



RÈGLEMENT URBANLEAGUE

RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION LOISIR

Article 1 : Chaque équipe doit se présenter au moins 15mn avant le début du match. Sauf en cas de retard lié à UrbanSoccer, le chronomètre est lancé par l'arbitre 5mn après le créneau de la rencontre (ex : 20h05 pour une rencontre à 20h). Le match ne démarre que si les 2 équipes sont composées de 4 joueurs minimum sur le terrain.

Passé 15 minutes de retard le match est perdu par forfait 8-0.

Article 2 : Chaque équipe est composée de 8 joueurs maximum le jour du match. **Il n'y a pas de limite de joueurs au sein d'un effectif.**

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

1 point de Fair-Play est retiré à l'équipe qui atteint 9 fautes.

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. Pour des raisons d'organisation propre à chaque centre (nombre d'équipes, nombre de terrains ...), les règles de report pourront être adaptées (ex : uniquement valable pendant la phase aller) et seront

communiquées lors de la soirée de pré-saison par votre référent League. **Celui-ci sera programmé en fin de championnat. Le match reporté sera potentiellement sur un autre jour et créneau horaire que votre créneau initial.**

Si le report n'est pas fait dans les délais **(plus de 48h à l'avance)**, l'équipe adverse gagne la rencontre par forfait 8-0.

Les sanctions pour l'équipe qui fait forfait sont :

- (-2) points pour un forfait
- **Si l'équipe ne prévient pas, nous sommes susceptibles de la renvoyer du championnat sans remboursement**

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

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.

Article 10 : tous les paiements devront être effectués avant la 1^{ère} journée sous peine de sanctions, jusqu'au renvoi de l'équipe.

LES REGLES DU JEU - FOOT 5

1 - 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.

2 - 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 : Vous disposez de 5 secondes maximum entre chaque arrêt de jeu (dégagement du gardien compris). La durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

3 - 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

4 - 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

5 - 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 « TURF »



RÉGLEMENT URBANLEAGUE

- 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.

6 - 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'une faute comptabilisée ou bien d'un carton orange voire d'un carton noir avec exclusion définitive du joueur pour le restant du match. **Des sanctions plus importantes peuvent être prises comme la suspension de futurs matchs ou bien l'interdiction total d'évoluer en championnat UrbanLeague.**
- 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 chronométrateur 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**

7 - 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, **le défenseur doit permettre au porteur de balle de ressortir le ballon le long de la palissade.**

L'attaquant peut lever la main et le ballon doit repartir au milieu de terrain sur le côté. L'arbitre peut prendre

l'initiative de faire repartir le jeu du milieu de terrain s'il estime que l'attaquant est bloqué dans le coin.

- Défenseur bloqué par l'attaquant : passe du défenseur à son gardien

Cet arrêt de jeu n'est pas considéré comme une faute comptabilisée.

Tous les abus (se mettre dans le coin de manière volontaire) est considéré comme anti-sportif et peut amener à une faute comptabilisée et le ballon sera rendu à l'adversaire.

8 - 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.

ATTENTION : Dès que le ballon, touche le haut de la palissade et change la trajectoire = TOUCHE

- 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

Il est interdit au gardien de dégager le ballon dans ses propres filets pour obtenir un « 6 mètres ».

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



RÈGLEMENT URBANLEAGUE

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre
- Dès que le gardien pose le ballon au sol

9 - 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 à la discrétion de l'arbitre est acceptée si son corps sort après avoir touché 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 < 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 à 2 mètres de la surface).

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

Il ne peut pas dégager le ballon dans les filets de corner pour obtenir un « 6 mètres » volontairement ou bien gagner du temps.

10 - 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).

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

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 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

12 - 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 prolongations ou penaltys lors de phases finales ou matchs à élimination directe).

13 - 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.

14 - 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.
- La passe à la palissade est interdite et sera considéré comme un coup franc direct.

15 - 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 :

- Menacer ou bousculer un adversaire ou l'arbitre
- 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 = penalty
- Lorsqu'un joueur force le passage

A noter :

- Le tableau de fautes est remis à zéro après la 3ème faute. Si un penalty 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

16 - Le Penalty :

Il s'effectue de la suivante :

- L'attaquant s'élance du milieu du terrain pour aller défier le gardien





RÉGLEMENT URBANLEAGUE

- 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 entraîne 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 balle au pied lorsqu'elle fait moins de 3m et qu'il marque, le but est refusé et n'est pas à retirer.

- 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

17 - 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
- 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 mentionner d'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 -4.

18 - Fair-Play :

- Chaque équipe inscrite 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

19 - Le capitaine :

• Il est le référent et responsable de son équipe

- Il porte un brassard
- Il est le seul à pouvoir parler à l'arbitre

WE—ARE—ALL—PLAYERS

