RÈGLEMENT DU FOOT À 7 AUTOARBITRÉ

2026/2027

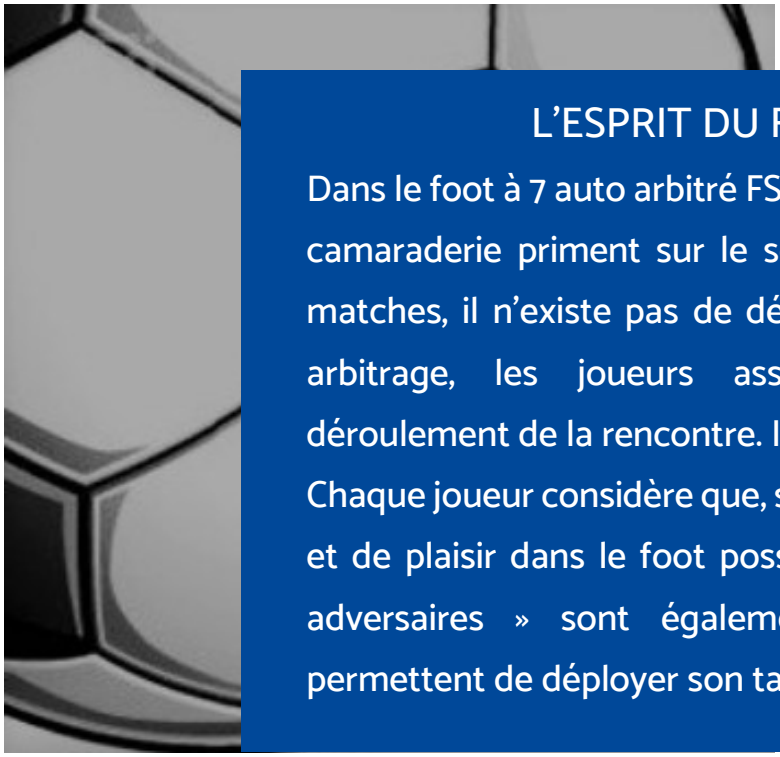
Fédération Sportive et Gymnique du Travail

Comité Val de Marne

115 avenue Maurice Thorez 94200 Ivry sur seine

Tél : 01.49.87.08.50 Mail : fsgt94@wanadoo.fr

Mail gestion sportive : foota7@fsgt94.org



L'ESPRIT DU FOOT A 7 FSGT

Dans le foot à 7 auto arbitré FSGT, le plaisir du jeu et l'esprit de camaraderie priment sur le seul résultat. Ainsi, pendant les matches, il n'existe pas de délégation de pouvoir. Par l'auto arbitrage, les joueurs assurent eux-mêmes le loyal déroulement de la rencontre. Ils en sont garants.

Chaque joueur considère que, sans les autres, il n'y a pas de jeu et de plaisir dans le foot possible. Outre ses équipiers, les « adversaires » sont également des partenaires qui lui permettent de déployer son talent et donc de progresser.

Table des matières

INFORMATIONS GÉNÉRALES 5

UN CALENDRIER DIVERSIFIÉ : 5

AFFILIATION ET LICENCES 5

CERTIFICAT MEDICAL 6

QUALIFICATION DES JOUEURS 6

AUTORISATION 7

CLUB A PLUSIEURS EQUIPES 7

DÉROULEMENT CHAMPIONNAT 8

ORGANISER VOS RENCONTRES 8

1.L'avant match 8

1.4.Votre équipe joue sur les créneaux dits « comité » 9

2.LE JOUR DU MATCH 9

3.LIBÉREZ LE TERRAIN À L'HEURE 10

4.L'après MATCH 10

ENREGISTREMENT DES RESULTATS 10

Dans les 48h dernier délai ! 10

FEUILLE DE MATCH 11

MATCHS REMIS 11

UNITES DE SANCTION ADMINISTRATIVES – UA 12

MAJ DES CLASSEMENTS 13

TRAITEMENT DES FAITS DE JEU 13

DISCIPLINE & COMPORTEMENTS VIOLENTS 13

MATCHS AMICAUX ET DEMANDES DE TERRAIN 14

LE PENALSHOOT 14

CODE DU FOOT À 7 AUTOARBITRÉ FSGT 15

I. JOUEURS 15

1.Qualification 15

2.Autorisation : 15

3.Conformité de la carte de licence ou d'autorisation 15

4.Feuille de match et vérification des licences 16

5.Équipements 16

II. TERRAIN 16

III.TEMPS 17
1.La Durée : 17
2.Début de la rencontre : 17
3.Fin de la rencontre : 17
IV. JEU 18
1.Les mises en jeu : 18
2.Le gardien 18
3.Marque : 18
V. FAUTES 18
1.Fautes de premier niveau : 18
2.Fautes de second niveau : 19
3.Le PENALSHOOT : cf page 9 19
4.Droit et devoir d'évocation : 19
VI. AUTOARBITRAGE 20
1.Application de l'autoarbitrage : 20
2.Niveau de tolérance 21
3.L'observateur : 21
VII. ESPRIT 21
1.Avant la rencontre 21
2.Pendant. 22
3.Après : Traitement de Litiges 22
4.Traitement des faits de jeu sans incorrections : 22
5.Médiation par les pairs : co-construction de l'issue du litige 22
REGLEMENTS SPECIFIQUES 23

