

REGLEMENT de foot à 7

IT CUP

Ce règlement est très largement inspiré de celui émanant de la « Commission Sportive Fédérale – Collectif Autres Foots » de la FSGT, avec leur aimable autorisation. Qu'ils soient ici remerciés pour leur collaboration.

Le foot à sept utilise les règles définies par les lois du jeu du football à onze. Les modifications apportées permettent de simplifier les règles et de privilégier l'attaque.

Loi I - Terrain

Les parties se joueront sur **des terrains stabilisé de foot à 7** sur synthétique avec 68m de long, 34m de large. Taille des buts: 6m de large et 2m10 de haut.

Il y aura aussi un terrain en herbe.

- Surface de réparation : 11 m
- Penalty : 7 m

Loi II - Ballon

Le ballon de la partie est fourni par les organisateurs.

Loi III - Nombre de joueurs

La partie est jouée par deux équipes de 7 joueurs avec un nombre maximal de 5 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 est « capitaine » et représente son équipe. Il peut porter un brassard comme signe distinctif.

Loi IV - 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.

Seules les chaussures à crampons moulés, à crampons multiples (stabilisés), les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Le port de protégés-tibia est vivement conseillé vis à vis des assurances.

Loi V - Auto-arbitrage

La partie sera arbitré par des arbitres officiels. Ces décisions seront sans appel.

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, et on conteste moins, on triche moins lorsqu'un écart est de trois buts que lorsqu'il est de un.

On n'utilise pas de juge de touche.

Loi VI - Durée de la partie

Eliminatoires : **10 ou 12 mn**

Huitièmes de finale : **12 mn**

Quarts de finale, demi-finales & finales : **15 mn**

Le temps indiqué est le temps maximum de jeu possible. Il s'agit en fait du battement entre 2 matchs (cf. § Organisation). Généralement, le temps effectif de jeu est diminué d'1 minute.

On ne fait pas jouer d'arrêt de jeu (les équipes ont la possibilité de remettre en jeu un autre ballon si le ballon du match est momentanément hors de portée).

Loi VII - Coup d'envoi

Les capitaines des 2 équipes procèdent au choix du coup d'envoi ou du camp (tirage au sort possible). 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 la circonférence parcourue. Un but peut être marqué directement.

Loi VIII - Ballon en jeu et hors du jeu

Le ballon n'est plus en jeu quand il franchit entièrement les limites du terrain. Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent (loi I), en conséquence un ballon se trouvant sur la ligne de but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

Loi IX - But marqué

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

Loi X – Hors-jeu

Le hors-jeu n'existe pas dans le sept.

Loi XI - 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 touche.

Les fautes sanctionnées par un coup-franc direct (loi XII) sont les mêmes qu'au foot à 11 traditionnel. Les fautes suivantes sont également passibles d'un coup-franc direct :

- Effectuer un tacle
- Tirer le maillot d'un joueur

Sortie temporaire

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 :

- L'arbitre le signifie au joueur verbalement
- La durée de la sortie temporaire est de trois minutes.
- Un joueur sanctionné une première fois ne peut l'être une seconde fois au cours du tournoi. C'est l'exclusion qui est appliquée en cas de nouvelle infraction.

Fautes passibles d'un coup-franc direct et d'une exclusion

- Effectuer un tacle par derrière
- Faire une faute sur un joueur adverse en étant en position de dernier défenseur
- 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 (loi VIII).

Loi XII - Coup-franc

Tous les coups-francs sont directs, et un but peut être marqué directement sur tout coup-franc contre l'équipe adverse.

Les joueurs adverses doivent se tenir à 6 m du ballon.

Nota : On peut tirer un coup franc direct dans la surface de réparation (par exemple on ne donne pas un penalty pour un pied haut dans la surface).

Loi XIII - 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 loi XI).

Le ballon est placé à une distance de 7 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 tiennent en dehors de la surface des 11 m.

Loi XIV - 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 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).

Loi XV - 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 qui attaque, 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, le ballon est en jeu circonférence parcourue.

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

Dans tous les cas le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.

Un but marqué directement est valable.

Loi XVI - 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 but (en dehors des buts) après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend.

Pour l'exécution les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6 m du ballon. Le ballon sera en jeu circonférence parcourue.

Loi XVII – Arbitrage

Pour permettre aux matchs de se dérouler dans un esprit serein, chaque match sera arbitré par un arbitre officiel qui aura toute autorité sur la rencontre.

Loi XVIII – Poules

Le classement des poules est réalisé en respectant les critères suivants et dans l'ordre :

- Nombre de points (3 points match gagné, 2 points match nul, 1 point match perdu, 0 forfait ou pénalité)
- Différence de buts générale
- Nombre de buts marqués
- Différence de buts particulière

Forfait : une équipe déclarée forfait sur un match marque 0 point et 0 but. Son adversaire marque 3 points et 0 but (pour ne pas fausser le classement).

Une équipe déclarée forfait 2 fois au cours de la journée est éliminée définitivement et tous ses matchs sont neutralisés.

En cas de forfait des 2 équipes d'un même match (équipes non présentes 1 minute après le signal), les 2 équipes marquent 0 point et 0 but.

Loi XIX – Éliminatoires

A partir des huitièmes de finale, en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, l'arbitre fait procéder à une série de tirs aux buts .

Tout d'abord une série de 3 tirs aux buts.

En cas d'égalité, c'est la mort subite. Un joueur de chaque équipe tire. Si l'un rate et que l'autre marque c'est fini, sinon on continue.

Forfait : une équipe déclarée forfait sur un match est éliminée et son adversaire est qualifié.