

**A toutes les Associations affiliées à la FSGT  
auprès du Comité Essonne Seine et Marne Sud.**

Chers Amis Sportifs,

Vous êtes affiliés à la FSGT et vos adhérents y pratiquent différentes activités, de découverte, de loisirs et / ou de compétitions....



✚ C'est là un engagement de votre part à faire vivre ensemble des hommes et des femmes de tous âges qui partagent le plaisir d'un engagement quotidien fait certes de sport mais aussi d'amitié, de fraternité, de fair-play et de solidarité.

✚ C'est à partir de cette vision du sport qu'aujourd'hui nous vous sollicitons quelle que soit votre pratique sportive pour - en ce printemps 2017 - faire connaître, faire découvrir et réussir 2 initiatives visant le développement du "foot à 7 auto-arbitré de la FSGT" en tant que "discipline sportive à part entière" ouverte aux hommes et femmes qui pourront la découvrir pendant 4 mois à la faveur d'un championnat de printemps (mars-juin 2017) et d'un rassemblement important le jeudi de l'Ascension le 25 mai 2017 à VIGNEUX SUR SEINE.

✚ Le football à 7 auto arbitré de la FSGT concerne déjà des dizaines d'équipes sur notre territoire Sud Francilien (Essonne Seine et Marne Sud) et la démarche que nous engageons aujourd'hui vise à faire connaître ce sport dont les règlements ont été validés comme des moments de compétitions amicales portées par les valeurs du fair-play...

C'est dire que les équipes déjà engagées pourront en constituer une autre et que toutes personnes intéressées par ces projets (championnat de printemps et tournoi de l'Ascension) pourront rassembler leurs amis pour bâtir une nouvelle équipe... et il n'y a pas que les footballeurs déjà pratiquants qui pourront tenter cette aventure !

**Vous pouvez tous et toutes répondre à notre invitation !!!**

N'hésitez pas à nous interpeller, à nous solliciter...  
Nous restons disponibles et à votre écoute.  
Au siège du comité Essonne FSGT  
95 rue Emile Zola - Bât. C - 91100 CORBEIL ESSONNES  
Par téléphone au 01.64.96.57.87 ou par Email à [fsgt91@orange.fr](mailto:fsgt91@orange.fr).

**... Vous recevrez toujours le meilleur accueil... et une écoute TRES ATTENTIVE.**

A très bientôt, Très cordialement à vous.

Pour le Comité FSGT Essonne Seine et Marne Sud,  
Diana CALIF Secrétaire générale  
Karole BRUREAU Agent de développement

# FOOT à 7 AUTO-ARBITRE F.S.G.T. CHAMPIONNAT DE PRINPTEMPS 2017

**Avec la F.S.G.T...  
Découvrir ...  
Redécouvrir ...**

**Le plaisir du Foot à 7 Auto-arbitré FSGT**



Période

Mars / Avril / Mai / Juin 2017

**RENSEIGNEMENTS - INSCRIPTIONS**



Comité ESSONNE de la F.S.G.T.

95 rue Emile Zola – Bâtiment C - 91100 CORBEIL ESSONNES



: 01. 64.96.57.87 –



: 01.60.88.26.62



: fsgt91@orange.fr – Site internet : [www.91.fsgt.org](http://www.91.fsgt.org)

- ✓ A toutes les nouvelles équipes
- ✓ Aux équipes qui sont engagées en 2016/2017
- ✓ A toutes les équipes de foot à 11 inscrit ou pas pour la saison 2016/2017

## Avec la FSGT... Découvrir... Redécouvrir... Le plaisir du Foot à 7 Auto-arbitré de la FSGT.

### Des propositions pour le printemps 2017 (période Mars / Avril / Mai / Juin 2017 :

- ✚ Un championnat de printemps
- ✚ Le tournoi de l'Ascension jeudi 25 mai 2017 à VIGNEUX SUR SEINE.

### Des propositions concrètes pour Tous :

- ✚ Le foot à 7 auto arbitré est une discipline sportive à part entière
- ✚ Ses règlements favorisent la participation du plus grand nombre
- ✚ Les joueurs deviennent acteurs de leur compétition
- ✚ La suppression du hors jeu et du tacle sont des dispositions favorisant le fair-play et la lutte contre la violence

### L'offre sportive FSGT du printemps 2017 s'adresse :

#### **1) Aux équipes déjà constituées qui peuvent engager une seconde équipe.**

- Il n'y aura pas de droit d'engagement pour le championnat de printemps.
- Les joueurs devront tous être licenciés et assurés (*feuille d'engagement joint*).

#### **2) A toutes les équipes nouvelles**

- Elles seront dispensées du droit d'engagement et seront affiliées -sous leur identité propre - par l'intermédiaire du "CLUB DU COMITE".
- Les joueurs devront tous être licenciés et assurés (*feuille d'engagement joint*).

Toutes ces nouvelles équipes participeront au championnat du printemps 2017 et pourront jouer leur rencontre le soir en semaine à 20h00 sur des terrains munis ou non d'éclairage. (décalage horaire le 25 mars 2017).

**Début compétition du 27 au 31 mars 2017.**

**Engagement reçus jusqu'au 15 mars 2017**

**Toutes les nouvelles équipes pourront participer  
GRATUITEMENT au tournoi de l'ascension du  
25 Mai 2017 à VIGNEUX SUR SEINE**

# LES REGLES DE JEU DU FOOT A 7

## EXTRAITS DU REGLEMENT



### Règle 1 - Le terrain de jeu

Le terrain de jeu sera rectangulaire et aura les dimensions :

- Longueur 50 à 75 m
- Largeur 40 à 55 m
- Dimensions des buts 6 m x 2,10 m
- Surface de réparation 11 m
- Penalty 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.

