

**TOURNOIS
FCGM**
CHAMPIONS LEAGUE
16, 17 & 18 JUIN 2023



EDITION 2023

RÈGLEMENT DE LA

FCGM CHAMPIONS LEAGUE U10

*Phase Qualificative
Ile-de-France*

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
	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	Responsabilités	5
	<i>Article 5</i>	
	Responsabilités de la FCGM Champions League	5
	Clause de non responsabilité	5
	Responsabilités des clubs	5
IV	Système de la compétition	5
	<i>Article 6</i>	5
	Formule de la phase des matches de groupe	5
	Formule des huitièmes des quarts de finale et des demi-finales	5
	Finale Phase ILE-DE-FRANCE FCGM Champions League	6
V	Rencontres, Refus de jouer, match arrêté, force majeure	6
	<i>Article 7</i>	6
	Rencontres	6
	<i>Article 8</i>	6
	Refus de jouer	6
	Match arrêté	6
	Force majeure	6
VI	Organisation des matches	7
	<i>Article 9</i>	7
	Organisation des matches	7
VII	Feuille d'inscription, qualification des joueurs	7
	<i>Article 10</i>	7
	Feuille d'inscription	7
	<i>Article 11</i>	7
	Qualification des joueurs	7
	Le surclassement	7
	Les joueurs licenciés dans un autre club	7
	Les joueuses féminines	7

VIII	Équipement, ballons, terrains & buts	8
	<i>Article 12</i>	8
	Équipement	8
	<i>Article 13</i>	8
	Ballons	8
	<i>Article 14</i>	8
	Terrains & buts	8
IX	Les lois du jeu	8
	<i>Article 15</i>	8
	Les lois du jeu	8
	<i>Article 16</i>	9
	Tirs au but du point de réparation	9
X	Arbitres	9
	<i>Article 17</i>	9
	Désignation	9
XI	Médias	10
	<i>Article 18</i>	10
	Conférence de presse	10
XII	Cas imprévus	10
	<i>Article 19</i>	10
XIII	Dispositions Finales	10
	<i>Article 20</i>	10
	ANNEXE I : La feuille d'inscription à la compétition	11
	ANNEXE II : Droit à l'image et droit de diffusion	11

Préambule

Ce règlement a été adopté, le 13 mars 2023, par vote à l'unanimité de tous les membres de la Commission Tournoi du Guipry Messac Celtic Kop.

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 Phase Qualificative de la FCGM Champions League U10 édition 2023, dénommée ci-après « la compétition ».

II Inscription, admission, intégrité de la compétition, devoirs

Article 2

Inscription

- 2.01 Tout club inscrit à une Fédération de football affiliée à la FIFA peut adresser une demande d'inscription à la Phase Qualificative de la FCGM Champions League U10. Aucun club ne peut inscrire deux équipes ou plus sauf le FC Guipry Messac.

Critères d'admission

- 2.02 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 Phase Qualificative de la FCGM Champions League.

Procédure d'admission

- 2.03 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 de la compétition de la Phase Qualificative de la FCGM Champions League, chaque club s'engage à ce qu'aucun joueur ne puisse 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 15.01 les lois du jeu (page 9).
 - b) à aligner la meilleure équipe possible.
 - c) à respecter toutes les décisions relatives à la compétition.

III Responsabilités

Article 5

Responsabilités de la FCGM Champions League

- 5.01 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

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

Responsabilités des clubs

- 5.03 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.

IV Système de la compétition

Article 6

Formule de la phase de matches de groupe

- 6.01 Les clubs de la Phase Ile-de-France sont répartis en quatre groupes de quatre équipes.
- 6.02 Chaque club rencontre les autres clubs de son groupe une fois à domicile et une fois à l'extérieur. **La durée de chaque match est de 10mn, sans mi-temps.** Une victoire rapporte trois points, un match nul un point et une défaite zéro point.
- 6.03 Les vainqueurs de groupe et les deuxièmes de la phase de matches de groupe se qualifient pour la seconde phase. Les troisièmes et quatrièmes sont éliminés.
- 6.04 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) meilleure différence de buts sur tous les matches de groupe
 - d) plus grand nombre de buts marqués sur tous les matches de groupe
 - e) plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur sur tous les matches de groupe
 - f) plus grand nombre de victoires dans tous les matches de groupe
 - g) plus grand nombre de victoires à l'extérieur dans tous les matches de groupe
 - h) tirage au sort