INFORMATIONS GÉNÉRALES

Tous les bulletins sont disponibles sur la page dédiée du site internet du comité

https://fsgt94.org/activite-sportive/football-a-7-auto-arbitre/

UN CALENDRIER DIVERSIFIÉ :

- De septembre au troisième we d'octobre, on rentre quand on peut par le brassage de coupes ou par des matches amicaux si votre équipe n'est pas engagée en coupe Ile de France.
- Du troisième WE d'octobre à début juin : Championnat de brassage puis championnat de niveau et phase éliminatoire de Coupe IDF

*La saison démarre par les brassages de Coupe Ile de France : chaque équipe joue un nombre de matchs en fonction de l'arrivée de son dossier d'engagement et de la qualification de ses joueurs. Pour être classée, une équipe doit jouer 3 matches au minimum. A l'issue de ce classement, Ile de France, les 96 premières équipes sont qualifiées en coupe IDF et les 96 suivantes reversées en coupe consolante Ile de France. Les équipes 94 non qualifiées pour les deux coupes IDF ET Consolante IDF sont reversées en fonction de leur classement en coupe 94 et coupe consolante 94.

AFFILIATION ET LICENCES

- Vérifiez que votre association est bien affiliée en FSGT.

Il s'agit de son adhésion à la fédération, elle lui permet d'engager une ou des équipes en compétitions et de faire les licences de ses joueurs.

Pour qu'une affiliation soit validée, le comité FSGT du département de domiciliation de l'association tel que déclaré en préfecture, doit avoir reçu le formulaire d'affiliation avec son règlement financier.

Si vous n'avez pas fait votre affiliation, vous ne pouvez pas faire de licence et donc pas participer aux rencontres.

Adhérents et Clubs, enregistrez ici vos demandes d'affiliations et de licences .

Besoin d'aide avec la nouvelle base de données ? Voici tout ce qu'il vous faut :

1. Création d'une structure pour les nouveaux clubs
2. Première connexion et prise de licence en tant qu'adhérent
3. Affiliation d'un club
4. Prise de licences en tant que club
5. Récupérer une liste de licences

Pour plus de renseignements vous pouvez toujours contacter l'équipe du comité FSGT 94 par téléphone au 0149870850 ou par mail fsgt94@wanadoo.fr.

Toutes les infos pour les certificats médicaux :

- Si votre équipe évoluait déjà en championnat la saison passée, vous pouvez renouveler les licences existantes et créer les licences de vos nouveaux coéquipiers.

- *Si vous êtes un nouveau club*, vous devrez créer toutes les licences.
- Dans tous les cas, pour créer une licence : vous aurez besoin de la photo (version numérique ou selfie) du nom, prénom, date de naissance ainsi que de l'adresse postale de la personne.
- Toute personne licenciée devra fournir à son association un certificat médical d'aptitude à la pratique du football. Les certificats médicaux sont à conserver par l'association et ne doivent pas être adressés au comité.
- Validation de vos licences par le comité
    - A réception du règlement votre comité d'affiliation valide les licences AVEC PHOTOS qui passent alors à l'état *Active en Vert*
    - Toutes les équipes devront avoir au moins 12 licences pour participer aux championnats.

ATTENTION : Seule une licence "validée" permet au joueur de participer à une rencontre officielle. Tout joueur figurant sur la feuille dont la licence n'aura pas été validée entraînera la perte de la rencontre par pénalité.

CERTIFICAT MEDICAL

Les conditions de délivrance du certificat médical ont changé en 2023/2024 à l'exception des disciplines à contraintes particulières.

Dispositions générales pour les majeurs.res et les mineurs.res

1ère demande de licence ou renouvellement excepté pour les activités à contraintes particulières (le foot à 7 n'en fait pas partie) :

- Renseignement annuel d'un questionnaire de santé différent selon s'il s'agit d'une personne majeure ou mineure (à conserver par la.le pratiquant.e).
- Remise au club/association d'une attestation signée par la.le pratiquant.e et certifiant sur l'honneur de réponses négatives à toutes les rubriques du questionnaire de santé.

En cas de réponse positive à au moins une rubrique du questionnaire de santé, la présentation d'un certificat médical de non contre-indication à la pratique sportive daté de moins d'un an est obligatoire.

Plus d'infos et les documents utiles en ligne ICI

QUALIFICATION DES JOUEURS

- Trop d'équipes ne font encore que 8 à 10 licences pour une saison. C'est insuffisant pour ne pas faire de forfait (blessures, indisponibilité familiale ou pour cause de travail etc.). Certaines équipes font jouer des joueurs non licenciés ce qui pose souvent des problèmes de discipline, l'autoarbitrage n'étant pas maitrisé. C'est pourquoi nous imposons un minimum de 12 licences.
- UNE ÉQUIPE DOIT AVOIR AU MINIMUM 12 JOUEURS au 15 NOVEMBRE de la saison en cours. Au-delà du 15 NOVEMBRE et en cas d'infraction, un point par match sera retiré.
- Et en cas de fraude avérée, le ou les matchs seront perdus et le responsable de l'équipe s'exposera à une suspension pouvant aller jusqu'à 12 mois (article C38 page 25 du tableau disciplinaire du football à 11.
- LA COMMISSION DE GESTION PEUT AUSSI DÉCIDER D'UNE SUSPENSION PROVISOIRE DE L'ÉQUIPE si cette dernière a fraudé lors de plusieurs matches malgré des rappels précédents. Le

match est mis en attente et si le report est impossible faute de disponibilité de calendrier ou d'accord avec l'adversaire, le ou les matches concernés sont perdus par forfait.

