

F.D.S.I. — Fédération Dynamique Sportive Iséroise

RÈGLEMENT FOOT À 7

Préambule

Le foot à 7 auto -arbitré repose sur des valeurs essentielles qui vont au -delà de la simple compétition sportive. Il s'agit d'une pratique qui promeut le plaisir de jouer, la convivialité et le respect mutuel. En mettant l'accent sur l'auto -arbitrage, cette discipline invite chaque participant à devenir acteur de la création d'un climat de confiance et d'équité sur le terrain. Le sport est un formidable vecteur de bien -être physique et mental, mais également un moyen de renforcer les liens sociaux. Le foot à 7, avec ses dimensions adaptées et sa dynamique de jeu, favorise l'inclusion et la participation de tous, quel que soit le niveau de compétence. Il permet de cultiver un esprit d'équipe où l'entraide prime sur l'individualisme. Ce règlement est donc conçu non seulement pour garantir une pratique fluide et agréable du jeu, mais aussi pour encourager une ambiance chaleureuse et respectueuse. Chaque joueur est invité à adhérer pleinement aux principes de fair -play, de bienveillance et d'honnêteté qui sont le cœur de cette approche auto -arbitrée. En participant à une rencontre de foot à 7 auto -arbitré, vous contribuez à créer un espace où le sport devient une véritable fête, où chacun trouve sa place et où le plaisir de jouer ensemble l'emporte sur toute autre considération. À travers ce règlement, nous espérons vous offrir un cadre propice à la pratique d'un sport aussi ludique que épanouissant, tout en cultivant une convivialité qui saura enrichir votre expérience de jeu.

ARTICLE 1 : Les Licences

Tout joueur doit être adhérent à la fédération. L'adhésion d'un joueur est valide dès lors que les droits d'entrée (équivalent à la licence) du joueur sont réglés et que la licence est en état "Validée". Chaque licence doit être validée par le Comité. Les licences devront être présentées au début de chaque rencontre lors du remplissage de la feuille de match. A défaut de non -présentation et en cas de litiges, le club sera convoqué et pourrait être

sanctionné.

Chaque licence doit être validée par le Comité dans un délai maximal de 24 heures après la demande. L'équipe adverse est en droit de demander la vérification d'une ou plusieurs licences

avant le coup d'envoi. Si un joueur non licencié ou en attente de validation participe à un match,

le club concerné s'expose à des sanctions conformément au barème fédéral.

👉 **Ajout validé : Participation sans licence – suspension différée**

Tout joueur participant à une rencontre fédérale sans être titulaire d'une licence F.D.S.I. valide

au moment du match, et sans autorisation écrite préalable délivrée par la Fédération, encourt une **suspension automatique prononcée a posteriori** dès l'obtention ultérieure d'une licence F.D.S.I., **sans limite de temps**.

Cette suspension est applicable quelle que soit la date à laquelle la participation irrégulière est constatée (ex. : match joué en 2025, licence prise en 2028 → suspension applicable en 2028).

La **durée de la suspension** et d'éventuelles sanctions complémentaires sont fixées par la **Commission de discipline** conformément au barème fédéral.

👥 **ARTICLE 2 : Nombre de joueurs**

La partie sera jouée par deux équipes de 7 joueurs dont un sera le gardien de but. Le nombre de remplaçants est illimité.

Les changements de joueurs sont illimités et doivent se faire lors d'un arrêt de jeu. Le minimum

de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est de 5. Une équipe présentant moins est déclarée forfait.

👉 **Ajout validé : Règles de remplacement – entente préalable ou cadre fédéral**

Avant le coup d'envoi, les responsables d'équipes peuvent convenir d'un mode de remplacement

spécifique, à condition qu'il soit clairement établi et accepté par les deux parties.

