

Le PRINTEMPS

7 Extra



Bulletin d'information du Challenge de Printemps

Bulletin n° 1 du 7 avril 2010

L'ESPRIT DU FOOT A 7 FSGT

Dans le foot à 7 auto arbitré FSGT, le plaisir du jeu et l'esprit de camaraderie priment sur le seul résultat. Ainsi, pendant les matches, il n'existe pas de délégation de pouvoir. Par l'auto arbitrage, les joueurs assurent eux-mêmes le loyal déroulement de la rencontre. Ils en sont garants.

Chaque joueur considère que, sans les autres, il n'y a pas de jeu et de plaisir dans le foot possible. Outre ses équipiers, les « adversaires » sont également des partenaires qui lui permettent de déployer son talent et donc de progresser.

Fédération Sportive et Gymnique du Travail
COMITE DE PARIS

35 avenue de Flandre 75019 Paris

Tél : 01.40.35.18.49 - Fax : 01.40.35.00.57 - Courriel : foot@fsgt75.org

SOMMAIRE :

1. Introduction.....	2
2. Constitution des groupes et calendriers.....	3
3. Avertissement à toutes les équipes et en particulier les nouvelles.....	3
4. Licence et qualification.....	4
5. Règlement technique du foot à 7.....	5
6. Clubs à 2 équipes.....	5
7. Classements et saisie résultats.....	6
8. Les groupes du lundi soir.....	7
9. Les groupes du mardi soir.....	8
10. Les groupes du mercredi soir.....	8
11. Les groupes du jeudi soir.....	9
12. Les groupes du samedi matin.....	9

1. Introduction.

Comme chaque année le premier bulletin est consacré aux rappels de quelques règles de jeu, de fonctionnement et de savoir-vivre.

Cela sera particulièrement utile aux nouvelles équipes et permettra aux autres de se rafraîchir la mémoire.

Un site web est à votre disposition, vous y trouverez toutes les informations nécessaires au bon fonctionnement de votre équipe dans la compétition.

La gestion du challenge est entièrement réalisée via la « toile » :

www.fsgt75.org

Comme annoncé dans le dossier de présentation, aucun document papier (sauf les feuilles de match) vous sera adressé.

Nous vous conseillons de vous connecter régulièrement afin d'être informé des dernières nouvelles. Toutefois un courrier électronique vous sera envoyé pour toute information qui concerne directement votre équipe.

Afin de faciliter le suivi du challenge nous vous demandons de préciser systématiquement le nom de votre équipe et de votre groupe sur vos correspondances.

Nous tenons à rappeler à tous, l'esprit du foot à 7. Activité de loisirs, d'échanges et de plaisirs par essence. (lire à ce sujet le paragraphe "i" dans les avertissements)

Pour finir cette introduction nous vous rappelons que le challenge débute de manière échelonnée :

Samedi matin :	10 avril 2010
Lundi soir :	12 avril 2010
Mardi soir :	13 avril 2010
Mercredi soir :	14 avril 2010
Jeudi soir :	15 avril 2010

2. Constitution des groupes et calendriers.

Dans l'ensemble nous avons pu respecter le choix des équipes. Nous avons tenu compte prioritairement du jour de pratique, du niveau présumé des équipes (championnats) et enfin de la zone géographique.

Particularité groupes du samedi matin

Nous avons adapté les dates du calendrier général qui étaient proposées dans le dossier de présentation. Le samedi 8 mai, étant férié, n'avait pas été retenu comme date du premier tour. Après réflexion et compte tenu que l'incidence sur la disponibilité des joueurs est faible nous avons utilisé cette date pour jouer la quatrième journée. La première phase se terminera le samedi 15 mai au lieu du 22 mai 2010 (date du week-end de pentecôte).

