



## L'ESSENTIEL

**L'absence de feuille de match (FDM) entraîne la perte de la rencontre pour les deux équipes**

**La feuille de match est le document officiel qui valide le déroulement de la rencontre.**

**Son établissement par les équipes et sa conservation par le comité sont des obligations réglementaires.**

Les manquements sur la FDM sont soumis à des Unités Administratives (voir 7extra n°2 disponible en ligne sur le site [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org) => bulletin => Paris => Football à 7 - 7EXTRA).

### ÉTABLIR UNE F.D.M

**L'équipe qui reçoit, 1ère nommée au calendrier fournit la feuille de match.**

Elle est responsable du bon renseignement des zones suivantes :

→ Date effective de la rencontre

→ N° de la journée au calendrier officiel

**L'équipe, qui l'emporte ou en cas de match nul l'équipe qui recevait, est seule responsable de l'envoi par courrier postale au comité de la feuille de match au plus tard : le lundi suivant la rencontre, le cachet de la poste fait foi.**

### AVANT A RENCONTRE

**Chaque équipe** renseigne son nom et la liste de ses joueurs (nom, prénom et n° de licence).

5 joueurs au minimum, 12 joueurs au max ayant une licence validée pour la saison ou une carte d'autorisation pour jouer avec l'équipe (dans la limite de 2 joueurs max par équipe sur une rencontre).

**NB** => Il est possible de **coller** sur la FDM la liste des joueurs participant à la rencontre.

**Les deux équipes garantissent le déroulement à la régulière de la rencontre :**

**1/ En se présentant les licences en règles (photo et signature du titulaire) des personnes présentes.** Cas échéant, une pièce d'identité peut être demandée pour vérifier l'identité des joueurs. **En cas de doute, des réserves explicites sont portées sur la feuille de match.** En fin de rencontre, il n'est plus possible d'émettre des réserves sur ce point.

**2/ En s'accordant sur l'heure effective du coup d'envoi.** Cette dernière est à indiquer sur la feuille de match.

**La durée de la rencontre est celle du créneau.**

**Toute rencontre commençant en retard est écourtée d'autant.**

Au bout de 10 mn l'équipe qui présente moins de 5 joueurs en tenues sur le terrain est déclarée forfait.

### APRES LA RENCONTRE

Le score du match est inscrit sur la FDM, **les deux capitaines apposent leur signature même en cas de désaccord.**

**L'équipe victorieuse** (ou, en cas de match nul, **l'équipe qui recevait**) saisit en ligne le résultat, à partir de son Accès réservé du site [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org).

**Si des manquements ont eu lieu pendant la rencontre, chacune des équipes adresse au comité un rapport circonstancié (nom, prénom des personnes impliquées, description des faits).**

### KIT LOIS DU JEU

Le code du FA7 en IDF est disponible en ligne sur la page d'accueil du site [www.footfsgtidf.org](http://www.footfsgtidf.org) => DOCUMENTATION

- Temps de jeu : 2 périodes de 30 minutes max chacune, arrêts de jeu & mi-temps inclus
- Les changements sont illimités et à la volée, même quand il s'agit d'une sortie temporaire ou définitive.
- **Autoarbitrage :**

Les joueurs se doivent de maîtriser les lois du jeu et d'adapter leur engagement à celui de l'équipe rencontrée. **Le plaisir de jouer pour tous prime avant tout.** On s'accorde avant le coup d'envoi sur les cas potentiellement litigieux et la réparation qui s'appliquera.

**Les joueurs s'arrêtent dès qu'ils commettent une faute ou qu'elle est demandée,** ainsi que quand le ballon sort.

**La réparation est proportionnée à la faute :** coup franc, coup franc & sortie / remplacement temporaire du fautif, ou coup franc & sortie / remplacement définitif du fautif, **PENALSHOOT** dans la surface avec ou sans sortie / remplacement temporaire ou définitif.

- Il n'y a pas de hors-jeu
- **Un tacle sur un joueur est une faute grave** donnant lieu à réparation et à sortie / remplacement temporaire.
- Les touches se font au pied (adversaire à 6m). Un but ne peut être marqué sur une touche.
- Tous les coups francs sont directs (adversaire à 6 m), mais peuvent être tirés de façon indirecte.
- Les dégagements aux 6 m se font à la main par le gardien, l'adversaire reste hors de la surface de réparation jusqu'à ce que le renvoi soit effectué.
- Sur une passe en retrait d'un coéquipier le gardien ne peut saisir la balle à la main.