

COMITE VAL DE MARNE 
115, avenue Maurice Thorez – 94200 IVRY sur Seine

Tél. : 01.49.87.08.50 - Fax : 01.49.87.08.51 - @mail : fsqt94@wanadoo.fr

footfsgtidf.org



Coupe Départementale du Val de Marne Pierre Leclercq

Circulaire n° 1 – Février 2017

En raison du nombre conséquent d'équipes du Val de Marne toujours en lice en Coupe Delaune et en Coupes Régionales et pour assurer une compétition cohérente en Coupe Leclercq, la Commission a décidé de repêcher cette saison, en plus des équipes éliminées après le 1er Tour des Coupes Régionales, les équipes qui ont perdu en 32^{ème} de Delaune.

IL EN RESULTE DE CE FAIT UNE COUPE LECLERCQ AVEC 16 EQUIPES POUR LE PREMIER TOUR.

Nous rappelons que cette Coupe se déroule tous moments de pratique confondus.

Le 1^{er} tour sera orienté pour permettre à un maximum d'équipes de jouer sur leur moment de pratique.

Dès le 2^{ème} tour, le tirage sera intégral (tous moments de pratique confondus)

et le club premier nommé, considéré comme recevant, déterminera le jour de pratique

Le tirage du 1^{er} tour (8^{ème} de Finale)

Sera effectué le **MARDI 28 FEVRIER 2017** à 18h30

Calendrier de la Coupe Pierre Leclercq

8 ^{èmes} de Finale	WE 18 mars 2017
1/4 de Finale	WE 8 avril 2017
1/2 Finales	WE 27 mai 2017

Finales : SAMEDI 17 JUIN 2017 dans le cadre des Finales Régionales WE – Stade Couderc à Vitry

Les équipes qualifiées pour participer au 1^{er} tour de la Coupe Départementale Pierre Leclercq

LS	ACM REGGINA	Couderc - 20h - Vitry
LS	AS CHATOYANCE	Paul Meyer - 20h30 - Sucy en Brie
SM	ATSCAF VAL DE MARNE	Parc Sports Sud - 9h30 - Créteil 94
SM	F. I. F.	Parc Sports Sud -9h30- CRETEIL 94
SM	RAPID VAL DE MARNE	Parc Sports Nord - 9h30 - Créteil 94
SM	US IVRY MELTING POTES	Gournay - 9h30 - Ivry
SM	US IVRY THOREZ	Lénine - 9h - Ivry 94
SA	AIGLE NOIR	La Courneuve - 15h00 - La Courneuve n° 12
SA	AS FUN CACHAN	Carrefour Pompadour - 15h00 - Créteil n° 13
SA	ES VITRY	Couderc - 16h30 - VITRY 94
SA	ETOILE ROUGE	Gournay - 13h30 - Ivry
DM	ACP CHOISY LE ROI	Jean Bouin - 9h30 - Choisy le Roi
DM	AS ESTORIL	Balzac - 9h30 - Vitry 94
DM	CHAMPIGNY FC 94	C.Solignat - 9h30 - Champigny 94
DM	FC GEOFFROY	Parc Sports Nord n° 9 - 9h30 - Créteil 94
DM	JOIE DE JOUER	Grands Godets - 10h00 - Villeneuve le Roi

REGLEMENT DE LA COUPE DU VAL DE MARNE

PIERRE LECLERCQ - SAISON 2016/2017

EPREUVE EN « ELIMINATION DIRECTE »

ARTICLE 1

La Commission Football du Val de Marne organise la Coupe Départementale Pierre Leclercq, et en assume la gestion. La Commission des Litiges est habilitée à juger les litiges, sur la base du Règlement des compétitions Ile de France et des dispositions particulières du Règlement de la Coupe Départementale, ci-dessous.

La Commission des Litiges se réserve le droit d'exclure toutes équipes ayant un comportement inadapté aux valeurs de notre Fédération, sur le terrain et hors du terrain (vestiaires, parkings, ...)

ARTICLE 2

La Coupe Départementale est organisée par regroupement de tous les moments de pratique.

Jour et horaire du coup d'envoi : **aux jours et horaire du club recevant**

Pour le 1^{er} Tour : Dans la mesure du possible, en fonction des équipes qualifiées, nous essaierons de privilégier un tirage par moment de pratique.

