



REGLEMENT SPECIFIQUE DU FOOT A 7 - FSGT 42

Art.1 Ce championnat de foot à 7 en semaine est réservé aux joueurs souhaitant pratiquer un « **football de loisir** » pour lequel les résultats n'ont pas une importance primordiale. Pas d'attribution de points en cas de victoire, nul ou défaite. On tient uniquement compte de la différence entre les buts marqués et les buts encaissés

Art.2 NOMBRE DE JOUEURS

Pour que l'engagement d'une équipe soit validé et qu'elle puisse jouer ses premiers matchs, il faudra que 10 joueurs au minimum soient licenciés (et qu'ils apparaissent sur un même lot pour la demande de validation). **Tout lot inférieur à 10 licences ne sera pas validé en début de saison.**

Possibilité pour une équipe ayant son quota de 10 joueurs, d'admettre au cours de la saison, en cas de nécessité et de façon occasionnelle, des joueurs provenant d'une autre équipe FSGT, ceci avec l'accord des deux présidents de club.

Par la suite, le club peut faire adhérer autant de licenciés qu'il le souhaite tout au long de la saison.

Une équipe se compose de 10 joueurs (7 titulaires+3 remplaçants)

La minimum de joueurs nécessaire pour jouer une rencontre est de cinq (5). Une équipe présentant moins de 5 joueurs au coup d'envoi est déclarée « **forfait** ».

Le contrôle des licences est une obligation réglementaire. En remettant au capitaine de l'équipe rencontrée vos licences, vous attestez de l'équité de la rencontre.

Il appartient à chaque équipe de vérifier les licences. Cet acte ne peut être fait qu'avant d'engager le jeu. La seule exception concerne les joueurs arrivés en retard.

Les membres de la commission effectueront au long de la saison des contrôles inopinés sur les terrains afin de vérifier que les joueurs sont bien licenciés, donc bien « assurés ».

Joueurs à l'essai : pas pendant le championnat mais uniquement lors d'entraînement ou matchs amicaux.

Art.2 bis CLUBS A PLUSIEURS EQUIPES

Lorsqu'un club engage plusieurs équipes, il est procédé à un dépôt de liste au comité pour chacune des équipes. **La règle de 10 joueurs minimum s'applique pour chacune des équipes.** Toutefois il est laissé un peu de tolérance en début de saison pour permettre aux clubs de compléter leurs effectifs, 3 joueurs peuvent être dans les deux équipes.

Art.3 DUREE DE LA PARTIE

Durée de la rencontre 60mn en trois tiers temps de 20mn chacun.

Si un match est programmé après le vôtre, vous devez laisser le terrain à l'heure prévue pour ce match, même si le vôtre n'a pas eu sa durée réglementaire, **c'est pourquoi les matchs doivent débuter aux heures indiquées sur les programmations.**

Passé 1/4h de retard, l'équipe présente peut choisir de jouer le match ou **de déclarer forfait l'équipe en retard.** Si elle accepte de jouer le match le résultat quel qu'il soit et quelle que soit la durée du match, sera homologué.

Dans ce cas, les deux équipes doivent se mettre d'accord sur le temps de jeu restant à jouer. Le retard sera signalé par mail au comité par l'équipe ponctuelle ou par les équipes suivantes.

Art.4 REMPLACEMENT DE JOUEURS

Le remplacement des joueurs s'effectue sur un arrêt de jeu, sans limite, et devra être signalé clairement à l'équipe adverse.

Art.5 ARBITRAGE

L'auto-arbitrage est la règle générale en foot à 7. Les joueurs devront s'arrêter d'eux-mêmes lorsqu'ils auront commis une faute. Ils seront aidés par leur partenaire afin de s'habituer à cette autodiscipline sportive nouvelle. Le capitaine d'équipe peut éventuellement faire office d'arbitre mais il ne sera autorisé d'intervenir que sur les fautes commises par les joueurs de son équipe.

Chaque équipe doit prendre la responsabilité d'exclure un joueur ne respectant pas l'esprit sportif et refusant de s'adapter à cette forme de pratique.

Art.6 LE HORS-JEU

En football à 7 la loi du « hors jeu » est supprimée.

Art.7 TACLE

LES TACLES SONT INTERDITS...

Art.8 COUP FRANC

Tous les coups francs sont DIRECTS.. le mur se place à 6 m

Pour toute faute grave commise contre l'esprit du jeu, l'équipe fautive sera sanctionnée d'un coup franc sans mur, sur la ligne des 13 m.

