



**Règlement de
la FCGM Champions League U10**
Edition 2015

TABLE DES MATIERES

I	Dispositions Générales	4
	<i>Article 1</i>	4
	Champ d'application	4
II	Inscription, admission, intégrité de la compétition, devoirs	4
	<i>Article 2</i>	4
	Inscription	4
	Tenant du titre	4
	Critères d'admission	4
	Procédure d'admission	4
	<i>Article 3</i>	4
	Intégrité de la compétition	4
	<i>Article 4</i>	4
	Devoirs des clubs	4
III	Trophées	5
	<i>Article 5</i>	5
	Trophées	5
	Victoires consécutives	5
IV	Responsabilités	5
	<i>Article 6</i>	
	Responsabilités de la FCGM Champions League	5
	Clause de non responsabilité	5
	Responsabilités des clubs	5
V	Système de la compétition	5
	<i>Article 7</i>	5
	Phase des matchs de groupes	5
	Huitièmes de finale	6
	Quarts de finale	6
	Demi-finales	6
	Matchs de classement	6
	Finale FCGM Europa League	6
	Finale FCGM Champions League	6
	<i>Article 8</i>	6
	Buts à l'extérieur	6
	<i>Article 9</i>	7
	Tirage au sort	7
VI	Rencontres, Refus de jouer, match arrêté, force majeure	9
	<i>Article 10</i>	9
	Rencontres	9
	<i>Article 11</i>	
	Refus de jouer	9
	Match arrêté	9
	Force majeure	9

VII	Organisation des matches	10
	<i>Article 12</i>	10
	Organisation des matches	10
VIII	Feuille d'inscription, qualification des joueurs	10
	<i>Article 13</i>	10
	Feuille d'inscription	10
	<i>Article 14</i>	10
	Qualification des joueurs	10
	Le surclassement	10
	Les joueurs licenciés dans un autre club	10
	Les joueuses féminines	10
IX	Équipement, ballons	11
	<i>Article 15</i>	11
	Équipement	11
	<i>Article 16</i>	11
	Ballons	11
X	Les lois du jeu	11
	<i>Article 17</i>	11
	Les lois du jeu	11
	<i>Article 18</i>	12
	Tirs au but du point de réparation	12
XI	Arbitres	12
	<i>Article 19</i>	12
	Désignation	12
XII	Médias	12
	<i>Article 20</i>	12
	Conférence de presse	12
XIII	Cas imprévus	13
	<i>Article 21</i>	13
XVI	Dispositions Finales	13
	<i>Article 22</i>	13
	ANNEXE I : La feuille d'inscription à la compétition	14
	ANNEXE II : Droit à l'image et droit de diffusion	14
	ANNEXE III : Les principes et l'évaluation du Fair-play	15

Préambule

Ce règlement a été adopté, le 29 janvier 2015, par vote à l'unanimité de tous les membres de la Commission Football Évènement du FC Guipry Messac.

I Dispositions Générales

Article 1

Champ d'application

- 1.01 Le présent règlement régit les droits, tâches et responsabilités de toutes les parties participantes et impliquées dans la préparation et l'organisation de la FCGM Champions League édition 2015, dénommée ci-après « la compétition ».

II Inscription, admission, intégrité de la compétition, devoirs

Article 2

Inscription

- 2.01 Tout club inscrit à la Fédération Française de Football peut adresser une demande d'inscription à la FCGM Champions League dans la catégorie U10. Aucun club ne peut inscrire deux équipes ou plus, hormis le FC Guipry Messac.

Tenant du titre

- 2.02 Le tenant du titre de la FCGM Champions League a une place garantie dans la phase des matchs de groupe l'année suivante.