Formule des quarts de finale et des demi-finales

- 6.05 Les rencontres des quarts de finale de la Phase Ile-de-France sont déterminées par tirage au sort conformément aux principes suivants :
- a) Le vainqueur d'un groupe doit être tiré au sort contre le deuxième d'un groupe
 - b) Le deuxième d'un groupe disputent le premier match à domicile.
- 6.06 Les 4 vainqueurs des quarts de finale de la Phase Ile-de-France disputent les demi-finales. Les rencontres des demi-finales sont déterminées par tirage au sort.
- 6.07 Les quarts de finale et les demi-finales se disputent selon le système à élimination directe, en matches aller et retour. La durée de chaque match est de 10mn, sans mi-temps.

- 6.08 Si une équipe marque un plus grand nombre de buts que l'autre sur l'ensemble des deux matches, elle se qualifie pour le tour suivant. Si les deux équipes marquent le même nombre de buts, le vainqueur est déterminé par des tirs au but du point de réparation (voir Article 16).

Finale Phase ILE-DE-FRANCE FCGM Champions League

- 6.09 La finale de la Phase ILE-DE-FRANCE de la FCGM Champions League se dispute en une seule rencontre de **10mn**, sans mi-temps. 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 16).

Le vainqueur de la Phase ILE-DE-FRANCE est qualifié pour la FCGM Champions League du 16, 17 & 18 juin 2023.

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

Article 7

Rencontres

- 7.01 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 6.
- 7.02 Concernant l'affichage sur tout document, le club inscrit en premier joue à domicile.
- 7.03 Concernant le tableau des quarts de finale et des demi-finales, le club inscrit en premier (au-dessus de l'autre club) joue à domicile le match aller.
- 7.04 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 8

Refus de jouer

- 8.01 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 buts à zéro) et/ou disqualifie le club concerné.
- 8.02 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

- 8.03 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

- 8.04 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 consultation des deux clubs concernés. L'administration FCGM Champions League fixe ensuite une décision définitive.

VI Organisation des matches

Article 9

Organisation des matches

- 9.01 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.
- 9.02 Lors de tous les matches de la compétition, les joueurs doivent se rassembler, au moins deux minutes avant l'horaire prévu, dans le tunnel correspondant à la rencontre qu'ils doivent disputer.
- 9.03 Lors de tous les matches de la compétition, les joueurs sont invités à saluer 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.
- 9.04 Seuls deux dirigeants de l'équipe ainsi que les trois 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 I, page 12).
- 9.05 Il est interdit de fumer dans la surface technique lors des matches.

VII Feuille d'inscription, qualification des joueurs

Article 10

La feuille d'inscription

- 10.01 Avant le début de la compétition, chaque club doit remplir la feuille d'inscription à la compétition (voir Annexe I, page 12). Les informations indiquées (noms, prénoms 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 toutes personne figurant sur la feuille d'inscription est obligatoire.

Article 11

Qualifications des joueurs

- 11.01 Pour être qualifié dans la FCGM Champions League U10, il faut être licencié **U10 (né en 2013)** à une Fédération de football affiliée à la FIFA.

Le surclassement

- 11.02 Pour la FCGM Champions League U10, le surclassement **d'un seul joueur U9** (né en 2014) est autorisé.
- 11.03 Un surclassement supplémentaire est autorisé si le gardien de but fait partie des deux joueurs surclassés.

Les joueurs licenciés dans un autre club

- 11.04 La participation de joueurs licenciés dans un autre club, qui ne font pas partie des équipes des matches de groupes, est autorisée mais limitée à **un seul joueur par équipe**.

Les joueuses féminines

- 11.05 La participation de joueuses féminines nées en 2012 est autorisée et illimitée en nombre.

VIII Équipement, ballons, terrains & buts

Article 12

Équipement

- 12.01 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 des tenues extérieures (voir Annexe I, page 12). Au cas où l'arbitre de la rencontre ne valide pas les couleurs des deux clubs, c'est au club visiteur de changer de tenue, à moins qu'un accord soit convenu entre les deux clubs concernés.
- 12.02 Les protèges tibias sont obligatoires. Les chaussures à crampons vissées sont interdites.
- 12.03 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 13

Ballons

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

Article 14

Terrains & buts

- 14.01 La dimension des terrains de la FCGM Champions League est de 45m de long sur 27m de large. Les buts sont de 6m de large x 2,10m de haut (réglementation foot à 8).

