

COUPE DE LYON ET DU RHÔNE DE FOOT5 (FIVE) SENIORS

ARTICLE 1 – DEFINITION DE L'ÉPREUVE

Le District de Lyon et du Rhône de Football organise une nouvelle épreuve appelée "Coupe de Lyon et du Rhône de Foot5 Seniors". Un trophée (restant propriété du District) est remis, en garde pour un an, à l'équipe gagnante de la Finale et devra être rendu en bon état au moins 15 jours avant la date de la finale de la saison suivante.

Chaque saison le club vainqueur reçoit à titre définitif 1 fanion et des bons d'achat pour le club et/ou les joueurs participants.

ARTICLE 2 - COMMISSION D'ORGANISATION

Le Président et les membres de la commission de Coupe de Lyon et du Rhône de Foot5 sont désignés par le Comité directeur du District. Cette commission d'organisation est répartie entre la commission technique et de des jeunes (CTJ) et la commission des compétitions. Elle a pour mission l'administration sportive et règlementaire de la compétition. Elle peut décider, dans l'intérêt de l'épreuve, de tout changement qui sauvegardera l'intérêt de la Coupe.

ARTICLE 3 - ENGAGEMENTS

L'engagement en Coupe de Lyon et du Rhône de Foot5 se fera par les clubs sur FOOTCLUBS/PORTAILCLUBS. Une procédure informatique leur sera préalablement diffusée.

L'épreuve s'adresse aux clubs de football libre, football loisir et futsal, qui ne pourront engager **qu'une seule équipe**. L'inscription étant facultative, les clubs veilleront à ce que leur calendrier de compétition d'origine (**prioritaire** sur l'épreuve Foot5) ne soit pas entravé par leur engagement.

1. La Coupe DLR Foot5 est ouverte aux équipes masculines (sous réserves d'être à jour de leurs cotisations, droits d'engagements, amendes, etc. au 30 avril de l'année en cours).
2. Le nombre d'équipes pourra être limité par la commission pour des raisons d'organisation (les 16 premières équipes sont éligibles en fonction de l'alinéa 1).
3. Les engagements sont validés dès confirmation de la commission d'organisation et après prélèvement du règlement prévu pour cette compétition (40,00€).

ARTICLE 4 - SYSTÈME DE L'ÉPREUVE

La Coupe se dispute en 2 phases sur 1/2 journée (4h) :

- Une phase qualificative (4 poules de 4 équipes); toutes les équipes sont qualifiés pour les 16^{ème} de finale, garantissant à minima 4 rencontres par équipe.
- Une phase éliminatoire qui verra s'affronter les 1ers et 4^{ème} puis les 2nds et 3èmes de chaque poule.

Durant la phase qualificative le classement se fait par addition de points. Les points sont comptés comme suit : match gagné 3 points, match nul 1 point, match perdu 0 point.

Lors de la phase éliminatoire, le départage des équipes se jouera sur une séance de tirs au but (3 par équipe, engageant l'épreuve dite de « mort subite » si besoin).

ARTICLE 5 - ORGANISATION ET PARTICIPATION

Pour la phase qualificative, le tirage au sort sera rendu public, ainsi que le planning des rencontres.

Ces dernières se dérouleront sur un format unique de 12 minutes, excepté pour la finale, séquencée en 2 périodes de 6 minutes.

a. Principes d'organisation

- 1a. La compétition se pratique à 5 (4 joueurs et 1 gardien de but) ;
- 2a. 3 remplaçants sont autorisés, permettant 8 joueurs maximum sur la feuille de match de l'équipe engagée ;

3a. Les remplacements sont illimités et interviennent lors d'un arrêt de jeu.

b. Principes de qualification/participation du joueur

- 1b. Le joueur senior doit être licencié pour son club représenté et être régulièrement qualifié pour le club qu'elle représente. Le club a obligation de présenter sa feuille de composition d'équipe comprenant 8 joueurs maximum.
- 2b. Tout joueur suspendu de toute autre compétition officielle organisée par la FFF, la Ligue Auvergne Rhône Alpes et le District de Lyon et du Rhône ne peut participer à la coupe Foot5.
- 3b. Le joueur inscrit sur une feuille de composition avec une équipe Foot5 ayant été éliminée au cours de la compétition ne pourra participer aux tours suivants avec une autre équipe (club) Foot5 engagée.

ARTICLE 6 – TERRAIN FOOT5 INDOOR

Les installations d'un partenaire du District de Lyon et du Rhône seront privatisées pour l'événement. Le partenaire s'engage à mettre à la disposition de la commission d'organisation 4 terrains de pratique indoor pour le déroulement des 2 phases de compétition.

ARTICLE 7 – LOIS DU JEU

a. Les joueurs

Sont autorisés sur l'espace de jeu 4 joueurs et 1 gardien de but. 3 remplaçants maximum aux abords du terrain (remplacements illimités).

b. Equipement du joueur

Tout attribut vestimentaire dangereux doit être enlevé. C'est notamment le cas des montres, colliers ou bracelets.

Les chaussures à crampons moulés ou vissés sont interdites. Seules les baskets plates, les baskets à semelles lisses ou les chaussures dites stabilisées sont autorisées.

Le port des protège-tibias est obligatoire

c. Le jeu (sorties, arrêt du jeu et remises en jeu, relances)

Toutes les remises en jeu s'exécutent lorsque l'opposant est situé à une distance minimale de 5 mètres. Le gardien de but ne peut pas relancer en volée ou ½ volée si le ballon est préalablement saisi des mains.

d.1 L'engagement

A l'entame de la rencontre ou après chaque but, l'équipe ayant concédé effectue la remise en jeu depuis le centre du terrain.

d.2 La touche

Le ballon est considéré comme étant sorti de la zone de jeu lorsque le ballon touche les filets surmontant les palissades latérales et le filet de toit.

