PARTIE 1 :
REGLEMENT DES CHAMPIONNATS DE FRANCE

PRÉAMBULE : INFRASTRUCTURES

CHAPITRE 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 500. - CLASSEMENT DU TERRAIN

Les stades utilisés par les clubs de Ligue 1 Uber Eats, visés à l'article 101, pour les compétitions auxquelles ils participent, doivent disposer d'un terrain de jeu avec une pelouse en bon état et d'installations dépendantes (vestiaires joueurs et arbitres, bureau des délégués, local de contrôle anti- dopage) classés en niveau 1 conformément au Règlement des terrains et installations de la FFF.
Les stades utilisés par les clubs de Ligue 2 BKT, visés à l'article 101, pour les compétitions auxquelles ils participent, doivent disposer d'un terrain de jeu avec une pelouse en bon état et d'installations dépendantes (vestiaires joueurs et arbitres, bureau des délégués, local de contrôle anti-dopage) classés en niveau 2 minimal conformément au Règlement des terrains et installations de la FFF.
Chaque club de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT devra avoir transmis à la LFP au plus tard le 30 juin de la saison N-1 les noms et adresses du ou des stades sur lesquels il compte jouer lors de la saison N.
Par ailleurs, chaque club de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT devra informer la Commission Infrastructures Stades de la LFP de :

- Toute modification infrastructurelle du stade dont il a déclaré la jouissance avant l'APD (avant-projet définitif) ;
- Tout projet de nouveau stade dont il compterait avoir la jouissance avant la fin de la phase de programmation fonctionnelle et technique.

Article 501. – OBLIGATION DE JOUISSANCE DU TERRAIN

Les clubs participant aux compétitions organisées par la LFP doivent lui apporter les garanties qu'ils auront la jouissance des stades qu'ils utilisent à toutes les dates prévues et à prévoir au calendrier de l'épreuve.
Ils doivent ainsi bénéficier d'un accès suffisant aux installations leur permettant d'organiser leurs rencontres dans les meilleures conditions, cette disponibilité pouvant aller de J-2 (7h du matin) à J+2 en fonction des besoins et/ou souhaits des clubs.
Le déroulement du calendrier ne peut être modifié pour la non-disposition du stade.
En cas d'impossibilité pour un club participant aux compétitions organisées par la LFP de mettre à disposition son stade, en cours de saison sur une date et un horaire choisis par le diffuseur, le club doit soumettre à la Commission des Compétitions un ou plusieurs stades de repli.
Dans l'hypothèse où le match ne peut se dérouler sur un stade de repli, la Commission des Compétitions transmet le dossier au Bureau de la LFP qui a la faculté de procéder, sauf circonstances exceptionnelles, à l'inversion du match qui aura donc lieu chez l'équipe visiteuse. Cette inversion n'aura aucune incidence sur la suite du calendrier.
Dans l'éventualité où il ne serait pas possible de procéder à l'inversion de la rencontre, la Commission des Compétitions est libre de désigner un stade sur lequel se déroulera la rencontre en cause.
Lorsqu'un match se déroule sur un stade de repli, les surcoûts éventuels de transport du club visiteur sont à la charge du club visité.

CHAPITRE 2 : LES RÈGLES CONCERNANT L'AIRE DE JEU

Article 502. – ÉQUIPEMENT DE L'AIRE DE JEU

Le traçage de l'aire de jeu, les buts dont filets, les drapeaux de coin, dégagements et panneaux publicitaires doivent être conformes au Règlement des terrains et installations de la Fédération Française de Football.
Les clubs doivent disposer d'un jeu complet, immédiatement utilisable de poteaux de but, d'une barre transversale et d'un jeu de filet de but de rechange.
La LFP fournira avant le début de saison à chaque club de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT un jeu de poteaux/embases/manchons/drapeaux de corner à l'effigie de la compétition ainsi que deux panneaux de remplacement aux clubs de Ligue 1 Uber Eats dans le cadre du partenariat « chronométreur officiel ».
Les clubs sont responsables du bon entretien de ce matériel pour assurer sa bonne utilisation.
Le matériel des clubs changeant de division sera fourni / remplacé / repris à l'intersaison.
Le non-respect des règles concernant la réglementation des terrains est passible d'une amende comprise entre 75 € et 300 €, prononcée par la Commission des Compétitions de la LFP.

Article 503. - NATURE DE L'AIRE DE JEU ET HAUTEUR DE LA PELOUSE

Les stades utilisés par les clubs dans le cadre des compétitions organisées par la LFP doivent impérativement être dotés d'une aire de jeu dont la nature de revêtement de sol est en pelouse naturelle ou naturelle renforcée, les aires de jeu dont la nature de revêtement de sol est en gazon synthétique étant

prohibées.
La hauteur de la pelouse doit être mesurée à l'occasion de chaque match ayant lieu dans le cadre d'une compétition organisée par la LFP.
Pour cela, le Référent Pelouse du club recevant doit se tenir à disposition du délégué du match à partir de la réunion d'organisation H-4 en Ligue 1 Uber Eats ou H-3 en Ligue 2 BKT. Au moyen d'un prisme mis à disposition par le club recevant, le Référent Pelouse et le délégué prennent une photographie de trois points aléatoires dans l'aire de jeu définis par ce dernier.
Les mesures sont appréciées sur au moins 90 % des brins des échantillons mesurés et sont réalisées avant l'arrivée des équipes à H-90 minutes.
Le club visiteur peut participer à ces mesures en étant représenté par une personne figurant sur la feuille de match ou étant titulaire d'une licence.
Aucune contestation ne sera recevable à l'issue des mesures et relevés photographiques.
Le délégué joindra les photographies prises et les mesures réalisées à son rapport d'après-match.
Pour chaque mesure, il convient de tenir compte du barème suivant :

Hauteur de la pelouse (en mm)	24-28
	20-23 / 29-30
	<20 / >30

Si une mesure est inférieure à 20 mm ou supérieure à 30 mm, le club recevant devra obligatoirement justifier dans les 48 heures suivant la rencontre concernée par écrit à l'adresse competitions@lfp.fr la hauteur de la pelouse.
Si sa responsabilité est engagée, le club fautif pourra se voir sanctionner, après avis de la Commission Infrastructures Stades, par la Commission des Compétitions d'une amende pouvant atteindre 50 000 € pour un club de Ligue 1 Uber Eats ou entre 10 000 et 30 000 € pour un club de Ligue 2 BKT.

Article 504. - HUMIDIFICATION

L'horaire de l'humidification de la pelouse doit être communiqué par le club recevant lors de la réunion de coordination du match à H-4.
L'humidification de la pelouse doit être uniforme et ne pas concerner uniquement certaines parties du terrain. En principe, l'humidification de la pelouse doit être terminée 60 minutes avant le coup d'envoi. Toutefois, sur décision du club recevant, l'humidification peut également avoir lieu après ce délai, à condition qu'il se déroule :

a) entre 10 et 5 minutes avant le coup d'envoi, et/ou
b) durant la mi-temps (la durée de l'humidification ne doit pas dépasser 5 minutes).

L'arbitre peut demander des modifications de cet horaire.
Si à un quelconque moment le club ne réalise par l'humidification prévue il doit en informer les officiels de la rencontre qui préviennent le club visiteur.
Le non-respect de ces dispositions est passible d'une amende comprise entre 1 000 et 10 000 € prononcée par la Commission des Compétitions.

Article 505. - PROTECTION DU TERRAIN

Les clubs engagés dans les compétitions organisées par la LFP ont l'obligation de respecter la programmation des rencontres fixées par le calendrier général et de garantir leur tenue dans de bonnes conditions au moyen, notamment, d'un système de protection des terrains.
Pendant un match, les éléments constitutifs du système de protection peuvent être stockés autour du terrain à condition qu'ils ne présentent aucun danger pour les joueurs et les arbitres.
Le non-respect de cette obligation entraîne automatiquement le remboursement, par le club visité, des frais de déplacement de l'équipe adverse dans les conditions prévues à l'article 551 al. 2 du présent Règlement, des officiels (arbitres et délégués) sauf circonstances exceptionnelles constatées par la Commission des Compétitions.
Le club fautif pourra également se voir sanctionner par la Commission des Compétitions d'une amende d'un montant compris entre 20 000 et 50 000 € pour un club de Ligue 1 Uber Eats et entre 10 000 et 30 000 € pour un club de Ligue 2 BKT.

Article 506. - ÉCHAUFFEMENT DES ÉQUIPES

Le club visité est tenu d'autoriser l'échauffement des joueurs de l'équipe adverse sur le terrain principal.
Les clubs doivent disposer de buts mobiles pour tout échauffement « physique » des gardiens afin que ces derniers ne s'échauffent pas dans leur surface de réparation. Ils doivent être disposés à l'extérieur de la surface de réparation et les gardiens doivent impérativement les utiliser.
Les gardiens de buts sont, en revanche, autorisés à effectuer leur échauffement « technique » dans leur surface de réparation.
Pour l'échauffement et le décrassage, les équipes doivent uniquement utiliser les espaces entre la surface de réparation et la ligne médiane ou, s'il en décide autrement, se référer aux indications du Référent Pelouse du club visité.
L'échauffement pour la vitesse doit se faire autant que possible parallèlement à la ligne de touche à l'extérieur de la surface de jeu, sur la partie opposée à celle utilisée par l'arbitre assistant, ou s'il en décide autrement, se référer aux indications du Référent Pelouse du club visité.

CHAPITRE 3 : LES DISPOSITIONS RELATIVES AUX INSTALLATIONS

Article 507. - SONORISATION

Les clubs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, visés à l'article 101, doivent disposer d'un système de sonorisation sectorisé, contrôlé par la Commission Infrastructures Stades, permettant aux personnes responsables de la sécurité et des services de secours, une parfaite diffusion des annonces parlées de mise en alerte rapide et disciplinée des spectateurs et occupants.
L'intelligibilité de la parole doit être satisfaisante dans tous les secteurs du stade, des aires de jeu et tribunes, ainsi que ses abords immédiats. Ce système de sonorisation doit être équipé d'une source d'alimentation électrique autonome et sa cabine de contrôle doit être située à proximité du P.C. de Sécurité.
En tout état de cause, il sera réalisé en tenant compte des normes et textes ci-dessous, à savoir :

- Norme NF EN 60849 du 08/98 – systèmes électroacoustiques pour services de secours ;
- Norme NFS 61-940 du 06/2000 – alimentation électrique de sécurité (A.E.S.) ;
- Norme NFS 61-936 du 06/04 – équipements d'alarme (E.A) annexe a : diffusion générale de l'alarme par système de sonorisation de sécurité (S.S.S) ;
- Décret du 31 août 2006 relatif à la lutte contre le bruit de voisinage et modifiant le Code de la Santé Publique ;
- NF EN 54-16 Avril 2008 SDAI Systèmes de détection et d'alarme incendie. Partie 16 Alarme incendie vocale ;
- NF EN 54-24 Juin 2008 SDAI Systèmes de détection et d'alarme incendie. Partie 24 composants des systèmes d'alarme vocal haut-parleurs ;
- NF EN 54-4 Décembre 1997 54-4-2 décembre 2006 SDAI Systèmes de détection et d'alarme incendie. Équipement d'alimentation électrique ;
- Article 56 du GEEM 6 mai 2010 application du GN 4 § 2.

La Commission Infrastructures Stades doit s'assurer du bon fonctionnement du système de sonorisation en effectuant des contrôles dans les enceintes sportives.
En cas d'infraction constatée, la Commission des Compétitions, sur avis de la Commission Infrastructures Stades, fait application des mesures administratives (amendes) suivantes :

Tribunes non sécurisées	5 000 €
Installation déficiente	10 000 €
Installation totalement défaillante	25 000 €

La Commission des Compétitions est liée par l'avis de la Commission Infrastructures Stades.
Les clubs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, visés à l'article 101, doivent disposer de tableaux d'affichage électronique et d'écrans à matrice vidéo, équipés d'une alimentation électrique de secours (A.E.S.), pouvant être utilisés pour diffuser des messages relatifs à la sécurité des spectateurs. Le local de contrôle de ces équipements doit être situé à proximité du P.C. de Sécurité.
La Commission Infrastructures Stades est chargée de s'assurer du bon fonctionnement de l'alimentation électrique de secours et du respect de la norme A.E.S.

Article 508. - AFFICHAGE

L'affichage du temps de jeu écoulé durant le match est autorisé dans le stade, sur quelque support que ce soit (horloge, écran géant…), sous réserve que le temps de jeu soit arrêté à la fin du temps règlementaire de chaque période, c'est-à-dire respectivement après 45 et 90 minutes. Cette disposition s'applique également dans le cas de prolongations, c'est-à-dire après 15 et 30 minutes.

Article 509. - VIDÉOPROTECTION

Les stades utilisés par les clubs dans le cadre des compétitions organisées par la LFP doivent être équipés d'une installation de vidéoprotection validée par la Commission Infrastructures Stades
Les caractéristiques techniques des installations de vidéoprotection, les zones à surveiller, les obligations de maintenance et d'entretien ainsi que la procédure à suivre en vue de l'utilisation et de la validation de telles installations figurent au sein du Guide de Vidéoprotection édicté par la LFP.
La Commission Infrastructures Stades est chargée de veiller au respect de ces dispositions et peut procéder dans ce cadre à des contrôles. En cas d'absence de validation du système de vidéoprotection, de défaillance constatée ou, d'une manière générale, de non-conformité aux dispositions du Guide de Vidéoprotection, la Commission Infrastructures Stades se prononce sur l'utilisation de l'installation sportive concernée dans le cadre des compétitions professionnelles.

Article 510. - ÉCLAIRAGE

Les clubs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, visés à l'article 101, doivent disposer d'une installation d'éclairage classée au minimum en niveau E2 avec une source d'approvisionnement de substitution (groupe électrogène par exemple) permettant de disputer des matchs en nocturne conformément au Règlement de l'éclairage des terrains de la FFF.
Le club visité doit assurer la présence obligatoire sur le terrain d'un technicien habilité en installations d'électricité, capable d'intervenir immédiatement en cas de panne. Il doit être désigné par le propriétaire de l'installation et, le cas échéant, par la société titulaire du contrat d'entretien.

Article 511. - CAPACITÉ ET SECTORISATION DES SPECTATEURS

Sous réserve d'une décision contraire – non susceptible d'une saisine de la Conférence des Conciliateurs du Comité National Olympique et Sportif Français de la Commission Infrastructures Stades, notamment pour des questions de sécurité ou de travaux, dans chaque stade, les places réservées aux supporters visiteurs représentent 5 % de la capacité avec un maximum de 1 000 places, sauf accord entre les clubs concernés.
Le secteur visiteur doit être situé dans une zone indépendante équipée de ses propres accès et disposant des équipements nécessaires (sanitaires, buvette, etc.).
Le secteur visiteur peut être modulable par des moyens physiques (parois amovibles, cordons humains) et/ou structurels (sous-secteurs) afin de pouvoir s'adapter à l'affluence des spectateurs visiteurs attendus.
Le secteur visiteur, provisoirement redimensionné, doit respecter la législation et la réglementation en vigueur, notamment celles relatives aux E.R.P. de type PA et GEEM et doit disposer de services et commodités (sanitaires, espaces de restauration, espaces médicaux...etc.) dimensionnés en conséquence.

