

# CHAMPIONNATS LOISIRS Printemps 2017

**COUP  
D'ENVOI**  
le mardi 14 mars

**DOSSIER  
D'INSCRIPTION**



**L'AUTRE USINE**  
SPORTS, LOISIRS & SENSATIONS

# 100% SPORT 100% PLAISIR !

Venez vous mesurer aux autres équipes pour tenter de remporter le titre de champion !  
Les championnats de Foot5 à L'Autre Usine sont accessibles à tous, que vous soyez entre collègues ou entre amis.

## Organisation générale

---

### CONCEPT

---

- Jour de championnat : mardi et mercredi -> matchs à 19h30 et 20h30
- Equipe de 5 à 10 joueurs
- Poules de 8 équipes
- 14 matchs par équipe (7 matchs aller / 7 matchs retour)
- Echauffement de 5 minutes / Match de 2 x 25 minutes / Mi-temps de 5 minutes
- Matchs arbitrés
- Equipements sportifs à disposition : vestiaires, ballons, chasubles, gants
- Prévenir en cas d'indisponibilité au minimum 7 jours avant la rencontre
- L'équipe déclarant forfait ne marque pas de point et s'incline sur le score de 8-0.



#### CHAMPION'S LEAGUE

Organisée à l'issue du championnat, elle rassemblera les 2 premiers de chaque poule, le temps d'une soirée.

**A gagner :** un jeu de maillot + un trophée pour l'équipe vainqueur

### TARIF

---

700€ / équipe (50€ / équipe / match)

Règlement par chèque à l'ordre de L'Autre Usine

# INSCRIPTION

■ Nom de l'équipe : .....

■ Choix du jour:

MARDI (19h30 et 20h30)

MERCREDI (19h30 et 20h30)

NB : Toutes les équipes d'une même poule disputeront des matchs à 19h30 et 20h30.

Un calendrier des rencontres vous sera communiqué en amont du championnat.

## ■ CAPITAINE

NOM : .....

PRÉNOM : .....

TÈL : .....

E-MAIL : .....

## ■ VICE CAPITAINE

NOM : .....

PRÉNOM : .....

TÈL : .....

E-MAIL : .....

**JOUEUR 1**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 2**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 3**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 4**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 5**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 6**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 7**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

**JOUEUR 8**

NOM : .....  
PRÉNOM : .....  
TÈL : .....  
E-MAIL : .....

# LES RÈGLES DU FOOT5

## 1) Le terrain de jeu :

Terrain en gazon synthétique de 700 m<sup>2</sup> délimité par des parois et des filets, possédant 2 surfaces de réparation, 1 point central et 2 points de pénalty.

Les surfaces de réparations sont interdites aux joueurs de champ (si défenseur y pénètre = pénalty, si attaquant adverse y pénètre, le ballon revient au gardien) à contrario le gardien ne peut pas sortir de sa surface sinon pénalty pour l'adversaire). La ligne blanche délimitant la surface de réparation fait partie intégrante de la surface de réparation, de ce fait un joueur de champ ne peut pas jouer un ballon sur la dite ligne.

## 2) Le ballon :

Ballon spécifique ayant des rebonds moins prononcés qu'un ballon normal. Taille 4 (rebond contrôlé)

## 3) Le nombre de joueurs :

10 joueurs dont 3 remplaçants maxi par match (1 gardien + 4 joueurs de champ). Les remplacements s'effectuent sur arrêt de jeu et sur demande auprès de l'arbitre. Le jeu reprend à son signal. Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre s'il le désire, le changement s'effectuera dans les conditions d'un remplacement classique. L'identification des joueurs se fait grâce à la feuille de match.

## 4) Equipement des joueurs :

Equipement des joueurs : Short, maillot, chaussettes. Les joueurs ont le droit de jouer avec des chaussures à petits crampons (type stabilisé) ou en basket. L'utilisation de crampons moulés ou vissés est interdite. Le gardien a le droit de porter des gants. Il est formellement interdit de jouer avec des bijoux (montres, boucle d'oreilles...)

## 5) La durée du match :

Les matchs se disputent sur 2 mi-temps de 25 mn avec mi-temps de 5mn

Note : La durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre. Pensez à prendre 5 minutes avant le match avant d'entrer sur le terrain.

## 6) L'arbitre :

L'arbitre évolue à l'intérieur de l'aire de jeu. Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu dans le cadre qu'il est appelé à diriger. Le respect de l'arbitre et de ses décisions est essentiel, toute contestation pourra être sanctionnée d'un coup-franc indirect et donner lieu à une exclusion temporaire du joueur pendant 5 minutes, voire d'une exclusion définitive du match et selon la gravité du cas jusqu'à l'exclusion partielle ou définitive du championnat. Aucun débordement n'est toléré.

