



LIGUE ENTRE PRISES

SAISON 2026 / 2027

RELEVEZ LE DÉFI AVEC INSIDE SPORT

2 LIGUES

LIGUE 1 / LIGUE 2

LES LUNDIS ET MARDIS ENTRE 19H ET 21H
MINIMUM 20 MATCHS À L'ANNÉE

690€ HT PAR PHASE X 2 POUR L'ANNÉE

LIGUES RÉSERVÉES UNIQUEMENT AUX ENTREPRISES - LES 2 PHASES SONT OBLIGATOIRES



MISER SUR LE SPORT POUR
+ **DE COHÉSION** AU SEIN
DE **VOTRE ÉQUIPE**



UNE **PIZZA OFFERTE** PAR ÉQUIPE
UNE GIRAFE À PARTAGER
DU **RÉSEAUTAGE** À CHAQUE MATCH



FAITES **RAYONNER LES VALEURS**
DE VOTRE ENTREPRISE

Calendrier prévisionnel



AOUT

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

SEPTEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

OCTOBRE

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
J1	7	8	9	10	11	
J2	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

NOVEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
						1
J3	4	5	6	7	8	
J4	11	12	13	14	15	
J5	18	19	20	21	22	
J6	25	26	27	28	29	
30						

DÉCEMBRE

L	M	M	J	V	S	D
	1	2	3	4	5	6
J7	9	10	11	12	13	
J8	16	17	18	19	20	
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

JANVIER

L	M	M	J	V	S	D
				1	2	3
J9	6	7	8	9	10	
J10	13	14	15	16	17	
J11	20	21	22	23	24	
J12	27	28	29	30	31	

FÉVRIER

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MARS

L	M	M	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7
J13	10	11	12	13	14	
J14	17	18	19	20	21	
J15	24	25	26	27	28	
29	30	31				

AVRIL

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
J16	7	8	9	10	11	
J17	14	15	16	17	18	
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

MAI

L	M	M	J	V	S	D
					1	2
J18	5	6	7	8	9	
PLAY OFF	12	13	14	15	16	
17	18	19	20	21	22	23
PLAY OFF	26	27	28	29	30	
PLAY OFF						

JUIN

L	M	M	J	V	S	D
PLAY OFF	2	3	4	5	6	
FÊTE DE FIN	9	10	11	12	13	
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30				

JUILLET

L	M	M	J	V	S	D
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

(sous réserve de modifications)

La compo officielle



Nom / Prénom

Adresse mail

Num de tel.

1(C)



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



Nom de l'équipe :

LIGUE 1

☐

LIGUE 2

☐

Votre visibilité



-20% SUR VOS MAILLOTS

-10% SUR VOS CHAUSSURES

PERSONNALISATION SUR DEMANDE

LOGOS / NOMS / NUMÉROS

+ D'INFOS : JEREMIE@INSIDESPOT.FR - 0642840736

eldera

uhlsport

joma



SELECT

Kempa

PUMA



Règlement de la compétition

ARTICLE 1 Chaque équipe doit se présenter au moins 15mn avant le début du match. Sauf en cas de retard lié à Inside Sport, le chronomètre est lancé par l'arbitre 5mn après le créneau de la rencontre (ex : 20h05 pour une rencontre à 20h). Le match ne démarre que si les 2 équipes sont composées de 4 joueurs minimum sur le terrain.

Toutes les 10mn à partir de la 5ème minute au chronomètre et ce jusqu'à la mi-temps, l'équipe en retard se voit concéder 1 but de pénalité

(1-0 à la 5ème // 3-0 à la 15ème).

Si l'équipe n'est toujours pas présente à la mi-temps, le match est considéré comme perdu par forfait 5-0.

En cas de retard causé par les réservations précédentes, le centre laisse 2mn d'échauffement obligatoire pour les équipes.