ATTENTION :

- *Le club recevant est le premier nommé lors du tirage au sort (sauf problème de partage de terrain ou le match devra être inversé)*
- **TOLERANCE D'HORAIRE EN COUPE DU VAL DE MARNE : 15 minutes pour le coup d'envoi sur le terrain, toutes formalités accomplies, sauf cas particuliers des équipes semaine où l'horaire de fin de match impératif est annoncé.**

ARTICLE 3

Le premier tour est organisé par moment de pratique (VS, LS, SM, SA, DM) **dans la mesure du possible**

Le tirage des tours suivants se fera intégralement (tous moments de pratique confondus)

ARTICLE 4

Récompenses : Les deux clubs finalistes se verront remettre une coupe acquise définitivement, le jour de la Finale.

ARTICLE 5

SEULS LES JOUEURS LICENCIES AU CLUB ET AU TITRE DE L'EQUIPE ENGAGEE ET REGULIEREMENT QUALIFIES PEUVENT PARTICIPER.

TOUS LES JOUEURS DOIVENT ETRE EN MESURE DE PRESENTER UNE PIECE D'IDENTITE EN MEME TEMPS QUE LEUR LICENCE, que ce soit à la demande de l'équipe adverse ou d'un représentant de la FSGT (Délégué, arbitre ou autres officiels FSGT)

Les joueurs d'un club à plusieurs équipes ne peuvent pas participer en Coupe dans une autre équipe du club que la leur (Liste déposée au Comité), même après élimination.

Si un joueur participe à une rencontre en n'étant pas qualifié pour cette équipe, le match sera perdu à l'équipe fautive et l'équipe adverse sera qualifiée pour le tour suivant.

ARTICLE 6

Tout joueur qualifié **APRES LE 28 fevrier 2017** ne pourra pas participer à la Coupe Leclercq.

ARTICLE 7

Aucune demande de report ne sera acceptée, sauf cas exceptionnel soumis à la Commission.

ARTICLE 8

8 ^{èmes} de Finale	WE 18 mars 2017
1/4 de Finale	WE 8 avril 2017
1/2 Finales	WE 27 mai 2017

Finales : SAMEDI 17 JUIN 2017 dans le cadre des Finales Régionales WE – Stade Couderc à Vitry
--

ARTICLE 9

Sanctions

En cas de suspension d'un joueur pour un match, celle-ci s'applique lors du tour suivant de Coupe pour le club encore qualifié. Si l'équipe est éliminée, la sanction s'applique sur toutes les autres compétitions officielles FSGT.

Les suspensions plus importantes sont effectives sur toutes les compétitions FSGT, en fonction des décisions d'application des Commissions des Litiges et des Coupes.

ARTICLE 10

Déroulement des rencontres

10-1 : Durée des rencontres

Les rencontres, y compris la Finale, sont jouées en deux périodes de 45 mn, sans prolongation.

En cas d'égalité, l'équipe gagnante sera désignée par une ou des séries de 5 tirs au but. Les tirs au but peuvent être exécutés par tous les joueurs inscrits sur la feuille de match et non exclus de la rencontre.

10-2 : Feuilles de matches

Feuilles de matches éditées par le Comité du Val de Marne et adressées à toutes les équipes qualifiées.

Le club recevant fournit la feuille de match.

Le club "vainqueur" adresse la feuille de match au Comité du Val de Marne, DANS LES 48 h 00 qui suivent le tour (date de la poste et/ou enregistrement au Comité, faisant foi).

10-3 : Nombre de joueurs

16 joueurs au maximum et 8 joueurs au minimum peuvent participer à la rencontre, dont un capitaine et un gardien.

Obligation de présenter un Délégué, dûment licencié au Club. Un joueur peut assurer cette fonction et participer à la rencontre en même temps.

Il a pour rôle d'aider l'arbitre et de faire respecter les décisions de celui-ci. Il intervient à la demande de l'arbitre et doit assurer sa protection en cas d'incident.

Dans le cas d'un arbitrage à un arbitre au Centre, chaque équipe devra obligatoirement présenter un arbitre assistant à la touche ou un arbitre central pour arbitrage à deux au centre.

Tous les joueurs de la rencontre doivent être inscrits sur la feuille de match, AVANT le début de la rencontre

10-4 : Règles du jeu

Le jeu est dirigé selon les Lois du Football, et des Règles en vigueur du Football FSGT :

RENTREE DE TOUCHE A LA MAIN

REPLACEMENT TOURNANT des joueurs, **sans arrêt de jeu**, pour les joueurs présents avant le coup d'envoi ou après avoir complété leur équipe et ayant été inscrits au préalable sur la feuille de match, avant le début de la rencontre.