Critères d'admission

- 2.03 Afin de pouvoir participer à la compétition, le club doit remplir les critères suivants :
- a) il doit faire parvenir les documents d'inscription officiels dûment complétés.
 - b) il doit s'engager à observer les règles définies dans l'article 3 du présent règlement en vue d'assurer l'intégrité de la compétition.
 - c) il doit confirmer, par écrit, que le club lui-même, ainsi que ses joueurs et dirigeants s'engagent à respecter les règlements, directives et décisions de la FCGM Champions League.

Procédure d'admission

- 2.04 Le responsable de la FCGM Champions League communique par écrit, ou par mail, la décision concernant l'admission à la compétition. Ses décisions sont définitives.

Article 3

Intégrité de la compétition

- 3.01 Pour assurer l'intégrité des compétitions du Tournoi de la FCGM Champions League, chaque club s'engage à ce qu'aucun joueur ne peut appartenir à deux équipes ou plus pendant toute la durée de la compétition.

Article 4

Devoirs des clubs

- 4.01 Lors de leur inscription à la compétition, les clubs participants s'engagent :
- a) à observer l'article 16.01 les lois du jeu.
 - b) à observer l'Annexe III Les principes et l'évaluation du Fair-play.
 - c) à aligner la meilleure équipe possible.
 - d) à respecter toutes les décisions relatives à la compétition.

III Trophées

Article 5

Trophées

- 5.01 Les trophées originaux, qui sont utilisés pour les cérémonies officielles lors des finales Champions League et Europa League, sont conservés par la FCGM Champions League. Cependant, ils sont mis à l'entière disposition des équipes vainqueurs jusqu'à la fin de la cérémonie de clôture.

Victoires consécutives

- 5.02 Tout club qui remporte le trophée cinq fois de suite reçoit une distinction spéciale. Une fois qu'il a achevé un cycle de cinq titres consécutifs, le club, commence un nouveau cycle à partir de zéro.

IV Responsabilités

Article 6

Responsabilités de la FCGM Champions League

- 6.01 La FCGM Champions League conclut, pour son domaine de responsabilité conformément au présent règlement, les assurances suivantes :
- assurance responsabilité civile,
 - assurance protection juridique (limitée aux affaires pénales).

Clause de non responsabilité

- 6.02 La FCGM Champions League décline toute responsabilité en cas de vol, perte, détérioration.

Responsabilités des clubs

- 6.03 Les clubs sont responsables du comportement de leurs joueurs, dirigeants, membres et supporters ainsi que toute personne qui exerce une fonction lors d'un match en leur nom.

V Système de la compétition

Article 7

Phase des matches de groupe

- 7.01 Les 32 équipes U10 sont réparties par tirage au sort (voir article 9) en huit groupes de quatre équipes.
- 7.02 Les matches de groupe se disputent en une seule rencontre, sans mi-temps, de **10mn**. Chaque équipe rencontre les autres équipes de son groupe une fois à domicile et une fois à l'extérieur (la première équipe citée est définie comme étant à domicile). Une victoire rapporte trois points, un match nul un point et une défaite zéro point.
- 7.03 En cas d'égalité de points de plusieurs équipes à l'issue des matches de groupe, le classement est établi selon les critères suivants (qui s'appliquent dans l'ordre ci-après) :
- a) plus grand nombre de points obtenus entre les équipes concernées ;
 - b) meilleure différence de buts obtenus entre les équipes concernées ;
 - c) plus grand nombre de but marqués à l'extérieur entre les équipes concernées ;
 - d) meilleure différence de buts sur tous les matches de groupe ;
 - e) plus grand nombre de buts marqués.
 - f) plus grand nombre de points de coefficient FCGM obtenus par l'équipe en questions sur les trois saisons précédentes (voir Article 9.01).
- 7.04 Le 1^{er} et le 2^{ème} de chaque groupe sont qualifiés pour la FCGM Champions League. Le 3^{ème} et le 4^{ème} de chaque groupe sont qualifiés pour la FCGM Europa League.

