



# L'ESSENTIEL

La feuille de match est le document officiel permettant de valider le déroulement de la rencontre. L'absence de feuille de match entraîne la rencontre.

Son établissement par les équipes et sa conservation par le comité sont des obligations réglementaires.

Les manquements sur la FDM sont soumis à des sanctions administratives (voir 7extra n°1).

## L'A.B.C... D'UNE F.D.M

L'équipe qui reçoit, 1ère nommée au calendrier fournit la feuille de match.

Elle est responsable du bon renseignement des zones suivantes :

→ Date effective de la rencontre

→ N° de la journée au calendrier officiel

L'équipe qui l'emporte ou en cas de match nul l'équipe qui recevait est seule responsable de l'envoi par courrier postale au comité de la feuille de match le samedi suivant la rencontre. Le cachet de la poste fait foi.

## AVANT A RENCONTRE

Chaque équipe renseigne son nom et la liste de ses joueurs (nom, prénom et n° de licence). 5 joueurs au minimum, 12 joueurs au max ayant une licence validée pour la saison ou une carte d'autorisation pour jouer avec l'équipe ( dans la limite de 2 joueurs max par équipe sur une rencontre). NB : Il est possible de coller sur la FDM la liste des joueurs participant à la rencontre.

Les deux équipes garantissent le déroulement à la régulière de la rencontre :

1/ En se présentant les licences en règles (photo et signature du titulaire) des personnes présentes. Cas échéant, une pièce d'identité peut être demandée pour vérifier l'identité des joueurs. En cas de doute, des réserves explicites sont portées sur la feuille de match. En fin de rencontre, il n'est plus possible d'émettre des réserves sur ce point.

2/ En s'accordant sur l'heure effective du coup d'envoi. Cette dernière est à indiquer sur la feuille de match.

La durée de la rencontre est celle du créneau, toute rencontre commençant en retard, est écourtée d'autant.

Au bout de 10 mn l'équipe qui présente moins de 5 joueurs en tenues sur le terrain est déclarée forfait.

## APRES LA RENCONTRE

Le score du match est inscrit sur la FDM, les deux capitaines apposent leur signature **même en cas de désaccord**.

L'équipe victorieuse (ou, en cas de match nul, l'équipe qui recevait) saisit en ligne le résultat, à partir de son Accès réservé du site [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org).

Si le déroulement de la rencontre prête à litige, chacune des équipes adresse au comité un rapport circonstanciés.

## KIT LOIS DU JEU

- Catégorie +30 => tous les joueurs auront au moins 30 ans avant le 30 juin 2018 pour participer à un match
- Temps de jeu : 2 périodes de 30 minutes max chacune, arrêts de jeu & mi-temps inclus
- Les changements sont illimités et à la volée, même quand il s'agit d'une sortie temporaire ou définitive.
- **Auto-arbitrage** :  
Les joueurs s'accordent sur les réparations dans la surface.  
**Les joueurs s'arrêtent dès qu'ils commettent une faute ou qu'elle est demandée**, ainsi que quand le ballon sort.  
**La réparation est proportionnée à la faute** : coup franc, coup franc & remplacement temporaire du fautif, ou coup franc & remplacement définitif du fautif, penalty dans la surface avec ou sans sortie temporaire.  
Les joueurs se doivent de maîtriser les lois du jeu et d'adapter leur engagement à celui de l'équipe rencontrée. **Le plaisir de jouer pour tous prime avant tout.**
- Il n'y a pas de hors-jeu
- Un tacle sur un joueur est une faute donnant lieu à réparation, au deuxième tacle le joueur effectue une sortie temporaire ; il peut être remplacé.
- Les touches se font au pied (adversaire à 6m). Un but ne peut être marqué sur une touche.
- Tous les coups francs sont directs (adversaire à 6 m), mais peuvent être tiré de façon indirecte.
- Les dégagements aux 6m se font à la main par le gardien, l'adversaire reste hors de la surface de réparation jusqu'à ce que le renvoi soit effectué.
- Sur une passe en retrait le gardien ne peut saisir la balle à la main.