

-AUTO ARBITRAGE (LES JOUEURS S'ARBITRENT EUX MEME)



***Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre
(remplacant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage
sauf si il joue et à condition de se trouver près de l'action)**

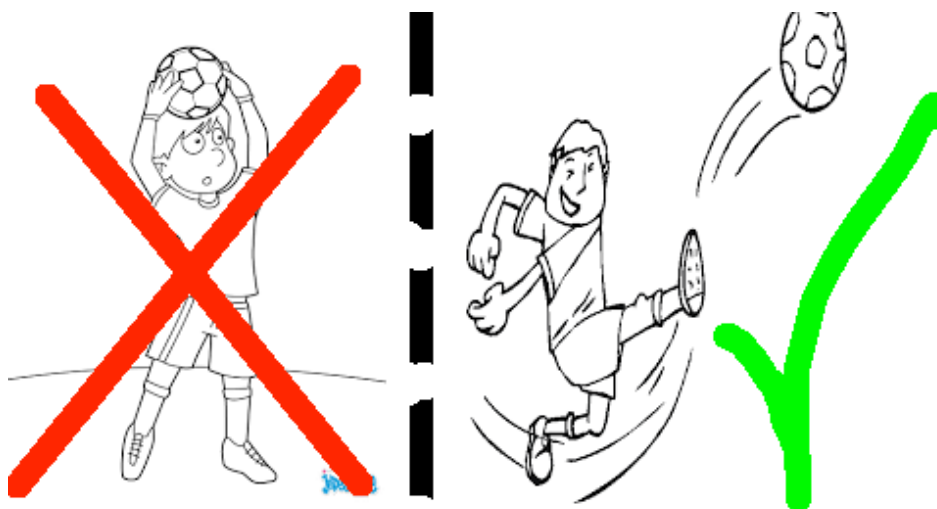
-TACLE INTERDIT (MEME REGULIER)-



***ce type d'interception n'est autorisé que lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité
(exemple: sauver une touche).**

Le gardien lorsqu'il n'utilise pas ses mains est joueur, l'interdiction du tacle s'applique

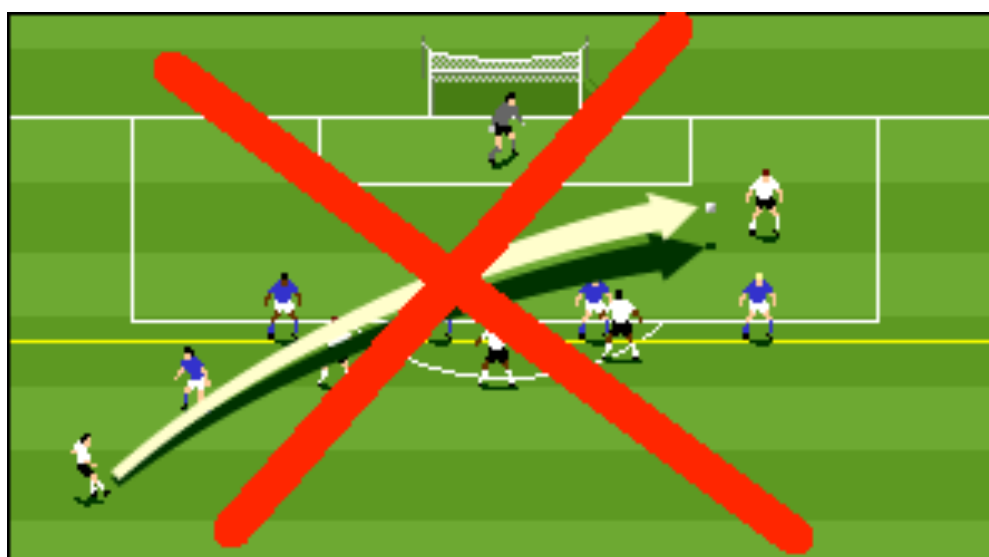
-LES TOUCHES S'EFFECTUENT AU PIED -



***un but ne peut pas être marqué directement sur une touche sauf si un joueur ou un adversaire touche le ballon avant qu'il franchisse la ligne de but**