ARTICLE 2 Chaque équipe est composée de 12 joueurs maximum le jour du match. Chaque équipe a la possibilité d'avoir un invité par match, sous réserve de validation du centre, un invité supplémentaire sera autorisé. La demande doit se faire à l'adresse quentin@insidesport.fr

Attention, en cas de match à enjeu, le responsable du centre se réserve le droit de reporter le match si une équipe change tous ses joueurs.

ARTICLE 3 Chaque joueur doit avoir 18 ans pour participer à la compétition (16 ans avec autorisation des parents).

ARTICLE 4 Calcul des points :

1 victoire = 3 points

1 nul = 1 point

1 défaite = 0 point

ARTICLE 5 Chaque équipe inscrite en Ligue Entreprises adhère à l'esprit Inside Sport. Elle débute chaque match avec un esprit Fair-Play. Ce sont les réclamations et le comportement qui vont permettre au centre de définir le FairPlay sur une échelle de

+2 à -2.

En cas de comportement inapproprié, violent, ou récurrent. Inside sport se réserve le droit de retirer un ou plusieurs points de fair-play de manière permanente, voire d'exclure un joueur, ou son équipe entière, sans possibilité de remboursement.

ARTICLE 6 Seront pris en compte pour le classement des équipes : d'abord le nombre de points (où sont inclus les points Fair-Play), puis le goal-average général et en cas d'égalité le goal average particulier. Puis, en cas d'égalité, le goal-average particulier.

ARTICLE 7 Chaque équipe possède 2 reports exceptionnels par saison si le centre est prévenu par mail 48h avant le jour du match. Les reports seront obligatoirement joués les lundis à 21h ou le dimanche à 13h. En cas de report tardif ou forfait, l'équipe adverse gagne la rencontre par forfait (8-0).

Les sanctions pour l'équipe qui reporte ou fait forfait sont :

- (-2) points pour un report après 48h ou forfait 48h avant

- (-4) points pour un forfait après 48h peu importe la manière Inside Sport se réserve le droit, en cas de force majeure, de reporter un match avec un délai de prévenance de 72h.

ARTICLE 8 Le centre Inside Sport se garde le droit d'exclure toutes équipes ne respectant pas l'éthique, le Fair-Play et l'état d'esprit véhiculé par la société Inside Sport sans remboursement.

ARTICLE 9 Pour tout report de match exceptionnel, les seuls créneaux autorisés seront les suivants : le lundi à 21h et le dimanche à 13h. Il peut cependant y avoir une exception si les deux capitaines et le centre se mettent d'accord.

LES REGLES DU JEU - FOOT 5

1. Le ballon :

Le ballon officiel est le ballon Taille 5 - Turf Select spécialement développé pour le gazon synthétique. Il favorise le jeu à terre et augmente le niveau technique (contrôles, frappes...). Le ballon lesté est toléré si les deux équipes sont d'accords.

2. Le temps de jeu :

Les matchs se disputent sur deux mi-temps de 25 minutes avec mi-temps de 5 mn. Chaque période doit être prolongée pour récupérer le temps perdu occasionné par :

- L'examen des blessures des joueurs
- Le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu
- Les actes visant à perdre du temps délibérément

Note :

- Vous disposez de 5 secondes maximum entre chaque arrêt de jeu (dégagement du gardien compris).

- Pensez à prendre 5 minutes d'échauffement avant le match.

3. Le nombre de joueurs :

12 joueurs dont 7 remplaçants (5 joueurs sur le terrain dont 1 gardien).

- Les changements peuvent se faire à tout moment

- Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'équipe adverse.

Le gardien doit demander à être remplacé

- Le remplaçant n'a pas le droit d'entrer si le joueur n'est pas sorti du terrain

- Chaque joueur peut devenir gardien au fil de la rencontre s'il le désire

4. La surface de réparation :

Lors des matchs, le gardien ne peut sortir de sa surface.

Les joueurs adverses peuvent, eux, y rentrer.

