

AUTO-ARBITRAGE :

LES JOUEURS S'ARBITRENT EUX MÊME



Seul les joueurs sur le terrain régulent la rencontre (remplaçant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'auto-arbitrage sauf si il joue et à condition de se trouver près de l'action).

En cas de litige ce sont les deux capitaines qui doivent trancher.

Conseil : Avant le match, il est préférable que les deux capitaines prennent 5 min avant le début du match, pour s'entendre dans la façon de s'auto-arbitrer.

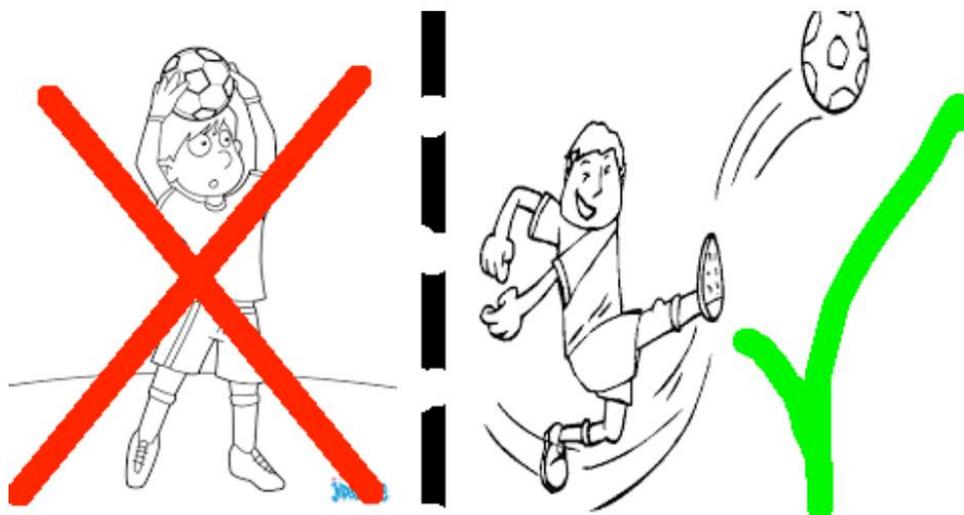
TACLE INTERDIT (MEME REGULIER) :



Ce type d'interception est toléré que lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité dans un rayon de 5 m (exemple : sauver une touche sans personne autour).

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

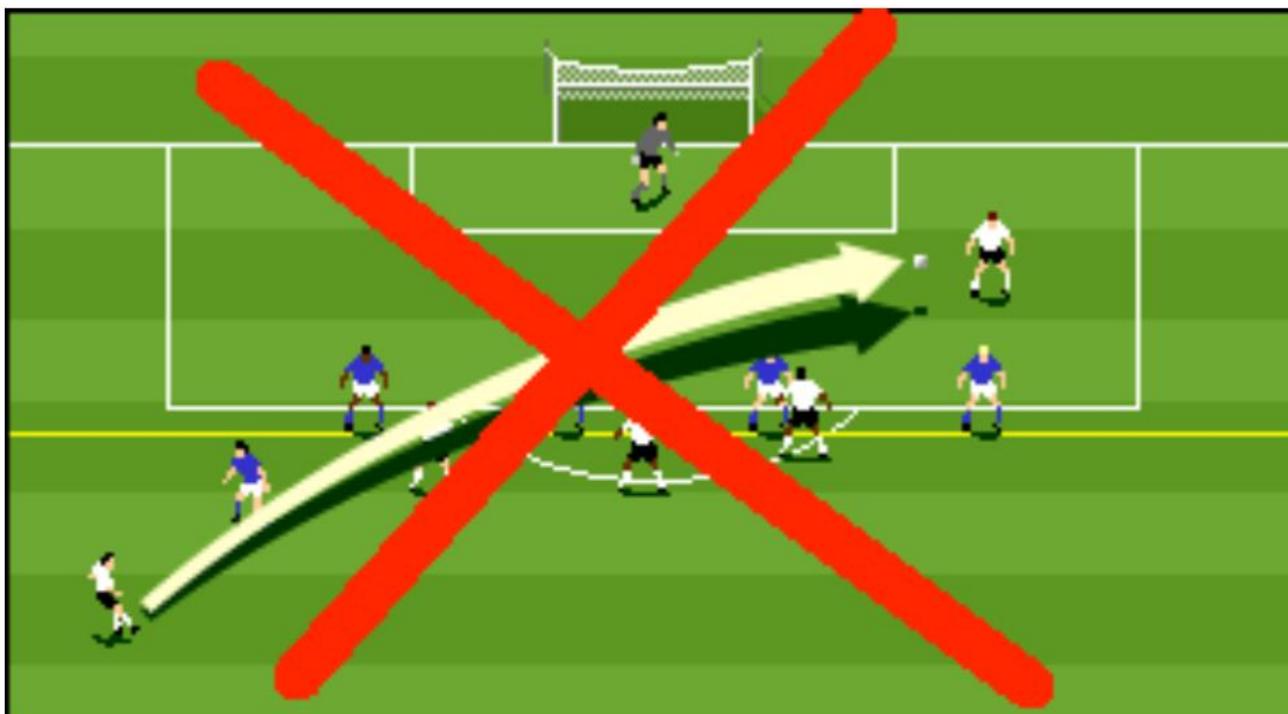
LES TOUCHES S'EFFECTUENT AU PIED :



