

FÉDÉRATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL

Commission Interdépartementale Football IDF

REPRISE DE SAISON FOOTBALL À 11 IDF

BULLETIN COMMUN

Octobre 2026

www.footfsgtidf.org

ÉDITO — BIEN DÉBUTER CETTE NOUVELLE SAISON DE FOOTBALL POPULAIRE !

Ce bulletin est le guide pratique de votre saison. Il est conçu pour accompagner pas à pas tous les responsables, entraîneurs, capitaines et joueurs. Retrouvez directement toutes les règles, les nouveautés 2026-2027 et la marche à suivre pas à pas pour passer une excellente saison sportive, conviviale et fair-play.

NOUVEAUTÉS 2026-2027 — CE QUI CHANGE CETTE SAISON !

Afin de répondre à la demande des clubs et d'améliorer le déroulement des matchs, plusieurs règles évoluent cette année :

1. **18 joueurs sur la feuille de match (au lieu de 16)**

Chaque équipe peut désormais inscrire jusqu'à 18 joueurs par rencontre. De plus, il est possible de désigner un **second responsable** (coach ou entraîneur) pour mieux encadrer l'équipe sur le banc.

2. **Carton blanc au banc de touche (5 min d'exclusion temporaire)**

En cas de contestation ou d'énervement depuis le banc de touche, l'arbitre peut infliger un carton blanc au banc. L'équipe évolue alors à 10 joueurs pendant 5 minutes. Le capitaine dispose de 30 secondes pour désigner le joueur de champ qui purgera la peine, à défaut, c'est le capitaine qui sortira.

3. **Procédure de remplacement limitée à 10 secondes**

Le joueur remplacé a 10 secondes maximum pour quitter le terrain par la ligne la plus proche. S'il dépasse ce délai, le remplaçant doit attendre 1 minute de jeu effectif + un arrêt de jeu avant de pouvoir entrer.

4. **Gardien de but et règle des 8 secondes**

Le gardien ne peut plus garder le ballon à la main plus de 8 secondes (avec décompte visuel de l'arbitre sur les 5 dernières secondes). S'il dépasse le délai, l'arbitre accorde un corner à l'équipe adverse.

5. **Touches et six mètres**

Sur rentrée de touche ou coup de pied de but, l'arbitre effectue un décompte visuel de 5 secondes si le jeu est retardé. En cas de dépassement : la touche est inversée ou un corner est accordé.

ORGANISATION DES RENCONTRES

Étape 1 : En début de saison

- ❖ Adresser le calendrier officiel complet à votre gestionnaire d'installation.
- ❖ Remettre à chaque joueur la copie de son calendrier et de sa licence.
- ❖ S'assurer de la présence d'au moins un arbitre officiel actif rattaché à votre équipe.

Étape 2 : La semaine avant le match (J-7 à J-1)

- ❖ **Confirmer le terrain :** Vérifier le créneau horaire avec le responsable de l'installation.
- ❖ **Contacter l'adversaire :** Valider la couleur des maillots, l'adresse exacte du stade et l'heure du coup d'envoi.
- ❖ **Vérifier le matériel :** Pharmacie du club complète, 2 ballons réglementaires gonflés, brassards de capitaines.
- ❖ **Prévenir à temps :** En cas de difficulté majeure, contacter la Commission de gestion immédiatement.

Étape 3 : Le jour du match — Avant le coup d'envoi (H-45 min)

- ❖ **Accueil de l'arbitre :** Accueillir l'arbitre officiel au moins 45 minutes avant le coup d'envoi et mettre à disposition un vestiaire fermant à clé.
- ❖ **Feuille de match :** Fournie par le club recevant. Remplir lisiblement les noms, prénoms, numéros de maillots et n° de licences (jusqu'à 18 joueurs max).
- ❖ **Contrôle des identités :** Présenter les licences à l'arbitre et aux capitaines. Tout joueur sans licence doit présenter une **pièce d'identité officielle originale avec photo** (CNI, passeport, permis). *Sans pièce officielle, l'arbitre interdit au joueur d'entrer sur le terrain.*
- ❖ **Délégué de club :** Inscrire obligatoirement un délégué (différent du capitaine) pour assister l'arbitre et veiller au comportement en bord de touche.
- ❖ **Indemnité d'arbitrage :** Régler l'indemnité d'arbitrage de **60 € par arbitre (30 € réglés par chaque équipe)** avant le match contre un reçu obligatoire.