3. Avertissement à toutes les équipes et en particulier les nouvelles.

- a) Nous rappelons qu'un match ne peut sous aucun prétexte être remis. Toute équipe qui ne jouera pas à la date prévue aura match perdu par pénalité.
- b) Le respect des horaires est impératif : si vous commencez le match avec 5 mn de retard, il n'ira pas jusqu'au bout (extinction des feux ou programmation d'un match à l'heure suivant).
- c) Si un match est programmé après le vôtre, vous devez quitter le terrain à l'heure prévue pour ce match, même si le vôtre n'a pas eu sa durée réglementaire ; cela ne se produira pas si vous avez commencé à l'heure.
- d) Lorsqu'une équipe n'est pas présente 10 mn après l'heure prévu, l'adversaire est en droit de demander le forfait ; par contre, s'il accepte de jouer le match, le résultat, quel qu'il soit et quelle que soit sa durée, sera homologué.
- e) Toute équipe disposant de son propre terrain devra déposer la liste de ses matchs auprès du gardien. Si le terrain est indisponible, parce qu'il n'aura pas été réservé, l'équipe aura match perdu.
- f) Toutes les équipes recevant (premier nommé sur le calendrier) jouant sur un terrain "Comité de Paris" sont tenues de réserver leur terrain et leur vestiaire auprès du gardien au minimum 48h avant le match
- g) L'auto arbitrage est la règle pour les compétitions de foot à 7. Nous vous conseillons de bien vous mettre d'accord sur la ou les personnes qui seront responsables de la durée du match et de la manière de compter le temps (avec ou sans arrêt de jeu). De même faites le point sur le score à l'occasion de chaque but marqué.
- h) Nous ne traiterons aucun litige qui portera sur un fait de jeu. L'expérience montre qu'il nous est impossible de traiter sérieusement ce genre de problème, les deux équipes restant en général sur leur position (Et parfois de bonne foi).
Nous en appelons à chaque responsable d'équipe pour faire ce qu'il faut afin d'obtenir, sur le terrain, un consensus qui permettra à chaque équipe de ne pas se sentir lésée.
Dans le cas où nous serions dans l'obligation de devoir traiter des litiges pour des faits de jeu notre position sera de renvoyer les clubs dos à dos pour ne pas avoir réussi à se mettre d'accord et de leur donner match perdu par pénalité (0Pt et 0 but).

i) Concernant les actes de violence sur les terrains de foot à 7, nous serons extrêmement vigilants. Compte tenu que le challenge (comme le championnat) est avant tout un espace de loisir et de plaisir pour les amoureux du ballon rond, il n'est pas tolérable de la part d'un joueur d'exprimer de la violence (physique ou verbale).

Toute équipe dont un joueur (ou des joueurs) serait coupable de violence sur le terrain sera automatiquement exclue du challenge.

De plus les personnes concernées seront convoquées devant la commission de discipline et leur cas sera étudié conformément au règlement des épreuves de football en Ile de France.

4. Licence et qualification

Pour participer à une rencontre du challenge de printemps, toute personne doit être en possession d'une licence valide pour la saison en cours.

Par contre si une équipe n'a pas ses licences avec elle, les joueurs peuvent participer à la rencontre à condition de présenter, avant le match, une pièce d'identité à l'équipe adverse. La Commission contrôlera, à réception de la feuille de match, si les personnes portées sur la feuille de match étaient régulièrement qualifiées pour participer à la rencontre.

Pour rappel voici l'article du règlement concerné :

Article 13

Un joueur est qualifié pour son club **le jour de la date d'enregistrement** de sa licence au Siège du Comité d'appartenance du club.

Les licences sont remises au capitaine adverse avant le début du match et sont vérifiées.

En cas de contestation sur l'identité d'un (des) joueur(s), la présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo est obligatoire (permis de conduire, carte d'identité, passeport, carte d'étudiant, carte professionnelle)

Dans le cas où un joueur ne pourrait présenter sa licence, possibilité de participer à la rencontre après présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo, pour vérification ultérieure de sa qualification par la Commission gestionnaire. Le joueur concerné pourra être convoqué devant la Commission gestionnaire pour présentation de sa licence.

Toute personne qui ne pourra présenter sa licence ou ne pourra justifier de son identité, comme indiqué ci-dessus, ne pourra participer à la rencontre.

5. Règlement technique du foot à 7.

Nous résumons ci-dessous les particularités du foot à 7 que chaque dirigeant doit communiquer à ses joueurs avant le match pour éviter toute contestation :

- Deux mi-temps de 30 minutes chacune.
- Auto-arbitrage (nous déconseillons aux équipes de désigner un arbitre avant le match, l'expérience prouvant qu'il y a plus de contestations avec un arbitre que sans) ; les joueurs doivent s'arrêter d'eux-mêmes dès qu'ils ont commis une faute ou que le ballon est sorti. Toute équipe qui ne respectera pas ces règles de bonne conduite aura match perdu.
- Pas de hors-jeu.
- Tacle interdit (si l'adversaire est à distance de jeu, bien entendu).
- Prise de balle à la main du gardien autorisée sur passe d'un de ses coéquipiers.
- Touche au pied (adversaire à 6 m)
- 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 tir au but de réparation à 8 m étant réservé, comme en foot à 11, aux fautes graves).
- 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).
- Il est possible de marquer directement sur engagement, mais non sur touche
- 12 joueurs maxi sur la feuille de match et changements à la volée et illimités.

