

Le Dirigeant Accompagnateur d'Equipe

Toute équipe doit être obligatoirement accompagnée au minimum d'un responsable majeur.

Il est le représentant des obligations et des devoirs du club, autant dans l'organisation des rencontres à domicile que lors des déplacements de son équipe.

L'accompagnateur d'équipe est avant tout, lors de la rencontre, si un Commissaire et un Monsieur Sécurité du club n'ont pas été désignés :

- Le garant de la sécurité sur le stade
- Le responsable administratif du club
- L'interlocuteur privilégié de la ligue et des officiels en cas d'incident
- L'interlocuteur du club auprès des officiels

Ce rôle doit être confié à une personne qualifiée, responsable, possédant une bonne connaissance des règlements, sachant rédiger une réserve ou un rapport et remplir une feuille de match.

Il serait souhaitable qu'il ait des notions de diététique et de premiers soins (secourisme).

De plus, il doit entretenir un bon esprit : loyauté dans le jeu et respect des adversaires et des arbitres.

Il est majeur et en possession d'une licence de Dirigeant. Son nom et le numéro de sa licence figurent obligatoirement sur la feuille de match.

Peut être Dirigeant accompagnateur du club, toute personne possédant dans le club une licence dirigeant ou une licence Joueur avec la mention Dirigeant, et qu'il ne figure pas sur la feuille de match en tant que joueur.

1-ROLE DU DIRIGEANT ACCOMPAGNATEUR A DOMICILE

1-1 Préparation la semaine précédant la rencontre :

- Si le club n'a pas de Commissaire désigné, prendre contact avec les officiels pour connaître leur heure d'arrivée au stade.
- S'assurer que les adversaires ont été informés du lieu de la rencontre, de la nature de l'aire de jeu (gazon, synthétique, stabilisé) et de l'heure du match.
- Revoir le règlement de la compétition concernée.
- S'assurer que les convocations des joueurs ont été effectuées.



- Entreprendre les démarches nécessaires s'il apparaît certain que le terrain sera impraticable.

1-2 Préparation le jour de la rencontre :

Le Dirigeant Accompagnateur d'équipe doit :

- S'assurer qu'il est bien en possession de toutes les licences.
- Procéder à une vérification d'ensemble des installations et locaux : examen des vestiaires (propreté, eau chaude, chauffage, disponibilité d'une clef pour les adversaires et pour les arbitres).
- Vérifier le traçage du terrain et l'état des filets.
- S'assurer de la présence des drapeaux de coin.
- Faire le nécessaire, si les conditions météo sont exécrationnelles pour que le responsable du terrain ou son délégué soit présent 1 heure avant le coup d'envoi pour s'entretenir avec l'arbitre afin de constater l'état du terrain.
- Vérifier la présence du matériel nécessaire : drapeaux de touche, ballons de match en nombre suffisant, en bon état et bien gonflés.
- Prendre les dispositions pour éventuellement récupérer un second jeu de maillots (compatibilité des couleurs).
- Vérifier, en cas d'absence d'un Monsieur Sécurité désigné, le dégagement des accès au stade pour les ambulances ou les organismes d'intervention (pompiers et médecin).
- S'assurer de la présence d'un matériel de première intervention (pharmacie, civière).
- Vérifier que le nom et le numéro de téléphone du médecin de garde le plus proche sont connus et affichés.
- Constater la présence de la feuille de match, de la carte d'arbitrage et des feuilles de frais des arbitres.

1-3 Préparation une heure trente avant le coup d'envoi de la rencontre

Le Dirigeant Accompagnateur d'Equipe doit :

- Etre présent au stade au minimum une heure trente avant le coup d'envoi.
- Si le club n'a pas de Commissaire Désigné, accueillir les officiels : il conduit le(s) arbitre(s) jusqu'à son (leur) vestiaire et lui (leur) remet la clef. Il s'inquiète de leurs besoins particuliers et fait le nécessaire pour pouvoir régler les frais d'arbitrage à la mi-temps.
- Si un (des) Délégué(s) a (ont) été désigné(s) exceptionnellement par la Ligue pour la rencontre, prévoir aussi le règlement de(s) l'indemnité(s).
- Accueillir l'équipe adverse, établir un contact avec le Dirigeant Accompagnateur Visiteur, faire la visite du vestiaire et remettre la clef. S'inquiéter des besoins particuliers. Conseiller de regrouper portefeuilles et autres objets de valeur.
- Remplir la feuille de match et la transmettre au Dirigeant Accompagnateur de l'équipe adverse. La remettre complétée à l'arbitre de la rencontre 30 minutes avant le coup d'envoi.
- S'inquiéter du moment où les capitaines viendront voir l'(es) arbitre(s).



