



# REGLES & PRINCIPES DU FOOT AUTOARBITRE A 7



Le comité de Seine-Saint-Denis

## Le jeu surpasse l'enjeu.

Cet état d'esprit (partagé avec les autres équipes) et le plaisir de jouer, (avec le soutien de ses équipiers) priment sur le résultat et l'enjeu. C'est l'assurance du bon déroulement du match en autoarbitrage.

*Connaître les règles n'est sans doute pas important, mais les appliquer est essentiel (Anonyme)*

La FSGT bénéficie d'une image de sérieux, de convivialité et a jusqu'à présent bien résisté au sport « marchand ». Dans le football à 7 Autoarbitré, l'activité sportive et les performances réalisées ne sont ni plus ni moins importantes que d'autres aspects le contact avec les autres équipes sur le terrain, les décisions communes lors des réunions mensuelles au siège du comité, l'auto-gestion et passer de très bons moments.

Le Foot à 7 est un jeu, un loisir et c'est aussi un sport. C'est même un sport de compétition. Mais en plus d'être un sport avec des règles bien codifiées, c'est un concept.

Les Règles et Principes du foot A7 qui sont présentés ici se suivent avec cette logique : Le joueur entre sur le terrain à l'heure, pour jouer en signalant ses fautes en autoarbitrage, dans un esprit partagé par tous les joueurs.



Les règles I II et III concernent ce qui est mis en place avant la rencontre, IV V et VI, pendant la rencontre.

On peut avoir un très bon esprit pendant toute la rencontre et un vrai problème à la dernière seconde. VII est donc validé après.

## I - JOUEURS

Pour la saison une équipe doit établir 10 licences au minimum. Par match chaque équipe peut présenter jusqu'à 13 joueurs.

Sur le terrain : 7 joueurs dont un gardien de but. Une équipe présentant moins de 5 joueurs lors d'une rencontre est déclarée forfait. Les remplaçants se tiennent le long de la ligne de touche opposée à la zone neutre (personne derrière la ligne de sortie de but). Les changements tournants sont illimités, à tout moment sans arrêt de jeu, le joueur sortant croise le joueur entrant.

Tout joueur d'une équipe porte un maillot numéroté de même couleur. L'équipe se présente avec un second jeu de maillots ou chasubles. Le gardien de but porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes.

- Le port d'objets dangereux (montres, bracelets, etc.), de chaussures à crampons vissés est interdit.
- Le port de protège-tibia est vivement conseillé vis à vis des assurances.

Chaque joueur doit pouvoir présenter sa licence au moment du match. Le responsable d'équipe doit remettre son paquet de licences au responsable de l'autre équipe avant le début du match, les deux équipes remplissent alors une feuille de match. C'est le seul document qui valide vis-à-vis de la FSGT le déroulement de la rencontre. Les joueurs participants sont inscrits sur la feuille, nom, prénom, n° de licence.

Il peut arriver qu'une licence ait été oubliée, le joueur doit alors justifier de son identité pour jouer (carte d'identité, passeport, carte de séjour). La concordance avec la licence sera ensuite vérifiée au comité.

Face à une indisponibilité d'une équipe, la seule solution est le forfait. Toutefois chaque équipe a droit à un report de match par phase de championnat si elle prévient son adversaire au moins 24h à l'avance. Tout report de match ne peut avoir lieu que si les deux équipes sont d'accord, qu'une solution dans le calendrier est possible avec un terrain disponible pour programmer la rencontre et que la FSGT est prévenue. C'est aux équipes de trouver la date. Dans ce cas le forfait est annulé et la rencontre est reprogrammée. En cas d'impossibilité de reprogrammer le forfait est maintenu.

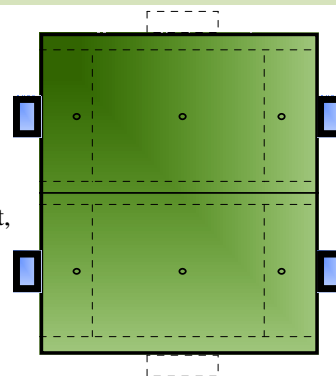
Pour une équipe prévenant moins de 24h avant le match ou présentant moins de 5 joueurs lors d'une rencontre, le match est « forfait non déclaré ». Au 3<sup>ème</sup> forfait non déclaré, l'équipe est « Forfait Général ».

## II - TERRAIN

Ligne de touche ▲▼ 50 à 75 m  
 Ligne de but ▲▼ 40 à 55 m  
 Dimensions des buts ▲▼ 6 × 2,10 m  
 Surface ▲▼ 11 m (parfois 13)  
 Coup de pied de réparation ▲▼ 9 m

En pratique on utilise un terrain de jeu de football à 11 que l'on partage en deux, en prévoyant, si possible, une zone neutre entre les deux terrains ainsi constitués. Les buts amovibles sont obligatoirement fixés.