Art.9 PENALTY

.. si la faute est commise dans la surface des 13 m

Art.10 TOUCHE

Elles doivent se faire **UNIQUEMENT** à la main.

Art.11 RENVOI DU GARDIEN

Le gardien ne peut prendre la balle à la main que dans la zone qui lui est réservée (13m).

Il peut dégager soit à la main, soit au pied, à condition que ce dégagement ne dépasse pas la ligne médiane. Pour les sorties de but, il relance au pied.

Le gardien peut sortir de sa zone en relançant au pied, il agit alors comme un joueur de champ. Les passes au gardien sont tolérées sans toutefois en abuser.

Art.12 LITIGES

En cas de litige, seul les deux capitaines se concertent et décident de la meilleure solution pour gérer le litige. En cas de litige grave, les responsables d'équipes se doivent d'en avvertir le comité par mail afin que la commission étudie le cas et décide des sanctions.

La commission se réserve toute latitude pour fixer les modalités de résolutions des litiges graves.

Concernant les actes de violence sur les terrains de foot à 7, nous sommes extrêmement vigilants. Compte tenu que nos compétitions sont avant tout **un espace de loisir et de plaisir pour les amoureux du ballon rond**, il n'est pas tolérable de la part d'un joueur d'exprimer de la violence (physique ou verbale).

En cas de problème grave sur le terrain l'équipe ou les équipes doivent adresser un rapport des faits, par mail, au comité gestionnaire dans les 48h après la tenue de la rencontre.

Les personnes concernées seront convoquées devant la commission et leur cas sera étudié. La commission prendra les mesures nécessaires suivant la gravité des faits.

Art.13 ENVOI DES RESULTATS

Les deux équipes doivent adresser dans les 48H le résultat par mail, en ayant pris soin de se mettre d'accord sur le résultat à envoyer.

Art.14 REPORT DE MATCH / FORFAITS

Phase de brassage : l'équipe absente sur le terrain sera déclarée forfait avec 0-6. **Pas de remise de match possible**

Phase de championnat :

Les seuls motifs pour lesquels la commission remettra des rencontres sont :

- Fermeture d'installation
- Incident technique sur le terrain
- Cas de force majeure (intempérie, grèves importantes...)

Face à une éventuelle indisponibilité d'une équipe pour être présente sur une rencontre et quel que soit le motif (Séminaire, mariage, religion, vacances, match ASSE ...) **il sera enregistré un forfait (0-6)**

Toutefois, sous réserve que les deux équipes s'accordent entre-elles sur une date et à condition qu'un terrain soit disponible, le match pourra être reprogrammé.

Dans ce cas, après avoir attesté **chacune par mail** de leur souhait de jouer la rencontre à une date disponible, les équipes se rapprochent de la FSGT pour étudier les possibilités de terrain.

Si la rencontre est reprogrammée, que nous avons été informés au préalable du jour, de l'heure et du terrain, **nous annulerons le forfait et enregistrerons le résultat de la rencontre.**

Dans le cas ou le match ne pourrait se jouer, le résultat restera le forfait.

AU BOUT DE 3 FORFAITS, UNE EQUIPE SERA DECLAREE FORFAIT GENERAL

EN RESUME

Dans le cas ou vous ne pourriez assurer votre présence sur une rencontre, **en phase 2 de championnat**, vous devez :

- Prévenir l'équipe adverse de votre absence au moins 1 jour avant
- Demander à l'équipe adverse la possibilité de jouer le match à une autre date.
- Rester attentif à votre calendrier et celui de votre adversaire pour trouver une date (avant la fin de la phase de championnat).
- Prendre contact avec le comité pour voir les possibilités sur les installations.

PAS DE REMISE DE MATCH POSSIBLE EN PHASE DE BRASSAGE

L'ESPRIT DU FOOT A 7 FSGT

Dans le foot à 7 auto arbitré FSGT, le plaisir du jeu et l'esprit de camaraderie priment sur le seul résultat.

Ainsi, pendant les matches, il n'existe pas de délégation de pouvoir.

Par l'auto arbitrage, les joueurs assurent eux-mêmes le loyal déroulement de la rencontre. Ils en sont garants.

Chaque joueur considère que, sans les autres, il n'y a pas de jeu et de plaisir dans le foot possible.

Outre ses équipiers, les « adversaires » sont également des partenaires qui lui permettent de déployer son talent et donc de progresser.

