



RÈGLEMENT **Saison d'automne 2020**

- **Présentation de la LEAGUE :**

L'ELITE 5 LEAGUE est une compétition loisir de Football à 5 organisé au centre Élite 5 Soccer. La prochaine saison d'automne démarrera le Lundi 14 septembre. Chaque équipe disputera au minimum 10 rencontres de championnat (5 matchs aller-retour).

La date du tournoi Play-Off vous sera communiquée d'ici-là.

Toutes les rencontres se dérouleront sur les terrains Outdoor et la météo n'influera pas sur la tenue des matchs. Toutefois, l'organisation se réserve le droit d'annuler ces dernières si les terrains sont déclarés impraticables.

Une réunion rassemblant l'ensemble des capitaines sera organisée avant le lancement de l'ELITE 5 LEAGUE afin de rappeler le règlement du championnat mais également pour sensibiliser et responsabiliser chaque équipe sur l'état d'esprit souhaité durant toute la durée de la compétition.

L'ELITE 5 LEAGUE 2020/2021 sera décomposée en plusieurs divisions de la manière suivante :

- Division 1 : Le Lundi de 12h30 à 13h30 (50% de réduction sur ce créneau)
- Division 2 : Le Lundi de 20h30 à 21h30
- Division 3 : Le Lundi de 21h30 à 22h30

- Division 4 : Le Mardi de 12h30 à 13h30
- Division 5 : Le Mardi de 21h30 à 22h30

- Division 6 : Le Mercredi de 19h30 à 20h30
- Division 7 : Le Mercredi de 20h30 à 21h30
- Division 8 : Le Mercredi de 21h30 à 22h30

- Division 9 : Le Jeudi de 12h30 à 13h30
- Division 10 : Le Jeudi de 19h30 à 20h30
- Division 11 : Le Jeudi de 20h30 à 21h30
- Division 12 : Le Jeudi de 21h30 à 22h30

- Division 13 : Le Vendredi de 19h30 à 20h30
- Division 14 : Le Vendredi de 20h30 à 21h30

- Division 15 : Le Vendredi de 21h30 à 22h30

La saison régulière sera à chaque fois ponctuée par l'ELITE 5 Champion Cup qui mettra aux prises les meilleures équipes de chaque poule dans un tournoi de Play-offs qui désignera les nouveaux champions de l'Elite 5 Soccer.

ATTENTION

Les reports de match sont désormais strictement interdits ! Les équipes qui ne préviendront pas de leur absence ou qui préviendront trop tard se verront **perdre le match sur tapis vert 0-5.**

En revanche, une équipe qui subira un forfait prévenu suffisamment à l'avance pourra, si elle le souhaite, proposer à l'équipe qui n'était pas disponible, un nouvel horaire de match, mais ce report de match exceptionnel devra alors se dérouler en heure creuse ou toute la journée le samedi et aucun arbitre ne sera prévu pour ce match.

MODALITES D'INSCRIPTION

Le règlement de l'inscription de chaque équipe devra être effectué avant le deadline de fin des inscriptions. Au-delà de cette date, l'équipe qui n'aura pas réalisé le paiement de son inscription sera immédiatement disqualifiée. Si les joueurs souhaitent payer chacun leur part individuellement, il leur appartiendra de régulariser leur situation avant la fin des inscriptions.

Concernant le règlement, nous acceptons chèque, virement bancaire, espèces ou carte bleue. Pour le paiement par chèque vous avez cependant la possibilité de faire 3 chèques, l'un encaissé en septembre, le deuxième en octobre et le dernier en novembre de cette année 2020.

Prix de Participation : 850€

DEADLINE : Le Mercredi 9 Septembre 2020

Les équipes qui n'auront pas réglé leur inscription au coup d'envoi du premier match se verront infliger une pénalité de 3 buts sur ce premier match. Les équipes qui n'auront pas réglé la totalité de l'inscription avant le deuxième match seront quant à elles disqualifiées.

REGLEMENT DE LA LEAGUE

Les matchs se dérouleront en deux mi-temps de 25 minutes avec un arrêt de jeu de 5 minutes entre chaque mi-temps.

En cas de retard de l'une des deux équipes, l'équipe retardataire se verra infliger 3 buts de pénalité au bout de 15 minutes de retard (si le match commence à 20h45 au lieu de 20h30 par exemple). Au-delà de 20 minutes de retard ou plus, l'équipe retardataire sera déclarée forfait et la victoire sera attribuée à l'équipe présente sur tapis vert.

En cas de retard, **le match se terminera à l'heure prévue quoiqu'il arrive**. Les temps de jeu seront alors moins long. Si le match devait commencer à 20h30 alors il finirait à 21h30. En cas de forfait dû au retard de l'une des deux équipes, le match ne sera ni rejoué ni reporté. En cas de retard des deux équipes le match aura bien lieu mais l'heure de fin de match restant fixe, le match sera alors raccourci et le match ne pourra pas non plus être reporté.