À défaut d'accord explicite, les remplacements doivent obligatoirement être effectués :

- Lors d'un arrêt de jeu, et non « à la volée » ;
 - Uniquement lorsque l'équipe du joueur entrant est en possession du ballon.
Si le responsable de l'équipe en possession du ballon demande un changement, l'équipe adverse est également autorisée à effectuer un remplacement simultané.
Cette règle vise à préserver la fluidité et l'équité du jeu, et à éviter tout remplacement tactique destiné à interrompre une action de but ou ralentir le rythme du match.
-

ARTICLE 3 : Coup d'envoi

Les joueurs sont dans chaque camp respectif, l'équipe qui n'a pas le coup d'envoi est à 6 mètres du ballon. Le ballon est placé au centre du terrain et doit être donné en arrière. Il est considéré en jeu dès qu'il est touché par le joueur engageant. Dès que le ballon est considéré en jeu, la partie commence et les équipes peuvent ainsi jouer le ballon et pénétrer dans le camp adverse.

ARTICLE 4 : Durée de la rencontre

Les rencontres se déroulent en 2 périodes de 35 minutes effectives. La durée de la mi-temps doit être de 5 à 10 minutes. Lorsque ces 70 minutes de jeu sont atteintes, la partie s'arrêtera à la prochaine sortie de balle sans aucune prolongation de temps possible.

ARTICLE 5 : Attribution de points

Chaque résultat de match entraînera soit :

- Une attribution de points dans le cas où un classement est nécessaire
- Une qualification au tour suivant dans le cas où aucun classement n'est nécessaire

L'attribution des points est telle que :

Victoire : 3 points / Match nul : 1 point / Défaite : 0 point / Forfait : -1 point

Le score final entraîne également l'attribution de « Buts pour » et de « Buts contre », permettant ainsi le calcul de la « Différence de buts ».

ARTICLE 6 : Classement

Dans le cas où un classement entre plusieurs équipes est établi, il sera établi en prenant en considération les données suivantes et dans cet ordre strict :

- Plus grand nombre de points
 - Plus grande différence de buts
 - Plus grand nombre de buts pour
 - Plus grand nombre de victoires
-

ARTICLE 7 : But Marqué

Un but est considéré valable dès lors que le ballon aura entièrement franchi la ligne de but. En cas de litige, les équipes devront trouver un accord pendant le match et terminer la partie. Si aucun accord n'est trouvé, le match doit être arrêté et une réclamation doit être effectuée auprès de l'organisateur qui tranchera sur le résultat du match.

ARTICLE 8 : Hors -jeu

Il n'y a aucun hors -jeu.

ARTICLE 9 : Sortie et entrée de balle

Le ballon sera considéré sorti, dès lors qu'il aura totalement franchi une limite du terrain de jeu.

Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent, en conséquence, un ballon se trouvant sur

la ligne du but ou la ligne de touche est toujours considéré en jeu. Les touches sont effectuées à

deux mains, au-dessus de la tête. Le joueur est placé à proximité ou au contact de la ligne de touche à l'endroit de la sortie du ballon. Si une touche est considérée non conforme par l'équipe

adverse, l'équipe ayant commis la faute peut rejouer la touche. Si une nouvelle faute de réalisation est effectuée, la touche passe en possession de l'équipe adverse.

Dès qu'une sortie de balle est observée, la balle revient à l'équipe n'ayant pas fait sortir la balle.

La dernière équipe ayant touché le ballon avant cette sortie de terrain devient donc équipe défenseuse.

Lorsque le ballon est sorti du terrain de jeu par la ligne de but (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 doivent 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 à terre 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 ne peut pas effectuer cette remise en jeu à la main mais peut jouer lui-même un coup de pied de but. 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).

Le jeu est repris par coup de pied de coin lorsque le ballon est sorti du terrain par la ligne de but

après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe qui défend.

Ce sont les lignes blanches et non pas les lignes bleues qui font office de terrain de jeu.

ARTICLE 10 : Fautes et Incorrections

La passe au gardien n'est pas autorisée (sauf par une partie du corps supérieure au bassin hormis les bras et les mains) sinon il y a faute et c'est un pénalty. Le gardien peut manier le ballon à la main dans toute la surface de réparation et participer au jeu au pied sur tout le terrain. Si la surface de réparation n'est pas limitée en largeur, celle-ci va jusqu'aux lignes de touche, si non, elle s'arrête aux lignes latérales de la surface de réparation.

Ces fautes sont passibles d'un coup franc :

➤ Jeu dangereux (pied haut, excès d'engagement, etc.)

