URBANLEAGUE
DOSSIER D'INSCRIPTION

STUDENT LEAGUE | BUSINESS LEAGUE | **URBANLEAGUE** | LADIES LEAGUE | VETERAN LEAGUE

SELECT YOUR LEAGUE !

SAISON 2018-2019

URBANLEAGUE

URBAN SOCCER
SOCCER IN A NEW AGE

MONTPELLIER – AUTOMNE 2018

Le dossier d'inscription complété, signé et accompagné du règlement doit être retourné à :

UrbanSoccer Montpellier-Castelnau
400 avenue Marcel Dassault
34170 Castelnau le Lez
Tel : 04 67 69 93 27

Mail
montpellier@urbansoccer.fr
william.dodeuil@urbansoccer.fr
yann.legallic@urbansoccer.fr

Votre référent League Automne 2018 : Yann le Gallic

CHOIX DE VOTRE LEAGUE

Jour et à partir de quelle heure : ……

Choix n°2 (jour et heure) : ……

Choix n°3 (jour et heure) : ……

Date de la soirée des capitaines (obligatoire) : lundi 17 septembre 2018

Date de reprise de la League : lundi 24 septembre 2018

COORDONNEES DE L'EQUIPE

- **Nom de l'équipe** : ……
- **Nom et prénom du capitaine :** ……

  Téléphone : ……

  Email : ……

  Adresse postale : ……
- **Nom et prénom du vice-capitaine :** ……

  Téléphone : ……

  Email : ……

  Adresse postale : ……

Les statistiques individuelles de tous les joueurs seront comptabilisées à chaque match. Afin d'assurer au mieux ce suivi, merci de remplir soigneusement **l'intégralité des champs demandés.** Si le champ n'est pas rempli correctement, les statistiques ne seront pas affectées. Ces statistiques sont consultables sur le site internet www.urbansoccer.fr *et* prochainement dans votre *espace « MyUrban ».*

INSCRIPTION URBANLEAGUE

SOCCER IN A NEW AGE
PAGE A RETOURNER

- **Effectif :**

Nom	Prénom	Email	Téléphone

TARIFS

Les tarifs indiqués sont les prix par match avec le total par saison (base de 8 équipes soit 14 matchs).
Les horaires de matchs sont tournants (hors League du midi et Student League) : 19h / 20h / 21h.

	LEAGUES			
	UrbanLeague	League Mixte	League du midi	Student League
Lundi	56 €	56 €		
Mardi	56 €		35 €	
Mercredi	56 €			
Jeudi	56 €			
Vendredi	49 €			35 €
Samedi				35 €
SAISON	686 à 784 €	784 €	490 €	490 €

Nouveautés :
- Ouverture de la League Mixte (au moins 3 filles sur le terrain) / Lundi à partir de 19h00 / 56 € par match
- Ouverture de la Student League (100% étudiant) / Vendredi et samedi / 35 € par match

LE CAPITAINE

☐ Je déclare avoir lu et accepte les conditions générales de ventes, de sécurité, de responsabilité et le règlement UrbanSoccer.
☐ Je déclare avoir transmis ces informations à l'ensemble des participants de mon équipe, qui s'engagent à les respecter.

- Fait à : ……..
- Le : ……
- Signature :

CONDITIONS GENERALES

Le présent dossier d'inscription doit être retourné **signé et complété à UrbanSoccer.**
A défaut de réception par UrbanSoccer du présent dossier d'inscription dûment complété, daté et signé par l'équipe, UrbanSoccer se réserve le droit de ne pas inscrire l'équipe. Dans le cas où l'UrbanLeague serait déjà complète, la commande sera réputée nulle et non avenue, et le règlement remboursé.
La signature du présent dossier contient les engagements réciproques et essentiels des Parties.
Le centre UrbanSoccer se garde le droit **d'exclure** toutes équipes ne respectant pas l'éthique, le Fair-Play et l'état d'esprit véhiculé par la société UrbanSoccer **sans remboursement.**

REGLES DE PAIEMENT

- Le paiement doit être effectué à **100% avant la première journée de championnat**.
- Possibilité de payer en 3 fois par chèque par équipe (et plus par joueur à encaissement différé : septembre / octobre / novembre)
- Les paiements au match ne sont pas acceptés
- En cas de non-paiement à partir de la 2ème journée de championnat : 1 point de fair-play retiré par journée

REGLES DE SECURITE

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

- Echauffez-vous avant chaque match
- Les chaussures de jogging, crampons moulés et vissés sont interdites
- Soyez fair-play envers l'équipe adverse et l'ensemble du personnel UrbanSoccer

La pratique du foot 5 est déconseillée aux personnes cardiaques et aux femmes enceintes. UrbanSoccer 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 en compétition.

