

Règlement Foot à 7

Le foot à 7 utilise sept articles pour définir des règles simples, privilégier l'attaque.
Ce règlement comprend la totalité des règles du foot à 7.

Les articles du Foot à 7

1-Joueurs 2-Terrain 3-Jeu 4-Fautes 5-Auto arbitrage 6-Durée 7-Esprit

Article 1 – Joueurs

Tout joueur doit être en possession d'une licence FSGT en cours de validité. La partie sera jouée par deux équipes de 7 joueurs dont un sera gardien de but (11 joueurs maximums par équipe). Les changements de joueurs sont illimités et peuvent s'effectuer à tout moment de la partie, les joueurs sortiront par le milieu du terrain.

Le Minimum de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est de 5. Une équipe en présentant moins est déclarée forfait.

Un des joueurs de l'équipe sera capitaine et représentera son équipe. Il peut porter comme signe distinctif un brassard.

Equipement des joueurs

Chaque joueur d'une même équipe porte le même équipement (les chasubles sont autorisés) à l'exception du gardien de but qui porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes. Le port des objets dangereux (montres, bracelets...) est interdit. En fonction du terrain les joueurs portent les chaussures à crampons moulés (terrains en herbe et synthétiques), à crampons multiples (terrains stabilisés). Le port de protège tibia est obligatoire vis à vis des assurances.,

Article 2 – Terrain

Le terrain de jeu est rectangulaire avec les dimensions :

- Longueur (ligne de touche) : 50 à 75 m
- Largeur (ligne de but) : 40 à 55 m
- Dimension des buts : 6 m * 2.10 m
- Surface de réparation : 11 ou 13 m
- Coup de pied de réparation : 9 m

En pratique, on utilise le terrain de jeu 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.

Article 3 – Jeu

Les équipes se mettent d'accord sur l'engagement, le choix du terrain. Le ballon utilisé est de taille 5. Les lignes font partie du terrain et un ballon se trouvant sur une ligne est toujours en jeu. Le ballon ne sera plus en jeu quand il aura entièrement franchi les limites du terrain.

Engagement : les joueurs sont dans chaque camp respectif, l'équipe qui n'a pas l'engagement est à 6 m du ballon. Le ballon placé au centre du terrain, peut être donné en arrière (car en pratique il n'existe pas de tracé de ligne centrale) et est en jeu dès qu'il a bougé. Un but peut être marqué directement.

Touche : Lorsque le ballon sort du terrain par la ligne de touche, c'est l'équipe n'ayant pas touché le ballon en dernier qui effectue la touche. 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).

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, c'est une sortie de but. Pour la remise en jeu les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 11 m. 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).

Coup de pied de coin : Le jeu sera repris par coup de pied de coin lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de buts (en dehors des buts) après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe défendante. Pour l'exécution les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon. Le ballon est en jeu après avoir bougé.

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 m du ballon.

Coup de pied de réparation : Le coup de pied de réparation ou pénalty est accordé pour faute dans la surface de réparation. Le ballon sera placé à distance de 9 m de la ligne de but, en face des buts. Le joueur doit toucher le ballon en avant et ne pas le rejouer avant qu'il ait été touché par un autre joueur. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but entre les montants. Les autres joueurs se tiendront en dehors de la surface des 11 m.

But : Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l'air ou au sol) entre les montants et sous la barre transversale. L'équipe qui encaisse un but procède à un nouvel engagement. Le but du jeu est de marquer encore plus de but que l'adversaire.

Article 4 - Fautes

A – Fautes passibles d'un coup franc ou d'un penalty :

La passe en retrait au gardien de but devient réglementée.

Le gardien de but ne peut se saisir du ballon à la main sur toutes passes d'un partenaire quelle que soit la partie de son corps avec laquelle il a touché le ballon (pieds, tête, cuisse, poitrine, etc...) Dans ce cas, un coup franc direct sera tiré sur la ligne des 6 mètres au niveau de l'alignement de la faute.

- Jouer d'une manière dangereuse (pied haut)
- Charger loyalement, ballon non à distance de jeu
- Charger le gardien (Le hors jeu et la surface de but n'existant pas, dans le cas de contact dans la surface de réparation entre un joueur attaquant et le gardien de but adverse n'ayant pas le ballon il y a faute si l'action est intentionnelle)
- Donner ou essayer de donner un coup de pied
- Passer un croc en jambe
- Sauter sur un adversaire
- Charger un adversaire par derrière
- Charger violemment ou dangereusement un adversaire
- Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- Tenir un adversaire (même par le maillot)
- Pousser un adversaire
- Toucher le ballon volontairement avec la main ou le bras ou involontairement avec le bras décollé du corps (à l'exception du gardien dans sa propre surface de réparation des 11 m)
- Effectuer un tacle :

Il faut préciser que l'interdiction du tacle (action de se jeter les pieds en avant) est destinée à lutter contre le jeu violent, notamment sur les terrains en herbe où il peut être tentant de se jeter facilement contre l'adversaire. Néanmoins il faut considérer les cas suivants :

- Le ballon file dans le but vide, un joueur se jette sur la ligne et empêche le ballon de sortir alors que personne ne se trouve à proximité. Il n'y a, d'évidence, pas de faute.
- Le ballon file devant le but, un joueur attaquant se trouve seul, il tacle le ballon et marque. Le but est d'évidence accordé.

- Enfreindre avec persistance les lois du jeu
- Désapprouver les décisions
- Se rendre coupable de conduite inconvenante

- Effectuer un tacle par derrière
- Faire une faute sur un joueur adverse en étant en position de dernier défenseur (non compris le gardien)
- Se rendre coupable de brutalité
- Conduite violente, grossière

Les équipes d'un même club jouant dans nos différents championnats (lundi et vendredi) doivent être clairement distinctes (une limite d'entre aide de deux joueurs maximum est acceptée). Les clubs ne respectant pas ce règlement se verront suspendre une équipe sans remboursement d'engagement.

Article 5 – Auto arbitrage

La partie 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.

LES RAISONS QUI FONT QUE CA MARCHE

Le contexte sportif

Le foot à 7 a cette particularité de réunir des gens qui viennent principalement jouer, et ils y arrivent, même s'ils veulent gagner les matchs. En particulier le niveau de tolérance des contacts (et donc l'appréciation des fautes) est défini par les joueurs, on ne fait pas ce que l'on ne veut pas subir.

Les règles

L'absence de hors jeu ; simple à appliquer, évite ainsi de nombreuses contestations.

L'absence de tacle : on évite ainsi les conflits, ce qui donne un jeu plus convivial.

Par ailleurs ces règles avantagent l'attaque, donc augmentent le nombre de buts. Après avoir pris un but, on peut en marquer un aussitôt.

Tirs au but :

Dans le cas où des tirs au but sont nécessaire pour départager les équipes, l'observateur fait exécuter la série pour une meilleure organisation.

Article 6 : Durée

La durée des matchs est fixée à 2 * 25 minutes.

Article 7 : Esprit

Les articles ci-dessus permettent à tous de jouer avec les mêmes règles ; leur application dépend avant tout de l'esprit des joueurs qui pratiquent le Foot à 7.