



RÈGLEMENT DE LA COUPE MEDITERRANEE U20

DROIT DE PROPRIETE ET D'EXPLOITATION DE LA LMF :

Conformément aux dispositions de l'article L333-1 du Code du Sport, la LMF est propriétaire du droit d'exploitation des compétitions qu'elle organise. On entend notamment par droit d'exploitation, sans que cette liste soit limitative, les droits relatifs à la diffusion audiovisuelle des rencontres et ce quel que soit le support (télévision, téléphonie mobile, internet ...). Dès lors, aucune exploitation des rencontres de compétitions officielles ne peut s'effectuer sans le consentement préalable et exprès de la LMF.

ARTICLE 1 – ENGAGEMENT

La Ligue Méditerranée de Football (LMF) organise en catégorie U20 Masculin une Coupe Méditerranée U20 ouverte aux équipes évoluant en Championnat U20 R1 et R2.

L'engagement de ces équipes s'effectue automatiquement et sans droit d'engagement.

Pour les clubs ayant plusieurs équipes dans les championnats éligibles, l'équipe engagée est obligatoirement celle évoluant au plus haut niveau de compétition.

ARTICLE 2 – TITRE ET CHALLENGE

Un trophée est attribué à l'équipe vainqueur de la Coupe Méditerranée U20.

ARTICLE 3 – COMPOSITION DES EQUIPES

Les équipes seront composées de 16 joueurs maximum (soit 11 joueurs + 5 remplaçants).

ARTICLE 4 – QUALIFICATION DES JOUEURS

1. 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.
2. Cette épreuve est ouverte aux licenciés suivants :
 - U20
 - U19
 - U18
 - U17 à condition d'y être autorisé médicalement conformément à l'article 73 des Règlements Généraux de la FFF et dans la limite de trois sur une feuille de match.

ARTICLE 5 – PARTICIPATION

1. Les joueurs non autorisés à participer au championnat de U20 Régional (surclassement interdit) ne pourront participer à la Coupe Méditerranée U20.
2. Ne peuvent entrer en jeu plus de trois joueurs ayant effectivement joué, au cours de la saison, tout ou partie de plus de dix rencontres de compétitions **avec l'une des équipes Senior de son club**.
3. Ne peuvent participer à la Coupe Régionale, les joueurs étant entrés en jeu lors de l'avant dernière ou dernière rencontre des matchs retour d'un championnat national ou toute rencontre officielle de

compétition nationale se déroulant à l'une de ces dates, à l'exception des joueurs ayant disputé un championnat U19 ou U17.

4. Un joueur ayant participé à la Coupe Méditerranée U20 pour un club ne pourra disputer cette épreuve pour un autre club en cas de changement de club au cours de la saison.

ARTICLE 6 – MUTATION

Le nombre de joueurs mutés est limité dans les conditions de l'article 160 des Règlements Généraux de la F.F.F.

ARTICLE 7 – SYSTEME DE L'ÉPREUVE

Cette compétition a priorité sur les Coupes de district.

La Coupe Méditerranée U20 se dispute par élimination directe en six journées fixées au calendrier général comme suit :

- Deux premiers tours opposant uniquement les clubs **tirés au sort par la Commission d'Organisation** ;
- Les huitièmes, quarts de finale, demi-finales et la finale.

L'ordre des rencontres est établi par tirage au sort intégral par la Commission d'Organisation.

ARTICLE 8 – DUREE DES RENCONTRES

Les rencontres auront une durée de 90 minutes, soit deux périodes de 45 minutes, entrecoupées d'une pause de 15 minutes.

En cas de résultat nul, l'épreuve des coups de pieds au but sera effectuée.

ARTICLE 9 – REMPLACEMENT

Conformément aux articles 140 et 144 des Règlements Généraux de la FFF, il peut être procédé au remplacement de trois joueurs en cours d'un match, étant précisé qu'un joueur exclu par l'arbitre ne peut être remplacé et qu'un joueur ayant été remplacé ne peut entrer à nouveau sur le terrain.

ARTICLE 10 – TERRAIN

L'ensemble des matchs sera joué sur le terrain du premier club tiré à l'exception de la finale qui se jouera sur terrain neutre.

Le lieu de la finale sera déterminé par la Commission d'Organisation.

Les clubs disputant la Coupe U20 doivent disposer pleinement d'une installation classée au minimum **en T5**.

Les installations sportives doivent être conformes au Règlement des terrains et installations sportives édicté par la F.F.F. et doivent répondre aux exigences fixées par le cahier des charges relatif à la sécurité des rencontres de championnats figurant en annexe.

Les matches de ces épreuves se joueront obligatoirement, et sans dérogation possible, sur un terrain entièrement grillagé d'une hauteur de 2,20m avec un couloir d'accès des vestiaires au terrain de jeu, également grillagé.

