

# EXTRAIT DU REGLEMENT INTERIEUR DU CLUB

## REGLEMENT INTERIEUR DU CLUB FOOTBALL AMERICAIN "LES TERRIBLES"

Le présent règlement intérieur est établi par le bureau du Comité Directeur en application de l'article 15 des statuts de l'Association. Il est destiné à fixer les divers points non précisés par les statuts et notamment ceux qui ont trait à l'administration interne de l'Association de Football Américain "Les Terribles", et dont l'objet est la pratique et le développement du Football Américain et du Flag Football.

Le présent règlement intérieur s'applique à tous les membres de l'Association. Il pourra être modifié par décision du Comité Directeur. Il est remis à l'ensemble des membres ainsi qu'à chaque nouvel adhérent. Le présent règlement intérieur est par ailleurs affiché dans les locaux de l'Association.

### 1. L'ADHESION

#### Article 1.1

L'adhésion chez les Terribles implique le respect du règlement intérieur du club et des règles qu'il comporte, par respect envers vos dirigeants, vos coéquipiers et vos supporters.

#### Article 1.2

Pour être membre de l'Association Football Américain "Les Terribles", il faut remplir une demande d'adhésion et avoir payé la cotisation indiquée sur le dossier d'inscription, cotisation qui a été fixée par l'assemblée générale. Le non-respect de cette condition entraîne la perte de la qualité de membre.

#### Article 1.3

Le matériel peut être payé en espèces, par chèque Atouts Normandie ou par chèque bancaire à l'ordre suivant : « Les Terribles Football Américain ».

### 3. L'ÉQUIPEMENT

#### Article 3.1

La tenue de match (maillot) appartient au club, elle devra de ce fait être restituée à la fin de chaque rencontre. En cas de perte, le remboursement de la tenue sera exigé au licencié concerné.

#### Article 3.2

Toute location d'équipement (casque, épaulière) sera sujet à une caution. Cette caution sera encaissée si le matériel n'est pas restitué en fin de saison.

#### Article 3.3

##### Football Américain

Lors de toute manifestation sportive, chaque joueur doit se présenter avec un équipement propre et réglementaire défini comme suit :

- un casque de couleur bleu roi (dans la mesure du possible),
- un protège dents de couleur ou noir (les protèges dents noirs doivent obligatoirement être

- attaché à la grille),
- une épaulière,
- un pantalon noir comprenant un ensemble de protections agréées : cuisses, genoux, hanches et coccyx,
- des chaussures munies de crampons moulés ou vissés en plastique dont la longueur ne doit pas excéder 16 millimètres (chaussures de football suffisent, crampons métalliques interdits),
- des chaussettes bleues roi,
- une ceinture noire.

Hormis les chaussettes et chaussures, l'ensemble de ces équipements peut être loué ou vendu par le club.

Le port d'un vêtement sous l'équipement (tee-shirt, tee-shirt de compression...) est obligatoire dans la mesure où l'équipement est loué au club.

#### Flag Football

Lors de toute manifestation sportive, chaque joueur doit se présenter avec un équipement propre et réglementaire défini comme suit :

- un short noir sans poche,
- des chaussures munies de crampons moulés ou vissés en plastique dont la longueur ne doit pas excéder 16 millimètres (chaussures de football suffisent),
- des chaussettes bleues roi.

#### **Article 3.4**

Lors de manifestations sportives officielles le port de strapping ou pansements est à la charge des joueurs. La pharmacie du club ne devant être utilisée que pour soigner sur le moment des blessures ayant eu lieu lors des entraînements ou des matchs.

#### **Article 3.5**

Les bijoux (piercing, etc...) devront être retirés avant chaque match ou entraînement.

## **4. LES ENTRAÎNEMENTS**

#### **Article 4.1**

Les horaires d'entraînement correspondent au début et à la fin de l'heure effective de l'entraînement et non à l'arrivée au stade.

Il est donc fortement conseillé aux joueurs de prévoir une arrivée au stade 30 minutes avant pour se changer.

#### **Article 4.2**

Les entraîneurs se réservent le droit de convoquer tout ou une partie des joueurs pour des entraînements exceptionnels supplémentaires aux jours et heures qu'ils désirent. Ils devront cependant en informer les joueurs concernés une semaine à l'avance.

#### **Article 4.3**

Les entraîneurs comme les joueurs, par respect mutuel, devront respecter les heures des entraînements afin de tenir les plannings préparés par les coaches.

#### **Article 4.4**

Tout joueur amené à être absent lors d'un entraînement devra, quelle qu'en soit la raison, prévenir le plus tôt possible un des entraîneurs par téléphone ou par mail afin de permettre la modification de l'entraînement par ceux-ci. Toute absence non-justifiée ou ne bénéficiant pas d'une justification valable se verra sanctionnée par une perte de temps de jeu.

#### **Article 4.5**

Les protections sont obligatoires à l'entraînement, cela comporte :

- Casque, épaulière, protège dents, protections genoux, cuisses, hanches et coccyx.