- Participer aux contrôles des licences et d'identité des joueurs.
- Assister le capitaine de l'équipe lors de la rédaction d'éventuelles réserves. Lors des matchs de Jeunes, c'est le Dirigeant Accompagnateur qui porte les réserves sur la feuille de match et qui les valide par sa signature.
- Faire le nécessaire afin que la rencontre se déroule même en l'absence de l'arbitre officiel prévu.

1-4 Pendant la rencontre :

Le Dirigeant Accompagnateur d'équipe doit :

- en l'absence d'un Commissaire du club désigné, assister le(s) délégué(s) officiel(s) éventuellement mandaté(s) par la Ligue dans ses (leurs) différentes fonctions.
- Etre sur le banc de touche et pas ailleurs.
- Servir éventuellement de soigneur mais intervenir seulement sur appel de l'arbitre.
- Garder une véritable neutralité quel que soit le déroulement du match.
- Montrer l'exemple et respecter les décisions de l'arbitre.
- Avoir un rôle modérateur. Ne pas se comporter comme un spectateur partisan.
- Veiller au comportement de ses remplaçants et de son éducateur.
- Participer à l'accompagnement des arbitres jusqu'au vestiaire à la mi-temps et à la fin de la rencontre.
- Disposer d'une trousse de pharmacie de secours.
- Gérer les ballons du match (minimum 2 en plus de celui du champ de jeu).
- Poser lors des matchs de jeunes, avec le capitaine, les éventuelles réserves techniques.
- S'assurer que les frais d'arbitrage sont bien réglés à la mi-temps.

1-5 Après la rencontre

Le Dirigeant Accompagnateur doit :

- En cas d'absence d'un Commissaire du club et d'un Monsieur Sécurité désignés, s'assurer de la sécurité des officiels.
- Vérifier la feuille de match après que l'arbitre l'ait remplie.

Il faut impérativement contrôler :

- L'exactitude du résultat du match (lettres et chiffres)
- Que les croix (avertissements, exclusions, joueurs blessés) sont bien cochées sur la ligne des joueurs concernés.
- Les motifs d'avertissements et/ou d'exclusions.
- Que les types de blessures sont bien indiqués.
- Que les deux capitaines ou les dirigeants accompagnateurs de chaque équipe ont contresigné la feuille de match.
- Qu'en cas de réserve(s) technique(s), celles-ci est (sont) signée(s) de l'arbitre, contresignée(s) des deux capitaines (ou dirigeants pour les jeunes) et de l'arbitre assistant concerné.
- Que l'arbitre a signé à tous les emplacements prévus.



PRECISION :

La signature, par les capitaines ou les dirigeants accompagnateurs, constitue une prise de connaissance. En cas de désaccord avec les écrits, il faut néanmoins signer. Dans ce cas, il est possible de transcrire ses propres observations sur la feuille de match ou, si la place ou le temps manque, de préciser : « pas d'accord, rapport suit ».

En plus, le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Récupérer la feuille de match pour permettre de rentrer le score sur Foot club et envoyer celle-ci à l'organisme gérant la compétition (District ou Ligue).
- Récupérer les licences.
- En cas d'absence d'un Commissaire du club désigné, inviter les officiels ainsi que les adversaires à l'éventuelle réception d'après match.
- En cas d'absence d'un Monsieur Sécurité désigné, s'assurer de la sécurité des officiels jusqu'à la sortie du stade.
- Visiter les vestiaires au moment du départ des équipes, faire constater aux intéressés les anomalies éventuelles et récupérer les objets oubliés.

Il doit également faire le nécessaire afin que :

- Le résultat de la rencontre soit transmis pour la saisie sur Foot club.
- Les feuilles de frais d'arbitrage soient conservées et remises au Trésorier
- La feuille de match et les rapports éventuels, soient expédiés sous 24 heures à l'organisme chargé de l'épreuve.
- Si la possibilité vous est offerte, il est recommandé de faire une copie de la feuille de match et de la donner à votre adversaire.
- Les déclarations d'accident soient adressées en temps utile à l'assurance.
- Les réserves soient confirmées et transformées en réclamations écrites et par lettres recommandées à l'organisme chargé de l'épreuve, dans les 48 heures ouvrables suivant le match.

Sportivement, il s'inquiétera de l'état de santé des joueurs blessés de l'équipe adverse.

2-ROLE DU DIRIGEANT ACCOMPAGNATEUR D'EQUIPE EN DEPLACEMENT

2-1 Quelques jours avant le départ.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Vérifier dans le P.V., la date, l'horaire, le lieu (nom et adresse du terrain, type de surface pour l'aire de jeu) et les conditions de la rencontre (ex : huis clos).
- Vérifier, en relation avec l'éducateur, si les convocations ont bien été faites.



