



RÈGLEMENT – BETSSON LEAGUE

RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION	2
1 – LES ÉQUIPEMENTS :	2
2 – LES RÈGLES DE SÉCURITÉ :	2
3 – LA COMPÉTITION	2
LES RÈGLES DE JEU – FOOT À 5	4
Article 1 : La surface de réparation -	4
Article 2 : Le gardien de but -	4
Article 3 : Le jeu avec les parois -	5
Article 4 : Les filets -	5
Article 5 : Le coup d’envoi et reprise du jeu après un but –	6
Article 6 : But marqué -	6
Article 7 : La notion de contact -	7
Article 8 : Coup Franc indirect -	7
Article 9 : Fautes et comportement anti-sportif -	7
Article 10 : Le Penalty -	8
Article 11 : Sanctions disciplinaires -	9
Article 12 : L’arbitre -	10



RÈGLEMENT GÉNÉRAL DE LA COMPÉTITION

1 – LES ÉQUIPEMENTS :

- Le ballon officiel est le ballon Taille 4 lesté spécialement développé pour le foot 5.
- Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 25 minutes avec mi-temps de 5 mn.
- Il est fortement recommandé de jouer au foot à 5 avec des chaussures spécifiques à crampons de type « turf ».
- Les crampon moulés et vissés sont formellement interdits.
- Les protège-tibias sont fortement conseillés.
- Le port de bijoux (montres, boucles d'oreilles, bagues, etc.) est interdit.

2 – LES RÈGLES DE SÉCURITÉ :

- Il est impératif de bien s'échauffer au niveau cardiaque et musculaire avant votre partie.
- Il est interdit de s'accrocher aux parois et filets.
- Il est interdit de tacler et jouer à terre.
 - On entend par « tacle » toute action amenant un joueur à poser à minima un genou à terre et cherchant à prendre le contrôle du ballon, dans les pieds de l'adversaire.
- Il est interdit d'être en contact avec un autre joueur le long des parois. Les charges sont interdites et les contacts sont limités au maximum.

3 – LA COMPÉTITION

Chaque équipe doit se présenter au moins 15 min 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.

- A partir de 10 minutes de retard, l'équipe sera pénalisée de 3 buts.
- Passé 15 minutes de retard le match est perdu par forfait 8-0.

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.**

- Chaque joueur doit avoir 18 ans et plus pour participer à la compétition.
- Au sein d'une même poule, un joueur ne peut pas jouer pour une autre équipe au cours du championnat
- Les changements se font uniquement lors d'un arrêt de jeu. L'arbitre doit être prévenu, pour valider la possibilité d'un changement



RÈGLEMENT – BETSSON LEAGUE

- Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'arbitre
- Le gardien doit demander à être remplacé
- Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre s'il le désire
- Chaque joueur doit avoir 18 ans pour participer à la compétition.

Calcul des points : 1 victoire = 4 points / 1 nul = 2 points / 1 défaite = 1 point

Chaque équipe inscrite à la Betsson League 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.

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.

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. L'équipe forfait se verra attribuer 1 point au classement général.

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. 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.

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.

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

WE – ARE – ALL – PLAYERS





RÈGLEMENT – BETSSON LEAGUE

Compétition additionnelles -

- Champions League
- Finale ville
- Finale Four by UrbanSoccer (1 fois par an)
- Finale Nationale by ANF5 (1 fois par an)
- Les équipes peuvent se voir refuser l'accès à ces compétitions s'ils n'adhèrent pas à l'esprit Betsson League pendant leur saison de championnat (mauvais comportement d'un ou plusieurs joueurs, cumul de points de fair-play retirés, manque de respect envers le corps arbitral)

LES RÈGLES DE JEU – FOOT À 5

Article 1 :

La surface de réparation -

- Tous les joueurs ont le droit d'entrer dans la surface de réparation.
- Faute dans la surface offensive = pénalty
- Le gardien ne peut pas sortir de la surface, sinon penalty

Article 2 :

Le gardien de but -

- Le gardien de but a le droit d'utiliser ses mains. Il ne peut marquer directement de la main.
- Il est interdit de sortir de sa surface de réparation (sanction : penalty). A noter que, la ligne fait partie de la surface de réparation.
- Il 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.
- 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.
- Pour chaque remise en jeu, le ballon doit être au sol, le gardien ne peut pas être attaqué et dispose de 5 secondes pour relancer.

Article 3 :

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 du gardien. L'arbitre peut prendre l'initiative de faire repartir le jeu du gardien s'il estime que l'attaquant est bloqué dans le coin.**
- Défenseur bloqué par l'attaquant : passe du défenseur à son gardien.
- Le gardien ne peut pas être attaqué avant de relancer (il dispose de 5 secondes pour relancer)
- 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.**

Article 4 :

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 : retour au gardien qui assure la remise en jeu ballon au sol.

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 = corner ce qui signifie retour au gardien qui assure la remise en jeu ballon au sol
 - 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 ».



RÈGLEMENT – BETSSON LEAGUE

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 jeu 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 à la suite d'un arrêt dans le jeu

Article 5 :

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

Article 6 :

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).

Article 7 :

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.
- Un excès d'engagement peut entraîner une faute.

Article 8 :

Coup Franc indirect -

Lorsque l'arbitre signale une faute, il signale un coup franc. Le ballon repart alors du gardien. La remise en jeu est faite au pied, balle au sol, par le gardien dans sa surface.

Article 9 :

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 = pénalty
- Lorsqu'un joueur force le passage

NOTE :

- 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

Article 10 :

Le Penalty -

Un pénalty est accordé en cas :

- D'accumulation de fautes volontaires : 3 par match et par équipe (remise à zéro à chaque fois qu'un pénalty est tiré).
- De jeu antisportif ou dangereux.
- D'une faute dans la surface offensive sur un attaquant

Il s'effectue de la suivante :

- « shootout » en 1 contre 1 entre un attaquant et le gardien. L'attaquant s'élance du milieu du terrain pour marquer.
- Le joueur dispose de 5 secondes pour réaliser un tir unique.
- Le ballon doit être en progression continue vers le but et ne doit pas s'arrêter.
- Il est interdit au gardien de sortir de sa surface.
- Tous les joueurs ont le droit de tirer, dont le gardien.

NOTE : Si le gardien sort de sa surface le but est validé

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

Article 11 : Sanctions disciplinaires -

Fautes passibles d'un avertissement (carton jaune) :

- 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 4 minutes

- 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'une exclusion du terrain de jeu (carton rouge) :

- Recevoir un deuxième avertissement (carton jaune) au cours du même match
- Faute grossière pouvant nuire à l'intégrité physique d'un joueur
- 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 sanctionnés de 2 points : -2.

- Lorsqu'une équipe se voit mentionner d'un deuxième carton rouge, 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. L'équipe passe de +2 à -2 point de Fair-Play

Article 12 :**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 jaune voire d'un carton rouge 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 Betsson League.**
- 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 l'équipement des joueurs satisfait aux exigences
- 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



RÈGLEMENT – BETSSON LEAGUE

- 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.**
- 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.