



REGLEMENT INTERIEUR

Indice B 27 / 09 / 2019

Sommaire

Chapitre 1 Définition et rôle des différents acteurs

1. définition des membres et des licenciés
2. définition du Bureau
3. définition d'une équipe et de son responsable

Chapitre 2 Modalités d'adhésion : Affiliations et licences

1. affiliation des équipes
2. licences des joueurs

Chapitre 3 Organisation de la saison sportive

1. principes généraux
2. le forfait
3. le report de match
4. les sanctions
5. le championnat
6. les coupes
7. la coupe nationale

Chapitre 4 Règles élémentaires de la vie associative et sportive

Le cadre associatif et sportif

Chapitre 1 Définition et rôle des différents acteurs

1. Définition des membres et des licenciés

- a. Est membre de l'Association Le Mans Foot à 7, définie dans l'article 2 des statuts, toutes les personnes s'étant acquitté d'une licence FSGT.
- b. Tout membre adhère à l'association pour prendre plaisir à la pratique du Football à 7 auto arbitré dans un bon état d'esprit et dans le respect des règles élémentaires de la vie sportive et associative.
- c. Tout licencié est responsable de ses actes et faits sur le terrain et en dehors du terrain. Le non respect des règles élémentaires de la vie sportive et associative impliquera des sanctions définies par le Bureau en fonction de la gravité des faits. Le Bureau informera le responsable d'équipe sur les sanctions prises.

2. Définition du Bureau

Le Bureau se constitue de l'ensemble des administrateurs de l'association « Le Mans Foot à 7 » élus pour un mandat de 2 années (Se référer aux statuts de l'association).

3. Définition d'une équipe et de son responsable

- a. Création d'une équipe
 - i. Tout groupe de personne supérieur à 7 joueurs licenciés et s'étant acquitté d'une affiliation (cf. chapitre 2.1) peut prétendre à constituer une équipe.
- b. Intégration d'une équipe dans une saison sportive
 - i. L'intégration de l'équipe au sein de la saison sportive est uniquement du ressort du Bureau.
- c. Rôle et responsabilité
 - i. Toute équipe participant à une saison devra fournir les coordonnées de son représentant au Bureau.
 - ii. Le représentant est le seul interlocuteur devant le Bureau.

- iii. Il se doit de récupérer le paiement de l'affiliation de son équipe et des licences de ses joueurs qu'il transmettra au membre du bureau de, Le Mans Foot a 7, responsable du suivi des licences.
- iv. Le statut de représentant d'équipe implique une responsabilité morale et juridique. De ce fait, il est tenu de présenter en toute occasion un comportement de nature à faciliter le respect nécessaire du à tous dans le cadre de la pratique du football à 7.

Chapitre 2 Modalités d'adhésion : Affiliations, licences

1. Affiliation des équipes

- a. Les affiliations permettent au Bureau de valider l'intégration et la prise en charge d'une équipe au sein de la Fédération FSGT à laquelle Le Mans Foot à 7 est rattachée.
- b. Les affiliations sont validées par le Comité
- c. Un dossier est remis à chaque responsable d'équipe qui est fournie lors de l'assemblée générale.
- d. Le tarif de l'affiliation est fixé tous les ans par la Fédération FSGT.
- e. Le paiement de l'affiliation pour une équipe ou plusieurs doit s'effectuer le jour de l'assemblée générale. La responsabilité civile du club est effective à partir de cette date.
- f. Un club affilié peut engager plusieurs équipes
- g. Une équipe non affiliée a interdiction de présence sur le terrain et une non-participation à la saison sportive tant que l'affiliation ne sera pas réglée administrativement et financièrement.

2. Licences des joueurs

- a. Les licences garantissent une protection sociale du pratiquant et des tierces personnes. Elles sont indispensables pour toute pratique sportive et font partie des règles élémentaires de la vie sportive et associative.

b. Différents types de licences.

i. Licence omnisports (saisonnière).

Elle est valable toute l'année sportive à compter de la date de validation et couvre tous les sports associés à la FSGT. L'enregistrement des licences est ouvert jusqu'à fin Janvier.

ii. Licence carte initiative populaire.

