



REGLEMENT DU CHALLENGE JEAN JUTGLA CREDIT AGRICOLE

ARTICLE 1 -COMMISSION D'ORGANISATION

L'organisation et la gestion du Challenge Jean Jutgla Crédit Agricole sont confiées à la Commission Départementale de Gestion des Compétitions.

ARTICLE 2 -ENGAGEMENTS

Le Challenge Jean Jutgla Crédit Agricole est ouverte à tous les clubs engagés dans un championnat du District, qui participent à la Coupe de Tarn et Garonne Crédit Agricole.

Les clubs de la Division D1 ne sont pas admis à participer à ce challenge

Cette épreuve est ouverte à tous les clubs de D2, D3, D4, D5 du District éliminés de la Coupe de Tarn et Garonne Crédit Agricole.

La commission de Gestion des Compétitions, suivant le nombre d'engagés, communiquera sur le nombre de tours, où les équipes éliminées pourront accéder à ce Challenge.

Pour le déroulement de cette compétition, il sera fait référence au règlement suivant.

- 1) Afin d'honorer sa mémoire, le District de Football a décidé de créer un Challenge Jean Jutgla
- 2) L'objet d'art qui sera remis en garde au vainqueur reste la propriété du District. Il sera remis en jeu tous les ans.
- 3) Pourront participer à ce challenge, les clubs disputant le championnat district avec leur équipe évoluant dans la division la plus élevée, ayant été éliminée de la Coupe de Tarn et Garonne.
- 4) Le déroulement de l'épreuve sera identique à celui de la Coupe de Tarn et Garonne.

Les rencontres ayant lieu jusqu'au 1/8 de finale inclus sur le terrain du club sorti au tirage au sort en premier.

Une équipe qui s'est qualifiée sur son terrain jouera le match suivant sur terrain adverse. Si les deux équipes se sont qualifiées sur leur terrain ou sur le terrain adverse, la rencontre se déroulera sur le terrain du club tiré au sort en premier.

Lorsqu'un club se situe hiérarchiquement deux niveaux au moins en dessous de celui de son adversaire, la rencontre aura lieu automatiquement sur le terrain de ce club.

A partir des ¼ de finales, le tirage au sort reste intégral, le club tiré en premier reçoit en 1/4 de finale et en ½ finale, mais seule la règle des 2 divisions d'écart peut inverser l'ordre du tirage.

Les ½ finale et la finale, se dérouleront sur terrain neutre.

Faute de pouvoir trouver un terrain neutre pour les ½ finale, la rencontre se déroulera sur le terrain du club sorti en premier lors du tirage

Les matchs sont fixés le Samedi à 20h ou le Dimanche à 14h30.

Toutefois, les clubs qui en championnat, reçoivent en nocturne auront leur match de Challenge à domicile programmés à 20 heures.

Après accord des deux clubs, des modifications pourront être apportées si la demande parvient au District au plus tard 10 jours avant la rencontre.

5) Les règlements de la FFF et de la Ligue seront appliqués lors de ces rencontres.

6) L'engagement à cette compétition est gratuit et obligatoire.

7) Le règlement financier sera le même que celui de la Coupe de Tarn et Garonne.

8) Tout club qui aura, au cours de ces rencontres de Challenge, au moins deux joueurs exclus ou un joueur sanctionné d'une suspension au moins égale à trois mois, sera automatiquement exclu du Challenge.

La commission des Litiges et Discipline peut également prononcer une exclusion du Challenge, un club, sanctionné dans des rencontres autres que le Challenge.

9) Le club dont un joueur ou un dirigeant aura été sanctionné dans les autres compétitions district d'une suspension au moins égale à 6 mois, ne pourra participer à la compétition ou la continuer. Si le club est déjà éliminé ou encore qualifié en coupe de Tarn et Garonne, il sera exclu la saison suivante. Si le club est qualifié pour la finale, son exclusion sera alors reportée à la saison suivante.

10) Les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par le Comité Directeur du District.