DECHARGE DE RESPONSABILITE

UrbanSoccer vous rappelle l'importance de souscrire un contrat d'assurance couvrant les dommages corporels auxquels vous pouvez être exposé lors de la pratique d'activité physique dans ses centres
UrbanSoccer 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 l'établissement.
Les pratiquants reconnaissent avoir pris connaissance du règlement intérieur et s'engagent à respecter toutes prescriptions ainsi que toutes règles de sécurité notifiées. Les pratiquants renoncent à tous recours contre UrbanSoccer.

DROIT D'IMAGE

☐ J'autorise l'entreprise UrbanSoccer à me photographier et me filmer dans le cadre des différents événements organisés par l'entreprise (participation à des tournois, Anniversaires, Stages, Ecole de foot…). J'accepte l'utilisation et l'exploitation non commerciale de mon image dans le cadre de la promotion de l'entreprise, notamment sur le site internet et les réseaux sociaux (Facebook, Instagram) de l'entreprise.

En conséquence de quoi, je renonce expressément à me prévaloir d'un quelconque droit à l'image et à toute action à l'encontre d'UrbanSoccer qui trouverait son origine dans l'exploitation de mon image dans le cadre précité.

REGLEMENT URBANSOCCER

SOCCER IN A NEW AGE
PAGE A CONSERVER

I-RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION LOISIR :

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 (inscrits sur le dossier d'inscription).

Possibilité exceptionnelle pour une équipe d'avoir un ou plusieurs invités.

Attention, en cas de match à enjeu, le responsable du centre (ou son adjoint) se réserve le droit de reporter le match si une équipe change tous ses joueurs.

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

Article 4 : Calcul des points :

1 victoire = 4 points

1 nul = 2 points

1 défaite = 1 point

Article 5 : Chaque équipe inscrite en UrbanLeague adhère à l'esprit UrbanSoccer®.

Elle débute chaque match avec un Fair-Play de +2, points qui s'ajouteront aux points obtenus lors du résultat de chaque match.

Ce sont les cartons qui vont permettre à l'arbitre de définir le Fair-Play sur une échelle de +2 à -2.

Le nombre de fautes n'est pas une caractéristique du Fair-Play.

L'engagement d'un joueur ou d'une équipe n'est pas en contradiction avec le Fair-Play.

Article 6 : 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 7 : Chaque équipe possède 1 report exceptionnel par saison si le centre est prévenu par mail 48h avant le jour du match. Celui-ci est arbitré et programmé rapidement avant la fin du championnat.

En cas de report ou forfait après à 48h, l'équipe adverse a le choix entre :

- Accepter un report de match en auto arbitrage proposé par le centre.
- Choisir la victoire par forfait (8-0).

Les sanctions pour l'équipe qui reporte ou fait forfait sont :

- (-2) points pour un report après 48h ou forfait 48h avant
- (-4) points pour un forfait après 48h peu importe la manière

Si le capitaine ne fait aucun report dans la saison, il se voit offrir une consommation au club-house à la fin du championnat.

Le report de match se fera dans un délai de 15 jours après l'annulation.

Si aucun accord n'est trouvé entre les deux équipes, le match est déclaré perdu par l'équipe qui a annulé.

UrbanSoccer se réserve le droit, en cas de force majeure, de reporter un match avec un délai de prévenance de 72h.

Article 8 : Tout dossier incomplet sera refusé lors de l'inscription.

Article 9 : Le centre UrbanSoccer se garde le droit d'exclure toutes équipes ne respectant pas l'éthique, le Fair-Play et l'état d'esprit véhiculé par la société UrbanSoccer sans remboursement.

LES REGLES DU JEU - FOOT 5

1 - Le Terrain de jeu :

Terrain en gazon synthétique d'environ 500m² possédant 2 surfaces de réparation, 1 point central et 2 points de penaltys. Le terrain est délimité par des parois ainsi que des filets. Les filets et les parois sont là pour favoriser la fluidité, la rapidité du jeu.

2 - Le ballon :

Le ballon officiel est le ballon Taille 4 spécialement développé pour le foot 5.

Il favorise le jeu à terre et augmente le niveau technique (contrôles, frappes…).