- Un joueur est qualifié pour son club le jour de la date de validation de sa licence par le Comité d'appartenance du club. Pour qu'une licence soit validée, le comité d'affiliation de votre association doit avoir reçu son règlement financier. Vous pouvez, sur le site des licences, vérifier qu'elles ont bien été validées. Quand c'est le cas leur état est *Active en Vert*.
- Le contrôle des licences est une obligation réglementaire. En remettant au capitaine de l'équipe rencontrée vos licences et cartes d'autorisation vous attestez de la qualification de vos joueurs pour participer à la rencontre. Il appartient à chaque équipe de vérifier les licences. Cet acte ne peut être fait qu'avant la rencontre. La seule exception concerne les joueurs arrivés en retard.
- Si une réserve sur la qualification des joueurs doit être apposée sur la feuille de match, celle-ci devra être mise avant le lancement du coup d'envoi.
- Une fois que le jeu est engagé, l'issue de la rencontre ne peut être remise en cause pour non respect des dispositions réglementaires : le motif de l'absence de licence, ne peut être invoqué pour contester le résultat de la rencontre ou justifier l'arrêt de la rencontre.
- Dans le cas où un joueur ne pourrait présenter sa licence, possibilité de participer à la rencontre après présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo, pour vérification ultérieure de sa qualification par la Commission gestionnaire. Le joueur concerné pourra être convoqué devant la Commission gestionnaire pour présentation de sa licence. En cas de contestation sur l'identité d'un (des) joueur(s), la présentation d'une pièce officielle d'identité avec photo est obligatoire (permis de conduire, carte d'identité, passeport, carte d'étudiant, carte professionnelle)
- Toute personne qui ne pourra présenter sa licence ou ne pourra justifier de son identité, comme indiqué ci-dessus, ne pourra participer à la rencontre.