Article 511. bis - CAPACITÉ COMMERCIALE

Avant le premier match à domicile de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT de la saison, les clubs professionnels sont tenus de déclarer au Pôle BtoC la capacité commerciale du stade.
La capacité commerciale inclut l'ensemble des sièges commercialisables indépendamment du statut des places (bloqué, à visibilité réduite...).
Cette capacité est déclarée pour l'ensemble de la saison et est non modifiable, sauf dispositions particulières telles que travaux d'aménagement, réouverture ou fermeture totale de tribune.
Dans ce cas, le club doit en informer le pôle BtoC au minimum 5 jours ouvrables avant le 1er match concerné sous peine de se voir infliger une amende de cinquante (50) euros par jour de retard par la Commission des Compétitions sur information du pôle BtoC de la LFP.
La Commission des Compétitions est dotée d'un pouvoir de sanction administrative. Elle est compétente pour infliger des amendes dans les cas où un club n'aurait pas déclaré sa capacité commerciale avant le début de la saison et où l'affluence d'un match serait supérieure à la capacité commerciale déclarée par le club.

Article 512. - TOITS RÉTRACTABLES

Les stades dans lesquels se déroulent les matchs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT peuvent être dotés d'un toit rétractable.
Le jour du match, le délégué de la rencontre, en entente avec l'arbitre et les représentants des deux clubs, décide si le toit du stade dans lequel la rencontre se déroule doit être ouvert ou fermé sur la base des recommandations du service compétitions de la LFP et sous réserve de l'autorisation des autorités locales compétentes.
Cette décision est annoncée lors de la réunion d'organisation d'avant match et est définitive.

CHAPITRE 4 : CONSÉQUENCES FINANCIÈRES

Article 513. - RÉPARTITION FINANCIÈRE PAR LA LFP

La Ligue de Football Professionnel procède chaque saison à une répartition des ressources financières provenant des contrats audiovisuels, de sponsoring, de publicité et de partenariat entre tous les clubs bénéficiaires, selon des critères fixés par son Conseil d'Administration.
Ces indemnités ne sont acquises au club qu'à la condition qu'il remplisse ses obligations sportives jusqu'à la fin de la saison et qu'il satisfasse aux directives de la LFP en matière de capacité et d'éclairage des stades en vue d'améliorer la qualité des retransmissions télévisuelles.
Si tel n'est pas le cas la Ligue de Football Professionnel ne verse audit club qu'unepartiedesressourcesauxquellesilpeutprétendreproportionnellement au manquement constaté. Cette réduction, appréciée au cas par cas par le Conseil d'Administration de la LFP, est égale au maximum à :

- 5% la première année,
- 10% la deuxième année,
- 15% à partir de la troisième année.

TITRE 1
organisation des championnats de France professionnels

CHAPITRE 1 : LES ACTEURS INSTITUTIONNELS

Article 514. - LA LFP

La Ligue de Football Professionnel est, conformément à l'article 6 de ses Statuts, seule compétente pour organiser et gérer les championnats de France professionnels de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT ainsi que les autres compétitions qu'elle met en place.
Elle décerne le titre de champion de France de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT, au club dont l'équipe est classée première en Ligue 1 Uber Eats et au club dont l'équipe est classée première en Ligue 2 BKT, à l'issue de la dernière journée.

Article 515. - COMMISSION DES COMPÉTITIONS

Les compétences et missions de la Commission des Compétitions dans le cadre de l'organisation des championnats de France professionnels sont définies aux articles 410 à 412 du Règlement Administratif de la LFP.

Article 516. - DÉLÉGUÉS

La Ligue de Football Professionnel est représentée aux matchs de championnats, auprès des arbitres, des joueurs, des clubs en présence et des spectateurs par au moins un délégué.
Lors d'un match en l'absence du ou des délégués désignés, et si aucun délégué appartenant à la Ligue de Football Professionnel ne se trouve sur les lieux, les fonctions de délégué sont exercées par un membre du club visité, qui est tenu de s'adjoindre comme délégué adjoint un dirigeant du club visiteur.
La Commission des Compétitions peut, si elle le juge utile, déléguer l'un de ses membres aux rencontres du championnat.

Article 516. bis - ATTRIBUTION DES DÉLÉGUÉS

Le délégué est responsable de la bonne organisation des rencontres et de l'application du Règlement des Compétitions et à ce titre est accrédité par la Ligue de Football Professionnel pour accéder au stade et à toutes ses zones d'organisation.
Le délégué est présent au stade afin d'y mener notamment une réunion préparatoire à l'organisation du match avec le Directeur Sûreté et Sécurité du club visité, au moins quatre heures avant le coup d'envoi en Ligue 1 Uber Eats et trois heures en Ligue 2 BKT, voire exceptionnellement le matin du match, à la demande de la Commission des Compétitions.
Lorsque le match est télévisé, le délégué organise une réunion 2 heures avant le coup d'envoi avec les médias accrédités, assisté du média manager, afin de leur rappeler les obligations de la charte audiovisuelle.
Le délégué est responsable de la rédaction de la feuille et du rapport de match.
Dans le cas où des événements, de toute nature, auraient lieu avant, pendant et après match, il établira un rapport complémentaire et pourra se faire remettre notamment tout enregistrement de la vidéo-surveillance ou de la vidéoprotection.
Le délégué doit faire ses meilleurs efforts pour informer les clubs et la LFP des incidents éventuels constatés sur la feuille de match dès le soir du match.

Article 517. - ARBITRES

Les quatre arbitres et les arbitres-observateurs d'un match sont désignés par la Commission fédérale des Arbitres de la FFF. À ce titre, ils bénéficient de la qualité d'officiel du match.
L'équipe arbitrale est composée de l'arbitre, des deux arbitres assistants, du quatrième officiel et, s'ils sont désignés, des deux arbitres assistants supplémentaires, un arbitre assistant de réserve, un arbitre assistant vidéo et au moins un adjoint à l'arbitre assistant vidéo.
En l'absence ou en cas de blessure de l'arbitre central ou de l'un des deux arbitres assistants, il sera fait appel au 4ème arbitre.
Dans le cas où le 4ème arbitre supplée un de ses collègues, un des délégués officiera pour assurer les remplacements des joueurs.
Afin d'exercer ses attributions, l'arbitre doit, avec ses assistants, se présenter aux vestiaires au moins une heure avant le coup d'envoi.

CHAPITRE 2 : SYSTÈME DES COMPÉTITIONS

Article 518. - COMPOSITION

Le championnat de France de 1ère division est dénommé Ligue 1 Uber Eats. Le championnat de France de 2ème division est dénommé Ligue 2 BKT.
Chaque championnat peut être associé à une dénomination commerciale validée par le Conseil d'Administration. Cette dénomination devra être utilisée par tous les clubs professionnels.
Le championnat de France professionnel de Ligue 1 Uber Eats est disputé par 20 clubs en un seul groupe et celui de Ligue 2 BKT par 20 clubs réunis également en un seul groupe.
Chaque championnat de France est composé d'une phase Aller comptant 19 matchs et d'une phase retour comptant 19 matchs.

Article 518. bis - CLASSEMENT

Les épreuves se déroulent par matchs aller et retour.

a) Le classement se fait par attribution de points par match :
- 3 points pour un match gagné ;
- 1 point pour un match nul ;
- 0 point pour un match perdu.

b) Un match perdu par forfait est réputé l'être par 3 buts à 0.

c) A l'exception du match perdu par pénalité en application de l'article 560 du présent Règlement, un match perdu par pénalité entraîne le retrait des points auxquels l'équipe aurait eu droit, et l'annulation des buts éventuellement marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points du match et du maintien des buts qu'elle a éventuellement marqués au cours de la partie.

d) Lorsqu'un match a été arrêté, et qu'il est à rejouer en totalité, aucun point, aucune passe, aucun but ne sont attribués. Les buts, les passes et les points tels qu'indiqués à l'alinéa a) seront attribués à l'issue du match rejoué.

Article 518. ter - DÉPARTAGE

1. En cas d'égalité de points, le classement des clubs ex-aequo est déterminé par la différence entre les buts marqués et les buts concédés par chacun d'eux au cours des matchs joués pour l'ensemble de la division.
2. En cas de nouvelle égalité, avantage sera donné au club ayant marqué le plus grand nombre de points lors des rencontres disputées entre eux.
3. En cas de nouvelle égalité, les clubs seront départagés à la différence de buts lors des rencontres disputées entre eux.
4. En cas de nouvelle égalité, avantage sera donné au club ayant marqué le plus grand nombre de buts lors des rencontres disputées entre eux.
5. En cas de nouvelle égalité, avantage sera donné au club ayant marqué le plus grand nombre de buts à l'extérieur lors des rencontres disputées entre eux.
6. En cas de nouvelle égalité, avantage sera donné au club ayant marqué le plus grand nombre de buts.
7. En cas de nouvelle égalité, avantage sera donné au club ayant marqué le plus grand nombre de buts à l'extérieur.
8. Si l'égalité subsistait encore, c'est la LFP qui départagerait les clubs en fonction de leur bonne tenue :

- avertissement = 1 point ;
- carton rouge = 3 points.

Les règles 2, 3, 4, 5 de départage des clubs lors des rencontres disputées entre eux ne peuvent s'appliquer que si les 2 matchs les ayant opposés ont été joués.
Tant que ces 2 matchs ne se sont pas déroulés, les règles 6, 7, 8 s'appliquent en priorité dans l'ordre de leur énoncé.

Article 518. quater – arrêt anticipé des compétitions

En cas d'arrêt anticipé des championnats de France professionnels de Ligue 1 Uber Eats et/ou de Ligue 2 BKT 2020/2021, quatre cas de figures pourront se présenter :

- Si tous les clubs de Ligue 1 Uber Eats n'ont pas pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller :
  - Aucun classement sportif n'est établi au titre de la saison sportive 2020/2021 ;
  - Le titre de Champion de France de Ligue 1 Uber Eats n'est pas décerné ;
  - Sous réserve d'une validation par l'UEFA, les clubs de Ligue 1 Uber Eats sont qualifiés pour les éditions 2021/2022 de la Ligue des Champions et de l'Europa League, sur la base du classement sportif établi au titre de la saison 2019/2020.
- Si tous les clubs de Ligue 1 Uber Eats ont pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller :
  - Le classement sportif est établi, au titre de la saison sportive 2020/2021, selon un indice de performance prenant en compte l'ensemble des matchs joués en Ligue 1 Uber Eats ;

- Le titre de Champion de France de Ligue 1 Uber Eats est décerné sur la base du classement sportif 2020/2021 ;
- Les clubs de Ligue 1 Uber Eats sont qualifiés pour les éditions 2021/2022 de la Ligue des Champions et de l'Europa League, sur la base du classement sportif 2020/2021, et éventuellement de la Coupe de France 2020/2021.

- Si tous les clubs de Ligue 2 BKT n'ont pas pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller :
  - Aucun classement sportif n'est établi, au titre de la saison sportive 2020/2021 ;
  - Le titre de Champion de France de Ligue 2 BKT n'est pas décerné.
- Si tous les clubs de Ligue 2 BKT ont pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller :
  - Le classement sportif est établi, au titre de la saison sportive 2020/2021, selon un indice de performance prenant en compte l'ensemble des matchs joués en Ligue 2 BKT ;
  - Le titre de Champion de France de Ligue 2 BKT est décerné sur la base du classement sportif 2020/2021.
- Si l'ensemble des clubs des deux divisions a pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller :
  - Les deux derniers de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT sont relégués, et les deux premiers de Ligue 2 BKT et de National 1 sont promus, sur la base du classement sportif 2020/2021 ;
  - La LFP prendra la décision d'organiser, ou non, les play-offs de Ligue 2 BKT et les barrages d'accession-relégation, prévus à l'article 519 ter du présent règlement, au plus tard, le 30 juin 2021.
    En cas d'organisation des play-offs et barrages précités, les équipes participantes sont déterminées sur la base du classement sportif 2020/2021.
    En cas d'absence d'organisation des play-offs et barrages précités, seuls les deux derniers de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT sont relégués, et les deux premiers de Ligue 2 BKT et de National 1, promus.

Il est précisé que si l'ensemble des clubs de Ligue 1 Uber Eats et/ou de Ligue 2 BKT n'ont pas pu jouer l'intégralité des matchs de la phase aller, aucun club n'est promu ni relégué, au titre de la saison 2020/2021. Dans cette hypothèse, l'ensemble des dispositions, prévues aux articles 519, 519 bis et 519 ter du présent règlement, ne produit aucun effet.

Article 519. - ACCESSION- RELÉGATION LIGUE 1 UBER EATS

À l'issue de la dernière journée de championnat, les 2 derniers de Ligue 1 Uber Eats sont relégués. Les 2 premiers de Ligue 2 BKT sont promus sous réserve qu'ils satisfassent aux conditions de participation de Ligue 1 Uber Eats fixées au Titre 1 du Règlement Administratif.
À l'issue de la dernière journée de championnat, des play-offs sont organisés entre les clubs ayant terminé 3ème 4ème et 5ème de Ligue 2 BKT.
Ces play-offs sont ensuite suivis d'un match de barrage (sous format aller-retour) disputé entre le 18ème de Ligue 1 Uber Eats et le vainqueur des play-offs de Ligue 2 BKT. Le vainqueur de cette confrontation évolue en Ligue 1 Uber Eats la saison suivante tandis que le vaincu évolue en Ligue 2 BKT.

Article 519. bis - ACCESSION- RELÉGATION LIGUE 2 BKT

À l'issue de la dernière journée de championnat, les 2 derniers de Ligue 2 BKT sont relégués. Les 2 premiers de National 1 sont promus sous réserve qu'ils satisfassent aux conditions de participation de Ligue 2 BKT fixées au Titre 1 du Règlement Administratif.
À l'issue de la dernière journée de championnat, un match de barrage (sous format aller-retour) est disputé entre le 18ème de Ligue 2 BKT et le 3ème de National 1. Le vainqueur de cette confrontation évolue en Ligue 2 BKT la saison suivante tandis que le vaincu évolue en National 1.

Article 519. ter - FORMULE SPORTIVE

- Play-offs Ligue 2 BKT

À l'issue de la dernière journée de championnat, des play-offs sont organisés entre les clubs ayant terminé respectivement 3ème 4ème et 5ème de Ligue 2 BKT. Dans un premier temps le 5ème de Ligue 2 BKT se déplace chez le 4ème de Ligue 2 BKT (match unique). Puis le vainqueur de cette confrontation se déplace ensuite chez le 3ème de Ligue 2 BKT (match unique). Le vainqueur de cette dernière confrontation dispute ensuite le barrage pour l'accession en Ligue 1 Uber Eats.
Lors d'un match unique de play-off, si à l'issue du temps règlementaire les équipes n'ont pu se départager, ce dernier est prolongé de deux périodes de 15 minutes chacune.
Si les équipes ne parviennent toujours pas à se départager en prolongation des tirs au but du point de réparation déterminent quelle équipe l'emporte.

- Barrages accession-relégation

Concernant l'accession à la Ligue 1 Uber Eats, suite aux play-offs précités, un barrage est disputé entre le 18ème de Ligue 1 Uber Eats et le vainqueur des play-offs de Ligue 2 BKT.
Concernant l'accession à la Ligue 2 BKT, à l'issue de la dernière journée du championnat un barrage est disputé entre le 18ème de Ligue 2 BKT et le 3ème de National 1.
Les barrages d'accession à la Ligue 1 Uber Eats et à la Ligue 2 BKT se disputent selon un format de match aller-retour. Le match aller a lieu sur le terrain de l'équipe évoluant dans la division inférieure et le retour sur le terrain de celle évoluant dans la division supérieure.
L'équipe qui inscrit le plus grand nombre de buts sur les deux matchs l'emporte.

