

Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Projet

Code du

Football autoarbitré à 7

en Île de France

www.footfsgtidf.org



Version du 27/09/2024

Sommaire :

I. JOUEUR.EUSES.....	2
II. TERRAIN.....	4
III. TEMPS.....	5
IV. JEU.....	6
V. REGLEMENTS SPECIFIQUES	7
VI. FAUTES.....	7
VII. AUTOARBITRAGE.....	9
VIII.ESPRIT.....	11

I. JOUEUR.EUSES

1.1 QUALIFICATION

a) Participe aux compétitions de FA7, toute personne, femme ou homme, de 17 ans révolus et plus, ayant une licence FSGT validée pour la saison en cours.

(Cf articles 5 et 6 des statuts de la FSGT (<http://www.fsgt.org/federal/statuts-fsgt>) et de l'article 14 du règlement intérieur de la FSGT)

b) Autorisation

- La licence étant **omnisport**, l'autorisation est prévue pour pratiquer une activité qui n'existe pas dans son propre club. Les pratiques de football à 5, à 7 ou à 11 sont considérées comme des activités distinctes.

- Peuvent participer, dans la limite de 2 joueur.euses par rencontre et par équipe, toute personne licenciée d'un autre club FSGT, munie d'une carte d'autorisation délivrée par le comité d'adhésion de son club d'origine.

- Les personnes munies d'une autorisation pour la pratique du FA7 dans un club ne peuvent être qualifiées sur les épreuves fédérales auxquelles participerait le club (type National de FA7).

c) Conformité de la carte de licence ou d'autorisation

- Elles devront obligatoirement comporter la photo et la signature de sa ou son titulaire.

- À défaut de pouvoir présenter une carte de licence ou d'autorisation conforme, la présentation d'un document officiel comportant une photo, sera nécessaire pour

attester de l'identité de la personne (permis de conduire, carte d'identité, passeport, titre de transport, carte professionnelle...)

- Le non respect de cette disposition entraîne la perte de la rencontre par pénalité pour l'équipe en cas de réclamation portée avant la rencontre sur la feuille de match.

1.2 COMPOSITION DE L'EQUIPE

a) Une équipe peut aligner de 12 à 5 joueur.euses sur une rencontre.

b) 7 joueur.euses sur le terrain dont un.e gardien.ne. Les changements tournants sont illimités et à la volée et se font par les grands côtés du terrain.

c) La feuille de match

- Chaque équipe désigne sur la feuille de match, parmi ses membres présents une personne responsable des obligations administratives d'avant et d'après match.

- Chaque équipe est responsable de sa partie de la feuille de match selon les dispositions définies par l'organisation de la compétition.

- Une feuille de match n'a de valeur officielle que quand elle est :

- d'une part établie avant la rencontre pour permettre la vérification de la qualification des membres de chaque équipe
- et d'autre part qu'elle comporte la signature d'un responsable de chaque équipe.

- En l'absence de feuille de match la rencontre sera considérée comme non jouée et neutralisée par l'organisateur (0 pt – 0 but)

1.3 ÉQUIPEMENTS

a) Ballons de taille 5, une pompe, aiguille(s), jeu de chasubles ou de maillots d'une couleur différente de l'autre équipe.

b) Chaque équipe amène ses ballons gonflés à 0,8 bar environ. Le rebond d'un ballon à cette pression si il est lâché d'une hauteur de 2m sur un sol dur sera de 1m40 (+/-0,20 m).

c) Le port de protège-tibia est conseillé, mais ne pas en porter ne peut empêcher le joueur.euse d'entrer sur le terrain.

d) Sont interdits :

- Le port d'objets dangereux : montres, bracelets, bagues, etc....

- Les chaussures à crampons vissés.