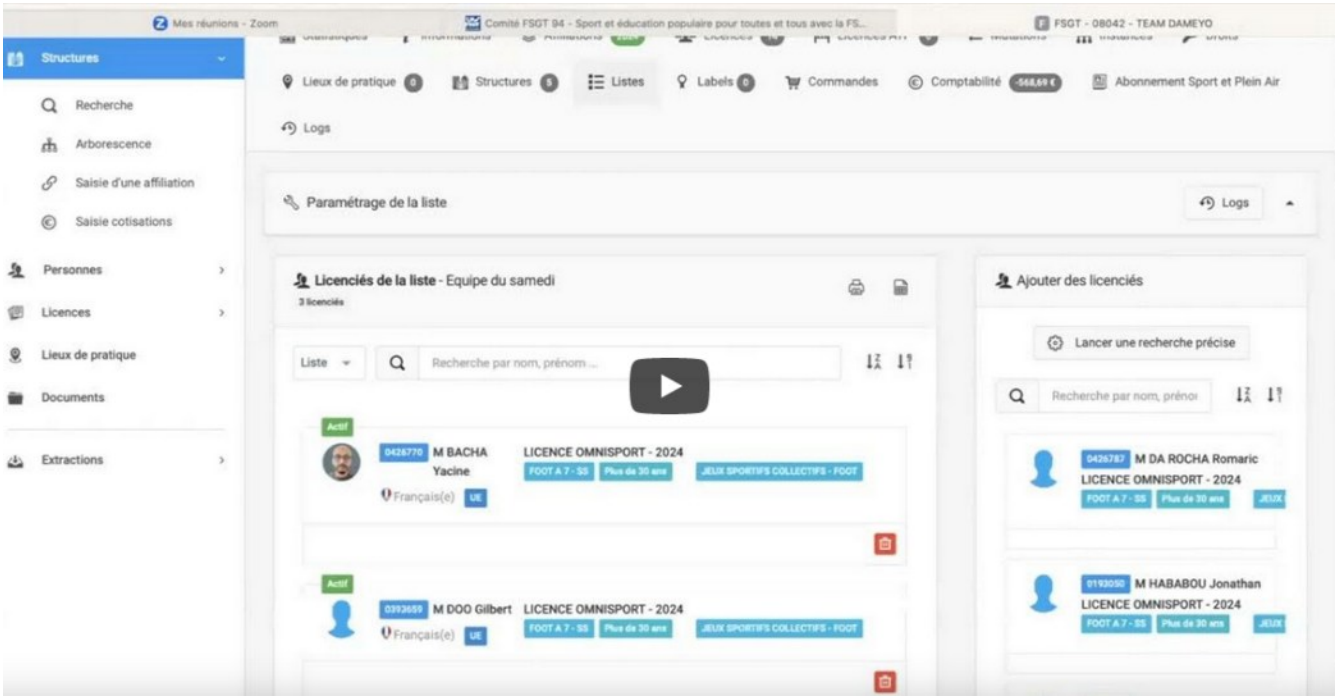
AUTORISATION

Un joueur est licencié dans un seul club (statuts de la FSGT article 10 du Règlement Intérieur).
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 au regard des articles traitant des autorisations dans le règlement intérieur de la FSGT. Un formulaire de demande d'autorisation est à retirer à son Comité Départemental et à retourner pour validation, dûment rempli et signé par son club. Cette autorisation est valable à partir de la date de parution dans le bulletin officiel.
Une équipe peut faire figurer un maximum de 2 joueurs munis d'une autorisation sur la feuille de match.

CLUB A PLUSIEURS EQUIPES

Lorsqu'un club engage plusieurs équipes il est procédé à un dépôt de liste pour chacune des équipes. Ces listes peuvent être réalisées très simplement sur E-Licence Elicence (onglet « listes » après avoir cliqué sur « mon club »

- 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 : 2 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.



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
- Rappel : - 10 UA = - 1point au classement

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

- À la différence de buts générale
- À la différence de buts particulière entre les équipes concernées
- A la meilleure attaque
- A la décision de la Commission gestionnaire

ORGANISER VOS RENCONTRES

1. L'avant match

1.1. Se contacter - Annuaire en ligne :

1.1.1. Sur le site du foot FSGT (www.footfsgtidf.org), l'ensemble des coordonnées (mail et téléphone) des responsables d'équipe sont disponibles ainsi que les calendriers détaillés.

1.1.2. A partir de votre Accès réservé sur ce même site, vous pouvez mettre à jour à tout moment votre annuaire en ligne : changer le nom des correspondants, adresse mail et numéro de téléphone.

1.1.3. Pensez à maintenir à jour vos coordonnées pour rester joignable par les autres équipes de votre groupe.

1.1.4. 48h minimum avant la rencontre les équipes doivent se contacter : Ceci permet notamment d'éviter quelques désagréments sur la couleur des maillots, le lieu et l'horaire de la rencontre. Mais aussi de se déplacer inutilement !

1.2. Si vous êtes amenés à faire forfait au dernier moment, prévenir l'équipe rencontrée est la moindre des corrections. Les forfaits non déclarés sont passibles de la perte d'un point au classement (10 UA) en plus du match perdu par forfait.

1.3. Votre équipe dispose de son propre créneau :

1.3.1. Vous devez déposer la liste de vos matchs auprès du responsable de l'installation avant le début des compétitions. Le calendrier de votre équipe est éditable ou imprimable en ligne.

1.3.2. Dans les cas de partage de terrain, notamment avec des clubs évoluant dans d'autres fédérations, le bureau des sports valide le calendrier de la première équipe l'ayant déposé.

1.3.3. Si le terrain est indisponible, faute d'avoir été réservé, l'équipe aura match perdu par pénalité.

1.4. Votre équipe joue sur les créneaux dits « comité »

1.4.1. A plus de 80% vous êtes dans cette situation.

1.4.2. Le Comité transmet aux responsables des installations la liste des rencontres programmées et les mises à jour susceptibles d'intervenir pendant la saison.

1.4.3. Il arrive que les agents responsables de l'accueil n'aient pas à leur disposition cette liste et vous refuse l'accès au terrain.

1.4.4. Il arrive également que l'éclairage ou les cages de but soient défectueux sans pour autant que le Comité en soit informé.

1.4.5. Le seul moyen pour vous de vous assurer que rien ne s'opposera au déroulement de votre rencontre est de contacter l'installation par téléphone le matin même du match. Les coordonnées des installations ainsi que les types de surface figurent sur le calendrier en ligne.

2. LE JOUR DU MATCH

2.1. Feuille de match Pour qu'une rencontre soit homologuée, elle doit faire l'objet d'une feuille de match. Cette dernière est obligatoirement remplie avant la rencontre, par les deux équipes. L'absence de feuille de match équivaut à l'absence de rencontre. Si aucune des équipes n'a de feuille de match officielle, les équipes sont tenues d'en reproduire une sur papier libre.

2.2. Qui fait quoi :

2.2.1. C'est l'équipe qui reçoit qui est chargée de fournir la feuille de match. Elle remplit les parties obligatoires : date effective de la rencontre, numéro de journée, heure du coup d'envoi.

2.2.2. Les deux équipes renseignent leur nom et remplissent la liste nominative des joueurs participant au match : nom, prénom, n° de licence.

2.2.3. Le capitaine est forcément un joueur qui est sur le terrain au début de la rencontre, mais ce n'est pas nécessairement le responsable de l'équipe ou son coach.

2.3. **Avant le lancement de la rencontre, la liste des joueurs de chaque équipe permet aux deux capitaines de procéder au contrôle des licences par l'appel des personnes.** Ce rituel est aussi une manière de faire connaissance.

2.3.1. En cas de non présentation d'une ou plusieurs licences le jour du match, les joueurs concernés doivent obligatoirement présenter une pièce officielle d'identité (Carte d'identité, passeport, carte de séjour).

