



COMMISSION FÉDÉRALE DE L'ACTIVITÉ

# FOOTBALL A7

---

LE CODE DU FOOT A7

**FÉDÉRATION SPORTIVE & GYMNIQUE DU TRAVAIL**

14 rue Scandicci - 93508 Pantin cedex



@FSGTOfficiel

[www.sportetpleinair.fr](http://www.sportetpleinair.fr) / [www.fsgt.org](http://www.fsgt.org)

**SECRÉTARIAT CFA**

01 49 42 23 64

(Fax : 01 49 42 23 60)

[mail@fsgt.org](mailto:mail@fsgt.org)

Les comités FSGT se rencontrent au National de « Football Autoarbitré à 7<sup>1</sup> » depuis 1988. Le code reprend les pratiques majoritaires, excepté quelques ajustements (format horaire, mesure rapide de l'état d'esprit).

*Codifier pour jouer avec les mêmes règles.*

## 1. JOUEURS

1.1 **Qui.** L'équipe est au moins dans sa seconde saison de Foot A7 dans un comité FSGT avec à minima 12 licences omnisports annuelles enregistrées au plus tard le 28 février, non compris carte saisonnière (ou 4 mois), carte initiative populaire (cartes accueil et découverte)<sup>2</sup>. Chaque licence est présentée avant le premier match, accompagnée d'une pièce d'identité avec photo obligatoire (y compris carte étudiant, carte vitale).

1.2 **Combien.** Moins de 9 ou un joueur non qualifié constaté lors des contrôles, l'équipe est déclassée.

Sur le terrain 7 joueurs dont un gardien. Moins de 5 joueurs, le forfait est déclaré.

Les changements tournants sont illimités, à tout moment sans arrêt de jeu.

1.3 **Comment.** Maillots de couleur identique (de couleurs différentes pour le gardien) et numérotés, sinon l'équipe peut être déclassée. L'équipe prévoit deux ballons de taille 5<sup>3</sup> et un second jeu de maillots (jeu de chasuble autorisé).

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.

Une équipe avec un critère manquant peut participer mais au besoin, elle sera déclassée en première phase de poule afin de ne pas prendre la place d'une équipe respectant les critères.

## 2. TERRAIN

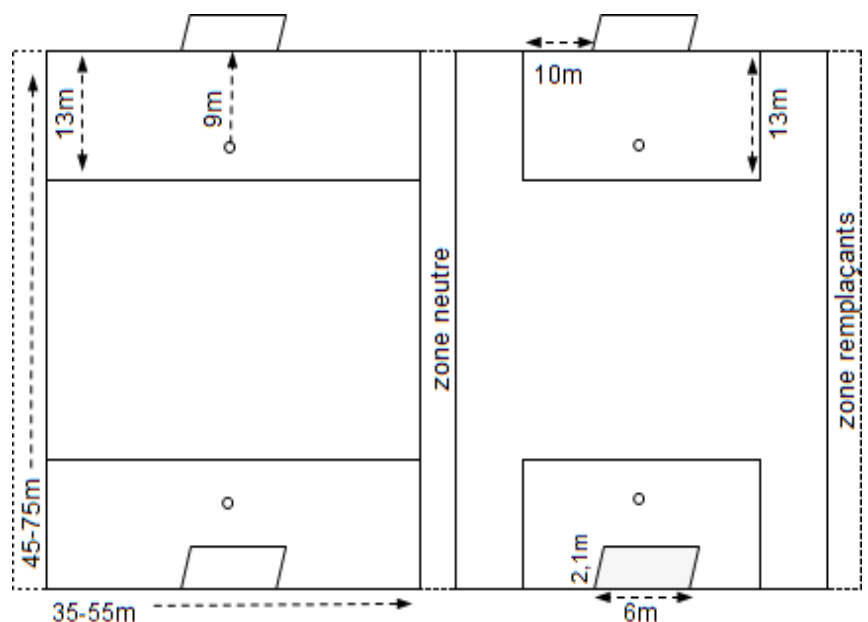
2.1 **Dimensions.** Dans le cas général on partage un terrain de football à 11.

