



# CODE du FOOT A7

Codifier pour jouer avec les mêmes règles.

La rencontre

Avant

1 Joueurs

2 Terrain

3 Temps

Match

4 Jeu

5 Faute

6 Autoarbitrage

Après

7 Esprit

## 1 JOUEURS

**1.1 Qui ?** Joueurs avec licence omnisport annuelle. Chaque équipe remet ses licences à l'équipe adverse. L'oubli des licences impose à tous les joueurs de pouvoir justifier de leur identité, les références sont notées sur la feuille de match. La validité sera vérifiée au comité.

Il n'existe pas de licence en attente ou déposée.

**1.2 Combien.** Sur le terrain 7 joueurs dont un gardien. Jusqu'à 13 joueurs inscrits sur la feuille de match. Les changements tournants sont illimités, à tout moment sans arrêt de jeu.

Moins de 5 joueurs, le forfait est déclaré.

A fin décembre chaque équipe doit avoir fait 10 licences minimum. Les clubs à équipes multiples doivent alors fournir une liste nominative par équipe.

A partir de janvier, deux joueurs par match peuvent glisser d'une liste à l'autre. Les nouveaux licenciés s'ajoutent dans une liste.

**1.3 Comment.** Maillots de couleur identique (jeu de chasuble autorisé). Le gardien de but porte une couleur différente des deux équipes. L'équipe prévoit deux ballons<sup>1</sup> de taille 5.

Le port d'objets dangereux (montres, bracelets, etc.), de chaussures à crampons vissés est interdit.

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

## 2 TERRAIN

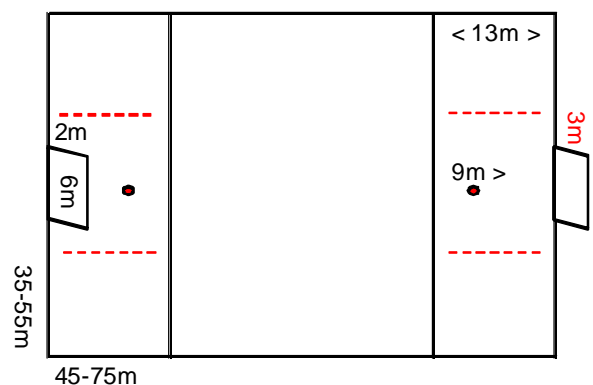
**2.1 Dimensions.** Dans le cas général on partage un terrain de football traditionnel. Les buts amovibles sont obligatoirement fixés. Si le ballon ne franchit pas entièrement une ligne de touche ou de but, il est dans le terrain.

**2.2 Surface.** Du gardien, jusqu'aux lignes de touches (le tracé terrain est parfois en pointillé, voire deux traits aux extrémités).

Surface de pénalty, face au but, y compris 3m de chaque côté (jamais tracée sur le terrain, illustration ci-contre en pointillés).

**2.3 Zones.** Dans le cas de partage d'un terrain traditionnel, une zone neutre est délimitée entre les deux terrains.

Les remplaçants se tiennent le long de la ligne de touche opposée à la zone neutre (personne derrière la ligne de but). Un joueur peut sortir par n'importe quel endroit du terrain.



## 3 TEMPS

**3.1 Durée.** Une seule période de 50 minutes, voire plus si la possibilité existe et que les équipes se mettent d'accord avant le match. Ne pas diviser le match en deux périodes limite la perte de temps de jeu effectif.

On ne joue pas de temps de compensation pour arrêt de jeu. Si le ballon est momentanément hors de portée les équipes ont possibilité d'en mettre un autre en jeu.

**3.2 Début et fin.** Les équipes se mettent d'accord avant le match pour prendre le temps.

Pour la fin de match on annonce « dernière action » (excepté extinction de l'éclairage). Le match se termine dès que le ballon sort du terrain (sur une faute le ballon ne franchit pas de ligne donc on joue le coup-franc).

En Coupe, prévoir l'éventuelle séance des tirs au but.

**3.3 Retard.** Il n'y a pas de tolérance horaire. On ne peut arriver sur le terrain, même déjà en tenue, juste à l'heure du coup d'envoi (échauffement, vérification des licences à faire avant le match).