Étape 4 : Après le match — Saisie, envoi et rapports (dans un délai de 48h)

- ❖ **Saisie du résultat en ligne** : Le club vainqueur (ou le club recevant en cas de match nul, arrêté ou non joué) doit obligatoirement enregistrer le score sur son espace club sur www.footfsgtidf.org.
- ❖ **Envoi de la feuille de match** : Envoyer un scan PDF lisible (recto et verso) à la Commission Gestionnaire de votre groupe sous 48h. La responsabilité de l'envoi incombe au club vainqueur (ou au club recevant en cas de match nul/arrêté). Attention : une copie inexploitable ou illisible est considérée comme non reçue.
- ❖ **En cas d'incident ou carton rouge direct :** Transmettre obligatoirement au Comité Gestionnaire les rapports écrits et circonstanciés du joueur sanctionné, du capitaine et du délégué de club.

LES COMITÉS GESTIONNAIRES

LUNDI SOIR / SAMEDI APRES-MIDI

FSGT COMITÉ DÉPARTEMENTAL PARIS

01.40.35.18.49
foot@fsgt75.org
35 avenue de Flandre - 75019 Paris

SAMEDI MATIN VÉTÉRAN B

FSGT sport populaire ! 92 HAUTS-DE-SEINE

01.47.21.52.14
foot@fsgt92.org
161 rue des Renouillers - 92700 Colombes

DIMANCHE MATIN

FSGT 93

01.48.31.12.59
foot11@fsgt93.fr
165 rue de Paris - 93000 Bobigny

SAMEDI MATIN

FSGT sport populaire ! VAL-DE-MARNE

01.49.87.08.50
foota11@fsgt94.org
115 avenue Maurice Thorez - 94200 Ivry

VENDREDI SOIR / SAMEDI MATIN VÉTÉRAN A

FSGT LIGUE ÎLE-DE-FRANCE

01.49.42.23.24
foot@idf.fsgt.org
14 rue Scandicci - 93500 Pantin

COMMENT REMPLIR LA FEUILLE DE MATCH

RECTO (AVANT LE MATCH)

À LA CHARGE DES CLUBS (RECEVANT ET VISITEUR)

Zone n°1 : À remplir par le dirigeant ou le capitaine recevant.

Zone n°2A & 2B (Équipes) : À remplir par chaque club.

Zone n°3A & 3B : À remplir par chaque club les informations (nom, prénom et n° de licence) des entraîneurs ou dirigeants présents sur le banc (2 responsables maximum par équipe).

Zone n°4A & 4B : À remplir par chaque club. Inscrire distinctement les informations demandées (n° de maillot, nom, prénom, n° de licence) 18 joueurs au total maximum par équipe. Attention, inscrire obligatoirement le Capitaine sur la toute première ligne

Zone n°5A & 5B : À remplir par chaque club. Inscrire distinctement les informations demandées (nom, prénom et n° de licence) du délégué. Personne obligatoire et distincte du capitaine.

À LA CHARGE DES ARBITRES

Zone n°1C : À remplir par l'arbitre officiel ou bénévole.

Zone n°6 : À remplir par l'arbitre officiel ou bénévole. Inscrire les informations (nom prénom, n° de licence et comité ou club d'appartenance).

