



RÈGLEMENT FOOT À 7

Dernière mise à jour : 05/01/2026

PRÉAMBULE

Le foot à 7 auto-arbitré repose sur des valeurs essentielles allant bien au-delà de la simple compétition sportive. Cette pratique promeut le plaisir de jouer, la convivialité et le respect mutuel. En mettant l'accent sur l'auto-arbitrage, chaque participant devient 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, ainsi qu'un puissant outil de lien social. Le foot à 7, par ses dimensions adaptées et sa dynamique de jeu, favorise l'inclusion et la participation de tous, quel que soit le niveau. Il encourage l'esprit d'équipe, où l'entraide prime sur l'individualisme.

Ce règlement vise à garantir une pratique fluide, agréable et respectueuse du jeu. Chaque joueur est invité à adhérer pleinement aux principes de fair-play, de bienveillance et d'honnêteté, fondements de cette discipline auto-arbitrée.

ARTICLE 1 : Les Licences

Tout joueur participant à une compétition organisée sous l'égide de la Fédération Dynamique Sportive Iséroise (F.D.S.I.) doit obligatoirement être **adhérent à la Fédération**.

L'adhésion d'un joueur est réputée **valide** dès lors que les droits d'entrée, assimilés à la licence fédérale, ont été intégralement réglés et que le statut de la licence est indiqué comme « **Validée** ».

Chaque licence est soumise à la **validation du Comité**, laquelle intervient dans un délai maximal de **vingt-quatre (24) heures** à compter de la demande. Les licences doivent être présentées **avant chaque rencontre**, lors de la validation de la feuille de match.

En cas de **non-présentation de licence** ou de **litige**, le club concerné pourra être convoqué et s'expose à des sanctions disciplinaires. L'équipe adverse est en droit de solliciter la **vérification d'une ou plusieurs licences** avant le coup d'envoi de la rencontre.

Tout joueur **non licencié** ou dont la licence est **en attente de validation** ayant participé à un match engage la responsabilité de son club, lequel encourt des sanctions conformément au **barème fédéral**.

Participation sans licence — suspension différée (ajout validé)

Tout joueur ayant participé 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 limitation de durée dans le temps**.

Cette suspension s'applique **quelle que soit la date de constatation de la participation irrégulière** (exemple : match disputé en 2025, licence délivrée en 2028 — suspension applicable en 2028).

La **durée de la suspension**, ainsi que toute sanction complémentaire éventuelle, sont fixées par la **Commission de discipline**, conformément au barème fédéral en vigueur.

ARTICLE 2 : Nombre de joueurs

La rencontre oppose **deux équipes composées chacune de sept (7) joueurs**, dont **un gardien de but**. Le nombre de **joueurs remplaçants** est illimité.

Les **remplacements sont autorisés sans limitation de nombre**, sous réserve d'être effectués **exclusivement lors d'un arrêt de jeu**. Le **nombre minimal de joueurs requis** pour débiter ou poursuivre une rencontre est fixé à **cinq (5)**. Toute équipe présentant un effectif inférieur est **déclarée forfait**.

Règles de remplacement — entente préalable ou cadre fédéral (ajout validé)

Avant le coup d'envoi, les responsables d'équipes peuvent **convenir d'un mode de remplacement spécifique**, à condition que celui-ci soit **clairement défini et expressément accepté par les deux parties**.

À défaut d'accord explicite préalable, les remplacements doivent obligatoirement respecter les règles suivantes :

- intervenir **uniquement lors d'un arrêt de jeu**, à l'exclusion de tout changement « à la volée » ;
- être effectués **uniquement lorsque l'équipe du joueur entrant est en possession du ballon**.

Lorsque le responsable de l'équipe en possession du ballon sollicite un remplacement, **l'équipe adverse est autorisée à procéder simultanément à un changement**.

Ces dispositions ont pour objectif de **préserver la fluidité et l'équité du jeu**, et d'éviter tout remplacement à visée tactique destiné à **interrompre une action de but ou à ralentir volontairement le rythme de la rencontre**.

ARTICLE 3 : Coup d'envoi

Au coup d'envoi, les joueurs de chaque équipe doivent se trouver **dans leur moitié de terrain respective**. L'équipe ne bénéficiant pas du coup d'envoi doit se tenir à une distance minimale de **six (6) mètres** du ballon.

Le ballon est placé **au centre du terrain** et doit être **joué vers l'arrière**. Il est considéré comme **en jeu dès qu'il est touché** par le joueur effectuant l'engagement.

Dès que le ballon est en jeu, la rencontre débute officiellement et **l'ensemble des joueurs est autorisé à se déplacer librement**, y compris dans le camp adverse.

