



Le Comité FSGT Val de Marne présente la seconde édition du Trophée Valérie.  
La commission Football à 7 propose un rassemblement des équipes qui se sont investies pour l'activité.  
Rendez-vous entre 9h00 et 9h30 le dimanche 09 Avril 2017 au stade Roger Couderc à Vitry sur Seine.



Sommaire :

Informations Générales  
Règlement  
Feuilles par équipes

## **Informations Générales :**

Nous nous permettons d'insister sur plusieurs points et ainsi vous aider à réussir votre participation à la seconde édition du Trophée Valérie :

- Un stand Buvette à prix très attractif sera ouvert de 10h à 18h00. Merci de respecter les bénévoles.
- Vous devez y avoir déposé à votre arrivée votre liste d'équipe remplie accompagnée des licences.
- Chaque Club devra avoir un délégué et/ ou un capitaine. Seules ces personnes sont habilitées à communiquer les résultats ou questions à l'organisation. Le numéro de téléphone des 2 responsables indiqué sur votre liste d'équipe doit être joignable toute la journée.
- Attention pour les premiers matchs, aucun retard ne sera accepté. Soyez à l'heure, ne prenez pas le risque d'être forfait.
- Merci de sortir dès que votre match se termine et de vous mettre en place au plus vite quand le match précédent se termine.
- Chaque équipe doit avoir une pharmacie et 2 ballons de compétition en bon état et si possible un jeu de chasubles de couleur différente du jeu de maillots.
- Les terrains sont en synthétique, se munir de chaussures adaptées.
- A noter, que l'organisation ne mettra pas de bouteille d'eau à disposition des clubs (merci de prendre vos dispositions).
- Un concours de pénalty sera organisé lors de la pause déjeuner (1€ par participant)
- Un concours des 8 secondes sera également organisé lors de la pause déjeuner (1€ par participant)
- La remise des récompenses du Trophée Valérie aura lieu à la fin de la journée, remise du chèque de caution (sauf litiges).

## **Règlements :**

### **1. JOUEURS**

L'équipe présente 7 à 12 joueurs avec licence omnisport annuelle enregistrée au plus tard le 10 mars 2017. Avec moins de 7 joueurs ou un joueur non qualifié constaté lors des contrôles, l'équipe est déclassée. Chaque joueur doit pouvoir justifier de son identité.

Sur le terrain : 7 joueurs dont un gardien de but. Une équipe présentant moins de 5 joueurs lors d'une rencontre est déclarée forfait. Les remplaçants se tiennent le long de la ligne de touche opposée à la zone neutre (personne derrière la ligne de sortie de but). Les changements tournants sont illimités, à tout moment sans arrêt de jeu. La sortie peut se faire à n'importe quel endroit du terrain.

Tout joueur d'une équipe porte un maillot numéroté de même couleur. L'équipe se présente avec un second jeu de maillots ou chasubles. Le gardien de but porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.

- Le port d'objets dangereux (montres, bracelets, etc.), de chaussures à crampons vissés est interdit.
- Le port de protège-tibia est vivement conseillé vis à vis des assurances.

### **2. TERRAIN**

Ligne de touche 50 à 75 m

Ligne de but 40 à 55 m

Dimensions des buts 6 par 2,10 m

Surface de but 11 m (parfois 13)

Pénalty 9 m

En pratique on partage un terrain de football traditionnel en prévoyant si possible, une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués. Les buts amovibles sont obligatoirement fixés.

- Les lignes font partie du terrain et un ballon se trouvant sur une ligne est toujours en jeu.
- Le ballon n'est plus en jeu quand il a franchi ENTIEREMENT les limites du terrain.

### **3. TEMPS**

La durée des matches vous sera précisé dimanche matin. On ne joue pas de temps de compensation pour arrêt de jeu. Si le ballon est momentanément hors de portée, les équipes ont possibilité d'en mettre un autre en jeu. Ne pas diviser le match en deux périodes permet d'éviter les pertes de temps de jeu liées à la pause et/ou au changement de côté. En cas de vent fort un tirage au sort peut être effectué pour le choix de terrain.

