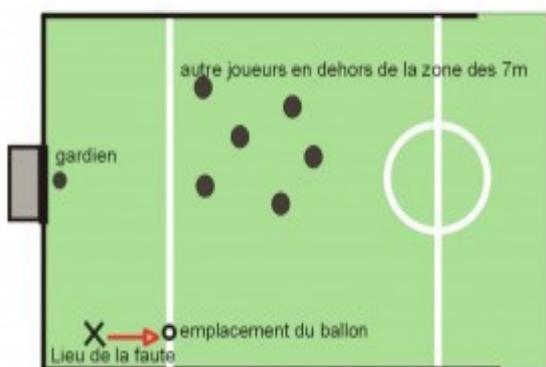


LE PENALSHOOT

Le **PENALSHOOT** remplace le coup de pied de réparation dans nos compétitions.

Il s'applique dans tous les cas où les lois du jeu prévoient un coup de pied de réparation suite à une faute.

Son application est infantine



Le **PENALSHOOT** est une frappe directe.

La frappe est effectuée en ramenant le ballon sur la ligne des 13 mètres perpendiculairement au lieu de la faute.

Il n'y a pas de mur, les joueurs des deux équipes se placent à l'extérieur de la ligne des 13 mètres à distance du tireur.

Le gardien reste en contact avec sa ligne de but.

Dès que le ballon est en jeu, les joueurs des deux équipes entrent en mouvement, chacun pouvant intercepter le ballon, soit pour marquer, soit pour le dégager.

...AUTO ARBITRAGE (LES JOUEURS S'ARBITRENT EUX MEME)



*Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre (remplacant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage sauf si il joue et à condition de se trouver près de l'action)

REGLES BPA 7

--TACLE INTERDIT (MEME REGULIER)--

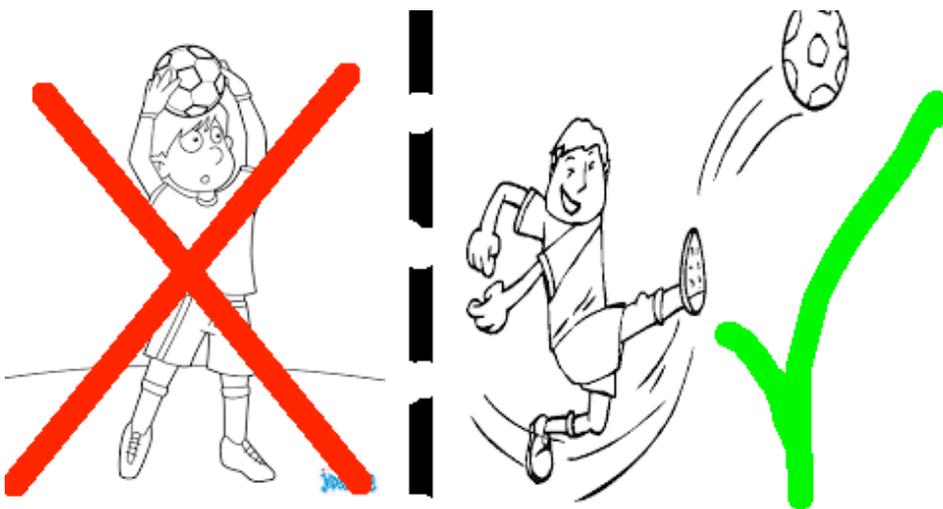


*ce type d'interception n'est autorisé que lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (exemple: sauver une touche).

Le gardien lorsqu'il n'utilise pas ses mains est joueur, l'interdiction du tacle s'applique.