ARTICLE 4 : Durée de la rencontre

Les rencontres se disputent en **deux (2) périodes de trente-cinq (35) minutes effectives**.

La durée de la mi-temps est comprise entre **cinq (5) et dix (10) minutes**.

À l'issue des **soixante-dix (70) minutes de temps réglementaire**, la rencontre prend fin à la **prochaine sortie de balle**.

Aucune prolongation ni ajout de temps ne peut être accordé.

ARTICLE 5 : Attribution de points

Chaque rencontre entraîne, selon son format, soit :

- une **attribution de points** lorsqu'un classement est établi ;
- une **qualification pour le tour suivant** lorsqu'aucun classement n'est requis.

Lorsque l'attribution de points s'applique, elle est définie comme suit :

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

Le score final permet également l'attribution des **buts pour** et des **buts contre**, servant au calcul de la **différence de buts**.

ARTICLE 6 : Classement

Lorsqu'un classement entre plusieurs équipes est établi, celui-ci est déterminé **selon l'ordre strict des critères suivants** :

1. Le plus grand nombre de points obtenus ;
2. La meilleure différence de buts ;
3. Le plus grand nombre de buts marqués ;
4. Le plus grand nombre de victoires.

ARTICLE 7 : But Marqué

Un but est considéré comme **valable** lorsque le ballon a **entièrement franchi la ligne de but**.

En cas de litige relatif à la validation d'un but, les équipes doivent **tenter de parvenir à un accord sur le terrain** et terminer la rencontre.

À défaut d'accord, le match doit être **interrompu** et une **réclamation formelle** doit être déposée auprès de l'organisateur, qui statuera définitivement sur le résultat de la rencontre.

ARTICLE 8 : Hors -jeu

Il **n'existe aucune règle de hors-jeu** dans la pratique du foot à 7.

ARTICLE 9 : Sortie et entrée de balle

Le ballon est considéré comme **hors du jeu** dès lors qu'il a **entièrement franchi une des limites du terrain**.

Les lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent. En conséquence, **un ballon situé sur une ligne de but ou de touche est réputé en jeu**.

Les touches doivent être effectuées **à deux mains, au-dessus de la tête**, depuis l'endroit où le ballon a quitté le terrain. Le joueur exécutant la touche doit se placer **à proximité immédiate ou au contact de la ligne de touche**.

Si une touche est jugée **non conforme** par l'équipe adverse, l'équipe fautive est autorisée à **rejouer la touche**. En cas de **nouvelle exécution non conforme**, la remise en jeu est accordée à l'équipe adverse.

Dès qu'une sortie de balle est constatée, la remise en jeu revient à l'équipe **n'ayant pas touché le ballon en dernier**. L'équipe ayant touché le ballon en dernier devient alors **équipe défensive**.

Lorsque le ballon sort par la ligne de but, **en dehors des buts**, après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, il est procédé à une **sortie de but**.

Pour la remise en jeu :

- les joueurs adverses doivent se situer **en dehors de la surface des onze (11) mètres** ;
- le ballon peut être placé **n'importe où dans la surface** ;
- le ballon est considéré comme en jeu **dès qu'il est touché**.

Le gardien de but ne peut pas effectuer cette remise en jeu **à la main**, mais peut jouer lui-même le coup de pied de but. Le ballon **n'a pas l'obligation de sortir de la surface** pour être considéré en jeu.

Un but marqué **directement sur une sortie de but n'est pas valable**. La remise en jeu est alors accordée sous la forme d'une sortie de but.

Un **coup de pied de coin** est accordé lorsque le ballon sort par la ligne de but après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe défensive.

Seules **les lignes blanches** matérialisent les limites du terrain de jeu. Les lignes bleues ne sont pas prises en compte.

ARTICLE 10 : Fautes et Incorrections

La **passe volontaire au gardien de but** est interdite, sauf si elle est effectuée à l'aide d'une partie du corps située **au-dessus du bassin**, à l'exception des bras et des mains. Toute infraction à cette règle est sanctionnée par un **coup de pied de réparation (penalty)**.

Le gardien de but est autorisé à **manier le ballon à la main dans l'intégralité de sa surface de réparation** et à participer au jeu **au pied sur l'ensemble du terrain**.

Lorsque la surface de réparation n'est pas matérialisée sur toute sa largeur, celle-ci s'étend :

- jusqu'aux lignes de touche si aucune délimitation latérale n'existe ;
- jusqu'aux lignes latérales matérialisées, le cas échéant.