Les buts sont amovibles et fixés.

2.2 **Surface.** Deux types de tracés :

- ligne joignant les lignes de touches (parfois en pointillé)
- rectangle 13x26m, (depuis 2014).

2.3 **Zones.** Dans le cas de partage du terrain une zone neutre est délimitée. Observateurs ou remplaçants peuvent s'y tenir (personne derrière la ligne de but). Un joueur peut sortir à n'importe quel endroit du terrain.



<sup>1</sup> Le nom usuel est FOOT A7 (ou foot à 7). L'abréviation FA7 est courante à l'écrit (cf. revue Sport & Plein Air).

<sup>2</sup> Commun à toutes les activités FSGT (cf. Charte Fédérale).

<sup>3</sup> Gonflé à 0,8 bar environ : lâché d'une hauteur de 2m le rebond, sur bitume ou sol dur, est de 1,40 m +/- 0,2 m  
CFA FOOT\_Le CODE du FOOT A7 11.04.2024

## 4. JEU

4.1 **Mises en jeu.** Engagement : ballon au centre du terrain peut être donné dans toutes les directions.

- Touche : se joue au pied, ballon arrêté à proximité de l'endroit de la sortie.
- Sur engagement ou touche : un but ne peut être marqué directement. Si c'est le cas, sortie de but.
- Sur engagement, touche, corner ou coup franc : adversaire à 6m du ballon, immobile, que l'exécutant ne peut retoucher avant un autre joueur.

4.2 **Gardien.** Peut saisir le ballon à la main dans sa surface et doit le jouer rapidement. Il peut le poser à terre, jouer au pied mais il ne peut plus le reprendre à la main.

- Il ne peut toucher le ballon de la main sur passe d'un coéquipier (tous types de passes).
- Sortie de but : relance à la main, joueurs adverses hors de la surface. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu. S'il le pose à terre il ne peut le retoucher avant un autre joueur.

4.3 **Marque.** Un but est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la limite du but d'une équipe qui engagera ensuite. Le but du jeu est de marquer encore plus de buts que l'opposant.

En cas de match nul, y compris lors des matches de poule : 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.

Match gagné.....	4 points	A égalité de points :
Nul gagné aux tirs au but	3	différence de but particulière
Nul perdu aux tirs au but	2	différence générale
Perdu.....	1	Meilleure attaque
Forfait/perdu par pénalité	0 - 0 score 0 - 5	Cas d'une égalité à 3 : différence de buts
Pénalité aux 2 équipes	0 – 0 score 0 - 0	dans les rencontres directes

## 5. FAUTE

*Un match peut très bien se jouer sans faute.*

5.1 **Premier niveau.** Coup-franc direct à l'endroit de la faute

[dans la surface d'attaque près du but, le ballon est reculé à 6m de la ligne de but] pour :

- Jeu dangereux, tel un pied haut
- Charger un joueur, ballon non à distance de jeu ou charge sur le gardien
- Obstruction, y compris rester délibérément devant le gardien adverse, même sur coup de pied arrêté
- Le gardien touche le ballon de la main sur une passe (tous types de passes) ou garde ou reprend à nouveau le ballon à la main ou le retouche en sortie de but.

5.2 **Second niveau.** Coup-franc direct [surface adverse, le ballon est reculé, à la perpendiculaire, depuis l'endroit de la faute sur la ligne des 13m. Le gardien est sur sa ligne, le tireur s'annonce, tous les joueurs se positionnent derrière la ligne des 13m].