REGLES BPA 7

--LES TOUCHES S'EFFECTUENT AU PIED --

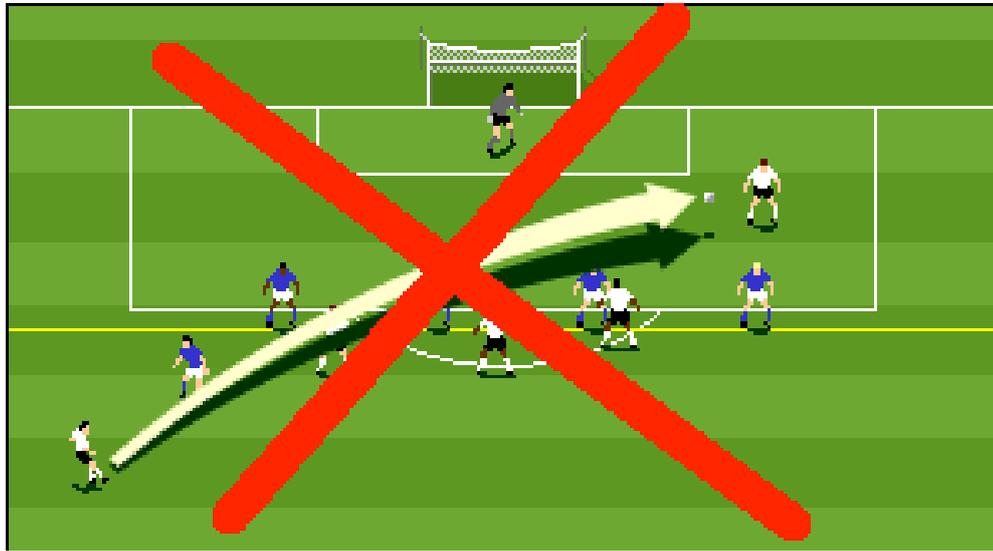


*un but ne peut pas être marqué directement sur une touche sauf si un joueur ou un adversaire touche le ballon avant qu'il franchisse la ligne de but

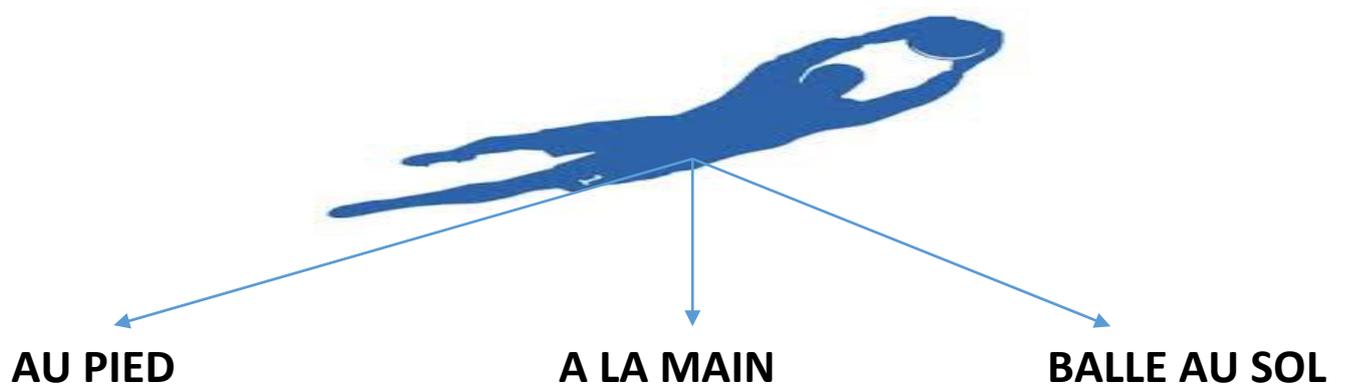
**les joueurs adverses devront être au moins à 6 METRES

REGLES BPA 7

--LA REGLE DU HORS JEU NE S'APPLIQUE PAS --



--RELANCE DU GARDIEN APRES UN ARRET --



REGLES BPA 7

-- LES 6 METRES--

--S'EFFECTUENT A LA MAIN PAR LE GARDIEN--



*DE N'IMPORTE QUEL ENDROIT DANS LA SURFACE DE REPARATION
ET ADVERSAIRE EN DEHORS DE LA SURFACE

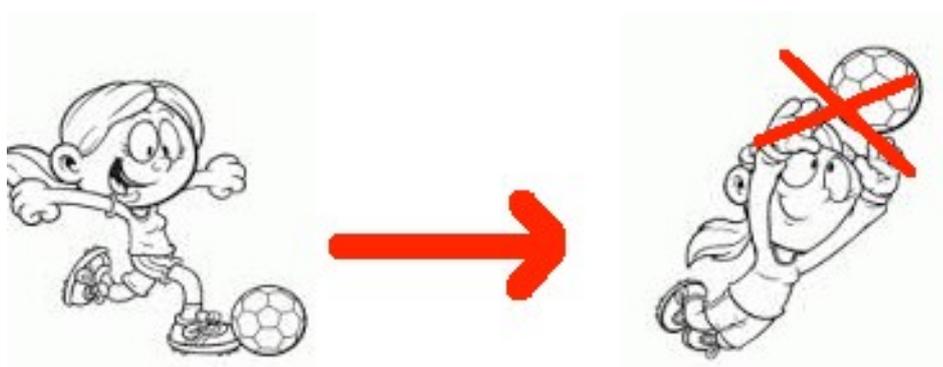
--SI FAUTE HORS DE LA SURFACE = TOUJOURS *COUP FRANC* DIRECT--



*mur ou adversaire doit être placé à 6 METRES (soit 7 pas)

