

REGLEMENT DE LA COUPE DU DISTRICT ET CHALLENGE LOISIRS MASCULINS 2018-2019

ARTICLE 1 - EPREUVE

Le District de Football de Loire Atlantique (DFLA) organise chaque saison une épreuve appelée COUPE DU DISTRICT LOISIRS et une épreuve appelée CHALLENGE LOISIRS. Sauf dispositions contraires prévues au présent règlement, les Statuts et Règlements Généraux du DFLA ainsi que le Règlement des Championnats Loisirs s'appliquent à la Coupe du District Loisirs.

ARTICLE 2 - COMMISSION D'ORGANISATION

1. La Commission Départementale de Gestion des Compétitions est chargée de l'élaboration du calendrier, de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.
2. Le Comité de Direction ou le Bureau, peut prendre toute décision dans le cadre de la gestion de l'épreuve.

ARTICLE 3 - ENGAGEMENTS

1. La Coupe du District Loisirs est ouverte aux équipes loisirs affiliées au DFLA prenant part aux championnats Loisirs du DFLA et à jour de leurs cotisations, droits d'engagements, amendes, etc.... au 30 juin de l'année en cours.
2. Ne pourront s'engager que les clubs possédant un terrain homologué ou autorisé par le DFLA. Les clubs utilisant les stades municipaux devront s'assurer qu'ils en auront la jouissance à toutes les dates prévues au calendrier.
Chaque club pourra engager toutes ses équipes seniors participant aux Championnats Loisirs du DFLA. Les équipes entreront en compétition dès le premier tour.
3. Les engagements se font via Footclubs à la date communiquée, chaque saison, par la Commission Départementale de Gestion des Compétitions. Le montant de l'engagement fixé par le Comité de Direction du DFLA sera porté au débit du compte du club.

ARTICLE 4 - OBLIGATIONS

4.1 Obligations en matière d'installation sportive

Une installation classée niveau Foot à 11, ou Foot à 11 sye ou Foot à 11 sy ou sol stabilisé pourra être utilisée.

4.2 Port des équipements

En finale, les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs les équipements fournis par le District. Toute infraction aux prescriptions qui précèdent pourra être sanctionnée par une amende fixée en annexe 5 et par une exclusion de l'épreuve.

ARTICLE 5 - DEROULEMENT DE LA COMPETITION

5.1 Système de l'épreuve

1. Cette compétition a priorité sur toutes les compétitions Loisirs ou Entreprise, à l'exclusion des compétitions nationales et régionales.
2. La Commission d'Organisation aura, chaque saison, le choix des modalités d'organisation de l'épreuve selon le nombre d'équipes engagées.

5.2 Organisation des tours

1. Le calendrier et l'ordre des rencontres seront établis par la Commission d'Organisation. Ces décisions sont insusceptibles d'appel.
2. La première phase éliminatoire se dispute la forme « mini-championnat » suivant les modalités fixées chaque saison par la Commission d'Organisation. Les tours suivants sont à élimination directe jusqu'à la finale.

Egalité en fin de phases de groupe :

- entre 2 équipes : les équipes seront départagées d'abord par la différence de buts particulière et ensuite par la différence de buts générale (ceci incluant la meilleure attaque en dernier ressort)
- entre 3 équipes ou plus : les équipes seront départagées d'abord par le classement particulier entre ces équipes puis ensuite par la différence de buts particulière entre ces équipes (ceci incluant la meilleure attaque en dernier ressort). Dans le cas où des équipes ne pourraient être départagées, des matches d'appuis se dérouleront avant les 1/8èmes de finale.

A l'issue de la phase de groupe :

- Le premier de chaque groupe sera qualifié pour la Coupe Football Loisir.
- Le second sera qualifié pour le Challenge Football Loisir.

3. En principe en phase éliminatoire, un club ayant joué un match sur son terrain jouera le suivant sur terrain adverse. Toutefois, la commission pourra désigner tout autre terrain.
4. Un club désigné officiellement comme club recevant et acceptant, pour diverses raisons (terrain indisponible, concurrence, etc...) de se déplacer chez son adversaire, sera considéré comme ayant effectivement joué sur son terrain.
5. La rencontre sera fixée sur le terrain :
 - a. Du club premier tiré si les deux équipes ont reçu ou se sont déplacées au tour précédent
 - b. Du club dont l'équipe s'est déplacée alors que son adversaire a reçu au tour précédent
6. En cas d'impraticabilité du terrain primitivement choisi, la commission a la faculté de procéder à la désignation du terrain du club adverse ou à un autre lieu de rencontre qui en tout état de cause est retenu en cas d'impraticabilité du terrain des deux clubs en présence.

5.3 Système des points

- I. Dans toutes les compétitions 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
match perdu par forfait ou pénalité	Retrait de 1 point

II. En cas de match perdu par pénalité :

Le club adverse obtient le gain du match dans les cas suivants :

1. s'il avait formulé des réserves conformément aux dispositions des articles 142 ou 145 des Règlements Généraux et qu'il les avait régulièrement confirmées,
2. s'il s'agit d'une des infractions qui permettent l'évocation par la Commission compétente, dans les conditions fixées par les dispositions de l'article 187.2 des Règlements Généraux.
3. décisions prises par la Commission de Discipline ou la Commission d'Organisation du Centre de Gestion.

Il bénéficie du maintien des buts marqués au cours de la partie, buts dont le nombre est en tout état de cause fixé à un minimum de 3.

Les buts marqués au cours de la rencontre par l'équipe du club fautif sont annulés.

Dans le cas où la perte du match intervient à la suite d'une réclamation formulée dans les conditions fixées par l'article 187.1 des Règlements Généraux :

- le club réclamant ne bénéficie pas des points correspondant au gain du match,
- il conserve 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.