Huitièmes de finale

- 7.05 Les matches des huitièmes de finale se disputent en une mi-temps, de **10mn**. Les rencontres des huitièmes de finale sont déterminées par tirage au sort. Les huitièmes de finale se disputent selon le système de coupe (par élimination directe) en match aller et retour. L'administration de la FCGM Champions League veille à ce que les principes ci-après soient respectés.
- a) Le vainqueur et le deuxième du même groupe ne peuvent pas être tirés au sort l'un contre l'autre (idem pour le 3ème et le 4ème du même groupe en Europa League).
 - b) Les vainqueurs de groupe ne peuvent pas être tirés au sort l'un contre l'autre (idem pour les 3èmes de groupe en Europa League).
 - c) Les deuxièmes de groupe ne peuvent pas être tirés au sort l'un contre l'autre (idem pour les 4èmes de groupe en Europa League).
 - d) Les deuxièmes de groupe doivent disputer le premier match à domicile (idem pour les 4èmes de groupe en Europa League).
- 7.06 Si une équipe marque un plus grand nombre de buts que l'autre sur l'ensemble des deux matches, elle se qualifie pour les quarts de finale. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, l'article 8 s'applique.

Quarts de finale

- 7.07 Les vainqueurs des huitièmes de finale se disputent les quarts de finale. Les matches des quarts de finale se disputent en une mi-temps, de **10mn**. Les rencontres des quarts de finale sont déterminées par tirage au sort. Les quarts de finale se disputent selon le système de coupe (par élimination directe) en matchs aller et retour. Si une équipe marque un plus grand nombre de buts que l'autre sur l'ensemble des deux matches, elle se qualifie pour les demi-finales. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, l'article 8 s'applique.

Demi-finales

- 7.08 Les vainqueurs des quarts de finale se disputent les demi-finales. Les matches des demi-finales se disputent en une mi-temps, de **10mn**. Les rencontres des demi-finales sont déterminées par tirage au sort. Les demi-finales se disputent selon le système de coupe (par élimination directe) en matchs aller et retour. Si une équipe marque un plus grand nombre de buts que l'autre sur l'ensemble des deux matches, elle se qualifie pour la finale. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, l'article 8 s'applique.

Match de classement

- 7.08 Les vaincus des demi-finales se disputent les matches de classement pour la 3ème et 4ème place. Les matches de classement se disputent en une seule rencontre de **10mn**. Si les équipes sont toujours à égalité à l'issue du temps réglementaire, le vainqueur est déterminé par des tirs au but du point de réparation (voir Article 18). Les dispositions de l'article 8 ne s'appliquent pas aux matches de classement.

Finale Europa League

- 7.09 La finale FCGM Europa League se dispute en une seule rencontre de **10mn**. Si les équipes sont toujours à égalité à l'issue du temps réglementaire, le vainqueur est déterminé par des tirs au but du point de réparation (voir Article 18). Les dispositions de l'article 8 ne s'appliquent pas à la Finale FCGM Europa League.

Finale Champions League

- 7.10 La finale FCGM Champions League se dispute en une seule rencontre de **deux mi-temps de 10mn chacune**. Si les équipes sont toujours à égalité à l'issue du temps réglementaire une prolongation de **deux fois 4mn** est jouée. Si l'une des deux équipes marque un plus grand nombre de buts que l'autre pendant la prolongation, cette équipe remporte le match. Si les deux équipes sont toujours à égalité après la prolongation, le vainqueur est déterminé par des tirs au but du point de réparation (voir Article 17). Les dispositions de l'article 8 ne s'appliquent pas à la Finale FCGM Champions League.

Article 8

Buts à l'extérieur

- 8.01 Pour les matches disputés selon le système à élimination directe, si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts sur l'ensemble des deux matches, celle qui a marqué le plus grand nombre de buts à l'extérieur se qualifie pour le tour suivant. Si ce procédé n'aboutit pas à une décision, c'est à dire si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts à domicile et le même nombre de buts à l'extérieur, des tirs au but du point de réparation (voir Article 18) détermineront quel club se qualifie pour le tour suivant.

