



REGLEMENT SPECIFIQUE DU FOOT A 7 AUTOARBITRE FSGT EN VAL DE MARNE

Saison 2018/2019

- Le règlement suivant s'applique aux épreuves du Val de Marne.
- Depuis septembre 2017, un code commun du foot à 7 autoarbitré en Ile de France a été mis à jour. Il peut aussi servir de point d'appui.
- La règle principale est la concertation entre les deux équipes avant le match sur le règlement, et pendant le match lors d'une faute.
- Le capitaine d'équipe doit appeler l'équipe adverse 48 heures avant le match afin de vérifier leur disponibilité ainsi que la couleur de leur maillot.

Demande de renseignements : foota7@fsgt94.org

Demande de report : reportfoota7fsgt@fsgt94.org

Feuilles de matches en téléchargement sur www.fsgt94.org

Sommaire :

Article 1 :	Le terrain de jeu
Article 2 :	Nombre de joueurs
Article 3 :	La durée de la partie
Article 4 :	Le remplacement des joueurs
Article 5 :	L'arbitrage
Article 6 :	Hors jeu
Article 7 :	Fautes
Article 8 :	Coup Franc
Article 9 :	Pénalty
Article 10 :	Renvoi du gardien
Article 11 :	Touches
Article 12 :	Litige
Article 13 :	Feuille de match
Article 14 :	Qualification des joueurs
Article 15 :	Pour participer au championnat
Article 16 :	Déroulement du Championnat
Article 17 :	Reports de Matches
Article 18 :	Forfait
Article 19 :	Forfait Général
Article 20 :	Déclassement
Article 21 :	Déroulement de la Coupe départementale

ART. 1 : LE TERRAIN DE JEU

Le terrain sera rectangulaire et aura les dimensions suivantes : Longueur : 50 m à 75 m. Largeur : 40 à 55 m. Surface de réparation : à 13 m ; Point de penalty : à 9 m ; Rayon cercle central : à 6 m. En pratique, on peut utiliser un demi-terrain de Football à 11 avec buts amovibles (dans le cas où un terrain spécifique ne serait pas prévu).

ART. 2 : NOMBRE DE JOUEURS

Pour que l'engagement d'une équipe soit validé et qu'elle puisse jouer ses premiers matches, il faudra qu'elle justifie de 10 licences au minimum.

Le club peut faire adhérer autant de licenciés qu'il le souhaite tout au long de l'année. Une équipe se compose de douze (12) joueurs (7 titulaires + 5 remplaçants).

Au préalable, **tous les joueurs seront inscrits sur la feuille de match et les vérifications des licences s'effectueront avant la rencontre par les deux capitaines.**

Si l'un des joueurs ne peut présenter sa licence ou sa pièce d'identité il ne pourra participer au match.

Toute décision prise avant le match ne pourra être remise en question après le match.

Dans le cas où une équipe ne serait pas complète – au coup d'envoi – le dirigeant et/ou le capitaine, se garde(nt) la possibilité de compléter son (leur) équipe en cours de match, mais uniquement sur arrêt de jeu, afin de procéder à la vérification de l'identité ou de licence du ou des remplaçants en présence des deux capitaines. Même principe pour les remplaçants arrivés après le début de la rencontre, sans que ceux-ci aient été inscrits sur la feuille de match dès le début de la rencontre.

Le minimum de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est **de cinq (5)**. Une équipe présentant moins de cinq (5) joueurs au coup d'envoi est déclarée « **forfait** ».

ART. 2 BIS CLUB A PLUSIEURS EQUIPES

Lorsqu'un club engage plusieurs équipes il est procédé à un dépôt de liste pour chacune des équipes. La règle des 10 joueurs minimum s'applique pour chacune des équipes. Toutefois il est laissé un peu de tolérance en début de saison pour permettre aux clubs de compléter les effectifs.

ATTENTION EN COUPE aucun joueur ne peut glisser d'une équipe à l'autre. **EN CHAMPIONNAT** : 3 joueurs peuvent glisser.

Les adversaires peuvent contrôler les listes par équipe en demandant les listes et scans auprès du comité AVANT le match. Pas de réclamations après.

ART. 3: LA DUREE DE LA PARTIE

Le temps de jeu sera divisé en deux périodes de **trente minutes continues sans arrêt de jeu**, entrecoupées par une mi-temps de 5 minutes environ.