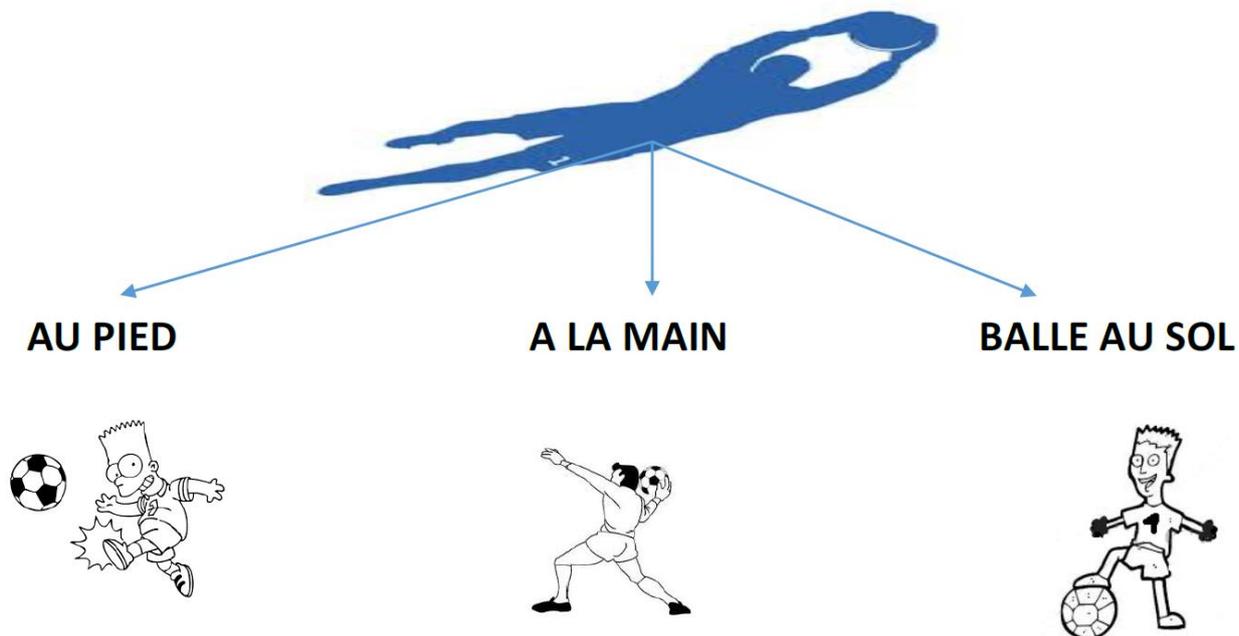
Un but ne peut pas être marqué directement sur la touche sauf si un joueur ou un adversaire touche le ballon avant qu'il franchisse la ligne de but.