ARTICLE 3 -SYSTEME DE L'EPREUVE

Seuls les clubs éliminés de la Coupe de Tarn et Garonne Crédit Agricole, à l'exception des clubs de D1, participent à cette épreuve.

La commission des litiges et discipline du District de Tarn et Garonne à le pouvoir d'interdire à un club de participer au Challenge Jean Jutgla Crédit Agricole en accord avec le règlement spécifique de cette épreuve.

Un tirage au sort intégral est organisé dès les tours préliminaires.

La durée du match est d'une heure trente en deux périodes de 45 minutes.

Du 1^{er} tour aux demi-finales en cas de résultat nul, il ne sera plus disputé de prolongations de deux périodes de quinze minutes chacune.

En cas de match nul à la fin du temps règlementaire, le vainqueur sera désigné suivant les dispositions règlementaires en ce qui concerne l'épreuve des coups de pied au but.

Pour la finale, en cas de match nul, à la fin du temps règlementaire, il sera disputé une prolongation de 2 fois 15 minutes. En cas de match nul à la fin de la prolongation, le vainqueur sera désigné suivant les dispositions règlementaires en ce qui concerne l'épreuve des coups de pied au but.

ARTICLE 4 -DESIGNATION DES TERRAINS

Les matches se dérouleront sur le terrain du club premier nommé au tirage au sort. Une équipe s'étant qualifiée sur son terrain jouera le match suivant sur le terrain adverse. Si deux équipes, qui se rencontrent, se sont qualifiées sur le terrain adverse, ou inversement, la rencontre se déroulera sur le terrain du club premier nommé au tirage au sort.

Toutefois, la rencontre aura lieu sur le terrain du club qui se situe hiérarchiquement 2 niveaux au moins au-dessous de celui de son adversaire.

En cas d'indisponibilité ou d'impraticabilité du terrain, d'un arrêté municipal, l'équipe recevant devra trouver un terrain de repli, à défaut, la Commission d'Organisation peut :

1. Inverser la rencontre.

2. La fixer sur un autre terrain.

A compter des ¼ de finales, le tirage au sort est intégral, Seul, la différence hiérarchique de 2 niveaux au moins au-dessous de son adversaire, permet à cette équipe de jouer à domicile
La finale aura lieu sur un terrain neutre. Toutefois, en cas d'impossibilité de trouver un terrain neutre pour les ½ finale, les rencontres se joueront sur le terrain du premier tiré
Dans le cas d'un match à rejouer, la rencontre sera inversée.
Tous les tirages au sort de toutes les coupes sont publics

ARTICLE 5 -HEURE DES MATCHES

Les matches devront commencer à l'heure indiquée par la Commission d'Organisation.

ARTICLE 6 - COULEUR DES MAILLOTS

Les joueurs devront porter les couleurs habituelles de leur club. Quand les couleurs des maillots des deux adversaires seront les mêmes ou similaires, le club recevant devra en changer. Sur terrain neutre, le club le plus anciennement affilié gardera ses couleurs.

Lors de la Finale, un équipement entier (Maillots, Shorts, Chaussettes) sera fourni par le District de Football et son partenaire le Crédit Agricole et les équipes seront dans l'obligation de porter ces équipements. Dans ces conditions l'équipement utilisé restera la propriété du club utilisateur.

ARTICLE 7 - BALLONS

Les ballons devront être règlementaires. Ils seront fournis par :

a) Le club recevant.

b) Sur terrain neutre, par les deux clubs en présence à concurrence de 2 au minimum, sous peine de match perdu, et par le club organisateur, minimum 2 également.

En outre aucune équipe ne pourra justifier d'un manque de ballon.

Si un manque de ballon survient pour terminer la partie, sur terrain neutre, le club organisateur sera tenu pour responsable.

Sur le terrain de l'un des deux équipes en présence match perdu par pénalité au club recevant.