L'arbitre doit :

- veiller à l'application de toutes les règles du jeu,
- assurer le contrôle du match,
- s'assurer que le ballon satisfait aux exigences
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences
- assurer la fonction de chronométrateur et contrôler la feuille de match (noter le score + buteurs+ fautes)
- arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que ce dernier soit pris en charge
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le joueur ne pourra y revenir qu'une fois le saignement stoppé.
- Laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,
- Sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes.
- Prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'exclusion temporaire ou définitive du match.
- Donner le signal de la reprise du match après une interruption de jeu.
- Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel, tous les matchs font l'objet d'un commentaire sur l'état d'esprit des joueurs durant la rencontre.

## 7) Le jeu avec les parois et les filets :

- Il est interdit de s'accrocher sur les parois avec les mains (différent de toucher), sanction = coup franc indirect pour l'équipe adverse, cette sanction est prise pour la sécurité des joueurs.
- Lorsque le ballon touche le filet derrière le but, il revient au gardien si le ballon est envoyé par un attaquant. Il y a corner, joué latéralement au milieu du terrain, si c'est un défenseur qui sort le ballon. Si le ballon est sorti par le gardien, il y a 6 mètres.
- Dès que le ballon touche l'un de filets latéraux, le ballon est considéré comme sorti par l'équipe ayant touché en dernier lieu le ballon, la remise en jeu se fait au pied par un coup franc indirect. Idem si le ballon touche le plafond du terrain.

## 8) Le gardien de but :

Le gardien de but a le droit d'utiliser ses mains. Il ne peut marquer directement de la main. Il lui est interdit de sortir de sa surface de réparation (sanction=pénalty). Il est interdit au gardien de tirer un pénalty en cours de match, sauf en cas de changement de gardien.

Il est interdit de rendre directement le ballon au gardien, après une relance de ce dernier. Il doit y avoir au moins une passe dans le jeu avant de remettre le ballon au gardien, ou le ballon doit être touché au moins par un deuxième joueur avant de le rejouer, sinon pénalty.

Le gardien n'a pas le droit de sortir de sa surface de réparation, que ce soit les pieds ou les mains, en aucun cas cela ne dit pas dépasser la ligne délimitant la surface de réparation. Cette ligne fait partie intégrante de la zone de jeu du gardien.

### 9) Les remplacements :

Ils s'effectuent sur arrêt de jeu, au signal de l'arbitre.

Il est interdit de rentrer et sortir du terrain sans l'autorisation de l'arbitre (sanction=coup franc indirect)

### 10) Le coup d'envoi et reprise du jeu :

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

Au commencement du match, et au début de la seconde période du match, le ballon est posé à terre sur le point central, tous les joueurs sont dans leur moitié de terrain.

L'arbitre donne le signal le coup d'envoi, le ballon est considéré comme étant en jeu après une passe d'engagement entre deux joueurs de la même équipe.

Après un but, la remise en jeu s'effectue au centre du terrain.

Il est possible de tirer directement au but lors de l'engagement.

### 11) But marqué :

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux règles du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué. L'arbitre signalera alors la validité du but.

Exemple de refus de but :

- Si l'arbitre a sifflé avant que le ballon ne pénètre dans le but.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul. (Et peut être suivi de 3 pénaltys lors de phases finales ou matchs à élimination directe).

### 12) La notion de contact :

Les contacts sont limités. Il est interdit de s'aider de ses mains, de pousser, de tirer un joueur avec ses mains. Les charges sur un joueur sont interdites. Les contacts sont sanctionnés d'une faute ou d'un penalty si l'intégrité physique d'un joueur est en danger.

### 13) Fautes et comportement anti sportif :

Lorsque l'arbitre signale une faute, le ballon est rendu à l'équipe adverse (coup franc indirect).

Une faute est accordée à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par imprudence ou par excès d'engagement, les fautes suivantes :

- Donner ou essayer de donner un coup de pied volontairement à l'adversaire (exclusion immédiate du match + sanction individuelle pour le joueur fautif)

- Frapper ou essayer de frapper un adversaire (exclusion immédiate du match + sanction individuelle du joueur fautif)

- Bousculer un adversaire (exclusion immédiate du match + sanction individuelle pour le joueur fautif)

- Cracher sur un adversaire (exclusion immédiate du match + sanction individuelle du joueur fautif)

- Empêcher le gardien de relancer le jeu (en sautant devant lui par exemple) : coup franc indirect

### 14) Penalty :

Le penalty se tire sans élan et sans feinte au signal de l'arbitre.

Il y a penalty dans les cas suivant :

- Tous les tacles en zone défensive sont sanctionnés par un penalty (membre inférieur et/ou genou au sol)

- Toucher délibérément le ballon des mains (penalty)

- Charger un adversaire contre les parois (penalty),

- charger un adversaire dans le dos (penalty)

- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire (penalty)

- Lorsque le gardien sort de sa zone.

- Lorsque le défenseur entre dans sa propre surface de réparation.

### 15) Sanction disciplinaire :

L'Autre Usine se réserve le droit d'exclure temporairement ou définitivement un joueur ou une équipe, selon la gravité du cas.

### Note :

Le ballon n'est plus en jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit en l'air ou au sol ou lorsqu'il touche un filet.

- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

- Lors du penalty

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou une paroi.

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre

- Dès que le gardien relance le ballon au sol en dehors de sa surface de réparation.