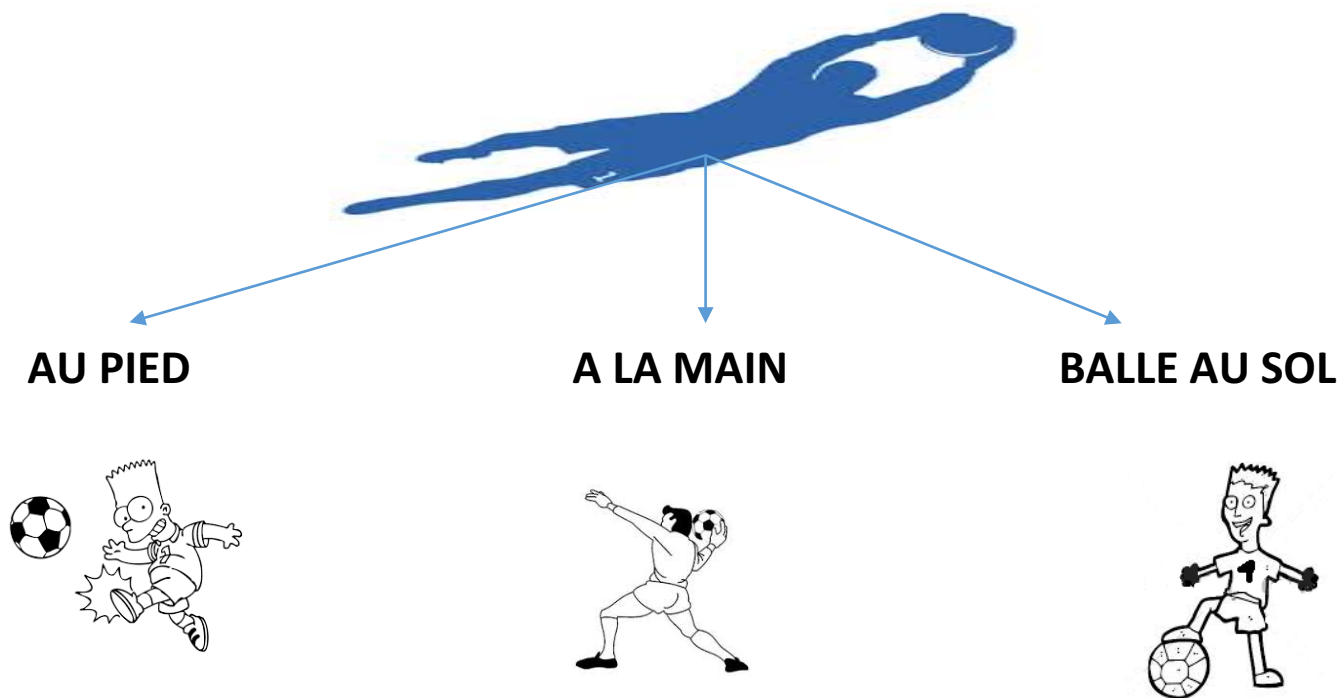
****les joueurs adverses devront être au moins a 6 METRES**

-LA REGLE DU HORS JEU NE S'APPLIQUE PAS -



REGLES BPA 7

-RELANCE DU GARDIEN APRES UN ARRET -



- LES 6 METRES - -S'EFFECTUENT A LA MAIN PAR LE GARDIEN-



***DE N'IMPORTE QUEL ENDROIT DANS LA SURFACE DE REPARATION
ET ADVERSAIRE EN DEHORS DE LA SURFACE**

REGLES BPA 7

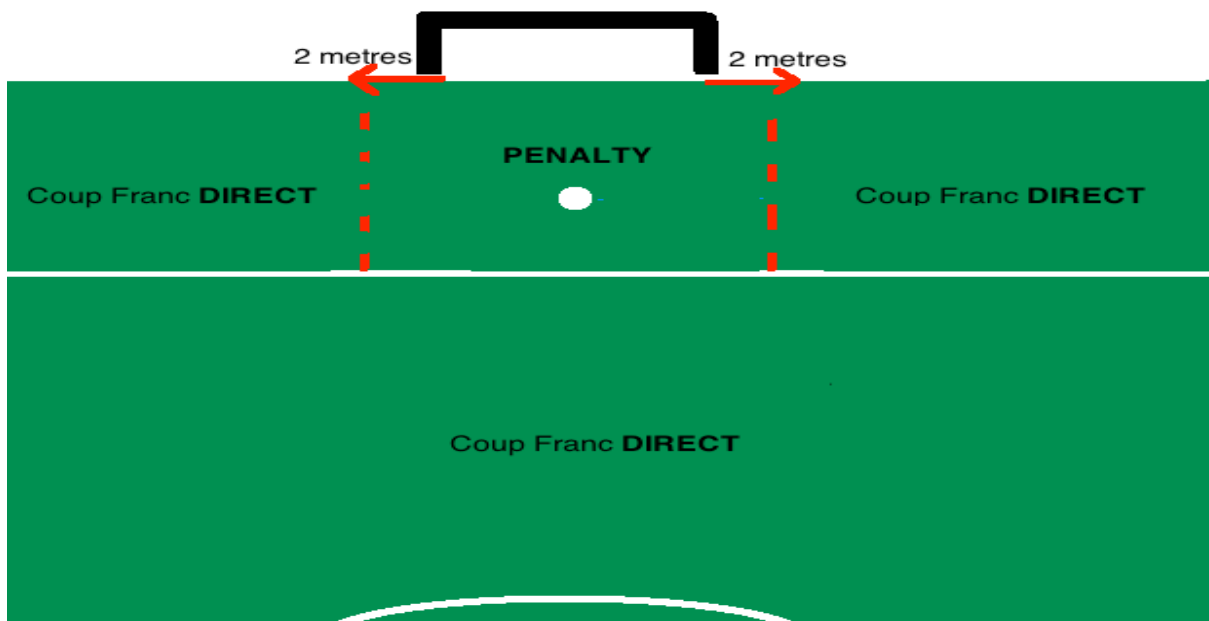
-SI FAUTE HORS DE LA SURFACE = TOUJOURS *COUP FRANC* DIRECT-



*mur ou adversaire doit être placé à 6 METRES (soit 7 pas)