Article 9

Tirage au sort

- 9.01 La FCGM Champions League U10 est composée de 32 équipes réparties ainsi :
Pot 1 et Pot 2 ; 16 clubs professionnels
Pot 3 ; 1 club invité + 3 clubs professionnels + 4 clubs qualifiés lors du tournoi préliminaire
Pot 4 ; 6 clubs invités + 2 équipes du FC Guipry Messac
- 9.02 La répartition des clubs professionnels des pots 1 et 2 s'effectue selon deux critères :
– leur indice FCGM,
– leur situation géographique.
- 9.03 Depuis l'édition 2013, l'administration de la FCGM Champions League utilise un classement pour désigner des têtes de série lors de la phase des matches de groupe selon le classement, par coefficient des clubs professionnels, établi à l'issue des trois éditions précédentes (maximum).

Classement FCGM Champions League U10 édition 2014		
	Nom du club	Coefficient FCGM (en points)
1	Olympique Lyonnais	35
2	Stade Rennais	27
3	Olympique de Marseille	24
4	FC Nantes	19
5	SM Caen	18
6	Stade Brestois 29	16
7	Servette de Genève	16
8	FC Metz	14
9	FC Lorient	13
10	EA Guingamp	12
11	Stade Lavallois	11
12	SCO Angers	10,5
13	Le Havre AC	10

9.04 Pour le Pot 1 et 2 de l'édition 2015, deux zones géographiques sont définies :

Zone A : Stade Brestois, FC Lorient, EA Guingamp, Stade Rennais, SM Caen, RC Lens, FC Nantes, Girondins Bordeaux.

Zone B : Paris SG, FC Metz, AS Nancy Lorraine, Servette Geneve, Olympique Lyonnais, Montpellier HSC, Olympique Marseille, AS Monaco.

9.05 Afin d'éviter que des clubs professionnels issus de la même zone géographique se retrouvent dans la même poule :

Le Pot 1 est constitué des cinq têtes de série à l'indice FCGM + une équipe de la Zone A + deux équipes de la Zone B.

Le Pot 2 est constitué des équipes classées de la 6ème à la 10ème place à l'indice FCGM + une équipes de la Zone A + deux équipes de la Zone B.

Un pré-tirage détermine ces équipes.

POT 1 : Olympique Lyonnais, Stade Rennais, Olympique de Marseille, FC Nantes, SM Caen, Girondins Bordeaux, Paris SG, AS Monaco.

POT 2 : Stade Brestois 29, Servette de Genève, FC Metz, FC Lorient, EA Guingamp, RC Lens, Montpellier HSC, AS Nancy Lorraine.

POT 3 : Stade Lavallois, SCO Angers, Le Havre AC, US Torcy, P1, P2, P3, P4.

POT 4 : FC Guipry Messac 1, FC Guipry Messac 2, FC Guichen, FCAV, Oc Cesson, FC Bruz, Us Bain, Pays d'Anast FC.

9.06 Le tirage commence par le **pot n°1**.

Le 1er club tiré est dans le groupe A, le 2nd club tiré est dans le groupe B, le 3ème club tiré est dans le groupe C, le 4ème club tiré est dans le groupe D, le 5ème club tiré est dans le groupe E, le 6ème club tiré est dans le groupe F, le 7ème club tiré est dans le groupe G et le 8ème club tiré est dans le groupe F.

Le tirage se poursuit par le **pot n°2** en respectant la même règle que pour le pot n°1 sauf si le club tiré est issu de la même zone géographique que l'autre club de son groupe. Si c'est le cas, il est reversé dans le groupe suivant jusqu'à ce qu'il se retrouve dans un groupe avec un club issu d'une autre zone géographique. Le tirage se fait ensuite en suivant l'ordre alphabétique des groupes et en respectant toujours la règle de la zone géographique.