Les joueurs adverses devront être au moins à 6 m

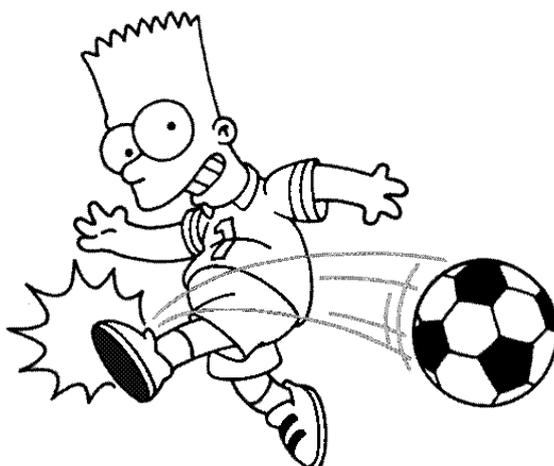
LA REGLE DU HORS JEU NE S'APPLIQUE PAS :



RELANCE DU GARDIEN APRES UN ARRET :



LES 6 m S'EFFECTUENT AU PIED PAR LE GARDIEN :



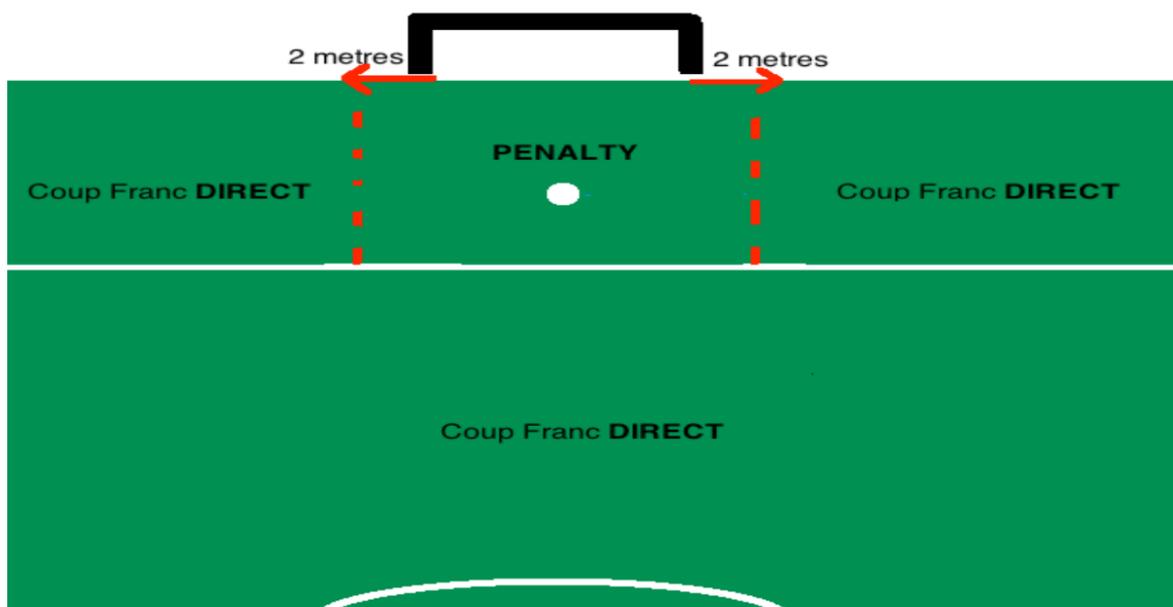
De n'importe quel endroit dans la surface de réparation et adversaire en dehors de la surface

SI FAUTE HORS DE LA SURFACE
= TOUJOURS COUP FRANC DIRECT

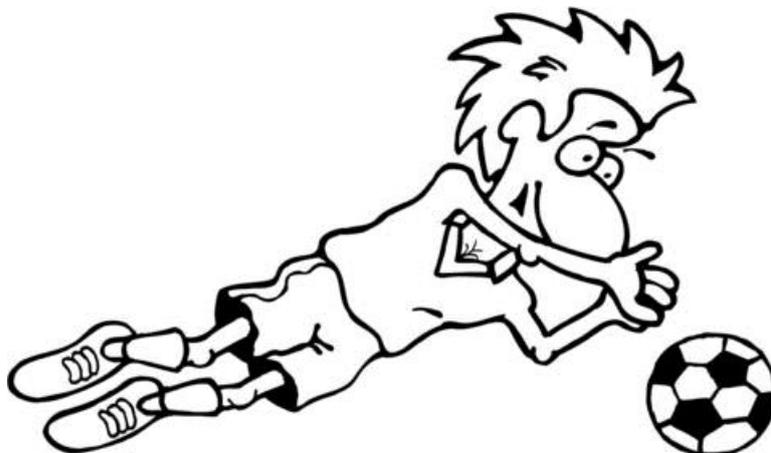


Mur ou adversaire doit être placé à 6 mètres (environ 7 pas)