- Si les deux équipes ont marqué le même nombre de buts sur l'ensemble des deux matchs, celle qui a marqué le plus grand nombre de buts

à l'extérieur l'emporte,

- 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, le match retour est prolongé de deux périodes de 15 minutes chacune. L'équipe gagnante sera alors celle qui marquera le plus grand nombre de buts au cours de celle-ci,
- Si les deux équipes marquent le même nombre de buts pendant la prolongation, les buts marqués à l'extérieur comptent double (c'est-à-dire que l'équipe visiteuse se qualifie),
- Si aucun but n'est marqué pendant la prolongation, des tirs au but du point de réparation déterminent quelle équipe l'emporte.

Article 520. - REPÊCHAGE

Aucun club n'a un droit acquis au repêchage et ne saurait contester une décision de repêchage prise en faveur d'un autre club.

- Repêchage Ligue 1 Uber Eats :

Après le déroulement du barrage, dans l'hypothèse où un club qualifié pour la saison suivante en Ligue 1 Uber Eats renonce à sa participation ou ne satisfait pas aux critères de participation de la Ligue 1 Uber Eats, ou se voit refuser cette accession par décision de la DNCG ou tout autre organe notamment disciplinaire, le club perdant du barrage est repêché sous réserve qu'il satisfasse aux conditions de participation de Ligue 1 Uber Eats fixées au Titre 1 du Règlement Administratif de la LFP.
Dans l'hypothèse où ce dernier refuserait l'accession, ne satisferait pas aux critères de participation de la Ligue 1 Uber Eats, ou se verrait refuser la participation à la Ligue 1 Uber Eats par la DNCG ou tout autre organe notamment disciplinaire, le(s) club(s) de Ligue 1 Uber Eats classé(s) de la 19ème à la 20ème place sera(ont) maintenu(s) et ce dans l'ordre du classement sous réserve qu'ils satisfassent aux conditions de participation de Ligue 1 Uber Eats fixées au Titre 1 du Règlement Administratif.

- Repêchage Ligue 2 BKT :

Après le déroulement du barrage, dans l'hypothèse où un club qualifié pour la saison suivante en Ligue 2 BKT renonce à sa participation ou ne satisfait pas aux critères de participation de la Ligue 2 BKT, ou se voit refuser cette accession par décision de la DNCG ou tout autre organe notamment disciplinaire, le club perdant du barrage est repêché sous réserve qu'il satisfasse aux conditions de participation de Ligue 2 BKT fixées au Titre 1 du Règlement Administratif de la LFP.
Dans l'hypothèse où ce dernier refuserait l'accession, ne satisferait pas aux critères de participation de la Ligue 2 BKT, ou se verrait refuser la participation à la Ligue 2 BKT par la DNCG ou tout autre organe notamment disciplinaire, le(s) club(s) de Ligue 2 BKT classé(s) de la 19ème à la 20ème place sera(ont) maintenu(s) et ce dans l'ordre du classement sous réserve qu'ils satisfassent aux conditions de participation de Ligue 2 BKT fixées au Titre 1 du Règlement Administratif.

Article 521. - EXCLUSION OU FORFAIT GÉNÉRAL

Lorsqu'en cours de saison, un club est exclu du championnat de France professionnel ou déclaré forfait général par le Conseil d'Administration de la LFP, il est classé dernier.
Si une telle situation intervient, les buts pour et contre et les points acquis par les clubs continuant à prendre part à l'épreuve à la suite de leurs matchs contre ce club sont annulés.

Article 522. - AUTRES CLASSEMENTS

La Commission des Compétitions établit un classement officiel des buteurs et un classement officiel des passeurs pour la Ligue 1 Uber Eats et la Ligue 2 BKT, à chaque journée.
La LFP établit en parallèle un championnat des tribunes et un championnat des pelouses BKT, mis à jour régulièrement.
Dans l'éventualité où un club obtient, au championnat des pelouses BKT, une note inférieure à 10 sur 3 matchs consécutifs, la Commission des Compétitions a la faculté de lui infliger une amende pouvant aller jusque 50 000 €.

Article 523. - RÉCOMPENSES ET TROPHÉES

a) Les trophées de « champion de France de Ligue 1 Uber Eats », « champion de France de Ligue 2 BKT » et « vainqueur du Trophée des Champions » sont remis par la Ligue de Football Professionnel lors de chaque saison sportive.
b) Le club vainqueur d'une compétition LFP a, pendant un an, la garde du trophée de la compétition qu'il a remporté. Ce trophée est conservé aux risques et périls du détenteur qui doit en faire retour à la Ligue de Football Professionnel quinze jours avant la fin de la compétition de la saison suivante. Une réplique à taille 70% de l'original est alors remise en échange au club. Cette réplique devient la propriété du club.
c) La Ligue de Football Professionnel peut récompenser des performances individuelles des joueurs et des entraîneurs et commercialiser des dispositifs de partenariat incluant l'association à ces titres en accord avec l'UNFP (pour les joueurs) ou l'UNECATEF (pour les entraîneurs), et les syndicats des employeurs. Cet accord pourra être considéré comme obtenu après validation par le Conseil d'Administration de la LFP.
d) À ce jour, la Ligue de Football Professionnel décerne les titres de meilleur buteur et meilleur passeur de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT au

terme de la saison sportive, et récompense chaque mois le but marqué le plus rapidement au cours d'un match de Ligue 1 Uber Eats.

e) La Ligue de Football Professionnel organise les cérémonies de remise des trophées collectifs et individuels des compétitions LFP. Ces remises de trophées sont organisées selon un cahier des charges protocolaire et marketing pensé dans le cadre de la promotion du football et des compétitions. La LFP doit informer les clubs concernés avant toute cérémonie de l'organisation de celle-ci et du cahier des charges associé. Les clubs et les joueurs récompensés s'engagent à accueillir ces cérémonies, y participer, et respecter le cahier des charges de la cérémonie concernée. Par exception, si un trophée est sponsorisé par un partenaire commercial de la LFP, les clubs et les joueurs s'engagent à faire tout ce qui est raisonnablement possible afin d'accueillir ces cérémonies, y participer et respecter le cahier des charges de la cérémonie concernée.

f) Seule la Ligue de Football Professionnel peut commercialiser des droits relatifs aux compétitions qui incluent des droits d'utilisation des trophées, répliques et médailles dans le cadre d'opérations marketing ou commerciales. Les clubs et les joueurs récompensés peuvent utiliser les trophées, répliques et médailles seuls ou en association avec leurs partenaires commerciaux sur leurs supports de communication pour célébrer le titre concerné (utilisation de photos notamment). En revanche, les partenaires commerciaux des clubs ne peuvent pas réaliser d'opérations marketing et commerciales qui puissent laisser croire à une association entre eux et le trophée et/ou la compétition.

g) À l'issue de chaque saison sportive (en principe après l'avant dernière journée du championnat de France de Ligue 1 Uber Eats), l'UNFP organise avec le concours de la Ligue de Football Professionnel une cérémonie de remise de trophées pour récompenser les différents acteurs du football.

Article 524. - HOMOLOGATION DES MATCHS

Sauf urgence dûment justifiée, une rencontre ne peut être homologuée avant le 15ème jour qui suit son déroulement.
Cette homologation est de droit le 30ème jour et si aucune instance la concernant n'est en cours ou si aucune demande visant à ouvrir une procédure n'a été envoyée avant cette date.

CHAPITRE 3 : RÈGLES RELATIVES AU CALENDRIER

Article 525. - PROGRAMMATION DES JOURNÉES

La Commission du calendrier Fédération Française de Football/Ligue de Football Professionnel soumet, pour approbation, au Conseil d'Administration de la Ligue de Football Professionnel, les dates auxquelles sont prévues les journées des championnats de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT. La liste des matchs de ces deux compétitions est, dans les plus brefs délais, établie, par ordinateur, dès qu'est connue la liste définitive des participants.

Article 526. - PROGRAMMATION DES MATCHS

La programmation des rencontres d'un club doit respecter un délai de deux jours francs entre deux matchs consécutifs.
En Ligue 1 Uber Eats, les rencontres sont fixées en règle générale par les services de la LFP en lien avec les diffuseurs de la compétition, entre le vendredi soir et le dimanche soir lorsque la journée de championnat se déroule le week-end et, en règle générale également, le mercredi soir lorsqu'elle se dispute en milieu de semaine. La participation des clubs aux compétitions européennes affecte cette répartition des matchs dans le respect des accords conclus entre la LFP et les diffuseurs de la compétition.
En Ligue 2 BKT, les rencontres sont fixées en règle générale par les services de la LFP en lien avec les diffuseurs de la compétition, entre le vendredi et le lundi soir pour une journée de championnat se déroulant le week-end et, en règle générale également, le mardi pour une journée en semaine.
Les choix des diffuseurs doivent tenir compte :

- des équipes disputant des compétitions européennes ;
- des circonstances exceptionnelles, force majeure ou concurrence, notamment géographique ;

Les incidences qui découlent, le cas échéant, de ces aménagements sur le calendrier général des compétitions nationales font l'objet, si besoin est, d'un examen par les commissions concernées au sein de la Fédération Française de Football et de la Ligue de Football Professionnel.

Article 527. - HORAIRES DES MATCHS

Les services de la LFP fixent les heures des coups d'envoi des rencontres. Le coup d'envoi des matchs des deux dernières journées doit être impérativement fixé le même jour à la même heure.
En cas de retard du coup d'envoi imputable à l'une des deux équipes, le club responsable peut se voir infliger une amende d'un montant maximum de 7 500 €, prononcée par la Commission des Compétitions.

Article 528. - PROGRAMMATION DES MATCHS REPORTÉS

Pour les matchs aller qui ne peuvent pas se dérouler à la date initialement prévue, et qui sont remis ou à rejouer, la Commission des Compétitions fixera, en règle générale, la rencontre à la 1ère date disponible, avant la fin des matchs aller.
En règle générale, elle fixera les matchs retour remis ou à rejouer à la 1ère date disponible et avant les deux dernières journées de championnat.

TITRE 2
organisation des rencontres

02

CHAPITRE 1 : DISPOSITIONS GÉNÉRALES

Article 529. - RÈGLES DE JEU DE L'INTERNATIONAL BOARD

Les règles de jeu de l'International Board sont applicables aux matchs organisés par la Ligue de Football Professionnel.
Le nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match est d'un maximum de dix-huit en Ligue 1 Uber Eats et en Ligue 2 BKT.
Conformément à la Loi 10 du jeu, un système de technologie sur la ligne de but (ou Goal-line Technology) est utilisé en Ligue 1 Uber Eats pour vérifier qu'un but a été inscrit ou non, et ce, afin d'aider l'arbitre dans ses décisions.
Toutefois, si le système est indisponible pour tout ou partie d'une rencontre, le match pourra tout de même se dérouler ou se poursuivre.
Le Conseil d'Administration de la LFP est compétent pour déterminer les compétitions et/ou rencontres soumises à l'utilisation de l'assistance vidéo pour l'arbitrage.
L'application de l'assistance vidéo par l'équipe arbitrale désignée sur chaque match aura lieu dans le respect des règles définies par le Protocole officiel de l'IFAB.
La défaillance du système permettant l'utilisation de l'assistance vidéo et/ou l'utilisation de l'assistance vidéo sans respect strict du Protocole officiel de l'IFAB ne peut avoir pour conséquence la remise en cause du bon déroulement ou du résultat d'un match par l'une ou l'autre des équipes concernées.

Article 530. - FEUILLE DE MATCH

La feuille de match informatisée est établie par les délégués de la Ligue de Football Professionnel.
La feuille de match signée par le capitaine des deux équipes est renseignée des : arbitres, délégués LFP, commissaire du club visité, Directeur Sûreté et Sécurité du club visité, médecin de service, médecin compétent en réanimation, animateur, dirigeants des deux équipes.
La feuille de match est complétée d'un rapport de match dédié à l'organisation de celui-ci.
Dès son arrivée au stade, chaque équipe devra remettre au délégué les documents concernant la composition des équipes : nom et prénom des joueurs, numéro de maillot, poste ainsi que les nom et prénom des personnes habilitées à être présentes sur le banc de touche.
Elles devront également, le cas échéant, remettre au délégué les licences des joueurs amateurs alignés.
Par ailleurs chaque équipe devra également être à même de produire, en cas de défaillance matérielle, une impression des licences dématérialisées ou la liste des joueurs licenciés de son club ou, à défaut ou si un joueur sous contrat n'y figure pas, une pièce d'identité comportant une photographie, accompagnée d'un certificat médical.
Au plus tard 75 minutes avant le coup d'envoi, les noms des titulaires et des remplaçants ainsi que le nom du capitaine seront communiqués au délégué pour compléter définitivement la feuille de match qui est éditée et mise à la disposition de l'arbitre et des deux équipes dans les meilleurs délais. Le non-respect de cette disposition est passible d'une amende maximum de 7 500 € prononcée par la Commission des Compétitions.
Chaque joueur doit obligatoirement porter le numéro qui lui a été attribué à l'année, par son club, conformément à la liste déposée à la LFP. Commenceront le match les joueurs portant les onze premiers numéros figurant dans l'ordre croissant sur la feuille de match les autres étant désignés comme remplaçants.
Au cas où un événement imprévu (blessure, maladie) touchant un joueur désigné venait à survenir après que la feuille de match ait été remplie, ce joueur pourra être remplacé par un autre joueur. Le capitaine adverse sera informé de tout changement par l'arbitre avant le coup d'envoi et apposera son paraphe en marge des modifications intervenues.
L'arbitre ne donnera pas le coup d'envoi du match tant que la numérotation ne sera pas conforme.
L'original de la feuille de match est transmis à la Ligue de Football Professionnel. Une photocopie est remise aux clubs en présence et à l'équipe arbitrale.
Le club visité est tenu de mettre à la disposition une imprimante livrée par la Ligue de Football Professionnel dans le bureau des délégués.
En cas d'évènement de match ou à la demande de la Ligue de Football Professionnel, les rapports complémentaires éventuels des arbitres et des délégués doivent être adressés à la Ligue de Football Professionnel dans des délais compatibles avec les dates des séances plénières des commissions.
Si des problèmes survenaient dans la transmission informatique de la feuille de match, le document doit impérativement être transmis par télécopie à la Ligue de Football Professionnel avant et après la rencontre.

Article 531. - PROTOCOLES DES MATCHS

La LFP fixe le protocole d'avant-match et d'après-match. Le conducteur du protocole d'avant-match intégrera une remise scénarisée du ballon à l'arbitre du match par un participant choisi par Uber Eats en tant que partenaire titre de la Ligue 1.
Le protocole d'avant-match, correspondant à l'entrée des joueurs sur le terrain, est immuable et identique dans les championnats de France de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT.
Sa scénarisation doit être respectée par les joueurs, entraîneurs, délégués et arbitres.
Le conducteur du protocole d'avant-match est notifié en début de saison par la Commission des Compétitions et validé par le délégué de la LFP, à chaque match.
Les clubs ont la possibilité d'encadrer le dispositif, préalablement exposé, par les éléments et animations de leur choix, sous réserve de l'accord des services de la LFP et du délégué de la rencontre, dans le reste des espaces non réservés au déroulement du protocole d'avant-match.
Le non-respect du déroulement des protocoles est passible d'une amende maximum de 7 500 € prononcée par la Commission des Compétitions.

Article 532. - ANIMATIONS

1 - Dispositions générales

À l'occasion des rencontres des championnats de France de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT, le club visité a la possibilité d'organiser des animations d'avant-match ou mi-temps sous réserve qu'elles respectent l'heure du coup d'envoi, le protocole d'avant-match et qu'elles tiennent compte des conditions climatiques et du niveau de risque du match.
Chaque saison, la Commission des Compétitions notifie les dispositions spécifiques des animations, par nature, et leur procédure de validation. Elles s'appliquent sous la responsabilité du club qui doit les présenter, obligatoirement, le jour du match aux délégués LFP.
Le délégué d'une rencontre peut, le jour du match s'il l'estime pertinent, ne pas autoriser le déroulement d'une animation.
Un club a la faculté d'organiser un match de lever de rideau sans avoir à solliciter l'accord préalable de la Ligue de Football Professionnel pour autant que les équipes en présence sont régulièrement affiliées à la Fédération Française de Football ou à des Fédérations affinitaires. Néanmoins dans tous les cas l'arbitre d'un match de championnat de France professionnel peut, après avoir consulté son collègue chargé de le diriger, interdire ou arrêter le match de lever de rideau.