VERSO (AVANT, PENDANT ET APRÈS LE MATCH)

À LA CHARGE DE L'ARBITRE ET DES CAPITAINES (AVANT LE MATCH) :

Zone n°7 : À remplir par l'arbitre officiel ou bénévole sous la dictée du capitaine réclamant. Inscrire toute réserve formulée avant le coup d'envoi. *Si aucune réserve n'est posée, inscrire obligatoirement la mention R.A.S*

Zone n°8 : Signatures obligatoires de l'arbitre et des capitaines avant la rencontre, au plus tard à la mi-temps.

À LA CHARGE DE L'ARBITRE (APRÈS LE MATCH) :

Zone n°2 : À remplir par l'arbitre. Inscrire le score définitif dans les cases

Zone n°9 : À remplir par l'arbitre sous la dictée du capitaine réclamant. Rédiger les réserves techniques ou réclamations d'incidents. *Si aucun incident, inscrire la mention R.A.S.*

Zone n°10 : À remplir par l'arbitre. Compléter les 7 colonnes pour chaque sanction. *Si aucun carton, raturer toute la zone.*

Zone n°11 : Signatures obligatoires des arbitres, capitaines et délégués APRÈS la rencontre.

Zone n°13 : À remplir par l'arbitre. Indiquer succinctement les motifs si la rencontre n'a pas pu se dérouler ou a été interrompue. *(Un rapport détaillé séparé doit être adressé sous 48h).*

À LA CHARGE DES CLUBS ET DE L'ARBITRE (APRÈS LE MATCH) :

Zone n°12A & 12B : Les représentants des deux clubs doivent de vérifier les informations remplies par l'arbitre (score, R.A.S, cartons) avant d'apposer leurs signatures obligatoires.

FÉDÉRATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION INTERDÉPARTEMENTALE DE FOOTBALL A 11

FOOTBALL CHAMPIONNAT DIMANCHE MATIN

Date : ZONE 1	Coup d'envoi à : ZONE 1C	Remis du : ZONE 1	Groupe : A

Équipe recevante	Résultat du match	Équipe visiteuse
ZONE 2A	Buts en chiffres ZONE 2 Buts en lettres	ZONE 2B

Nom et Prénom Entraîneurs / Dirigeants	N° licence	Nom et Prénom Entraîneurs / Dirigeants	N° licence
1 : ZONE 3A		1 : ZONE 3B	
2 :		2 :	

N° maillots	Nom et Prénom des joueurs	N° licence	N° maillots	Nom et Prénom des joueurs	N° licence
	Capitaine :			Capitaine :	
	ZONE 4A			ZONE 4B	

DÉLÉGUÉ RECEVANT		DÉLÉGUÉ VISITEUR	
Nom : ZONE 5A	N° licence	Nom : ZONE 5B	N° licence

ARBITRE	ARBITRE	ARBITRE
NOM	NOM	NOM
N° licence ZONE 6	N° licence ZONE 6	N° licence ZONE 6
Club	Club	Club

Toutes les signatures sont à apposer au verso.

Cette feuille de match doit être parvenue au Comité de XXXXX par mail XXXXX@XXX.XX dans les 48 heures qui suivent la rencontre

FSGT sport populaire ! fsgt.org Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Réclamations, réserves et observations AVANT la rencontre	
CLUB RECEVANT	CLUB VISITEUR
ZONE 7	ZONE 7

Signatures OBLIGATOIRES		
Capitaine recevant	Arbitre(s)	Capitaine visiteur
ZONE 8	ZONE 8	ZONE 8

Réclamations, réserves et observations PENDANT et APRÈS la rencontre	
Club recevant	Club visiteur
ZONE 9	ZONE 9

PARTIE RÉSERVÉE A L'ARBITRE – LISTE DES CARTONS DISTRIBUÉS

Minute	N° joueur	Nom et prénom du joueur	N° licence	Club	Couleur	Motif
			ZONE 10			

SIGNATURES OBLIGATOIRES		
ARBITRE	ARBITRE	ARBITRE
ZONE 11	ZONE 11	ZONE 11

DÉLÉGUÉ RECEVANT	DÉLÉGUÉ VISITEUR
ZONE 12A	ZONE 12B
CAPITAINE RECEVANT	CAPITAINE VISITEUR
ZONE 12A	ZONE 12B

Dans tous les cas de non-déroulement ou d'arrêt du match, indiquer ci-dessous succinctement les circonstances un rapport détaillé doit obligatoirement être adressé à la Commission Gestionnaire de votre groupe

.....