- Charge intentionnelle et déloyale sur un joueur
- Charge intentionnelle sur le gardien
- Coup (sans toucher le ballon)
- Croc de jambe
- Charge violente ou dangereuse sur un adversaire
- Coup ou tentative de coup
- Tirage de maillot
- Poussette sur un adversaire
- Toucher le ballon volontairement avec la main ou le bras ou involontairement avec le bras décollé du corps (à l'exception du gardien dans sa propre surface de réparation « 11 mètres »)

Ces fautes sont passibles d'un penalty :

Un tacle sera sanctionné automatiquement par un penalty quel que soit le lieu de la faute (sur tout le terrain).

Toute faute commise dans la surface de but des gardiens.

ARTICLE 11 : Coup franc

Tous les coups francs sont directs. Au départ de la course du tireur, le ballon doit être totalement arrêté, et les joueurs adverses doivent se tenir à 6 mètres du ballon. Aucun coup franc ne peut être tiré directement au but sans s'être assuré que le gardien était prêt au moment de la course d'élan.

ARTICLE 12 : Jeu au sol

Tout jeu au sol est interdit, excepté pour les gardiens de but. Le jeu sur un appui est autorisé genou au sol par exemple.

ARTICLE 13 : Fautes répétées

Tout joueur perturbant de manière agressive et/ou répétée le jeu, sera sanctionné, en fonction d'un barème établi par l'organisateur. L'équipe concernée sera convoquée en commission de discipline.

ARTICLE 14 : Commission de discipline

Le comité directeur et la commission foot ont tous pouvoir afin de convoquer une ou plusieurs personnes, en commission de discipline. Cette commission de discipline se déroule en 5 étapes clés :

- Signalement d'un incident
- Recherche d'informations, rassemblement (le cas échéant) des preuves
- Envoi des convocations aux intéressés
- Tenue de la commission de discipline devant un jury composé de la commission foot ou, à défaut, du comité directeur.
- Verdict rendu le jour même après une délibération à huis clos.
En cas de délibération vaine, le jury peut s'autoriser un délai de 24 heures, durant lesquelles des mesures conservatoires peuvent être prises (Par exemple : suspension en attente du verdict).

ARTICLE 15 : Coup de Pied de réparation (ou penalty)

Le Coup de pied de réparation ou penalty, est accordé par faute dans la surface de réparation ou tacle d'un joueur adverse à quelque endroit du terrain qu'il soit. Le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, en face des buts (sur le point de penalty). Le joueur doit jouer le ballon en avant et ne peut le rejouer avant qu'il y ait été touché par un autre joueur (gardien y compris). En cas d'arrêt complet durant la course, le penalty sera considéré nul et annulé. Un ralentissement n'est pas un arrêt. Il ne devra pas être rejoué. Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but. Les autres joueurs se tiennent en dehors de la surface des 11 mètres (surface de réparation).

ARTICLE 16 : Terrain de jeu

Le terrain de jeu est rectangulaire avec les dimensions :

Longueur : 50m à 75m

Largeur : 40 m à 55 m

Dimensions des buts : 6m x 2,10m

Surface de réparation : 11m

Point de penalty : 9m

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 sont obligatoirement fixés pendant la rencontre.

ARTICLE 17 : Le Ballon

Chaque équipe qui joue à domicile doit présenter un ballon. Le ballon doit être de taille 5. Le ballon de foot utilisé pour chaque rencontre se doit d'être sphérique et conçu dans une matière adéquate (cuir, polyuréthane, PVC...).

Si aucun ballon n'est présenté par l'équipe à domicile, il revient à l'équipe visiteuse le choix de maintenir la rencontre (s'ils ont un ballon) ou de repartir avec une victoire par forfait.

ARTICLE 18 : Equipement

Chaque joueur d'une même équipe porte les mêmes couleurs d'équipement à l'exception du gardien de but qui porte un maillot de couleur différente de celle des deux équipes. En cas de couleur similaire ou identique entre les deux équipes, c'est à l'équipe à domicile de prévoir et trouver une solution pour jouer dans une couleur différente.

Le port d'objets dangereux (montres, bracelets...) est interdit. L'utilisation de matériel médical (straps, attelle légère, ...) est autorisée. Le port d'équipement de protection est autorisé mais encadré. Tous les joueurs peuvent porter des protège -tibias, protège dents et coquille. Seul le gardien peut porter des genouillères. Les coudières sont strictement interdites.

