



2017-2018



# **MEMENTO FOOT EN SALLE AUTOARBITRE**

**ORGANISE PAR LE COMITE FSGT  
VAL DE MARNE**

[www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org)



**Règlement technique - Correspondants**  
**Calendrier de la saison - Ce que vous devez faire**  
**Avant - Pendant - Après le match**



Saisie résultats calendriers et classements : [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org)

Expédition des feuilles de matches : [scorefootensalle@fsgt94.org](mailto:scorefootensalle@fsgt94.org)

# REGLEMENT DU FOOT EN SALLE FSGT 2017/2018

## Généralités

Chaque joueur doit être licencié à la FSGT avant le premier match.

## Le championnat se déroule selon la formule aller / retour

- Les matches ont lieu le mardi soir à Vitry à la Halle Rabelais (20h ou 21h)
- A Paris 17<sup>ème</sup> lorsque vous rencontrez OSY PARIS – Gymnase Balzac – 108 boulevard Bessieres - Paris 17
- Match gagné 3 points - nul 2 points - perdu 1 point – forfait 0 point 3/0.

## Enregistrement des résultats et transmission des feuilles de matches pour validation :

1. Les feuilles de matches sont transmises directement – dans les 24h - par le club recevant au responsable de la poule : à l'adresse suivante [score foot en salle FSGT](http://scorefootensalle.fsgt.org). Merci de les scanner ou de les photographier pour les envoyer par mail.
2. L'enregistrement des scores doit être réalisé sur internet sur les sites [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org) puis rubrique accès club. Vous avez 24h pour enregistrer vos scores.

Ces deux procédures doivent être respectées sous peine de pénalités administratives qui donnent lieu ensuite à des retraits de points au classement. Le retrait de points peut aller jusqu'au match perdu en fonction du retard pris.

A Vitry, le matériel nécessaire (déclaration d'accidents, ballons et chasubles) sera entreposé à la Halle des Sports auprès du gardien du gymnase.

Les matches doivent débuter impérativement à 20h00, puis 21h à Vitry. Les équipes disposent de deux vestiaires pour se changer et entreposer les affaires personnelles des joueurs.

Merci de respecter les agents d'accueil des installations sportives. Pour leur travail mais aussi car vous pouvez avoir besoin d'eux...

## CE QUE VOUS DEVEZ FAIRE AVANT – PENDANT – APRES VOTRE MATCH

### AVANT

#### AU DEMARRAGE DE LA SAISON, LORS DE LA PUBLICATION DES CALENDRIERS :

1. Assurez-vous que **vos joueurs sont tous licenciés et assurés**. En cas de problème (de plus en plus fréquents) il en revient de votre responsabilité. 2 photos pour chaque licencié sont apposées sur la carte club et la carte adhérent. Seule la carte club peut être utilisée pour jouer dans les matches officiels. Les licences ne sont validées que lorsqu'elles sont plastifiées et scannées par le comité.
2. **Organisez le système d'information le plus approprié** et le plus adapté pour transmettre les infos essentielles à l'ensemble de votre équipe. Horaires et lieux de rencontre. Utilisez une adresse mail collective.
3. **Répartissez les responsabilités au sein de l'équipe** ; matériel, ballons, maillots, gourdes, pharmacie, règlement des cotisations, expédition des feuilles de matches au comité, enregistrement des résultats sur le site <http://www.footfsgtidf.org> etc....
4. Vérifiez sur l'annuaire en ligne que vos coordonnées sont les bonnes afin que les autres équipes de votre poule puissent vous joindre facilement. Auquel cas, vous pouvez transmettre à l'adresse [scorefootensalle@fsgt94.org](mailto:scorefootensalle@fsgt94.org) vos coordonnées à mettre à jour.
5. **Lisez avec rigueur le règlement, le mémento. Transmettez ces infos à vos joueurs**. Beaucoup de joueurs ne sont pas au courant des règles du foot en salle et du principe de l'auto arbitrage. Informez-vous et faites partager les informations !!!

#### AVANT CHAQUE MATCH :

1. **Vérifier l'horaire et le lieu de votre match**. Les couleurs de l'équipe adverse (en cas de problème des chasubles sont à disposition à la Halle rabelais)
2. **Prendre contact avec le responsable de l'équipe adverse** pour faire le point sur l'horaire, les points du règlement et toutes les conditions qui font d'un match officiel une véritable rencontre.

3. **Lorsqu'il vous est possible de déterminer à l'avance que votre équipe sera en retard, entendez vous avec l'adversaire pour le prévenir et informez les équipes qui jouent après vous sur le même terrain.**

4. Si malgré toutes les précautions et anticipations, votre équipe ou l'équipe adverse est quand même en retard, **entendez-vous juste avant le démarrage du match, sur la durée du match** afin que les équipes suivantes puissent démarrer à l'heure.

5. **Préparez vos licences, remplissez la feuille de match. Contrôlez les licences de l'équipe adverse.** Vous pouvez aussi préparer une liste des joueurs avec leurs numéros de licences et noms que vous collerez sur plusieurs feuilles de matches. Le jour de la rencontre il ne vous restera plus qu'à rayer les absents.