2.3.2. La licence n'est pas une pièce d'identité : en cas de contestation d'identité, seule une pièce

officielle peut permettre de participer à la rencontre.

2.3.3. Dans ce cas, c'est le n° de la pièce d'identité qui sera porté sur la feuille de match.

2.4. **QR CODE et licences :** Le **qr code** des licences avec photo est tout à fait valable et remplace les cartons de licence si vous n'en disposez pas.

2.5. **Horaire des rencontres et temps de jeu** L'horaire du coup d'envoi d'une rencontre est celui indiqué sur le calendrier. **La durée réglementaire** d'une rencontre de foot à 7 en championnat et coupes est de **60** minutes (2 mi-temps de 30 minutes) Dans la pratique elle correspond à **la durée du créneau** alloué aux rencontres. En conséquence, il n'y a aucune remise de temps possible, quelque puisse en être la raison (arrêts de jeu ou mi-temps). Au terme du créneau le résultat est arrêté.

2.6. 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.

3. LIBÉREZ LE TERRAIN À L'HEURE

3.1. Si vous commencez le match avec 5 mn de retard, la durée de la rencontre sera de 55mn et ainsi de suite.
3.2. Si un match est programmé après le vôtre, vous devrez quitter le terrain à l'heure prévue pour ce match, même si le vôtre n'a pas eu sa durée réglementaire.
3.3. **Si vous n'avez pas respecté cette disposition et que les clubs qui suivent démarrent en retard, ils sont en droit de le signaler – les deux équipes obligatoirement – et des UA seront administrées (–10 UA)**
3.4. Pour les rencontres de dernière partie de soirée, l'extinction des feux marque la fin de la rencontre. Même si elle intervient à la 45e minute de jeu. Pensez à vérifier auprès du gardien de l'installation les modalités d'extinction des lumières.
3.5. **Lorsqu'une équipe** (soit moins de 5 joueurs en tenue sur le terrain) **n'est pas présente 10mn après l'horaire prévu**, **elle est considérée comme forfait**.

4. L'après MATCH

4.1. À la fin du match, le score de la rencontre est reporté sur la feuille de match, accompagné éventuellement d'observations et remarques.
4.2. La feuille de match est signée par un représentant de chaque équipe. **La signature ne signifie pas l'acceptation du score mais la prise de connaissance des éléments portés sur la feuille.** L'absence de signature donne lieu à des Unités Administratives (UA).
4.3. **En cas de litige**, les deux équipes adressent un rapport par mail au comité, explicitant les raisons du litige. Passé 10 jours ce dernier ne sera plus recevable.
4.4. **L'équipe qui l'emporte et en cas de match nul celle qui recevait se charge de télécharger sur le site des foots la feuille de match dans les 48h et de la déposer dans l'espace réservé.**

ENREGISTREMENT DES RESULTATS

Dans les 48h dernier délai !

Le résultat doit obligatoirement être saisi sur le site web du foot FSGT dans les 48 heures qui suivent la rencontre. : http://footfsgtidf.org – lien Accès réservé. Passé ce délai la saisie n'est plus possible.
Cette procédure permet à tous de connaître la situation de son équipe en compétition et au comité d'avoir l'assurance que la rencontre s'est déroulée.
Il revient à l'équipe ayant remporté la rencontre ou qui recevait en cas de match nul de saisir le résultat.

FEUILLE DE MATCH

- Pour que le résultat que vous aurez saisi en ligne soit validé par le comité, vous devrez impérativement déposer la feuille de match sur votre espace réservé du site www.footfsgtidf.org (pdf ou photo prise depuis son téléphone) au moment de la saisie de votre résultat et au plus tard dans les 48h00 suivant la rencontre.
- L'envoi de la feuille de match doit être fait dans les 48 heures qui suivent la rencontre.
- Il est important de garder l'original.
- Si la feuille de match n'est pas réceptionnée par le Comité dans les délais, elle sera indiquée manquante sur le site des foot (Feuille de match non parvenue – FNP)
- Les équipes auront alors une semaine pour nous informer de la situation vis à vis de la rencontre et de la feuille de match.
- Passé 15 jours et sans nouvelle de la part des 2 équipes, la rencontre sera perdue par pénalité à l'équipe responsable de l'envoi de la feuille de match, si le score a été saisi .
- Dans le cas d'un score non saisi, la rencontre sera perdue par pénalité aux 2 équipes 0 points 0 buts.

- Nous conseillons aux équipes perdantes et qui donc ne sont pas responsables du dépôt de la feuille de match d'en faire une photo via un téléphone et d'en conserver une copie en cas de nécessité.

MATCHS REMIS

Il n'y a pas de report de match en football à 7 !
Cette disposition n'est pas destinée à pénaliser les équipes, mais un simple coup d'œil sur votre calendrier général vous permettra de voir qu'il n'y a pas beaucoup de dates pour jouer d'éventuels matchs remis.
Les seuls motifs pour lesquels la commission remet des rencontres sont :

- Fermeture d'installation
- Impraticabilité des terrains ou indisponibilité des vestiaires
- Incident technique sur le terrain
- Cas de force majeur (Grèves importantes, météorite, ...)