Le Football à 5 se joue à 5 contre 5 avec 4 joueurs de champ et un gardien de but. Les équipes ont la possibilité d'avoir des remplaçants (3 au maximum).

Les changements : Ils peuvent s'effectuer librement et à tout moment (jeu arrêté ou non) et sont illimités. Le remplaçant doit attendre que le joueur remplacé soit sorti du terrain avant d'y rentrer.

Le matériel : Les crampons vissés bien sûr, **mais aussi les crampons moulés** sont **strictement interdits** sur nos terrains.

Deux principales raisons :

- L'intégrité physique des joueurs : de nombreuses blessures causées par les crampons
- L'état des terrains qui ne sont pas faits pour jouer en crampon dessus.

Les chaussures conseillées sont les semelles stabilisées. Des baskets à semelles plates peuvent également tout à fait convenir.

Les arbitres ainsi que l'équipe du centre ont pour consigne de refuser l'entrée sur les terrains à tous les joueurs en crampons et ce, même si cela retarde le début du match.

Par ailleurs, le port de protège-tibia est fortement conseillé.

Les palissades : Le jeu avec les palissades est autorisé afin de rendre la partie plus attractive. Il est interdit de s'accrocher aux palissades ou aux filets. Des blessures sérieuses peuvent être causées par des un choc contre ces palissades, les arbitres ont donc pour consigne de siffler lorsque le jeu apparait trop dangereux. Merci de limiter les contacts aux abords des palissades. Il est notamment formellement interdit de mettre en échec un adversaire en le poussant contre les palissades.

Le coup franc : Il doit être indirect à l'endroit de la faute. Le mur est à 2 mètres minimum et la passe à un partenaire obligatoire. Il se joue au coup de sifflet de l'arbitre.

Le penalty : C'est un face à face avec le gardien. Le tireur part du milieu de terrain et doit frapper en dehors de la surface du gardien. Feinte de frappe interdite et nombre de touche de balle illimitée.

Si l'arbitre juge que le gardien de but conserve le ballon trop longtemps de manière à ralentir le jeu (acte d'antijeu) il se verra accordé une faute collective à son équipe et le ballon rendu à l'équipe adverse.

Toute tentative d'antijeu comme bloquer le ballon dans un côté, faire jouer le temps, lancer la balle à l'autre bout du terrain alors que l'équipe adverse doit faire une remise en jeu, empêcher la remise en jeu de l'équipe adverse de quelque manière qui soit se voit prendre le risque de subir un penalty.

L'arbitre est le SEUL juge et peut offrir un penalty à l'équipe qui pâtit de cette situation.

Les sanctions :

- **Carton jaune = exclusion temporaire de 5 minutes**
- **Carton rouge = expulsion définitive du match**

Si l'arbitre le juge nécessaire il peut exclure plusieurs joueurs ou même arrêter le match.

Fautes passibles d'un avertissement (carton jaune)

- Comportement antisportif
- Désapprobation en paroles ou en actes
- Infractions avec persistance aux lois du jeu
- Non-respect de la distance réglementaire lors d'une remise en jeu
- Retardement de la reprise du jeu

Modalités de changement de joueurs à la suite d'un avertissement :

- Situation 1 : durant cette période l'équipe peut faire entrer un remplaçant si celle-ci en a un pour éviter de jouer en infériorité numérique.
- Situation 2 : si les deux équipes obtiennent une exclusion temporaire de leur joueur, les remplaçants sont autorisés à rentrer si et seulement si les deux équipes ont la possibilité de remplacer le joueur sortant. Si c'est le cas, aucun remplaçant n'est autorisé à rentrer. Les équipes sont alors toutes les deux en infériorité numérique.
- Situation 3 : si une équipe obtient une exclusion définitive d'un de ses joueurs (carton rouge), l'équipe se verra refuser le droit de remplacer son joueur. À l'inverse, l'équipe adverse conserve son droit de remplacer ses joueurs avertis (carton jaune). Période pendant laquelle l'équipe évoluera donc en infériorité numérique.

Fautes passibles d'une exclusion du terrain :

- Faute grossière ou mettant en péril l'intégrité physique de l'adversaire
- Acte de brutalité
- Crachat sur un adversaire, l'arbitre ou toute autre personne
- Toucher ou arrêter le ballon de la main de façon volontaire ou dans certains cas involontaires, le juge et le seul décisionnaire reste l'arbitre.
- Propos insultants, injurieux ou grossiers
- Second avertissement au cours du même match

En cas de deuxième carton jaune, le joueur se verra infliger un carton rouge. Le joueur ayant reçu un carton rouge sera confronté à la commission de discipline qui devra statuer d'une éventuelle sanction.