6. **Avec le capitaine de l'équipe adverse, faites un dernier point sur les points essentiels du règlement** et transmettez les informations à vos joueurs.

#### **PENDANT LE MATCH :**

L'esprit général du foot en salle repose sur la concertation des deux équipes avant et pendant le match. Sur la responsabilisation des joueurs avant, pendant et après le match. Sur la recherche de toutes les voies possibles pour résoudre les conflits et désaccords.

1. Les fautes doivent être réclamées uniquement par le joueur concerné, et les litiges réglés uniquement par les deux capitaines.

2. Jouer votre rôle de responsable et/ou de capitaine. Votre premier objectif est de tout faire pour que le match puisse se dérouler dans de bonnes conditions. Si un de vos joueurs est énervé utilisez le remplacement tournant pour qu'il se calme et revienne dans le jeu dans de meilleures dispositions.

3. Distinguez les fautes qui relèvent d'un engagement qui peut être excessif de celles qui sont volontaires. Certaines équipes pratiquent un jeu engagé, viril mais pas méchant. Sachez l'accepter mais dites le à l'équipe adverse. C'est la meilleure façon d'obtenir de ces équipes une transformation de leur manière de jouer et de leur engagement.

4. N'oubliez pas, la commission et le comité FSGT ne sont pas responsables de votre attitude et de vos efforts pour faire que le match soit une véritable rencontre associative. L'auto arbitrage est une contrainte mais la seule garantie connue à ce jour pour que les joueurs ne délèguent pas leur responsabilité sur l'adversaire ou un arbitre !

#### **APRES LE MATCH**

Le foot en salle FSGT c'est une compétition sur votre temps de loisirs, mais une compétition sérieuse et organisée. Il ne tient qu'à vous d'en garantir les conditions.

1. Terminez de remplir la feuille de match, le score, les appréciations, notes et remarques.

2. Expédiez sous 24h la feuille de match à votre responsable de poule.

3. Attention le non respect des délais d'enregistrement des résultats entraîne des retraits de points.

4. Enregistrez le résultat du match sous 48h (lorsque c'est votre équipe qui gagne) ou vérifiez le score enregistré par l'équipe adverse lorsque votre équipe a perdu. En cas de match nul, c'est l'équipe qui reçoit au calendrier qui enregistre le résultat sur internet et expédie la feuille de match.

5. En cas de litiges mineurs qui n'a pas empêché le déroulement complet de la rencontre. Indiquez le sur la feuille enregistrez le résultat sur internet. N'hésitez pas à contacter le responsable adverse après le match pour rechercher les solutions au problème, ou pour vous expliquer à froid. Informez par mail le responsable de poule lorsque vous pensez que ce peut être utile pour la suite du championnat.

6. En cas de problème grave qui ne peut se résoudre entre les équipes, et ce, même après le match, il peut être fait appel au comité. Celui-ci jugera en dernier ressort des modalités de résolutions du litige.

# FOOT EN SALLE FSGT :

## Lois du jeu simplifiées

### Préambule :

- Rappelons qu'en futsal **tout contact physique volontaire, tacle, tacle glissé, charge d'épaule sont interdits.**
- L'**auto-arbitrage** étant **de rigueur dans le championnat FSGT** ; c'est le **joueur sur lequel la faute est commise qui doit la signaler** (en levant la main par exemple).
- D'une manière générale, **en cas de litige technique**, les équipes sont fortement invitées à **trouver un terrain d'entente par l'intermédiaire des deux capitaines**, pour que le jeu continue.

### Loi 1 : Nombre de joueurs

- Chaque **équipe** se compose de **5 joueurs, dont 1 gardien de but.**
- Chaque équipe peut présenter 5 remplaçants volants (le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti).

### Loi 2 : Durée des matchs

La **durée** des matchs est fixée à **2 x 25 minutes** avec une pause de 5 minutes. Voire 2 x 30 minutes si les équipes sont d'accord et ont suffisamment de temps.

### Loi 3: Ballon en jeu et hors-jeu

- Le **ballon est hors-jeu** quand il **franchi entièrement les limites du terrain.**
- Si le ballon **touche le plafond** où des éléments suspendus à celui-ci (panneaux de Basket-ball par exemple), une **touche sera accordée en faveur de l'équipe qui n'a pas commis cette «erreur».**

### Loi 4: Touche et corner

- La **touche** doit être **effectuée au pied à l'endroit de la sortie du ballon** ; les **adversaires** doivent se trouver **à 5 mètres.**
- **On ne peut pas marquer directement sur une rentrée en touche.**
- Le **corner** s'effectue à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de but ; les **adversaires** doivent se trouver **à 5 mètres.**

### Loi 5 : Penalty

- Si une **faute** intentionnelle ou non (excès de combativité, maladresse, etc..) est commise **dans la surface** de réparation, un **penalty est accordé** (coup de pied de réparation à 6 mètres).

