



## SECTION FOOTBALL FSGT HAUTE-SAVOIE

### REGLEMENT INTERNE - FOOT à 7

**Mise à jour Septembre 2024**

Ce règlement a pour but d'aider à comprendre le fonctionnement et les règles de jeu du Football à 7. Les règles énoncées ci-dessous devront être appliquées le plus sérieusement possible.

La ComFoot souhaite que chaque responsable de club fasse parvenir ce règlement à chacun de ses joueurs afin d'éviter tout problème lors des matchs

#### 1) **ESPRIT DU JEU**

Le Football à 7 a été créé dans le but du loisir et de la détente, le bon esprit du jeu doit être la règle principale.

**Compétition OUI, Empoignade NON**

Les sanctions seront sévères pour tout joueur ayant commis une faute grave (qui peuvent aller jusqu'à l'exclusion de la F.S.G.T. et de la F.F.F.)

#### 2) **DISPOSITIONS PARTICULIERES**

##### a) LICENCES :

Pour évoluer en FSGT tout joueur doit être titulaire d'une licence, que ce soit en début ou en cours de saison. En cours de saison un nouveau joueur **ne peut donc pas disputer un match sans avoir sa licence.**

La licence FSGT de la saison en cours doit avoir une photo récente et clairement identifiable pour être ainsi reconnue par le Comité FSGT, sous peine de nullité de celle-ci.

Toutes les licences d'une équipe doivent être amenées par le capitaine ou responsable d'équipe sur le lieu du match (téléphone, tablette, liste papier). Tous les joueurs participant au match doivent avoir leur licence en règle disponible à tout moment du match, sur le terrain notamment. Les joueurs arrivant en cours de rencontre doivent présenter leur licence pour pouvoir rentrer sur le terrain et jouer. **Pas de licence pas de foot.**

**Les licences d'une équipe doivent être contrôlées par le capitaine ou le responsable de l'équipe adverse et de manière réciproque, avant le match.**

La **Carte d'Identité** n'est pas acceptée.

**Si une équipe ne présente aucune licence avant le match**, quelle que soit la raison (oubli, perte, indisponibilité du document, etc.), trois cas sont possibles :

► Le match n'est pas joué à la volonté de l'équipe en règle et il est considéré perdu pour l'équipe en faute, par pénalité et avec score 0-3.

La Feuille de Match sera remplie avec ces informations. Le match ne sera pas remis.

► Après discussion et accord entre les capitaines ou responsables d'équipe, il sera possible de tout de même jouer le match de manière officielle et de prendre en compte le résultat final du match. Dans ce cas, aucune contestation n'est possible quant à la validité du résultat, sur la base de manque de licences.

Cependant, il est demandé de prévenir la ComFoot par mail de l'absence de licences. La ComFoot traitera le problème avec l'équipe fautive et des sanctions pourront s'appliquer (matchs de suspension, retrait de points...).

► Il est possible de jouer le match en amical, après discussion et accord sur ce principe entre les capitaines ou responsables des deux équipes, tout en considérant que ce match est perdu d'avance pour le fautif, pénalité et score 0-3. Le score final de ce match amical ne sera donc pas pris en compte.

Cependant, il est demandé de prévenir la ComFoot par mail de l'absence de licences. La ComFoot traitera le problème avec l'équipe fautive et des sanctions pourront s'appliquer (matchs de suspension, retrait de points...).

**Si une équipe présente seulement une partie des licences** en règle (ex : sur 9 joueurs présents, seulement 6 licences présentées, licences sans photos), le capitaine ou responsable de l'équipe adverse pourra exiger que ces joueurs non en règle ne jouent pas le match.

**Si une équipe présente une ou des licences sans photo**, le capitaine ou responsable de l'équipe adverse pourra exiger que ces joueurs non en règle ne jouent pas le match.

**Si un ou plusieurs joueurs sans licence en règle jouent tout de même le match**, la réclamation de l'équipe adverse sera faite après le match par mail auprès de la ComFoot.

La ComFoot traitera le problème avec l'équipe fautive, et les sanctions pourront aller jusqu'au match perdu pour l'équipe fautive et jusqu'à la suspension des joueurs concernés.

Des joueurs « en essai » dans une équipe, en début ou en cours de saison, **ne peuvent pas jouer les matches FSGT sans licence**. Ces « essais » doivent se dérouler lors des entraînements ou des matches amicaux.