ARTICLE 19 : Transmission des résultats

Le résultat des matchs doit être transmis via le site internet fédéral au plus vite. Le délai maximal étant avant le dimanche 20h00 de la semaine durant laquelle le match s'est joué. Passé ce délai, le match sera comptabilisé comme forfait pour les deux équipes. Chaque responsable d'équipe, victorieuse, perdante ou égalitaire se doit donc de s'assurer que le résultat a été transmis en temps et en heure.

ARTICLE 20 : Transmission de la feuille de match

La feuille de match est réalisée en version informatisée via le site internet fédéral. Elle devra être validée avant de jouer le match, la feuille de match faisant également rôle de vérification de licences. La transmission de la feuille de match incombe à chaque responsable d'équipe. En cas de non transmission, le responsable d'équipe n'ayant pas fait sa transmission aura une pénalité de points définie dans le barème des sanctions.

La feuille de match doit impérativement être transmise avant le coup d'envoi (Sanction prévue : -4pts)

ARTICLE 21 : Réception et déplacements

Toute équipe qui se déplace est tenue de disputer le match sur le terrain proposé par l'équipe recevant. Tout refus ou incapacité à jouer un match, sera sanctionné par un forfait entraînant -1 point sur le classement général.

ARTICLE 22 : Report de match

Tout report de match est soumis à validation de la commission foot. La demande devra donc être communiquée sans délai à la commission foot par mail et appuyée par des arguments solides. Dans le cas où le report du match serait accordé, la date de report sera imposée par l'équipe n'étant pas à l'origine de cette demande. Dans le cas où la demande de report est à l'initiative des deux équipes concernées, la date de report sera fixée et imposée par la commission foot. Aucun recours ne sera possible sauf cas de force majeure.

ARTICLE 23 : Cas de force majeure

La force majeure est un événement qui remplit l'ensemble des 3 caractéristiques suivantes :

- Ne peut pas être prévu (imprévisible)
- Ne peut pas être surmonté (irrésistible)
- Fait extérieur échappant au contrôle de la personne concernée.

Sont considéré d'office comme cas de force majeure :

- Stade déclaré impraticable (Arrêté du maire pour preuve)
- Décès d'un joueur licencié ou d'un responsable d'équipe (Delta de 7 jours, certificat de décès pour preuve)
- Intempérie reconnue catastrophe naturelle par les autorités.
- Mouvement de grève mettant en péril la sécurité d'un ou des licenciés.
- Réquisition prompte de licenciés par les autorités (preuve écrite nécessaire exemple : réquisition, mail hiérarchique, etc.)

Ne seront jamais considéré comme cas de force majeure :

- Chute de neige, forte pluie, verglas et autres conditions météorologiques hivernales.
- Canicule, chaleur intense et autres conditions météorologiques estivales.
- Incarcération d'un licencié ou d'un responsable
- Absence d'un responsable
- Motifs religieux ou culturels

Tout autre motif sera examiné par la commission foot.

ARTICLE 24 : Fonctionnement du championnat

Le fonctionnement et le déroulement du championnat peuvent varier d'une saison à l'autre. Toutes les informations sur la saison en cours seront disponibles sur la page du championnat via le site internet fédéral.

ARTICLE 25 : Horaires

Chaque équipe, jouant à domicile ou à l'extérieur, est tenue de respecter les horaires indiqués lors des inscriptions et convenus par message en amont du match entre les responsables. Une marge de 10 minutes permettant d'absorber les retards dû aux imprévus est tolérable. Néanmoins, dès lors que l'horaire du coup d'envoi à plus de 10 minutes de retard, il revient au responsable de l'équipe respectant les horaires, de décider si le match doit se tenir ou s'il prend une victoire sur tapis vert (victoire par forfait). Dans le cas où le responsable décide de prendre la victoire par forfait, en aucun cas le match doit se tenir, la fédération, le comité directeur et la commission déclinent toutes responsabilités en cas de blessure ou problème. Doubles licences : Elles sont strictement interdites. Toutefois, à titre très exceptionnel, une dérogation peut être accordée uniquement sur demande particulière effectuée via le site officiel de la fédération. Cette demande est soumise à l'approbation du comité directeur, qui peut refuser sans avoir à fournir de justification. En l'absence d'accord explicite du comité directeur, la double licence est considérée comme interdite.