2-2 Avant le départ.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- S'inquiéter des raisons de l'absence des joueurs manquants.
- S'assurer qu'il est en possession de toutes les licences validées.
- S'assurer que les joueurs sans licence possèdent une pièce d'identité.
- Vérifier les équipements (quantité, propreté, couleur des maillots).
- Etre en possession d'un brassard de capitaine, d'un sifflet.
- Vérifier la boîte à pharmacie de secours.
- Etre en mesure de régler les éventuels frais d'arbitrage, de délégué(s) et les imprévus.
- Etre en possession de sa licence de dirigeant ou d'une pièce d'identité ainsi que les coordonnées téléphoniques du club adverse

2-3 Lors d'un déplacement par car.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- S'assurer que tous les joueurs possèdent une licence ou du moins une pièce d'identité et un copie du certificat médical.
- S'inquiéter des raisons de l'absence des joueurs manquants
- Respecter l'heure de départ et l'itinéraire prévu.
- En cas de panne légère : si le retard doit seulement différer l'arrivée, prévenir, si possible, le club visité et demander, en accord avec l'arbitre, de reculer l'heure du match.
- En cas de panne grave ne permettant pas d'arriver à une heure convenable :
 - Noter l'heure et le lieu exact de l'arrêt sur l'itinéraire.
 - Téléphoner si possible au club recevant.
 - Faire constater la panne par le responsable du car et, s'il s'agit d'un accident, par la gendarmerie.
 - Au retour, rendre compte au secrétaire de son club qui avisera la Ligue par envoi immédiat d'un rapport (pièces jointes : attestations du responsable du car et/ou de la gendarmerie).

2-4 Lors d'un déplacement par voiture particulière.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Fixer un lieu (toujours le même) et une heure de rendez-vous
- Respecter l'heure de départ.
- Respecter l'itinéraire prévu d'après plan (panne, accident).
- En cas de panne ou d'accident, procéder comme au § 2.3.
- Eviter la surcharge.
- Recommander la prudence et le respect du code de la route.



2-5 Avant la rencontre.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Prendre contact avec le dirigeant du club recevant.
- Compléter la feuille de match (noms, prénoms, numéros des licences).
- Participer aux contrôles des licences et de l'identité des joueurs.
- Assister le capitaine de l'équipe lors de la rédaction d'éventuelles réserves. Lors des matchs de jeunes, c'est le dirigeant accompagnateur qui écrit les réserves sur la feuille de match et qui les signe.
- Visiter les vestiaires avec le dirigeant accompagnateur du club visité.

2-6 Durant la rencontre.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Etre sur le banc de touche et pas ailleurs.
- Servir éventuellement de soigneur mais intervenir seulement sur appel de l'arbitre.
- Garder une attitude sportive quel que soit le déroulement du match.
- Montrer l'exemple et respecter les décisions de l'arbitre.
- Avoir un rôle modérateur, Ne pas se comporter comme un spectateur partisan.
- Veiller au bon comportement de ses remplaçants et de son éducateur.
- Disposer d'une trousse de pharmacie de secours (voir §3.20).
- Poser avec le capitaine les éventuelles réserves techniques et les signer lors des rencontres des jeunes.

2-7 Après la rencontre.

Le dirigeant accompagnateur d'équipe doit :

- Contresigner la feuille de match dans les cases prévues, cela même en cas de désaccord avec les écrits de l'arbitre.
- Récupérer les licences et si possible une photocopie de la feuille de match (ou prendre une photo).
- Faire une dernière visite du vestiaire avec un représentant du club adverse et rendre la clef.
- S'inquiéter de l'état de santé des joueurs blessés de l'équipe adverse.
- Faire, au retour, un compte rendu au secrétaire et au président du club si des incidents se sont produits ou tous autres évènements qui ont été préjudiciables au bon déroulement de la rencontre.
- Il en est de même pour les blessures nécessitant une déclaration d'accident auprès de l'assurance.



3-COMPETENCES REQUISES POUR LE DIRIGEANT ACCOMPAGNATEUR D'EQUIPE .

3-1 Sécurité et protection des arbitres.

Les clubs en présence sont responsables des incorrections, inconvenances et atteintes dont pourraient être victimes les arbitres et délégué(s) du fait de leurs joueurs, dirigeants ou de leurs supporters. Ils doivent faire protéger les arbitres dans le trajet du terrain au vestiaire et inversement.

Si des incidents se produisent au cours ou à la fin du match, les deux clubs seront tenus d'apporter leur concours sous peine de sanction(s).