- PENALTY-

= FAUTES COMMISES DANS LA SURFACE A 2 METRES DE L AXE DES POTEAUX



-PASSE EN RETRAIT A SON GARDIEN

IL NE PEUT PAS LA PRENDRE A LA MAIN MEME SUR UNE PASSE DE LA TETE OU AUTRES



*LA SANCTION SERA UN COUP FRANC DIRECT A L'ENDROIT OU IL A PRIS LE BALLON MAIS NE POURRA PAS ETRE FRAPPE A UNE DISTANCE INFERIEURE A 6 METRES

- NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM POUR COMMENCER UN MATCH BPA 7-

5

JOUEURS

*LES JOUEURS COMPLEMENTAIRES POURRONT ENTRER DANS LA PARTIE A TOUS MOMENT

**LES JOUEURS PRESENTS PEUVENT PRESENTER UNE LICENCE OU UNE PIECE D'IDENTITE POUR JOUER
LA COMMISSION FSGT VERIFIERA LEUR QUALIFICATION A POSTERIORI

- **DUREE** DE LA RENCONTRE **50 MINUTES**

OU **2 MI-TEMPS DE :**



* **PAS DE TEMPS DE COMPENSATION POUR ARRET DE JEU EN FIN DE MATCH**

** **PAS DE MI TEMPS EN CAS DE RETARD SUR LE CRENEAU HORAIRE**

*** **LE CHANGEMENT DE JOUEURS DOIT SE FAIRE SANS ARRETER LE JEU**

Forfait

APRES



DE

RETARD

***10 MINUTES APRES L'HEURE DU COUP D'ENVOI
LE FORFAIT DE L'EQUIPE ABSENTE OU AYANT MOINS DE 5 JOUEURS EST DECLARE**

-DEMANDE REPORT DE MATCH

DOIT ETRE ENVOYEE A LA COMMISSION POUR ACCORD AU MINIMUM



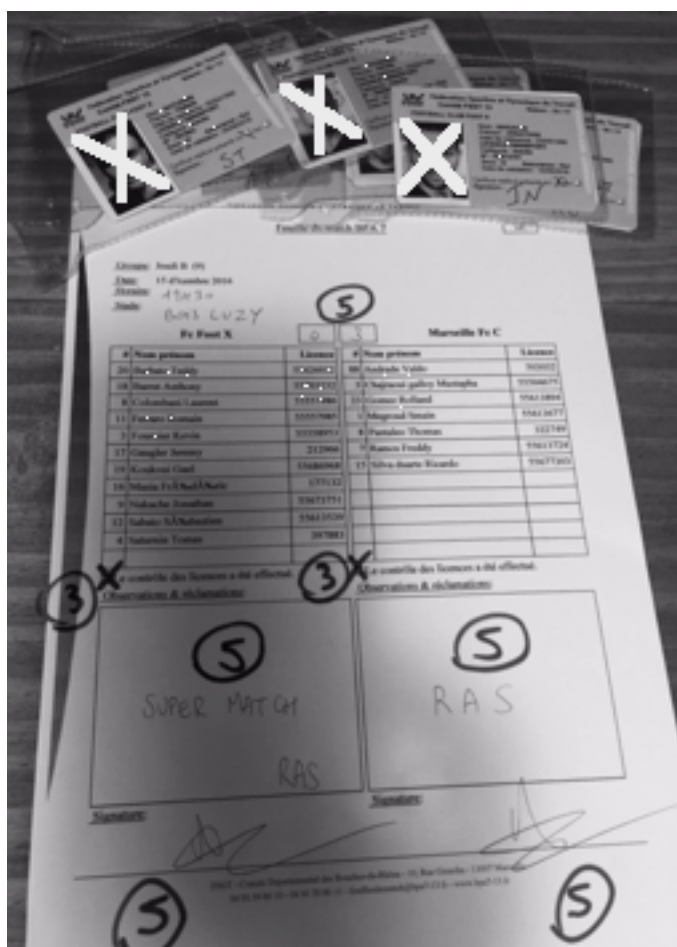
AVANT LE JOUR DU MATCH

REGLES BPA 7

FEUILLE DE MATCH ET LICENCES OBLIGATOIRES

AVANT LE MATCH

- 1/ COMPLETER LA FEUILLE VIA LE SITE BPA7
- 2/ IMPRESSION DE LA FEUILLE DE MATCH PAR L'EQUIPE QUI RECOIT
- 3/ PRESENTER SES LICENCES A L'EQUIPE ADVERSE AVANT TOUS LES MATCHS



APRES LE MATCH

- 4/ INDIQUER LE SCORE ET REMARQUES
- 5/ FAIRE SIGNER LA FEUILLE PAR LES 2 EQUIPES
- 6/ L'EQUIPE QUI RECOIT DOIT ENVOYER SOUS 48H LA FEUILLE DE MATCH A LA COMMISSION FSQT
- 7/ VALIDER LE SCORE SUR LE SITE BPA7