

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 (10 UA = -1 Point)

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 au responsable de poule – <http://www.fsgt94.org> rubrique foot à 7 dans les activités sportives.

Avant la 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 maximum ayant une licence validée pour la saison ou une carte d'autorisation pour jouer avec l'équipe (dans la limite de 2 joueurs maximum 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 15 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.** Les deux équipes peuvent saisir le score après la rencontre, 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).

KIT LOIS DU JEU

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

- Temps de jeu : 2 périodes de 30 minutes maximum 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 qui s'appliquera.

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 & sortie / remplacement temporaire du fautif, ou coup franc & sortie / remplacement définitif du fautif, remplacement temporaire ou définitif.

- Il n'y a pas de hors-jeu
- **Un tacle sur un joueur est une faute grave** donnant lieu à réparation et à sortie / remplacement temporaire.
- 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 tirés 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.