Les fautes suivantes sont sanctionnées par un **coup franc direct** :

- jeu dangereux (pied haut, excès d'engagement, etc.) ;
- charge intentionnelle et déloyale sur un adversaire ;
- charge intentionnelle sur le gardien de but ;
- coup porté sans jouer le ballon ;
- croc-en-jambe ;
- charge violente ou dangereuse ;
- coup ou tentative de coup ;
- tirage de maillot ;
- poussette ;
- contact volontaire avec la main ou le bras, ou contact involontaire avec le bras décollé du corps, à l'exception du gardien dans sa surface de réparation.

Les fautes suivantes sont sanctionnées par un **penalty**, quel que soit l'endroit où elles sont commises sur le terrain :

- tout **tacle**, automatiquement sanctionné ;
- toute faute commise dans la surface de réparation du gardien adverse.

ARTICLE 11 : Coup franc

Tous les coups francs sont **directs**.

Au moment de l'exécution, le ballon doit être **immobile**. Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de **six (6) mètres**.

Aucun coup franc ne peut être tiré **directement en direction du but** sans s'être assuré que le gardien adverse est **prêt** au moment de la course d'élan.

ARTICLE 12 : Jeu au sol

Le **jeu au sol est interdit** pour les joueurs de champ.

Cette interdiction ne s'applique pas aux **gardiens de but**, qui sont autorisés à se coucher pour intervenir.

Le jeu sur un appui est toutefois autorisé, notamment **un genou au sol**, dès lors qu'il ne constitue pas une situation dangereuse.

ARTICLE 13 : Fautes répétées

Tout joueur perturbant le déroulement du match de manière **agressive et/ou répétée** s'expose à des sanctions disciplinaires.

Ces sanctions sont appliquées conformément à un **barème établi par l'organisateur**. L'équipe concernée pourra être **convoquée devant la commission de discipline**.

ARTICLE 14 : Commission de discipline

Le **Comité directeur** et la **Commission Foot** disposent de l'ensemble des prérogatives nécessaires pour **convoquer une ou plusieurs personnes** devant la commission de discipline.

La procédure disciplinaire se déroule selon les **cinq (5) étapes suivantes** :

- signalement d'un incident ;
- recherche d'informations et rassemblement, le cas échéant, des éléments de preuve ;
- envoi des convocations aux personnes concernées ;
- tenue de la commission de discipline devant un jury composé de membres de la Commission Foot ou, à défaut, du Comité directeur ;
- délibération à huis clos et **verdict rendu le jour même**.

En cas de délibération nécessitant un complément d'analyse, le jury peut s'accorder un **délai maximal de vingt-quatre (24) heures**, durant lequel des **mesures conservatoires** peuvent être prononcées (notamment une suspension provisoire dans l'attente du verdict définitif).

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

Le **coup de pied de réparation**, également appelé penalty, est accordé en cas de :

- faute commise dans la surface de réparation ;
- tacle d'un joueur adverse, **quel que soit l'endroit du terrain où il est commis**.

Le ballon est placé à une distance de **neuf (9) mètres** de la ligne de but, face aux buts, sur le point de penalty.

Le tireur doit jouer le ballon **vers l'avant** et ne peut pas le rejouer tant qu'il n'a pas été touché par un autre joueur, gardien compris.

Tout **arrêt complet** du joueur durant la course d'élan entraîne l'**annulation du penalty**, sans possibilité de le rejouer. Un simple ralentissement ne constitue pas un arrêt.

Le gardien de but doit rester **sur sa ligne de but** jusqu'à la frappe. Les autres joueurs doivent se tenir **en dehors de la surface des onze (11) mètres**.

ARTICLE 16 : Terrain de jeu

Le terrain de jeu est de forme rectangulaire et respecte les dimensions suivantes :

- **Longueur** : de 50 m à 75 m
- **Largeur** : de 40 m à 55 m
- **Dimensions des buts** : 6 m × 2,10 m
- **Surface de réparation** : 11 m
- **Point de penalty** : 9 m

En pratique, le terrain de football à 11 est généralement utilisé et **divisé en deux terrains de foot à 7**, avec, si possible, une **zone neutre** entre les deux surfaces de jeu.

Les buts doivent être **impérativement fixés** pendant toute la durée de la rencontre afin de garantir la sécurité des joueurs.

ARTICLE 17 : Le Ballon

L'équipe recevant est tenue de présenter **un ballon conforme** pour la rencontre.

Le ballon utilisé doit être de **taille 5**, de forme **sphérique**, et conçu dans une matière adaptée à la pratique du football (cuir, polyuréthane, PVC ou matériau équivalent).

