



RÈGLEMENT **MAGIC SOCCER LEAGUE**

SAISON 2023 – 2024



Tables des matières

| | |
|--|-----------|
| Règle 1 : LE TERRAIN | 2 |
| Règle 2 : LE BALLON | 2 |
| Règle 3 : LES JOUEUR.EUSE.S | 2 |
| Règle 4 : LES EQUIPEMENTS JOUEUR.EUSE.S | 3 |
| Règle 5 : LES ARBITRES | 4 |
| Règle 6 : DURÉE DE LA PARTIE | 5 |
| Règle 7 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU | 5 |
| Placement | 6 |
| Règle 8 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU | 6 |
| Règle 9 : DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH | 7 |
| Règle 10 : LE HORS-JEU | 8 |
| Règle 11 : FAUTES ET INCORRECTIONS | 8 |
| Coup franc direct | 8 |
| Penalty | 9 |
| Coup franc indirect | 9 |
| Sanctions disciplinaires | 10 |
| Amendes et suspensions | 11 |
| Précisions | 11 |
| Règle 12 : COUPS FRANCS | 12 |
| Règle 13 : PENALTY | 13 |
| Règle 14 : RENTRÉE DE TOUCHE | 14 |
| Règle 15 : COUP DE PIED DE BUT | 14 |
| Règle 16 : CORNER | 15 |
| Règle 17 : FORFAITS ET SANCTIONS ADMINISTRATIVES | 17 |
| Règle 18 : LE RESPONSABLE DE TERRAIN | 17 |
| Règle 19 : LISTING ET INSCRIPTION PENDANT LA SAISON | 17 |
| Règle 20 : RÔLE DU CAPITAINE | 18 |
| Règle 21 : CAMERAS | 18 |

Règle 1 : LE TERRAIN

- Longueur de 50 m
- Largeur de 38 m
- But de 6 m de long
- Pénalty à 8 m
- 2 terrains séparés par une zone neutre de 8 m
- Zone neutre de 2 mètres tout autour du terrain permettant l'accès au public
- Rectangle du gardien défini par des lignes pointillées
- **Terrain synthétique** de dernière génération

Règle 2 : LE BALLON

- **Ballon taille 5 en cuir** (de circonférence minimum de 68 cm et maximum de 70 cm), de poids 410 à 450 grammes
- Ballon de grand foot
- 2 ballons de match par terrain
- Avoir ses propres ballons par équipe pour l'échauffement
- Les remplaçants ou supporters doivent s'organiser pour récupérer les ballons qui sortent du terrain pour que le match se déroule sans trop de coupures

Règle 3 : LES JOUEUR.EUSE.S

- Lorsque l'on utilise le terme de "joueur.euse.s", il s'agit obligatoirement de titulaires. Les autres étant appelé.e.s "remplaçant.e.s".
- Chaque équipe se compose de **7 joueur.euse.s**, dont 1 gardien de but.
- Chaque équipe peut présenter 7 joueur.euse.s, plus autant de remplaçant.e.s.
- Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à **n'importe quel moment** de la partie, à condition d'attendre **un arrêt de jeu**. L'entrée en jeu s'effectue au **milieu du terrain**. Le changement peut se faire sans

- demander l'autorisation à l'arbitre mais doit se faire du même côté sauf en cas d'exclusion temporaire (cfr Règle 11)
- Les joueur.euse.s remplacé.e.s peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant.e.s
 - Si avant le coup d'envoi, un joueur.euse est expulsé.e par l'arbitre, il.elle ne pourra être remplacé.e que par l'un.e des remplaçant.e.s inscrit.e.s sur la feuille de match.
 - Si un joueur.euse est expulsé.e temporairement, il.elle ne pourra pas être remplacé.e par un autre joueur.euse durant le temps qui lui est imparti.
 - Si une équipe est en surnombre (8, 9 joueurs) sur le terrain, l'arbitre arrête le jeu et refusera le.la ou les joueur.euse.s excédentaires, leur distribuera un avertissement et fera reprendre le jeu par un CFD à l'endroit où le.la joueur.euse en surnombre touche le ballon (ou pénalty si il.elle est à l'intérieur de sa propre surface de réparation).
 - Après le coup d'envoi donné, il est possible de compléter son équipe en joueur.euse.s titulaires.
 - **L'échauffement des remplaçant.e.s** ne doit pas se dérouler ni en face de l'arbitre ni derrière le but de l'équipe adverse. Les remplaçante.s doivent avoir **une couleur différente** de leurs partenaires (utilisation de chasubles).
 - Une équipe présentant **moins de 5 joueur.euse.s** sur le terrain est **déclarée forfait**.
 - **Tout joueur.euse non inscrit ou usurpant l'identité** d'un.e autre joueur.euse sur la feuille de match, sera **sanctionné.e** et l'équipe sera **déclarée forfait** pour ce match.
 - L'âge minimum requis des joueur.euse.s est de 16 ans

