



RÈGLEMENT DE LA COMPÉTITION

RÈGLE DU JEU - KIPSTA KLUBE :

- **Ballon** : Taille 4, conçu pour le foot à 5 indoor. Il favorise le jeu à terre, et augmente le niveau technique
- **Temps de jeu** : Matches de 2x20 minutes avec une mi-temps de 5 minutes. En cas d'égalité lors des phases finales, le match reprend sous le format but en or.
- **Nombres de joueurs** :
 - 10 joueurs maximum sur la feuille d'inscription.
 - Le jour du match : 5 joueurs minimum doivent être présent.
 - Match de 5 contre 5. Le nombre de joueurs présents sur le terrain est de 4 joueurs + 1 gardien. Chaque équipe a le droit à 5 remplaçants
- **Touches** :
 - Le jeu avec les parois est autorisé, il permet d'augmenter la fluidité et la rapidité du jeu. Il n'y a pas de corner.
 - Si le ballon touche le let sur la longueur : Touche indirecte (au pied) le long de la paroi à l'endroit où le ballon est sorti.
 - Si le ballon touche le let sur la largeur derrière les buts : le ballon revient au gardien de but.
- **Le penalty** :
 - Il s'effectue au point de penalty.
 - Il est accordé lorsqu'une faute est commise dans la surface de réparation et dès que 5 fautes sont commises par l'équipe adverse. Le nombre de fautes est remis à zéro après le penalty.
- **Les changements** :
 - Il peuvent se faire à tous moment.
 - Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu, avec autorisation de l'arbitre.
 - Le remplaçant ne rentre qu'une fois que son coéquipier est sorti.
- **Fautes collectives** :
 - À la cinquième faute sifflée contre une équipe, penalty automatique pour l'équipe adverse.
 - Si comportements antisportifs le joueur est exclu pendant 5 minutes.
 - Si comportements dangereux et/ou paroles insultantes, le joueur est exclu définitivement et ne peut-être remplacé.
 - Il n'y a pas de hors-jeu.
- **Le gardien de but**
 - Le gardien n'a pas le droit de sortir de sa surface.
 - Le gardien n'a pas le droit de prendre le ballon à la main suite à une passe au pied d'un coéquipier.
 - > Si l'une des deux règles n'est pas respectées : Coup franc indirecte à hauteur du point de penalty.
- **Fair Play**
 - RESPECTER l'arbitre. La Kipsta Klube est une compétition Loisir, les arbitres sont là pour que le plaisir de jouer prime
 - RESPECTER l'intégralité du règlement de la KIPSTA KLUBE

RÈGLE DE SÉCURITÉ :

- **Interdiction de** :
 - Tacler
 - De s'accrocher aux parois et filets pour protéger le ballon
- Le gardien a le droit de jouer au sol, mais ne peut pas sortir les pieds en-avant
- Si un joueur est bloqué dans l'un des 2 coins dans son camp avec le ballon, obligation de le laisser ressortir avec son gardien
- Les **contacts sont limités au maximum** et sont jugés à l'appréciation de l'arbitre
- Tenue :
 - Les chaussures à crampons sont interdites
 - Il est fortement recommandé de jouer avec des chaussures spécifiques "futsal" ou "stabilisé"
 - Le port de protège tibias est recommandé
 - Le port de bijoux est interdit
 - Tous les joueurs de l'équipe doivent porter le maillot qui leur est offert à l'inscription
 - Interdiction de jouer torse nu

DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION :

- Chaque équipe **doit se présenter 15 minutes avant le début de la rencontre**. Si non présentation de l'équipe 5 minutes après le début de la rencontre, le match est perdu par forfait
- La victoire rapporte 3 points, le match nul 1 point, la défaite 0 point et le forfait -1 point.
- En cas d'égalité dans le classement à la fin des **5 matchs de poule**, les équipes seront départagés par le goal average particulier (1), le goal average général (2), le nombre de but marqués (3), le nombre de but encaissé (4)
- Matches à élimination directe (1/4) de finale : **Les 4 premiers de chaque poule se qualifient pour les 1/4 de finale**. L'équipe victorieuse se qualifie pour le tour suivant. En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, le match reprend sous le format but en or.
- **Final Four (1/2 et Finale)** : Sur une soirée les 3 rencontres restantes se jouent, en 2x15min. En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, le match reprend sous le format but en or.
- **Report de match** :
 - En cas d'annulation plus de 48h à l'avance, le match peut-être joué à une date ultérieure en auto-arbitrage. (Les capitaines sont alors contactés par l'organisateur)
 - En cas d'annulation à moins de 48h à l'avance, l'équipe adverse a le choix entre :
 - > Choisir la victoire par forfait.
 - > Accepter un report de match en auto-arbitrage