Face à une éventuelle indisponibilité d'une équipe pour être présente sur une rencontre et quelque soit le motif (Séminaire, mariage, religion, vacances ...) la seule solution est le forfait.
Ceci dit, nous ne rejetterons pas la possibilité, quand les deux équipes s'accordent entre-elles pour jouer le match, qu'une solution dans le calendrier est trouvée et qu'un terrain soit disponible, de reprogrammer la rencontre.
Dans tous les cas, les équipes se rapprochent de la FSGT pour étudier les possibilités de terrain, une fois qu'elles ont trouvé une date et ont attesté chacune par écrit de leur souhait de jouer la rencontre à cette date.
Si la rencontre est reprogrammée, que nous avons été informés au préalable du jour, de l'heure et du terrain, nous annulerons le forfait et enregistrerons le résultat de la rencontre.
Dans le cas ou le match ne pourrait pas se jouer, le résultat restera le forfait.
En résumé dans le cas où vous ne pourriez assurer votre présence sur un match :

- Prévenir l'équipe adverse de votre "forfait".
- Demander à l'équipe adverse la possibilité de jouer le match à une autre date.

- Rester attentif à votre calendrier de coupe et celui de votre adversaire pour trouver une date (avant la fin de la phase de championnat).
- Prendre contact avec le comité pour voir les possibilités sur les installations.

UNITES DE SANCTION ADMINISTRATIVES – UA

La FSGT a supprimé depuis longtemps les amendes qui s'appliquaient lorsque les équipes ne respectent pas les formalités administratives (feuilles de match mal remplies ou absentes) pour les remplacer par des UA donnant lieu à la perte de 1 point au classement par tranche de 10 UA. Les UA figurant au tableau ci-dessous sont exprimées pour une rencontre et se cumulent au classement.

Barème des Unités Administratives (UA) en 2025/2026	
Motif	NB UA
Le club ne dispose pas de 12 licences validées au 15 décembre de la saison en cours	10
Date effective du match manquante ou erronée	2*
Code journée manquant ou erroné	1*
Code groupe manquant ou erroné	1*
Score ou indication de non déroulement manquant	4**
Nom de l'équipe manquant	3
Absence totale des numéros de licences	7
Nom et prénoms des joueurs absents	7
Numéro de licence manquant (à l'unité)	1
Refus de laisser le terrain pour le match suivant	5****
Retard au match de plus de 15 minutes	5
Signature du capitaine manquante	1
Feuille de match non conforme	2*
Feuille de match hors délai (>48h) date du mail ou dépôt	7**
Enregistrement et saisie du score hors délai (>48h)	3
Feuille de match de complaisance ou falsifiée	30***
1er forfait non déclaré	10
2nd forfait non déclaré	20
3ème forfait	Forfait général

** pour l'équipe qui recevait** pour l'équipe victorieuse ou qui recevait suivant les cas *** cas des équipes établissant, en accord, une feuille de match non conforme au déroulement de la rencontre (match non joué ou résultat négocié) **** pour les deux équipes*

MAJ DES CLASSEMENTS

Le site permet d'établir les classements officiels à partir des résultats validés par le comité.
Un résultat ne sera comptabilisé dans le classement que si il a été validé. (réception de la feuille de match)
Les résultats sont validés une fois par semaine.

TRAITEMENT DES FAITS DE JEU

Nous ne saurions traiter un litige portant sur un fait de jeu. *Toutes les rencontres qui ne vont pas à terme, faute de consensus sont données perdues aux deux équipes.*

Notre position sera de renvoyer les clubs dos à dos pour ne pas avoir réussi à se mettre d'accord et de leur donner match perdu par pénalité (0Pt et 0 but).

Nous en appelons à chaque responsable d'équipe pour faire ce qu'il faut afin d'obtenir, sur le terrain, un consensus qui permettra à chaque équipe de ne pas se sentir lésée.

DISCIPLINE & COMPORTEMENTS VIOLENTS

Concernant les actes de violence sur les terrains de foot à 7, nous serons vigilants, à la hauteur des remontées que vous nous ferrez.

Nos compétitions sont avant tout un espace de loisir et de plaisir pour les amoureux du ballon rond. Il n'est pas tolérable de la part d'un joueur d'exprimer de la violence (physique ou verbale). La ou les personnes concernées doivent impérativement être sortie temporairement ou définitivement en proportion de leur agressivité.

Tout licencié qui serait coupable de violence dans une enceinte sportive sera automatiquement suspendu à la réception de la feuille de matchs et/ou des rapports des équipes et ce dans l'attente du traitement du dossier (rapport qui doit parvenir au comité gestionnaire dans les 48h après la tenue de la rencontre).
Les personnes concernées seront convoquées devant la commission de discipline et leur cas sera étudié conformément au règlement disciplinaire de l fédération, disponible sur le site www.footfsgtidf.org