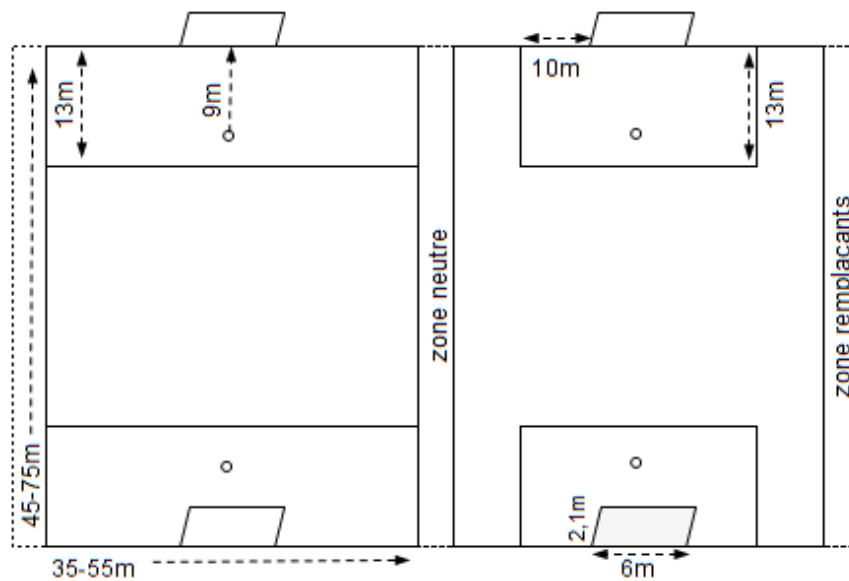
II. TERRAIN

2.1 a) Dans le cas général on partage un terrain de football traditionnel et on utilise le marquage de délimitation des deux moitiés comme terrain de jeu, en laissant la zone médiane en zone neutre.

b) Le ballon est dans le terrain tant qu'il n'a pas franchi entièrement une ligne de touche ou de but.

2.2 Généralement on trouve pour la surface deux types de tracés

- ligne joignant les lignes de touches (cette ligne est parfois en pointillé)
- rectangle 13x26m, (depuis 2014).



2.3 Les buts, quand ils sont amovibles devront obligatoirement être fixés. Il appartient aux équipes de s'en assurer avant de lancer la rencontre.

III.TEMPS

3.1 La Durée de la rencontre est celle du créneau, elle ne peut excéder 60mn mi-temps incluse.

- a) Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés.
- b) Si le ballon est momentanément hors de portée, les équipes ont possibilité d'en mettre un autre en jeu.
- c) Quand la compétition le nécessite les équipes de concert doivent inclure dans le temps de jeu la séance de tirs au but.

3.2 Début de la rencontre :

- a) Le chrono s'écoule à partir de l'heure officielle du coup d'envoi que les équipes soient présente ou non sur le terrain.
- b) Les équipes s'accordent sur le ballon et se tiennent dans leur partie de terrain pour débiter la partie.
- c) Avec moins de 5 joueur.euses en tenue sur le terrain à l'heure officielle du coup d'envoi, le forfait est déclaré.
- d) En cas de retard des deux équipe ou de l'une d'elle, si les équipes acceptent de jouer le match officiel, le résultat sera validé.
- e) Le retard d'une rencontre ne peut déborder sur le créneau horaire suivant.

3.3 Fin de la rencontre :

- a) On annonce « Dernière action ! », le match se termine lorsque le ballon sort du terrain ou qu'un but est marqué.
- b) Si une faute est commise après l'annonce, on joue le coup-franc et l'action se prolonge jusqu'à la sortie du ballon.

IV. JEU

4.1 les mises en jeu : sur les engagement, les touches, les corners ou les coups-francs, les adversaires se tiennent à 6m du ballon arrêté. L'exécutant ne peut retoucher le ballon avant un autre joueur.euse.

- a) l'engagement : le ballon placé au centre du terrain peut être donné dans toutes les directions.
- b) la touche : au pied, ballon arrêté à proximité de l'endroit de la sortie.
- c) Le coup franc est direct, il se joue à l'endroit de la faute, le tireur peut choisir la passe vers un équipier.
- d) Sur un engagement ou une touche : un but ne peut être marqué directement. Si c'est le cas, on joue une sortie de but.

4.2 Le.a gardien.ne

- a) Il.elle peut saisir le ballon à la main dans sa surface et doit le jouer rapidement.
- b) Il.elle ne peut lâcher le ballon puis le reprendre à la main.
- c) Il.elle ne peut toucher le ballon de la main sur une passe d'un.e coéquipier.e (tous types de passes).
- d) En sortie de but :
 - Il.elle joue le ballon à la main, joueur.euses adverses en dehors de la surface.
 - Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.
 - Si il.elle pose à terre le ballon, le.a gardien.ne ne peut le retoucher à nouveau, même au pied.

