***PRINCIPALES REGLES DU FOOT A 7 FSGT***

Pour qu’un match soit correct et validé et que vous ne soyez pas pénalisé par la perte de celui-ci, il faut :

1. Que les deux équipes arrivent avant l’heure programmée minimum ¼ d’heure avant la rencontre. Le respect de l’heure est primordial et en aucun cas la rencontre ne pourra déborder sur l’heure suivante (le match s’arrête impérativement sur l’heure écoulée), même si le match commence en retard. Une équipe peut être déclarée forfait si le retard dépasse les 10 minutes.
2. Que l’équipe qui reçoit fournisse la feuille de match (FDM) et la remplisse conjointement avec son adversaire avant la rencontre. Le club reçu doit en posséder une au cas où son adversaire n’en fournirait pas.
3. Que la FDM utilisée soit de l’année en cours, lisible, complète, signée, que les cases soient cochées, et que le numéro des maillots des joueurs soit notifié.
4. Que seuls les dirigeants ou capitaines présents sur le terrain remplissent la FDM. Ils doivent vérifier l’identité des joueurs participants à cette rencontre avant le début du match. Les licences doivent être plastifiées (avec photo) et validées. En cas de non présentation de celles-ci, le dirigeant devra le notifier sur la FDM et demander une pièce d’identité pour confirmer l’identité du joueur. Si aucune pièce n’est montrée, le joueur ne pourra pas participer à la rencontre. Si ce joueur participe à la rencontre, celle-ci sera considérée comme amicale avec match perdu pour l’équipe concernée.
5. Le contrôle des licences est obligatoire. Une réserve pourra être notifiée et signée conjointement sur la FDM avant le début du match (elle ne pourra pas être prise en compte si celle-ci est effectuée après). Dans le cas où un joueur arrive en cours de jeu, il devra présenter sa licence au responsable de l’équipe adverse et être inscrit sur la FDM pour valider sa participation.
6. Il appartient aux responsables de deux clubs de prendre le temps de jeu et de se concerter sur le temps de jeu à rester. De définir la matérialisation des lignes, notamment celle de la surface de penalty (4m de chaque côté des poteaux ou zone bleue). Le penalty doit être tiré à 9 mètres.
7. Chaque responsable doit recadrer un joueur pour un comportement hors normes (Contestations, jeux dangereux), pouvant aller jusqu’à son retrait de la partie, pour éviter que le match ne s’envenime.
8. Que l’équipe qui reçoit récupère la feuille de match et vérifie que les cases soient cochées et signées par les deux capitaines, que le score soit bien inscrit, sans contestation attestant que les deux clubs ont bien pris connaissance des informations et il doit la transmettre dans un délai d’une semaine à la FSGT. L’équipe qui reçoit laissant la FDM à son adversaire sera en tort et sera pénalisée.

Seuls sont autorisés à pénétrer sur le terrain les joueurs inscrits sur la FDM et 2 dirigeants licenciés.

Rappel :

* Forfaits non prévenus : Match perdu par pénalité + 30€ d’amendes.
* Forfaits non prévenus avant midi le jour de la rencontre < 10€ d’amendes et non report du match.
* Forfaits prévenus à temps : Non pénalisable et report possible si l’équipe adverse est d’accord et que le calendrier le permet.
* Age Vet : 35 ans / Age Super Vet : 44 ans - Pas d’exception possible.