



***RÈGLEMENT***  
***2021 / 2022***

Lorsque vous adhérez au championnat inter-entreprises **PLAY IN CLUB**, vous participez pour le plaisir, pour échanger et pour partager des moments conviviaux ! Vous vous engagez donc à respecter les centres sur lesquels vous évoluez, les animateurs-arbitres, vos adversaires, vos partenaires ainsi que les membres de l'organisation.

**PLAY IN CLUB** attire l'attention des participants sur le fait qu'il incombe à tous les joueurs de supporter leurs propres risques à travers leur responsabilité civile.

**PLAY IN CLUB** vous préconise de souscrire une assurance individuelle accident. Les pratiquants attestent avoir été examinés par un médecin et être déclarés aptes à la pratique du foot en salle. À noter que la pratique du foot en salle est déconseillée aux personnes cardiaques.

# **I - RÈGLEMENT INTÉRIEUR ET ADMINISTRATIF**

## **CALENDRIER ET HORAIRES DES MATCHS**

Le championnat inter-entreprises de foot à 5 **PLAY IN CLUB** se joue du mois de septembre 2021 au mois de juin 2022.

Une trêve, surnommée « mercato », est observée entre décembre et janvier de l'année suivante. Le calendrier et les horaires des matchs sont disponibles sur le site internet de la compétition [www.playinclub.com](http://www.playinclub.com) ainsi que sur votre espace personnel **PLAY IN CLUB**.

Pour accéder à ce dernier, pensez à demander vos accès à votre capitaine d'équipe, c'est mieux pour se connecter !

### **Article 1**

Chaque équipe doit se présenter au complet au moins un quart d'heure avant le coup d'envoi. Si des joueurs sont en retard pour le début de la rencontre, le match commence sans eux... Tant pis !

### **Article 2**

Les équipes peuvent compter 12 joueurs au sein de leur effectif. Ces dernières ont la

possibilité d'inviter une ou plusieurs personnes liées professionnellement à l'entreprise et/ou à son activité (clients, prestataires, partenaires, prospects).

### **Article 3**

Tous les joueurs doivent être âgés de plus de 18 ans.

### **Article 4**

**CALCUL DES POINTS :**

1 victoire = 3 points

1 nul = 1 point

1 défaite = 0 point

Forfait = défaite sur le score de 8 à 0

### **Article 5**

Seront pris en compte pour le classement des équipes : Dans un premier temps, le nombre de points, puis le goalaverage général et en cas d'égalité le goal-average particulier.

### **Article 6**

Si une demande d'annulation de match intervient 48h avant la date de ce dernier, la rencontre sera reportée par l'organisation sans pénalité. Si ce délai n'est pas respecté, l'équipe ne pouvant pas assumer la rencontre sera forfait (8-0). Chaque équipe a le droit au maximum à deux reports par saison.

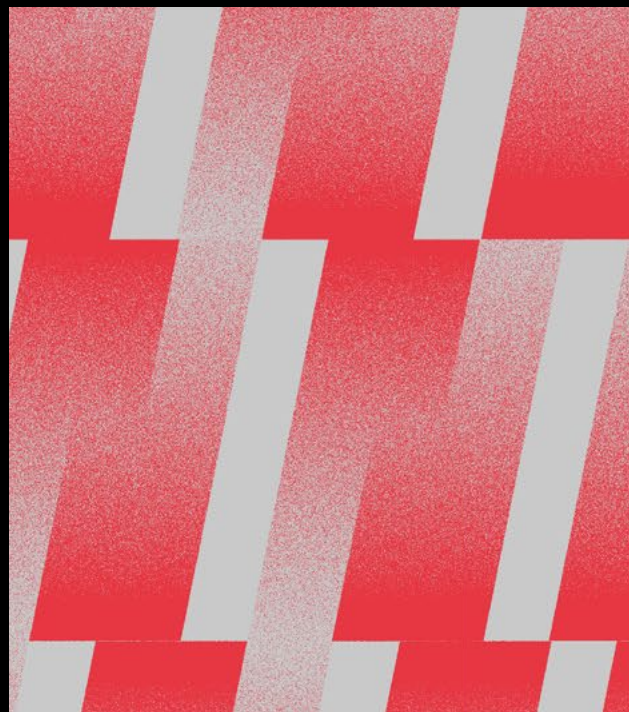
### Article 7

PLAY IN CLUB se garde le droit d'exclure définitivement tous joueurs voir même toutes équipes ne respectant pas l'éthique, le fair-play et l'état d'esprit prônés par PLAY IN CLUB.

### Article 8

#### DROIT À L'IMAGE

PLAY IN CLUB se réserve le droit d'utiliser, de reproduire et d'exploiter l'image des joueurs et des équipes dans le cadre de photographies et de vidéos pour la promotion et la communication de la compétition.



spécialement développé pour le foot à 5. Il favorise le jeu à terre et augmente le niveau technique (contrôles, frappes...). Le ballon T5 est autorisé sous certaines conditions.

### Article 3 TEMPS DE JEU :

Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 25 minutes avec une pause de 5 minutes entre les deux périodes.

### Article 4 LE NOMBRE DE JOUEURS

5 joueurs sur le terrain dont 1 gardien.  
**LES REMPLACEMENTS** Les joueurs sur le

terrain doivent demander l'autorisation à l'arbitre avant d'effectuer un remplacement. Les changements sont réalisés uniquement sur des arrêts de jeu. Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer sur le terrain tant que le joueur remplacé n'est pas sorti du terrain. Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre s'il le désire.

### Article 5 EQUIPEMENT DES JOUEURS :

Tenue PLAY IN CLUB (short et maillot) obligatoire.