### Règle 2 - Le ballon

Le ballon utilisé est celui prévu par le règlement foot à 11.

### Règle 3 - Nombre de joueurs

La partie sera jouée par deux équipes de 7 joueurs dont un sera gardien de but, plus 4 remplaçants. Les changements de joueurs sont illimités et peuvent s'effectuer à tout moment de la partie, le joueur sortant croisant le joueur entrant sur une ligne 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.

### Règle 4 - Equipement des joueurs

Chaque joueur d'une même équipe porte le même équipement 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 etc.) est interdit.

En fonction du terrain les joueurs portent des chaussures à crampons multiples (terrain en herbe, terrains stabilisés), l'usage de chaussures de foot traditionnelles à crampons métalliques est strictement interdit sur les terrains synthétique. Les chaussures de basket et de tennis sont tolérées. Le port de protège-tibia est vivement conseillé.

### Règle 5 - Auto- arbitrage

La partie se déroule en auto-arbitrage.

#### **L'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.

### **LES RAISONS QUI FONT QUE CA MARCHE**

- Le Foot à 7 a cette particularité de réunir des gens qui viennent principalement **jouer**, et prendre plaisir
- **L'absence de hors-jeu** : simple à appliquer, évite ainsi de nombreuses contestations.
- **Les "Tacles sont interdits"**

Par ailleurs cette règle avantage l'attaque, donc augmente le nombre de buts, et on conteste moins, on triche moins lorsqu'un écart est de trois buts que lorsqu'il est de un.

### **Règle 6**

On n'utilise pas de juges de touche

### **Règle 7 – Durée de la partie**

La durée de la partie est définie par l'organisateur en fonction des impératifs horaires 2X25 mn. On ne fait pas jouer d'arrêt de jeu.

### **Règlement 8 - Coup D'envoi**

Les deux équipes (capitaines) procèdent au choix du coup d'envoi ou du camp

Les joueurs sont dans chaque camp respectif, l'équipe qui n'a pas le coup d'envoi 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 est touché. Un but peut être marqué directement.

### **Règle 9 - Ballon en jeu et hors du jeu**

Le ballon ne sera plus en jeu quand il aura ENTIEREMENT franchi les limites du terrain.

Il faut insister sur le fait que les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent. En conséquence, un ballon se trouvant sur la ligne de but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

### **Règle 10 - But marqué**

Un but est valablement marqué quand le ballon aura ENTIEREMENT franchi la ligne de but (en l'air ou au sol) entre les montants et sous la barre transversale.

### **Les points obtenus sont répartis comme tels :**

- **Victoire → 3 points**
- **Match nul → 2 points**
- **Défaite → 1 point**
- **Match forfait → 0 point**

**Il n'y a pas de montée, ni de descente**

### **Règle 11**

Le "hors-jeu" n'existe pas.

### **Règle 12 - Fautes et incorrections**

La passe au gardien est autorisée, le hors-jeu n'existant pas, le but est de simplifier la règle.

Le gardien peut manier le ballon dans toute sa surface de réparation, y compris jusqu'aux lignes de touches.

Les fautes sanctionnées d'une façon identique au foot à 11 traditionnel par un coup franc direct.

### **Les fautes suivantes sont également passibles d'un coup franc direct**

- Tirer le maillot d'un joueur
- Faire une main volontaire
- Effectuer un tacle

**But** : donner un moyen supplémentaire permettant de sanctionner provisoirement et durant un temps limité l'attitude d'un joueur se situant hors comportement normal.

**Processus** : les équipes ayant décidé une sortie temporaire, le signifient au joueur verbalement. La durée de la sortie temporaire est de trois minutes. L'équipe pénalisée jouera à 6 pendant ce laps de temps.

Un joueur sanctionné une première fois ne peut l'être une seconde fois dans le même match. C'est l'exclusion qui est appliqué pour une nouvelle infraction.

Fautes passibles d'un coup franc indirect ou d'une exclusion :

- Effectuer un tacle par derrière
- Se rendre coupable de brutalité
- Conduite violente, grossière

Nota : Toute faute commise ne peut être suivie d'un coup-franc que si le ballon est en jeu au moment de l'infraction (règle IX).

**Règle 13 - Coup-Franc**

Dans le football à 7, tous les coups francs sont directs, un but peut être marqué directement. Les joueurs adverses devront se tenir à 6 m du ballon.

Nota : on peut tirer un coup franc indirect dans la surface de réparation (par exemple on ne donne pas un penalty pour un pied haut dans la surface), toutefois la surface de buts n'existant pas, une faute ayant été commise près de la ligne de but, le coup franc sera tiré 6 mètres en arrière de la ligne de but.

**Règle 14 - Coup de Pied de Réparation**

Le coup de pied de réparation ou penalty est accordé pour faute dans la surface de réparation (surface des 11 m fautes décrites règle 12).

Le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, en face des buts. Le joueur doit jouer le ballon en avant et ne peut 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 mètres.

**Règle 15 – Rentrée de 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 mètres 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).

**Règle 16 - Sortie de but**

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 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 mètres.

Le joueur de l'équipe qui exécute la remise en jeu peut placer le ballon dans une partie quelconque de la surface (coup de pied de but), le ballon est en jeu dès qu'il a été touché.

Le gardien peut effectuer cette remise en jeu à la main (jeu rapide) ou par 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).

**Règle 17 - 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 défendant.

Pour l'exécution les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura été touché.

**Les rencontres sont auto-arbitrées, il appartient donc à chacun, capitaines comme joueurs de veiller au bon déroulement du Challenge.**