6. Clubs à 2 équipes.

Pour la première phase du challenge (poules) nous appliquerons le règlement du championnat. Autrement dit les clubs à plusieurs équipes peuvent faire jouer 3 joueurs d'une équipe dans une autre par match. Une liste nominative des équipes doit donc nous parvenir avant le début de la compétition pour chacune des équipes.

Nous supposerons par défaut que les clubs à plusieurs équipes qui ont participé aux championnats garderont les répartitions de leurs joueurs.

Dans le cas où nous n'aurions pas de liste, un joueur sera considéré comme appartenant à l'équipe pour laquelle il figure en premier sur la feuille de match.

Pour la seconde phase nous appliquerons le règlement des coupes, c'est à dire les joueurs faisant partie de la feuille de match lors de l'élimination de leur équipe ne pourront plus prendre part à la compétition.

7. Classements et saisie résultats.

Le classement général sera disponible en ligne (onglet seconde phase) à partir de la deuxième journée. Les équipes devront saisir elles-même les résultats.

A la réception des feuilles de match les résultats seront contrôlés et validés.

Pour toutes les rencontres du challenge, si votre équipe est victorieuse (ou nommée en premier en cas de match nul) vous devez enregistrer le résultat sur le site Internet (dans les 24 heures qui suivent la rencontre).

(Parallèlement la feuille de match originale doit être expédiée au comité de Paris dans les 48 heures qui suivent la rencontre)

48 heures après la date du match vous n'aurez plus la possibilité de le saisir.

Procédure à suivre

- Rendez-vous à l'adresse : www.fsgt75.org
- Sélectionnez la rubrique saisie résultat
- Entrer l'identifiant de votre équipe et le code qui vous ont été transmis.
- Saisissez le résultat (attention à l'ordre des équipes)
- Cliquez sur envoyer

En cas de match non joué ou qui n'aurait pas eu un déroulement normal cochez la case non joué et adressez un rapport circonstancié à la commission football.

Vous pouvez également :

- contester un résultat vous concernant qu'aurait saisi l'équipe adverse

A la réception de la feuille de match originale, la Commission Football validera le résultat et celui-ci sera pris en compte dans le classement.

En cas de non respect de la procédure, le match sera considéré comme non joué et les deux équipes déclarées forfait. (0 point – 0 but)

8. Les groupes du lundi soir

LS01	LS02	LS03
TORPEDO 76 COMMANDO FADA FC PINGOUIN RAFIKI SC ASS HIA US GAZELEC LANDY	TAYLOR UNITED USMT GRILLONS MONTREUIL FC ARCADES 2 QUATRE VINGT ZETRE FC ESPCIA JOHNSON DIVERSEY	FC ZEPEQUENO FC ARCADES CHOURMO FOOTBAL CLUB ORESYS FC S2L B FC GUEUSH
LS04	LS05	LS06
US GAZELEC ISD A FC AILLEURS S2L D ASC AFD DYNAMO DE VELIB DYNAMO GINTO	AS DES INVALIDES ARCHIVES NATIONALES LES ALL BLACK ARGENTINE PARIS FC ACCENT SUD FC AS DE FANCHON C	AS COURNEUVIENNE DYNAMO JAURES Q FC DES POTES LES CANONNIERS DU 12 C R2P AS BROOKLYN 18
LS07	LS08	LS09
LOKOMOTIV BOOLOGNE DYN75 LES DRUIDES AS DE FANCHON B FC BUSCH REAL DELIRIUM LES CANONNIERS DU 12 A	LES BARONS S2L A ASA LA BONNE PASSE ROAZHON AN ERGUEBRAZ NISSENKO PAC	AJASSE LES CHIPSTERS PAMF - ACDC14 ABS GREEN TEAM VITAL TRANKILL FOOT X 2004
LS10	LS11	LS12
DYNAMO KEKE BEJAFLORE USCORG JUST FOR PLEASURE B CABANON FC LA SALESIIENNE DE PARIS	USS ARGENTEUIL 95 A LES 12 SALOPARDS DLP B BAYERN DE MONIQUE SPORTING XV LA SQUADRA 2 METROPOLE FC	L.F.O DGTH BABEL COMEDY CLUB LA MEAN MACHINE A THE MAGNIFICENT SEVEN B AS METROPOLITAN IV
LS13	LS14	LS15
AS BOURSE FC CAROLUS UNITED BABEL7 AC L ITALIANO LES DINDONS USMT NANTERRE CAT	MONT MESLY BV LES LASDEGS D2 SPORT IDCLICFC LES REDS 1 AS FAIR PLAY 83	LES 12 SALOPARDS DLP A S2L C EBUYCLUB STM SPORT PARIS HSBC A CARPE DIEM
LS16	LS17	
CPS 10 FC PELOUT ATLETICO BA ONZIEME TEAM B-TEAM AS MUSEUM	BIFF 1 YCK LGE FOOTBALL CLUB VITAL TEAM ONAPRATUT BNPP EMS	