ARTICLE 8 - QUALIFICATION ET LICENCES

Pour participer à l'épreuve les joueurs devront être qualifiés en conformité avec les Règlements Généraux du District.

En cas de match à rejouer seuls seront autorisés à y participer les joueurs qualifiés pour leur club lors de la première rencontre. Les joueurs suspendus, lors de la première rencontre, auront leur suspension prise en compte et ne seront pas autorisés à participer à la rencontre à rejouer.

En cas de fraude sur identité, il sera fait application de l'article 207 des Règlements Généraux

Une équipe ayant fait jouer un joueur suspendu ou un joueur non licencié aura match perdu même sans réclamation. Le joueur sera frappé d'une suspension supplémentaire.

Les réclamations posées après la rencontre qui seront retenues et étudiées, par la commission des Litiges et Discipline peuvent contrairement au championnat, donner match perdu à l'une des équipes.

ARTICLE 9 - FMI

Le club tiré en premier doit obligatoirement fournir la FMI, de même que pour les rencontres sur terrain neutre.

ARTICLE 10 - VERIFICATION DES LICENCES

La vérification des licences des joueurs et le contrôle des licences de l'éducateur et des dirigeants présents sur le banc de touche et des délégués à la police se font dans les conditions de l'article 141 des Règlements Généraux de la Ligue d'OCCITANIE.

En cas de recours à une feuille de match papier, les arbitres exigent la présentation des licences dématérialisées sur l'outil Foot clubs Compagnon.

A défaut de pouvoir utiliser cet outil et si le club a imprimé une ou plusieurs licences sur papier libre, il peut présenter celle(s)-ci. Dans ce cas, l'arbitre se saisit de la ou des licence(s) concernée(s) et la/les transmet dans les meilleurs délais à l'organisme gérant la compétition.

En cas d'absence de licence, toute personne figurant sur la feuille de match doit être en capacité de prouver son identité par une pièce officielle avec photographie, et, pour un joueur, fournir un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football qui peut être celui figurant sur la demande de licence, (original ou copie), établi au nom du titulaire, et comportant le nom, le cachet et la signature manuscrite du médecin, ainsi que la date de l'examen médical.

ARTICLE 11 - ARBITRES

Les arbitres sont désignés par la Commission Départementale d'Arbitrage (C.D.A.). Les arbitres assistants seront désignés, par la C.D.A., à partir des 1/4ème de finale.

En cas d'absence de l'arbitre officiel désigné, il sera fait application de l'article 49 du Règlement des Championnats du District.

Pour les rencontres de Coupe de Tarn et Garonne ou Challenge Jean Jutgla Crédit Agricole et Coupe des Réserves O Sports et uniquement si des équipes de catégories D4, D5 Seniors se rencontrent les clubs ont la possibilité d'inscrire un joueur remplaçant en tant qu'arbitre assistant. Cette mesure ne s'applique pas, lorsqu'une rencontre oppose un club de D4 ou D5 à une équipe de D1 ou D2 ou D3.

Ce joueur inscrit en tant qu'assistant pourra rentrer en jeu à tout moment et devra être remplacé à la touche par un joueur ou joueuse présent sur le banc de touche ou par le joueur ou joueuse sortant.

Un joueur ou joueuse sortant pourra devenir arbitre assistant.

Si en cours de match il y a carence sur le banc de touche, un joueur ou joueuse licencié (U17, U19, Senior) ou un dirigeant ou dirigeante licencié pourra suppléer l'arbitre assistant, ce dirigeant ou dirigeante devra posséder une licence.

Les joueurs assurant le rôle d'arbitre assistant sont pour les rencontres seniors sous la responsabilité du capitaine.

Si un joueur arbitre assistant venait à être exclu par l'arbitre de champ, l'équipe du joueur exclu devra faire sortir un joueur de champ et évoluer à 10, ce joueur prenant la place de l'assistant exclu.

Pour éviter en fin de rencontre des changements abusifs du joueur arbitre assistant dans le seul but de gagner du temps, l'arbitre de champ se verra l'obligation de rajouter 30 secondes de temps additionnel après chaque changement de l'assistant.