REGLES BPA 7

--PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE A SON GARDIEN
IL NE PEUT PAS LA PRENDRE A LA MAIN MEME SUR UNE PASSE DE LA TETE OU AUTRES



***LA SANCTION SERA UN COUP FRANC DIRECT A L'ENDROIT OU IL A PRIS LE BALLON MAIS NE POURRA PAS ETRE FRAPPE A UNE DISTANCE INFERIEURE A 6 METRES**

--- NOMBRE DE JOUEURS MINIMUM
POUR COMMENCER UN MATCH BPA 7--

5

JOUEURS

***LES JOUEURS COMPLEMENTAIRES POURRONT ENTRER DANS LA PARTIE A TOUS MOMENT**

****LES JOUEURS PRESENTS PEUVENT PRESENTER UNE LICENCE OU UNE PIECE D'IDENTITE POUR JOUER
LA COMMISSION FSGT VERIFIERA LEUR QUALIFICATION A POSTERIORI**

REGLES BPA 7

--- **DUREE** DE LA RENCONTRE **50 MINUTES**

ou **2 MI-TEMPS DE :**



***PAS DE TEMPS DE COMPENSATION POUR ARRET DE JEU EN FIN DE MATCH**

****PAS DE MI TEMPS EN CAS DE RETARD SUR LE CRENEAU HORAIRE**

*** **LE CHANGEMENT DE JOUEURS DOIT SE FAIRE SANS ARRETER LE JEU**

Forfait

APRES



DE

RETARD

*10 MINUTES APRES L'HEURE DU COUP D'ENVOI

LE FORFAIT DE L'EQUIPE ABSENTE OU AYANT MOINS DE 5 JOUEURS EST DECLARE

DEMANDE REPORT DE MATCH

LA COMMISSION N'ACCEPTÉ PLUS DE REPORT DE MATCH EN RAISON DU CALENDRIER CHARGE ET DE LA MISE EN PLACE DE PLUSIEURS PHASES DE GROUPES OU NOUS NE POUVONS PAS RATTRAPPER LES MATCHS

REGLES BPA 7

FEUILLE DE MATCH ET LICENCES OBLIGATOIRES

AVANT LE MATCH

- 1/ COMPLETER LA FEUILLE VIA LE SITE BPA7
- 2/ IMPRESSION DE LA FEUILLE DE MATCH PAR LES 2 EQUIPES
- 3/ PRESENTER SES LICENCES A L'EQUIPE ADVERSE AVANT TOUS LES MATCHS

Document BPA7

Ligue: Acad 61 01
Date: 15-04-2024
Heure: 19h30
Stade: BPA7 LUZY

5

Etoile Sportive BPA7		Marcelle FC C	
N°	Nom prénom	N°	Nom prénom
01	Adrien Gagny	01	Adrien Gagny
02	Maxime Aubert	02	Maxime Aubert
03	Yannick Lecomte	03	Yannick Lecomte
04	Yannick Lecomte	04	Yannick Lecomte
05	Yannick Lecomte	05	Yannick Lecomte
06	Yannick Lecomte	06	Yannick Lecomte
07	Yannick Lecomte	07	Yannick Lecomte
08	Yannick Lecomte	08	Yannick Lecomte
09	Yannick Lecomte	09	Yannick Lecomte
10	Yannick Lecomte	10	Yannick Lecomte
11	Yannick Lecomte	11	Yannick Lecomte
12	Yannick Lecomte	12	Yannick Lecomte
13	Yannick Lecomte	13	Yannick Lecomte
14	Yannick Lecomte	14	Yannick Lecomte
15	Yannick Lecomte	15	Yannick Lecomte
16	Yannick Lecomte	16	Yannick Lecomte
17	Yannick Lecomte	17	Yannick Lecomte
18	Yannick Lecomte	18	Yannick Lecomte
19	Yannick Lecomte	19	Yannick Lecomte
20	Yannick Lecomte	20	Yannick Lecomte

3 X 3 X

3 X 3 X

SUPER MATCH RAS

RAS

S S

S S

APRES LE MATCH

- 4/ INDIQUER LE SCORE ET REMARQUES
- 5/ FAIRE SIGNER LA FEUILLE PAR LES 2 EQUIPES
- 6/ LES 2 EQUIPES DOIVENT ENVOYER SOUS 48H LA FEUILLE DE MATCH A LA COMMISSION FSGT
- 7/ VALIDER LE SCORE SUR LE SITE BPA7