La CIP n'est pas une licence, elle n'est pas utilisable lors des compétitions.

- c. Le tarif des licences est fixé tous les ans par le Mans Foot a 7 FSGT.
- d. Le paiement des licences doit être effectif avant le début de la saison.
- e. Chaque membre désirant intégrer une équipe affiliée FSGT doit être licencié à la Fédération.
- f. Impossibilité de faire appel à un autre joueur d'une équipe différente de celle où le joueur a signé sa licence, durant toute la saison.
- g. La création des licences se fait par le responsable d'équipe, sur le site FSGT, après avoir réglé les licences enregistrées.
- h. Chaque licence doit être accompagnée d'un certificat médical valide pour la pratique du football et il sera sous la responsabilité du responsable d'équipe(s) de faire jouer un joueur qui ne représentera aucune contre-indication.
- i. Une photographie d'identité du licencié doit obligatoirement figurer sur la licence. La non présence de la dite photo ne validera pas la licence.
- j. Le Bureau distribuera les licences éditées à chaque responsable d'équipe, un justificatif de paiement pour le club peut être édité à la demande. Chaque club est responsable de faire un justificatif à chaque joueur.
- k. Le Bureau peut, durant la saison sportive, être amené à effectuer des contrôles inopinés des licences. Et chaque responsable d'équipe doit demander les licences de l'équipe adverse avant chaque début de match.

Chapitre 3 Organisation de la saison sportive

Le football à 7 LMF7 demeure un sport de loisirs et de convivialité bien qu'une structure compétitive soit organisée sous forme de championnat et de coupes. De ce fait, il suit le document « Règles Sportives » qui comporte toutes les lois du jeu du football à 7 (cf. annexe).

1. Principes généraux

- a. Les matches se jouent sur des demi-terrains (sens de la largeur) ;
- b. Horaires de match
Ils sont fixés par le Bureau en début de saison et dépendent des créneaux attribués par le propriétaire du terrain.
Un battement de quinze minutes est toléré après l'heure officielle. Au-delà de cette tolérance, l'équipe fautive est déclarée forfait.
- c. La durée des matches est de 2 fois 25 minutes, avec une mi-temps de 5 minutes maximum. La durée est chronométrée par le gardien de but, les remplaçants, un joueur ou une personne ne participant pas à la rencontre et reconnue par les 2 équipes avant la rencontre.
- d. Les lois du jeu sont celles appliquées en football à 11, à l'exception de :
 - i. La non-application de la règle du hors-jeu ;
 - ii. Le geste technique appelé tacle est proscrit ;
 - iii. La remise en jeu du gardien s'effectue à la main ou au pied balle arrêté.
 - iv. Les coups-francs sont directs.
- e. L'équipement
 - i. Le port du protège tibia est obligatoire.
 - ii. Toute tenue sportive est autorisée ; le port de vêtement de ville est interdit.
 - iii. Il est obligatoire que chaque équipe soit équipée d'un jeu de maillots-shorts ou des chasubles pour permettre la distinction des équipes sur le terrain.
 - iv. Il est interdit aux joueurs de porter de bijoux.

2. Le forfait

Une équipe est considérée forfait dans les cas suivants :

- a. Absence sur le terrain au jour et à l'heure fixés.
- b. Présentation de moins de 5 joueurs licenciés, en tenue au moment du coup d'envoi.
- c. abandon du terrain en cours de partie, sous réserve de décision du Bureau.

3. Le report de match

- a. Un report de match est toléré en cas de force majeure :
 - i. Terrain impraticable
 - ii. Absence d'éclairage
 - iii. Interdiction municipale
- b. Le Bureau déterminera une date définitive de report du match ; le match devra se jouer impérativement à cette date. En cas d'impossibilité ou de nouveau report, le Bureau décidera des suites à donner.