Si pour une raison quelconque le joueur assurant le rôle d'arbitre assistant ne rentre pas en cours de jeu, ce joueur sera considéré comme n'ayant pas participé à la rencontre.

A partir des 1/4 de finale les arbitres sont désignés par la Commission Départementale d'Arbitrage (C.D.A.). Trois arbitres officiels seront désignés pour chaque rencontre.

En cas d'absence de l'arbitre officiel désigné, il sera fait application de l'article 49 du Règlement des Championnats du District de Tarn et Garonne.

Uniquement pour la finale, un 4ème arbitre pourra être désigné.

ARTICLE 12 - TENUE ET POLICE

Les clubs organisateurs d'une rencontre, sont chargés de la police du terrain et sont tenus pour responsables des désordres qui pourraient résulter avant, pendant ou après le match, du fait de l'attitude de leurs joueurs, de leurs supporters ou du public.

ARTICLE 13 - FORFAITS

Une équipe déclarant forfait devra en aviser le club adverse et de District, au moins 10 jours avant la date du match, par écrit.

Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de huit joueurs qualifiés sera déclarée forfait.

ARTICLE 14 - RETOUR DE LA FEUILLE DE MATCH

Match se déroulant le samedi :

Transmission de la FMI le plus tôt possible après la rencontre dernier délai DIMANCHE 12H

Match se déroulant le dimanche :

Transmission de la FMI le plus tôt possible après la rencontre dernier délai LUNDI 9H

Match se déroulant avec la feuille de match papier

Les feuilles de matchs papiers devront être enregistrées au district avant le Mercredi soir suivant la rencontre (envoi postal, scan, ou autre)

ARTICLE 15- RECLAMATIONS ET APPELS

Les réclamations et appels doivent être formulés et confirmés en conformité avec les Règlements Généraux.

Les réclamations posées après la rencontre qui seront retenues et étudiées peuvent contrairement au championnat, donner match perdu à l'une des équipes.

En cas d'appel d'une décision d'une Commission Départementale, la Commission Départementale d'Appel statuera en dernier ressort, sauf en matière disciplinaire.

Dans tous les cas les délais de réclamations et d'appel sont réduits à 48 heures.

ARTICLE 16 - FONCTIONS DU DELEGUE

La Commission d'Organisation pourra être représentée par un délégué désigné à l'avance. Les attributions du délégué sont définies par les articles 51 à 61 du Règlement des Championnats du District.

ARTICLE 17 - NON RESPECT DES MESURES DE SECURITE

Pour toutes les rencontres du Challenge Jean Jutgla Crédit Agricole, l'utilisation de fumigènes, de pétard, de sifflets, d'engins pyrotechniques ou de haut-parleurs branchés électriquement sont strictement interdits.

ARTICLE 18 - REGLEMENT PARTICULIER POUR LA FINALE.

A compter de la saison 2019/2020, les clubs finalistes ont la possibilité de présenter 16 joueurs sur la feuille de match FMI. Seulement 3 joueurs parmi les remplaçants ont la possibilité de rentrer et sortir au cours de la rencontre.

Si la rencontre ne donne pas de vainqueur à la fin du temps réglementaire, en cas de prolongation, un 4^{ème} remplacement peut être effectué indépendamment du fait que l'équipe ait ou non déjà utilisé ces 3 remplacements autorisés.

Les participants à la finale devront porter pour les joueurs de champs les numéros de 2 à 15 et les gardiens de but, les numéros 1 et 16. Le gardien de but n° 16 ne pourra remplacer que le gardien de but n°1, en aucun cas, il ne pourra jouer le rôle de joueur de champ.

ARTICLE 19

Les cas non prévus dans le présent règlement, s'ils ne figurent pas dans le Règlement des Championnats, seront tranchés par la Commission d'Organisation et en dernier ressort par le Comité Directeur du District