4.3 Marque

Le but du jeu est de marquer ENCORE plus de buts que l'opposant.

- a) Un but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la limite du but d'une équipe qui engagera ensuite.
- b) En fonction des modalités de la compétition définies par l'organisateur, une rencontre peut se solder par un match nul ou en cas de match nul par une séance de tirs au but.
- c) Tirs au but : la première série est de 3 joueur.euses. En cas d'égalité, un tir supplémentaire est à réaliser par chaque équipe, avec un nouveau tireur, jusqu'à ce qu'à égalité de tirs, l'une des équipes marque un but de plus que l'autre.

V. REGLEMENTS SPECIFIQUES

5.1 Championnats +30 ans :

Les joueur.euses doivent avoir 30 ans au 30 juin de la saison en cours.
Un.e joueur.euse de + 26 ans est autorisé.e par équipe.

5.2 Championnats mixte réel :

Les équipes sont obligatoirement composées de 4 joueur.euses d'un même genre maximum indépendamment du poste (y compris gardien.ne de but).

5.3 Championnats Féminin + :

- Les championnats sont ouverts à toutes et tous (sauf homme CIS).
- Les touches sont effectuées à la main.
- Le.a gardien.ne :
 - En sortie de but, la relance se fait au pied au niveau du point de penalty.
 - Lorsqu'il.elle saisit le ballon à la main, la relance en demi-volé est autorisée.

VI. FAUTES

Une rencontre peut très bien se dérouler sans faute !

6.1 Fautes de premier niveau :

- a) type de fautes :
- Pied haut, (jeu dangereux)
 - Charger un.e joueur.euse, ballon non à distance de jeu ou charge sur le.a gardien.ne.
 - Obstruction, y compris rester volontairement devant le.a gardien.ne adverse, même sur coup de pied arrêté.
 - Le.a gardien.ne touche le ballon de la main sur une passe.
 - Le.a gardien.ne garde le ballon à la main ou le retouche après l'avoir lâché.
- b) réparation par un coup-franc à l'endroit de la faute

6.2 Fautes de second niveau :

- a) type de fautes :
- Toucher le ballon de la main ou du bras, sauf si collé au corps, protection du visage ou tir de près sur le joueur.euse.
 - Coup de pied, croche-pied.
 - Tenir (même par le maillot), pousser ou écarter avec la main l'adversaire (le raffut autorisé en rugby, parfois non sifflé en foot à 11, notamment sur corner, n'a pas lieu d'être).

- Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière.
- Tacle joueur.euse de champ ou gardien se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon dans les pieds d'un adversaire.

Ce type d'interception est autorisé lorsque le.a joueur.euse est seul, sans joueur.euse à proximité (exemple : sauver une touche).

b) Réparations :

- Coup-franc à l'endroit de la faute pouvant donner lieu à une sortie temporaire remplacée, voire à une exclusion (cf 6.2).

- 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 enfantine

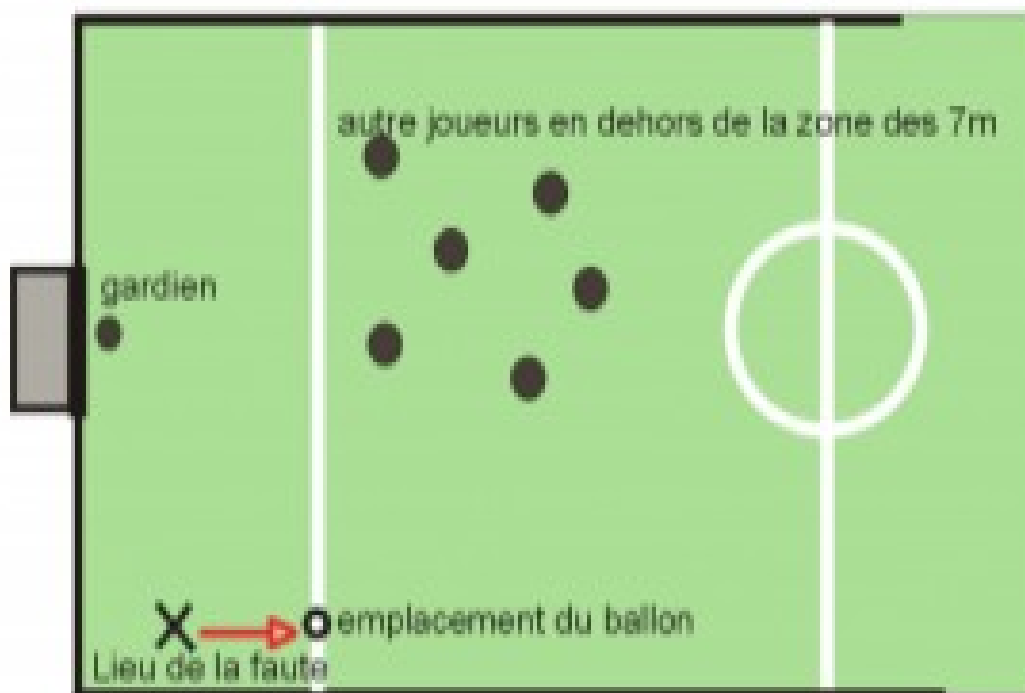
Le **PENALSHOOT** est une frappe en avant pouvant donner lieu directement ou indirectement à un but.