Il faut impérativement faire remonter les informations concernant les problèmes liés aux installations au comité 94.

Si un match est programmé après le vôtre, vous devez laisser 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. **Au cas où vous ne quittez pas le terrain à l'heure prévue, votre équipe et l'équipe adverse pourront se voir appliquer un match perdu par pénalité.** Le retard sera signalé sur la feuille de match par l'équipe ponctuelle ou par les équipes suivantes. (Dans ce cas les deux équipes écoperont des U.A.).

Passé ¼ heure de retard, **l'équipe à l'heure peut choisir de déclarer forfait l'équipe en retard ou de jouer le match** ; par contre, si elle accepte de jouer le match, le résultat, quel qu'il soit et quelle que soit la durée du match, sera homologué. **Dans ce cas, les deux équipes doivent se mettre d'accord sur le temps de jeu restant à jouer.**

ART. 4 : LE REMPLACEMENTS DES JOUEURS

Le remplacement des joueurs s'effectue dans le style – handball –, à tout moment de la partie. **L'entrée et la sortie des joueurs se fait obligatoirement au même endroit sur le terrain.**

ART. 5 : L'ARBITRAGE

L'auto arbitrage est la règle générale en foot à 7. La règle principale est la concertation des deux équipes avant le match sur le règlement.

Des procédures spécifiques d'autoarbitrage ont fait l'objet d'un inventaire en appui sur l'expérience des équipes FSGT. Cet inventaire figure au chapitre 6 du [code du foot à 7 en ile de France qui a été diffusé à toutes les équipes.](#)

Art. 6: Hors jeu

En Football à 7, la loi du hors jeu est **supprimée.**

ART. 7 : FAUTES LES TACLES SONT INTERDITS !

Les fautes doivent être réclamées uniquement par les joueurs concernés par l'action.

Précisions sur les fautes passibles d'un coup franc :

1. Jeu dangereux tel un pied haut (pied levé au dessus du bassin et non la tête qui se baisse)
2. Passe en retrait au gardien prise à la main par celui-ci (Nota : On peut tirer un coup franc dans la surface. Si la faute est commise près de la ligne de but, le coup franc recule à 6 m)
3. Charge sur le gardien, même si celui n'a pas le ballon, si l'action est intentionnelle
4. Coup de pied, croc en jambe sur porteur de balle
5. Tirage du maillot.
6. Poussée d'un adversaire avec les mains (jeu d'épaule dans les règles toléré, c'est-à-dire ne pas prendre son élan pour charger l'adversaire, lutte épaule contre épaule sans coup porté).
8. Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière
9. Avoir touché le ballon volontairement avec la main ou le bras (sauf protection du visage ou collé au corps)
10. Tacle interdit (si l'adversaire est à distance de jeu, bien entendu)

ART. 8 COUP FRANC

Tous les coups francs sont **directs**, le but marqué directement ou indirectement est accordé.

Sur un coup franc, les joueurs adverses doivent se tenir à 6 mètres du ballon.

ART. 9: COUP DE PIED DE REPARATION « PENALTY »

Les surfaces de réparation n'étant pas souvent tracées sur les stabilisées, toute faute située dans une zone de 10 m par rapport au centre du but donnera lieu à un penalty. (cf article 8).

ART. 10: RENVOI DE GARDIEN

Le gardien de but ne peut prendre la balle à la main que dans la zone qui lui est réservée (13 mètres).

Plusieurs cas :

En cas de passe en retrait de la part d'un partenaire :

Le gardien de but ne peut jouer ce ballon à la main mais uniquement au pied (comme au foot à 11, si passe volontaire vers le gardien). Au cas où il prendrait le ballon à la main un coup franc direct sera donné en faveur de l'adversaire.

En cas d'arrêt du gardien (donc d'un ballon non sorti des limites du terrain) : Le gardien de but peut dégager librement **au pied ou à la main** à la distance qu'il veut (il n'y a plus de notion de moitié de terrain).

En cas de sortie du ballon au delà des limites du terrain (6 mètres) : Le gardien de but doit faire la remise en jeu à la main et à un coéquipier.