Le tirage se poursuit par le **pot n°3** en respectant la même règle que pour le pot n°1 sauf si le club tiré est issu de la même région qu'un autre club de son groupe. Si c'est le cas, il est reversé dans le groupe suivant jusqu'à ce qu'il se retrouve dans un groupe avec un club issu d'une autre région. Le tirage se fait ensuite en suivant l'ordre alphabétique des groupes et en respectant toujours la règle de la même région. Cette règle ne s'applique pas aux clubs issu du tournoi préliminaire.

Le tirage se termine par le **pot n°4** en respectant la même règle que pour le pot n°1.

9.07 Pour l'édition 2015, voici les points attribués aux équipes professionnels selon leur classement :

CLASSEMENT FINAL	Points attribués	CLASSEMENT FINAL	Points attribués
1er Champions League	32	1er Europa League	12
2ème Champions League	27	2ème Europa League	10
3ème Champions League	22	3ème Europa League	8
4ème Champions League	18	4ème Europa League	4
Éliminé en quart de finale C.L	16	Éliminé en quart de finale E.L	2
Éliminé en 8ème de finale C.L	14	Éliminé en 8ème de finale E.L	0

VI Rencontre, Refus de jouer, match arrêté, force majeure

Article 10

Rencontres

- 10.01 Les rencontres sont déterminées par tirage au sort. Le club tiré au sort en premier joue le match aller à domicile, sous réserve des dispositions de l'article 7.
- 10.02 Concernant l'affichage sur tout document, le club inscrit en premier joue à domicile.
- 10.03 Concernant le tableau des secondes phases FCGM Champions League et FCGM Europa League, le club inscrit en premier (au-dessus de l'autre club) joue à domicile le match aller.
- 10.04 Si les circonstances l'exigent, l'administration de la FCGM Champions League peut décider qu'une rencontre se dispute en un seul match et fixera les principes pour déterminer le vainqueur.

Article 11

Refus de jouer

- 11.01 Si un club refuse de jouer ou si, par sa faute, un match ne peut être disputé (ex : retard de plus de 2 min) ou ne peut l'être que partiellement, l'administration FCGM Champions League déclare une défaite par forfait (trois but à zéro) et/ou disqualifie le club concerné.
- 11.02 Exceptionnellement, l'administration FCGM Champions League peut valider le résultat tel qu'il était au moment où le match a été arrêté si ce résultat était au détriment du club concerné par l'arrêt du match.

Match arrêté

- 11.03 Si un match est arrêté avant la fin de la durée réglementaire de la rencontre ou lors d'éventuelles prolongations, en raison de l'état du terrain ou des conditions météo, une décision doit être prise après consultation des deux clubs concernés. L'administration FCGM Champions League fixe ensuite une décision définitive.

Force majeure

- 11.04 Si un match ne peut pas commencer ou est arrêté avant la fin de la durée réglementaire de la rencontre ou lors d'éventuelles prolongations, pour des raisons de force majeure, une décision doit être prise après consultations des deux clubs concernés. L'administration FCGM Champions League fixe ensuite une décision définitive.

VII Organisation des matches

Article 12

Organisation des matches

- 12.01 Lors de tous les matches de la compétition, le coup d'envoi ainsi que la fin des matches est donné à partir du podium central. Toutefois, les arbitres ont la possibilité de rallonger la durée en cas d'arrêt de jeu trop important.
- 12.02 Lors de tous les matches de la compétition, les joueurs doivent se rassembler, au moins deux minutes avant l'horaire prévu, dans le tunnel du terrain correspondant à la rencontre qu'ils doivent disputer.
- 12.03 Lors de tous les matches de la compétition, les joueurs sont invités à serrer la main de leurs adversaires et des arbitres en signe de fair-play après l'alignement des deux équipes sur le terrain et après le coup de sifflet final.
- 12.04 Seul deux dirigeants de l'équipe ainsi que les deux remplaçants sont autorisés à prendre place sur le banc des remplaçants. Les noms et les fonctions de toutes ces personnes doivent figurer sur la feuille d'inscription à la compétition (voir annexe 1).
- 12.05 Il est interdit de fumer dans la surface technique lors des matches.