**La responsabilité en cas de problème incombera aux responsables d'équipes et aux joueurs sans licences.**

La responsabilité civile de ces derniers devra être sollicitée en cas de blessure.

## b) TERRAINS :

Les clubs prendront en charge le terrain et les vestiaires et le laisseront dans l'état initial.

**Les supporters devront obligatoirement rester derrière la main courante et non au bord ou derrière les cages. La consommation d'alcool, de cigarette ou tout autre comportement hors terrains sont interdits.**

### Utilisation des terrains au Parc des Sports

Les clés des vestiaires doivent être retirées auprès de la Conciergerie.

Elles devront être restituées en partant, soit à la Conciergerie, soit dans la boîte aux lettres du Parc des Sports.

L'extinction des lumières est impérativement fixée à 22 heures au Parc des Sports (décision municipale). Merci donc de respecter les horaires de début de matchs transmis sur le calendrier

Dans le cas d'un match non terminé à l'extinction des feux, le résultat sera celui acquis à ce moment. Idem pour les tirs au but.

En cas d'intempérie, ou terrain impraticable, reconnu par les deux équipes (avant le match), un mail devra être envoyé à la ComFoot expliquant les conditions du report.

Dans le cas de l'extinction de l'éclairage ou de l'apparition d'intempéries obligeant les joueurs à se mettre en sécurité (vent, pluie, orage, neige...).

- Extinction avant la mi-temps (35ème minute) => le match sera à rejouer
- Extinction après la mi-temps => le score au moment de l'extinction sera considéré comme acquis sauf dans le cas où les 2 équipes seraient d'accord pour rejouer tout le match.

## c) DEBUT DES MATCHS

Le match doit débuter à l'heure précis indiqué sur le calendrier foot FSGT, selon le terrain accueillant le match.

Un délai d'un quart d'heure est admis exceptionnellement, avec des raisons valablement reconnues, sauf pour les terrains où l'extinction des feux ne le permet pas (annexe 1)

Après ce quart d'heure, l'équipe absente ou celle ayant moins de 5 joueurs sur le terrain pour jouer est déclarée « forfait » et perd donc le match par pénalité et avec score 0-3. Les retardataires habitués seront sanctionnés.

## d) MATCHS :

Les rencontres se joueront en deux périodes de **35 minutes** (sorties du ballon, remplacements, discussions durant le match, etc. feront partie de ces 35 minutes).

Une exception est faite pour les blessures graves nécessitant bien souvent l'intervention des pompiers. Les 2 capitaines devront s'entendre sur les modalités de reprise, en s'appuyant notamment sur les conditions d'utilisation particulières de chaque terrain

Lorsque la 35ème minute est dépassée, le jeu s'arrêtera à la sortie du ballon de l'aire de jeu (touche, corner, but).

Les mi-temps seront de **10 minutes** maximum, sauf pour les terrains où l'extinction des feux ne le permet pas (annexe 1).

e) NOMBRE DE JOUEURS ET DE REMPLAÇANTS :

Le nombre maximum de joueurs sur le terrain est de 7 par équipe. Le nombre de remplaçants est limité à 5 par équipe. Ceci autorise donc une équipe à faire participer 12 de ses joueurs maximums lors d'un match.

Pour jouer il faut 5 joueurs minimum, en deçà c'est un forfait.

Le nombre de remplacements est illimité et ils doivent se faire lors d'arrêts de jeu.

L'équipe adverse, doit être prévenue à chaque changement ou entrée de joueurs retardataires (en justifiant sa licence).

f) FEUILLE DE MATCH et RECLAMATIONS :

AVANT LE MATCH, présentation des licences en règles (photo) entre les capitaines des équipes.

APRES LE MATCH, les 2 capitaines s'entendent sur le score final entre les 2 équipes.

Les deux capitaines ou responsables d'équipe respectifs remplissent leur feuille de match avec leurs informations sur le site Internet de la section Foot. Obligation de remplir le score mais également la note de Fair Play attribué à l'équipe adverse.