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 joueur.euses des deux équipes se placent à l'extérieur de la ligne des mètres à distance du.de la tireur.euse.

Le gardien reste en contact avec sa ligne de but.

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



6.3 Droit et devoir d'évocation :

Certaines fautes ou faits ne sont pas recevables en autoarbitrage et constituent un manquement : tacle, faute en position de dernier défenseur, récidives de fautes même si ces fautes sont signalées ou si l'avantage est joué. Un.e joueur.euse ne peut donc pas faire autant de fautes qu'il le veut, même sans le faire exprès (si il ne le fait pas exprès, pensez à une autre activité ; si c'est exprès, aller dans une autre fédération)

Il en est évidemment de même pour les incorrections.

L'équipe a un devoir d'évocation qui peut entraîner un recadrage durant la rencontre, voire un litige après match.

Les observations des feuilles de match ou autres remontées, lorsqu'elles sont cumulées valent droit d'évocation du comportement, voire un litige.

VII. AUTOARBITRAGE

7.1 Application

Du grec « *autos* » qui signifie soi-même, en autoarbitrage on signale sa faute.

En pratique tout.e joueur.euse peut demander faute et être entendu. Ne pas concéder une faute demande régulation, au besoin par les joueur.euses à proximité de l'action.

a) Seuls les joueur.euses sur le terrain régulent la rencontre.

b) Un.e remplaçant.e, dirigeant.e, entraîneur.e ne participe pas à l'autoarbitrage (sauf s'il.elle joue et se trouve près de l'action).

c) Gestion de faits de jeu

	Cas général		Appréciation difficile		Vraiment pas d'accord
Sortie	Pas sujet à discussion : celui à qui revient le ballon part le chercher		Beaucoup de monde sur l'action : je signale que j'ai touché le ballon en dernier		Franchis la ligne ? 2 joueur.euses contrent le ballon en même temps : le ballon revient à l'équipe qui défend
Main	La main est évidente : pas de discussion		Le.a supposé.e fautif.ve conteste : les joueur.euses à proximité départagent.		1/ les équipes doivent parvenir à accord en 2 minutes maximum
Faute	Le.a fautif.ve donne la faute ou le.a joueur.euse ayant subit la faute la demande : elle est évidente				
Avantage	Personne n'annonce faute : le jeu se poursuit. On ne revient pas à la faute à la perte de balle	Le.a fautif.ve annonce « faute » ou « main », l'opposant.e joue et annonce « avantage »	Le.a joueur.euse demande «faute», un.e partenaire continue l'action et annonce « avantage »		2/ Sans accord, l'action est mise entre parenthèse*, par convention le ballon revient à l'équipe qui défendait qui le relance à l'adversaire...
	Avantage joué dans les deux cas		Annonce immédiate : avantage jouable	Défenseur.es arrêté.es : avantage non jouable	
	Accord immédiat		Consensus		Compromis

*Cette péripétie peut ne pas avoir d'importance à la fin du match. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée comme un litige.

7.2 Niveau de tolérance

Il n'est pas le même pour tous. La rugosité des contacts se contrôle en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir.

a) En cas de besoin, cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe. Notamment lorsqu'un joueur.euse fait preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).

b) L'équipe peut utiliser la sortie temporaire pour sanctionner provisoirement une attitude hors comportement normal. En pratique le.a joueur.euse est remplacé.e. Elle peut être utilisée en même temps des deux équipes.

