



ARENA LIGUE

DOSSIER D'INSCRIPTION SAISON 2017 / 2018

Première Phase Septembre / Décembre

PRESENTATION REGLEMENT

ET INFORMATIONS SUR LE CHAMPIONNAT

SOMMAIRE

Introduction : Le championnat en quelques points

1. REGLEMENT INTERIEUR

1.1 - L'ESPRIT DU CHAMPIONNAT

1.2 - ORGANISATION

1.3 - INSCRIPTIONS

1.4 - REGLES GENERALES

1.5 - REGLE TECHNIQUES

2. POINTS CLES

3. CALENDRIER CHAMPIONNAT

4. LISTE DES JOUEURS

Le championnat en quelques points :

- Championnat comprenant 12 équipes
- Match de 2 fois 25 minutes avec mi-temps
- Matches arbitrés

Déroulement du championnat :

- **Match de préparation** : matchs amicaux avant le championnat (début septembre)
- **Le championnat** : 12 équipes réparties en 2 poules et jouant 5 matchs aller/retour
- **La coupe** : Mélangeant les 12 équipes dans une coupe avec match éliminatoires (avant la reprise des matchs retours)
- **Les Play-offs** : Seule les 2 premières équipes de chaque poule y ont accès afin de remporter le trophée.

1. REGLEMENT INTERIEUR

I. L'ESPRIT DU CHAMPIONNAT

1-LE FAIR PLAY

Soyez Fair-Play ! Le Play Arena met en avant ses tournois et maintenant son championnat grâce aux Fair-Play des équipes.

Ici le beau jeu prime sur l'enjeu !

2-LIMITES PHYSIQUES

Le foot à 5 vs 5 est un sport très physique au niveau de l'intensité cardiaque. Il faut donc prendre toutes les précautions avant de venir effectuer un match dans notre complexe.

Pensez à bien vous échauffer pour ne pas avoir de mauvaises surprises durant la rencontre.

Les pratiquants attestent par ailleurs avoir été récemment examinés par un médecin et être apte à la pratique compétitive du football à 5 contre 5.

II. ORGANISATION

Les matchs auront lieu les lundis et mardis toutes les semaines, sur les créneaux de 19h, 20h ou 21h.

Exceptionnellement, certains matches peuvent être reportés en cas d'absence programmée d'une équipe ou pour des raisons liées au calendrier. Dans ce cas, le match est joué à un autre moment suivant la disponibilité des équipes concernées.

S'il y a des préférences concernant le jour de la semaine pour les matches, l'organisation, dans la mesure du possible et des sollicitations peut arranger le calendrier sur simple demande.

Si l'équipe ne se présente pas à un match, à défaut d'avoir prévenu l'organisation, celui-ci est déclaré forfait et perdu. Le match non joué ne sera pas remboursé. L'équipe sans adversaires pourra utiliser les installations pendant le temps dédié au match qu'elle aurait dû jouer. Elle bénéficie des 3 points de la victoire.

III. INSCRIPTIONS

L'inscription est validée à la réception du formulaire d'inscription rempli et signé, accompagné du règlement de la somme de 70€ par joueur. Le paiement de l'inscription au tournoi peut s'effectuer par chèque, en espèces ou par carte bleue (règlement en deux fois possible par chèque). Il est demandé d'inscrire à minima 8 joueurs pour limiter les forfaits de matches. Chaque joueur atteste avoir lu et accepté le règlement du championnat ainsi que les règles de sécurité associées.

Si l'équipe désire faire participer des joueurs supplémentaires, ceux-ci doivent impérativement apparaître dans la liste du formulaire d'inscription.

IV. REGLES GENERALES

1. RESPONSABILITES

Les pratiquants reconnaissent avoir pris connaissance du règlement intérieur du PLAY ARENA ainsi que du présent règlement et s'engagent à respecter toutes les prescriptions et règles de sécurité qui seront notifiées. Le PLAY ARENA décline toute responsabilité en cas d'accident, de vol, ou tout autre dommage, au sein du complexe ainsi qu'à ses abords.