- Toucher le ballon de la main/du bras, sauf collé au corps, protection visage ou tir de près sur le joueur
- Coup de pied, croche-pied
- Tenir (même par le maillot), pousser ou écarter avec la main l'adversaire<sup>4</sup>
- Tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon). On joue debout. Cela reste autorisé lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (ex : sauver une touche)

Le gardien s'il n'utilise pas ses mains est joueur, donc l'interdiction du tacle s'applique

3. Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière

5.3 **Droit d'évocation.** Certaines fautes constituent des manquements et peuvent entraîner, après le match, un rappel à froid ou rappel à devoir du responsable d'équipe, d'un joueur, voire un traitement en litige. Ex : faute en position de dernier défenseur, répétition systématique de fautes, de tacles, même si les fautes sont données ou si l'adversaire joue l'avantage. Si les conditions du match se dégradent un match peut être interrompu par l'organisateur.

## 6. AUTOARBITRAGE

6.1 **Application.** Du grec « autos » qui signifie soi-même, en autoarbitrage<sup>5</sup> on signale sa faute. En pratique tout joueur peut demander faute et être entendu ; ne pas l'accorder demande régulation, au besoin par les joueurs à proximité. Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre. L'animateur/responsable/entraîneur dont le rôle dans l'autogestion est primordial, ne participe pas à l'autoarbitrage du match, sauf s'il joue... et se trouve près de l'action (idem pour un remplaçant).

	Cas général		Appréciation difficile		Désaccord
Sortie	Pas sujet à discussion >celui à qui revient le ballon court le chercher		Beaucoup de monde sur l'action ? >je signale que j'ai touché le ballon en dernier		Deux joueurs contrent le ballon en même temps ? >le ballon revient à l'équipe qui défendait
Main	La main est évidente >pas de discussion		Le supposé fautif conteste ? Dans la surface ou pas ? >les joueurs à proximité départagent. Si besoin par consensus (ex : jouer un coup franc dans la surface)		>les équipes doivent trouver un compromis (2 minutes maximum)  >l'action peut être mise entre parenthèse
Faute	Un joueur demande « faute », elle est évidente >pas de discussion		Le joueur demande «faute», un partenaire continue l'action et annonce «avantage»		>sans accord, le ballon revient à l'équipe qui défendait
Avantage	Pas d'annonce de faute, le jeu se poursuit. Pas de retour à la faute à la perte de balle	Le fautif annonce « faute » ou « main », l'opposant joue et annonce «avantage»	Annnonce immédiate ? >avantage jouable	Défenseurs arrêtés ? >avantage non jouable	>convention très usitée : l'équipe obtenant le ballon le relance à l'adversaire...
	>avantage joué dans les deux cas				
Accord immédiat dans 97 à 100% des cas			Accord ou consensus : entre 3 et 0% de cas		Consensus ou compromis : 0,5 à 0%

<sup>4</sup> Le raffut n'est autorisé qu'au rugby.

<sup>5</sup> Sans tiret, comme autogestion, autonomie, autodétermination, autogestionnaire, autodérision, etc.

6.2 **Niveau de tolérance.** Il n'est pas le même pour toutes les équipes. Ainsi pour les contacts, on ne fait 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. Ex : joueur faisant preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).

Une action peut être mise entre parenthèse (3ème colonne tableau). Cette péripétie peut ne plus avoir d'importance à la fin du match. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée en litige. Ex : un match de Coupe rapporté par un comité : le gardien pose le ballon à terre sur une sortie de but, un adversaire s'approche et marque. Le score était de 5-4, mais sera de 5-5 si ce but compte. Les équipes font une séance de tirs au but. Puis elles posent le litige. La commission tranche pour un but valable (voir en 4.2). L'équipe ayant remporté les tirs au but jouera donc le tour suivant.

Les incorrections ne font pas partie de l'autoarbitrage et sont traitées en litige.

6.3 **Observateur.** Il constate la bonne application de l'autoarbitrage comme cela se fait dans les comités, par exemple lors des finales de coupe ou lorsque des membres de commission sont sur les terrains.