#### **Article 4.6**

Le matériel du club (ballons, plots, boucliers, etc....) est sous la responsabilité des joueurs en ce qui concerne le rangement. Toute perte ou détérioration devra être signalée au responsable matériel.

#### **Article 4.7**

Tous les joueurs sont responsables de la propreté des vestiaires, des sanitaires et des terrains après chaque match et entraînement ainsi que du local d'entreposage du matériel.

#### **Article 4.8**

Les entraîneurs ont plein pouvoir quant à la direction, la nature et le déroulement des entraînements.

### **5. LES MANIFESTATIONS**

#### **Article 5.1**

Les dates et horaires des manifestations sportives seront donnés lors des entraînements et par mails. Il ne sera pas fait d'information par courrier ou par téléphone.

#### **Article 5.2**

Le port de la tenue, telle qu'elle est définie dans l'article 3.3 est obligatoire lors des manifestations.

#### **Article 5.3**

Les déplacements se font en groupe, généralement par convoi de voitures ou minibus et tous les membres des sections concernées se doivent d'y participer. Des circonstances exceptionnelles peuvent motiver une dérogation à cette règle, dans ce cas, les entraîneurs devront en être préalablement informés.

#### **Article 5.4**

Tout membre du club se doit d'être ponctuel lors des rendez-vous donnés à l'occasion d'un match à domicile ou en déplacement.

Dans ce dernier cas, l'équipe n'attendra pas en cas de retard (il est rappelé qu'un retard de 30 minutes à l'occasion d'un match est automatiquement sanctionné par un forfait conformément au règlement de la F.F.F.A.).

#### **Article 5.5**

L'entraîneur principal est seul juge pour décider de l'aptitude physique et/ou morale d'un joueur à participer à une rencontre. Lui seul décide de la composition de l'équipe et de ses éventuelles modifications.

#### **Article 5.6**

Pour chaque match à l'extérieur, 2 arbitres du club doivent être présents (les arbitres peuvent être des joueurs des autres sections). Pour être reconnu en tant qu'arbitre, la personne doit avoir une licence arbitre en cours de validité et avoir validé une formation arbitre en début de saison.

Pour chaque match à domicile, en plus de 2 arbitres, 3 chaineurs doivent être présents. Contrairement aux arbitres, la seule condition pour être chaineur est d'avoir une licence au sein du club (peu importe le type de licence). Aucune formation n'est nécessaire pour être chaineur.

Les listes pour les matchs seront communiquées le plus tôt possible afin de permettre aux joueurs de réserver leur week-end. Si les personnes présentes sur les listes sont indisponibles à

la date prévue, elles devront en informer le coach et éventuellement trouver un remplaçant si on lui demande.

## **6. ARBITRAGE**

### **Article 6.1**

Une formation d'arbitre club est proposée par la ligue chaque début de saison. Les dates sont communiquées aux licenciés dès qu'elles sont connues par les dirigeants. Les licenciés intéressés doivent se manifester auprès des dirigeants dans les deux semaines suivant l'annonce afin que le club puisse informer la CRA (Commission Régionale d'Arbitrage) du nombre de participants.

### **Article 6.2**

Le club rembourse le coût de la formation d'arbitre club (sous condition d'arbitrer pendant deux ans).

### **Article 6.3**

Chaque licencié devra prendre une licence arbitre pour suivre la formation d'arbitrage et se verra inscrit au planning d'arbitrage. Celui-ci sera communiqué en début de saison. Comme pour le planning d'organisation des matchs à domicile, un licencié qui ne pourrait pas être disponible aux dates prévues, devra éventuellement trouver un remplaçant si on le lui demande. Si ce n'est pas le cas, les dirigeants du club décideront de la sanction adéquate à appliquer. Un manque d'arbitre club sur un match peut entraîner un forfait. C'est pourquoi il est primordial que chaque arbitre assure ses fonctions. Plus il y a d'arbitres au club, moins il y a de matchs à arbitrer pour chacun des arbitres.

### **Article 6.4**

Un manque de bénévoles licenciés pour tenir la chaîne peut entraîner un forfait. Il est impératif d'avoir trois chaîneurs à chaque match, présents une heure avant le début de la rencontre.

### **Article 6.5**

Les joueurs entamant leur troisième saison de Football Américain sont dans l'obligation de prendre une licence arbitre et de passer la formation d'arbitrage (licence et formation payée par le club). L'absence à la formation sera facturée 50 euros au joueur, sa licence sera suspendue jusqu'au règlement de cette pénalité.

## **7. DROIT A L'IMAGE**

Lors de la saison, des photos et vidéos peuvent être prises, puis diffusées sur les réseaux sociaux, sur le site internet du club, dans la presse locale, etc. Si le futur membre du club ne souhaite pas que des photos ou vidéos dont il est clairement identifiable soient diffusées, il est prié d'en informer les responsables du club en début de saison.