VIII Feuille d'inscription, qualification des joueurs

Article 13

La feuille d'inscription

- 13.01 Avant le début de la compétition, chaque club doit remplir la feuille d'inscription à la compétition (voir annexe 1). Les informations indiquées (nom, prénom de joueurs et dirigeants, numéro de licence) seront contrôlées et vérifiées par les arbitres officiels de la FCGM Champions League. La présentation de la licence de toute personne figurant sur la feuille d'inscription est obligatoire.

Article 14

Qualification des joueurs

- 14.01 Pour être qualifié dans la FCGM Champions League U10 il faut être licencié U10 (**né en 2005**) à la Fédération Française de Football.

Le surclassement

- 14.02 Pour la FCGM Champions League U10, le surclassement d'un joueur U9 (**né en 2006**) est autorisé.
- 14.03 Un surclassement supplémentaire est autorisé si le gardien de but fait partie des deux joueurs surclassés.

Les joueurs licenciés dans un autre club

- 14.04 La participation de joueurs licenciés dans un autre club, qui ne font pas partis des équipes des matches de groupes, est autorisée mais limitée à trois joueurs par équipe.

Les joueuses féminines

- 14.05 La participation de joueuses féminines **née en 2004** est autorisée et illimitée en nombre.

IX Équipement, ballons, les lois du jeu

Article 15

Équipement

- 15.01 Chaque club doit disposer de deux tenues de couleurs différentes et indiquer sur la feuille d'inscription à la compétition les couleurs des tenues domicile et extérieure (voir Annexe I). Au cas où l'arbitre de la rencontre ne valide pas les couleurs des deux clubs, c'est au club visiteur de changer de tenues, à moins qu'un accord soit convenu entre les deux clubs concernés.
- 15.02 Les protèges tibias sont obligatoires. Les chaussures visées sont interdites.
- 15.03 Un joueur ne doit pas porter d'équipement potentiellement dangereux pour lui ou tout autre joueur (y compris tout type bijou). Recouvrir les bijoux de sparadrap n'est pas autorisé.

Article 16

Ballons

- 16.01 Les ballons choisis et mis à disposition par l'administration de la FCGM Champions League doivent être utilisés lors de tous les matchs de la compétition.

X Les lois du jeu

Article 17

Les lois du jeu

- 17.01 Tous les matches doivent se jouer conformément aux *Lois du jeu* promulguées par l'International Football Association Board (IFAB) sauf pour les règles suivantes :
- a) Tout match de la compétition est disputé par deux équipes composées de six joueurs maximum dont l'un sera gardien de but. Le nombre de remplaçants maximum est de deux joueurs.
 - b) Lors de tout match de la compétition les remplacements de joueurs sont illimités mais s'effectuent toujours au centre du terrain. Le rentrant ne peut entrer que lorsque le sortant est hors du terrain.
 - c) Suite à un but encaissé, la remise en jeu s'effectue à partir du centre du terrain.
 - b) Les touches s'effectuent uniquement au pied. Elles sont considérées comme des coups-francs indirects.
 - d) Tous les coups-francs sont directs et se jouent au coup de sifflet. Le mur doit être à une distance de six mètres.
 - e) Toutes les fautes commises dans la surface seront sanctionnées d'un penalty.
 - f) En plus des cartons jaunes et des cartons rouges le corps arbitral en concertation avec l'administration de la FCGM Champions League a la possibilité d'expulser définitivement joueurs, dirigeants ou équipes le méritant.
 - f) Lors de tout match de la compétition, la règle du hors-jeu n'est pas appliquée.
 - g) En ce qui concerne le gardien de but :
 - Il peut évoluer à la main dans la surface des six mètres,
 - Le dégagement d'un six mètres s'effectue avec le pied, ballon à terre.
 - La relance d'un gardien ne peut s'effectuer au pied que lorsque le ballon est posé au sol.
 - Lorsqu'il reçoit volontairement le ballon de l'un des joueurs de son équipe, **il ne peut pas le reprendre à la main.**
 - h) Il est STRICTEMENT interdit de s'accrocher aux barres transversales.