2 - Animateur

Chaque club doit désigner un Animateur.
Il a pour mission d'animer avec convivialité l'avant-match, la mi-temps et l'après-match de chaque match à domicile.
Il doit être impartial et respectueux de l'éthique sportive, en animant l'ensemble du stade.
Il s'interdit des propos verbaux ou effets musicaux à caractères polémiques (notamment insultant, diffamatoire, raciste, xénophobe, propagande ou prosélytisme d'ordre politique ou religieux).
Il est garant du respect des dispositions des animations sonores établies chaque saison par la Commission des Compétitions.
Il doit travailler en parfaite harmonie avec le Directeur Sûreté et Sécurité du club. Tout manquement aux dispositions du présent article est passible d'une amende maximum de 7 500 € prononcée par la Commission des Compétitions.

Article 533. - BALLONS OFFICIELS

La Ligue de Football Professionnel, seule habilitée à conclure des accords commerciaux, dote les clubs participant aux championnats de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT d'un ballon officiel.
Pour les matchs se disputant dans des conditions climatiques difficiles (neige, brouillard), la Ligue de Football Professionnel dote ces mêmes clubs d'un ballon officiel de couleur différente présentant une meilleure visibilité.
Tous les clubs sont tenus de s'échauffer et de disputer les matchs avec les ballons officiels fournis par la Ligue de Football Professionnel. Tous les matchs d'une même journée de Ligue 1 Uber Eats d'une part, et de Ligue 2 BKT d'autre part, doivent être joués avec un ballon identique.
Pour chaque match, il revient au club visité de tenir à la disposition de l'arbitre les ballons officiels fournis par la Ligue de Football Professionnel et désignés par la Commission des Compétitions.
A la fin de chaque match, le club visité doit remettre un ballon utilisé lors du match au service marketing de la LFP ou au correspondant de la LFP présent sur place.
A l'exception de la non-remise du ballon à la LFP par le club visité à la fin de chaque match, le non-respect de ces dispositions est passible de sanctions financières (30.000 € maximum) et/ou de sanctions sportives, prononcées par la Commission des Compétitions.

Article 534. - RAMASSEURS DE BALLE

Pour tous les matchs de football professionnel, le club visité sélectionne une équipe de ramasseurs de balle, licenciés FFF, encadrée par un dirigeant de ce même club.
En règle générale, leur nombre varie entre 10 et 14 selon la configuration du bord du terrain et peut atteindre un maximum de 16.
Les ramasseurs de balle doivent être présents au stade 1h30 avant le coup d'envoi de la rencontre. Dès leur arrivée, leur encadrant prend contact avec

le délégué qui procède aux rappels des consignes du dispositif de ballons multiples.
La tenue vestimentaire fournie par le club visité, est de couleur différente des tenues des équipes en présence.
Chaque ramasseur de balle dispose d'un ballon officiel de match, préalablement contrôlé par l'arbitre.

Article 535. - GESTION DU BANC DE TOUCHE DES ÉQUIPES

a) Dispositions communes

Pour chaque club, une surface technique délimitée par un tracé blanc « en pointillé », s'étend à un mètre de chaque côté du banc de touche et jusqu'à un mètre parallèlement à la ligne de touche.
Un banc des officiels situé entre les bancs des deux équipes est destiné au 4ème arbitre, délégués LFP et commissaire(s) du club visité.
Toute installation matérielle est interdite dans les espaces laissés libres entre les surfaces techniques.
La présence et l'utilisation de téléviseurs, moniteurs-vidéo, caméras et micros à proximité de la surface technique et des bancs de touche ou près des arbitres et assistants sont interdites.
En règle générale, aucun obstacle, équipement ou installation ne peut exister sur ou au-dessus de l'aire de jeu et dans une zone de 2,5m de large autour d'elle.
Lorsqu'un entraîneur est exclu ou suspendu, il lui est interdit de communiquer directement ou indirectement avec toute personne présente sur la feuille de match et doit se tenir à distance raisonnable du banc de touche de son équipe.
A l'exception des joueurs et de l'entraîneur en charge de l'équipe première, toutes les personnes présentes sur le banc de touche doivent être licenciées et accréditées.
L'accréditation doit impérativement être portée et visible. A défaut l'accès au banc de touche sera refusé par les officiels de la rencontre.

b) Composition

Pendant le match, les joueurs remplaçants accompagnés de huit personnes maximum du club (un dirigeant, le directeur sportif ou technique, l'entraîneur et ses adjoints, le médecin, le kinésithérapeute…), sont tenus de s'asseoir sur le banc de touche, soit quinze personnes au total en Ligue 1 Uber Eats et en Ligue 2 BKT.
Cinq personnes supplémentaires du club doivent pouvoir suivre la rencontre dans les premiers rangs de la tribune située derrière leur banc de touche, et au plus près de celui-ci, à des places réservées à cet effet.
Dans l'hypothèse où le stade concerné ne permet pas d'accéder facilement aux vestiaires depuis ces emplacements, ces cinq personnes supplémentaires doivent pouvoir prendre place sur un banc additionnel situé à proximité de ce dernier, à l'extérieur de la surface technique, sous réserve de validation du dispositif envisagé par la Commission des Compétitions.
Si le banc de touche est positionné en tribune, aucun banc additionnel en bord terrain n'est autorisé.

c) Lois du jeu

L'accès libre à l'aire de jeu est strictement interdit, pendant le match, sauf à constater la blessure d'un joueur à la demande de l'arbitre.
L'entraîneur et les autres personnes présentes sur le banc de touche doivent rester dans les limites de la surface technique.
Une seule personne à la fois par club est autorisée à donner des instructions techniques depuis la surface technique.
L'utilisation d'un système de communication électronique, soit de petits appareils mobiles ou manuels de type : microphone, casque, écouteur, téléphone, portable, smartphone, montre connectée, tablette, ordinateur portable, peuvent être utilisés par les personnes présentes dans la surface technique, lorsque cela implique directement le bien-être ou la sécurité des joueurs, ou bien lorsque cela est effectué à des fins tactiques, mais pas à des fins de preuve d'arbitrage. Toute personne qui utilisera un appareil non autorisé ou à des fins interdites par les lois du jeu sera exclue.

d) Remplaçants

Trois joueurs par équipe peuvent être remplacés pendant une rencontre.
En cas de prolongation lors d'un match de play-off ou de barrage, un remplacement supplémentaire peut être effectué (indépendamment du fait que l'équipe ait ou non déjà effectué tous les remplacements autorisés).
En aucun cas les joueurs remplacés ne pourront prendre part de nouveau à la rencontre.
Les joueurs remplaçants sont autorisés à pénétrer sur le terrain uniquement pendant un arrêt de jeu et après que l'arbitre les y ait autorisés par signe. Ils doivent le faire au niveau de la ligne médiane, et seulement après la sortie des limites du champ de jeu du joueur titulaire remplacé. Ce dernier doit alors revêtir un survêtement.
Pendant le match, trois joueurs maximum par équipe peuvent s'échauffer, sans ballon et revêtus d'une tunique de couleur différente de celle des deux équipes et de l'arbitre assistant. Ils doivent être positionnés derrière l'assistant n°1 dans une zone clairement identifiée et délimitée ne gênant pas les déplacements de ce dernier, ou éventuellement en accord avec l'arbitre derrière leur propre but. Un membre du staff technique professionnel, identifié sur la feuille de match, est autorisé à venir participer à cet échauffement.
Tout remplacement de joueur est annoncé par un jeu de panneaux digitaux électroniques fourni obligatoirement par le club visité.
Toute demande de changement de joueur doit être formulée par un membre du staff technique professionnel de l'équipe concernée, auprès du 4ème arbitre, ce dernier étant alors chargé de prévenir l'arbitre central ou l'arbitre assistant le plus proche et de présenter ostensiblement les panneaux correspondants.
Chaque club désigne un responsable présent sur le banc de touche en charge de préparer le panneau de remplacement de joueur avant de le remettre au 4ème arbitre.

e) Exclusion

Toute personne exclue du banc de touche doit quitter définitivement l'aire de jeu (le couloir et le tunnel des vestiaires faisant partie de cette zone), et ne peut assister à la suite de la rencontre que depuis la tribune après y avoir été accompagné et placé sous la responsabilité du Directeur Sûreté et

Sécurité.

CHAPITRE 2 : RÈGLES DE PARTICIPATION DES JOUEURS

Article 536. - PRÉSENTATION DES LICENCES

1. Les arbitres consultent la liste officielle des licences délivrées par la LFP des joueurs transmise par les délégués de la rencontre, exigent pour ce qui concerne les joueurs amateurs la présentation des licences et vérifient l'identité des joueurs.
   Si la consultation de la liste officielle des licences délivrées par la LFP sur IsyFoot par les délégués s'avère impossible, l'arbitre exige la présentation de celle-ci par le ou les clubs concerné(s) ou d'une impression des licences dématérialisées.

- Si l'arbitre n'a pu s'assurer de la qualité de licencié d'un joueur en procédant aux vérifications décrites au paragraphe 1 du présent article, il doit exiger :
- une pièce d'identité comportant une photographie,
- la présentation d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football, établi au nom du joueur, et comportant le nom du médecin, la date de l'examen médical et sa signature manuscrite.
  Si la pièce d'identité présentée est une pièce officielle (carte nationale d'identité, passeport, carte de résident, permis de conduire) ses références sont inscrites sur la feuille de match.
  Si la pièce d'identité présentée est une pièce non-officielle, le délégué doit la retenir et l'adresser à la LFP qui vérifie l'identité du joueur, ainsi que son droit à prendre part à la rencontre.
- Si l'arbitre n'a pu s'assurer de la qualité de licencié d'un joueur dans les conditions susmentionnées, ou à défaut, s'il ne présente pas une pièce d'identité et un certificat médical de non contre-indication à la pratique du football, ou s'il refuse de se dessaisir de la pièce d'identité non officielle, l'arbitre doit lui interdire de figurer sur la feuille de match et de prendre part à la rencontre.
  Dans le cas où l'équipe adverse déposerait des réserves préalables sur la participation de ce joueur et où l'arbitre lui permettrait cependant de prendre part au match, l'équipe de ce joueur aurait match perdu par pénalité si lesdites réserves sont régulièrement confirmées.
  Concernant les joueurs dont la qualification est soumise au respect des modalités prévues aux annexes générales 3 et 4 de la Charte du football professionnel, si l'arbitre n'a pu s'assurer de leur qualité de licenciés dans les conditions susmentionnées, ils devront adresser à la LFP au plus tard deux jours ouvrables après la rencontre la preuve qu'ils étaient en conformité avec les dispositions de la Charte mentionnées ci-dessus le jour du match.

Article 537. - JOUEURS QUALIFIÉS

Pour être inscrits sur la feuille de match et participer, régulièrement, à un match de championnat de France de Ligue 1 Uber Eats ou Ligue 2 BKT ou du Trophée des Champions, les joueurs professionnels, stagiaires, élites, aspirants et apprentis doivent être qualifiés pour leur club conformément aux dispositions du statut - professionnel, stagiaire, espoir, aspirant et apprenti - qui leur est respectivement applicable.
La qualification de ces joueurs doit être impérativement acquise conformément au Règlement Administratif de la Ligue de Football Professionnel.

Article 538. - JOUEURS QUALIFIÉS, CAS DES MATCHS À REJOUER OU MATCHS REMIS

Par dérogation à l'article 120 des Règlements Généraux de la Fédération Française de Football, en cas de match à rejouer ou de match remis, seuls sont autorisés à participer les joueurs qualifiés dans le club lors de la rencontre initiale, sous réserve des dispositions de l'article 226 des Règlements Généraux de la Fédération Française de Football et des articles 3.3.4.1 et 4.2 du Règlement Disciplinaire de cette même Fédération.

Article 539. - JOUEURS QUALIFIÉS, CAS DES DEUX DERNIÈRES JOURNÉES DE CHAMPIONNAT

Pour les rencontres comptant pour les deux dernières journées de championnat, les clubs ne peuvent incorporer dans la liste des joueurs prévus sur la feuille de match plus de quatre joueurs n'ayant pas participé de manière effective à l'un des quatre précédents matchs de championnat en prenant part au jeu à un moment quelconque de la partie.
En cas de violation de cette disposition, et même en l'absence de réserves, le club contrevenant sera, sauf circonstances exceptionnelles, passible :

- de sanctions sportives (en application de l'article 560), et
- de sanctions financières d'un montant maximum de 50 000 €,
- ou de l'une de ces deux peines, prononcées par la Commission des Compétitions.

Article 540. - CAS D'UN JOUEUR ÉVOLUANT POUR DEUX CLUBS DIFFÉRENTS AU COURS D'UNE MÊME JOURNÉE

Tout joueur ne peut participer à une même journée de championnat pour deux équipes différentes dans la même division.

CHAPITRE 3 : RÈGLES RELATIVES À LA SÉCURITÉ

Article 541. - ENCADREMENT DES SUPPORTERS (CLUB VISITÉ / CLUB VISITEUR)

1) Club visité

Pour faire face à leurs obligations, les clubs sont tenus de mettre en place un dispositif d'accueil, de contrôle et de sécurité à l'intérieur du stade.
Le club visité est tenu pour responsable des incidents qui peuvent se produire dans l'enceinte du stade du fait de l'attitude de ses joueurs, éducateurs, dirigeants et des spectateurs ou de l'insuffisance de l'organisation.
En cas de manifestations hostiles aux arbitres, aux délégués, aux joueurs et dirigeants de l'équipe visiteuse, ainsi qu'aux supporters, il doit, avec le responsable des forces de police, prendre toutes dispositions utiles pour assurer la protection des personnes visées, même à l'extérieur du stade.
Toute expression orale, visuelle pouvant provoquer haine ou violence à l'égard de toute personne ou groupe de personnes est prohibée.
L'introduction et la détention dans l'enceinte du stade de tous les objets qui pourraient y concourir sont placés sous la responsabilité du club visité.
Le club visité a obligation d'informer le club visiteur des conditions d'accueil des spectateurs visiteurs.

2) Club visiteur

Pour tout déplacement connu de supporters du club visiteur, celui-ci est tenu d'assurer l'encadrement de ses spectateurs à l'intérieur de l'espace visiteur au sein de l'enceinte sportive. Le dispositif mis en place par le club visiteur devra être proportionné et adapté aux spécificités de chaque match. Il a obligation d'informer le club visité des conditions de déplacement de ses supporters.
Le respect de la mise en œuvre de ces obligations par le club sera apprécié selon les dispositions du « protocole opérationnel d'accueil des supporters visiteurs ».
Le non-respect des obligations prévues aux points 1) et 2) pourra faire l'objet de sanctions prévues à l'article 4 de l'annexe 2 des Règlements Généraux de la FFF.

3) Toute faute relevée contre les joueurs, dirigeants et d'une manière générale toute personne accréditée par le club est sanctionnée, par application des mesures disciplinaires prévues à l'article 4 de l'annexe 2 des Règlements Généraux de la FFF.

Article 541. bis - DÉGRADATIONS DES SUPPORTERS (CLUB VISITÉ / CLUB VISITEUR)

Tous frais occasionnés par des désordres et dégradations qui pourraient être causés par des supporters dans l'enceinte d'un stade avant, pendant ou après un match, seront à la charge du club auquel les supporters se rattachent.