Une zone technique doit être tracée suivant les normes réglementaires et un jeu de panneaux de remplacement de joueurs doit être mis à la disposition du délégué. A défaut de respecter l'une des dispositions susvisées, une amende, dont le montant est fixé par la Commission d'Organisation, est infligée au club fautif.

ARTICLE 11 – CALENDRIER

Les rencontres se dérouleront aux dates du calendrier fixées par la Commission d'Organisation.

Le coup d'envoi des rencontres est fixé le samedi entre 15h00 et 18h00, sauf dérogation particulière accordée par la Commission d'Organisation aux clubs en faisant la demande en joignant l'accord de leur adversaire.

Une fois la date, le terrain et l'heure transmis par le club recevant, après validation par la Commission d'Organisation, aucune demande de modification ne sera prise en compte avant le match.

Si par suite de la carence du club visité la rencontre ne peut avoir lieu, une sanction pouvant aller jusqu'à la perte du match sera prononcée par le Commission d'Organisation.

Tout match remis est susceptible d'être fixé un mercredi soir.

Dans le cas où une équipe aurait à disputer, à l'une des dates prévues au calendrier de Coupe U20, un match de Championnat Régional, la rencontre de Coupe sera reportée, laissant la priorité aux rencontres de Championnats Régionaux.

ARTICLE 12 – SANCTIONS

La suspension d'un joueur doit être purgée lors des rencontres officielles effectivement jouées par l'équipe au sein de laquelle il reprend la compétition, même s'il ne pouvait y participer réglementairement.

Le joueur ne peut être aligné avec une autre équipe de son club tant qu'il n'a pas purgé sa suspension au regard du calendrier de cette dernière.

ARTICLE 13 – NUMERO DES JOUEURS ET COULEURS DES EQUIPES

1. NUMERO DES JOUEURS

Les joueurs débutant la rencontre doivent être numérotés de 1 à 11, les remplaçants étant obligatoirement numérotés de 12 à 16 au maximum.

2. COULEURS DES EQUIPES

Les joueurs des équipes en présence doivent porter sur le dos de leur maillot un numéro très apparent (hauteur du col à la ceinture, largeur 5cm). Les joueurs portent le numéro correspondant à l'ordre de présentation des équipes figurant sur la feuille de match.

En outre, le capitaine de chaque équipe doit porter un brassard apparent d'une largeur n'excédant pas 4cm et d'une couleur opposée au maillot.

Si les couleurs indiquées dans leur demande d'engagement prêtent à confusion le club visiteur devra choisir une autre couleur.

Pour parer à toute éventualité - et notamment à la demande de l'arbitre - les clubs visités doivent avoir à leur disposition avant chaque match, un jeu de maillots sans publicité numérotés d'une couleur franchement opposée à la leur qu'ils prêteront aux joueurs de l'équipe visiteuse. Ces maillots devront être en bon état et adaptés aux conditions météorologiques de la saison.

Sur terrain neutre, les deux clubs doivent disposer d'un second jeu de maillots. Le club le plus récemment affilié devra changer ses couleurs.

Les gardiens de but doivent être aisément distingués des autres joueurs, ils doivent, en conséquence être revêtus obligatoirement et exclusivement des maillots d'une couleur jaune, rouge, verte, blanche ou bleu roi, différente de leurs coéquipiers et adversaires. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre ou du délégué, les gardiens de but doivent avoir à leur disposition deux maillots de couleurs différentes.

Les clubs ne peuvent pas modifier la disposition des couleurs de leur équipement en cours de saison.

Nonobstant les éventuelles sanctions sportives, la non-application du présent article est passible d'une amende dont le montant est fixé par les dispositions financières annexées au Règlement d'Administration Générale de la LMF.

ARTICLE 14 – BALLONS

L'équipe recevant fournit le ballon du match, sous peine de match perdu. Elle doit en proposer plusieurs à l'arbitre.

Le club défaillant est passible d'une amende dont le montant est fixé par les dispositions financières annexées au Règlement d'Administration Générale de la LMF.

ARTICLE 15 – FEUILLE DE MATCH

Les rencontres sont traitées sous feuille de match informatisée (FMI) dans les conditions définies à l'article 139 Bis des Règlements Généraux de la F.F.F.

Dans la circonstance exceptionnelle d'un dysfonctionnement constaté par les Officiels, une feuille de match papier originale doit être envoyée à la LMF par le club recevant, dans le délai de 24 heures ouvrables après le match.

Tout manquement aux dispositions de l'article 139 Bis des Règlements Généraux de la F.F.F. pourra faire l'objet d'une sanction prévue à l'article 200 des Règlements Généraux ou de l'Annexe 2 des Règlements Généraux.

ARTICLE 16 – FORFAIT

Un club déclarant forfait doit en aviser la Ligue et son adversaire cinq jours au moins avant la date du match par tout moyen prévu par l'article 3.2 du Règlement d'Administration Générale de la Ligue.