9. Les groupes du mardi soir

MA01	MA02	MA03
FC SACARINE ASCRIF C AEPCR SPORT FC GALACTIC LA MEAN MACHINE B SOCIOS-CSS	JOGGA MOCHITO OLD BLACKS POT AU FOOT CAMUS FOOT YVETTE CORNER LES ARTILLEURS	PARIS GAELS PISCO DYNAMO CHANTAMBRE ESPOIR 18 SPARTAK CHAMP DE MARS LES REDS ZENITH
MA04	MA05	
FC USB OLYMPIQUE GC AS ARENA FAT TEAM FC CHABINHO DEXIA UNLIMITED	GLOUG UNITED THE MAGNIFICENT SEVEN A REAL DE PARIS 2004 RN13 LA OLD FIRM FC CRAPULEUX UNITED	

10. Les groupes du mercredi soir

ME01	ME02	ME03
US GAZELEC ISD B CASIMIR UNITED AS PLUS LOIN A O.V.A LE BAYER LES VERRES CUL SEC ASL LA BELLE EQUIPE	SKA FOOT AKROPOLITAN OSV TEAM 69 QUADRA 1 GLATIGNY RANGERS	AS BROOKLYN 17 COSMOS FC B FC HAUSSMANN ASTEC SPARTAK BATIGNOLLES DINAMO K-NARIVOR
ME04	ME05	ME06
PASTEUR BRUNOY A FC COMEDIENS DE COULISSES AS PLUS LOIN C SF CSIP JACOBS2 DYNAMO JAURES Y	PLAYER FC ETOILE DE LA ROSE CHIVERS ASC MICROPOLE UNIVERS A AS BRATISLA BOYS MELANESIA	SOCCA LIBRE SEVEN SQUARE FEET ASORU FC B SF SAINT BERNARD HSBC B PENN AR BED
	ME07	
	FC KATA AP JUDO 75 LA MEAN MACHINE C VAN HOUTEN FC BABEL GUM ESPCIB	

11. Les groupes du jeudi soir

JS01	JS02	JS03
DYN75 RADIATEURS MENILMONTANT DEVILS US BRUNE SNDTP A FC COURTILLES FC PERLIMPIMPIN FC REAL DE PARIS	LES GALACTIQUES ASC MICROPOLE-UNIVERS B JUMEYRAH FC AS PLUS LOIN D AS RANDSTAD	AS PLUS LOIN B PASTEUR BRUNOY B CSS FRANCE COSMOS FC A AS GENERATION SAGE
JS04	JS05	JS06
ASC DEXIA BOYS UNED FOOTBALL CLUB DRF LES 7 MERCENAIRES FC FWF B SUPPORTERS DE NICE	DABKE BALLEZEBUTS UNITED COLORS FC FC HILTON FC TAVU FC OLYMPIX	BOCA CHICOS OZONOS UNITED FC DALLOZ B FRIH DEH BI DEHU ZENITH ATHLETE FOOT PANAME FONKY CLIQUE
JS07	JS08	JS09
BABEL 7 PARIS (1) SPARTAK DE PARIS AS LMA - PREDICA DALLOZA BOSCO FC COLLECTIF FC	AS AEDIAN LGM LE 26 SCIENCES PO LES MINOTS INTERNATIONALE METEQUE	DYN75 BANDE DE PITRES JACOBS1 SPIRIT BIFF 2 BEACH BULLS PARIS UNITED FC

12. Les groupes du samedi matin

SM01	SM02	SM03
LA RENAISSANCE LE LOKOMOTIV 2 GARES A AS UWATT MONAC OLYMP VINCENNES TUN UNITED FC 3	ESC 15 EQUIPE 4 CLASSIQUE LE LOKOMOTIV 2 GARES B TESORERO FC THE PARTY FOOTBALL CLUB	DYNAMO JAURES Z OGC NIETZSCHE AS DE COEUR AGATHA STRONGBOLY ESF 2 AS BARRACUDA
SM04		
INTER DE LA PLAINE EUROGROUP FC US MONTGALLET AS LICUSATI CSM L ILE SAINT DENIS AS DU GUIGNOL S BAND		