Article 542. - LISTE DES OBJETS INTERDITS

Restrictions à l'entrée dans les stades :
L'interdiction d'accès au stade doit obligatoirement s'appliquer aux personnes :

- accompagnées d'un animal ;
- en état d'ivresse ou en possession de boisson alcoolisée ;
- en possession d'objets susceptibles de servir de projectiles mettant en péril la sécurité du public et/ou des acteurs de la rencontre ;
- en possession d'engins pyrotechniques ;
- en possession de banderoles, insignes, badges, tracts ou tout autre support dont l'objet est d'être vus par des tiers à des fins politiques, idéologiques, philosophiques, injurieuses ou commerciales ou présentant notamment un caractère raciste ou xénophobe ;
- en possession d'appareils sonores de volume à haut débit, plus particulièrement au regard des interdictions visées ci-dessus.

Les boissons vendues dans l'enceinte du stade doivent être écoulées dans des gobelets en carton ou en plastique. Les ventes de bouteilles en plastique de 0,5L maximum sont également autorisées sous réserve que leur bouchon ait été préalablement dévissé.
Les objets interdits susceptibles de servir de projectiles sont entre autres :

- les armes (couteaux, objets tranchants, revolvers ...)
- les outils
- les objets en verre (bouteilles, verres...)
- les casques
- les cornes de brumes
- les hampes rigides
- les fagots de hampes de drapeaux
- les barres

- les boîtes métalliques
- les bouteilles plastiques de plus de 0,5 L
- les pointeurs laser
- les vuvuzelas
- les piles

Les engins pyrotechniques prohibés sont entre autres :

- les cierges magiques
- les torches et bougies
- les feux de bengale
- les pétards
- les bombes fumigènes
- les fusées
- les stroboscopes

et plus généralement tous les articles pyrotechniques dont l'allumage, la projection ou l'éclatement peuvent être générateurs d'accident tant pour leur détenteur que pour des tiers.
Ne peuvent être acceptés, avec l'accord du club organisateur, que les appareils sonores dont le volume n'est pas à même de perturber le déroulement de la rencontre. De plus, en cas d'utilisation non conforme, l'intervention du club doit être immédiate (coupure de l'alimentation électrique, intervention d'un stadier).
Le non-respect de ces dispositions entraîne, en dehors de mesures de fermeture des buvettes ou points de vente des objets concernés, les sanctions prévues au barème disciplinaire en la matière.
Les clubs visiteurs responsables d'incidents sont susceptibles d'encourir les mêmes sanctions que les clubs visités.

CHAPITRE 4 - DISPOSITIONS PARTICULIÈRES

Article 543. - ÉQUIPE INCOMPLÈTE

Toute équipe se présentant avec moins de huit joueurs est, sauf circonstances exceptionnelles, déclarée battue par pénalité et ne peut prétendre au remboursement de ses frais de déplacement.

Article 544. - ABSENCE DE PRÉSENTATION D'UNE ÉQUIPE

En cas d'absence de l'une ou des deux équipes à l'heure prévue par les instances officielles, l'absence de l'une ou des deux équipes est constatée par l'arbitre un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Les heures de constatation de l'absence sont mentionnées, par l'arbitre, sur la feuille de match.
La Commission des Compétitions est ensuite automatiquement saisie de cette absence afin de juger de l'acquisition du forfait, ou de statuer sur l'existence ou non de circonstances exceptionnelles susceptibles de pouvoir justifier l'absence de l'une des deux équipes.
En effet, au cas où une équipe ne peut se présenter sur le terrain à l'heure en invoquant des circonstances exceptionnelles liées, notamment, à son déplacement, le match peut être donné à jouer par la Commission des Compétitions après appréciation du caractère exceptionnel des événements ayant empêché l'équipe concernée d'arriver à l'heure.
La Commission des Compétitions s'attachera ainsi à apprécier la diligence dont le club a fait preuve dans le cadre de l'organisation de son déplacement ainsi que des considérations d'ordre sportif et d'équité afin de préserver l'équilibre et la sincérité des compétitions.
Dans l'hypothèse où le forfait est prononcé par la Commission des Compétitions, il est fait application du point b) de l'article 518 bis, à savoir match perdu par forfait 3 buts à 0.
Les dispositions du présent article s'appliquent également lorsqu'il est patent en cours de journée, notamment sur constatation de la LFP ou du délégué de la rencontre, qu'une équipe ne pourra arriver à temps, et ce même si l'absence de l'une ou l'autre des équipes n'a pu encore être constatée un quart d'heure après l'heure prévue pour le coup d'envoi. Les services de la LFP sont également compétents et automatiquement saisis pour se prononcer sur le sort de cette rencontre dans les conditions susmentionnées.

Article 545. -FORFAIT DECLARÉ

Un club déclarant forfait doit en aviser, de toute urgence, par télécopie ou courrier électronique confirmé par lettre recommandée, son adversaire et les services de la LFP (le forfait doit de toute façon être déclaré cinq jours à l'avance).
Un club déclarant forfait pour un match à disputer sur le terrain de son adversaire verse à celui-ci une indemnité égale à la moyenne des recettes nettes réalisées sur le terrain de son adversaire au moment du forfait.
Un club déclarant forfait ne peut organiser ou disputer, le jour où il doit jouer un match de championnat, un autre match, mettre à disposition ses joueurs pour une autre rencontre, sous peine de suspension du club et desdits joueurs.

Article 546. - PROCÉDURE EN CAS DE DOUTE SUR LA PRATICABILITÉ DU TERRAIN

Lorsque les services de la LFP l'estimeront nécessaire (notamment en raison de prévisions météorologiques défavorables), ils pourront mandater un délégué ou un officiel de la LFP sur chaque stade de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT pour assurer le suivi de l'état du terrain et visiter l'équipement concerné.
Lorsque les conditions de jeu et de sécurité laissent présager que le terrain sera impraticable le jour du match ou que la sécurité du public ne sera pas assurée, le club recevant doit informer les services de la LFP de l'état du terrain au plus tard la veille du match avant 10 heures.
Tout doit être mis en œuvre pour éviter les déplacements inutiles.
Dans ce cas, c'est-à-dire le ou les jours précédant le match, la Commission des Compétitions est seule compétente pour décider de maintenir ou reporter la rencontre.
Le jour du match, une réunion est organisée, avant 12h00, sous l'autorité du délégué principal de la rencontre pour faire le point de la situation avec les arbitres et les représentants des deux clubs avec au moins le Directeur Sûreté et Sécurité ainsi que le Stadium Manager du club visité.
L'arbitre est tenu de se rendre disponible pour participer à cette procédure. Jusqu'à deux heures du coup d'envoi, le délégué principal est seul compétent pour décider de la tenue ou non de la rencontre au regard des conditions générales de sécurité propres au déroulement du match.
À partir de deux heures avant le coup d'envoi, seul l'arbitre a autorité pour prendre une décision après consultation du délégué principal qui aura recueilli l'avis des représentants des deux clubs et du Stadium Manager du club visité.
Le jour du match, la décision du délégué ou de l'arbitre doit être communiquée à la LFP ainsi qu'aux dirigeants des deux clubs concernés dans les plus brefs délais.
Le respect par le club de la procédure décrite ci-avant de même que la décision prise par les délégués ou l'arbitre de remettre le match ne préjugent en rien des sanctions qui pourraient être prononcées en application de l'article 505 du présent Règlement.
Il ne peut être joué de match amical en remplacement du match officiel.

Article 547. - PROCÉDURE EN CAS **D'INTEMPÉRIES**

En cas d'intempéries (orages, chutes de neige, brouillard, brume, etc) au cours d'une rencontre, l'arbitre peut interrompre provisoirement la rencontre avec un maximum cumulé de 45 minutes ou l'arrêter définitivement.
En cas de brouillard ou brume, un match ne pourra avoir lieu où se poursuivre que dans la mesure où la vision de celui-ci par tous les spectateurs reste suffisante.
Si le brouillard est présent avant le coup d'envoi, l'arbitre, le délégué principal et un représentant de chaque club se rendront dans les gradins situés dans l'un des angles du stade (en bas ou en haut selon le nombre de spectateurs s'y trouvant).
L'arbitre et le délégué principal, d'un commun accord, jugeront si les spectateurs ont une vision correcte de l'aire de jeu et plus principalement de la surface de but opposée.
Dans l'affirmative l'arbitre donnera le coup d'envoi. Dans la négative, ils jugeront si le match peut être retardé (cas de brouillard non persistant : au maximum 45 minutes) ou s'il doit être reporté.
Si le brouillard survient en cours de partie, seul le délégué principal et un représentant de chaque club se rendront dans les gradins précités et agiront de même.
Dans le cas où le délégué principal jugera que le match peut se poursuivre, il reviendra sur le terrain pour y reprendre sa place sans autre intervention.
Dans le cas contraire, il reviendra sur le terrain et appellera l'arbitre au premier arrêt de jeu pour lui faire part de ses conclusions.
L'arbitre fera alors application du premier alinéa. Dans tous les cas, si le coup d'envoi de la seconde période de jeu du match n'a pas été donné, il sera fait application des dispositions visées à l'article 548 concernant le report éventuel de celui-ci au lendemain en diurne ou en nocturne.

Article 548. - CONDITIONS **DE REPORT D'UN MATCH REMIS OU ARRÊTÉ POUR INTEMPÉRIES**

Lorsque le match est remis ou arrêté définitivement en première période ou à la mi-temps pour cause d'intempéries, il est joué ou rejoué le lendemain (hors conditions extrêmes) à une heure librement consentie par les deux clubs en présence de l'arbitre et du délégué principal. A défaut d'entente, l'horaire est fixé par le délégué après consultation de l'arbitre.
La même procédure que celle visée à l'article 546 du présent Règlement est appliquée pour apprécier la praticabilité du terrain et la disponibilité des installations.
La présentation d'une interdiction de terrain par le propriétaire ne peut s'opposer à l'application du règlement sportif.
Cette disposition ne s'applique pas si une rencontre de championnat, de Coupe de France d'une compétition européenne est prévue par le calendrier, pour l'un au moins des deux clubs en présence, dans les deux jours suivants celui au cours duquel la rencontre ainsi remise devait se dérouler.
Si l'arrêt définitif d'une rencontre a lieu après la mi-temps, celle-ci est rejouée à une date que fixe la Commission des Compétitions (les conditions de frais de déplacement de l'équipe visiteuse et des officiels font l'objet d'une décision de la Ligue de Football Professionnel).

Article 549. - PROCÉDURE EN CAS D'INCIDENTS DE MATCH

Un match peut être interrompu, à plusieurs reprises, par l'arbitre, pour une durée indéterminée, en raison d'incidents graves pouvant entraîner ou non un retour des joueurs et de l'équipe arbitrale aux vestiaires. Le match ne peut reprendre que si les incidents graves ont cessé.
Si la ou les interruptions de match ont manifestement été inefficaces, l'arbitre doit, en dernier ressort, après consultation des délégués de la rencontre et des représentants des autorités publiques, arrêter définitivement le match.
De tels incidents relèvent de la compétence de la Commission de Discipline de la LFP.
Toute décision de la Commission de Discipline est renvoyée pour enregistrement à la Commission des Compétitions.

Article 550. - PROCÉDURE EN CAS DE PANNE DES INSTALLATIONS ÉLECTRIQUES

Lorsqu'une panne ou plusieurs pannes des installations d'éclairage entraînent le retard du coup d'envoi ou une ou plusieurs interruptions d'une rencontre, d'une durée cumulée de plus de quarante-cinq minutes, l'arbitre doit définitivement arrêter celle-ci, la Commission des Compétitions ayant alors à statuer sur cet incident.
Le club visité doit assurer la présence obligatoire sur le terrain d'un technicien habilité en installations d'électricité, capable d'intervenir immédiatement. Il doit être dûment mandaté par le propriétaire de l'installation et, le cas échéant, par la société titulaire du contrat d'entretien. Pour toute panne ou ensemble de pannes, la responsabilité du club organisateur est engagée, sauf à lui de démontrer l'existence de circonstances exceptionnelles.
Ces dispositions ne sont pas applicables aux rencontres se déroulant dans un stade autre que celui d'un des deux clubs en présence.

Article 551. - INDÉMNISATION ET REMBOURSEMENT DES FRAIS DE DÉPLACEMENT EN CAS DE CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

1 - Modalités de remboursement de l'équipe visiteuse
Lorsqu'un match est reporté dans les 72H précédant le coup d'envoi de la rencontre ou s'il n'a pas pu se jouer, après constat de la Commission des Compétitions de l'existence de circonstances exceptionnelles il sera procédé à l'indemnisation de l'équipe visiteuse par la LFP.
L'indemnité allouée à l'équipe visiteuse comprend le remboursement du transport d'un groupe de 30 personnes en Ligue 1 Uber Eats et 28 personnes en Ligue 2 BKT avec les frais de séjour dans la limite de 24 heures.
Cette indemnisation lorsqu'un match est joué le lendemain correspond au surcoût d'hébergement.
Le remboursement de ces frais interviendra après examen par la Commission des Compétitions des factures acquittées qui lui sont adressées.
2 - Modalités de remboursement des supporters de l'équipe visiteuse
Lorsqu'un match est reporté le jour de la rencontre, après constat de la Commission des Compétitions de l'existence de circonstances exceptionnelles, il sera procédé à l'indemnisation du club visiteur par la LFP pour prendre en charge le déplacement de ses supporters, dans la limite d'un forfait maximum de 5 000 €.
Le remboursement de ces frais interviendra uniquement pour un déplacement organisé et encadré par le club visiteur ainsi que sur présentation de factures acquittées, appréciées par la Commission des Compétitions. Il revient à l'équipe visiteuse de reverser cette indemnisation aux supporters concernés.

Article 552. - MATCHS À HUIS CLOS

1. Lors d'un match à huis clos sont admis dans l'enceinte du stade : l'arbitre et ses juges assistants, les délégués officiels désignés, dix-huit joueurs maximum pour les équipes de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT quelle que soit la compétition organisée par la LFP ainsi que les officiels accrédités répertoriés ci-dessous.
Par officiels, il faut entendre :

- les dirigeants des 2 clubs, accrédités et enregistrés auprès de la LFP comme dirigeants du club habilités à voter au nom du club lors des réunions des instances de la LFP,
- les accompagnateurs authentifiés par les listes validées par les services de la LFP (commissaires),
- les personnes désignées par les instances du football (arbitres, délégués, ainsi que leurs observateurs et contrôleurs éventuels).

Sont admis également :

- toute personne réglementairement admise sur le banc de touche ou sur le banc additionnel,
- le personnel composant le dispositif santé-secours dédié aux joueurs et officiels (médecin urgentiste, infirmiers-ères, secouristes, ambulanciers),
- les journalistes dûment accrédités,
- les techniciens assurant la retransmission télévisée,
- les ramasseurs de balle encadrés par un seul dirigeant,
- le personnel nécessaire à l'organisation et au bon déroulement du match (sûreté et sécurité, maintenance technique, nettoyage, entretien pelouse, etc).

- Les listes nominatives (nom, prénom, qualité) des personnes sur le banc de touche ainsi que des dirigeants des clubs visité et visiteur doivent être soumises à l'approbation des services de la LFP qui les communiqueront au Délégué Principal de la rencontre après les avoir validées. Ces personnes devront toutes être accréditées.