En l'absence de ballon fourni par l'équipe à domicile, l'équipe visiteuse peut soit :

- maintenir la rencontre si elle dispose d'un ballon conforme ;
- refuser de jouer et **obtenir la 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

Les joueurs d'une même équipe doivent porter une **tenue de couleur identique**, à l'exception du gardien de but, dont le maillot doit être **distinct de celui des deux équipes**.

En cas de couleurs similaires ou identiques entre les équipes, il incombe à l'**équipe recevant** de prévoir une solution permettant de distinguer clairement les deux formations.

Le port de tout **objet dangereux** (montres, bracelets, bijoux, etc.) est strictement interdit.

L'utilisation de matériel médical (straps, attelles légères, protections souples) est autorisée.

Les équipements de protection sont autorisés sous les conditions suivantes :

- protège-tibias, protège-dents et coquilles sont autorisés pour tous les joueurs ;
- seules les **genouillères** sont autorisées pour les gardiens de but ;
- les **coudières** sont **strictement interdites**.

ARTICLE 19 : Transmission des résultats

Le résultat de chaque rencontre doit être transmis **dans les plus brefs délais** via le **site internet fédéral**.

Le délai maximal de transmission est fixé au **dimanche à 20 h 00** de la semaine au cours de laquelle le match a été disputé.

Passé ce délai, la rencontre est **comptabilisée comme forfait pour les deux équipes**.

Chaque responsable d'équipe, qu'il s'agisse de l'équipe victorieuse, perdante ou ayant fait match nul, est tenu de **s'assurer personnellement** que le résultat a été transmis **en temps et en heure**.

ARTICLE 20 : Transmission de la feuille de match

La feuille de match est établie **exclusivement sous format dématérialisé**, via le site internet fédéral.

Elle doit être **complétée et validée avant le coup d'envoi** de la rencontre. La feuille de match fait également office de **contrôle des licences**.

La transmission de la feuille de match incombe à **chaque responsable d'équipe**.

En cas de non-transmission, le responsable d'équipe défaillant se verra appliquer une **pénalité de points**, conformément au barème des sanctions en vigueur.

ARTICLE 21 : Réception et déplacements

Toute équipe se déplaçant est tenue de **disputer la rencontre sur le terrain proposé par l'équipe recevant**.

Tout refus ou toute incapacité à disputer un match entraîne un **forfait**, sanctionné par une **pénalité de -1 point** au classement général.

La feuille de match doit impérativement être **transmise avant le coup d'envoi**. À défaut, une **sanction de -4 points** est appliquée, conformément au barème fédéral.

ARTICLE 22 : Report de match

Tout report de match est **obligatoirement soumis à la validation de la Commission Foot**.

La demande de report doit être **transmise sans délai** à la Commission Foot par courrier électronique et être **dûment motivée**, accompagnée d'arguments solides.

Lorsque la demande de report émane d'une seule équipe et est acceptée, la **date de report est imposée par l'équipe adverse**.

Lorsque la demande de report est formulée **d'un commun accord par les deux équipes**, la **date de report est fixée et imposée par la Commission Foot**.

Aucun recours n'est possible contre la décision rendue, **sauf en cas de force majeure**, tel que défini à l'article 23.

ARTICLE 23 — Cas de force majeure

La force majeure est définie comme un événement remplissant simultanément les trois critères suivants :

- Imprévisible : ne pouvant être raisonnablement anticipé ;
- Irrésistible : ne pouvant être évité ou surmonté ;
- Extérieur : échappant au contrôle de la personne concernée.

23.1 Cas reconnus d'office comme force majeure

Sont considérés de plein droit comme cas de force majeure, sous réserve de validation par la Commission Foot :

- Stade déclaré impraticable par arrêté municipal, l'arrêté du maire faisant foi ;
- Terrain reconnu impraticable d'un commun accord par les deux équipes, lorsque l'état du terrain rend impossible ou dangereux le déroulement de la rencontre, sur présentation de preuves visuelles claires et exploitables (photos et/ou vidéos) ;
- Décès d'un joueur licencié ou d'un responsable d'équipe, dans un délai de sept (7) jours suivant le décès, certificat de décès à l'appui ;
- Intempérie reconnue comme catastrophe naturelle par les autorités compétentes ;
- Mouvement de grève mettant en péril la sécurité d'un ou des licenciés ;
- Réquisition officielle et immédiate de licenciés par les autorités, preuve écrite obligatoire (réquisition, mail hiérarchique, document officiel, etc.)