2. ASSURANCES

Conformément aux dispositions légales, le PLAY ARENA a souscrit une assurance couvrant les conséquences de sa responsabilité civile ainsi que celle de ses préposés. Chaque joueur doit se prémunir d'une assurance couvrant sa responsabilité civile individuelle.

3. AGE MINIMUM

Le championnat est réservé aux personnes majeures et aux mineurs de plus de 16 ans sous réserve de fournir une autorisation parentale.

4. DEROULEMENT DU CHAMPIONNAT

Le championnat est constitué d'une phase qui comporte 11 matches pour chaque équipe. Les matches durent 25 minutes avec 5 minutes de pause. Les équipes doivent se présenter à l'accueil du complexe au moins 15 minutes avant le début du premier match. Le classement s'effectue par le biais des règles de calcul suivantes :

Perdu : 0 pts Gagné : 3 pts Nul: 1 pts Forfait : 0 pts

Pour le classement des équipes, seront pris en compte, et dans cet ordre, le nombre de points, le goal-average particulier, puis général. A l'issue de cette phase, le classement détermine les deux meilleures équipes de chaque groupe qui se rassembleront pour un tournoi de 4 équipes qui clôturera le championnat.

5. TENUES

Chaque équipe doit porter une tenue distincte (maillots, chasubles). **Les chaussures à crampons sont interdites.** Il est conseillé de jouer avec des chaussures de sport type «indoor». Les joueurs sont priés de porter un t-shirt sous les chasubles fournies.

V- REGLE TECHNIQUES

1. JOUEURS

Il ne doit jamais y avoir plus de 4 joueurs de champ et 1 gardien de but sur le terrain.

2. LIMITES

Il est autorisé de jouer avec les panneaux latéraux et de sortie de but. Le jeu s'arrête lorsque le ballon touche les filets. Les corners ne sont pas joués, mais comptabilisés. Les filets et les panneaux permettent de maximiser le temps de jeu en limitant les arrêts. Il est interdit de s'y accrocher ou de pousser l'adversaire en leur direction.

3. CORNER

Au bout de trois corners comptabilisés, un penalty est accordé à l'équipe qui en bénéficie.

4. PENALTY

Lorsqu'un penalty est accordé, celui-ci est tiré au signal de l'arbitre, avec un pas d'élan.

5. REMISE EN JEU

Après un but, l'engagement se fait du milieu de terrain. Lorsqu'il n'y a pas de penalty à frapper suite à un corner, ou lorsque qu'il s'agit d'une sortie de but, le ballon repart du gardien. Les touches s'effectuent au pied lorsque le ballon rencontre les filets latéraux et supérieurs.

6. GARDIEN DE BUT

Le gardien de but ne peut pas saisir le ballon à la main suite à une passe en retrait d'un défenseur, ce qui sera sanctionné d'un penalty. Il peut sortir de sa zone, ballon aux pieds seulement. Un but marqué directement de la main par le gardien n'est pas considéré comme valide. Le gardien ne peut pas dégager le ballon au pied de volée (le ballon doit être au sol). Les relances peuvent s'effectuer à la main. Le gardien ne peut pas conserver le ballon plus de 5 secondes à la main. En cas de conservation prolongée, un penalty est accordé à l'équipe adverse.

7. HORS-JEU

La règle du hors-jeu n'est pas prise en compte.

8. COUP-FRANC

Les coups-francs s'effectuent toujours de façon indirecte. Au bout de trois fautes comptabilisées, un penalty est accordé à l'équipe qui en bénéficie.

VI- SANCTIONS ET REPARATIONS

1. TACLES

Les tacles défensifs et offensifs sont interdits et immédiatement sifflés. Il y a tacle si, dans l'action, le genou touche le sol. Un coup franc est joué à partir du l'endroit de la faute.

2. MISE EN ECHEC

Il est formellement interdit des mettre en échec un adversaire en le poussant contre les panneaux ou les filets qui délimitent la surface de jeu. Un coup franc est accordé en cas de mise en échec.

3. FAUTES DANS LA SURFACE

Les fautes dans la surface de réparation seront sanctionnées d'un penalty pour l'équipe adverse.