Les services de la LFP auront la possibilité d'accepter sur demande écrite de l'un ou de l'autre des clubs, lorsque des circonstances particulières l'exigent, certaines personnes dont les fonctions n'ont pas été visées dans la liste précitée.
En cas de non-respect des prescriptions ci-dessus, le match ne peut se dérouler et peut être donné perdu par forfait au club fautif.
2. Un club recevant ne peut de sa propre initiative décider de la tenue d'un match à huis clos.
En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus, la Commission des Compétitions a la possibilité, en application de l'article 411, de saisir la Commission de Discipline pour que soit fait application des sanctions prévues à l'article 4 de l'annexe 2 des Règlements Généraux de la FFF.

Article 553. - MATCHS SUR TERRAIN NEUTRE

Le choix d'un terrain neutre relève de la compétence des services de la LFP. Sauf cas particuliers dûment justifiés, les rencontres ne devront pas se dérouler sur un terrain de la ligue régionale ou d'une ligue limitrophe du club réputé visité.
Le club visité doit étendre ses garanties d'assurance pour ledit match. Cette extension concerne d'une part sa responsabilité civile organisateur et vise d'autre part à l'assurer contre les dommages causés aux équipements du stade.
Pour ces rencontres, la LFP attribuera au club censé recevoir un contingent exceptionnel de titres d'entrée dans la limite du nombre de places disponibles dans le stade désigné pour accueillir le match.
Tout porteur de titre d'accès défini à l'article 563 du présent Règlement doit s'en procurer un nouveau afin de pouvoir accéder à l'enceinte du stade dans lequel se déroule le match.
Le club organisateur recevra pour son usage :

- 100 invitations pour un match Ligue 2 BKT,
- 200 invitations pour un match de Ligue 1 Uber Eats.

Sauf dispositions particulières (ex : grande cause nationale), les rencontres disputées sur terrain neutre ne pourront pas donner lieu à prélèvement de surtaxe pour cause locale, journée des ligues, etc.
Toutes les autorisations délivrées par la Commission des Compétitions pour des animations seront automatiquement suspendues.

CHAPITRE 5 : RÉSERVES ET RÉCLAMATIONS

Article 554. - SAISINE DE LA LFP POUR RÉCLAMATION

La Ligue de Football Professionnel est saisie directement de toutes les réclamations concernant les matchs de Championnat.

Article 555. – RÉCLAMATIONS SUR LA RÉGULARITÉ DU TERRAIN

Les réclamations sur la régularité du terrain, à l'exclusion de la hauteur de la pelouse, doivent être présentées à l'arbitre dès son arrivée et au plus tard 45 minutes avant l'heure fixée pour le début du match.

Article 556. - CONTESTATION DE LA QUALIFICATION ET/OU DE LA PARTICIPATION DES JOUEURS

1/ La qualification et/ou la participation des joueurs peut être contestée :

- soit avant la rencontre, en formulant des réserves dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 557 ;
- soit au cours de la rencontre, en formulant des réserves dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 558, si un joueur non inscrit sur la feuille de match entre en cours de partie ;
- soit après la rencontre, en formulant une réclamation auprès de la Commission des Compétitions, dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 560.

Les réserves sont confirmées dans les deux jours ouvrables suivant le match, par lettre recommandée ou télécopie obligatoirement avec en-tête du club, adressée à la Commission des Compétitions de la Ligue de Football Professionnel.
À la demande de la Commission compétente, le club à l'origine de la procédure devra être en mesure de produire un accusé de réception de son envoi.
Le non-respect des formalités relatives à la formulation des réserves et à leur confirmation entraîne leur irrecevabilité.
En cas de match perdu par pénalité prononcé dans le cadre d'une des procédures susvisées, le club adverse bénéficie des points correspondant au gain du match selon les modalités prévues à l'article 518 bis du présent Règlement, sauf en cas de réclamation formulée dans les conditions de l'article 560.
2/ Par ailleurs, même en cas de réserves ou de réclamation, l'évocation par la Ligue de Football Professionnel est toujours possible et prévaut, avant l'homologation d'un match, en cas :

- de fraude sur l'identité d'un joueur ;

- de falsification ou de dissimulation au sens de l'article 207 des Règlements Généraux de la FFF ;
- d'inscription sur la feuille de match, en tant que joueur, d'un licencié suspendu ou d'un joueur non licencié.

Le club adverse est informé par la Ligue de Football Professionnel et il peut formuler ses observations dans le délai qui lui est imparti.
Dans les cas ci-dessus, et indépendamment d'autres sanctions applicables, la sanction est le match perdu par pénalité et le club adverse bénéficie des points correspondant au gain du match selon les modalités prévues à l'article 518 bis du présent Règlement.
3/ Après avis, le cas échéant, d'une Commission fédérale compétente, les contestations ou évocations mentionnées aux paragraphes 1 et 2 du présent article relèvent :

1. de la compétence de la Commission Juridique pour les contestations relatives à l'application du Règlement Administratif de la LFP,
1. de la compétence de la Commission des Compétitions pour les contestations relatives à l'application du Règlement des Compétitions,

La Commission des Compétitions les transmet donc, si nécessaire, à la commission compétente pour examen.

Article 557. - **RÉSERVES D'AVANT**-MATCH

En cas de contestation, avant la rencontre, de la qualification et/ou de la participation des joueurs, des réserves nominales doivent être formulées par écrit, sur la feuille de match, avant la rencontre.
Les réserves sont formulées par le capitaine, ou un représentant du club mais signées par le capitaine réclamant.
Ces réserves sont communiquées au capitaine adverse qui les contresignera avec lui.
Lorsque les réserves visant la participation des joueurs sont portées sur la totalité des joueurs constituant l'équipe, inscrits sur la feuille de match, celles-ci peuvent être posées sur « l'ensemble de l'équipe » sans mentionner la totalité des noms.
Les réserves doivent être motivées, c'est-à-dire mentionner le grief précis opposé à l'adversaire, le simple rappel d'articles de Règlements ne constituant pas une motivation suffisante.

Article 558. - **RÉSERVES CONCERNANT L'ENTRÉE D'UN JOUEUR**

Si l'arbitre n'a pu s'assurer de la qualité de licencié d'un ou plusieurs joueurs dans les conditions de l'article 536.1, les réserves sur leur qualification ou leur participation pourront être simplement nominales sauf si elles visent une infraction à l'article 151 des Règlements Généraux de la FFF.
Lorsque l'arbitre n'a pu s'assurer de la qualité de licencié de tous les joueurs d'une équipe participant au match, dans les conditions de l'article 536.1, les réserves peuvent ne pas être nominales, ni motivées.
Si un joueur non inscrit sur la feuille de match entre en cours de partie, des réserves verbales sur sa qualification ou sa participation peuvent être formulées immédiatement auprès de l'arbitre, qui appelle le capitaine de l'équipe adverse et l'un des arbitres-assistants pour en prendre acte.
Ces réserves doivent être motivées, sauf s'il s'agit d'un joueur ne présentant pas de licence, pour lequel l'arbitre n'a pu s'assurer de sa qualité de licencié, dans les conditions de l'article 536.1.
Elles sont ensuite inscrites sur la feuille de match à la mi-temps ou après le match, par le capitaine réclamant. Le délégué en donne connaissance au capitaine de l'équipe adverse et les contresigne avec lui.

Article 559. - RÉSERVES TECHNIQUES

Une réserve sur des questions techniques n'est recevable qu'à la condition d'être formulée à l'arbitre par le capitaine plaignant à l'arrêt de jeu qui est la conséquence de la décision contestée. Si la réserve concerne un fait sur lequel l'arbitre n'est pas intervenu, elle doit être formulée dès le premier arrêt de jeu. Dans tous les autres cas, l'arbitre appelle le capitaine de l'équipe adverse et l'un des arbitres assistants pour en prendre acte.
À l'issue du match, l'arbitre inscrit la réserve sur la feuille de match et la fait contresigner par le capitaine réclamant, le capitaine de l'équipe adverse et l'arbitre assistant intéressé.
La réserve technique est ensuite enregistrée par le délégué principal. La faute technique n'est retenue que si la commission compétente juge qu'elle a une incidence sur le résultat final de la rencontre (cf. article 146 des Règlements Généraux).
Pour suivre son cours, cette réserve doit être transformée en une réclamation envoyée, dans les 48 heures, par lettre recommandée au siège de la Ligue de Football Professionnel accompagnée d'une somme de 76 €.
La Ligue de Football Professionnel transmet, pour décision, le dossier à la Commission fédérale des Arbitres de la FFF.
Cette dernière ordonne l'homologation du résultat ou décide que le match est à rejouer.

Article 560. - RÉCLAMATION

La mise en cause de la qualification et/ou de la participation exclusivement des joueurs peut, même s'il n'a pas été formulé de réserves préalables sur la feuille de match, intervenir par la voie d'une réclamation formulée, uniquement par les clubs participant à la rencontre, dans les conditions de forme et de délai pour la confirmation des réserves.
Cette réclamation doit être nominale et motivée, au sens des dispositions prévues, pour les réserves, par l'article 557.
Le non-respect des formalités relatives à la formulation et au dépôt de la réclamation entraîne son irrecevabilité.

Si la réclamation est recevable, le club adverse en reçoit communication par la LFP, et il peut, s'il le souhaite, formuler ses observations dans le délai qui lui est imparti.
En cas d'infraction à l'une des dispositions concernant la qualification et/ ou la participation d'un joueur, et indépendamment d'autres éventuelles sanctions applicables :

- Le club fautif a match perdu par pénalité mais le club réclamant ne bénéficie pas des points correspondant au gain du match. Il conserve alors le bénéfice des points acquis et des buts marqués lors de la rencontre ;
- Les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés ;
- S'il s'agit d'une rencontre qui devait obligatoirement fournir un vainqueur, c'est le club réclamant qui est déclaré vainqueur.

TITRE 3
billetterie

03

CHAPITRE 1 : OBLIGATION DES CLUBS

Article 561. - OUTILS LOGICIELS

Les logiciels de gestion et de distribution de billetterie et de contrôle des entrées utilisés par les clubs de football professionnels doivent être conformes aux dispositions du Cahier des Charges fourni en annexe de l'arrêté du 5 octobre 2007 relatif aux conditions d'utilisation des systèmes informatisés de billetterie par les exploitants de salles de spectacles ou les organisateurs de réunions sportives.

Article 562. - SUPPORTS DE BILLETTERIE

Dans le cadre de leur participation aux championnats de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, les clubs prennent en charge la création de leurs stocks de supports vierges de billetterie (billets, cartes d'abonnement…) auprès de fournisseurs spécialisés.
Les visuels recto et verso de ces supports doivent être conformes aux dispositions de la Charte graphique Ligue 1 Uber Eats ou Ligue 2 BKT rédigée et transmise par la LFP aux clubs avant le début de la saison.
Concernant les supports des titres d'accès de type billet au match (thermique et électronique), il est recommandé d'y faire apparaître les principales conditions générales de vente ainsi qu'un plan géographique du stade.
L'ensemble de ces supports doit être sécurisé contre les tentatives de falsification.

CHAPITRE 2 : **TITRE D'ACCÈS**

Article 563. - **DÉFINITION DU TITRE D'ACCÈS**

Toute personne qui prétend accéder à l'enceinte d'un stade dans lequel se déroule un match d'une des compétitions organisées par la Ligue de Football Professionnel doit être munie d'un titre d'accès valide pour ce match.

1. Accès « Spectateurs »

Pour les spectateurs, ces titres d'accès sont de type billet au match ou carte d'abonnement, ils donnent droit à une place en tribune. Ils sont distribués par le club, ses réseaux de distribution ou la Ligue de Football Professionnel.
Chaque club fixe les Conditions générales de vente encadrant la commercialisation de ses titres d'accès de type billet ou carte d'abonnement et en assure la publicité auprès de ses clients.
Les titres d'accès de type carte d'abonnement doivent faire l'objet d'une vente nominative, chaque carte doit être personnalisée, les Conditions générales de vente en fixent les conditions d'utilisation, notamment en ce qui concerne la cessibilité, lorsque celle-ci est permise. Avant chaque vente de carte d'abonnement, le client devra déclarer avoir pris connaissance et accepté les Conditions générales de vente.

- Accès « Organisation »

Pour les participants à l'organisation du match, ces titres d'accès sont de type accréditation ou badge tels que définis chaque saison dans la procédure accréditation LFP. Ils ne donnent pas droit à une place en tribune, ils sont distribués par le club ou la Ligue de Football Professionnel.
Toute personne titulaire d'une accréditation délivrée par la Ligue de Football Professionnel doit pouvoir entrer dans l'enceinte et circuler librement dans le respect du zoning figurant sur son accréditation.
Chaque club doit nommer un Référent Accréditations en interne. Celui-ci sera le point de contact concernant les accréditations délivrées par la Ligue de Football Professionnel entre cette dernière et le club.
Tout membre salarié ou bénévole d'un club doit, pour obtenir une accréditation ou un badge lui donnant accès à l'aire de jeu ou à la zone vestiaire, être licencié.
La détention d'un titre d'accès implique l'adhésion au Règlement intérieur du stade.

Article 564. - VALEUR FACIALE DES TITRES D'ACCÈS

La valeur faciale, c'est à dire le prix affiché de chaque titre d'accès payant correspond, dans tous les cas de figure, en prévente comme lors de la vente le soir du match, au prix total payé par le client, frais de location inclus.
Tous les billets payants doivent porter le libellé du tarif appliqué, les invitations et billets gratuits doivent porter la mention de gratuité.
Ces dispositions s'appliquent à toutes les billetteries mises en œuvre dans le cadre des matchs des compétitions organisées par la Ligue de Football Professionnel.

CHAPITRE 3 : MODALITÉS DE VENTE DES PLACES AUX CLUBS VISITEURS

Article 565. - MODALITÉS DE VENTE DES PLACES AUX CLUBS VISITEURS (1)

Le tarif des places réservées aux supporters visiteurs représentant 5% de la capacité du stade avec un maximum de 1 000 places (tel que défini à l'article 511) est fixé à 10 € TTC en Ligue 1 Uber Eats et à 5 € TTC en Ligue 2 BKT.
La commande de billets de l'espace visiteur doit être passée par le club visiteur au club visité au plus tard 10 jours calendaires après la programmation de l'intégralité de la journée considérée.
Dans l'hypothèse où une décision des autorités publiques ou des instances sportives viendrait modifier le nombre de supporters visiteurs autorisés à se déplacer sur cette rencontre postérieurement à la commande de billets par le club visiteur, le club visité devra rembourser au club visiteur les sommes relatives à ces billets non utilisés et pourrait demander l'application du 1. ci-dessous.
Le club visiteur organise la distribution de ces billets auprès de ses supporters.
Sous réserve de validation préalable de la modularité de l'espace visiteur tel que spécifié à l'article 511 et des modalités générales de commercialisation et de la sécurisation de chaque rencontre considérée par la Commission Infrastructures Stades :

1. les places restantes peuvent être commercialisées par le club visité ;

- en cas d'accord entre les deux clubs, il pourra être envisagé d'augmenter ce quota des places réservées aux supporters visiteurs.

Les différends portant sur l'application de cet article sont tranchés par la Commission des Compétitions.
En cas de non-respect des dispositions prévues ci-dessus, la Commission des Compétitions a la possibilité de saisir la Commission de Discipline pour que soit fait application des sanctions prévues à l'article 4 de l'annexe 2 des Règlements Généraux de la FFF.

Article 566. - MODALITÉS DE VENTE DES PLACES AUX CLUBS VISITEURS (2)

De plus, un minimum de 100 places payantes de première catégorie est réservé au club visiteur.
Les réservations pour l'ensemble de ces places accompagnées du paiement correspondant doivent être parvenues au club visité au plus tard 10 jours avant la date du match. Au-delà de cette date, les places restent à la disposition du club visité.