Toute faute dans la surface sera sanctionnée d'un pénalty.

5. Equipement des joueurs :

Tenues portive obligatoire: short, maillot, chaussettes, jogging...

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

- Les crampons moulés et vissés sont interdits

- Le port de protège-tibia est autorisé

- Le gardien a le droit de porter des gants.

Il est formellement interdit de jouer avec des bijoux (montres, boucles d'oreilles, bagues...).

Infractions/sanctions: Le joueur contrevenant doit quitter le terrain. Tout joueur ayant

quitté le terrain de jeu pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre.

6. L'arbitrage :

Lors de la ligue Entreprises, Inside Sport fonctionnera avec un arbitre «volant», se déplaçant de match en match avec son sifflet. Il sera référent et garant du bon esprit sportif.

7. 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).

Lorsqu'un joueur est bloqué dans le coin avec le ballon et dos au jeu, le défenseur doit n'a pas le droit au contact et doit permettre de ressortir. (s'il est face au jeu le défenseur a le droit de lui prendre le ballon)

Il est interdit de «s'accrocher» sur les parois avec les mains (différent de toucher). (Sanction : le ballon est redonné au gardien adverse ; cette sanction est prise pour la sécurité du joueur).

8. Les filets :

Dès que le ballon touche un filet, le ballon ne peut plus être joué.

Plusieurs cas sont alors envisagés :

Si le ballon touche le filet sur la longueur ou au-dessus :

• Touche : engagement balle au sol le long de la paroi à l'endroit où le ballon est sorti. La touche est indirecte et jouée au pied, la passe à un coéquipier est obligatoire.

Si le ballon touche le filet sur la largeur, derrière les buts :

- Le gardien récupère systématiquement le ballon.

Il est interdit au gardien de dégager le ballon dans ses propres filets pour obtenir un « 6 mètres ».

Règlement de la compétition

9. 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

(sanction : penalty).

Il lui est interdit de prendre à la main le ballon lorsqu'il le reçoit d'une passe au pied volontaire de son coéquipier (sanction : penalty) même avec une paroi.

Il a le droit de prendre le ballon à la main lorsqu'il le reçoit d'une passe d'un partenaire de la tête ou de la poitrine.

Il ne peut garder le ballon en main plus de 5s.

Le jeu au sol lui est autorisé mais il n'a pas droit de sortir les pieds en avant

Il ne peut pas dégager le ballon dans les filets de corner pour obtenir un « 6 mètres » volontairement ou bien gagner du temps.

10. Les remplacements :

Ils peuvent se faire à tout moment. Le joueur doit impérativement avoir franchi la porte pour que le remplaçant entre.

Le changement de gardien se fait sur un arrêt de jeu avec autorisation de l'arbitre. Le gardien doit demander à être remplacé.

11. Le coup d'envoi :

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- Au commencement du match et au début de la seconde période du match, le ballon est posé à terre sur le point central : tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain. L'arbitre donne le signal du coup d'envoi, le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été envoyé vers l'avant (le coup d'envoi s'effectue par une passe à l'équipe adverse).

- Après chaque but comptabilisé : l'engagement se fait du centre du terrain par une passe à un coéquipier situé dans son camp

12. But marqué de but :

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Règles du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts

ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

13. La notion de contact :

Les contacts sont limités. Il est interdit de s'aider de ses mains, de pousser, de tirer un joueur avec ses mains. 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.

14. Le coup Franc :

Lorsque qu'une faute est signalée, le jeu s'arrête et reprend sur une remise uniquement.