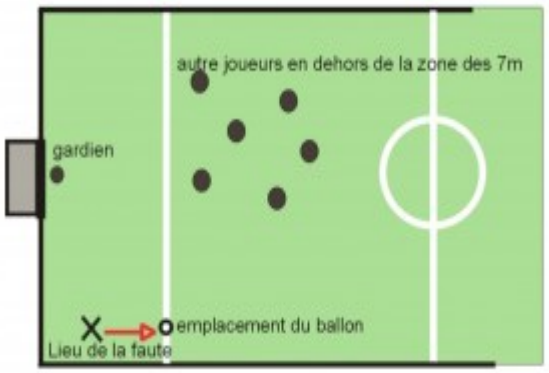
MATCHS AMICAUX ET DEMANDES DE TERRAIN

Au cours de la saison, vous pouvez être amenés à nous demander un terrain pour jouer un match amical ou pour reprogrammer une rencontre initialement placée en forfait (voir rubrique report de match).
D'une manière générale, sur les dates de championnat tous les terrains sont utilisés (il arrive parfois qu'il en reste 1 ou 2 de libre selon les journées)
Sur les dates de coupes et en particulier après les 32e de finale, les disponibilités se font plus grandes.
Vos demandes doivent être adressées par mail foota7@fsgt94.org au moins une semaine avant la date de votre demande et dans l'idéal 15 jours à l'avance.

LE PENALSHOOT

Cette saison, le pénalshoot 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 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.

CODE DU FOOT À 7 AUTOARBITRÉ FSGT

Les lignes qui suivent sont le produit de 50 ans de culture de l'activité. Parce que le foot à 7 autoarbitré développé par la FSGT est un autre football, il y a eu besoin de créer un règlement spécifique qui reflète les finalités sociales et les valeurs culturelles de l'activité.

I. JOUEURS

1. Qualification

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*).

2. 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 joueurs 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).

3. Conformité de la carte de licence ou d'autorisation

Elles devront obligatoirement comporter la photo et la signature de sa ou son titulaire et être plastifiées.
A 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.
Composition de l'Equipe
Une équipe peut aligner de 12 à 5 joueurs sur une rencontre.
7 joueurs sur le terrain dont un gardien. Les changements tournants sont illimitéset à la volée et se font par les grands côtés du terrain.

4. Feuille de match et vérification des licences

Chaque équipe désigne sur la feuille de match, parmi ses membres présents unepersonne responsable des obligations administratives d'avant et d'après match.
Chaque équipe est responsable de sa partie de la feuille de match selon lesdispositions 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 laqualification des membres de chaque équipe

- Et d'autre part qu'elle comporte la signature d'un responsable de chaqueéquipe.

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

ATTENTION : Toute rencontre jouée sans avoir préalablement rempli la feuille de match et vérifié les licences ou les identités des joueurs entrainera match perdu par pénalité à l'équipe reconnue fautive.

5. Équipements

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

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).

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

Sont interdits :

- Le port d'objets dangereux : montres, bracelets, bagues, etc....
- Les chaussures à crampons vissés.

II. TERRAIN

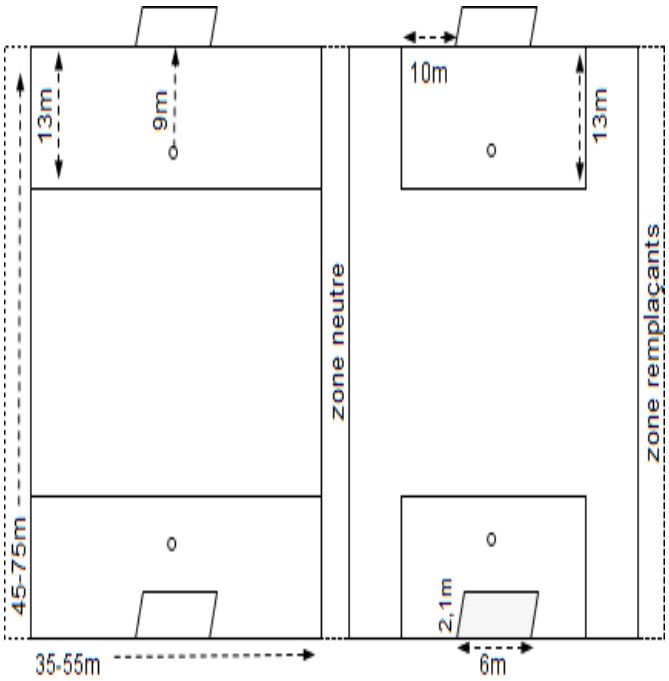
En général on partage un terrain de football traditionnel et on utilise le marquage de délimitation des deux moitiés comme terrain de jeu, en laissant la zone médiane en zone neutre.

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

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).

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

1. La Durée :

- La durée de la rencontre est celle du créneau, elle ne peut excéder 60mn mi-temps incluse.
- Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés.
- Si le ballon est momentanément hors de portée, les équipes ont possibilité d'en mettre un autre en jeu.
- Quand la compétition le nécessite les équipes de concert doivent inclure dans letemps de jeu la séance de tirs au but.

2. Début de la rencontre :

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

3. Fin de la rencontre :

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

IV. JEU

1. Les mises en jeu :

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

2. Le gardien

- Il peut saisir le ballon à la main dans sa surface et doit le jouer rapidement.
- Il ne peut lâcher le ballon puis le reprendre à la main.
- Il ne peut toucher le ballon de la main sur une passe d'un coéquipier (tous types de passes).