CHAPITRE 4 : INVITATIONS

Article 567. - INVITATIONS DES OFFICIELS

Sur chaque match des compétitions organisées par la Ligue de Football Professionnel, le club visité met à disposition des « officiels » : arbitres, délégués et observateurs un quota de 2 invitations par personne correspondant à des places assises de première catégorie dans le stade.

Article 568. - INVITATIONS LFP

Sur chaque match des compétitions organisées par la Ligue de Football Professionnel, le club visité met à disposition de la Ligue de Football Professionnel, un contingent d'invitations situées entre les deux lignes des 16 mètres qui varie selon la compétition.
Ce contingent couvre l'ensemble des demandes émanant des partenaires titre Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT, des autres contrats commerciaux nationaux, de la Fédération Française de Football, et de la LFP (Présidence, Direction Générale, Membres du Conseil d'Administration, Membres des commissions et salariés).
Ce contingent varie selon la compétition. En cas de match disputé avec une jauge de spectateurs réduite à cause de la mise en application de mesures sanitaires, le contingent d'invitations LFP sera proportionnelle à la jauge du match concerné.

- Championnat de Ligue 1 Uber Eats

Sur chaque match, le club visité met à la disposition de la Ligue de Football Professionnel un contingent de 80 invitations dont 6 réservées par le club à la LFP jusqu'à J-1.

Ce quota pourra être porté à 100 places sur un maximum de quatre matchs par saison et par club.
À cela s'ajoute un contingent de 36 places avec prestation par saison et par club avec prestation comprenant a minima cocktail avant-match, mi-temps et fin de match, dans la limite de 10 places par match.
La liste des matchs concernés sera transmise par le pôle partenariat de la LFP à l'ensemble des clubs a minima six semaines avant la date du match concerné.

- Championnat de Ligue 2 BKT

Sur chaque match, le club visité met à la disposition de la Ligue de Football Professionnel un contingent de 60 invitations dont 6 réservées par le club à la LFP jusqu'à J-1.
À cela s'ajoute un contingent de 6 places avec prestation par saison et par club comprenant a minima cocktail avant-match, mi-temps et fin de match.
La liste des matchs concernés sera transmise par le pôle partenariats de la LFP à l'ensemble des clubs a minima six semaines avant la date du match concerné.

Article 569. - INVITATIONS HORS SECTEUR VISITEUR

Sur chaque match des compétitions organisées par la Ligue de Football Professionnel, le club visité met à disposition du club visiteur un contingent d'invitations.
Ce contingent varie selon la compétition.

- Championnat de Ligue 1 Uber Eats

Le club visité met à disposition du club visiteur 80 invitations groupées en un seul bloc auxquelles s'ajoutent 10 invitations situées en tribune officielle.

- Championnat de Ligue 2 BKT

Le club visité met à disposition du club visiteur 40 invitations groupées en un seul bloc auxquelles s'ajoutent 10 invitations situées en tribune officielle.

CHAPITRE 5 : RECETTES ET FEUILLES DE RECETTES

Article 570. - RECETTE

L'intégralité des recettes de billetterie perçues sur chaque match de Championnat de Ligue 1 Uber Eats ou de Ligue 2 BKT revient au club visité déduction faite des éventuels suppléments (journée de Ligue...) et de la taxe sur la valeur ajoutée.
À l'exception des quotas de places définis aux articles 567, 568 et 569 du présent Règlement, le club visité dispose à sa convenance des places restantes pour ses besoins de commercialisation.

Article 571. - FEUILLE DE RECETTE

A l'issue de chaque match, le club visité établit un document de référence, la feuille de recette, récapitulant les quantités de places vendues ou délivrées gratuitement ventilées par tarif, ainsi que les quantités d'abonnements vendus ou délivrés gratuitement sur la compétition en cours.
Ce document doit fait apparaître l'affluence totale, la recette brute et la recette nette du match et distinguer par des sous totaux le nombre de places et la recette générée pour chaque taux de TVA : 5,5%, 10%, 20%.
En complément de la feuille de recette, le club fournira le montant HT de la part « catering » des places Loges et Hospitalités au match et en abonnement.
Pour permettre à la LFP de proposer un observatoire des affluences au lendemain de chaque journée de championnat, les clubs doivent faire parvenir la feuille de recette, accompagnée du taux de no-show et de la recette catering, au pôle BtoC de la Ligue de Football Professionnel dans les 12 heures suivant la fin de chaque match. Cette feuille de recette, ce taux de no-show et cette recette catering pourront éventuellement être actualisés et renvoyés au pôle BtoC au plus tard dans les 5 jours ouvrables suivant la rencontre sous peine de se voir infliger une amende de cinquante (50) euros par jour de retard par la Commission des Compétitions sur information du pôle BtoC de la LFP.
Une feuille de recette type pour les matchs de championnat est disponible auprès de la LFP.
Il est entendu que les informations collectées par la LFP sont de nature confidentielle.

Article 572. - DÉFICIT

Aucune responsabilité ne peut être imputée à la Ligue de Football Professionnel s'agissant des déficits qui pourraient résulter des matchs des championnats de France.

TITRE 4
equipements

CHAPITRE 1 : PRINCIPES GENERAUX

Article 573. - CHAMP D'APPLICATION

L'utilisation, par les clubs, des jeux d'équipements sportifs doit s'effectuer en conformité avec le présent Règlement et les dispositions de l'IFAB (International Football Association Board) concernant les lois du jeu.
La présente réglementation régit les conditions d'autorisation des équipements vestimentaires portés par les joueurs de champ, les gardiens de but ainsi que toute autre personne présente sur le terrain de jeu et la zone technique.
Les dispositions du présent Règlement ne s'appliquent pas aux chaussures de football.
L'utilisation de tout équipement non autorisé par le présent Règlement est strictement interdite.
Toute infraction au présent Règlement sera passible d'une amende fixée, selon le degré de l'infraction initiale, à 15 000 € maximum par infraction et pourra entraîner l'interdiction du port des équipements en cause, jusqu'à régularisation de la situation par le club.

Article 574. - DÉFINITIONS DES JEUX D'ÉQUIPEMENT

Un jeu d'équipement comprend un maillot, un short et/ou pantalon et des chaussettes.
Le jeu n° 1 est utilisé uniquement pour les matchs à domicile.
Les jeux n° 2, 3 et 4 ne sont utilisés que pour les matchs à l'extérieur.
Ainsi le jeu n° 2 est prioritairement utilisé pour les équipes qui se déplacent.
Quant aux couleurs du jeu n° 3, utilisé en deuxième choix pour les matchs à l'extérieur, elles doivent être non seulement différentes de celles du jeu n° 2 mais contrastées.
Le jeu n° 4 est un troisième choix pour les matchs à l'extérieur.
Toutefois si les combinaisons évoquées ci-dessus ne sont pas possibles ou à la demande du club, le jeu n°1 peut être utilisé aussi bien à domicile qu'à l'extérieur, si le contraste avec le jeu d'équipement de l'adversaire le permet.
Aucun élément (maillot, short et chaussettes) de la tenue portée par les joueurs de champ ne doit comporter plus de quatre (4) couleurs. Cette disposition ne s'applique pas aux couleurs utilisées pour les marquages officiels et publicitaires.
Si trois (3) couleurs ou davantage sont utilisées, l'une d'elles doit dominer nettement sur la surface de l'élément, les trois autres devant être perçues comme des couleurs secondaires.
Les sous-vêtements éventuellement portés sous le maillot et le short doivent être respectivement de la même couleur dominante que les manches du maillot et les jambes du short.
Les sur-chaussettes (chaussettes courtes portées par-dessus les chaussettes du jeu d'équipement) sont autorisées mais doivent être de couleur identique aux chaussettes du jeu d'équipement porté.
Les couleurs portées par le gardien (maillot, short ou pantalon, chaussettes) doivent se distinguer nettement de celles portées par les joueurs de champ.

CHAPITRE 2 : MARQUAGES

Article 575. - MARQUAGES

1. Marquages

Tout marquage illégal (tabac, alcool...) ainsi que tout slogan à caractère racial, politique, religieux, personnel, ou contraire aux bonnes mœurs et à l'éthique sont interdits. Si un marquage n'est pas apposé en langue française, le club devra fournir aux services de la LFP une traduction en français au plus tard 10 jours avant son utilisation.
Les marquages ne doivent pas, d'une manière générale, avoir d'effets gênants pour les joueurs, arbitres et spectateurs.

- Marquages officiels

On entend par marquages officiels le badge de la compétition et le badge « Champion » pour le champion de France de Ligue 1 Uber Eats.
Le badge de la compétition ou le badge « Champion » doit obligatoirement figurer sur la manche droite des maillots des joueurs.

Celui-ci doit être apposé sur la face extérieure de la manche, à mi-distance entre l'épaule et le coude. En aucun cas les identifications du fabricant (logo, emblème, sigle, nom) ne devront entraîner une modification du positionnement du badge officiel.
Pour des raisons de propriété industrielle et de droits d'exploitation, les marquages officiels sont exclusivement disponibles auprès de la/les société(s) approuvée(s) par la LFP pour fournir le badge officiel de la compétition.

Article 576. - NUMÉROS ET NOMS

Numéros
Un numéro doit figurer sur le dos du maillot, au centre. D'une hauteur de 20 cm, il doit être lisible selon le principe de l'utilisation de couleurs contrastées : un numéro de couleur claire sur un maillot foncé ou un numéro de couleur foncée sur un maillot clair.
Le ou les chiffres composant le numéro doivent être apposés dans une zone exempte de tout autre élément de design (exemple : rayures) et doit comporter si nécessaire un fond de couleur unie.
Un numéro doit également figurer sur le devant droit du short. Ce numéro doit mesurer 10 cm de hauteur et doit être lisible, sur le même principe que le numéro au dos du maillot.
Un numéro peut figurer sur chaque chaussette si sa superficie n'excède pas 50 cm^2.
Le numéro apposé sur le maillot, le short et les chaussettes est le même sur chaque support.
Les joueurs susceptibles de jouer en équipe première se voient attribuer un numéro à l'année.
Chaque club de Ligue 1 Uber Eats et Ligue 2 BKT doit établir la liste d'affectation des numéros sur isyFoot 72 heures avant le début de la compétition.
Cette liste ne peut excéder 30 noms, le numéro 30 est donc le dernier de la liste qui peut être complétée et mise à jour à chaque mouvement dans le club.
Si un club justifie employer plus de 30 joueurs sous contrat professionnel, la Commission des Compétitions peut accorder une dérogation à l'alinéa précédent.
Les numérotations fantaisistes sont interdites (exemple : 45 - 82). Les numéros 1, 16 et 30 sont exclusivement et obligatoirement réservés aux gardiens de but. En dernier ressort, le numéro 40 peut être attribué.
Toutes les équipes doivent disposer d'un maillot numéroté 33, non attribué à un joueur et réservé aux remplacements de dernière heure.
La typographie du numéro est la propriété exclusive de la LFP. Les clubs sont tenus de s'approvisionner exclusivement auprès de fournisseurs licenciés par la LFP.
Le numéro doit être accompagné d'un liseré (intérieur ou extérieur) choisi parmi les options prévues dans la Charte Marquages Officiels de la LFP (le choix de la couleur du centre du numéro et de celle du liseré appartient à chaque club, étant entendu que ces couleurs doivent nettement contraster des couleurs du jeu d'équipement concerné).
Le symbole du championnat, Ligue 1 Uber Eats ou Ligue 2 BKT, figure obligatoirement en bas et au centre de chaque numéro du maillot. Deux possibilités existent :

- le symbole est réalisé en défonce,
- le symbole est de la même couleur que le liseré, sauf dérogation expresse de la Commission des Compétitions.

Tout motif à l'intérieur du numéro est interdit, sauf dérogation expresse de la Commission des Compétitions, dès lors que le motif envisagé n'altère pas l'homogénéité et la lisibilité du marquage pour les arbitres, les acteurs du match et le public.

Noms
Le nom du joueur est obligatoire.
Le nom du joueur doit figurer au dos du maillot, au-dessus du numéro. Sa composition doit être droite, sans courbure.
Le nom du joueur doit correspondre au nom figurant sur la liste des joueurs. Les surnoms et les initiales sont interdits, de même que l'utilisation d'un alphabet non latin, sauf dérogation expresse de la Commission des Compétitions sur un match (exemple : mandarin pour la célébration du Nouvel An chinois). Seuls les noms sous lesquels ils sont reconnus par leur fédération seront validés par les services de la LFP sur la base de documents officiels.
La hauteur réglementaire des lettres est de 6 cm.
La typographie du nom du joueur est la propriété exclusive de la LFP. Les clubs sont tenus de s'approvisionner exclusivement auprès de fournisseurs licenciés par la LFP.
Le nom du joueur peut au choix :

- être borduré (le choix de la couleur du centre du nom et de celle de la bordure appartient à chaque club, étant entendu que ces couleurs doivent être différentes et nettement contraster des couleurs du jeu d'équipement concerné)
- ne pas être borduré (une seule couleur uniforme).

Tout comme pour le marquage des numéros, tout motif à l'intérieur du nom du joueur est interdit, sauf dérogation expresse de la Commission des Compétitions, pour tout motif n'altérant pas la lisibilité et l'homogénéité du marquage pour les arbitres, les acteurs du match et le public.

Article 577. - NUMÉROS ET NOMS

Le club peut utiliser les types d'identification suivants sur les jeux d'équipements :

- le logo ou emblème du club ;
- le nom complet ou abrégé du club ;
- la mascotte officielle du club ;

- le symbole officiel du club.

Seule l'utilisation de ces 4 types d'identification enregistrés en bonne et due forme est autorisée sur les jeux d'équipements.
Ces types d'identification ne doivent présenter ni identification du fabricant, ni publicité des sponsors et ne doivent comporter aucun message commercial.
Les types d'identification du club peuvent figurer une seule fois sur le maillot, sur le short et sur chaque chaussette, sous forme imprimée, tissée ou cousue. La forme des types d'identification du club n'est soumise à aucune restriction. Les types d'identification du club doivent respecter les dimensions et emplacements suivants :

- Maillot : au maximum 100 cm² sur le devant du maillot, à la hauteur de la poitrine,
- Short : au maximum 50 cm² sur le devant de la jambe gauche ou droite,
- Chaussettes : au maximum 50 cm² sur chacune des chaussettes, à un emplacement librement choisi.

Un type d'identification peut également incorporer une représentation correspondant à un ou plusieurs titres nationaux ou internationaux (étoiles, symbole…), et une date anniversaire liée à la création d'un club (date ou âge).
En outre, le nom du club (ou une abréviation de celui-ci), un slogan, une devise ou une légende caractérisant le club peut figurer une seule fois à n'importe quel emplacement sur le devant ou dos du maillot, sur le short et sur chacune des chaussettes. Le graphisme peut être librement choisi et la hauteur des lettres ne doit pas dépasser 5 cm.
Sur l'encolure du maillot peut figurer de surcroît, au choix, un des types d'identification du club, ou l'adresse de son site internet, un slogan, une devise, une légende caractérisant le club, avec des caractères ne dépassant pas 2 cm de hauteur.
En outre, le drapeau national ou régional (ou symbole national ou régional officiel) peut figurer sur le maillot, le short ou les chaussettes, dans les conditions suivantes :

- Maillot : une fois sur le dos, au-dessus du numéro, une fois sur le devant, à la hauteur de la poitrine, et une fois sur chacune des manches, sa surface ne devant pas dépasser 25 cm²,
- Short : une fois sur le devant du short, sa surface ne devant pas dépasser 25 cm²,
- Chaussettes : une fois sur chaque chaussette, sa surface ne devant pas dépasser 25 cm².