PENALTY :
= FAUTES COMMISES DANS LA SURFACE A 2m DE L'AXE DES
POTEAUX



PASSE EN RETRAIT A SON GARDIEN :



Le gardien est autorisé à prendre le ballon à la main

Il devra relancer par contre le ballon à la main :

Si le ballon venait à être relancé au pied, la sanction sera un coup franc direct à l'endroit où le ballon a été frappé mais ne pourra pas être frappé à une distance inférieure à 6 m.

NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM POUR DEBUTER UN MATCH :

A large, stylized red number '5' with a white outline. Inside the top curve of the '5', there is a small soccer ball icon.

JOUEURS

LES JOUEURS COMPLEMENTAIRES POURRONT ENTRER DANS LA PARTIE A TOUS MOMENT
S'ILS ONT ETE NOTE SUR LA FEUILLE DE MATCH.

DUREE DE LA RENCONTRE 60 min (1H)

Ou 2 MI-TEMPS DE :



L'heure de démarrage des matchs doit être respectée ! Notamment lorsqu'il a un autre match derrière sur le même terrain.

Si un match a démarré en retard, le match suivant ne doit pas être pénalisé (Coupure des éclairages : Mairie de Toulouse), le résultat est entériné quel que soit les minutes restantes au démarrage du match suivant.

Le changement de joueurs doit se faire sans arrêter 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 :

Aucune demande de report de match ne sera accordée sauf :

- intempéries déclarées par la Municipalité gestionnaire des installations (Par « arrêtés »)
- Non mise à disposition des installations déclarée par la Municipalité gestionnaire (temporaire).

Toute équipe ne pouvant honorer une rencontre devra en informer l'équipe adverse et **son référent de poule au moins 48h à l'avance.**

Au bout de 3 forfaits consécutifs, l'équipe concernée sera considérée comme forfait général

Après 3 forfaits sans prévenir, l'équipe fautive est considérée comme forfait général

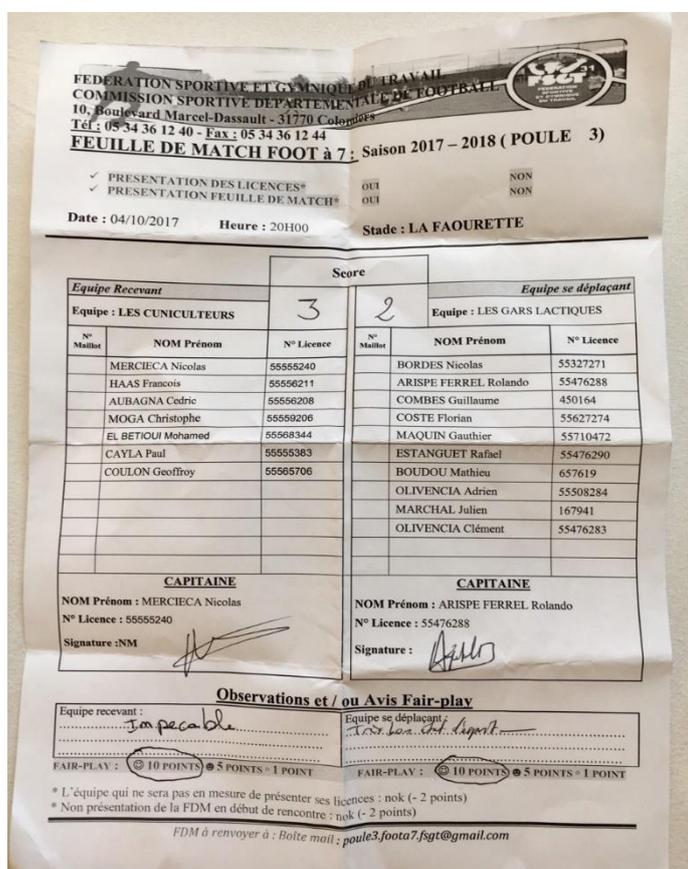
FEUILLE DE MATCH ET LICENCES OBLIGATOIRES :

AVANT LE MATCH :

Compléter la feuille (Joueurs présents, lieu, Equipe...)