Les résultats doivent être transmis sur le site, au plus tard **2 jours ouvrables suivant la rencontre (soit 48h)**. **Tout résultat manquant sera sanctionné en fin de saison par 1 point de pénalité pour les équipes concernées.**

g) CALENDRIER :

Le calendrier sera fait pour 2 semaines. Le calendrier des rencontres ne sera pas modifié. Les équipes pourront et devront donner leurs doléances 8 jours avant la mise en ligne du calendrier sur le site (soit 15 jours). Cependant, à la réception du calendrier il sera possible, sous **24 h**, de l'ajuster pour une raison majeure et reconnue.

h) FORFAIT :

**Les forfaits dits « prévenus »** seront considérés comme tels si l'équipe le signale avant le jour du match, et au plus tard à midi (12h00) du jour du match, à la ComFoot . Ceci afin de laisser du temps pour prévenir l'autre équipe que le match n'aura pas lieu, simple politesse. Dans ce cas, l'équipe faisant forfait aura match perdu, avec 0 point.

**Les forfaits dits « non prévenus »** pourront être sanctionnés en Commission Foot FSGT. L'équipe faisant forfait sans prévenir le responsable FSGT, aura match perdu avec une pénalité de -2 points au classement général.

L'équipe qui aura fait son 4ème forfait (prévenus ou pas) au cours de la saison, sera exclue et déclarée "**FORFAIT GENERAL**" pour la saison en cours. Elle pourra également être sanctionnée, sanction qui peut aller jusqu'à la suspension pour toute la saison suivante.

Dans ce cas de Forfait Général pour la saison en cours, les points et les buts acquis par l'équipe forfait seront enlevés du classement général.

i) DEROULEMENT PAR DIVISIONS :

Le championnat se déroulera en divisions sur 2 phases durant la saison. Les divisions seront formées en fonction du classement de la saison précédente. Les nouvelles équipes joueront dans la division la plus basse sauf demandes particulières.

2 phases de championnat auront lieu durant une saison, une première de Septembre à Janvier et une seconde de Février à Juin. A la fin de chaque phase des montées/descentes auront lieu.

Des équipes du haut et bas de classement de la division monteront ou descendront. En fonction du nombre d'équipes inscrites, du nombre de divisions constituées, d'équipes qui arrêteraient, le nombre de montées restera flexible afin d'ajuster au mieux les divisions.

j) AUTRES CLAUSES :

Pendant le match, si une équipe décide de quitter le terrain, celle-ci aura match perdu 3/0 en championnat et en coupe.

Pour les matchs de coupe et en cas de match nul à la fin du temps réglementaire, les équipes procéderont à des tirs au buts (5 tireurs par équipe), si toujours à égalité 1 tireur par 1 tireur comme en match officiel. Dans le cas où un point de pénalty existe, il sera utilisé. Dans le cas où il n'est pas présent, les tirs aux buts seront tirés depuis la ligne de la surface.

Les tacles sont **autorisés**, tacles sans agressivité. Les tacles durs et méchants peuvent être sanctionnés.

**CEPENDANT, DES LORS OU LES 2 EQUIPES SONT D'ACCORD AVANT LE COUP D'ENVOI DU MATCH, LES TACLES PEUVENT ETRE INTERDITS. EN CAS DE DESACCORD D'UNE OU L'AUTRE DES EQUIPES, LES TACLES SONT AUTORISES.**

Le capitaine ou responsable de l'équipe est le seul habilité à parler sur le terrain, les autres joueurs ne doivent rien dire, tout particulièrement lors des moments de discussions sur des phases de jeu.

Les responsables de la ComFoot, lors de leurs visites sur les terrains, peuvent intervenir au cas où les joueurs parlent trop. Ils peuvent aussi vérifier les licences avec photo et faire un rapport pouvant amener à la convocation de l'équipe en vue d'une sanction.

Le nombre minimum pour former une équipe est de 10 joueurs.

Les mutations de joueurs d'une équipe à une autre sont possibles du 1<sup>er</sup> janvier au 1<sup>er</sup> avril de la saison. Elles doivent faire l'objet d'une demande sur imprimé auprès du secrétariat FSGT. Une mutation par joueur et par saison.

Les équipes doivent porter des équipements standards d'un footballeur, maillots, shorts chaussettes et chaussures. **Maillots identiques** pour toute l'équipe, Les équipes présenteront leur couleur de maillot en début de saison pour éviter les couleurs identiques. Il est conseillé de se munir d'un 2<sup>e</sup> jeu de maillots. Des chasubles seront acceptées, et uniquement, comme, un 2<sup>e</sup> jeu de maillot. Les chasubles sont conseillées en cas de couleurs identiques avec l'équipe adverse.