- Le temps est pris par l'organisateur avec un signal général (buzzer, sirène ou corne de brume) indiquant début et fin de match. Après le retentissement du signal de fin, le match se termine lorsque le ballon sort du terrain.

- Tolérance horaire : cinq minutes après le coup d'envoi, l'équipe absente est déclarée forfait. Le retard d'un match ne peut retarder le coup d'envoi du match suivant.

#### **4. JEU**

Les équipes se mettent d'accord sur l'ENGAGEMENT.

Le ballon utilisé est de taille 5 [Pour un gonflage correct, lâché d'une hauteur de deux mètres sur un sol dur (sol du vestiaire par exemple), son rebond doit être compris entre 1,20m et 1,65m], placé au centre du terrain il peut être donné en arrière ou vers l'avant. L'équipe qui n'a pas l'engagement est à 6 m du ballon. Un but ne peut être marqué directement, on joue alors une sortie de but.

- Le GARDIEN peut saisir le ballon à la main dans toute sa surface, jusqu'aux lignes de touche. Le ballon doit être joué rapidement. Le gardien ne peut se saisir du ballon à la main sur passe volontaire du pied d'un partenaire.

- La TOUCHE se joue au pied ou à la main( à définir avant le match entre les 2 capitaines ), joueur adverse à 6m du ballon arrêté à l'endroit de la sortie, au contact ou à proximité de la ligne de touche. Un but ne peut être marqué directement, si tel est le cas on joue une sortie de but.

- La SORTIE DE BUT s'effectue à la main par le gardien. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu. Ballon posé = Ballon joué ou jouable.

- Pour l'exécution du CORNER les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon.

- Un BUT est marqué quand le ballon a entièrement franchi la limite du but (en l'air ou au sol). L'équipe qui encaisse un but procède à un nouvel engagement. Le but du jeu est de marquer encore plus de buts que l'adversaire.

En cas de match nul, y compris lors des matches de poule, il est procédé à une séance de TIRS AU BUT. Les équipes choisissent 7 joueurs dont un gardien de but parmi l'ensemble des joueurs inscrits. La première série est de 3 joueurs. En cas d'égalité, un tir supplémentaire est à réaliser par chaque équipe, avec un nouveau tireur, jusqu'à ce qu'à égalité de tirs l'une des équipes marque un but de plus que l'autre. En cas d'égalité après les 7 tireurs, les mêmes tireurs effectuent les tirs sans ordre précis.

- Match gagné 4 points
- Match nul gagné aux tirs au but 3 points
- Match nul perdu aux tirs au but 2 points
- Match perdu 1 point
- Forfait ou perdu par pénalité 0 (score 0-5)

A égalité de points les équipes sont départagées par :

- différence de but particulière (y compris tirs au but si nécessaire)
- différence de but dans les rencontres directes (égalité à 3 ou plus)
- différence de but générale, sans comptabilisation de tir au but
- meilleure attaque
- réalisation d'une série de tirs au but

## **5. FAUTES**

COUP-FRANC : toujours direct, adversaire à 6 m du ballon, mais l'équipe peut choisir le tir indirect. On peut jouer un coup-franc dans la surface. Accordé pour :

1. jeu dangereux (tel un pied haut), obstruction
  2. charge sur un joueur ballon non à distance de jeu
  3. joueur placé à moins de 6m sur touche ou coup-franc
  4. passe volontaire à son gardien. Si elle est commise près de la ligne de but, le coup franc recule à 6 m de cette ligne
  5. charge sur le gardien, même sans ballon
  6. un joueur se met volontairement devant le gardien adverse, notamment sur coup de pied arrêté
  7. coup de pied, croche-pied
  8. tenue (même par le maillot) ou poussée d'un adversaire
  9. charge violente ou dangereuse et/ou par derrière
  10. avoir touché le ballon volontairement avec la main ou le bras (sauf protection du visage ou collé au corps)
  11. tout tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire). Le gardien de but est un joueur comme les autres, dès lors le tacle lui est interdit.
- Précision sur le tacle : intercepter le ballon en vue d'éviter que celui-ci ne sorte du champ de jeu ou marquer un but, sans joueur à proximité, n'est pas considéré comme un tacle. Exemples : centre en retrait sur un attaquant seul qui se jette pour jouer le ballon, joueur seul sauvant la touche.