Règle 4 : LES EQUIPEMENTS JOUEURS

- L'équipement ou la tenue des joueur.euse.s ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tout genre.
- Le port d'objets dangereux (montres, bracelets) ainsi que tous les bijoux même protégés par un sparadrap est interdit.
- Le port des lunettes par les joueur.euse.s est autorisé.

- L'équipement de base obligatoire d'un.e joueur.euse comprend un maillot ou chemisette numérotés, un short, une paire de chaussettes chaussures et protèges tibias

Remarque:

joueur.euse surpris sans protèges tibias = assurance non prise en charge en cas de blessure.

- Il est recommandé pour les joueur.euse.s d'une même équipe le port des shorts et des chaussettes de mêmes couleurs.
- Les joueur.euse.s de champ d'une même équipe devront porter un équipement de **couleur identique**. ⚠ **Si deux équipes ont des couleurs de maillots similaires et doivent jouer l'un contre l'autre , l'équipe à l' extérieur (cfr planning) portera des chasubles numérotés fournis par la MSL.**
- La.le gardien.ne de but devra porter des couleurs le distinguant des autres joueur.euse.s et de l'arbitre.
- La.le gardien.ne de but peut porter des gants(non fourni par la Magic Soccer), un pantalon de jogging, et une casquette à visière non rigide.
- Les joueur.euse.s portent de préférence des chaussures à crampons (caoutchouc mou, plastique) mais en fonction du terrain les baskets et les chaussures " stabil " sont autorisées. Les chaussures à crampons plastique sur les terrains synthétiques.
- En cas de non respect, la.le joueur.euse ne pourra prendre part au jeu et devra se mettre en conformité. Le jeu ne sera pas arrêté mais le joueur concerné devra attendre un arrêt de jeu et le signal de l'arbitre pour pénétrer de nouveau sur le terrain.
- Un.e joueur.euse refoulé.e pour équipement non conforme et pénétrant de nouveau sur le terrain sans l'autorisation de l'arbitre sera sanctionné par un avertissement et un CFI à l'endroit où se trouvait le ballon. Si ce joueur.euse interfère l'arbitre reprendra par un CFD à l'endroit du fautif.

Règle 5 : LES ARBITRES

- Rappel : Un.e joueur.euse ne peut assurer 2 rôles différents (joueur.euse et arbitre) dans un même match.

- L'arbitre est le sportif qui **contrôle le jeu** et **veille à la sécurité des joueur.euse.s**.
- Les rencontres seront arbitrées par des arbitres de la Magic Soccer League.
- L'arbitre est **indispensable** pour pouvoir jouer une rencontre. Il possède les mêmes pouvoirs discrétionnaires qu'au football à 11.
- Il est le **seul juge** quant à l'application des lois du jeu, des fautes commises et des sanctions à prendre.
- Il est du devoir de l'arbitre de faire sortir du terrain tout joueur.euse ayant une plaie ouverte suite à une blessure, pour se faire soigner ; la.le joueur.euse ne pourra revenir sur le terrain que lors d'un arrêt de jeu après que l'arbitre se soit assuré de la fin du saignement.
- Un.e joueur.euse blessé.e doit sortir du terrain, il.elle ne pourra rentrer que lorsque le jeu aura repris.
- Dans tous les cas, seul l'arbitre peut autoriser le retour d'un.e joueur.euse blessé.e sur le terrain.
- L'arbitre peut aussi prendre des mesures à l'encontre des remplaçant.e.s, averti.e.s et expulsé.e.s, et des officiel.le.s de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable .
- L'arbitre est le **seul acteur** de jeu **apte à juger du temps supplémentaire** à accorder.
- L'arbitre doit être présent sur le terrain 15 minutes avant le début du match.
- l'arbitre sera au plus près de l'action, parfois latéral et parfois central pour éviter de gêner les actions de jeux.
- L'arbitre peut prendre la décision d'arrêter un match et/ou de geler un score en cas de force majeure (fortes intempéries, blessure grave, bagarre,...) en accord avec le responsable terrain.

