



# FORMULE SPORTIVE

---

La RMC FIVE CUP UNIVERSITAIRE est une compétition de football à 5, ouverte aux étudiant(e)s licencié(e)s de la Fédération Française du Sport Universitaire. Elle inclue 16 étapes qualificatives et une grande Finale nationale, organisée le 21 mai 2016, à Paris.

Chaque équipe inscrite peut participer aux deux étapes qualificatives organisées dans son inter-région. La formule sportive de chaque étape qualificative est définie en fonction du nombre d'équipes inscrites.

La meilleure Ecole et la meilleure Université à l'issue de chaque étape, soit 32 équipes au total (16 Ecoles et 16 Universités), seront qualifiées pour la Finale nationale, pour tenter de décrocher le titre de Championne de France Universitaire de leur catégorie.



# REGLEMENT

---

## **REGLE N°1 - Composition d'équipe et remplaçants**

Chaque équipe représente son d'Association Sportive. Une Association Sportive peut engager dans la compétition autant d'équipes qu'elle le souhaite.

Une équipe est composée de 8 étudiants maximum et 5 étudiants minimum (possibilité de mixité dans l'équipe).

Un étudiant ne peut jouer que dans une seule équipe.

Une seule licence extérieure ou individuelle est autorisée par équipe.

Chaque équipe peut effectuer autant de changements qu'elle le souhaite. Les changements doivent s'effectuer lorsque le ballon est arrêté : touche, sortie de but, coup franc, coup d'envoi, sur approbation de l'arbitre.

## **REGLE N°2 - Durée des rencontres**

Chaque match comporte deux périodes de 10 minutes, avec 2' de repos à la mi-temps (2x15 minutes pour la finale).

Il n'y a pas d'arrêt de jeu, l'arbitre faisant en sorte que le jeu se déroule vite.

## **REGLE N°3 - Interdictions**

Crampons moulés = interdiction d'accès au terrain.

Tacles = coup franc à l'endroit de la faute.

Contacts trop brusques, même si le joueur joue le ballon = coup franc.

Entrée dans la surface pour les joueurs de champ = pénalty lorsqu'il s'agit d'un défenseur et relance du gardien lorsqu'il s'agit d'un attaquant.

Contestation d'une décision d'arbitrage ou comportement antisportif = expulsion temporaire de 2' ou définitive. Un joueur peut être exclu pour la rencontre en cours mais également pour toute la durée du tournoi.

#### **REGLE N°4 - Gardien de but**

Interdiction de sortir de sa surface = pénalty

Interdiction de garder le ballon plus de 4 secondes = balle rendue au gardien adverse.

Le gardien peut prendre le ballon à la main suite à une passe en retrait, mais les unes-deux sont interdits = balle rendue au gardien de but adverse faute comptabilisée.

#### **REGLE N°5 - Sorties**

Le ballon n'est plus en jeu lorsqu'il touche l'un des filets entourant le terrain = touche.

Le ballon sort en corner uniquement lorsqu'un joueur de champ touche le ballon.

Sur une parade du gardien il y a "relance à la main".

#### **REGLE N°6 - Remises en jeu**

Coup franc = ils peuvent être tirés "directs". Le mur doit se trouver à trois mètres. Les coups francs sont tirés au coup de sifflet.

Corner = uniquement lorsqu'un défenseur dévie le ballon en sortie de but. Ils sont tirés de la ligne médiane et toujours de manière indirecte.

Relance du gardien = elle peut se faire au pied ou à la main.

Touche = lorsque le ballon touche le filet (côté et plafond). Elle s'effectue au pied, à l'endroit où le ballon est sorti.

Pénalty = le ballon au milieu du terrain. Au coup de sifflet, le joueur s'élance balle au pied, il a 7 secondes et une seule frappe pour marquer, sans rentrer dans la surface.

Tous les joueurs doivent se tenir immobiles derrière la ligne médiane. Le gardien doit être sur sa ligne. Au coup de sifflet, il peut se déplacer sans sortir de sa surface.

#### **REGLE N°7- Fautes**

Chaque faute est comptabilisée et à partir de la 5ème faute d'une équipe (au cours d'une même mi-temps), l'équipe adverse bénéficiera automatiquement d'un pénalty.

#### **REGLE N°8 - Arbitrage**

Lors des phases qualificatives, chaque équipe met OBLIGATOIREMENT à disposition de l'organisateur du tournoi un étudiant arbitre. Ce dernier peut être un joueur de l'équipe.

Les arbitres doivent être respectés et leurs décisions acceptées sous peine de sanction.

L'arbitre peut donner un carton jaune et sortir un joueur 2 minutes sans remplacement.

Il peut également donner un carton rouge et expulser définitivement le joueur, pour la rencontre, voire pour le tournoi, en fonction de la gravité de la faute.

Le joueur ayant reçu un carton rouge sera interdit de jouer le match suivant de son équipe.

#### **REGLE N°9 - Comportement**

Chaque organisateur se réserve le droit d'exclure définitivement tout joueur ou toute équipe dont le comportement, sur et en dehors du terrain, ne serait pas convenable et irait à l'encontre des règles, de l'esprit du jeu, des personnes et des installations.

#### **REGLE N°10 - Droit à l'image**

Lors de toutes les manifestations organisées par la FF Sport U et les CR Sport U, le licencié participant, du seul fait de son inscription, consent aux organisateurs l'utilisation de son nom, prénom, adresse, image, témoignages, résultats obtenus et ce par tous moyens de communication.

Le licencié participant consent également à ce que son nom puisse être utilisé en association avec sa propre image et à ce que sa voix, son nom et son image puissent être enregistrés, amplifiés et reproduits sur des films ou tout autre support.

Le licencié participant accorde l'autorisation d'utiliser et notamment d'éditer tout ou partie desdits documents, dans la mesure où la FF Sport U et/ou ses partenaires le jugent nécessaire et cela sans limitation de durée.

Le licencié participant renonce à toute revendication liée à l'exploitation desdits documents, en particulier de nature financière.

