



FÉDÉRATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL

COMITÉ FSGT DU VAL DE MARNE – 115 avenue Maurice Thorez – 94200 Ivry
foota7@fsgt94.org / 01 49 87 08 50 49 / site www.footfsgtidf.org

FOOTBALL AUTOARBITRÉ À 7

CHAMPIONNAT DU +30 - 1ÈRE PHASE

DATE : __ / __ / __		JOURNÉE N° :		GROUPE => +30 ME/JS A	
EQUIPE RECEVANT		RESULTAT		EQUIPE ACCUEILLIE	
		<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"><div style="border: 2px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div>EN CHIFFRES<div style="border: 2px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 0 auto;"></div></div> <p style="text-align: center;">----- EN LETTRES -----</p>			
Coaché par Mr _____ Licence n° _____			Coaché par Mr _____ Licence n° _____		
N°	NOM ET PRÉNOM	LICENCE	N°	NOM ET PRÉNOM	LICENCE
	Capitaine :			Capitaine :	
Licence ou identité des joueurs vérifiées <u>avant match</u> <input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non			Licence ou identité des joueurs vérifiées <u>avant match</u> <input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non		
Heure du coup d'envoi effectif de la rencontre : ____ h ____ mn					
Observation de la rencontre <input type="checkbox"/> Oui <input type="checkbox"/> Non					
faite par M _____		Licence n° _____		Équipe : _____	

Non déroulement ou d'arrêt du match, indiquez succinctement, ci-dessous, les circonstances
Rapport détaillé doit obligatoirement être adressé par email dans les 48h00 au Comité foot@fsgt75.org

Réclamations, réserves et observations AVANT, PENDANT et APRÈS la rencontre	

SIGNATURES OBLIGATOIRES

CAPITAINE RECEVANT	OBSERVATEUR DELEGUE	CAPITAINE ACCUEILLI
--------------------	---------------------	---------------------

Cette FDM doit être envoyée, par courrier, dans les 48 heures suivant la rencontre, cachet de la poste faisant foi

L'ESSENTIEL

L'absence de feuille de match (FDM) entraîne la perte de la rencontre pour les deux équipes

La feuille de match est le document officiel qui valide le déroulement de 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 Unités Administratives (voir 7extra n°1).

ÉTABLIR 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 mail la feuille de match dans les 72h.

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.

Si des manquements ont eu lieu pendant la rencontre, chacune des équipes adresse au comité un rapport circonstancié (nom, prénom des personnes impliquées, description des faits).

Le code du FA7 en IDF est disponible en ligne sur la page d'accueil du site www.footfsgtidf.org

KIT LOIS DU JEU

- Seuls peuvent participer aux compétitions +30 des licenciés ayant 30 au plus tard le 30 juin 2019

- 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.

- Autoarbitrage :

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.** On s'accorde avant le coup d'envoi sur les cas potentiellement litigieux et la réparation à appliquer.

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, **PENALSHOOT** ou penalty dans la surface avec ou sans sortie temporaire.

- Il n'y a pas de hors-jeu

- **Un tackle sur un joueur est une faute grave** donnant lieu à réparation, au deuxième tackle 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 6 m 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 d'un coéquipier le gardien ne peut saisir la balle à la main.