Le ballon T5 est autorisé sous certaines conditions.

3 - Temps de jeu :

Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 25 minutes avec mi-temps de 5 mn.

En cas d'égalité lors des phases finales / ou lors de matchs à élimination directe, 3 penaltys seront tirés pour départager les deux équipes.

- Chaque période doit être prolongée pour récupérer le temps perdu occasionné par :
  - L'examen des blessures des joueurs
  - Le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
  - Les actes visant à perdre du temps délibérément

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

Une zone spéciale a été aménagée dans certains centres. Ballon interdit en zone d'échauffement.

Des panneaux avec des exercices appropriés sont à votre disposition au sein de la zone d'échauffement.

4 - Le nombre de joueurs :

8 joueurs dont 3 remplaçants (5 joueurs sur le terrain dont 1 gardien).

- Les changements peuvent se faire à tout moment
- Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'arbitre
  Le gardien doit demander à être remplacé
- Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer si le joueur n'est pas sorti du terrain
- Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre s'il le désire

L'identification des joueurs se fait grâce à la feuille de match (cf. dossier d'inscription).

5 - La Surface de réparation :

L'autorisation d'entrer dans la surface est liée à la taille de la surface :

- Si la surface fait un rayon de 3m ou moins :
  - Le joueur n'a pas le droit d'entrer dans la surface
  - Si l'attaquant entre dans la surface le gardien récupère la balle
  - Si le défenseur entre dans la surface = pénalty
- Si la surface fait un rayon de plus de 3m :
  - Le joueur a le droit d'entrer dans la surface
  - Faute dans la surface = Pénalty

6 - Equipement des joueurs :

- Tenue sportive obligatoire: short, maillot, chaussettes, jogging…
- Il est fortement recommandé de jouer au foot 5 avec des chaussures spécifiques à crampons de Type « stabilisés »
- Les crampons moulés et vissés sont interdits
- Le port de protège-tibia est autorisé

Le gardien a le droit de porter des gants.

Il est formellement interdit de jouer avec des bijoux (montres, boucles d'oreilles, bagues...).

Infractions/sanctions :
Le joueur contrevenant doit quitter le terrain. Tout joueur ayant quitté le terrain de jeu pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre.

7 - L'arbitre :

- Il 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 du match qu'il est appelé à diriger.
- Le respect de l'arbitre est essentiel, toute contestation pourra être sanctionnée d'un carton orange et donner lieu à une exclusion temporaire du joueur pendant 5 minutes voire d'un carton noir avec exclusion définitive du joueur pour le restant du match. Mais également pour le restant du championnat si le centre le décide sans remboursement de frais d'inscription.
- Aucun débordement ne sera toléré
- L'arbitre a pour mission de :
  - Veiller à l'application de toutes les Règles du Jeu
  - Assurer le contrôle du match
  - S'assurer que le ballon satisfait aux exigences cf.2
  - S'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences cf.6
  - Assurer la fonction de chronométreur et contrôler la feuille de match
    (noter le score + les fautes + les buteurs)
  - Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux règles du jeu
  - Arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient
  - Arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu
  - Laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être « en jeu », si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé
  - 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 à sa discrétion 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'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu
  - Faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu
  - Donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu
  - Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel. Cependant, sous réserve que le jeu n'ait pas repris, l'arbitre peut revenir sur sa décision s'il réalise que celle-ci est incorrecte

8 - Le jeu avec les parois :

Le jeu avec les parois est autorisé et conseillé.

Lorsque le porteur du ballon progresse le long de la paroi, les contacts avec le défenseur sont interdits (sanction : faute).

Lorsque le porteur du ballon progresse le long de la paroi et qu'un défenseur est déjà placé, (attente sur ses deux appuis) il lui est interdit de forcer le passage (sanction : faute).

Lorsque le joueur est bloqué dans le coin avec le ballon et dos au jeu (s'il est face au jeu le défenseur a le droit de lui prendre le ballon), le défenseur doit permettre au porteur de balle de ressortir le ballon le long de la paroi.

S'il ne peut pas effectuer cette remise, l'arbitre redonnera le ballon à son gardien si dans son propre camp, sinon du milieu du terrain le long de la paroi (cf. règle corner) si dans le camp adverse.

Si le porteur du ballon se dirige délibérément dans l'angle du terrain il sera sanctionné pour anti-jeu. Lorsque c'est le défenseur, il est sanctionné d'un corner / si c'est l'attaquant, le ballon est rendu au gardien. Si l'arbitre considère que ces actions sont délibérées, il peut à sa discrétion sanctionner d'une faute (coup-franc indirect + compteur fautes).