Règle 6 : DURÉE DE LA PARTIE

- Durée d'un match **est de 60 min en incluant la mi-temps**
- L'arrêt à la mi-temps sera de **3 min maximum**.
- **Pas de temps additionnel** sauf cas exceptionnel.

Règle 7 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DU JEU

- Début de la partie : les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera les **2 capitaines** d'équipes afin de **procéder au tirage au sort**.
- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la première mi-temps. L'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Le ballon est **en jeu** lorsqu'il a été **botté** et a **bougé**.
- Pour commencer la partie, la reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procéder au **coup d'envoi**.

Placement

- Joueur.euse.s : dans chaque camp respectif sauf l'exécutant qui peut être dans camp des adversaires et les adversaires de l'équipe qui donne le coup d'envoi à 2 m du ballon .
- Ballon : sera placé au centre, devra être joué, et sera en jeu dès qu'il aura été botté
- Coup franc indirect si le joueur double la touche de contact.
- Balle à terre : L'arbitre donnera une balle à terre chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.
- Une balle à terre ne doit pas être effectuée à moins de 6 m de la ligne de but. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol. Si le ballon mis en jeu par l'arbitre dépasse une ligne de touche ou de but sans avoir été touché par un joueur.euse, l'arbitre fera à nouveau balle à terre. Aucun joueur.euse ne pourra jouer le ballon avant que celui-ci ait touché le sol. Si cette dernière disposition n'est pas observée, l'arbitre recommencera la balle à terre. Pour qu'un but soit valable sur Balle à Terre, le ballon doit avoir été touché par au moins deux joueurs. Sinon le jeu reprendra par Coup de Pied de But (si la balle a été touchée en

dernier lieu par l'équipe attaquante) ou Corner (si la balle a été touchée en dernier lieu par l'équipe en défense).

Règle 8 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu quand :

- Il a **entièrement franchi** la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu a été arrêté par l'arbitre.

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations ou quand :

- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin.
- Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsque celui-ci se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur une ligne de but, de touche est toujours en jeu.
- On ne peut jamais accorder un coup franc ou toute autre sanction technique si le ballon n'est plus en jeu, mais seulement notifier une sanction administrative : avertissement ou exclusion (Frapper, lancer, cracher... la faute se situera au point de contact ; en fonction du lieu de la victime)

Règle 9 : DÉTERMINER L'ISSUE D'UN MATCH

- Un but est marqué quand le ballon a **entièrement franchi** la ligne de but (en l'air ou au sol entre les montants et sous la barre transversale), sous réserve qu'aucune infraction aux lois du jeu n'ait été commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.
- Il faut en outre que le ballon soit resté conforme à la Règle 2 (non dégonflé) qu'il n'ait pas été porté, jeté ou frappé de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante, excepté le gardien de but qui se trouve dans sa propre surface de réparation. Si un corps étranger a touché le ballon lors de la

trajectoire mais qu'il n'a en aucun cas gêné l'intervention d'un.e défenseur.se, le but sera accordé. Sinon l'arbitre reprendra le jeu par une balle à terre.

- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné le match. Quand les équipes ne marquent pas de buts, ou marquent le même nombre de buts, le match est déclaré nul.
- Au niveau du classement, pour déterminer la position d'une équipe, la **chronologie des facteurs** :
 1. Points (victoire = 3 pts/ égalité = 1 pt/ défaite = 0 pts)
 2. Goal-average (différence de buts)
 3. Nombre de buts encaissés
 4. Confrontation directe
 5. Pile ou Face

Règle 10 : LE HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu !

Règle 11 : FAUTES ET INCORRECTIONS

Le football est **avant tout un jeu**, néanmoins, ce jeu consiste à une lutte pour la conquête du ballon.