Dans ces cas précis, la remise en jeu s'effectue alors, au pied, ou à la main par le gardien de but de l'équipe bénéficiaire depuis sa surface de réparation.

d.3 Le coup de pied de coin

Un coup de pied de coin est accordé quand le ballon, touché en dernier par un joueur (**et non par le gardien**) de l'équipe défendante, touche les filets surmontant les palissades derrière les buts.

Exécution : le ballon doit être placé sur la ligne médiane, à un (1) mètre maximum de la palissade, du côté où le ballon est sorti de l'aire de jeu.

Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup de pied de coin. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

d.4 Le coup franc

Tous les coups francs sont indirects. Les joueurs adverses doivent se trouver à une distance minimale de 5 mètres lors de l'exécution d'un coup franc. Après avoir posé le ballon, le joueur a 5 secondes pour remettre le ballon en jeu.

d.5 La surface de réparation

L'ensemble des joueurs des deux équipes a la possibilité de jouer dans cet espace et donc de le traverser avec ou sans ballon.

d.6 Le gardien de but

➤ Relance/Coup de pied de but :

Dans la continuité d'une action de jeu, la relance du gardien de but s'effectue uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol. Le gardien n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée. Sinon coup de pied de coin pour l'équipe adverse.

➤ Passe en retrait :

Le gardien n'est pas autorisé à prendre le ballon à la main sur une passe délibérée au pied de son partenaire. Sinon coup de pied de coin pour l'équipe adverse.

d.7 Le coup de pied de réparation (pénalty)

Le coup de pied de réparation est effectué à une distance de 6 mètres, sur le point identifié sur la ligne de la surface de réparation. Le joueur exécutant le coup de pied de réparation est autorisé à faire un seul pas d'élan. Tous les joueurs doivent se positionner à une distance de 5 mètres du point de penalty, en se tenant derrière celui-ci et en restant à l'intérieur des limites du terrain.

Au moment du tir, le gardien doit avoir au moins un pied sur sa ligne de but. Dans le cas contraire, le coup de pied de réparation devra être repris.

d. Le jeu (fautes et infractions)

Est considéré comme faute :

- d.1 *S'accrocher à la palissade, aux filets ou à un(e) joueur(euse) ;*
- d.2 *Tenir ou pousser un partenaire/un adversaire ;*
- d.3 *Taquer ou frapper son adversaire ;*
- d.4 *Charger volontairement un adversaire, y compris (et surtout) s'il est proche de la palissade ;*
- d.5 *Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface) ;*
- d.6 *Conserver le ballon dans les mains plus de 5 secondes en tant que Gardien de but ou remettre en jeu après le délai autorisé de 5 secondes ;*
- d.7 *Menacer ou bousculer un partenaire/un adversaire ;*
- d.8 *Bloquer volontairement l'évolution d'un adversaire ;*
- d.9 *Jouer le ballon lorsque le joueur est au sol.*

ARTICLE 8 - FORFAITS

Un club déclarant forfait doit aviser le District de Lyon et du Rhône sept jours au moins avant la date de l'événement par lettre recommandée ou courrier électronique.

S'il déclare forfait après ce délai, des amendes seront perçues par le District (voir tarifs) et à partir de la 2^{ème} phase (qualificative), interdiction d'engagement la saison suivante.

ARTICLE 9 - RÉCOMPENSES

Indépendamment des récompenses prévues à l'article 1 : il sera attribué des récompenses matérielles fixées chaque année par le C.D. du District au club finaliste et au club vainqueur de l'épreuve.

Ces récompenses seront remises le jour de la finale au Président du club concerné ou à son représentant. En cas d'absence du Président ou de son représentant et non retrait, la récompense pourra être annulée.

ARTICLE 10 - COULEURS DES MAILLOTS

Quand la couleur des maillots des deux équipes seront les mêmes ou similaires, le club annoncé en dernier utilisera une autre couleur ou un jeu de chasubles prévu par la commission d'organisation.

ARTICLE 11 - BALLONS

Des ballons lestés de type futsal seront mis à disposition par la commission d'organisation ou la structure privée accueillant la compétition.

ARTICLE 12 - ARBITRES

La Commission départementale de l'Arbitrage désigne les arbitres et éventuellement les arbitres assistants.

Les arbitres doivent être présents sur le stade une heure avant le lancement de la compétition, pour pouvoir prendre toutes les dispositions utiles permettant à l'événement de commencer à l'heure fixée et de se dérouler avec le maximum de régularité.

En cas de non-désignation d'arbitre ou d'absence de(s) l'arbitre(s) désigné(s), l'arbitre pourra être bénévole sous réserve :

- d'avoir a minima l'âge requis demandé aux joueurs pour participer à la compétition ;
- d'être licencié en tant que joueur, dirigeant ou éducateur pour la saison en cours.

La commission d'organisation et les arbitres désignés procéderont avant le début de la compétition, à la vérification des licences et des identités des participants, selon les modalités fixées à l'article 141 des Règlements Généraux.

ARTICLE 13 - RESPONSABILITÉS ET DÉLÉGUÉS

Le délégué sera chargé de la sécurité et du bon déroulement de la rencontre, dans le respect du règlement présent, mais aussi en collaboration avec le partenaire de l'événement, dans le respect du règlement intérieur de l'établissement.

Un ou plusieurs délégués peuvent être désignés par la commission d'organisation, si celle-ci ne remplit pas elle-même cette fonction.

Tout débordement disciplinaire sera traité par la commission compétente qui pourra si nécessaire procéder à l'exclusion du club de la coupe de Lyon et du Rhône d'une manière temporaire ou définitive.