***PRINCIPALES REGLES ADMINISTRATIVES 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. Passé un délai de tolérance de 10 minutes, une équipe fautive ne pouvant pas présenter au moins 5 joueurs sur le terrain pourra être considérée comme forfait.
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. En aucun cas une équipe acceptera de jouer sans avoir rempli la FDM et contrôler l’identité des joueurs validant la rencontre. Celle-ci doit être de l’année en cours, lisible, complète, signée, que les cases soient cochées, et que le numéro des maillots des joueurs soit notifié.
3. Seuls sont autorisés à pénétrer sur le terrain les joueurs inscrits sur la FDM et 2 dirigeants licenciés. Il est obligatoire de désigner un dirigeant licencié et de le mentionner sur la FDM, il est garant de la véracité des éléments contenus sur la FDM et du comportement de ses joueurs. Chaque responsable doit recadrer un joueur pour son mauvais comportement (contestations, jeux dangereux), pour éviter que le match ne s’envenime, et le faire sortir du terrain si nécessaire. Seuls les dirigeants ou capitaines présents sur le terrain remplissent la FDM.
4. L’identité des joueurs doit être vérifiée avant le début du match. Les licences doivent être plastifiées, avec photo récente, et validées. Une licence sans photo n’est pas une licence valable. En cas de non présentation de celles-ci, le dirigeant devra le notifier sur la FDM et demander une pièce d’identité avec photo pour confirmer l’identité du ou des joueurs. 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. Le club sera sanctionné d’une amende d’au minimum 20€ si les licences sont manquantes ou non à jour.
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 après la rencontre). Si 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. Aucun joueur ne pourra participer à 2 rencontres différentes d’un même club dans un délais de 48h.
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 (6m de chaque côté des poteaux ou zone bleue si existante). Le penalty doit être tiré à 9 mètres.
7. 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 inscrites sur la FDM, qui doit être transmise 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. En cas de litige sur le score, les équipes auront 2 semaines pour faire appel du résultat affiché sur le site.
8. Dans le cadre des rencontres de football FSGT, les signes ostentatoires religieux et toutes pratiques religieuses sont strictement interdites au sein des structures sportives.

Rappels :

* Forfaits non prévenus : Match perdu par pénalité + 30€ d’amendes.
* Forfaits non prévenus avant midi le jour de la rencontre < 10€ d’amendes.
* Forfaits prévenus à temps : Non pénalisable et report possible si l’équipe adverse est d’accord et que le calendrier le permet.
* Age catégorie < Vet : 35 ans / Super-Vet : 44 ans – 1 joueur joker possible de 34 ans pour les Vet et 43 ans pour les super-Vet **uniquement**.