### Loi 6 : Coup franc direct

- Toutes les **fautes commises en dehors de la surface** de réparation seront sanctionnées par un **coup franc direct** ; le **mur** de l'équipe adverse **se plaçant à 5 mètres.**
- Si le **gardien touche** ou contrôle le **ballon des mains sur une passe volontaire au pied d'un coéquipier**, il sera sanctionné par un **coup franc direct** exécuté à 10 m.
- Tout **tacle dans les pieds de l'adversaire est interdit** (même pour jouer le ballon) **sous peine de penalty ou de coup franc direct en fonction de la zone** de la faute. Cette **règle est valable** pour le joueur de champ comme **pour le gardien de but.**
- Toutefois le **gardien est autorisé à sortir** dans les pied de l'aversaire **en se couchant latéralement.**

### Loi 7 : Exclusion

- Un même **joueur**, s'il **fait un tacle sera sanctionné d'un coup franc la première fois**, et d'une **sortie temporaire de 5 minutes la deuxième fois sans remplacement.**

## **Loi 8 : Remise en jeu du gardien**

Elle se fait à la main. Si le ballon est posé par terre, il ne peut le reprendre.

## **Licences**

Un joueur est qualifié pour son club **après validation de sa licence par son Comité.**

**Elle devra obligatoirement ETRE PLASTIFIEE par le club, après que le joueur ait apposé sa photo et sa signature.  
UNE LICENCE SANS PHOTO ET/OU NON SIGNÉE ET/OU NON PLASTIFIÉE N'EST PAS RÉGLEMENTAIRE.**

Avant le début du match les licences **sont vérifiées par les capitaines.**

**En cas de contestation sur l'identité** d'un (des) joueur(s), la **présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo est obligatoire** (permis de conduire, carte d'identité, passeport, carte d'étudiant, carte professionnelle)

Dans le cas où un joueur ne pourrait présenter sa licence, possibilité de participer à la rencontre après présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo.

**Indiquer PRÉCISEMENT les noms, prénoms et date de naissance du joueur, pour vérification** de sa qualification.

**Toute équipe qui présentera un (ou des) joueur(s) sans licence** ou avec une licence non réglementaire, se verra **sanctionnée de deux unités administratives de pénalités.**

**Toute personne qui ne pourra présenter sa licence** et qui ne pourra justifier de son identité, comme indiqué ci-dessus, **ne pourra participer à la rencontre.**

## **Autorisation**

**Un joueur ne peut être licencié que dans un seul club.**

Une **autorisation** peut lui être **accordée pour un autre club dans le cadre d'une autre pratique.** Il est obligatoire d'avoir au moins une demi-journée de repos entre les deux moments de pratique. (Formulaire à retirer à son Comité Départemental et à retourner pour validation, dûment rempli et signé par son club)

**En Championnat**, une équipe peut faire figurer un maximum de **2 joueurs munis d'une autorisation sur la feuille de match.**

## **Coordonnées générales**

Saisie résultats calendriers et classements : [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org) .  
Expédition des feuilles de matches : [scorefootensalle@fsgt94.org](mailto:scorefootensalle@fsgt94.org)

Comité FSGT Val de Marne : Tél. 01.49.87.08.50.  
Fax. 01.49.87.08.51.

Email. [fsgt94@wanadoo.fr](mailto:fsgt94@wanadoo.fr)  
Site internet du comité FSGT 94 : [www.fsgt94.org](http://www.fsgt94.org)

Comité FSGT de Paris : Tél. 01.40.35.18.49.  
FSGT (siège national) : Tél. 01.49.42.23.19.  
Installations sportives de Vitry : Tél. 01.46.82.81.68.

**Halle Rabelais à Vitry** : rue Pierre et Marie Curie à Vitry sur seine. Station de bus Camille Groult (bus 183)

Pour Vitry de la porte de Choisy prendre le bus 183, 15 minutes après descendre à l'arrêt Camille Groult. Remonter l'avenue de la commune de paris sur 30m puis à gauche remonter la rue Pierre et Marie Curie sur 200 m. Vous êtes à la halle Rabelais.  
De la A86, en voiture, à la sortie Vitry prendre à droite et au deuxième feu rouge, prendre à gauche l'avenue de la commune de Paris, puis la première à gauche rue Pierre et Marie Curie.



# FOOT EN SALLE



## GROUPE MARDI SOIR 94

DATE DU MATCH : .....

HORAIRE DU MATCH : .....

Résultat de la rencontre :

\_\_\_\_\_ bat \_\_\_\_\_ Score : ..... / .....

### CLUB RECEVANT :

.....

N° Maillot	Nom & Prénom	N° Licence
Gardien		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		

**Signature du Capitaine Recevant**

### CLUB VISITEUR :

.....

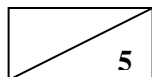
N° Maillot	Nom & Prénom	N° Licence
Gardien		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		
N°		

Signature du Capitaine Visiteur

Appréciations des équipes sur le déroulement du match :

Club recevant : .....

Note du fair-play (sur 5) :



Club visiteur : .....

Note du fair-play (sur 5) :