PENALTY : Le ballon est placé à une distance de 9 m face au but. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but. Les autres joueurs sont en dehors de la surface. Il est accordé pour les fautes 7 à 11 dans la surface de but (les 11m) face au but y compris 3 mètres de chaque côté des buts. En dehors de cette zone un coup-franc est accordé.

SORTIE TEMPORAIRE : moyen de sanctionner provisoirement l'attitude d'un joueur se situant hors comportement normal tel que : coup volontaire, second tacle, désapprouver les décisions des autres joueurs, conduite irrespectueuse.

DROIT D'EVOCACTION de la Commission : un match en cours peut être interrompu par l'organisation si des conditions extérieures au match sont en désaccord avec l'esprit (hostilités vis-à-vis d'une équipe, d'un joueur...).

Certaines fautes ou faits peuvent également entraîner après le match exclusion de joueur ou déclassement d'équipe :

- Faute sur un joueur adverse en position de dernier défenseur
- Répétition systématique de fautes (même si ces fautes sont signalées ou si l'adversaire joue l'avantage)
- Répétition de tacles (même s'ils donnent lieu à coup franc), notamment lorsqu'un attaquant part seul au but

Faire preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (l'équipe ou le joueur n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute)

Frapper ou essayer de frapper un adversaire, avoir une attitude violente ou grossière

***Un match peut aussi se dérouler sans faute.***

## **6. AUTOARBITRAGE**

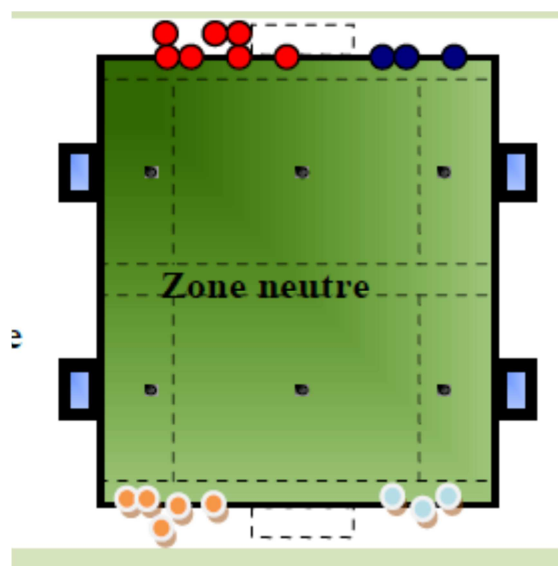
Tout joueur doit arrêter son action, dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du terrain est observée. Dans la pratique c'est souvent l'adversaire direct ou l'adversaire le plus proche qui signale la faute, stoppant ainsi le jeu avec l'accord du fautif. Les joueurs sur le terrain régulent la rencontre. Un remplaçant participe à l'auto arbitrage ... lorsqu'il rentre sur le terrain.

- Impossible en théorie, l'auto arbitrage fonctionne bien dans notre réalité. Les comités FSGT ont cette particularité de réunir des gens qui même s'ils veulent gagner les matches ne veulent pas l'emporter par n'importe quel moyen.

- Le niveau de tolérance des contacts n'est pas toujours le même pour toutes les équipes. L'appréciation des fautes, qui vise à protéger les joueurs et éviter les coups, n'est pas toujours perçue de manière identique. Ce niveau de tolérance se définit en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir. En cas de besoin, cette régulation est recadrée, pour ajuster le niveau de tolérance, par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe.

- Les équipes peuvent mettre entre parenthèse une action sur laquelle elles ne sont pas d'accord. Le match doit continuer. Si ce n'est pas le cas, le match sera donné perdu aux 2 par pénalité 0-0 . En fonction de la suite de cette péripétie, la commission statuera avec les 2 capitaines. Dans le cas où elle revêt une importance, elle sera traitée comme un litige ou exemple pour les prochaines compétitions ou Assemblées Générales. Le match ne sera pas à rejouer dans tous les cas.

## Zone neutre :



Attention,

La zone neutre indiquée sur le terrain doit être vide.  
Seuls les responsables de la FSGT et de l'organisation auront  
le droit d'y accéder.