La surface de réparation : Le gardien n'a pas le droit de sortir de sa surface et il est interdit pour les joueurs de rentrer, de couper ou de traverser la surface de réparation. L'arbitre peut siffler coup-franc ou penalty selon son interprétation de la situation. Le gardien peut prendre la balle à la main sur une passe en retrait mais ne bénéficie que de 6 secondes pour relancer. Par ailleurs, le one-deux avec le gardien n'est pas autorisé. En cas de one-deux, il y a coup-franc ou penalty selon l'appréciation de l'arbitre. Le gardien peut relancer à la main comme au pied.

La sortie de but et le corner : Si le ballon touche le filet sur les côtés ou au-dessus, une touche doit être effectuée par l'équipe qui en bénéficie. La touche s'effectue balle au sol, le long des palissades, à l'endroit où le ballon est sorti. Une passe à un coéquipier doit être effectuée si le ballon touche le filet derrière les buts. Si le gardien a touché en dernier le ballon, la balle lui revient pour engager. Si un défenseur a touché en dernier le ballon, il y a corner et celui-ci s'effectue à l'un des angles du milieu de terrain. Si un attaquant a touché en dernier le ballon, la balle revient également au gardien. Si le gardien dévie le ballon sur le filet au-dessus à la suite d'un arrêt (et non d'une relance) ou qu'un joueur tire sur le filet au-dessus, la remise en jeu revient au gardien.

L'avantage : La règle de l'avantage peut être laissée uniquement à l'appréciation de l'arbitre sur le jeu

Les tacles : Les tacles ainsi que le jeu à terre sont interdits. Dès qu'un joueur pose un genou ou une main au sol, l'action peut être considérée comme un tacle. La sanction pour un tacle peut aller jusqu'au penalty pour l'équipe adverse. La décision revient à l'arbitre en fonction du contexte.

Les fautes collectives : À la troisième faute sifflée contre une équipe dans la même mi-temps, il y a penalty pour l'équipe adverse. Une fois le penalty tiré, le compteur de fautes collectives revient à 0. AU début de la 2e mi-temps, le nombre de fautes collectives de chaque équipe est remis à 0. L'arbitre peut se réserver le droit de suspendre et/ou d'arrêter le match s'il estime que les conditions de celui-ci ne sont plus propres à un football respectueux. Une faute collective est une faute intentionnelle et grave aux yeux de l'arbitre (exemple a contrario, une main involontaire n'influençant pas le jeu aux yeux de l'arbitre ne sera pas comptée comme une faute collective).

Scores et buteurs : Durant la saison régulière, l'arbitre relève sur la feuille de match le nombre de buts et le nom de chaque buteur pendant le match. La feuille de match est remise au staff de l'Elite 5 Soccer en charge de l'organisation des ligues et ne sera pas opposable. Il relève de la responsabilité de chaque capitaine de vérifier la feuille de match auprès de l'arbitre à la fin de chaque match et de s'assurer que les buteurs ont été correctement notés. Aucune réclamation ne pourra être prise en compte après le match. Si vous avez un doute, n'hésitez pas à solliciter l'arbitre à la fin du match, avant que celui-ci ne se dirige vers l'équipe du centre.

CHARTRE DE FAIR-PLAY

L'arbitre est le seul maître du jeu et ses décisions ne sont pas contestables. Il donne la priorité au plaisir de jouer et à l'intégrité des joueurs. Le respect de l'arbitre est essentiel au bon déroulement de la compétition. Aucun débordement ne sera toléré.

En raison de la crise sanitaire, les poignées de mains seront interdites et le port du masque sera obligatoire dans l'enceinte du centre. Avant chaque début de match, un capitaine est désigné par chaque équipe respective, et ce jusqu'à la fin de la rencontre. Il devient alors le seul et l'unique référent auprès de l'arbitre.

Le capitaine de chaque équipe est responsable de ses propres joueurs. L'équipe se verra exclure définitivement de l'Élite 5 Soccer, sans contrepartie, en cas de mauvais comportement tels que : Violence ou insulte grave à l'encontre d'un joueur ou des joueurs de l'équipe adverse, Violence ou insulte grave à l'en- contre de l'arbitre ou du staff d'Elite 5 Soccer, Bagarre entre deux équipes.

L'équipe de l'ELITE 5 SOCCER s'engage à faire respecter l'ensemble de ce règlement. Cependant, en tant qu'organisateur, le centre est seul décisionnaire final et se réserve le droit d'agir librement, et ce en dépit du règlement.

Signature du capitaine (précédée de la mention « lu et approuvé ») :