4. Sanctions

- a. Forfait
 - i. Le score est 5 buts pour le vainqueur et de 0 but pour l'équipe forfait, et aucun point ne sera marqué.
 - ii. Les deux équipes pourront être déclarées forfaits
- b. Déclassement
 - i. L'équipe sera déclassée de son groupe au bout de 5 forfaits en fin de saison.

5. Le forfait

Une équipe est considérée forfait dans les cas suivants :

- d. Absence sur le terrain au jour et à l'heure fixés.
- e. Présentation de moins de 5 joueurs licenciés, en tenue au moment du coup d'envoi.
- f. abandon du terrain en cours de partie, sous réserve de décision du Bureau.

6. Le report de match

c. Un report de match est toléré en cas de force majeure :

- i. Terrain impraticable
- ii. Absence d'éclairage
- iii. Interdiction municipale

d. Le Bureau déterminera une date définitive de report du match ; le match devra se jouer impérativement à cette date. En cas d'impossibilité ou de nouveau report, le Bureau décidera des suites à donner.

7. Sanctions

c. Forfait

- iii. Le score est 5 buts pour le vainqueur et de 0 but pour l'équipe forfait, et aucun point ne sera marqué.
- iv. Les deux équipes pourront être déclarées forfaits

d. Déclassement

- i. L'équipe sera déclassée de son groupe au bout de 5 forfaits en fin de saison.

e. Exclusion

- i. Un joueur ayant un geste violent sur un autre joueur se verra exclu définitivement du championnat FOOT 7 FSGT.
- ii. Un joueur pourra être convoqué par le bureau à n'importe quel moment suite à un mauvais comportement répétitif.
- iii. Est déclarée exclue toute équipe sanctionnée de 2 pénalités de comportement.
- iv. Pourra être exclue une équipe, sur décision du bureau, suite à la notation Fair Play.

f. Licences

- i. L'absence de licence pour un licencié lors d'un contrôle entraîne un avertissement. En cas de récidive la sanction sera un Forfait et l'équipe sera déclassée de 5 points.
- ii. Un joueur non licencié n'est pas autorisé à jouer et est exclu immédiatement du terrain. Le responsable de l'équipe devra répondre devant le Bureau de la présence de cette personne. la sanction sera un Forfait et l'équipe sera déclassée de 5 points.
- iii. La répétition de ces faits entraînera l'exclusion de l'équipe de la saison sportive.

g. Comportements

- i. Toutes formes de violence, de racisme, de ségrégation sont proscrites. Toute personne licenciée ou non licenciée prise sur le fait de ses actes se verra exclue définitivement des enceintes sportives (vestiaires, terrains, tribunes) et répondra juridiquement de ses dits actes.
- ii. Le non respect des locaux et des règles élémentaires du sport associatif citées dans les chapitres précédents entraînera un avertissement à la personne et à l'ensemble de l'équipe. Le Bureau prendra des sanctions plus sévères pouvant conduire à l'exclusion de l'équipe en cas de répétition de ces dits actes.
- iii. En cas de dégradation des locaux et des installations sportives, toute personne incriminée sera redevable du coût des réparations.

f. Appel des sanctions

- i. Tout licencié peut faire appel des sanctions encourues ;
- ii. Le Bureau écoutera la plaidoirie du licencié et statuera sur le devenir de la sanction.
- iii. Le licencié peut se faire représenter uniquement par son responsable d'équipe.

8. Championnat

- a. Un calendrier des matchs pour chacun des groupes est réalisé et envoyé par Mail à chaque responsable d'équipe. Il comporte le lieu, la date et l'heure de chaque rencontre.
- b. Les matches de championnat donnent lieu à un classement, effectué selon la règle suivante :
 - i. Match gagné : 4 points ;
 - ii. Match nul : 2 points ;
 - iii. Match perdu : 1 point ;
 - iv. Match perdu par pénalité ou forfait : 0 point et -5 au "goal-average".
- c. En cas d'égalité au nombre de points, les équipes sont départagées, dans cet ordre, par :
 - i. Différence de buts générale ;
 - ii. Différence de buts particulière (score entre elles) ;
 - iii. Classement fair-play ;
 - iv. Meilleure attaque.
- d. Un championnat à 4 groupes établis en fonction du nombre d'équipes engagées :
 - i. Groupe A.
 - ii. Groupe B.
 - iii. Groupe C
 - iv. Groupe D.
- e. Le nombre d'équipes n'étant pas figé, le Bureau se réserve le droit de réorganiser numériquement les groupes. Un article de modification du règlement intérieur sera ainsi établi en ce sens.
- f. Le principe des montées et des relégations :
 - i. Entre les groupes : 3 montées, 3 descentes