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

Coup franc direct

Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur.euse qui de l'avis de l'arbitre, commet une des infractions suivantes par mégarde, avec imprudence ou par violence :

- Charge un adversaire,
- Saute sur un adversaire,
- Donne ou essaye de donner un coup de pied à l'adversaire,
- Bouscule un adversaire,

- Frappe ou essaye de frapper un adversaire,
- Tacle en direction d'un adversaire ou lui dispute le ballon,
- Fait ou essaie de faire trébucher un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- Tenir un adversaire,
- Cracher sur un adversaire
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté la.le gardien.ne de but dans sa propre surface de réparation)
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire avec contact

Tout coup franc direct doit être **exécuté à l'endroit où la faute a été commise.**

Penalty

Un penalty est accordé quand l'une de ces onze fautes est commise par un.e joueur.euse dans **sa propre surface de réparation**, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc indirect

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien.ne de but, qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation commet l'une des quatre fautes suivantes :

- Garder le ballon en sa possession pendant **plus de 6 secondes** avant de le lâcher des mains,
- Toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il.elle n'ait été touché.e par un.e autre joueur.euse
- Toucher le ballon des mains sur une **passe en retrait** bottée délibérément par un.e coéquipier.ère
- Toucher le ballon des mains directement sur une **rentrée de touche** effectuée par un.e coéquipier.ère

- Dégager le ballon au pied en le faisant passer directement des mains au pied (**dégagement en « Drop » interdit**). Il.elle doit relancer soit à la main, soit au pied après avoir déposé la balle à terre.

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit même où l'infraction a été commise au **minimum à 6 m** de la ligne de but. Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- Joue d'une manière dangereuse (si contact avec adversaire il y aura un CFD)
- Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire sans contact,
- Empêche la.le gardien.ne de but de lâcher le ballon des mains,
- Commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Règle 12 pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un.e joueur.euse
- Manifeste sa désapprobation en tenant des propos ou fait des gestes blessants, injurieux ou grossiers ou d'autres infractions orales

Sanctions disciplinaires

Un.e joueur.euse se voit infliger d'un **carton jaune** si :

- Il.elle se rend coupable d'un comportement antisportif,
- Il.elle manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
- Il.elle enfreint avec persistance les Règles du Jeu,
- Il.elle retarde la reprise de jeu,
- Il.elle ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, ou d'une rentrée en touche.
- Il.elle pénètre ou revient délibérément sur le terrain, ou quitte délibérément le terrain sans l'autorisation de l'arbitre

Le carton jaune inflige **une exclusion de 3 minutes**, et le décompte est exclusivement à la charge de l'arbitre. La.le joueur.euse est exclu.e dans une zone neutre prévu à cet effet et ne peut pas être remplacé.e par un.e autre joueur.euse.

Un deuxième carton jaune dans le même match est suivi d'une carte rouge; les sanctions appliqués sont celles rédigés dans le paragraphe "Amendes et suspensions" ci-dessous.

Un.e joueur.euse se voit infliger d'un **carton rouge** et est **exclu.e du match** si :

- Il.elle se rend coupable d'une faute grossière,
- Il.elle se rend coupable d'un acte de brutalité,
- Il.elle crache sur un adversaire ou sur toute autre personne,
- Il.elle empêche l'équipe adverse de marquer un but ou annihile une occasion de but manifeste en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien.ne de but dans sa propre surface de réparation)
- Il.elle anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire en se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un pénalty.
- Il.elle tient des propos ou fait des gestes blessants et injurieux et /ou grossiers,
- Il.elle reçoit un second avertissement au cours du même match.

Quand un.e joueur.euse reçoit un carton rouge, il.elle doit alors **quitter le terrain** et **ne peut rester sur le banc** de son équipe.

Amendes et suspensions

- **Carton jaune :**
chaque équipe se verra attribuer un crédit de 10 cartons jaunes par phase(aller ou retour).
Si l'équipe dépasse ce crédit (11 cartons ou plus) il devra s'acquitter de la somme de **7,50€ par carton cumulés**.
Les compteurs sont remis à zéro lors de chaque phase:
-phase aller
-phase retour

Exemple : 11 cartons cumulés lors de la phase aller=82,50€

- **Carton rouge** : amende de 45€ + suspension de deux matchs minimum.