Attention ! Le remplacement se fait obligatoirement sur la ligne médiane, après validation de l'arbitre de Centre ou du délégué mandaté présent sur la touche.

Le joueur entrant ne pourra pénétrer sur le terrain qu'après la sortie effective de son partenaire sortant. Les joueurs qui quittent le terrain doivent obligatoirement revêtir une veste d'une autre couleur que celle des maillots de leurs coéquipiers.

AVANCEE OU REcul DU BALLON DE 10 METRES, autant que nécessaire pour contestation ou retard du jeu, lors de coup franc ou rentrée de touche par le fautif ou le bénéficiaire.

SORTIE TEMPORAIRE, signalée par présentation du carton Blanc

- Durée de 5 minutes pour la première sortie temporaire et rentrée au 1^o arrêt de jeu suivant la 5^e minute et **sur signe de l'arbitre**
- Durée de 10 minutes pour une deuxième sortie temporaire et rentrée au 1^o arrêt de jeu suivant la 10^e minute et **sur signe de l'arbitre**
- **La troisième sortie temporaire signifiée par carton Blanc devient UNE SORTIE DEFINITIVE, confirmée par présentation du carton Rouge.**
- Trois joueurs, AU MAXIMUM, de la même équipe peuvent sortir temporairement, **simultanément**. Au-delà, l'arbitre arrêtera la rencontre et l'équipe concernée perdra la rencontre par pénalité. (les buts marqués restent acquis)

COMME EN CHAMPIONNAT, APPLICATION DES TROIS COULEURS DE CARTONS (BLANC, JAUNE ET ROUGE)

La présentation du carton rouge pour faute grave, entraîne l'expulsion définitive directe du joueur et son retour impératif au vestiaire.

L'ensemble de ces sanctions est reporté sur la feuille de match, avec les précisions pour chacune d'elle :

Minute du match, n^o maillot, noms et prénoms, numéro licence, club, puis : 1^o Blanc, 2^o Blanc, 3^o Blanc, Jaune, Rouge et le motif.

Suspension

Le joueur ayant reçu trois cartons blancs au cours du même match est suspendu systématiquement deux matches fermes.

Si son équipe est qualifiée pour le prochain tour de la Coupe, le joueur est suspendu le match de coupe et le match de championnat qui suit.

Si son équipe est éliminée de la Coupe, il est suspendu les deux matches de championnat qui suivent l'élimination de la Coupe

D'un tour sur l'autre, les cartons blancs successifs ne sont pas cumulés.

10-5 : Arbitrage des rencontres

A - Par deux arbitres officiels désignés et présents, au "Centre", sans assistant à la touche.

B - Par un arbitre officiel désigné seul, ou présent seul en cas de l'absence d'un des deux officiels désignés, au "Centre", **assisté d'un Bénévole par équipe à la Touche.**

C - En cas d'absence de désignation d'arbitre officiel ou en l'absence du ou des arbitres officiels désignés, les clubs prennent accord en commun pour :

- Soit arbitrage à deux arbitres centraux bénévoles (un de chaque club).
- Soit arbitrage par un arbitre central bénévole d'un club, assisté d'un juge de touche bénévole par équipe

La priorité d'arbitrage "au Centre" est accordée à l'équipe visiteuse.

En cas d'impossibilité de sa part de fournir un Arbitre Central, l'équipe recevante est tenue d'assurer l'arbitrage central.

10-6 : Règlement de l'indemnité d'arbitrage

Les arbitres officiels doivent présenter leur convocation aux deux capitaines et leur indemnité d'arbitrage (50 euros) doit être réglée par les deux clubs **AVANT LE DEBUT DE LA RENCONTRE** ; Les arbitres devront obligatoirement remettre un reçu aux équipes, suite à ce règlement.

En cas d'équipe absente, l'équipe présente n'a rien à régler. Les arbitres devront retourner leur convocation au Comité qui réclamera l'indemnité à l'équipe absente.

Dans tous les cas, les arbitres de la rencontre doivent être titulaires d'une licence FSGT à jour.

Leurs noms, prénoms, numéros de licence, ainsi que leur appartenance au club ou au Comité doivent être mentionnés sur la feuille de match.



ATTENTION ! RAPPEL A TOUTES LES EQUIPES

Article 13 du Règlement des Foot Ile de France (extrait)

**La présentation du volet « Adhèrent », avec ou sans photo
nécessite OBLIGATOIREMENT
la présentation d'une pièce d'identité officielle**

**Un joueur qui ne peut présenter sa pièce d'identité
ne pourra participer à la rencontre**