Impression de la feuille de match par l'équipe qui reçoit (Noté en 1^{er} sur le calendrier)

Les licences : Toute personne prenant part à une rencontre de foot à 7 FSGT doit être obligatoirement licenciée à la FSGT. Tous les dirigeants doivent avoir les licences avec eux lors des matchs afin d'être en capacité de les présenter lors d'un contrôle de l'équipe adverse (avant le début du match).



FEDERATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL
COMMISSION SPORTIVE DEPARTEMENTALE DE FOOTBALL
10, Boulevard Marcel-Dassault - 31770 Colomiers
Tél : 05 34 36 12 40 - Fax : 05 34 36 12 44
FEUILLE DE MATCH FOOT à 7 : Saison 2017 - 2018 (POULE 3)

✓ PRESENTATION DES LICENCES* OUI NON
✓ PRESENTATION FEUILLE DE MATCH* OUI NON

Date : 04/10/2017 Heure : 20H00 Stade : LA FAURETTE

Equipe Recevante			Score		Equipe se déplaçant		
Equipe : LES CUNICULTEURS			3	2	Equipe : LES GARS LACTIQUES		
N° Maillot	NOM Prénom	N° Licence	N° Maillot	NOM Prénom	N° Licence		
	MERCIECA Nicolas	5555240		BORDES Nicolas	55327271		
	HAAS Francois	55556211		ARISPE FERREL Rolando	55476288		
	AUBAGNA Cedric	55556208		COMBES Guillaume	450164		
	MOGA Christophe	55559206		COSTE Florian	55627274		
	EL BETIOUI Mohamed	55558344		MAQUIN Gauthier	55710472		
	CAYLA Paul	5555383		ESTANGUET Rafael	55476290		
	COULON Geoffroy	55555706		BOUDOU Mathieu	657619		
				OLIVENCIA Adrien	55508284		
				MARCHAL Julien	167941		
				OLIVENCIA Clément	55476283		

CAPITAINE
NOM Prénom : MERCIECA Nicolas
N° Licence : 5555240
Signature : NM

CAPITAINE
NOM Prénom : ARISPE FERREL Rolando
N° Licence : 55476288
Signature :

Observations et / ou Avis Fair-play

Equipe recevant : impeccable
Equipe se déplaçant : pas de problème

FAIR-PLAY : (10 POINTS) (5 POINTS) (1 POINT) FAIR-PLAY : (10 POINTS) (5 POINTS) (1 POINT)

* L'équipe qui ne sera pas en mesure de présenter ses licences : nok (- 2 points)
* Non présentation de la FDM en début de rencontre : nok (- 2 points)

FDM à renvoyer à : Boite mail : poule3.foota7.fsgt@gmail.com

APRES LE MATCH :

Indiquer le score et remarques

Faire signer la feuille par les 2 équipes (signatures manuscrites)

L'équipe qui a remporté la rencontre renvoie la feuille de match. En cas de match nul, c'est l'équipe désignée comme recevant qui la renvoie.

Conseil : Pour gagner du temps pré remplir la feuille avant le match par les deux responsables d'équipes => d'avoir un 1^{er} contact avant le match

FAIR PLAY :



Sur les feuilles de match : Pensez à noter le fair play de l'équipe que vous avez rencontrée.

10 Pts : Equipe dans un très bon esprit, capable de donner elle-même les fautes lorsque celle-ci en commet, dialogue facile et consensus trouvé facilement.

5 Pts : Comportement correct dans l'ensemble, mais des individualités pas dans l'esprit et qui parasitent l'esprit de la rencontre, sur des moments litigieux consensus plus difficile ou chacun reste campé sur ses positions.

1Pts : L'équipe sur le match pas dans l'esprit du Foot à 7 et de l'auto-arbitrage ; incidents lors du match (rapport de match), mauvaise foi, décision toujours à sens unique (jamais fautif) ...

Fin de saison donner les 3 équipes qui vous ont le plus marqué en terme de Fair play => Points de Bonus.

Le vainqueur du Challenge du Fair play sera l'équipe inter-poule totalisant le plus de points.