Selon la gravité des faits, soit vous recevrez la décision de la sanction par mail ou soit le Comité de discipline vous convoquera en présentiel mais dans les deux cas la.le joueur.euse sanctionné.e ne pourra pas jouer tant que la décision n'a pas été rendue même si il.elle joue dans une autre équipe d'une division différente.

La sanction la plus grave serait une **exclusion totale de la ligue** (sans remboursements).

Précisions

- Un penalty doit être accordé quand le ballon est en jeu et que le gardien.ne de but, dans sa propre surface de réparation, frappe ou tente de frapper un adversaire. La.le joueur.euse qui se trouve sur le terrain de jeu ou en dehors, qui commet une faute passible d'avertissement ou d'exclusion à l'égard d'un adversaire, d'un coéquipier.ère, de l'arbitre, d'un arbitre assistant.e ou de toute autre personne doit être sanctionné.e conformément à la nature de l'infraction commise.
 - **Un tacle** (de face, latéral ou par derrière) mettant en danger l'intégrité d'un adversaire doit être sanctionné.e comme **faute grossière**. La décision susmentionnée signifie que la.le joueur.euse coupable d'une telle faute doit être exclu.e conformément à la Règle 12.
 - Tout **tacles au sol à proximité d'un.e joueur.euse**, même si le ballon est joué, sera sanctionné.e d'un **coup franc direct** ou d'un **penalty** (si le tacle au sol est commis dans la surface de réparation du gardien).
- ⚠️ Avoir un genou à terre lors d'une récupération de balle n'est pas considéré comme un tacle au sol.**
Les seules situations où le tacle est autorisé c'est lorsqu'on veut contrer un ballon mais jamais en direction d'un.e joueur.euse.
- Seul la.le **gardien.ne** est **autorisé.e à tacler** dans sa surface de réparation, toujours selon l'appréciation de l'arbitre.

- Si un.e joueur.euse, **ayant déjà été averti.e verbalement** pour la règle du tacle au sol (ci-dessus), commet à nouveau un tacle au sol à proximité d'un.e joueur.euse dans le même match, il.elle sera **sanctionné.e d'une carte jaune**.

Règle 12 : COUPS FRANCS

Direct ou indirect selon la nature de la faute (cf. football à 11).

- Le mur doit se tenir à 6m de la balle.
- Direct : But marqué directement valable.
- Indirect : Le ballon doit toucher un.e autre joueur.euse pour que le but soit valable.
- Si un.e joueur.euse botte le ballon sur coup franc dans son propre but, ce dernier ne peut être accordé (esprit du jeu non respecté) : le coup franc sera à refaire si la faute avait été commise dans la surface de réparation ; par contre si le coup franc se situait hors de la surface de réparation le jeu sera repris par un corner.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Si l'équipe bénéficiaire d'un **coup franc** joue celui-ci **avant le signal de l'arbitre**, ce dernier **s'interdira de faire recommencer** le coup franc si la défense intercepte ou si la balle sort du terrain. Par contre, si dans les mêmes conditions le **but est marqué**, le coup franc sera **à recommencer** et le botteur devra **être sanctionné**.

Règle 13 : PENALTY

- Le pénalty est accordé dans les mêmes conditions que pour le football à 11, c'est à dire quand l'une des onze fautes entraînant un coup franc direct est commise par un.e joueur.euse dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.
- Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de **8 m de la ligne de but** en face des buts.

- Seuls la.le gardien.ne de but et la.le tireur.euse clairement identifié.e.s se feront face, les autres joueur.euse.s se tiendront en dehors de la surface de réparation et à **3 m du ballon** sur le terrain.
- La.le gardien.ne devra se tenir **sur la ligne de but**, entre les montants de but face au tireur (la.le gardien.ne est autorisé.e à se déplacer latéralement sur sa ligne de but).
- La.le tireur.euse n'est **pas autorisé.e** à faire de la **tromperie** ou à **tirer en deux temps**.
- L'arbitre se placera à côté du ballon de façon à l'avoir à sa gauche et la.le tireur.euse à sa droite. Il.elle devra obligatoirement donner l'exécution du tir par un **coup de sifflet**.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé vers l'avant.
- Le ballon doit obligatoirement être **botté vers l'avant**.
- La.le tireur.euse n'a pas le droit de rejouer le ballon une seconde fois avant qu'un.e autre joueur.euse ne l'ait touché.e (coup franc indirect contre lui).
- Sur pénalty ou lors d'une série de tirs au but si le ballon venait à se dégonfler pendant sa trajectoire (pas eu son plein effet) le coup de pied ou le tir au but seraient à refaire.
- Si un corps étranger arrête le ballon dans sa trajectoire, le coup de pied de réparation serait à refaire (pas eu son plein effet).
- Si pénalty est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné à l'exclusion de toutes reprises par celui-ci ou pas ses partenaires.