15. Fautes et comportements anti sportif :

Une faute est accordée à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre ou des joueurs présents commet, par imprudence ou par excès d'engagement, l'une des fautes suivantes ainsi que celles évoquées précédemment :

- Menacer ou bousculer un adversaire ou l'arbitre
- Toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa surface de réparation)

- Lorsque le gardien conserve le ballon plus de 5 secondes dans ses mains

- Lorsqu'un joueur fait obstacle à l'évolution d'un adversaire

- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains

- Jeu à terre lorsque le joueur fait action de jeu

- Tacle = pénalty

- Lorsqu'un joueur force le passage

16. Le Penalty :

Il s'effectue de la suivante :

- Le joueur s'élance en partant du rond central et va défier le gardien sans marquer d'arrêt

dans sa course.

- Les joueurs patientent derrière la médiane jusqu'à la fin de l'action

- L'action s'arrête une fois le ballon au fond du but ou arrêté par le gardien ou le mur.

17. Sanctions disciplinaires :

Fautes passibles d'un avertissement:

- Comportement anti sportif

- Enfreindre avec persistance les règles du jeu

- Manifester sa désapprobation en acte ou en parole

- Retarder la reprise du jeu

Infractions/sanctions:

- Si le joueur sort temporairement durant 5 minutes celui-ci a

le droit d'être remplacé

- C'est l'arbitre qui lui donnera l'autorisation de rentrer.

Signature , précédé de la mention « Lu et approuvé ».

.....

Dans le cadre de la promotion et de la diffusion de ses activités sportives et non sportives, ainsi que dans un souci de perfectionnement technique des joueurs, la société Inside Sport procède à la captation et à la diffusion d'images sur son site internet, www.insidesport.fr, ainsi que sur l'ensemble de ses réseaux sociaux.

En entrant dans le centre, toute personne physique (joueur ou spectateur) déclare avoir, par les présentes, pris connaissance de l'existence de ce procédé et déclare expressément accepter que son image et/ou sa voix soient captés, enregistrés, et diffusés dans la limite des actes nécessaires à la promotion des activités de la société Inside Sport.

Elle déclare également être consciente du fait que son image et/ou sa voix sont fixées et déclare avoir été pleinement et préalablement informée du fait que l'ensemble des enregistrements sonores et/ou visuels pourraient donner lieu à une ou plusieurs diffusions auprès du public.

En conséquence ne s'oppose pas à ce que la société Inside Sport, SAS au capital de 50 000€, dont son siège social est au 8 Rue Andre Francois J Rieg - 51100 REIMS, représentée par Victor EMERIQUE, en qualité de Président, exploite son image et d'autres attributs de sa personnalité et ce, selon les conditions ci-après précisées, à savoir notamment:

- Le droit d'enregistrer et de fixer son image et/ou sa voix, de la ou les reproduire et de la diffuser en intégralité ou en partie, sur tous les supports digitaux et print (presse, affiches, magazines, livres), supports audios et vidéos, et ce, à titre totalement gracieux et dans la stricte limite des actes nécessaires à la promotion de l'image de la société Inside Sport et des activités exercées en son sein.
- Le droit de reproduire à l'occasion de l'accomplissement des actes visés à l'alinéa précédent, son prénom et nom de famille, dans la stricte limite des actes nécessaires à la promotion de l'image de la société et des activités exercées en son sein. Cette autorisation est valable sans limite de durée, et prend effet à compter de la signature des précédentes. Toute opposition à la présente autorisation entraînant le refus de voir son image, captée et diffusée doit être notifié à Inside Sport directement à l'accueil, ou à l'adresse mail contact@insidesport.fr, en indiquant le nom/prénom.
- Le capitaine représentant de son équipe de Championnat/Ligue s'engage à signer cette autorisation pour l'ensemble des joueurs. Il autorise donc la captation et diffusion d'images pour l'intégralité de ses coéquipiers.

☐ **Nous reconnaissons avoir pris connaissance du règlement et nous engageons à respecter les règles du jeu et du fair play. Aucun joueur ne pourra être ajouté sans avoir été inscrit dans la liste précédente des joueurs.**

Signature , précédé de la mention « Lu et approuvé ».

Fait à..... Le.....