IX Les lois du jeu

Article 15

Les lois du jeu

- 15.01 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 trois joueurs.
 - b) Lors de tout match de la compétition les remplacements de joueurs sont illimités mais s'effectuent sur un arrêt de jeu sans avoir à demander à l'arbitre. Le rentrant ne peut entrer que lorsque le sortant est hors du terrain.
 - c) L'engagement au coup d'envoi revient à l'équipe qui joue à domicile.
 - d) Suite à un but encaissé, la remise en jeu s'effectue à partir du centre du terrain et elle est considérée comme un coup franc indirect. Il en est de même pour le coup d'envoi.
 - e) Les touches s'effectuent uniquement au pied. Elles sont considérées comme des coups francs indirects.
 - f) Tous les coups francs situés dans la moitié de terrain adverse sont directs. Ceux situés dans sa propre moitié de terrain sont indirects. Ils se jouent tous au coup de sifflet. Le mur doit être à une distance de six mètres.
 - g) Toutes les fautes commises dans la surface seront sanctionnées d'un penalty.
 - h) 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 temporairement ou définitivement joueurs, dirigeants ou équipes le méritant.
 - i) Lors de tout match de la compétition, la règle du hors-jeu n'est pas appliquée.

- j) 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. Si ce n'est pas le cas : coup-franc indirect à l'adversaire sur la ligne de surface de but.
 - Lorsqu'il reçoit volontairement le ballon de l'un des joueurs de son équipe, **il ne peut pas le reprendre à la main**. Si c'est le cas : coup-franc indirect à l'adversaire sur la ligne de surface de but.
- k) Il est STRICTEMENT interdit de s'accrocher aux barres transversales.

Article 16

Tirs au but du point de réparation

- 16.01 Le jet d'une pièce par l'arbitre détermine l'équipe qui choisira de tirer en premier ou en deuxième.
- 16.02 Pour les quarts de finale, demi-finales et la finale de la compétition, toute séance de tirs au but du point de réparation s'effectue sur un but situé sur le terrain officiel du match.
- 16.03 Pour les quarts de finale, demi-finales et la finale 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 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.

X Arbitres

Article 17

Désignation

- 17.01 Le responsable des arbitres, en collaboration avec l'administration de la FCGM Champions League désigne les arbitres officiels présents pour toute la compétition.
- 17.02 Pour chaque match de groupes, quarts de finale, un arbitre officiel est désigné.
- 17.03 Pour chaque match des demi-finales et finales, trois arbitres officiels sont désignés.

XI Médias

Article 18

Tâche des clubs

- 18.01 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 disponible à l'égard des médias que cela soit pour des interviews ou pour des photos (voir Annexe II, page 12. Droit à l'image et droit de diffusion).
- 18.02 Les équipes finalistes 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.

XII Cas imprévus

Article 19

- 19.01 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 de la Commission Tournoi du Guipry Messac Celtic Kop.

XIV Dispositions Finales

Article 20

- 20.01 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'exécution nécessaires à la mise en œuvre du présent règlement.
- 20.02 Toutes les annexes font partie intégrante du présent règlement.
- 20.03 Toute violation du présent règlement peut être sanctionnée par l'administration de la FCGM Champions League.
- 20.04 Le présent règlement a été approuvé par tous les membres de la Commission Tournoi du Guipry Messac Celtic Kop. Il entre en vigueur au 29 avril 2023.

Pour l'administration de la FCGM Champions League :

Jérémy Ricordel
Président
FCGM Champions League



Etienne KOLAN
Responsable arbitrage
FCGM Champions League



Guipry-Messac, le 13 mars 2023.

ANNEXE I LA FEUILLE D'INSCRIPTION A LA COMPETITION

Nom du club :			
Couleurs des tenues DOMICILE :			
Couleurs des tenues EXTERIEUR :			
	NOM	PRENOM	N° de licence
DIRIGEANT 1			
DIRIGEANT 2			
Gardien			
N°.....			
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 citées ci-dessus, **donne l'autorisation pour que ceux-ci soient filmés et photographiés lors de la Phase Qualificative de la FCGM Champions League du samedi 29 avril 2023,**

- 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 St Brice, le samedi 29 avril 2023
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 pour effectuer une vérification des identités.*