4. COMPORTEMENT

Le joueur qui reçoit un carton jaune sort du terrain pendant 5 minutes. L'équipe joue à 4 joueurs pendant ce temps. **Le carton rouge, suite à 2 cartons jaune, signifie l'expulsion du joueur jusqu'à la fin du match. Toute insulte, tout comportement agressif ou tout acte de violence sera sanctionné par l'exclusion immédiate du (ou des) joueur(s) concerné(s), pour le reste du match, voire du championnat si l'arbitre le juge nécessaire.** L'expulsion peut concerner l'équipe entière s'il s'agit d'un comportement général. Dans ce cas le match s'arrête. L'équipe fautive perd le match par forfait. L'équipe adverse gagne avec 3 points. Au 2ème carton rouge dans le tournoi, le joueur est suspendu pour le match suivant.

POINTS CLES

CE QU'IL FAUT RETENIR !

1. LE JEU NE S'ARRETE PAS LORSQUE LE BALLON TOUCHE LES PANNEAUX LATERAUX ET DE SORTIE DE BUT
2. LES JOUEURS DE CHAMP PEUVENT RENTRER DANS LA SURFACE DE REPARATION
2. LE GARDIEN DE BUT PEUT SORTIR DE LA SURFACE, BALLON AUX PIEDS
3. PAS DE CORNER (ILS SONT COMPTABILISES MAIS PAS JOUES) – TROIS CORNER : UN PENALTY
4. FAUTE : COUP-FRANC DIRECT SANS MUR D'OPPOSITION – TROIS FAUTES : UN PENALTY
5. PAS DE HORS-JEU
6. TOUCHE AU PIED
7. LES CHAUSSURES A CRAMPONS SONT INTERDITES
8. LE CARTON ROUGE, SIGNIFIE L'EXPULSION DU JOUEUR JUSQU'A LA FIN DU MATCH. TOUTE INSULTE, TOUT COMPORTEMENT AGRESSIF OU TOUT ACTE DE VIOLENCE SERA SANCTIONNE PAR L'EXPULSION IMMEDIATE DU (OU DES) JOUEURS(S) CONCERNE(S), POUR LE RESTE DU MATCH, VOIRE DU CHAMPIONNAT SI L'ARBITRE LE JUGE NECESSAIRE.
9. EXCEPTIONNELLEMENT, CERTAINS MATCHS PEUVENT ETRE REPORTES EN CAS D'ABSENCE PROGRAMMEE D'UNE EQUIPE OU POUR DES RAISONS LIEES AU CALENDRIER.
10. TOUT MATCH DE RATTRAPAGE S'EFFECTUE EN AUTO-ARBITRAGE.
11. AFIN DE RATTRAPER AU MIEUX LE MATCH LES EQUIPES ECHANGENT ENTRE ELLES (via les différents contacts) DE PLUSIEURS DATES AVANT DE REVENIR VERS LE PLAY ARENA POUR PLACER IDEALEMENT LE MATCH DE RATTRAPAGE SOUS RESERVE DE DISPONIBILITES.

MAIS SURTOUT, SOYEZ FAIR-PLAY ET RESPECTEZ LES ARBITRES !

TOUTE L'EQUIPE DU PLAY ARENA VOUS SOUHAITE UNE BONNE SAISON.

CALENDRIER DES MATCHS

Journée 1 : 18 & 19 Septembre

Journée 2 : 25 & 26 Septembre

Journée 3 : 2 & 3 Octobre

Journée 4 : 9 & 10 Octobre

Journée 5 : 16 & 17 Octobre

Journée 6 : 23 & 24 Octobre

Journée 7 : 30 & 31 Octobre

Journée 8 : 6 & 7 Novembre

Journée 9 : 13 & 14 Novembre

Journée 10 : 20 & 21 Novembre

Journée 11 : 27 & 28 Novembre

COUPE INTER SAISON : 3 Décembre

PLAY OFFS : 11 & 12 Décembre

5. LISTE DES JOUEURS (MINIMUM 8 JOUEURS)

[illegible]