Règlement du jeu foot à 7

**Article 1 – Auto Arbitrage**

La rencontre se déroule en auto-arbitrage. Tout le monde arbitre, le joueur qui commet une faute s’arrête et signale sa faute. 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. On responsabilise le joueur qui ne se réfère plus à une autorité, il juge lui-même. C’est impossible en théorie mais dans notre réalité, ça marche.

Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre, (un remplaçant dirigeant participera à l’auto arbitrage que lorsqu’il est joueur et près de l’action.)

**Article 2 – joueurs**

Tous joueurs doivent être en possession d’une licence FSGT validée et plastifiée avec photo.

La partie sera jouée par 2 équipes de 7 joueurs dont un sera gardien de but (11 jours maximum par équipes). Le minimum de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est de 5. Une équipe en présentant moins est déclaré forfait. Un joueur de l’équipe sera capitaine et représentera son équipe.

**Equipement des joueurs**

Chaque personne d’une même équipe porte le même équipement avec numérotation à l’exception du gardien de but. Le numéro des maillots doit être inscrit sur la feuille de match correspondant au joueur.

Le port des protèges tibias est obligatoire et les joueurs portent des chaussures adaptées au terrain.

**Article 3 – Terrain**

En pratique, on utilise le terrain de football que l’on partage en deux. Les 2 capitaines doivent définir la matérialisation des lignes, ainsi que la zone de penalty. (À 4 mètres de chaque côté des poteaux de la cage).

**Article 4 – Jeu**

Les rencontres se déroulent en 2 jeux d’une durée de 25 minutes entrecoupées par une mi-temps de 5 minutes maximum et sans que puissent être prises en compte les arrêts de jeux (pas de dépassement sur l’heure d’après, le score acquis à cet instant sera validé.) Il appartient aux responsables des 2 clubs de prendre le temps de jeu et de se concentrer sur le temps de jeu à rester.

**Mise en jeu :**

Engagement : placé au centre du terrain, le ballon peut être donné dans toutes les directions.

**Touche :**

Se joue au pied, le ballon arrêté à proximité de l’endroit de la sortie.

**Engagement et touche** :

Un but ne peut être marqué directement, si c’est le cas on joue une sortie de but.

**Remplacement** :

Le remplaçant ne pourra rentrer en jeu que par le milieu du terrain sur un arrêt de jeu.

**Corner** :

Le ballon touché par un joueur de l’équipe qui défend franchit la ligne de but.

**Distance** pour l’engagement, touche, corner ou coup franc, **adversaire à 6 mètres** du ballon (immobile) que l’exécutant ne peut retoucher avant un autre joueur. Le ballon est en jeu après avoir bougé.

**Sortie de but :**

Lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) après avoir été touché en dernier par un joueur de l’équipe attaquante.

Pour la remise en jeu les joueurs de l’équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 11 mètres. Le joueur de l’équipe qui exécute la remise en jeu peut placer le ballon à terre dans une partie quelconque de la surface (coup de pied de but), le ballon est en jeu dès qu’il a bougé. Le gardien peut effectuer cette remise en jeu à la main (jeu rapide) ou jouer lui-même un coup de pied de but. Dans tous les cas le ballon n’est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu. Un but marqué directement n’est pas valable (on remet alors en jeu par une sortie de but).

**Passe en retrait** :

La passe en retrait au gardien est réglementée Le gardien du but ne peut se saisirdu ballon à la main sur toutes passes d’un partenaire quelle que soit la partie du corps avec laquelle il a touché le ballon (pieds, tête, cuisse, poitrine…) Il peut dévier le ballon mais pas le capter.

Dans ce cas, un coup franc direct sera tiré des 6 mètres au niveau de l’alignement de la faute.

**Coup franc**:

Dans le foot à 7, tous les coups francs sont directs, et un but peut être marqué directement sur tout coup franc contre l’équipe adverse. Les joueurs adverses devront se tenir à 6 mètres du ballon.

**Pénalty**:

Un pénalty est accordé pour une faute dans la zone de pénalty se situant à 4 mètres de chaque côté des poteaux. Cette marque pouvant être matérialisée (par des sacs ou autres accessoires…)

Nous conseillons aux responsables d’équipes de la définir avant la rencontre pour éviter tout problème durant le match.

Le ballon sera placé à distance de 9 mètres de la ligne de but, en face des buts. Le joueur doit frapper le ballon en direction de la cage et ne pas le rejouer avant qu’il ait été touché par un autre joueur. Le gardien de but doit rester sur la ligne de but entre les montants. Les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface des 11 mètres.

But : Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l’air ou au sol). Le gardien reste sur sa ligne de but, le tireur s’avance, les autres joueurs restent en dehors de la surface

**Tirs au but** :

En cas de match nul (matchs de coupe), les équipes doivent choisir 3 tireurs.

En cas d’égalité un tir supplémentaire est réalisé par chaque équipe avec un nouveau tireur jusqu’à égalité de l’une des équipes qui marquent un but de plus.

**Hors-jeu :**

Il n’existe pas d’hors-jeu en foot à 7 FSGT

**Tacle :**

Il faut préciser que **l’interdiction du tacle** (action de se jeter les pieds en avant) est destinée à lutter contre le jeu violant.

Néanmoins il faut considérer qu’un tacle exécuté dans le jeu en dehors d’une action sur un adversaire est admis. Le gardien est un joueur comme les autres, le tacle est interdit.