

Règlement Foot à 7

Les 12 points pour qu'un match de foot à 7 soit convivial et reconnu officiellement par la FSGT.

Avant le match il faut :

1) Que les deux équipes arrivent avant l'heure programmée minimum ¼ d'heure avant la rencontre.

2) Que l'équipe qui reçoit fournisse la feuille de match et la remplisse conjointement avec son adversaire pour que la rencontre débute à l'heure.

*La feuille de match doit comporter impérativement les noms des joueurs des 2 équipes avec la numérotation correspondant au maillot du joueur.

***Une 2^{ème} feuille ne sera pas acceptée.**

*Pour éviter une perte de temps, nous conseillons aux équipes d'établir la liste des participants de leur équipe sur un autocollant qui sera apposé sur la feuille de match avant la rencontre (les absents étant rayés de cette feuille) et de préparer les licences avec photos et plastifiées dans l'ordre d'inscription.

Toutes les feuilles de match illisibles ne seront pas prises en compte.

Le non-respect de ces clauses entrainera match perdu par pénalité aux 2 équipes (0pt).

3) Que l'identité des participants soit vérifiée.

*Tous les dirigeants doivent avoir les licences avec eux lors d'un match.

***Le contrôle des licences est obligatoire** et exigé par les responsables ou capitaines et doit être effectué **avant la rencontre**.

*De 5 à 11 joueurs peuvent être inscrits sur la feuille de match et y participer.

* Seule la licence du club sera acceptée comme pièce officielle. **Une licence non plastifiée et/ou sans photo ne sera pas acceptée.**

Au cas exceptionnel où les licences ne peuvent pas être présentées, la présentation d'une pièce d'identité est obligatoire pour contrôler le joueur. La commission football vérifiera par la suite si le joueur est bien licencié et infligera au minima 10€ d'amende à l'équipe concernée.

Dans le cas où la licence « adhérent » sera présentée, le club a pour obligation de présenter la licence officielle dans les 72 h, afin de la comparer avec celle de l'adhérent.

*Le non-respect de ces clauses entrainera la non-validation de la rencontre et la perte du match. En cas de récidive les équipes responsables seront suspendues.

*Aucun joueur de - de 35 ans n'est autorisé à jouer en catégorie Vétérans.

*Aucun joueur de - de 42 ans n'est autorisé à jouer en catégorie Super-Vétérans.

Sous peine de match perdu par pénalité.

4) En cas de réserves d'avant match, la feuille de match doit être signée conjointement par les deux capitaines dans la zone correspondante.

5) Il appartient aux responsables des deux clubs de prendre le temps de jeu et de se concerter sur le temps de jeu à rester.

Les rencontres se déroulent en deux périodes de 25 minutes entrecoupées par une mi-temps de 5 min et sans que puisse être prise en compte les arrêts de jeux.

Le match s'arrêtera sur l'heure écoulée (pas de dépassement sur l'heure d'après).

Pendant le match :

6) Respecter les règles du jeu et l'adversaire.

*Si au cours d'une rencontre, les équipes ne parviennent pas à une décision par auto arbitrage, après 3 minutes si un accord n'est pas trouvé par les 2 capitaines, le match doit reprendre obligatoirement sinon match perdu au 2 équipes.

(Les équipes peuvent mettre entre parenthèses une action sur laquelle elles sont en désaccord. En fonction de la suite du match cette péripétie peut ne pas avoir d'importance en fin de rencontre.)

Dans le cas où cette action revêt un caractère important pour une équipe et donc non résolue, elle sera traitée par la commission de discipline, si la responsabilité d'une des 2 équipes ne sera pas clairement établie, la commission de discipline donnera match perdu aux 2 équipes (0 point).

*Tous les joueurs doivent avoir une tenue identique numérotée et des protèges tibias.

* Les consignes données par un délégué doivent être respectées.

7) Respecter les horaires sans empiéter sur la rencontre suivante.

*Les rencontres doivent impérativement débuter aux heures indiquées, passé un délai de tolérance de 10 minutes, une équipe fautive ne pouvant présenter au moins 5 joueurs, pourra être considérée comme forfait.

*Si l'équipe adverse accepte de disputer la rencontre malgré le retard de son adversaire, celle-ci ne pourra se prolonger en venant perturber la rencontre suivante.

C'est le résultat acquis sur le terrain qui sera enregistré, même si la rencontre n'est pas allée à son terme.

*Dans le cas où la rencontre est annulée, suite à un retard de + de 10 minutes, l'équipe non fautive remplira la feuille de match avec le résultat (3 à 0) et la gardera en sa possession pour éviter toutes contestations en cas de match amical sur le temps restant à jouer.

Conclusion : Une feuille de match remplie correctement et dont les noms des participants sont contrôlés et lisibles, permet de valider la rencontre, ainsi que le respect des autres règles administratives.

Dirigeants :

Au sein de chaque équipe, il est obligatoire de désigner un dirigeant licencié.

Il doit être identifié et mentionné sur la feuille de match.

Il est garant de la véracité des éléments contenus sur le FDM et du comportement de ces joueurs.

Après le match :

8) *L'équipe qui reçoit doit récupérer la feuille de match et vérifier que les cases soient cochées et signées par les deux capitaines.*

9) *Les observations d'après matchs doivent être contresignées par les deux capitaines qui en prennent connaissance dans le cas contraire par courrier adressé à la FSGT.*

10) *L'équipe qui reçoit doit transmettre dans les délais (72h) la feuille de match à la FSGT (boite aux lettres/Fax/Mail/Courrier).*

11) Règlements championnat et coupe – Clubs avec plusieurs équipes

*Championnat : Dans le cas où un club a plusieurs équipes qui participent aux rencontres de championnat, **seulement 2 joueurs d'une équipe pourront participer aux matchs d'un autre championnat**, dans la mesure où le club possède le quota des joueurs.

*Coupe : Dans le cas où un club a plusieurs équipes qui participent aux rencontres de coupe, l'affectation des joueurs d'une équipe est référencé à sa 1^{ère} participation d'après la feuille de match. **Aucun joueur n'est donc autorisé à jouer avec une autre équipe de son club.**

Le panachage des équipes d'un club (éliminé ou non) est donc impossible.

A partir des ¼ de finale, seul un joueur licencié avant Janvier 2016 et ayant joué au moins un match de coupe d'un précédent tour sera autorisé à jouer.

12) Présence sur le terrain

Seul sont autorisés à pénétrer sur le terrain pour le compte d'une équipe les joueurs inscrits sur la feuille de match et 2 dirigeants licenciés.

Le respect de cette clause permettant de faire débiter la rencontre.

Les clubs sont garants du respect du partenaire, des délégués et des installations sportives.

Dans le cas contraire, les clubs sont responsables du débordement de leurs joueurs et supporters. En cas de non respect ces clubs encourent des sanctions disciplinaires.

Le changement de terrain ou de stade sans accord de la commission de football est interdit.

Dans le cadre des rencontres de football FSGT, les signes ostentatoires religieux sont strictement interdits.

Ces recommandations doivent être imprimées et diffusées par les clubs aux responsables et capitaines de leurs équipes.