III. Un match perdu par forfait est réputé l'être par 3 buts à 0. Le club adverse obtient le gain du match.

Les autres équipes seront éliminées.

Un Tour de Cadrage (tirage au sort) sera effectué avant les 1/8èmes de finale pour arriver de 18 à 16 équipes qualifiées.

3. La Coupe Loisir et le Challenge Loisir se disputent ensuite par élimination dans les conditions suivantes :
 - a) En cas d'égalité à l'issue du temps réglementaire, il n'y aura pas de prolongation, il sera procédé directement à l'épreuve des coups de pied au but exécutée suivant les prescriptions réglementaires pour désigner le vainqueur.

ARTICLE 6 - FEUILLE DE MATCH

1. La rencontre est traitée sous feuille de match informatisée. Dans la circonstance exceptionnelle d'un dysfonctionnement constaté par les officiels, une feuille de match papier originale doit être envoyée au Centre de Gestion par le club recevant par messagerie officielle, dans le délai de 24 heures ouvrables après le match.

En cas de retard dans le retour de la feuille de match par l'équipe recevante, et jusqu'à 4 jours ouvrables après la rencontre, le club fautif est passible d'une amende dont le montant est fixé en annexe 5 aux RG de la LFPL. À compter du 5^{ème} jour ouvrable, le club fautif est passible du doublement de l'amende ainsi que de la perte du match à l'équipe recevante. L'équipe visiteuse ne bénéficie pas des points correspondant au gain du match, elle conserve alors le bénéfice des points acquis et des buts marqués lors de la rencontre.

2. Pour les rencontres non traitées sous feuille de match informatisée, la feuille de match originale doit être envoyée au Centre de Gestion par le club recevant, dans le délai de 24 heures ouvrables après le match.

En cas de dysfonctionnement, un rapport d'échec FMI devra être complété par les responsables des deux équipes et l'arbitre de la rencontre. Ce document disponible sur le site Internet du District est à renvoyer avec la feuille de match papier.

Le non-respect de ce délai entraîne, à l'encontre du club fautif, une amende dans les conditions fixées au paragraphe 1 du présent article.

ARTICLE 7 – DEROULEMENT DES RENCONTRES

7.1 Qualification et participation

Tout joueur devra être détenteur d'une licence « Loisir » et être régulièrement qualifié pour le club qu'il représente.

Les conditions de participation à la Coupe Loisirs et au Challenge Loisirs sont celles qui régissent l'équipe Loisir engagée dans cette compétition, dans son championnat.

Toutefois :

- Les clubs ont la possibilité d'inscrire 16 joueurs sur la feuille de match, à l'exception de la finale (14 joueurs autorisés)
- Il peut être procédé au remplacement de 5 joueurs (à l'exception de la finale : 3 joueurs autorisés). Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et, à ce titre, revenir sur le terrain.

7.2 Durée de la rencontre

1. La durée du match est de quatre-vingt dix minutes, divisée en deux périodes de quarante cinq minutes. Entre les deux périodes une pause de quinze minutes est observée.
2. En cas de résultat nul à l'issue du temps réglementaire, les équipes se départageront par l'épreuve des coups de pied au but, dans les conditions fixées par les Lois du Jeu. Si, par suite de l'obscurité, de la pluie, de la neige, du gel, du brouillard et, en général, de toute intempérie, l'épreuve des coups de pieds au but ne pouvait se dérouler, le club visiteur est qualifié. Est considéré comme club visiteur le club désigné initialement par la Commission, quel que soit le lieu de la rencontre.
Pour la Finale, les équipes se départagent par l'épreuve des coups de pied au but. Si cette épreuve ne peut se dérouler, le Comité de Direction se prononce pour déterminer si la rencontre doit être rejouée
3. Lors des tours à élimination directe, l'équipe déclarée vainqueur par pénalité ou forfait est qualifiée d'office pour le tour suivant.

7.3 Réserves et réclamations

1. Les réserves, réclamations et évocations doivent être formulées dans les conditions prescrites par les Règlements Généraux du DFLA.
2. Les appels doivent être formulés dans les conditions prescrites à l'article 30 du Règlement des Championnats Seniors du DFLA La Commission Départementale d'Appel Règlementaire statuera, en cas d'appel, en deuxième et dernier ressort.

ARTICLE 8 - FONCTIONS DU DÉLÉGUÉ

1. La Commission d'Organisation peut se faire représenter par un délégué, désigné par la Commission compétente du Centre de Gestion. La désignation des délégués relève de la Commission Compétente du District de Football de Loire-Atlantique.
2. Ce délégué peut être assisté par un ou plusieurs délégués adjoints. La Commission d'Organisation, chaque fois qu'elle le juge nécessaire, missionne un de ses membres dans le cadre d'une rencontre.
3. Pour l'ensemble des compétitions, en toute hypothèse et, en cas de retard de l'une des équipes en présence, il apprécie en relation avec l'arbitre si la rencontre peut se dérouler.
4. Le délégué est spécialement chargé de veiller à l'application du règlement de l'épreuve, et à la bonne organisation de la rencontre.
5. Tout club pourra demander la désignation d'un Délégué à la Commission compétente du District de Football de Loire-Atlantique.

ARTICLE 9 - REGLEMENT FINANCIER

- a) Le club recevant gardera sa recette et assurera le paiement des frais de déplacement du ou des arbitres désignés et du délégué.
Les frais de transport du club visiteur resteront à sa charge.
- b) Lors de la Finale organisée par le District, l'entrée sera gratuite.
Les frais d'arbitrage et de délégué, seront pris en charge par l'organisation.
Les frais de déplacement des équipes resteront à leurs charges.

ARTICLE 10 - CAS NON PREVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation.

.....

Date d'effet : 1^{er} juillet 2018