Règle 14 : RENTRÉE DE TOUCHE

- C'est une remise en jeu du ballon qui a franchi les limites du terrain par la ligne de touche.
- Les rentrées de touches se font **uniquement au pied**.
- Le ballon est en jeu dès qu'il a quitté le pied du joueur.euse effectuant la touche et qu'il a pris contact avec la ligne de touche.
- Un but ne peut **pas être marqué directement** sur une rentrée de touche.

- Si le ballon sur rentrée de touche ressort du terrain par la ligne de but, il y a : dégagement à 3m (si c'est la ligne de but adverse) ou corner (si c'est la ligne de but propre).
- Dans le cas où le ballon n'aurait pas franchi la ligne de touche, celle-ci serait **à refaire** par la même équipe.
- Si la rentrée de touche n'a pas été faite régulièrement, elle sera recommencée par un.e joueur.euse de l'équipe adverse.
- Si la.le joueur.euse qui fait la rentrée rejoue le ballon avant que celui-ci ne soit touché ou joué par un.e autre joueur.euse, un CFI sera accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise (Règle 13).
- Il est **interdit de gêner ou d'importuner** la.le joueur.euse effectuant la rentrée de touche.
- L'adversaire doit se tenir **au moins à 3 m** (donc interdit de se tenir juste devant la.le joueur.euse effectuant la remise en jeu).

REMARQUES

- Sur une rentrée de touche (pied), la.le gardien.ne de but ne peut se saisir du ballon avec ses mains si celui-ci est envoyé directement par un.e partenaire : sanction coup franc indirect à l'endroit où il.elle s'est saisi.e du ballon (sauf circonstances particulières règle 13).

Règle 15 : COUP DE PIED DE BUT

- Un but ne peut être marqué **contre son camp** sur coup de pied de but.
- Si le ballon n'a pas été envoyé au-delà de la surface de réparation, c'est-à-dire directement dans le jeu, le coup de pied sera recommencé. La.le joueur.euse bottant le coup de pied de but ne pourra rejouer le ballon qu'après qu'il aura été touché ou joué par un.e autre joueur.euse.
- Un but pourra être marqué dans le but adverse directement sur un tel coup de pied. Les joueur.euse.s de l'équipe opposée à celle dont fait partie la.le joueur.euse bottant le coup de pied de but

devront se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon ait été botté hors de celle-ci.

- Si la.le joueur.euse qui a donné.e le coup de pied de but rejoue le ballon après que celui-ci soit sorti de la surface de réparation, mais avant qu'il n'ait été touché ou joué par un.e autre joueur.euse, un CFI sera accordé à l'équipe adverse, à l'endroit où l'infraction a été commise, sous réserve des circonstances particulières de la règle 13.

Règle 16 : CORNER

- Lorsque le ballon, après avoir été touché en dernier lieu par un.e joueur.euse de l'équipe défendant, aura entièrement dépassé la ligne de but, soit à terre, soit en l'air, sans qu'un but n'ait été marqué, un corner sera donné par un.e joueur.euse de l'équipe attaquante.
- Le ballon doit être placé dans *l'arc de cercle* du drapeau de coin le plus proche (possibilité de le mettre sur la ligne de l'arc de cercle).
- Le *drapeau ne pourra être déplacé*, et c'est de cet endroit que le ballon sera botté. Pas besoin de déplacer le cône qui fait office de drapeau de coin.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- Un but pourra être marqué directement dans le but adverse sur un tel coup de pied.
- Les joueur.euse.s de l'équipe opposée à celle dont fait partie la.le joueur.euse bottant le corner ne pourront s'approcher à *moins de 6 m* du ballon avant que celui-ci soit en jeu, c'est-à-dire avant qu'il ait été botté. La.le joueur.euse qui aura botté.e le coup ne pourra rejouer le ballon avant que celui-ci ait été touché ou joué par un.e autre joueur.euse
- Si la.le joueur.euse qui donne le corner joue le ballon une 2ème fois avant qu'il n'ait "été touché ou joué par un.e autre joueur.euse, l'arbitre accordera un CFI à l'équipe adverse, botté de l'endroit où l'infraction a été commise, sauf circonstances particulières de la Règle 13. Dans le cas de toute autre infraction, le coup sera recommencé.