Le drapeau national ou régional (ou symbole national ou régional officiel) ne doit présenter ni identification du fabricant, ni publicité de sponsors, ni éléments décoratifs, ni aucun autre élément.
Des informations liées au match comprenant la date de celui-ci, la ville où il sera joué et le nom ou le logo des équipes participantes peuvent être apposées sur le devant du maillot, la surface ainsi exploitée ne devant pas excéder 70 cm².
Le club peut incorporer au maillot et/ou au short l'un de ses types d'identification ou certaines parties de celui-ci, sous forme de motif en jacquard, d'impression ton sur ton ou par embossage. Il n'y a aucune limitation quant au nombre, à la taille et à l'emplacement du type choisi d'identification du club. Le motif en jacquard doit être intégré dans la couleur principale et/ ou dans l'une des couleurs secondaires. Il ne doit ni dominer, ni contenir une couleur contrastante, ni nuire au caractère distinctif de la tenue.

Article 578. - IDENTIFICATION DU FABRICANT

Le fabricant peut utiliser sur l'équipement les cinq (5) types suivants de marques déposées :

- ·le nom ;
- ·le logo (marque figurative) ;
- ·la ligne de produits ;
- ·le logo figuratif (nom + logo) ;
- ·le graphisme.

Les différents types d'identification du fabricant sont autorisés aux emplacements suivants et dans les dimensions suivantes :

- Maillot : l'un des cinq (5) types d'identification du fabricant peut être utilisé une seule fois sur le maillot, sur la poitrine, avec une dimension maximale de 20 cm².
- Short : l'un des cinq types d'identification du fabricant peut être utilisé une seule fois à un emplacement librement choisi sur la jambe droite ou gauche, avec une dimension maximale de 20 cm².
- Chaussettes : l'un des cinq types d'identification du fabricant peut être utilisé une ou deux fois, placé horizontalement entre la cheville et le bord supérieur de chaque chaussette, avec une dimension maximale totale de 20 cm² par bas.

De surcroît, un logo peut être utilisé par le fabricant une fois ou de manière répétitive sur une bande d'une largeur maximale de 8 cm, placée comme suit :

- Maillot : centrée sur le bord inférieur de la manche, ou centrée le long de la couture extérieure de chaque manche, ou centrée le long de la couture extérieure du maillot (entre l'emmanchure et le bas du maillot) ;
- Short : sur le bord inférieur du short, ou centrée le long de la couture extérieure du short.
- Chaussettes : horizontalement sur le bord supérieur de chaque chaussette. Chaque logo qui figure une fois ou de façon répétitive sur une bande ne doit pas dépasser la largeur de la bande sur le maillot, le short et les chaussettes.

En plus de l'identification du club, le fabricant peut incorporer au maillot et/ou au short, sous forme de motif en jacquard, l'un de ses types d'identification. Le type d'identification choisi ne doit pas dépasser 20 cm^2. Il n'y a aucune limitation quant au nombre et à l'emplacement du type choisi d'identification du fabricant. Le motif en jacquard doit être intégré dans la couleur principale et/ou dans l'une des couleurs secondaires. Il ne doit ni dominer, ni nuire au caractère distinctif de l'équipement.
Un label de qualité du fabricant peut figurer une fois sur le côté droit ou gauche du devant ou du dos du maillot et du short. Il ne doit cependant pas

dépasser 10 cm².

Article 579. - PUBLICITÉS

Aucune publicité (marquage au bénéfice d'un associé commercial) ne doit figurer sur les emplacements suivants :

- sur la manche droite du maillot, réservée au badge compétition ;
- sur la jambe avant droite du short, réservée au numéro du joueur.

Une publicité peut figurer dans l'espace du dos du maillot au-dessus du numéro et du nom du joueur sous réserve que ces deux éléments d'identification ne soient pas masqués.
La publicité est autorisée sur la tenue d'échauffement des joueurs.
Les joueurs d'une même équipe (y compris le gardien de but) doivent, au cours d'une même rencontre, porter simultanément les mêmes publicités. Tout changement concernant le contenu de la publicité est considéré comme un changement de sponsor, même si le sponsor reste le même.

Article 580. - PUBLICITÉ DES AUTRES ÉQUIPEMENTS ET DES AUTRES ACTEURS

Le capitaine de chaque équipe doit porter au bras gauche un brassard apparent de couleur unie. Ce brassard ne doit comporter ni publicité, ni identification du fabricant, ni élément de design, ni aucun autre élément, à l'exception de l'inscription « capitaine », d'une abréviation de celle-ci et/ou de l'emblème du club et/ou du logo de la compétition.
Le pantalon thermogène ou les cuissards, peut comporter un type d'identification du fabricant à un emplacement librement choisi de la jambe droite ou gauche, sans dépasser 20 cm².
Les « sur-chaussettes » ne doivent pas comporter de publicité.
Le T-Shirt porté sous le maillot de match peut comporter un type d'identification du club et un maximum de deux types d'identification du fabricant, à un emplacement librement choisi excepté l'encolure, sans dépasser 20 cm².
Chaque gant de gardien peut comporter une fois un type d'identification du fabricant et le nom du joueur.
La casquette du gardien peut comporter un type d'identification du fabricant, sans dépasser 20 cm², et un type d'identification du club, sans dépasser 50 cm².
La publicité est autorisée sur l'équipement porté par les joueurs remplaçants et les personnes présentes sur le banc de touche.
Les chasubles utilisées pour l'échauffement, peuvent comporter de la publicité et un seul type d'identification du fabricant sur chaque face, sans dépasser 50 cm².
Un seul type d'identification du fabricant, sans dépasser 20 cm², est autorisé sur les bracelets en tissu éponge, les bandeaux, les gants (hors gardien) et les foulards.
L'équipement du personnel médical (survêtement ou blouson, sac, trousse à pharmacie, brancard) peut comporter une publicité sur chaque élément. La couleur des équipements portés par les ramasseurs de balles doit être différente des couleurs portées par les deux équipes en présence. Une seule publicité est autorisée sur leur équipement.
L'équipement porté par les accompagnateurs des joueurs, qui doit être une tenue vestimentaire de football, peut comporter de la publicité aux côtés des identifications du club et du fabricant ou un message de fair-play.
La tenue vestimentaire de la mascotte du club peut comporter de la publicité. L'équipement des porteurs de drapeau est défini par la LFP.

Article 581. - ÉQUIPEMENT DES ARBITRES

Le Règlement de l'équipement de la FFF s'applique par analogie à l'équipement porté par l'équipe arbitrale.
Seule la Ligue de Football Professionnel peut conclure des accords concernant la publicité sur l'équipement ou le matériel des arbitres.
Le badge LFP figure sur la manche droite du maillot de l'équipe arbitrale.

CHAPITRE 3 : PROCÉDURES

Article 582. - APPROBATION DES ÉQUIPEMENTS

Pour le 15 juillet de chaque saison, chaque club de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT doit soumettre un assortiment complet de ses jeux d'équipements à l'approbation de la LFP. Pour cela, ils devront lui faire parvenir :

- À l'attention du service compétition de la LFP, un équipement complet (maillot à manche longue, short et chaussettes) pour l'ensemble des jeux de couleurs, comportant les marquages officiels et les publicités.
- À l'attention de la Direction Commerciale France, un visuel couleur par courrier ou voie électronique.

En outre, chaque club est tenu de mettre à disposition gracieusement en amont de la saison cinq maillots de match (taille L ou XL) dédicacés par au moins dix joueurs de l'effectif professionnel qui pourront être utilisés soit pour l'usage interne des diffuseurs et partenaires commerciaux de la compétition

soit pour des jeux concours organisés par la LFP pour la promotion des compétitions. La LFP fera une demande préalable à chaque club et un état précis de la manière dont les maillots auront été utilisés pourra être adressé à chaque club sur simple demande à la Direction Commerciale France.
Des modifications de couleurs des jeux peuvent être apportées en cours de saison. L'assortiment complet du nouveau jeu devra être impérativement adressé à la LFP dans un délai de 10 jours avant sa première utilisation.
Des modifications de publicités pourront être apportées en cours de saison. Tous les éléments nécessaires à leur validation devront impérativement être adressés à la LFP dans un délai de 10 jours avant leur première utilisation.

Article 583. - PROCÉDURE DE DÉSIGNATION DES ÉQUIPEMENTS

On entend par désignation des équipements, l'attribution, par match, des jeux d'équipements aux joueurs de champ et aux gardiens.
Les désignations des équipements, par match, sont établies par les clubs, grâce à un module informatique d'isyFoot, contenant sous forme d'image tous les jeux d'équipements et sont soumises à la validation de la Direction technique de l'Arbitrage, dans la semaine qui précède le match.
Si l'arbitre estime, le jour du match, que les couleurs des deux équipes pourraient prêter à confusion, l'équipe visiteuse doit modifier ses couleurs. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre, le club recevant doit avoir à disposition, avant chaque match, un jeu d'équipement complet (maillot, short et chaussettes) numéroté de 1 à 18 pour les clubs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BKT, sans publicité, d'une couleur différente de la sienne, qu'il prêtera aux joueurs de l'équipe visiteuse charge à cette dernière de le restituer dans les meilleurs délais.
La LFP est chargée du contrôle de ces dispositions ainsi que de l'application des sanctions prévues en cas de non-respect de ces dispositions.
Toute infraction au présent Règlement sera passible d'une amende infligée par la Commission des Compétitions et fixée, selon le degré de l'infraction initiale, à 15 000 € maximum par infraction et pourra entraîner l'interdiction du port des équipements en cause, jusqu'à régularisation de la situation par le club.
En cas de non-respect de l'interdiction (récidive) du port des équipements qui aura été ainsi notifiée, une amende, d'un montant identique à celle infligée en raison de l'infraction initiale, sera applicable, pour chacun des matchs où l'infraction sera renouvelée.

TITRE 5
médical

05

Cf. annexe – Charte du médecin ou statut du médecin de club

Article 584. - SUIVI MÉDICAL DES JOUEURS

Les clubs de Ligue 1 Uber Eats et de Ligue 2 BTK sont tenus d'assurer le suivi médical des joueurs :

- Professionnels : tant sur le plan biologique et cardiologique que traumatologique. Chaque saison, ce suivi s'effectue dans les 2 mois qui suivent l'embauche d'un joueur à son arrivée dans un club ou à chaque nouvelle saison ensuite, avant le début de la première compétition officielle dans laquelle le club est engagé et comprend :
  - deux examens biologiques : un examen entre juin et septembre et un second examen entre janvier et mars de la saison en cours ;
  - un électrocardiogramme de repos ;
  - une échographie cardiaque ;
  - un examen clinique avec interrogatoire et examen physique selon les recommandations de la Société française de médecine de l'exercice du sport ;
  - la recherche indirecte d'un état de surentraînement via un questionnaire élaboré selon les recommandations de la Société française de médecine de l'exercice du sport ;
  - un bilan diététique et des conseils nutritionnels ;
  - un bilan psychologique visant à dépister des difficultés psychopathologiques pouvant être liées à la pratique sportive intensive.

  De plus, les joueurs bénéficient dans les 2 mois qui suivent leur embauche :
  - d'un bilan dentaire et orthodontique ;
  - d'un bilan podologique et pédicure.
- Sous convention de formation : chaque joueur devra faire l'objet d'un bilan d'entrée en centre de formation comprenant :
  - un examen clinique, avec questionnaire de la Société française de médecine de l'exercice du sport et questionnaire de surentraînement ;
  - un bilan cardiaque avec ECG.

Une visite annuelle devra également être réalisée, avant le début de la première compétition officielle dans laquelle le club est engagé, comportant :

- un examen clinique avec questionnaire de la Société française de médecine de l'exercice du sport et questionnaire de surentraînement ;
- un bilan cardiaque avec ECG ;
- un bilan diététique ;
- un bilan psychologique ;
- une échographie cardiaque pour les joueurs âgés de plus de 18 ans.

Ce suivi nécessite l'enregistrement de l'ensemble de ces examens et des blessures (type, temps d'arrêt notamment) tout au long de la saison au sein du dossier médical de chaque joueur professionnel et en centre de formation, celui-ci pouvant être un dossier informatisé ou papier.
Les protocoles sont définis par l'association des médecins des clubs professionnels, en lien avec les groupes d'experts (cardiologie, biologie, traumatologie...) de la Commission médicale fédérale.
La LFP prend en charge la remontée et le traitement des informations anonymes aux fins d'études épidémiologiques vers le médecin fédéral national et est chargée d'assurer le traitement administratif. En cas de non-transmission des données médicales anonymisées, et du non- enregistrement régulier des blessures, le club pourra se voir sanctionner d'une amende par la Commission des Compétitions, après rappel, pouvant aller jusqu'à 20 000 €.

Article 585. - SERVICE MÉDICAL DES ACTEURS DE JEU

Le club visité doit s'assurer la collaboration d'un médecin compétent en réanimation qui reste à la disposition des joueurs et arbitres pendant l'échauffement et la durée de la rencontre. Ce dernier doit se trouver en bordure de terrain de jeu et disposer « d'équipements médicaux d'urgence et de réanimation », notamment d'un défibrillateur, lui permettant d'agir sans perte de temps pour une réanimation immédiate.
En cas de non-respect de ces dispositions, le club pourra se voir sanctionner, par la Commission des Compétitions, d'une amende pouvant aller jusqu'à 20 000 €.

Article 586. - SERVICE MÉDICAL DES SPECTATEURS

Un service médical doit être mis en place à l'attention des spectateurs selon les règles légales en vigueur.

Article 587. - LUTTE CONTRE LE DOPAGE

Les dispositions régissant les contrôles anti-dopage figurant dans les Règlements Généraux de la Fédération Française de Football s'appliquent aux clubs professionnels.
Par application de ces dispositions générales, chaque club professionnel doit avoir suivi une formation des escortes chargées du contrôle anti-dopage dont la liste est affichée dans le vestiaire ad hoc, étant entendu que cette fonction n'est pas compatible avec celle de Directeur Sûreté et Sécurité et celle de commissaire de club.
Le local affecté au contrôle anti-dopage doit être conforme aux normes fixées par le Règlement des terrains et installations de la FFF.
Les clubs sont tenus de transmettre les plannings de la semaine (entraînements et matchs) avec la liste des sportifs absents à l'AFLD dans le cadre de la lutte contre le dopage. La transmission doit se faire chaque semaine avant le vendredi 12h00.
En cas de non-transmission des plannings hebdomadaires d'entraînement et de match ainsi que des joueurs absents, le club pourra se voir sanctionner d'une amende par la Commission des Compétitions, après rappel, pouvant aller jusqu'à 20 000 €.

Article 588. COMMOTION CÉRÉBRALE

Toute commotion cérébrale survenue en match ou à l'entrainement nécessite une prise en charge par le médecin d'équipe ou à défaut par le médecin réanimateur de terrain durant les 3 minutes prévues par le Règlement sur le terrain.
La prise en charge durant les 3 jours qui suivent la commotion est sous la responsabilité du médecin d'équipe. Il est obligatoire qu'un examen d'expertise soit réalisé dans les 72 heures suivant la commotion par un médecin expert neurologue. Le médecin expert neurologue peut faire partie de la liste officielle des médecins experts neurologues de la FFF. La conduite à tenir sera alors précisée par le médecin expert. Une nouvelle et dernière consultation par le médecin expert neurologue doit être réalisée avant la reprise de la compétition.
La réalisation de ces 2 actes doit être transmise par le médecin expert neurologue à la Direction médicale de la FFF.
En cas de non-respect de ces dispositions, le club pourra se voir sanctionner, par la Commission des Compétitions, d'une amende pouvant aller jusqu'à 20 000 €.

Article 589. à 699. - RÉSERVÉS

Les articles 589 à 699 sont réservés.