Les lignes font partie du terrain et un ballon se trouvant sur une ligne est toujours en jeu. Le ballon n'est plus en jeu quand il franchi ENTIEREMENT les limites du terrain.



## III – TEMPS

La durée des matches est de deux périodes de 25 minutes mais les équipes peuvent se mettre d'accord pour :

- ✓ Jouer une seule période pour avoir plus de temps de jeu. Ne pas diviser le match en deux périodes permet d'éviter les pertes de temps de la pause et/ou au changement de côté.
- ✓ Allonger le temps de jeu si les horaires de disponibilité du terrain le permettent.

On ne fait pas jouer d'arrêt de jeu (les équipes ont la possibilité de remettre en jeu un ballon si le ballon du match est momentanément hors de portée).

L'horaire du coup d'envoi inscrit dans le planning est l'heure de début de match. Il n'y a pas de tolérance horaire.

Les équipes se mettent d'accord avant le match pour prendre le temps. A l'annonce de fin du match, le match se termine lorsque le ballon sort du terrain (on ne coupe pas une action).

Le retard d'un match ne peut retarder le coup d'envoi du match suivant. L'équipe fautive peut être déclarée forfait. En effet on ne peut arriver sur le terrain, même déjà en tenue de jeu, à l'heure du coup d'envoi. Il est nécessaire d'arriver avant l'heure, ne serait-ce que pour des raisons évidentes d'échauffement. De plus la vérification des licences doit se faire avant le match.

Matches de Coupe : en cas de match nul il est procédé à une séance de tirs au but. Les équipes doivent en tenir compte, notamment si la rencontre est suivie d'un autre match sur le terrain ou si la contrainte horaire est stricte (arrêt éclairage). Il ne peut être fait état de l'impossibilité d'effectuer la séance pour rejouer le match.

## IV – JEU

Les équipes se mettent d'accord sur l'**ENGAGEMENT**, le choix du terrain. Le ballon utilisé est de taille 5 [Pour un gonflage correct, lâché d'une hauteur de deux mètres sur un sol dur (sol du vestiaire par exemple), son rebond doit être compris entre 1,20m et 1,65m], placé au centre du terrain il peut être donné en arrière ou vers l'avant. L'équipe qui n'a pas l'engagement est à 6 m du ballon. Un but ne peut être marqué directement, on joue alors une sortie de but.

- Le **GARDIEN** peut saisir le ballon à la main dans toute sa surface, jusqu'aux lignes de touche. Le ballon doit être joué rapidement. Le gardien ne peut se saisir du ballon à la main sur passe volontaire d'un partenaire, quelle que soit la partie du corps avec laquelle elle est faite.

- La **TOUCHE** se joue au pied, joueur adverse à 6m du ballon arrêté à l'endroit de la sortie, au contact ou à proximité de la ligne de touche. Un but ne peut être marqué directement, si tel est le cas on joue une sortie de but.

- La **SORTIE DE BUT** s'effectue à la main par le gardien ou en drop-goal. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu. Les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface.

- Pour l'exécution du **CORNER** les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon.

- Un **BUT** est marqué quand le ballon a entièrement franchi la limite du but (en l'air ou au sol). L'équipe qui encaisse un but procède à un nouvel engagement. Le but du jeu est de marquer encore plus de buts que l'adversaire.

Matches de Coupe : en cas de match nul, il est procédé à une série est de 3 pénalités. En cas de nouvelle égalité, un tir supplémentaire est à réaliser par chaque équipe, avec un nouveau tireur, jusqu'à ce que à égalité de tirs l'une des équipes marque un but de plus que l'autre. Tous les joueurs inscrits peuvent participer (et doivent s'il le faut) même s'ils n'ont pas terminé le match.

◇ match gagné	3 points
◇ nul gagné	2
◇ perdu	0
◇ forfait ou perdu par pénalité	0 (score 0-3)

A égalité de points les équipes sont départagées par :- différence de but générale
- différence de but particulière
- différence de but dans les rencontres directes (égalité à 3 ou plus)
- meilleure attaque

## V – FAUTES

**COUP-FRANC** : toujours direct, adversaire à 6 m du ballon, mais l'équipe peut choisir le tir indirect. On peut jouer un coup franc dans la surface. Accordé pour :

1. jeu dangereux (tel un pied haut), obstruction
2. charge sur un joueur ballon non à distance de jeu
3. joueur placé à moins de 6m sur touche ou coup-franc
4. passe volontaire à son gardien. Si elle est commise près de la ligne de but, le coup franc recule à 6 m de cette ligne
5. charge sur le gardien, même sans ballon
6. un joueur se met volontairement devant le gardien adverse, notamment sur coup de pied arrêté
7. coup de pied, croche-pied
8. tenue (même par le maillot) ou poussée d'un adversaire
9. charge violente ou dangereuse et/ou par derrière
10. avoir touché le ballon volontairement avec la main ou le bras (sauf protection du visage ou collé au corps)
11. tout tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon dans les pieds de l'adversaire). Le gardien de but est un joueur comme les autres, dès lors le tacle lui est interdit.

