1 autre équipe Séniors	
D2	1 équipe de jeunes ET 1 autre équipe Séniors	
D3	1 équipe de jeunes OU 1 autre équipe Séniors	
D4	pas d'obligation	
D5	pas d'obligation	

2. Obligations relatives au statut régional de l'Arbitrage

- En D1 : le club doit avoir 2 arbitres officiels dont un majeur
- En D2 : le club doit avoir 2 arbitres officiels dont un majeur
- En D3 : le club doit avoir 1 arbitre OFFICIEL
- En D4 : le club doit avoir 1 arbitre OFFICIEL **OU** 1 arbitre AUXILIAIRE
- En D5 : pas d'obligation

Les arbitres AUXILIAIRES doivent :

- Etre licenciés et majeurs au 1er juillet de la saison en cours (article 19 du statut fédéral)
- Satisfaire à une visite médicale, dont le protocole est établi par la Commission Régionale Médicale.
- Suivre une formation à l'arbitrage sanctionnée par une autorisation d'arbitrer. Cette autorisation est délivrée par le Président du District et communiquée à la Ligue qui délivre alors l'attestation adéquate.

- Porter la tenue d'arbitre auxiliaire mise à leur disposition par leur District d'appartenance.
- Disposer des cartons d'avertissement et d'exclusion ainsi que la carte d'arbitrage.

Concernant les demandes de licence « Arbitre », les formulaires sont à télécharger directement par le club, l'arbitre devant retourner la demande complétée à son club qui se chargera de la saisir dans Footclubs. Il est également rappelé aux clubs que le dossier médical est à envoyer directement à la Commission Médicale par l'arbitre ;

3. Autres obligations : les licences

Il est également à noter que le délai de qualification du joueur amateur est de quatre jours francs après la date d'enregistrement de sa licence ou après dernière notification d'une pièce manquante à l'enregistrement de la licence.

Article 30 des Règlements Généraux : les clubs ont l'obligation de munir leurs dirigeants non titulaires d'une licence, et a minima leurs Président, Correspondant et Trésorier, d'une licence « Dirigeant ».

XII. ENTENTES

1. Référence à l'article 39bis des Règlements généraux FFF.
2. Les Ententes sont valables sur une durée d'une saison sportive.
3. Elles peuvent être reconduites sur la saison suivante.
4. Les Ententes doivent être soumises au Comité de Direction du District.
5. Il est retenu que chaque District précise dans les règlements de leur structure qu'une entente Jeunes ne pourra s'effectuer qu'à la condition de la constitution d'**un minimum de trois joueurs** dans la catégorie d'âge de cette entente.

*Application de l'ensemble de ces textes réglementaires
à partir de la saison 2017/2018.*