.....

ZONE 13

.....

.....

Toutes les rubriques doivent être renseignées

CARTONS, SUSPENSIONS ET SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Pour simplifier l'application des règles, voici la grille claire des sanctions applicables cette saison :

- **Carton Blanc (5 minutes d'exclusion temporaire) :**
  Sanctionne l'énervement ou la contestation. Le joueur sort 5 minutes sans remplacement.
  ➢ *Conséquence :* Pas de suspension automatique, sauf en cas de second carton blanc.

- **Carton Jaune (10 minutes d'exclusion temporaire) :**
  Sanctionne un avertissement ou une faute d'anti-jeu. Le joueur sort 10 minutes.
  ➢ *Conséquence :* Pas de suspension automatique, sauf en cas de second carton jaune.

- **Cumul de 2 Cartons (Blanc + Blanc, Jaune + Jaune, Blanc + Jaune) :**
  Entraîne un carton rouge et l'exclusion définitive du match.
  ➢ *Conséquence :* **1 match de suspension automatique** pour le prochain match officiel effectivement joué.

- **Carton Rouge Direct :**
  Sanctionne une faute grave, un geste violent ou des insultes. Le joueur quitte immédiatement le stade.
  ➢ *Conséquence :* Suspension conservatoire immédiate **+ 2 matchs officiels minimum** (rapports du joueur, du capitaine et du délégué à envoyer sous 48h).

- **Carton au banc de touche (Remplaçants & Dirigeants) :**
  Un carton blanc au banc oblige l'équipe à faire sortir un joueur de champ pendant 5 minutes (désigné par le responsable sous 30s, sinon le capitaine sort). Les cartons reçus au banc s'ajoutent au décompte disciplinaire individuel du fautif.

GUIDE DES UNITÉS ADMINISTRATIVES (UA) : ÉVITER DE PERDRE DES POINTS !

Les Unités Administratives (UA) sanctionnent les erreurs de gestion. Elles sont converties en retraits de points au classement final :

Barème de retrait de points :

- À partir de **10 UA = -1 point** au classement final
- À partir de **20 UA = -2 points** au classement final
- À partir de **30 UA = -3 points** au classement final

Liste des pénalités administratives & conseils

- **Feuille de match incomplète (1 UA) :**
  Conseil : Remplir scrupuleusement la date, le groupe, les n° de licence et faire signer les capitaines à la mi-temps et après le match.

- **Joueur jouant avec pièce d'identité sans licence imprimée/valide (2 UA) :**
  Conseil : Valider les licences au moins 48h avant le week-end auprès du Comité.

- **Non-saisie du résultat sur Internet dans les 48h (2 UA) :**
  Conseil : Prendre le réflexe de saisir le score dès le dimanche soir sur www.footfsgtidf.org.

- **Envoi de la feuille de match hors délai (> 48h) (2 UA) :**
  Conseil : Prendre une photo/scan PDF lisible directement après la rencontre et l'envoyer par courriel au Comité.

- **Retard au coup d'envoi hors tolérance de 15 min (5 UA) :**
  Conseil : Demander aux joueurs de se présenter au terrain 45 minutes avant l'heure officielle.

- **Absence non justifiée à une convocation (5 UA) :**
  Conseil : Transmettre un pouvoir ou un justificatif écrit en cas d'impossibilité d'assister à une réunion.

- **Non-règlement de l'indemnité d'arbitrage (5 UA / semaine de retard) :**
  Conseil : Prévoir systématiquement 25 € en espèces dans la sacoche du club avant de vous déplacer.