Il n'est pas décideur mais il peut rappeler une règle (rappel à chaud) et il applique la notation :

- 3 : Pas de faute ou peu, ne réclame pas de faute imaginaire
- 2 : Trop de fautes et/ou contestations injustifiées
- 1 : Problème particulier (grossièreté, mauvaise foi...) et/ou beaucoup trop de fautes
- 0 : Problème global avec l'autoarbitrage, responsabilité entière du litige

Désaccord (3ème colonne tableau) : après environ 1 minute, l'observateur rappelle l'obligation d'un compromis. Après à nouveau 1mn le match reprend, sinon match perdu par pénalité aux 2 équipes.

## 7. ESPRIT

Donner faute, s'excuser, relever l'adversaire, ce fair-play, parfois artificiel, est insuffisant. L'esprit vise à faire exprès de ne pas commettre la faute. J'ajuste mon engagement dans les contacts. Les acteurs s'autorégulent et ont compris que l'enjeu est le jeu. Ils deviennent garants du déroulement loyal de la rencontre avant leur intérêt individuel. Chaque équipe accorde envie de gagner et respect de l'autre.

A la différence du sport avec juge ou arbitre, c'est un concept où tromperie et simulation, même bien faites, ne sont pas utilisables. Comme pour un code vestimentaire, tous les invités sont au courant.

7.1 **Avant l'épreuve.** Durant la saison les commissions/comités régulent l'activité, respect de l'adversaire et des règles, dignité dans la victoire comme dans la défaite. Ce suivi contribue à l'intérêt de l'activité. C'est un filtre permettant de valider l'état d'esprit (bon, très bon ou excellent) des équipes invitées.

7.2 **Pendant.** Le match ne donne qu'un score. L'état d'esprit mesuré par les observateurs valide la rencontre. Si une dérive est relevée, l'organisateur peut mettre en place le recadrage de l'équipe avec le responsable/animateur de l'équipe (rappel à froid).

L'esprit du jeu	Cas général ou appréciation difficile	
Manquement au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulant pas reculer à 6m, pertes de temps répétées)	Réguler et parvenir à accord	Si récidive poser le litige
Désaccord ? Mettre l'action entre parenthèse	Si pas d'incidence sur le résultat	Score validé
	Incidence sur le résultat	Poser le litige
Gros manquement, incorrection (ex : tacle, fautes à répétition, faute du dernier défenseur)	Sortie temporaire* et droit d'évocation	Si récidive poser le litige
L'ambiance se dégrade	Quitter le terrain**	Poser le litige

\*Une attitude hors comportement normal doit mener au changement tournant (vaut sortie temporaire), au besoin pour les deux équipes.

\*\*Une équipe quittant le terrain, si l'ambiance se dégrade, n'est pas automatiquement pénalisée.

7.3 **Après.** Après une rencontre si un litige est posé il est traité collectivement.

1. L'accueil est important. Se présenter. 2. Chaque équipe donne sa version puis échange.
3. Tour de table des représentants (les pairs). 4. Chaque équipe propose sa solution/sanction.
5. Vote des pairs si besoin.

A l'issue du rassemblement l'organisateur produit un bilan<sup>6</sup> pouvant conduire à appliquer l'encaissement de la caution et/ou non-réinvitation d'une équipe sur plusieurs saisons et/ou suppression d'invitation du comité d'appartenance, notamment dans les cas suivants :

Equipe inscrite et non remplacée / Matches forfaits (le nombre de matches est prévu dès le départ, il ne peut être fait état de blessures) / Equipe forfait le dimanche matin / Equipe absente lors de la remise de récompenses / Equipe ne cadrant pas avec l'état d'esprit, violence ou dégradation y compris dans le lieu de résidence lorsque les joueurs, dirigeants ou accompagnateurs sont reconnus responsables.

*Connaître les règles n'est pas important, les appliquer est essentiel. (Anonyme)*

<sup>6</sup> Photos et palmarès consultables sur le site [www.fsgt.org](http://www.fsgt.org)  
CFA FOOT\_Le CODE du FOOT A7 11.04.2024