RAPPEL

- La.le gardien.ne de but est considéré.e comme étant en **possession du ballon** dès qu'il.elle le **touche** par une **partie quelconque de ses mains ou de ses bras**. Il.elle est également en possession du ballon au moment où il.elle le fait ricocher intentionnellement sur la main ou sur le bras. En revanche, il.elle n'est pas en possession du ballon quand, de l'avis de l'arbitre, le ballon rebondit accidentellement sur la.le gardien.ne de but, par exemple après une interception.
- Conformément à la règle 12, un.e joueur.euse peut effectuer une passe en retrait au gardien.ne de but de son équipe, mais uniquement de la tête, de la poitrine ou du genou. Toutefois, si de l'avis de l'arbitre un.e joueur.euse utilise délibérément un moyen illégal pour contourner la loi, la.le joueur.euse en question se rend coupable d'un comportement antisportif. Il.elle se voit infliger un avertissement (carton jaune). Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où la faute a été commise.

Il est rappelé aux arbitres :

- Qu'ils ne doivent pas autoriser les gardien.ne.s de but à tenir le ballon dans les mains (bras) pendant plus de 6 secondes, de dégager le ballon directement au pied en le faisant passer des mains au pieds (dégagement en « Drop » interdit)
- De prendre les mesures qui s'imposent vis à vis de l'utilisation frauduleuse (et rarement sanctionnée) des bras dans la surface de réparation sur les coups de pied arrêtés.
- De sanctionner les pertes de temps provoquées par les gardien.ne.s de but.

Règle 17 : FORFAITS ET SANCTIONS ADMINISTRATIVES

- Ayant reçu l'aval des capitaines lors de la pré-saison pour la planification du calendrier des matchs de la saison. Le **report ou modification du planning** ne seront **pas autorisés** cette saison.
- Une équipe est forfait si elle n'est pas en mesure d'aligner 5 joueur.euse.s minimum lors de son match. Sauf cas exceptionnel : prise de contact avec la direction minimum 3 semaines avant le match dit.
- Une équipe est forfait si elle est en retard de plus de 5 minutes avant le début du match.
- Une équipe est forfait si elle aligne un.e joueur.euse n'étant pas affilié.e à la ligue ou n'étant pas sur la liste de l'équipe dans laquelle elle joue. **⚠ la msl se réserve de faire des contrôles aléatoires ou à la demande des équipes. Tout contrôle d un.e joueur.euse non affilié.e entraîne un forfait même si le match est en cours**
- Si une équipe aligne **plus de trois forfaits** sur la saison, l'équipe sera **radiée** pour le reste de l'année.
- Tout **forfait** engendre une **amende de 100 euros** à régler sur le numéro de compte suivant: **BE 25 3631 9159 8682 + nom de l'équipe en communication.**
- L'équipe ne peut reprendre la compétition tant que la somme n'a pas été réglée sur le compte.

Règle 18 : LE RESPONSABLE DE TERRAIN

- Lors d'un match de la ligue, un responsable de terrain est sur place pour s'assurer du bon déroulement des matchs et pour tout renseignement.
- Il n'est en aucun cas un bureau de plainte, si vous avez des griefs à formuler, veuillez nous le faire savoir via notre adresse mail: magicsoccercontact@gmail.com

- Le responsable de terrain peut à tout moment vérifier la liste des joueurs pour s'assurer que ceux-ci sont bien inscrits à la ligue.
- Le responsable de terrain a toute autorité pour recenser ou intervenir en cas de force majeure (fortes intempéries, blessure grave, bagarre,...) , en accord avec l'arbitre du match.