- Précision sur le tacle : intercepter le ballon en vue d'éviter que celui-ci ne sorte du champ de jeu ou marquer un but, sans joueur à proximité, n'est pas considéré comme un tacle. Exemples : centre en retrait sur un attaquant seul qui se jette pour jouer le ballon, joueur seul sauvant la touche.

**PENALTY** : Le ballon est placé à une distance de 9 m face au but. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but. Les autres joueurs sont en dehors de la surface. Il est accordé pour les fautes 7 à 11 dans la surface de but (les 11m) face au but y compris 3 mètres de chaque côté des buts. En dehors de cette zone un coup-franc est accordé.

**SORTIE TEMPORAIRE** : moyen de sanctionner provisoirement l'attitude d'un joueur se situant hors comportement normal tel que : coup volontaire, second tacle, désapprouver les décisions des autres joueurs, conduite irrespectueuse.

*Un match peut aussi se dérouler sans faute.*

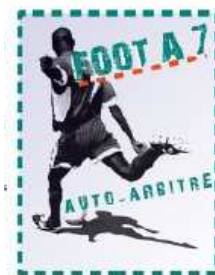
## VI – AUTOARBITRAGE

Tout joueur doit arrêter son action, dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du terrain est observée. Dans la pratique c'est souvent l'adversaire direct ou l'adversaire le plus proche qui signale la faute, stoppant ainsi le jeu avec l'accord du fautif. Les joueurs sur le terrain régulent la rencontre. Un remplaçant participe à l'autoarbitrage ... lorsqu'il rentre sur le terrain.

- Impossible en théorie, l'autoarbitrage fonctionne bien dans notre réalité. Les comités FSGT ont cette particularité de réunir des gens qui même s'ils veulent gagner les matches ne veulent pas l'emporter par n'importe quel moyen. Les équipes qui viennent au National de Foot à 7 Autoarbitré ont été sélectionnées sur des critères sportifs mais aussi de comportement.

- Le niveau de tolérance des contacts n'est pas toujours le même pour toutes les équipes. L'appréciation des fautes, qui vise à protéger les joueurs et éviter les coups, n'est pas toujours perçue de manière identique. Ce niveau de tolérance se définit en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir. En cas de besoin, cette régulation est recadrée, pour ajuster le niveau de tolérance, par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe.

- Les équipes peuvent mettre entre parenthèse une action sur laquelle elles ne sont pas d'accord. En fonction de la suite du match cette péripétie peut ne pas avoir d'importance à la fin. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée comme un litige.



## VII - ESPRIT

Permettre à tous de jouer avec les mêmes règles dépend avant tout de l'esprit des joueurs. L'esprit est garanti en priorité par les responsables/animateurs d'équipes qui tiennent compte de ce critère pour proposer au joueur de rejoindre leur équipe.

Les deux responsables d'équipes enregistrent le score sur la feuille de match à l'issue du match et la cosignent. Elle est ensuite envoyée au comité. Le résultat doit être saisi sur le site web par l'équipe victorieuse ou à défaut l'équipe recevante dans les 48 heures qui suivent la rencontre : [www.fsgtidg.org](http://www.fsgtidg.org)

Lorsque l'esprit n'est pas respecté, des moyens sont disponibles.

Moyen immédiat : Une équipe qui pense que les conditions ne sont pas réunies pour jouer un match dans de bonnes conditions peut décider de quitter le terrain avant la fin du temps réglementaire. Les raisons sont portées sur la feuille de match. Lors de la réunion mensuelle de la commission les faits sont examinés avec l'ensemble des présents.

Moyen différé : Par feuille de match ou tout autre moyen, la commission doit être informée des comportements limites d'équipes, notamment :

- \* Répétition excessive de fautes (même si ces fautes sont signalées ou si l'adversaire joue l'avantage)
- \* Répétition des tacles (même si ceux-ci ont donné lieu à un coup franc), notamment lorsqu'un attaquant part au but
- \* Faire preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (l'équipe ou le joueur n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement la faute)
- \* Frapper ou essayer de frapper un adversaire, avoir une attitude violente ou grossière

Les équipes sont alors convoquées lors de la réunion mensuelle de la commission.

Depuis de nombreuses saisons le comité de Seine Saint Denis enregistre peu de litiges. La commission vise à maintenir cet état d'esprit tout au long de la saison et il est toujours préférable d'avoir moins d'équipes si cela permet de préserver l'esprit du FOOT A7 FSGT.

« Et parce que c'est mieux quand le sport est aussi un jeu, amusez-vous bien ! »