Une fois que le gardien a posé le ballon au sol, on peut l'attaquer

ART.11 : TOUCHES

**Les touches sont jouées au pied, le ballon arrêté, placé à proximité ou au contact de la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon, joueur adverse à 6 m du ballon.
Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche (si tel est le cas on joue une sortie de but).**

ART. 12: LITIGE

Si un match est arrêté avant son terme pour un point du règlement, le match sera perdu avec pénalité (0 points) pour les deux équipes, pas de commission des litiges.

En cas de litige, seul les deux capitaines se concertent et décident de la meilleure solution pour gérer le litige. En cas de litige grave, les responsables d'équipes se doivent d'envoyer un rapport au responsable de la poule et au Comité dans les **48 heures** pour convocation si nécessaire.

La commission se réserve toute latitude pour fixer les modalités de résolution des litiges graves.

Dans le cas d'un litige où le présent règlement n'apporte pas de réponse, la commission des litiges du foot à 7 pourra se référer au [règlement général des compétitions de Foot FSGT en Ile de France](#) et/ou au code du football à 7 autoarbitré en Ile de France.

ART. 13: FEUILLE DE MATCH

La feuille de match doit être complétée avant la rencontre. Sauf pour le score, la signature et des observations qui seront indiqués après la fin du match.

L'équipe recevante doit fournir la feuille de match, remplir la date, la journée, le groupe, et renseigner noms de l'équipe, des joueurs, du capitaine ainsi que numéro de licences et signer. **L'équipe visiteuse** doit renseigner noms de l'équipe, des joueurs, du capitaine ainsi que numéro de licences et signer. Le score sera inscrit par l'une ou l'autre des deux équipes en accord.

Les deux équipes ont la possibilité de rentrer le score sur le site.

L'équipe recevante doit s'adapter à la couleur des maillots de l'équipe qu'elle reçoit, chaque équipe doit fournir un ballon et en est responsable.

Le club gagnant, ou recevant en cas de match nul, doit expédier (fax, courrier, mail) la feuille de match sous 48 heures aux responsables de poules ou au comité FSGT, le non envoi de la feuille de match entraînera un retrait de deux points au classement en plus du match perdu.

Une feuille de match qui ne sera pas signée à la main, remplie avec nom, prénom et numéros de licences et mention du capitaine ne sera pas conforme.

L'équipe fautive se verra retirer 2 points d'office au classement.

A la fin des deux phases du Championnat, les matchs restés sans résultat officiel seront perdus par pénalités aux deux équipes, les matchs non joués à la fin de chaque phase seront neutralisés.

(-20 UA = - 2 points)

ART. 14: QUALIFICATION DES JOUEURS

Pour pouvoir prendre part à une rencontre officielle du Championnat de Football à 7, tout joueur et dirigeant, doit être âgé d'au moins 17 ans et être possesseur d'une licence, délivrée et qualifiée par la FSGT, établie au nom de son club.

LORS DU RETRAIT DES LICENCES AU COMITE : Les équipes doivent fournir DEUX PHOTOS RECENTES pour chaque joueur licencié, LES DEUX VOLETS (ADHERENT ET CLUB) SERONT PLASTIFIES SUR PLACE et une photocopie de l'ensemble des licences de chaque équipe sera mise à disposition de toutes les équipes de la poule. La validation des licences n'est effective qu'au bout de toutes ces étapes. LES CARTES D'ADHERENT SANS PHOTO SERONT CONSERVEES AU COMITE A DISPOSITION DE L'ADHERENT SUR PRESENTATION DE L'ORIGINAL DE LA LICENCE.

Les clubs ayant plusieurs équipes ont le droit de faire « glisser » 3 joueurs d'une équipe à l'autre sauf en coupe (article 2bis)

Les autorisations sont interdites entre clubs de foot à 7.

ART. 15: POUR POUVOIR PARTICIPER AU CHAMPIONNAT ;

Un joueur est qualifié pour son club le jour de la date de l'enregistrement de sa licence au Comité. La licence devra être plastifiée sur l'emplacement de la photo

Une équipe qui joue sans joueurs licenciés ou qui n'a pas réglée ses licences sera perdante par pénalité à chaque rencontre à laquelle ses joueurs participent.

Art. 16: Déroulement championnat

Les classements s'effectuent selon la règle suivante :

MATCH GAGNE + 3 POINTS

MATCH NUL 2 POINTS

MATCH PERDU + 1 POINT

MATCH PERDU PAR PENALITE 0 POINT et 0 but

FORFAIT 0 POINT et -5 buts

FEUILLE DE MATCH NON PARVENUE -20 UA à l'équipe responsable de l'expédition.