Le forfait peut être appliqué à l'équipe qui n'a pas 5 joueurs sur le terrain à l'heure prévue de début de match. Si les équipes s'accordent pour commencer avec retard, le coup d'envoi du match suivant ne peut jamais être décalé.

<sup>1</sup> Gonflé à 0,8 bar environ : lâché d'une hauteur de 2m, le rebond sur bitume est de 1,40 m +/- 0,2 m.

## **4 JEU**

---

### **4.1 Mise en jeu.**

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

Touche : se joue au pied, ballon arrêté à proximité de l'endroit de la sortie.

Sur engagement, touche, corner ou coup-franc : adversaire à 6m du ballon (immobile) que l'exécutant ne peut retoucher avant un autre joueur.

Sur engagement ou touche : un but ne peut être marqué directement. Si c'est le cas, on joue une sortie de but.

### **4.2 Gardien.**

1. Dans sa surface jusqu'aux lignes de touche, peut saisir le ballon à la main et doit le jouer rapidement.
2. Il ne peut lâcher le ballon puis le reprendre à la main.
3. Sur une passe (tous types de passes) il joue au pied ; il ne peut toucher le ballon de la main.
4. Il joue la sortie de but 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, mais si le gardien le pose à terre il ne peut le retoucher à nouveau, même au pied.

**4.3 Marque.** Un but est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la limite du but, suivi par un nouvel engagement. Le but du jeu est de marquer ENCORE plus de buts que l'opposant.

En cas de match nul lors d'un match de Coupe : tirs au but. Les équipes choisissent 7 tireurs parmi l'ensemble des joueurs. La première série est de 3 joueurs. En cas d'égalité, un tir supplémentaire est à 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. En cas d'égalité après les 7 tireurs, les mêmes effectuent les tirs sans ordre précis.

## **5 FAUTE**

---

Un match peut très bien se dérouler sans faute.

**5.1 Premier niveau :** coup franc direct à l'endroit de la faute (le tireur peut choisir la passe vers un équipier) pour,

- a. Jeu dangereux, tel un pied haut.
- b. Obstruction, y compris se mettre volontairement devant le gardien adverse, même sur coup de pied arrêté.
- c. Charger un joueur, ballon non à distance de jeu ou charge sur le gardien.
- d. Le gardien touche le ballon de la main sur une passe. Si l'action est se déroule près de la ligne de but, le coup-franc recule et se joue à 6m de cette ligne de but.
- e. Le gardien garde le ballon à la main ou le retouche de la main (ou du pied sur sortie de but) après l'avoir mis à terre.

**5.2 Second niveau :** coup franc direct (idem ci-dessus) sauf dans la surface face au but (jusqu'à 3 mètres de chaque côté du but), remplacé par un pénalty : le gardien reste sur sa ligne, le ballon placé sur le point (9m) le tireur s'annonce, les autres joueurs sont en dehors de la surface.

- a. Toucher le ballon de la main, du bras, sauf si collé au corps, protection du visage, on tire de près sur le joueur.
- b. Coup de pied, croche-pied.
- c. Tenir (même par le maillot), pousser ou écarter avec la main l'adversaire<sup>2</sup>.
- d. Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière.
- e. Tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon), adversaire à distance de jeu. On joue debout. Le gardien de but est un joueur comme les autres, dès lors le tacle lui est interdit. Ce type d'interception n'est autorisé que lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (exemple : joueur seul sauvant une touche).

**5.3 Droit d'évocation.** Certaines fautes ou faits ne sont pas recevables par l'autoarbitrage et constituent un gros manquement : tacle, faute en position de dernier défenseur, récidives de fautes même si ces fautes sont signalées ou si l'avantage est joué.

L'équipe à devoir au droit d'évocation en litige. Il en est de même pour les incorrections.

---

<sup>2</sup> Le raffut, autorisé en rugby, parfois non sifflé en football à onze (notamment sur corner) n'est pas utilisable.

**6 AUTOARBITRAGE**

**6.1 Application.** Du grec « autos » qui signifie soi-même, l'autoarbitrage<sup>3</sup> n'est pas la solution mais le problème que doivent résoudre ensemble les joueurs.