Cette protection doit s'étendre hors du vestiaire et hors du stade jusqu'au moment où les arbitres sont considérés en sécurité.

Obligations du club recevant :

Le club recevant est chargé de la police du terrain et est tenu pour responsable des désordres qui pourraient résulter, pendant ou après le match, de l'attitude incorrecte des joueurs et/ou du public.

3-2 Défaillance de l'arbitre :

En cas d'absence de l'arbitre, la priorité est donnée à tout arbitre officiel présent sur le terrain et prouvant sa qualité (licence obligatoire).

Si aucun arbitre officiel n'est présent, une équipe ne peut refuser de jouer.

Dans ce cas, priorité à l'arbitre bénévole (licence dirigeant obligatoire) du club recevant pour diriger la rencontre.

Pour arbitrer, il est indispensable de posséder une licence (arbitre, dirigeant, éducateur ou joueur

4- Contrôle de l'identité des joueurs.

Celui-ci peut avoir lieu à la demande des capitaines ou d'un des dirigeants pour les équipes de jeunes :

- Sous l'autorité de l'arbitre.
- Avant l'entrée sur la pelouse.

Le capitaine de l'équipe adverse en possession des licences appelle les joueurs et vérifie de visu la conformité des licences (nom et photo).



Les joueurs absents au moment du contrôle ne pourront entrer sur le terrain que munis de leur licence ou d'une pièce d'identité accompagné d'un certificat médical.

4-1 Obligations de l'arbitre.

Au-delà de la direction du match, l'arbitre (officiel ou bénévole) est tenu à certaines obligations qu'il faut connaître et comprendre. En particulier, l'arbitre doit obligatoirement consigner sur la feuille de match tout incident et toute réserve.

4-2 Heures officielles

Pour les rencontres de championnat, se référer au calendrier officiel.
Pour les matchs de coupe, les horaires sont fixés par les commissions compétentes.

4-3 Calendrier :

Tout calendrier homologué ne peut subir de modifications que sur accord du Comité de Direction de la Ligue, de son bureau ou du District.

Les matchs officiels doivent être joués obligatoirement sous forme « aller » et « retour » aux dates et heures fixées par le calendrier établi par la LPIFF ou le District.

En dehors de ces dates, la Commission d'Organisation des Compétitions est habilitée à faire disputer les matchs remis ou à rejouer aux heures et dates qu'elle juge nécessaire au bon déroulement des compétitions.

Modifications au calendrier officiel :

Ces demandes seront automatiquement rejetées si elles ne sont pas accompagnées de l'accord écrit de l'adversaire.

Sauf cas de force majeure, chaque demande complète devra parvenir à la Ligue ou au District 15 jours au moins avant la date du match.

Toute demande de changement de dates et horaires fixés au calendrier général concernant la dernière journée de championnat sera refusée, sauf dérogation exceptionnelle.

4-4 Forfaits déclarés sur le terrain

4-4-1 Equipe absente à l'heure fixée pour la rencontre

Un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie, l'absence de l'une ou des 2 équipes sera constatée et mentionnée par l'arbitre sur la feuille



de match (les cas de force majeure seront laissés à l'appréciation de la Commission chargée de statuer).

4-4-2 Nombre de joueurs insuffisant

Une équipe se présentant sur le terrain pour commencer un match de football à 11 avec moins de 8 joueurs (9 joueuses pour les équipes féminines, 3 joueurs pour le Futsal) sera déclarée forfait.

Ce nombre est porté à 6 pour le football à 8 et à 7 pour les rencontres à 9 joueurs. Ces faits sont constatés par l'arbitre à l'expiration d'un délai de 15 minutes après l'heure prévue pour le coup d'envoi. Il les consigne sur la feuille de match. Seule la Commission compétente peut déclarer le forfait.

Le délai de 15 minutes est prévu par l'article 159 alinéa 4 des R.G. de la F.F.F

4-4-3 Equipe réduite en cours de partie

L'arbitre doit arrêter la rencontre lorsque, pour une cause quelconque, une équipe de football à 11 se trouve réduite à moins de 8 joueurs (9 joueuses pour les équipes féminines, 3 joueurs pour le Futsal).

Ce nombre est porté à 6 pour le football à 8 et à 7 pour les rencontres à 9 joueurs.

Cette équipe sera déclarée battue par pénalité.

Dans tous les cas, l'arbitre doit rédiger un rapport qu'il adresse à l'organisme compétent.

4-4-4 Abandon de terrain

Toute équipe abandonnant le terrain pour quelque cause que ce soit sera considérée comme ayant déclaré forfait, sur le terrain.

La Commission compétente statuera.