En cas d'égalité pour les classements, le goal average sera utilisé, puis meilleure attaque et si encore égalité alors on prendra en compte le goal average particulier (score sur la rencontre directe).

### 3) REGLES DU FOOT à 7

Les règles générales sont celles du " National BOARD - Football à 11 ou 7 ".

Par contre, les règles particulières suivantes seront respectées :

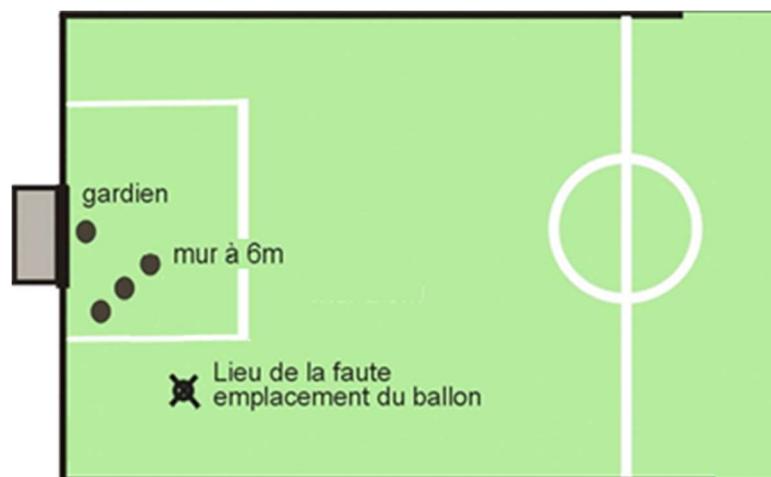
- **Le hors - jeu** : il n'y a pas de hors - jeu.
- **Les coups - francs**

Il n'y a pas de penalties, hors Coupes en cas de match nul au bout du temps réglementaire.

#### TERRAINS AVEC SURFACE DE REPARATION

##### 1er cas : Faute en dehors de la zone

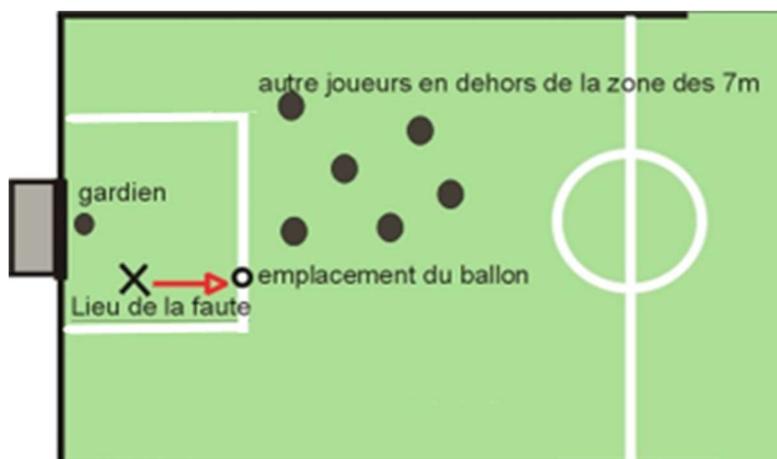
Coup - franc direct **OU INDIRECT** avec mur à 6 mètres.



##### 2ème cas : Faute dans la surface de réparation

Coup - franc **DIRECT (frappe directe - pas de passe)**, en ramenant le ballon sur la ligne de la zone, perpendiculairement au lieu de la faute.