- **Forfait non déclaré moins de 24h avant le match (10 à 20 UA) :**
  Conseil : Avertir le Comité et l'équipe adverse plus de 24h à l'avance si votre effectif est insuffisant.

RAPPELS RÉGLEMENTAIRES RÉGIONAUX COMPLETS

Clubs à plusieurs équipes (Article 15) :

Les clubs qui engagent plusieurs équipes doivent fournir la liste nominative de composition de chacune d'elles avant le 1er week-end de novembre. À compter de cette date, la liste est définitive (aucun transfert interne ni glissement d'équipe). En championnat, une équipe peut faire figurer un maximum de 4 joueurs issus d'une autre équipe du club et/ou munis d'une autorisation.

Les autorisations (Article 14) :

Permettent de pratiquer une activité absente de son club (ex. Vétérans +33 ans). Le formulaire est à retirer au Comité, rempli et signé par le club. Valable dès sa validation pour la saison en cours. Maximum 4 joueurs sous autorisation par match sur la feuille de match.

Les mutations (Article 16) :

Un adhérent peut changer une seule fois de club par saison (sauf changement de domicile ou motif professionnel dûment justifié). La mutation est effective après validation par le comité d'origine.

Les reports de rencontres (Article 4) :

Une seule demande de report est autorisée par saison. La demande écrite doit être formulée au moins 15 jours avant la date prévue. Si ce délai n'est pas respecté, l'accord écrit de l'adversaire est obligatoirement requis.

Suspensions & Cumul de cartons (Article 43) :

- **Carton blanc (5 min) :** Exclusion temporaire. 2 cartons blancs dans le même match = carton rouge et **1 match de suspension automatique**.
- **Carton jaune (10 min) :** Exclusion temporaire. 2 cartons jaunes dans le même match = carton rouge et **1 match de suspension automatique**.
- **Expulsion par cumul (2 CB, 1 CB + 1 CJ, 1 CJ + 1 CB, 2 CJ) :** Suspension automatique pour le prochain match officiel effectivement joué.
- **Carton rouge direct :** Suspension conservatoire. Minimum 2 matchs officiels. Rapports circonstanciés du joueur, du capitaine et du délégué à transmettre sous 48h.
- **Cartons au banc de touche :** Un carton blanc au banc entraîne 5 min d'exclusion temporaire à 10 joueurs sur le terrain. Cumul de 2 cartons au banc = carton rouge.
- **Règle des 7 joueurs :** Si une équipe compte moins de 8 joueurs sur le terrain suite à des exclusions temporaires simultanées, l'arbitre arrête la rencontre (match perdu par pénalité).

MON ÉQUIPE ET L'ARBITRAGE : RÈGLES & ORGANISATION

Obligation d'arbitre actif (Article 30)

Chaque équipe engagée doit compter au moins un arbitre officiel actif rattaché à son effectif. Cet arbitre doit effectuer au minimum **10 arbitrages répartis sur 10 week-ends différents** dans la saison.

BONIFICATION D'ARBITRAGE (+1 POINT) :

Toute équipe qui présente un arbitre stagiaire reçu aux examens théorique et pratique bénéficie d'un **bonus de +1 point au classement général** en fin de saison !

Indemnité d'arbitrage (Article 28) :

Fixée à **50 € par arbitre**, réglée par moitié (25 € par chaque équipe) avant le match contre un reçu. En cas d'absence d'une équipe, l'équipe défaillante règle l'intégralité de l'indemnité.

Que faire en cas d'absence d'arbitre officiel désigné ? (Article 25)

Le match **doit impérativement se dérouler**. L'arbitre central est désigné selon l'ordre de priorité suivant :

1. Arbitre officiel FSGT neutre présent sur les installations.
2. Arbitre officiel FSGT licencié à l'un des deux clubs (tirage au sort ou formule à deux au centre).
3. Arbitre bénévole certifié FSGT (priorité au club visiteur).
4. Arbitre bénévole licencié présenté par le club visiteur.
5. À défaut, le club recevant fournit obligatoirement l'arbitre (même s'il doit détacher un joueur de champ).