Rappel : - 10 UA = - 1point au classement

En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées dans l'ordre des critères suivants:

1. A la différence de buts générale
2. A la différence de buts particulière entre les équipes concernées
3. A la meilleure attaque
4. A la décision de la Commission gestionnaire

Rappel : L'équipe gagnante doit expédier (fax, courrier, mail) la feuille de match sous 48 heures aux responsables de poule ou au comité FSGT. Le non envoi de la feuille de match entraînera un retrait de deux points au classement en plus du match perdu.

Important : 1 Point de bonification pour chaque équipe présente à chaque Assemblée Générale par phase.

1er forfait non déclaré (10 UA)
2nd forfait non déclaré (20 UA)
Absence totale des numéros de licences (7 UA)
Code groupe manquant ou erroné (1 UA)
Code journée manquant ou erroné (1 UA)
Date effective du match manquante ou erronée (2 UA)
enregistrement hors délai (>48 heures) (3 UA)
Feuille de match de complaisance ou falsifiée (30 UA)
Feuille de match hors délai (>48 heures) (7 UA)
Feuille de match non conforme (2 UA)
Nom de l'équipe manquant (3 UA)
Noms et prénoms des joueurs absents (7 UA)
Numéro de licence manquant (1 UA)
refus de laisser le terrain pour le match suivant (5 UA)
retard au match de plus de 15 minutes (5 UA)
Score ou indication de non déroulement manquant (4 UA)
Signature du capitaine manquante (2 UA)

ART. 17: REPORT DE MATCHS

Les demandes de report se font obligatoirement une semaine avant votre match, par mail, les deux équipes devant être d'accord. Vous ne pourrez faire qu'un report de match par phase. Adresse mail pour toute demande reportfoota7fsgt@fsgt94.org

ART. 18: FORFAIT

Les équipes ont le droit à un forfait déclaré par phase, les équipes qui feront un forfait non déclaré ne seront plus pris en compte pour le classement.

ART. 19: FORFAIT GENERAL

En cas de forfait général d'une équipe, tous les résultats sont annulés (point et buts).

Une équipe déclarée forfait général est automatiquement déclassé à la dernière place du groupe (voir article suivant).

ART. 20: DECLASSEMENT

Une équipe peut faire l'objet d'un déclassé pour raisons administratives (forfait général, dettes trésorerie). Dans ce cas elle est classée à la dernière place de son groupe.

ART. 21 : DEROULEMENT DE LA COUPE DEPARTEMENTALE

Des journées de Coupe sont intégrées au déroulement du Championnat. Elles se disputent entre les équipes du groupe Lundi – Mardi – Mercredi et Jeudi.

La réglementation de la Coupe est similaire à celle du Championnat.

L'équipe tirée recevant joue sur son jour et lieu de pratique, si possible.

En cas de match nul à la fin du temps réglementaire, les équipes procèdent alors à une séance de 3 pénalties, en cas d'égalité à l'issue des 3 premiers pénalties, la règle de la mort subite s'applique à partir du 4^e tireur.

Les équipes inscrites en coupe régionale ne jouent pas les premiers tours de la coupe départementale (les deux coupes se déroulent sur les mêmes semaines, planning trop chargé).

Une équipe éliminée de la coupe régionale avant les cadrages, est réintégrée en coupe départementale, si elle est éliminée après le cadrage elles ne réintègrent pas la coupe départementale

Les équipes perdant aux 2 premiers tours de la coupe départementale seront repêchés pour la coupe consolante. Toutes équipes éliminés après le troisième tour de la coupe départementale et du 1er tour de la consolante seront éliminés définitivement.

Tour de cadrage : Pour arriver sur nos pieds au niveau des 32èmes ou 16èmes finale il peut être effectué un tour de cadrage, tiré au sort sous la même forme que les autres tours.

Cas particulier du repêchage : Si à l'issue d'une série de matches qualificatifs, le nombre d'équipes qualifiées restantes était impair, un tirage au sort aura lieu pour repêcher une équipe. La première équipe tirée au sort reste dans son jour de pratique sauf si tous les terrains ont été attribués.

Critères de repêchage par ordre :

⌘ Match perdu aux pénalties

⌘ Match perdu à l'issue du temps réglementaire avec la plus petite différence de buts.

Notes personnelles