Il est interdit de « s'accrocher » sur les parois avec les mains (diffèrent de toucher). (Sanction : le ballon est redonné au gardien adverse ; cette sanction est prise pour la sécurité du joueur, elle n'est pas comptabilisée comme Faute).

REGLEMENT URBANSOCCER

9 - Les Filets :

Dès que le ballon touche un filet, le ballon ne peut plus être joué.

Plusieurs cas sont alors envisagés :

- Si le ballon touche le filet sur la longueur ou au-dessus :
  - Touche : engagement balle au sol le long de la paroi à l'endroit où le ballon est sorti. La touche est indirecte et jouée au pied, la passe à un coéquipier est obligatoire.
- Si le ballon touche le filet sur la largeur, derrière les buts :
  - Si le gardien a touché en dernier le ballon, il le récupère pour engager
  - Si c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier, engagement balle au sol le long de la paroi au centre du terrain
  - Si c'est un attaquant qui touche le ballon en dernier, le gardien récupère le ballon pour engager

Note :

Le ballon n'est plus en jeu quand :

- Il a entièrement franchi la ligne de but que ce soit à terre ou en l'air ou lorsqu'il touche un filet
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre
- Lors du pénalty

Le ballon est en vie 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 pose le ballon au sol

10 - 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 : penalty). Attention pour les surfaces de moins de 3m, une tolérance a la discrétion de l'arbitre est acceptée si son corps sort mais qu'il prend le ballon à l'intérieur de la surface.

Il lui est donc interdit de tirer les penaltys en cours de match.

Il lui est interdit de prendre à la main le ballon lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier (sanction : penalty) même avec une paroi.

Il a le droit de prendre le ballon à la main lorsqu'il le reçoit d'une passe d'un partenaire de la tête ou de la poitrine. Attention lorsque la surface est < a 3 m il ne peut pas redonner le ballon à la personne qui vient de lui transmettre / le une -deux est interdit (= faute comptabilisée + coup franc indirect à l'endroit où est situé le joueur).

Il ne peut garder le ballon en main plus de 5s (= faute comptabilisée + coup franc indirect a 2 mètres de la surface).

Le jeu au sol lui est autorisé mais il n'a pas droit de sortir les pieds en avant.

11 - Les remplacements :

Ils peuvent se faire à tout moment.

Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'arbitre. Le gardien doit demander à être remplacé.

Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer si le joueur n'est pas sorti du terrain (l'arbitre peu sanctionner à sa discrétion le non-respect de cette règle par un coup franc indirect et comptabilisé une faute).

12 - Le coup d'envoi et reprise du jeu après un but :

Le coup d'envoi est une procédure pour débuter 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 se trouvent dans leur propre moitié de terrain. L'arbitre donne le signal du coup d'envoi, le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été envoyé vers l'avant (le coup d'envoi s'effectue par une passe à l'équipe adverse).
- Après chaque but comptabilisé : l'engagement se fait du centre du terrain par une passe à un coéquipier situé dans son camp

13 - 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.

Exemples de refus de but :

- Si le ballon qui a franchi la ligne de but est crevé
- 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 penaltys lors de phases finales ou matchs à élimination directe).

14 - 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, même épaule contre épaule.

Les contacts sont sanctionnés d'une faute ou d'un penalty si l'intégrité physique d'un joueur est en danger.

15 - Coup Franc indirect :

Lorsque l'arbitre signale une faute, il signale un coup franc indirect à l'endroit de la faute.

Il s'effectue de la façon suivante :

- Passe à 1 partenaire obligatoire
- Mur à 2 mètres minimum
- Si le mur ne peut se mettre à 2m du a la règle de la surface alors on recule le ballon et le mur se place juste devant la surface.