N.B. Pour les compétitions Vétérans +33 ans, le club recevant est prioritaire.

Remarque : Seuls les arbitres officiellement désignés et munis de leur convocation perçoivent une indemnité d'arbitrage.

Les obligation des arbitres

Pour **pouvoir continuer à être désigné,** les arbitres devront participer au stage de formation des arbitres & tests physiques. Celui-ci est organisé le **samedi 31 octobre** et le **lundi 2 novembre 2026**. Inscriptions à faire auprès de leur Comité.

LOIS DU JEU

- **Seul le Capitaine parle à l'arbitre (Loi 3) :** Application des directives où seul le capitaine échange avec l'arbitre.
- **Remplacements (Loi 3) :** 10 secondes max pour sortir (sinon 1 min d'attente de jeu pour le remplaçant).
- **Gardien à la main (Loi 5 & 12)** : Limite de 8 secondes (décompte visuel des 5 dernières sec.). Sanction = Corner pour l'adversaire.
- **Accessoires autorisés (Loi 4) :** Seuls les accessoires couverts et ne présentant aucun danger sont admis.
- **Balle à terre (Loi 8) :** Donnée au gardien défensif dans sa surface ; hors de la surface, au joueur ayant la possession ou au dernier toucheur.
- **Interférence du banc (Loi 9) :** Coup franc indirect sans sanction disciplinaire si une personne du banc touche un ballon sortant sans intention d'interférer de manière abusive.
- **Hors-jeu (Loi 11) :** Prise en compte du dernier point de contact lors de la relance à la main du gardien de but.
- **Annihilation d'occasion de but (Loi 12) :** Pas d'avertissement/carton si l'avantage est laissé et qu'un but est finalement marqué.
- **Propos provocateurs (Loi 12) :** Exclusion directe si un joueur se couvre la bouche pour adresser des propos moqueurs ou incendiaires à un adversaire.
- **Penalty à deux pieds (Loi 14) :** Si le tireur touche accidentellement le ballon des deux pieds : penalty à rejouer si but marqué ; coup franc indirect défensif si raté.
- **Touches & Six mètres (Loi 15 & 16) :** Décompte visuel de 5 secondes si le jeu est retardé.

ANNEXE SPÉCIALE — AIDE-MÉMOIRE "JOUR DE MATCH"

À CONSERVER DANS LA SACOCHE DU CLUB — GUIDE PRATIQUE POUR CAPITAINES & DIRIGEANTS

PARTIE 1 (RECTO) : AVANT LE COUP D'ENVOI — PRÉPARATION ET CHECKLISTE

1. ARRIVÉE ET ACCUEIL AU STADE (H-45 MIN)

- ❖ Accueillir l'arbitre officiel dès son arrivée et lui remettre la clé de son vestiaire dédié.
- ❖ Mettre à disposition du terrain : 2 ballons réglementaires gonflés et la pharmacie du club complète.
- ❖ Vérifier la présence d'au moins 8 joueurs munis de leurs équipements réglementaires (protège-tibias obligatoires, maillots numérotés distincts, brassard de capitaine).

2. PRÉPARATION DE LA FEUILLE DE MATCH (RECTO)

- ❖ **Remplir les parties qui m'incombent** (recevant comme visiteur) :
  - ➢ Inscrire lisiblement jusqu'à 18 joueurs (n° maillot, Nom, Prénom, n° Licence).
  - ➢ Inscrire obligatoirement le Capitaine sur la PREMIÈRE LIGNE.
  - ➢ Inscrire le Nom, Prénom et n° Licence du dirigeant/entraîneur (2d responsable possible).
  - ➢ Inscrire le Nom, Prénom et n° Licence du Délégué de club (obligatoire, différent du capitaine).

