



# Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Comité Départemental des Hauts-de-Seine

<b>FOOTBALL A 7</b>		<b>CHAMPIONNAT AUTOARBITRÉ 2018-2019</b>			
Date :		<b>DIVISION :</b>		<b>JOURNÉE N° :</b>	
ÉQUIPE RECEVANTE		RÉSULTAT		ÉQUIPE VISITEUSE	
		<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>	<input style="width: 40px; height: 30px;" type="text"/>		
		EN CHIFFRES			
		-----EN LETTRES-----			
N°	NOM et prénom	Licence	N°	NOM et prénom	Licence
	Capitaine :			Capitaine :	
Vos adversaires vous ont-ils présenté leurs licences ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Les avez-vous vérifiées ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Si non, pour quelle(s) raison(s) :			Vos adversaires vous ont-ils présenté leurs licences ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Les avez-vous vérifiées ? Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/> Si non, pour quelle(s) raison(s) :		

Réclamations, réserves et observations <b>AVANT, PENDANT et APRÈS</b> la rencontre

SIGNATURES OBLIGATOIRES		NOTE FAIR PLAY OBLIGATOIRE	
Capitaine Recevant	Capitaine Visiteur	Capitaine Recevant	Capitaine Visiteur
		/ 5	/ 5

**Cette feuille doit être adressée dans les 72 heures suivant la rencontre à la FSGT 92.  
 Par courrier ou scannée par mail (dans le cas d'un scan, l'original doit être conservé jusqu'à la fin de la saison)**

**161, rue des Renouillers – 92700 COLOMBES**

Tél : 01 47 21 52 14 – Mail : fsgt@fsgt92.org

NB : N'oubliez pas de saisir les résultats en ligne dans les 48h

# FEUILLE DE MATCH

## AVANT LA RENCONTRE

Chaque équipe remplit la feuille de match.

**Attention, toute rencontre jouée sans avoir préalablement rempli la feuille de match et vérifié les licences entrainera match perdu par pénalité (0 point 0 but) pour les 2 équipes.**

En cas de non présentation de licences, un document d'identité (CNI, Passeport, Navigo/Imagin'R, Carte de séjour ou PDC – liste exhaustive) est exigé : sur la feuille de match doivent être reportés : nom, prénom et la date de naissance du joueur.

**Tout joueur ne pouvant attester de son identité ne peut prendre part au match.**

L'équipe recevante complète la date, l'heure et le lieu du match.

**Tout club faisant jouer un joueur non licencié à la date du match perdra automatiquement par pénalité (0 point 0 but). En outre il sera convoqué par la commission gestionnaire et risque jusqu'à l'exclusion de la compétition**

## APRES LA RENCONTRE

Le score du match est inscrit et validé par les deux Capitaines.

Chaque capitaine note le « Fair-play » de l'autre équipe sur 5 en fonction du comportement de celui-ci pendant le match.

L'équipe victorieuse, ou recevante en cas de match nul, doit retourner la feuille de match à la Commission de gestion dans les 72h qui suivent le match.

## **RAPPEL DE QUELQUES RÈGLES**

L'horaire indiqué sur le calendrier en ligne est celui du coup d'envoi du match. Un retard de 10 minutes est toléré. Au-delà de 10 minutes après l'heure officielle du coup d'envoi, si une équipe n'aligne pas 5 joueurs en tenue sur le terrain, elle est déclarée forfait sans pénalité.

Deux périodes de 25 minutes chacune.

Auto-arbitrage, les joueurs doivent s'arrêter d'eux-mêmes dès qu'ils ont commis une faute, qu'une faute est demandée ou que le ballon est sorti. En cas de contestation, application de la règle : **toute faute demandée est accordée.**

Pas de hors jeu

Tacles interdits à proximité d'un joueur. Le jeu au sol est interdit sauf pour le gardien qui peut se coucher sur le ballon ou aller au contact dans les jambes mais jamais en présentant ses jambes en premier – sanction coup franc ou pénalty.

Touche au pied (adversaire à 6 mètres)

Le gardien de but ne peut se saisir du ballon sur une passe au pied volontaire provenant d'un équipier. Si tel est le cas, un coup franc sera joué à l'endroit d'où la passe a été faite, au minimum à 6 mètres du but

Tous les coups francs sont directs avec adversaire à 6 m (ex. : une obstruction ou un pied haut à l'intérieur de la surface se solde par un coup franc direct à l'endroit de la faute, le penalty à 8 m étant réservé, comme en foot à 11, aux fautes graves ou annihilant une action de but franche).

Les dégagements aux six mètres se font soit au pied, soit à la main par le gardien (la balle n'a pas à sortir de la surface avant d'être jouée par un partenaire, mais l'adversaire doit se tenir en dehors de la surface jusqu'à ce que le renvoi soit effectué).

12 joueurs maxi sur la feuille de match et changements à la volée et illimités.

Motif	Nombre d'U.A.
Feuille de match non conforme	1 (*)
Date effective du match manquante ou erronée	1 (*)
Code journée manquant ou erroné	1 (*)
Code groupe manquant ou erroné	1 (*)
Score ou indication de non déroulement manquant	2 (**)
Nom de l'équipe manquant	3
Non présentation des licences à l'adversaire	10
Absence totale des noms-prénoms	10
Absence totale des numéros de licences	10
Numéro de licence manquant (à l'unité)	1
Signature du capitaine manquante	1
Résultat non saisi	2 (**)
Feuille de match hors délai (cachet poste)	2 (**)
Feuille de match de complaisance ou falsifiée	30 (***)
1 <sup>er</sup> forfait non déclaré	10
2 <sup>e</sup> forfait non déclaré	20
3 <sup>e</sup> forfait non déclaré	Forfait général

### **Légende :**

(\*) pour le club recevant

(\*\*) pour l'équipe victorieuse ou qui recevait suivant les cas

(\*\*\*) Cas des équipes établissant, en accord, une feuille de match non conforme au déroulement de la rencontre (match non joué ou résultat négocié)

10 UA = 1 point en moins au classement