En sortie de but :

- Il joue le ballon à la main, joueurs adverses en dehors de la surface.
- Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.
- S'il pose à terre le ballon, le gardien ne peut le retoucher à nouveau, même au pied.

3. Marque :

- Le but du jeu est de marquer ENCORE plus de buts que l'opposant.
- Un but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la limite du but d'une équipe qui engagera ensuite.
- En fonction des modalités de la compétition définies par l'organisateur, une rencontrepeut se solder par un match nul ou en cas de match nul par une séance de tirs au but.
- Tirs au but : la première série est de 3 joueurs. En cas d'égalité, un tir supplémentaire està 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. FAUTES

Une rencontre peut très bien se dérouler sans faute !

1. Fautes de premier niveau :

Type de fautes :

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

2. Fautes de second niveau :

Type de fautes :

- Toucher le ballon de la main ou du bras, sauf si collé au corps, protection du visageou tir de près sur le joueur.
- 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 lieud'être).
- Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière.
- Tacle joueur 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 joueur est seul, sans joueur à proximité (exemple : sauver une touche).
- Réparations : Coup-franc à l'endroit de la faute pouvant donner lieu à une sortie temporaire remplacée, voire à une exclusion (cf 6.2).

3. Le PENALSHOOT : cf page 9

4. 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 estjoué.
- Un joueur 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 à 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 sontcumulées valent droit d'évocation du comportement, voire un litige.

VI. AUTOARBITRAGE

1. Application de l'autoarbitrage :

Du grec « *autos* » qui signifie soi-même, en autoarbitrage on signale sa faute. En pratique tout joueur peut demander faute et être entendu. Ne pas concéder une faute demande régulation, au besoin par les joueurs à proximité de l'action.

- Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre.
- Un remplaçant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage (sauf s'il joue et se trouveprès de l'action).
- Gestion de faits de jeu

	Cas général	Appréciation difficile	Vraiment pas d'accord

<table>
<tr><td>Sortie</td><td colspan="2">Pas sujet à discussion : celui à qui revient le ballon part le chercher</td><td colspan="2">Beaucoup de monde sur l'action : je signale que j'ai touché le ballon en dernier</td><td>Franchis la ligne ? 2joueurs contrent leballon en même temps : le ballon revient à l'équipe qui défendait.</td></tr>
<tr><td>Main</td><td colspan="2">La main est évidente : pas de discussion</td><td colspan="2" rowspan="2">Le supposé fautif conteste: les joueurs à proximité départagent.</td><td rowspan="4">1/ les équipes doivent parvenir à accord en 2 minutes maximum

2/ Sans accord, l'action est mise entre parenthèse* par convention le ballon revient à l'équipe quidéfendait qui le relance à l'adversaire…</td></tr>
<tr><td>Faute</td><td colspan="2">Le fautif donne la faute ou le joueur ayant subi la faute la demande : elle est évidente</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Avantage</td><td>Personne n'annonce de faute : le jeu se poursuit. On ne revient pas à la faute à la perte de balle</td><td>Le fautif annonce « faute » ou « main » l'opposant joue et annonce « avantage »</td><td colspan="2">Le joueur demande « faute», un partenaire continue l'action et annonce « avantage »</td></tr>
<tr><td colspan="2">Avantage joué dans les deux cas</td><td>Annonce immédiate : avantage jouable</td><td>Défenseurs arrêtés : avantage non-jouable</td></tr>
<tr><td></td><td colspan="2">Accord immédiat</td><td colspan="2">Consensus</td><td>Compromis</td></tr>
</table>

*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.

2. Niveau de tolérance

- Il n'est pas le même pour tous. La rugosité des contacts ne se contrôle en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir.
- En cas de besoin, cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe. Notamment lorsqu'un joueur fait preuve demauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).
- L'équipe peut utiliser la sortie temporaire pour sanctionner provisoirement une attitude hors comportement normal. En pratique le joueur est remplacé. Elle peut être utilisée en même temps des deux équipes.

3. L'observateur :

- 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 lapratique aux participants
- Il est neutre, il ne peut ni prendre parti pour une équipe, ni intervenir dans la gestion de l'autoarbitrage.
- Il constate la bonne application de l'autoarbitrage par son témoignage ou par une grille d'observation de la rencontre.

VII. 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.

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.

2. Pendant.

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

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.

4. 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 comptabilisée 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)

5. Médiation par les pairs : co-construction de l'issue du litige

- Les pairs sont bénévoles et leur maîtrise du FA7 est reconnue. Ils n'ont pas eu de litige avec une des deux équipes concernées.
- 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.
    - Procédure anti-violence : voir l'article 38 du Règlement régionale de football à 11
    - Commission de discipline départementale et Bureau d'appel régional voir l'article 37 du Règlement régionale de football à 11

Incorrections	Cas général	Si récidive
Manquement au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulantpas reculer à 6m, pertes de temps répétées)	Conciliation : réguler et parvenirà accord	Devoir d'évocation
Gros manquement (ex : tacle dangereux, fautesà répétition, faute en position de dernier défenseur)	Sortie temporaire remplacée et droit d'évocation	Arrêt du jeu* et saisi 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

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.

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).

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.