Il est fortement recommandé de jouer au foot 5 avec des chaussures spécifiques à crampons de type « stabilisés ». Les crampons moulés sont interdits. Les crampons vissés sont interdits.

### Article 6 VAINQUEURS PLAY IN CLUB ET TOURNOI DE FIN DE SAISON :

Au terme de la saison régulière, courant juin 2022, un tournoi réunissant l'ensemble des équipes est organisé afin de déterminer les deux grands vainqueurs de la compétition (Ligue A et Ligue B).

- Toutes les équipes sont conviées (12 joueurs maximum par équipe).
- Pour assurer une plus grande équité sportive, les joueurs souhaitant participer au tournoi de fin de saison devront avoir disputé au minimum trois rencontres avec leur équipe respective durant la saison 2021/2022. Pour la Ligue A et la Ligue B :
- Matchs de 20 minutes à élimination directe

## II - REGLEMENT SPORTIF

### Article 1 LE TERRAIN DE JEU :

Terrain en gazon synthétique d'environ 500m2 possédant 2 surfaces de réparation, 1 point central et 2 points de penalties. Le terrain est délimité par des parois ainsi que des filets. Les filets et les parois sont là pour favoriser la fluidité, la rapidité du jeu.

### Article 2 LE BALLON :

Le ballon officiel est le ballon taille 4

pour les équipes du top 8 de la phase régulière du championnat. Les vainqueurs du tournoi sont sacrés champions PLAY IN CLUB 2022.

- Mini-championnat entre les équipes classées après la 8ème place de la phase régulière du championnat.

- Chaque équipe est assurée de jouer au minimum trois matchs.

#### **Article 7 L'ARBITRE :**

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre muni d'un sifflet et disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des règles du jeu dans le cadre du match qu'il est amené à diriger.

L'arbitre évolue à l'intérieur de l'aire de jeu.

Il est interdit de contester une décision arbitrale sous peine de sanction.

En cas de question et/ou de réclamation durant la rencontre, seul le capitaine de l'équipe est autorisé à échanger avec l'arbitre.

#### **Article 8 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 porteur de balle est bloqué dans un



coin, contre les parois et qu'il est dos au jeu, son adversaire doit impérativement le laisser ressortir le ballon. Si le défenseur insiste et empêche le porteur de balle d'effectuer cette remise, l'arbitre le sanctionnera d'une faute.

#### **Article 9 LA TOUCHE ET LES FILETS :**

Dès que le ballon touche un filet, il ne peut plus être joué. Si un joueur envoie le ballon sur un des filets situés dans la largeur, la longueur et la hauteur du terrain, le ballon est rendu au gardien adverse.

Cependant, si le gardien de but envoie ou dévie le ballon sur le filet situé derrière sa propre cage, il conserve le ballon et effectue la remise en jeu.

#### **Article 10 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 sous peine d'être sanctionné d'un penalty. Il lui est donc interdit de tirer les penalty en cours de match.

Le gardien de but n'a pas le droit de prendre le ballon à la main lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier sous peine d'être sanctionné d'un penalty. Il n'a pas le droit de sortir les deux pieds en avant. Sanction, penalty.

### **Article 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 début de la première mi-temps et de la seconde période du match, le ballon est posé à terre sur le point central : tous les joueurs doivent être placés dans leur propre moitié de terrain. Le jeu commence lorsque l'arbitre siffle. Après chaque but comptabilisé, l'engagement se fait du centre du terrain par l'équipe venant de concéder le but. De là, un joueur de cette même équipe doit effectuer une passe à un coéquipier situé dans sa moitié de terrain. Les joueurs n'ont pas besoin d'attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour effectuer la remise en jeu sauf si ce dernier leur demande de patienter. L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire

### **Article 12** LA NOTION DE CONTACT :

Les contacts sont interdits. Il est interdit de s'aider de ses mains pour attaquer comme pour défendre.

Il est donc interdit de pousser et/ou de tirer un joueur par le maillot.

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 ou si elle empêche une occasion de but.

Tous tacles sont sanctionnés d'une faute, même un tacle offensif. Les tacles empêchant

une action de but sont sanctionnés d'un penalty.

### **Article 13** 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 : La passe à un partenaire est obligatoire. Le premier joueur défensif doit se positionner à au moins 3 mètres du ballon.

### **Article 14** FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

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 :

- Pousser un adversaire.
- Tirer et/ou tenir un adversaire par le maillot Faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire.
- Charger un adversaire.
- Bousculer un adversaire.
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation).

Un tableau de fautes est tenu par l'arbitre durant l'intégralité de la rencontre. Au bout de la troisième faute commise par les joueurs d'une même équipe, un penalty est attribué à l'équipe adverse. Le tableau de fautes est remis à zéro après la troisième faute. Si un pénalty est sifflé avant que n'intervienne la

troisième faute (ex : faute dans la surface) le tableau reste inchangé. Le tableau des fautes est remis à zéro à la mi-temps du match.

### **Article 15** LE PENALTY :

Il s'effectue de la manière suivante :

L'attaquant s'élanche du milieu du terrain pour aller défier le gardien.

Tous les autres joueurs sont dans la moitié de terrain opposé au penalty.

Le tireur ne peut pas rentrer dans la surface de réparation.

Le gardien ne peut pas sortir de sa surface.

Il a 10 secondes pour effectuer son penalty

Dès que le ballon a touché une paroi, le gardien, le poteau ou le filet, l'action continue. Si le tireur de penalty n'a pas marqué, le match reprend son cours.

### **Article 16**

Jeu à la mi-temps : Golden Barre :

Un joueur désigné de chaque équipe tentera par deux fois de toucher la barre transversale depuis le point de penalty adverse. Une récompense sera attribuée au joueur remportant le jeu.