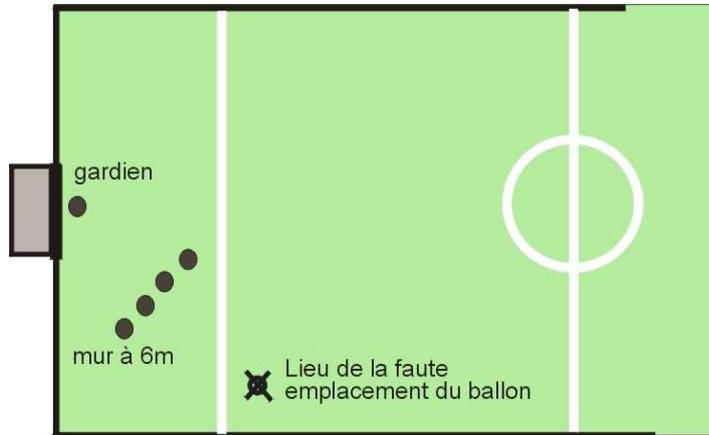
Tous les joueurs (**sauf le gardien qui restera sur sa ligne de but**) seront placés à l'extérieur de la zone des 7 mètres (derrière la ligne d'entrée de la surface) et à 2 mètres du ballon. Il n'y a pas de mur



## TERRAINS SANS SURFACE DE REPARATION

### 1er cas : Faute en dehors de la zone

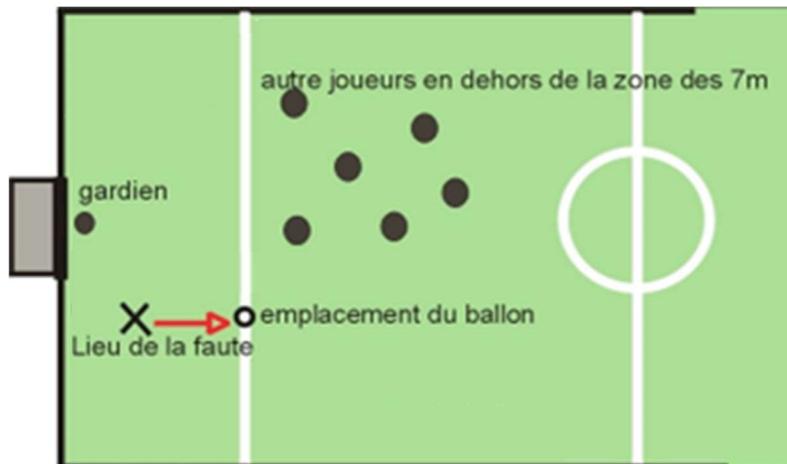
Coup - franc direct **OU INDIRECT** avec mur à 6 mètres.



### 2ème cas : Faute dans la zone des 7 mètres

Coup - franc **DIRECT (frappe directe - pas de passe)**, en ramenant le ballon sur la ligne de la zone, perpendiculairement au lieu de la faute.

Tous les joueurs (**sauf le gardien qui restera sur sa ligne de but**) seront placés à l'extérieur de la zone des 7 mètres et à 2 mètres du ballon. Il n'y a pas de mur



#### 4) ARBITRAGE

### **Le Foot 7 sous l'égide de la ComFoot FSGT 74 se joue en Auto-Arbitrage.**

Les capitaines sont les maîtres du bon déroulé des matchs. Ils doivent jouer les intermédiaires entre les 2 équipes et permettre aux matchs d'aller à leur terme en bonne intelligence avec l'adversaire.

Si un joueur demande une faute, ce n'est pas aux joueurs d'en débattre mais aux responsables d'équipe de tomber d'accord.

D'une bonne ambiance sur le terrain découlera une bonne saison pour tous les acteurs du jeu. La ComFoot sera particulièrement attentive aux déroulés des matchs.

#### 5) SANCTIONS

La ComFoot, constituée de responsables d'équipes bénévoles, est celle qui gèrera la gestion de la saison et des compétitions.

Immanquablement des contestations entre joueurs et/ou équipes interviendront. C'est la ComFoot qui devra trancher sur des litiges liés aux licences, à l'application du règlement ou à d'éventuels événements qui se dérouleraient lors des matchs.

La ComFoot se réunira quand cela sera nécessaire et prendra des décisions. Des sanctions peuvent être prises contre des joueurs et/ou des équipes. Les sanctions suivantes pourront intervenir

- matchs de suspension avec sursis
- matchs de suspension fermes
- exclusion d'un joueur pour la saison
- exclusion d'une équipe pour la saison
- exclusion d'un joueur à vie

La FSGT 74 est au soutien de la ComFoot pour prévenir les équipes : en cas de comportements non fair play durant la saison, la ComFoot pourra décider d'exclure toute une équipe.

Ceci afin de démontrer que les compétitions de Foot 7 sous l'égide de la FSGT 74 doivent rester dans un esprit de compétition mais pas d'agressivité.