	Cas général		Appréciation difficile ?		Vraiment pas d'accord ?
Sortie	Pas sujet à discussion > celui à qui revient le ballon va le chercher		Beaucoup de joueurs sur l'action > je signale que j'ai touché le ballon en dernier		2 joueurs contrent le ballon en même temps. Le ballon a-t'il franchi la ligne ? > le ballon revient à l'équipe qui défend
Main	La main est évidente > accordée sans discussion		Le supposé fautif conteste ? Dans la surface ou pas ? > les joueurs à proximité régulent. Si besoin par compromis (ex : on peut décider de jouer un coup franc dans la surface)		> les équipes doivent parvenir à accord en 2 minutes maximum  > l'action peut être mise entre parenthèse
Contact	Un joueur demande faute, elle est évidente > accordée sans discussion				
Avantage	Aucune annonce, le jeu se poursuit. Pas de retour à la faute à perte de balle	Joueur annonce <i>main/faute</i> , l'opposant annonce <i>avantage</i>	Joueur annonce <i>faute</i> ; un partenaire continue l'action, annonce <i>avantage</i>		> sans accord, l'usage est de laisser le ballon à l'équipe qui défendait
	> l'avantage est jouable dans les deux cas		Annonce immédiate ? > avantage jouable	Joueurs défendant arrêtés ? > avantage non jouable	> convention très usitée : l'équipe obtenant le ballon le relance à l'adversaire

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

**6.2 Niveau de tolérance.** Il n'est pas le même pour toutes les équipes. L'âpreté d'éventuels contacts se régule en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir. Si besoin cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe. Notamment lorsqu'un joueur fait preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).

Les équipes peuvent mettre entre parenthèse une action en cas de désaccord (cf. tableau). Cette péripiétie 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.

L'équipe peut utiliser la sortie temporaire pour une attitude hors comportement normal. En pratique le joueur est remplacé. Elle peut être utilisée en même temps des deux équipes.

**6.3 Observateur.** Lors de finales de coupes, un ou plusieurs observateurs sont obligatoirement présents. Il peut effectuer le contrôle de licences. Il vérifie l'application de l'autoarbitrage. L'observateur n'est pas un décideur, mais il peut faire un rappel de règles (rappel à chaud).

La commission peut mandater un observateur sur n'importe quel match.



<sup>3</sup> Sans turet, comme autogestion ou autonomie.

**7 ESPRIT**

**7.1 Convention.** A la différence du sport avec juge ou arbitre il s'agit d'un concept où chaque acteur comprend que le jeu est l'enjeu. Jouer avec peu ou sans faute (et s'il y a faute, l'excuse est appréciée), en régulant par l'autoarbitrage dans l'esprit FOOT A7. La tromperie ou la simulation ne sont donc pas utilisables. Même si c'est bien fait.

**7.2 Etat d'esprit.**

L'ESPRIT du jeu	Cas général	Si récidive
<i>Manquement</i> au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulant pas reculer à distance de 6m, pertes de temps répétées)	Réguler et parvenir à accord	Droit d'évocation en litige
<i>Gros manquement</i> (ex : tacle, fautes à répétition, faute en position de dernier défenseur)	Sortie temporaire et/ou poser le litige	Quitter le terrain
<i>Incorrection</i> et comportement antisportif	Sortie temporaire et poser le litige	

Un match peut être interrompu si des conditions extérieures au match sont en désaccord avec l'esprit (hostilités vis-à-vis d'une équipe, d'un joueur). Une équipe quittant le terrain, si l'ambiance se dégrade, n'est pas automatiquement pénalisée.

Le match ne donne qu'un score. La rencontre n'est validée qu'avec à minima la réception de la feuille de match.

**7.3 Suivi.** Les équipes apprennent à se connaître durant la saison et garantissent l'esprit en assistant aux réunions mensuelles de la commission. Toutes les équipes sont invitées permanentes et peuvent participer. Les équipes en litige sont obligatoirement représentées par un joueur de l'équipe ou par un correspondant.

Une équipe ne cadrant pas avec le concept (violence individuelle ou collective, dégradation d'installation) devra changer d'activité.

Le FOOT A7 comme jeu de compétition réglé (en compétition) exige que le jeu surpasse l'enjeu. Il est particulièrement séduisant si l'esprit de toutes les rencontres contribue à l'intérêt de l'activité.

Statistiques d'un match de FOOT A7				
TEMPS	JEU	FAUTE	AUTOARBITRAGE	ESPRIT
≥ 50 mn	9 buts	< 5	0 litige	5/5