3. CONTRÔLE DES IDENTITÉS ET INDEMNITÉ D'ARBITRAGE

- ❖ **Présentation des licences** : Remettre toutes les licences à l'arbitre pour vérification par les capitaines.
- ❖ **En cas d'absence de licence** : Présenter obligatoirement une pièce d'identité officielle originale avec photo (CNI, passeport, permis). Sans pièce officielle originale, le joueur ne peut pas participer au match.
- ❖ **Règlement d'arbitrage** : Régler 25 € par équipe (soit 50 € total par arbitre convoqué) AVANT le match. Exiger la remise du reçu d'arbitrage.
- ❖ **Signatures d'avant-match** : Signatures OBLIGATOIRES des deux capitaines.

NB : En cas de ressemblance de couleurs de maillots entre les deux équipes, c'est au club recevant de changer de maillots ou d'équiper ses joueurs de chasubles de couleur différente.

PARTIE 2 (VERSO) : PENDANT LE MATCH & PROCÉDURE DE FIN DE RENCONTRE

1. RAPPELS DES RÈGLES EN COURS DE JEU

- ❖ **Communication :** Seul le Capitaine est autorisé à s'adresser à l'arbitre.
- ❖ **Remplacements :** Effectués lors d'un arrêt de jeu par la ligne médiane avec l'accord de l'arbitre. Limite de 10 secondes pour sortir du terrain. Le joueur remplacé peut revenir en jeu.
- ❖ **Carton Blanc (5 min) :** Sortie temporaire de 5 min sans remplacement. Le joueur attend sur le banc avec un chasuble neutre.
- ❖ **Carton Jaune (10 min) :** Sortie temporaire de 10 min sur la touche.
- ❖ **Carton Blanc au banc :** 5 min d'exclusion temporaire pour un joueur de champ désigné sous 30s.
- ❖ **Cumul de cartons :** 2 CB, 2 CJ ou 1 CB + 1 CJ = Carton Rouge (1 match de suspension automatique pour le match officiel suivant).
- ❖ **Carton rouge :** Exclusion définitive
- ❖ **Poser une Réserve Technique :**
  - ➢ Doit être formulée par le capitaine uniquement auprès de l'arbitre au premier arrêt de jeu qui suit la faute de droit.
  - ➢ L'arbitre note la réserve sur la feuille de match.
  - ➢ La réserve doit être signée par le capitaine réclamant et l'arbitre à la fin de la rencontre.
  - ➢ Elle doit être confirmée par mail au Comité gestionnaire dans les 48h**.**

2. PROCÉDURE DE FIN DE RENCONTRE (AU STADE)

- ❖ **Vérification du Verso par l'arbitre :** S'assurer que l'arbitre a bien noté le score en chiffres et lettres, les cartons distribués ou la mention R.A.S.
- ❖ **Signatures d'après-match :** Signatures OBLIGATOIRES des 2 capitaines et des 2 délégués de club.

3. DÉMARCHES OBLIGATOIRES SOUS 48H (POUR ÉVITER LES PÉNALITÉS)

- ❖ **Saisie du score sur Internet :** Le club vainqueur (ou le club recevant en cas de nul ou match non joué) doit obligatoirement saisir le résultat sur **www.footfsgtidf.org** dans les **48h**.
- ❖ **Envoi de la Feuille de match :** Envoyer le scan PDF lisible (recto et verso) par courriel à la Commission gestionnaire du groupe dans les **48h**.
- ❖ **En cas de carton rouge direct ou d'incident :** Envoyer obligatoirement les rapports écrits du joueur, du capitaine et du délégué sous 48h au Comité gestionnaire.

EN CAS D'ACCIDENT GRAVE / INTERVENTION DES SECOURS

Numéros d'urgence vitale :

- **15** : SAMU (Urgence médicale / malaise grave)
- **18** : Sapeurs-Pompiers (Accident / traumatisme / blessure grave)
- **112** : Numéro d'Urgence Européen (depuis tout téléphone mobile)