Le club déclarant forfait devra s'acquitter d'une amende dont le montant est fixé par les dispositions financières annexées au Règlement d'Administration Générale de la LMF.

En cas de forfait déclaré moins de cinq jours avant la date du match, le club défaillant devra, en sus de l'amende versée à la LMF, prendre à sa charge, et à l'appréciation de la Commission d'organisation, les frais engagés par le club adverse, sur présentation des factures afférentes par ce dernier.

En cas d'absence de l'une des équipes, le forfait est constaté par l'arbitre un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Pour le cas où, à l'expiration de ce quart d'heure aucune équipe ne serait présente sur le terrain, le forfait est appliqué aux deux adversaires.

Dans cette hypothèse, le club défaillant prendra à sa charge les frais éventuels des Officiels. En cas d'absence des deux équipes, ces frais seront partagés équitablement par les clubs.

La C.R. des Activités Sportives est la seule habilitée à prendre une décision concernant le forfait. Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de huit joueurs pour commencer le match est déclarée forfait.

ARTICLE 17 – ARBITRES

1. DESIGNATIONS

Les arbitres et les arbitres assistants sont désignés par la Commission Régionale des Arbitres (C.R.A.).

2. ABSENCE

En cas d'absence de l'arbitre officiellement désigné, la partie sera dirigée par l'un des arbitres assistants, après accord. Si les arbitres assistants ne sont pas officiels et si un arbitre officiel n'appartenant pas à l'un des deux clubs en présence ou à un club compétiteur du même groupe, est présent dans l'enceinte du stade, il sera fait appel au concours de ce dernier. A défaut d'arbitre officiel, chaque club présentera un arbitre bénévole et il sera procédé au tirage au sort.

L'arbitre désigné sera considéré comme arbitre officiel de la rencontre.

Au cas ou en cours de partie, l'un des arbitres serait malade ou victime d'un accident et ne pourrait continuer à assumer sa tâche, il sera remplacé dans les mêmes conditions qu'en cas d'absence de l'arbitre officiel avant le coup d'envoi.

3. CONTROLE DES INSTALLATIONS

Les arbitres doivent visiter le terrain de jeu avant la rencontre et il peut ordonner, le cas échéant, de prendre les dispositions utiles pour la régularité du jeu.

ARTICLE 18 – FONCTIONS DU DELEGUE

1. La Commission d'Organisation **peut se faire** représenter **lors des** matchs par un délégué, désigné par la LMF.
Le club recevant doit mettre à sa disposition un dirigeant responsable qui reste en contact permanent avec le délégué jusqu'à la fin de la rencontre.
Ce délégué peut être assisté par un ou plusieurs délégués adjoints. La Commission d'Organisation, chaque fois qu'elle le juge nécessaire, missionne un délégué supplémentaire.
2. En cas de retard de l'une des équipes en présence, il apprécie en relation avec l'arbitre si la rencontre peut se dérouler.
3. Le délégué est spécialement chargé de veiller à l'application du règlement de l'épreuve, et à la bonne organisation de la rencontre. En accord avec l'arbitre, il décide des mesures à prendre pour assurer la régularité de la rencontre. Il ne doit notamment tolérer sur le banc de touche que les personnes autorisées.
4. En cas d'absence du délégué, ces attributions appartiennent à un dirigeant licencié majeur de l'équipe visiteuse, qui doit se faire connaître auprès de l'équipe recevante. Son nom et son adresse doivent être mentionnés sur la feuille de match. Il ne peut à ce titre prétendre à aucune indemnité.

ARTICLE 19 – FRAIS DE DEPLACEMENT DES OFFICIELS

Pour l'ensemble des rencontres, à l'exception de la finale, le règlement des arbitres et du délégué est à la charge du club **recevant, et est réalisé par prélèvement effectué par la LMF sur le compte club dudit club.**

Lorsqu'une désignation est faite à la demande expresse d'un club, les frais engendrés sont supportés intégralement par le demandeur. Lorsque la désignation d'un délégué supplémentaire sera décidée par une Commission Régionale, les frais engendrés seront supportés par la LMF.

ARTICLE 20 – APPELS

À l'exception des décisions à caractère disciplinaire qui relèvent des procédures particulières figurant au Règlement Disciplinaire, les clubs peuvent faire appel devant la Commission Régionale d'Appel Disciplinaire et Règlementaire de la Ligue qui juge en second ressort.

Les appels doivent être interjetés dans les conditions de forme prévues par l'article 190 des Règlements Généraux de la F.F.F, dans les deux jours francs à partir de la notification ou de la publication de la décision contestée.

ARTICLE 21 – CAS NON-PREVUS

Les cas non prévus aux présents règlements relèveront de l'appréciation de la Commission d'Organisation compétente.