Règle 19 : LISTING ET INSCRIPTION PENDANT LA SAISON

- Le listing des joueur.euse.s de l'équipe est envoyé en pré-saison après paiement de l'acompte aux capitaines et co- capitaines d'équipes.
- Le listing complété ainsi que les photos couleurs des cartes d'identités (recto) de tous les joueur.euse.s (dans un seul fichier PDF) doit être renvoyé pour le 30 août maximum
- Vous pouvez inscrire sur la liste 25 joueur.euse.s de base en incluant le capitaine, le co-capitaine ainsi que les joueur.euse.s suppléants
- Le 30 août nous fermerons l'accès à votre liste de 25 joueur.euse.s.
- Si un joueur.euse veut jouer dans une autre équipe que celle de sa team de base, il.elle le peut mais sous certaines conditions - - pas dans la même division
- compléter les coordonnées de ce joueur.euse en fin de liste et en une couleur différente des titulaires en n'oubliant pas d'indiquer sa division respective.
- Exemple: Francis Kevin (Ol. Dieweg D2)
- Après cette date, si vous voulez rajouter de nouveaux joueur.euse.s, voici la procédure à suivre : 📌*
- 1) Envoyer un mail à magicsooccercontact@gmail.com avec le nom de l'équipe ainsi que les coordonnées du joueur.euse (nom, prénom, e-mail, GSM) + une photo couleur de de sa carte d'identité (recto)
- 2) Verser la somme de 75€/joueur.euse sur le compte suivant :
Magic Soccer League ASBL
- BE25 3631 9159 8682

- Et indiquer en communication : inscription (année) + nom de l'équipe et du joueur.euse
- Si vous voulez rajouter de nouveaux joueur.euse.s comme suppléant dans une équipe et division différente de celle de son équipe de base , voici la procédure à suivre : 📌*
- 1) Envoyer un mail à magicsoccercontact@gmail.com avec le nom de l'équipe ainsi que les coordonnées du joueur.euse (nom, prénom, e-mail, GSM, équipe de base) + une photo couleur de sa carte d'identité (recto)
- 2) Verser la somme de 25€/joueur.euse sur le compte suivant :
Magic Soccer League ASBL
- BE25 3631 9159 8682
- Et indiquer en communication : inscription (année) + nom de l'équipe et du joueur.euse
- La demande et le délai d'inscription introduite par le capitaine ou le co- capitaine pour un nouveau joueur.euse est d'une semaine avant le match effectif afin d'être enregistré auprès de l'assurance
- Nous veillerons à faire respecter l'enregistrement et la vérification de chaque joueur.euse.

Règle 20 : RÔLE DU CAPITAINE

- Le capitaine est responsable du comportement des joueur.euse.s de son équipe ainsi que de ses supporters sous peine de sanction disciplinaire, Il doit s'assurer de respecter les valeurs ainsi que le règlement de notre ligue.
- Le capitaine doit être présent avec son équipe minimum 20 minutes avant le début du match afin que le responsable de terrain puisse procéder aux contrôles d'identités du listîng des joueur.euse.s.
- Le capitaine doit porter un brassard (non fourni par la Magic Soccer) pour se distinguer des autres joueur.euse.s. Il est aussi le seul interlocuteur avec l'arbitre en cas de litige lors d'un match. Si vous souhaitez nous faire part de certain griefs, veuillez nous envoyer un mail explicatif via notre adresse:
magicsoccercontact@gmail.com

- Le capitaine doit s'assurer de communiquer toutes les informations qu'il reçoit sur le groupe whatsapp des capitaines à son équipe.

Règle 21 : CAMERAS

- Ne pas passer devant les caméras avec un ballon.
- Les images enregistrées par la caméra n'est pas une VAR ! Il est interdit d'utiliser les images pour vérifier des litiges concernant des décisions arbitrales.
- La direction se réserve le droit d'utiliser les images enregistrées par la caméra pour des sanctions (ex : en cas de bagarre, carton rouge, etc.) ainsi que pour nos réseaux sociaux
- La caméra n'est pas un porte-manteau ni un porte-bagage.
- En cas de fortes intempéries ou de fortes chaleurs, la caméra ne pourra être utilisée pour l'enregistrement des matchs.