7.3 L'observateur :

a) il est mandaté par les commissions sportives des comités FSGT départementaux, de la Ligue Régionale ou de la fédération dont il est officiellement le représentant. A ce titre il peut :

- procéder au contrôle des licences
- interrompre une rencontre dont l'ambiance se dégrade pour rappeler à l'esprit de la pratique aux participants

b) Il est neutre, il ne peut ni prendre parti pour une équipe, ni intervenir dans la gestion de l'autoarbitrage.

c) Il constate la bonne application de l'autoarbitrage par son témoignage ou par une grille d'observation de la rencontre.

VIII. ESPRIT

L'esprit du FA7 vise à faire exprès de ne pas commettre la faute !

Toute l'équipe conjugue envie de gagner et respect de l'autre. Chaque acteur comprend que le jeu est l'enjeu et s'auto-régule.

Donner une faute, s'excuser, relever l'adversaire, autant de civilités nécessaires mais insuffisantes. A la différence du sport avec juge ou arbitre, c'est un concept où tromperie, simulation, même bien faites, ne sont pas utilisables. Comme pour un code vestimentaire, tous les invités sont au courant. Une équipe ne cadrant pas avec le concept (violence, dégradation d'installation) devra changer d'activité.

8.1 Avant la rencontre

En inscrivant en compétition son équipe, le responsable s'engage avec ses équipiers à respecter et à faire respecter la [Charte du Fair Play & du football autoarbitré à 7](#). Pendant la saison chaque commission/comité régule l'activité (respect de l'adversaire et des règles, dignité dans la victoire comme dans la défaite). La validation de cet état d'esprit pour l'ensemble des rencontres contribue à l'intérêt de l'activité.

8.2 Pendant. Le match ne donne qu'un score, c'est l'état d'esprit qui valide la rencontre.

Incorrections	Cas général	Si récidive
Manquement au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulant pas reculer à 6m, pertes de temps répétées)	Conciliation : réguler et parvenir à accord	Devoir d'évocation
Gros manquement (ex : tacle dangereux, fautes à répétition, faute en position de dernier défenseur)	Sortie temporaire remplacée et droit d'évocation	Arrêt du jeu* et saisie de la commission de discipline du comité organisateur
Comportements antisportifs : violence verbale et/ou physique	Sortie temporaire ou exclusion de la rencontre avec devoir d'évocation	

* Une équipe quittant le terrain, si l'ambiance se dégrade, n'est pas automatiquement pénalisée.

8.3 Après : Traitement de Litiges

Ne peuvent être traité par l'organisateur que les événements dont il a été informé : - devoir d'évocation d'un comportement inapproprié (observation sur la feuille de match ou par écrit adressé au comité organisateur)

- un rapport circonstancié et nominatif des parties en cas d'incorrections sera transmis par écrit au comité gestionnaire de la poule et/ou au responsable de poule dans un délai de 48h après la rencontre.

a) Traitement des faits de jeu sans incorrections : en cas de version contradictoire l'organisateur suppose la bonne foi des deux équipes. Ne pouvant les départager, il peut :

- reprogrammer la rencontre, si les deux équipes en sont d'accord et sous réserve que les conditions le permettent (calendrier, disponibilité d'installation). A défaut la rencontre est neutralisée (0 pt - 0 but), elle n'est pas comptabilisé dans le classement.

- Donner match perdu aux deux équipes pour n'avoir pas su gérer l'autoarbitrage (0P - 0P soit 0pt - 0 but pour les deux équipes)

b) Médiation par les pairs : co-construction de l'issue du litige

a) les pairs sont bénévoles et leur maîtrise du FA7 est reconnue. Ils n'ont pas eu de litige avec une des deux équipes concernées.

c) Cadre de la médiation :

- Tour de table de présentation des participants favorisant l'accueil

- Les deux équipes présentes échangent autour de leur version.

- Un tour de table est ensuite lancé pour recueillir les avis des pairs.

- La parole revient à chacune des équipes qui proposent une solution et si nécessaire une sanction.

- A défaut d'une solution partagée, les pairs tranchent par vote.

d) Procédure anti-violence : voir l'article 38 du Règlement régionale de football à 11

e) Commission de discipline départementale

f) Bureau d'appel régional voir l'article 37 du Règlement régionale de football à 11