



REGLES DU FOOT A SEPT

UFOLEP 34

Auto-arbitrage- pas de tacle-pas de hors jeu

L'esprit

L'utilisation d'un terrain réduit permet une plus grande participation de chacun. De plus, l'effectif limité à 7 entraîne un plus grand nombre de contacts avec le ballon que le jeu à 11; chacun pourra ainsi s'exprimer pleinement dans tous les domaines.

L'objectif étant de faire jouer le plus grand nombre, ce football à 7 vise bien évidemment à la pratique de masse et, comme il s'agit d'une activité de loisir, son esprit fait l'objet d'attentions particulières.

Les compétitions, par rapport au football à 11, sont différentes dans la forme et dans l'esprit. Elles se caractérisent essentiellement par le plaisir du jeu, de la pratique sportive et de l'esprit du jeu. Si le désir de victoire est présent, il ne doit pas faire oublier aux dirigeants, aux pratiquants et aux accompagnateurs qu'ils sont les garants du beau jeu et du bon comportement et qu'ils doivent être des exemples pour les participants.

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 la Loi 2 du règlement à 11, de taille 5 selon la norme.

Règle 3 - Nombre de joueurs

La partie sera jouée par deux équipes de 7 (sept) joueurs dont un sera gardien de but, plus 5 (cinq) remplaçants maximum. 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 6 (six). 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 d'objets dangereux (montres, bracelets, piercing, etc....) est interdit.

En fonction du terrain les joueurs portent des chaussures à crampons multiples (terrain en herbe ou stabilisé), les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

Le port de protège-tibias est obligatoire.

Règle 5 - Auto- arbitrage (pas d'arbitre de centre ni de juges de touche)

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 contexte sportif

Le football à sept a cette particularité de réunir des gens qui viennent principalement **jouer** et prendre du **plaisir**.

Règles

- **L'absence de hors-jeu** : simple à appliquer, évite ainsi de nombreuses contestations.
- **Tacles interdits**

Par ailleurs cette règle avantage l'attaque, donc augmente le nombre de buts et rend la partie plus spectaculaire et attrayante.

Règle 6 - Durée de la partie

La durée de la partie est de 2 x 30 minutes. En entente entre les deux équipes, cette durée peut être revue à la baisse ou à la hausse de + ou - 5 minutes selon les contraintes liées aux installations, les obligations de chacun, ...

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).

Règle 7 - Coup d'envoi

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

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.

Règle 8 - 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 (loi 1), en conséquence un ballon se trouvant sur la ligne de but ou la ligne de touche est toujours en jeu.

Règle 9 - 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.

Règle 10 -

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

Règle 11 - 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 : Si une faute est commise dans la surface de réparation 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 (six) mètres en arrière de la ligne de but.

Règle 12 – Le gardien de but :

La passe au gardien est autorisée.

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

Le gardien ne peut pas renvoyer le ballon au pied s'il s'en est saisi à la main auparavant, il peut jouer au pied s'il donne suite à une action de jeu défensive ou s'il intervient face à un attaquant. Si le gardien se rend coupable de cette faute, il est sanctionné par un coup franc direct de la ligne des 11m avec un mur qui se tient à 6m.

Règle 13 - Fautes et incorrections

Les fautes suivantes sont passibles d'un coup franc direct :

Tirer le maillot d'un joueur

Faire une main volontaire

Effectuer un tacle

Sortie Temporaire : (carton jaune)

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 cinq minutes. L'équipe pénalisée jouera à 6 pendant ce laps de temps. Un joueur se rendant coupable de récidive sera sanctionné d'un carton rouge et sera exclu définitivement de la partie.

Fautes passibles d'un coup franc direct et 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 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 13).

Le ballon sera placé à une distance de 9 mètres 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.

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 m du ballon.

Un but ne peut pas être marqué directement sur rentrée de touche (si tel est le cas, le gardien 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 11m.

Le gardien effectue cette remise en jeu à la main. Le ballon est remis en jeu dès lors qu'il a quitté les mains du gardien. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.

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 circonférence parcourue.

Un but peut être marqué directement.

Règle 18 – Classement :

Victoire : 4 points

Match nul : 2 points

Défaite : 1 points

Forfait : 0 points

3 forfaits : **Exclusion de l'équipe du championnat**

Règle 19 - 3^{ème} mi temps :

A l'issue de la partie, les équipes partageront une collation, ce qui leur permettra de débriefer sur la partie et de mieux se connaître.

Cette 3^{ème} mi temps n'est pas obligatoire mais fortement encouragée pour favoriser la convivialité et répondre positivement à la philosophie de l'UFOLEP « Tous les sports autrement ».

Règle 20 - Feuille de match

Les résultats doivent nous être communiqués au plus tard dans les 48 heures qui suivent la rencontre et les feuilles de matches doivent être envoyées à l'UFOLEP 34 dans la semaine qui suit la rencontre.

Règle 21 : Fair-play :

Noter une appréciation de l'équipe adverse au niveau du comportement. Emplacement prévu sur la feuille de match.