16 - Fautes et comportement anti sportif :

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, l'une des fautes suivantes ainsi que celles évoquées précédemment :

- Donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Bousculer un adversaire
- Tenir un adversaire
- Cracher sur un adversaire
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation)
- Lorsque le gardien conserve le ballon plus de 5 secondes dans ses mains
- Lorsqu'un joueur fait obstacle à l'évolution d'un adversaire
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Jeu à terre lorsque le joueur fait action de jeu
- Tacle offensif et défensif (pénalty)
- Lorsqu'un joueur force le passage

A noter :

- Le tableau de fautes est remis à zéro après la 3ème faute. Si un pénalty est sifflé avant que n'intervienne la 3ème faute (ex : faute dans la surface) le tableau reste inchangé.
- Lors de la mi-temps, le tableau de fautes n'est pas remis à zéro

17 - Le Penalty :

Il s'effectue de la suivante :

- L'attaquant s'élance du milieu du terrain pour aller défier le gardien
- Tous les autres joueurs sont dans la moitié de terrain opposé au penalty
- Il peut soit effectuer une frappe, soit dribbler le gardien si la zone fait plus de 3m
- Si la zone fait moins de 3m, il doit frapper avant la zone
- Le gardien ne peut pas sortir de sa surface
- Il a 10s pour effectuer son penalty
- Dès que le ballon a touché une paroi ou le filet, l'action est terminée.
- Un arrêt net du gardien entraine la fin de l'action

A Noter :

- Si le gardien sort de sa surface et que le penalty est manqué, il est à retirer - s'il est marqué, il est comptabilisé. Lorsque le penalty est à retirer et que le gardien sort de nouveau de sa surface, il est validé automatiquement et définitivement.
- Si l'attaquant entre dans la surface lorsqu'elle fait moins de 3m et qu'il marque, il est à retirer dans le cas contraire, il est refusé
- Lorsque le penalty est à retirer, si l'attaquant entre à nouveau dans la surface, il est refusé automatiquement et définitivement
- Le gardien ne peut pas tirer les penaltys (sauf séance de penaltys à élimination)

Lors des matchs de phases finales ou à élimination directe :

- Le gardien sera toujours le même du début à la fin de la séance de penalty
- Le gardien a le droit de tirer le penalty
- Si au bout des 3 penaltys il y a toujours égalité, c'est la mort subite

18 - Sanctions disciplinaires :

Fautes passibles d'un avertissement (carton orange) :

- Comportement anti sportif
- Enfreindre avec persistance les règles du jeu
- Manifester sa désapprobation en acte ou en parole
- Retarder la reprise du jeu

Infractions/sanctions :

- Si le joueur sort temporairement durant 5 minutes celui-ci a le droit d'être remplacé
- C'est l'arbitre qui lui donnera l'autorisation de rentrer

L'équipe voit ses points de Fair-Play sanctionné d'un point : -1.

Fautes passibles d'exclusion (carton noir).

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton noir) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- Recevoir un deuxième avertissement (carton orange) au cours du même match
- Faute grossière pouvant nuire à l'intégrité physique d'un joueur
- Adopter un comportement violent
- Tenir des propos blessants, injurieux ou grossiers
- Cracher sur un adversaire ou sur toute autre personne
- Arrêter une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
- Anéantir une occasion manifeste de but d'un adversaire en commettant une action passible d'une faute ou d'un penalty

Infractions/sanctions :

Un joueur exclu doit quitter l'aire de jeu.

Le joueur est exclu définitivement et ne pourra pas être remplacé. L'équipe terminera le match à 4. L'équipe voit ses points de Fair-Play sanctionné de 2 points : -2.

- Lorsqu'une équipe se voit mentionné un deuxième carton noir, le match est arrêté. Il sera donné perdu (même si celle-ci menait au score) la note de Fair Play finale est établie à -2.

19 - Fair-Play :

- Chaque équipe inscrite en USL® adhère à l'esprit donc débute chaque match avec un Fair-Play de + 2 qui s'ajouteront aux points obtenus lors du résultat de chaque match
- Ce sont les cartons qui vont permettre à l'arbitre de définir le Fair-Play sur une échelle de +2 à -2
- Le nombre de fautes n'est pas une caractéristique de Fair-Play
- L'engagement d'un joueur ou d'une équipe n'est pas en contradiction avec le Fair-Play

20 - Le capitaine :

- Il est le réfèrent et responsable de son équipe
- Il porte un brassard
- Il est le seul à pouvoir parler à l'arbitre

URBANSTORE

PACK URBANLEAGUE

Pack : maillot + short + chaussettes + flocage offert (nom et numéro)

TIEMPO
30€

DERBY
33€

TROPHY
35€

FLOCAGE OFFERT

URBAN LEAGUE

OFFRE TIEMPO

~~58€~~ **41€***

*la paire si 3 paires achetées simultanément.
Si 1 paire achetée, 10% de remise soit 53€.

URBAN SOCCER
SOCCER IN A NEW AGE

Demande de devis :
store@urbansoccer.fr