Cette feuille doit être présentée à tous les membres de l'équipe.

Les championnats Foot5 L'Autre Usine sont basés sur un état d'esprit Fair Play, l'amour du beau geste et la dépense physique dans une ambiance conviviale.

# RÈGLEMENT

**Article 1 :** Chaque équipe doit se présenter au moins un quart d'heure avant le match. Si des joueurs sont en retard, le match commence sans eux.

**Article 2 :** Chaque équipe est composée de 8 joueurs maximum le jour du match. L'équipe aura toutefois le droit de compter 10 joueurs au sein de son effectif (inscrit sur le dossier d'inscription).

**Article 3 :** Chaque joueur doit avoir 18 ans pour participer à la compétition (16 ans avec autorisation des parents)

**Article 4 :** Il est formellement interdit de jouer en crampons (moulés et visés), les stabilisés et baskets seront autorisés.

**Article 5 :** Calcul des points : 1 victoire = 3 points  
1 nul = 1 points 1 défaite = 0 point

**Article 6 :** A l'issue de chaque match, l'arbitre attribuera une note de Fair Play aux 2 équipes définies par la charte du Fair Play.

**Article 7 :** Seront pris en compte pour le classement des équipes : d'abord le nombre de points (où sont inclus les points Fair Play), puis le goal-average général, et en cas d'égalité le goal average particulier.

**Article 8 :** Non respect du calendrier : Si l'absence de l'équipe est anticipée de plus de 72 heures, L'Autre Usine pourra en accord avec les adversaires définir une autre date de match. Les points du match pourront se jouer à l'occasion du match retour, et chaque mi-temps comptera alors pour un match. Si aucun accord n'est trouvé entre les 2 équipes, alors l'équipe fautive sera sanctionnée d'une défaite 10 à 0 mais conservera son bonus de +2 de Fair Play. En cas d'absence et si L'Autre Usine n'a pas été prévenu 48 heures à l'avance, le match est déclaré forfait et donc perdu 10 à 0, les points de Fair Play sont automatiquement de 0. Les équipes annulant un match le jour même de la rencontre perdront automatiquement le match sur le score de 10 à 0 et obtiendront la note de -2 + l'encaissement du chèque de caution.

**Article 9 :** Tout dossier incomplet sera refusé lors de l'inscription.

# ENGAGEMENT DU CAPITAINE

« En tant que capitaine de mon équipe, je reconnais avoir pris connaissance des règles de sécurité, de responsabilité et du règlement et de les avoir transmis aux membres de mon équipe en m'inscrivant au «CHAMPIONNAT LOISIRS L'AUTRE USINE Printemps 2017».

## ■ RÈGLES DE SÉCURITÉ

- Echauffez-vous avant chaque match.
- Les chaussures à crampons moulés et vissés sont interdites.
- Soyez fair-play en toutes circonstances.
- La pratique du foot 5 est déconseillée aux personnes cardiaques et aux femmes enceintes.
- L'AUTRE USINE attire l'attention des participants sur le fait qu'elle n'assure que sa propre responsabilité civile et qu'il incombe aux participants de supporter leurs propres risques. Les pratiquants attestent avoir été examinés par un médecin et être déclarés aptes à la pratique du foot5 et à la compétition.

## ■ DÉCHARGE DE RESPONSABILITÉ

- L'AUTRE USINE se décharge de toute responsabilité, en cas de vols, ou de perte d'objets et de dommages matériels ou corporels dans les vestiaires.
- Ne laissez pas d'objets précieux dans le complexe.
- Les pratiquants reconnaissent avoir pris connaissance du règlement s'engagent à respecter toutes prescriptions ainsi que toutes règles de sécurité notifiées.
- Les pratiquants renoncent à tous recours contre L'AUTRE USINE.

Fait le...../...../..... à.....

« Bon pour accord »

Signature du capitaine



# ANNEXE : attestation droit à l'image

Nom de l'équipe : .....

Joueur 1 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 2 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 3 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 4 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 5 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 6 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 7 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 8 : Nom : .....

Prénom : .....

Joueur 9 : Nom : .....

Prénom : .....

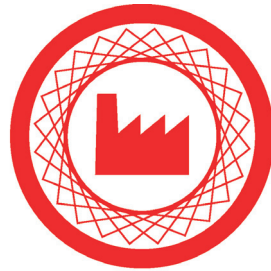
Je soussigné (nom et prénom du capitaine) .....

Déclare autoriser L'AUTRE USINE à utiliser l'image des membres ci-dessus de mon équipe, pour le développement de ses médias tel que la page Facebook ayant pour administrateur L'AUTRE USINE <https://www.facebook.com/LAutre-Usine> ou sur le site internet de L'AUTRE USINE <http://www.lautreusine.com>

Fait le...../...../..... à.....

« Bon pour accord »

Signature du capitaine



# L'AUTRE USINE

SPORTS, LOISIRS & SENSATIONS

88, rue de Bourgneuf  
Rond-point des Batignolles  
49300 CHOLET

02 41 300 300  
[www.lautreusine.com](http://www.lautreusine.com)