Article 18

Tirs au but du point de réparation

- 18.01 Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- 18.02 Pour les finales de la compétition, toute séance de tir au but du point de réparation s'effectue sur un but situé sur le terrain officiel du match.
- 18.03 Pour les huitièmes de finale, quarts de finale et demi-finales de la compétition, les deux équipes exécutent chacune trois tirs au but conformément aux dispositions mentionnées dans l'article 18.05.
- 18.04 Pour les finales de la compétition, les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous :
- a) Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe,
 - b) Si, avant que les deux équipes n'aient exécuté leur nombre total de tirs, l'une d'elles a déjà marqué plus de buts que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
 - c) Si, après que les deux équipes ont exécuté leur nombre total de tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve se poursuit dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
 - d) Tous les joueurs inscrits sur la feuille d'inscription à la compétition sont autorisés à participer aux tirs au but.
 - e) Si l'une des deux équipes est en infériorité numérique (cartons jaunes, cartons rouges, blessures) sur le terrain de jeu au terme du match, ou des prolongations le cas échéant, l'autre équipe doit désigner un nombre de tireurs identique.

XI Arbitres

Article 19

Désignation

- 19.01 Le responsable des arbitres, en collaboration avec l'administration de la FCGM Champions League et du District d'Ille et vilaine désigne les arbitres officiels présents pour toute la compétition.
- 19.02 Pour chaque match de groupes, huitièmes de finale, quarts de finale, demi-finales et finale Europa League, un arbitre officiel est désigné.
- 19.03 Pour la finale Champions League, cinq arbitres officiels sont désignés (Un arbitre au centre, deux arbitres de touches et deux arbitres de surface de réparation).

XII Médias

Article 20

Tâche des clubs

- 20.01 L'administration de la FCGM Champions League développe des partenariats avec des médias presse, radio et télé. C'est pourquoi, les joueurs et dirigeants de chaque club doivent se montrer disponibles à l'égard des médias que cela soit pour des interviews ou pour des photos (voir Annexe II Droit à l'image et droit de diffusion).
- 20.02 Les équipes finalistes de la FCGM Champions League et de la FCGM Europa League sont dans l'obligation de présenter avant et après la rencontre au moins un joueur de leur choix au point presse afin de répondre aux questions des journalistes.

XIII Cas imprévus

Article 21

- 21.01 Toutes les questions non prévues par le présent règlement, telles que les cas de force majeure seront tranchées définitivement par un comité d'urgence de la FCGM Champions League ou si ce n'est pas possible, pour des raisons de temps, par le président du FC Guipry Messac ou, en son absence par son responsable.

XIV Dispositions Finales

Article 22

- 22.01 L'administration de la FCGM Champions League est chargée de la gestion opérationnelle de la compétition et est par conséquent habilitée à prendre des décisions et à adopter les dispositions d'exécutions nécessaires à la mise en œuvre du présent règlement.
- 22.02 Toutes les annexes font partie intégrante du présent règlement.
- 22.03 Toute violation du présent règlement peut être sanctionnée par l'administration de la FCGM Champions League.
- 22.04 Le présent règlement a été approuvé par les membres du conseil d'administration de la Commission Football Évènement du FC Guipry Messac lors de la séance du 29 janvier 2014. Il entre en vigueur au 30 mai 2015.

Pour l'administration de la FCGM Champions League :

Serge Fontaine
Président
FC Guipry Messac

Jérémy Ricordel
Président
Commission Football
Évènement

Jean-Marc Chassatte
Responsable arbitrage
FCGM Champions League

Guipry, le 29 janvier 2015.