9. Coupes

- a. Une équipe ne souhaitant pas participer à la coupe se fera connaître lors de la première réunion de bureau.
- b. Première phase
Le premier tour de coupe, toutes les équipes se rencontrent, suite à un tirage au sort.
A l'issue de cette phase, les gagnants de chaque Matchs sont qualifiés en Coupe Le Mans Foot à 7 et les perdants en Coupe Comité

c. Phase finale

Le tableau final se décline en 2 coupes, La Coupe Le Mans Foot à 7 d'une part, la Coupe Comité d'autre part

d. L'effectif des équipes n'étant pas figé, le Bureau se réserve le droit de réorganiser numériquement les poules de coupe et leur nombre, le système d'élimination et par conséquent le tableau final. Un article de modification du règlement intérieur sera ainsi établi en ce sens.

10. Coupe Nationale

Chaque saison, la FSGT organise le National de foot à 7 auto arbitré.

Un quota est établi par la Fédération FSGT annuellement et attribue à chaque Comité le nombre d'équipes qui pourront participer.

Le Bureau, en fonction de l'offre de places du Comité organisateur et du souhait des équipes de notre championnat, sera seul compétent à la décision finale du choix de l'équipe participant à cette compétition après examen de critères sportifs, comportementaux et moraux relatifs à chaque équipe demandeuse.

Le Bureau informera les équipes des règles précises de cette manifestation.

Chapitre 4 Règles élémentaires de la vie associative et Sportive

Le Cadre associatif et sportif

a. Installations Sportives

Les installations sportives (vestiaires et terrains) sont mises à disposition à titre gratuit pour l'exercice de notre activité ; un minimum de règles élémentaires et de bon sens sont ainsi à respecter.

- i. Il est formellement interdit de consommer des boissons alcoolisées au sein des enceintes sportives.
- ii. Il est formellement interdit de fumer sur l'aire de jeu, la plupart des terrains étant en matière synthétique.
- iii. Il est formellement interdit de fumer dans les vestiaires.
- iv. Les équipes ont l'obligation de laisser les lieux propres (pas de déchets dans les vestiaires et sur le terrain).
- v. Il est fortement conseillé de ne laisser aucun objet personnel dans les vestiaires. Le Bureau décline toute responsabilité en cas de vol.

b. Communication entre le Bureau et les responsables d'équipe

- i. Les résultats des matches devront être communiqués par les responsables d'équipe après chaque rencontre. transmission par Mail ou SMS et réseau sociaux.
- ii. Une connexion internet est souhaitable pour la communication d'informations émanant du Bureau ainsi que pour la demande de licences sur le site de la FSGT (www.fsgt.org ; http://licence.fsgt.org/fsgt_licence).
- iii. Un site internet (www.lemansfootà7.com), et un réseau social sont également disponibles pour l'échange de quelques informations.
- iv. L'adresse mail pour la communication : lemansfoota7@gmail.com

c. Réunions

- i. Le Bureau exécutif organise des réunions régulières durant la saison sportive.
- ii. Les responsables sont tenus d'assister aux réunions après réception d'une convocation envoyée par Mail. En cas d'indisponibilité, il doit être remplacé par un de ses joueurs. Sinon, il est impératif de prévenir le Bureau dans les meilleurs délais. Pour info l'assiduité aux réunions est prise en compte pour le classement Fair-play.
- iii. La présence de chaque équipe est obligatoire à l'Assemblée Générale.

Signature du responsable d'équipe
Lu et approuvé

Signature du président
De Le Mans Foot à 7