ARTICLE 26 : Devoir administratif et présentiel

La présence des responsables de clubs, aux différentes réunions est vivement conseillée. En effet, lors des réunions, les avis de responsables d'équipe pourront être demandés et les responsables absents n'ont ni la possibilité de voter, ni de se faire représenter par une personne extérieure à l'équipe.

ARTICLE 25 : Droits et obligations du joueur

Un joueur licencié ne peut jouer que pour un seul et même club défini lors de son inscription. Un joueur ne peut jouer qu'un seul et unique match en compétition par semaine. Un joueur peut jouer un match compétition ET un match détente dans la même semaine. Doubles licences : Elles sont strictement interdites. Toutefois, à titre très exceptionnel, une dérogation peut être accordée uniquement sur demande particulière effectuée via le site officiel de la fédération. Cette demande est soumise à l'approbation du comité directeur, qui peut refuser sans avoir à fournir de justification. En l'absence d'accord explicite du comité directeur, la double licence est considérée comme interdite.

ARTICLE 25 bis : Renfort ponctuel de joueur

Un renfort ponctuel peut être autorisé à certain club, à condition que la demande ait été faite lors de l'inscription et validée par la commission foot avant le lancement de la saison. Le renfort ponctuel a pour but de combler les manques imprévisibles et irrésistibles d'effectif dans un club qui aurait engagé au moins deux équipes en compétition. Exemple : Nous sommes un club de militaires, nous avons engagé deux équipes en compétition : militaire A et militaire B. Les réquisitions de la hiérarchie et événements de la nation font que l'équipe B

se retrouve avec 3 joueurs manquant alors que l'équipe A possède tout son effectif. Je pourrais alors ponctuellement (à la semaine) faire jouer 3 joueurs (maximum) de l'équipe A en équipe B et vice versa si nécessaire.

En cas de renfort, l'équipe ne peut aligner que 7 joueurs (renforts inclus), aucun joueur supplémentaire !

ARTICLE 26 : Annulation de championnat

En cas d'annulation du championnat en cours de saison :

- Si la moitié du championnat est dépassée, le classement est entériné à la dernière journée jouée. Tout match reporté et non joué à cause de cette annulation sera déclaré perdu pour les 2 équipes.
 - Si moins de la moitié du championnat a été joué, ce championnat sera tout simplement annulé.
-

ARTICLE 27 : Match arrêté

Lorsqu'un match est interrompu pour une raison extérieure (éclairage...) Le match sera rejoué si l'interruption est intervenue avant la mi-temps. Le score sera entériné si l'interruption intervient après la mi-temps. Aucun report pour rejouer le match ne sera possible même en cas de commun accord des responsables.

ARTICLE 28 : Absences répétées

Tout club enregistrant plus de trois forfaits ou absences injustifiées au cours d'une même saison pourra être convoqué devant la commission foot. Des sanctions allant jusqu'à l'exclusion de la compétition peuvent être appliquées conformément au barème fédéral.

ARTICLE 29 : Comportements antisportifs

Tout comportement antisportif, incluant mais ne se limitant pas aux propos discriminatoires, insultes, gestes agressifs ou toute forme de violence physique ou verbale, entraîne un passage automatique en commission de discipline. Des sanctions seront appliquées selon la gravité des faits, conformément au barème fédéral.

ARTICLE 30 : Annulation ou suspension pour météo extrême

En complément des cas de force majeure, si des conditions météorologiques extrêmes mettent en danger la sécurité des joueurs (orages violents, tempête, vents dangereux), le match pourra être annulé ou suspendu sur décision commune des responsables d'équipes ou

sur intervention d'un représentant fédéral. Toute reprise ou reprogrammation devra être validée par la commission foot.

ARTICLE 31 : Remplaçants et inscriptions tardives

Un joueur nouvellement licencié en cours de saison peut être intégré à l'effectif après validation de sa licence par le Comité. Cette intégration ne peut avoir lieu que si la licence est validée au moins 24 heures avant le match auquel il doit participer.

 **Fin du règlement Foot à 7 — Fédération Dynamique Sportive Iséroise**

 *Dernière mise à jour : 06/10/2025*