ANNEXE I LA FEUILLE D'INSCRIPTION A LA COMPETITION

Nom du club :			
Couleurs des tenues DOMICILE :			
Couleurs des tenues EXTERIEURE :			
	NOM	PRENOM	N° de licence
DIRIGEANT 1			
DIRIGEANT 2			
Gardien			
N°			
N°			
N°			
N°			
N°			
N°			
N°			
N°			

ANNEXE II DROIT A L'IMAGE ET DROIT DE DIFFUSION

Je soussigné, Responsable d'équipe,

Nom..... Prénom.....

Représentant des personnes cités ci-dessus, **donne l'autorisation pour que celles-ci soient filmées et photographiées lors de la FCGM Champions League du samedi 30 mai et dimanche 31 mai 2015 ;**

- que l'image soit reproduite sur support papier et/ou vidéo dans le cadre de l'Association de tout document élaboré pour la FCGM Champions League à des fins non commerciales,
- que l'image soit conservée sur CD Rom et utilisée pendant une durée illimitée, uniquement pour utilisation pédagogique et/ou d'information, sachant que vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification.

Je renonce par la présente à solliciter une quelconque compensation à quelque titre que ce soit pour la participation des joueurs à la prise de vue et à sa diffusion.

Fait à Guipry, le 30 mai 2015
Précédez votre signature des mentions « lu et approuvé »

** La feuille d'inscription à la compétition est à compléter et à remettre aux arbitres avec l'ensemble des licences, en présence de toutes les personnes concernées par ce document.*

ANNEXE III

Évaluation du respect et du fair-play

Introduction

1. L'évaluation du fair-play fait partie intégrante de la campagne pour le respect. Les règles de conduite dans l'esprit du fair-play sont essentielles pour connaître le succès en matière de promotion, de développement et d'engagement dans le sport. Les campagnes en faveur du fair-play visent à encourager l'esprit sportif ainsi que le comportement courtois des joueurs, des dirigeants d'équipes et des spectateurs, pour la plus grande joie de toutes les personnes impliquées.

Classement du respect et du fair-play de la FCGM Champions League

2. En vue de la promotion du fair-play, pour chaque édition, la FCGM Champions League désigne, «l'équipe la plus fair-play », pour chaque catégorie. Cette désignation repose sur tous les matches joués dans la compétition, mais également sur le comportement des joueurs, dirigeants et supporters pendant les deux jours de chaque édition. A cet effet, la conduite dans l'esprit du fair-play est évaluée par les délégués, arbitres et bénévoles de la FCGM Champions League.

Critères pour récompenser les clubs les plus fair-play

3. Pour récompenser les clubs qui donnent l'exemple, l'équipe la plus fair-play de chaque catégorie reçoit une distinction spéciale et se voit attribuée **3 points** supplémentaires au coefficient FCGM.

Ces évaluations sont basées sur les critères suivants : cartons rouges et jaunes, respect de l'adversaire et de l'arbitre, et comportement des dirigeants et supporters.

Méthode d'évaluation

4. A l'issue de la compétition, l'administration de la FCGM Champions League est tenue de compléter le formulaire d'évaluation du fair-play ci-dessous, après consultation des arbitres, délégués et bénévoles.

CATEGORIE	
EQUIPE	
EVALUATION DU RESPECT ET DU FAIR PLAY	
Cartons jaunes	-0,5 pt du total par carton jaune
Cartons rouges	-2 pts du total par carton rouge
Respect de l'adversaire et de l'arbitre	Attitudes positives (Respect des lois du jeu, non réclamation d'une décision d'arbitre, aide un adversaire en cas de blessure, etc.) Note de 1 à 10 .
Comportement des dirigeants	Transmet les valeurs du fair-play à son équipe. Note de 1 à 5 .
Comportement des supporters	Respect de l'adversaire. Mettre l'ambiance (chants, banderoles, etc.). Note de 1 à 5 .
TOTAL	Sur 20 points