23.2 Cas exclus de la force majeure

Ne sont en aucun cas considérés comme cas de force majeure en tant que tels :

- Les phénomènes météorologiques ordinaires (chute de neige, fortes pluies, verglas, canicule, chaleur intense, ou autres conditions saisonnières), lorsqu'ils ne rendent pas objectivement le terrain impraticable ou dangereux ;
- L'incarcération d'un licencié ou d'un responsable ;
- L'absence d'un responsable ;
- Motifs religieux ou culturels

23.3 Appréciation souveraine

Tout motif non expressément listé ci-dessus, ou toute situation exceptionnelle liée notamment aux conditions météorologiques, sera apprécié souverainement par la commission foot, qui statuera au regard des éléments transmis, notamment des preuves visuelles, sans obligation d'acceptation.

ARTICLE 24 : Fonctionnement du championnat

Le fonctionnement et le déroulement du championnat peuvent **varier d'une saison à l'autre**.

L'ensemble des informations relatives à la saison en cours (format, calendrier, modalités spécifiques) est communiqué via la **page dédiée au championnat** sur le site internet fédéral et s'impose à l'ensemble des équipes engagées.

ARTICLE 25 : Horaires

Chaque équipe, qu'elle évolue à **domicile ou à l'extérieur**, est tenue de respecter les horaires indiqués lors des inscriptions et **convenus préalablement par échange entre les responsables d'équipes**.

Une **tolérance maximale de dix (10) minutes** est admise afin d'absorber d'éventuels retards liés à des imprévus.

Au-delà de ce délai, il appartient au responsable de l'équipe **respectant l'horaire prévu** de décider soit :

- de maintenir la rencontre ;
- soit de **revendiquer une victoire par forfait** (victoire sur tapis vert).

Dans le cas où la victoire par forfait est choisie, **la rencontre ne doit en aucun cas se dérouler**. La Fédération, le Comité directeur et la Commission Foot déclinent alors toute responsabilité en cas de blessure ou d'incident.

Les **doubles licences sont strictement interdites**. À titre tout à fait exceptionnel, une dérogation peut être accordée sur **demande motivée effectuée via le site officiel de la Fédération**, sous réserve d'approbation du Comité directeur, lequel peut refuser sans obligation de justification. En l'absence d'accord explicite, la double licence demeure interdite.

ARTICLE 26 : Devoir administratif et présentiel

La présence des responsables de clubs aux **réunions fédérales** est vivement recommandée.

Lors de ces réunions, les avis et positions des responsables d'équipe peuvent être sollicités. Les responsables absents **ne disposent ni du droit de vote**, ni de la possibilité de se faire représenter par une personne extérieure à leur équipe.

ARTICLE 27 : Droits et obligations du joueur

Un joueur licencié ne peut évoluer que pour **un seul club**, tel que défini lors de son inscription.

Un joueur ne peut participer qu'à **un seul match de compétition par semaine**. Il est toutefois autorisé à disputer **un match de compétition et un match détente** au cours de la même semaine.

Les **doubles licences sont interdites**, sauf dérogation exceptionnelle accordée par le Comité directeur, selon les modalités définies à l'article 25.

ARTICLE 27 bis : Renfort ponctuel de joueur

Un **renfort ponctuel** peut être autorisé pour certains clubs, sous réserve que la demande ait été formulée **lors de l'inscription** et validée par la **Commission Foot avant le début de la saison**.

Ce dispositif vise à compenser des manques d'effectif **imprévisibles et irrésistibles**, dans le cas d'un club ayant engagé **au moins deux équipes en compétition**.

À titre d'exemple, dans le cas d'un club soumis à des contraintes institutionnelles (réquisitions hiérarchiques, événements nationaux), il est possible d'autoriser le transfert ponctuel, à la semaine, de **trois (3) joueurs maximum** d'une équipe à l'autre, dans un sens ou dans l'autre, selon les besoins. Ainsi, l'équipe renforcée ne pourra aligner que sept (7) joueurs maximum sur sa feuille de match.

ARTICLE 28 : Annulation de championnat

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

- si **plus de la moitié** des rencontres prévues a été disputée, le classement est **entériné à la dernière journée jouée**. Tout match reporté et non disputé en raison de l'annulation est déclaré **perdu pour les deux équipes** ;
- si **moins de la moitié** du championnat a été disputée, celui-ci est **annulé dans son intégralité**, sans classement final.

ARTICLE 29 : Match arrêté

Lorsqu'une rencontre est interrompue pour une cause extérieure (notamment défaillance de l'éclairage), le match est **rejoué intégralement** si l'interruption intervient **avant la mi-temps**.

Si l'interruption intervient **pendant ou après la mi-temps**, le score est **entériné définitivement**. Dans ce cas, la rencontre **ne peut en aucun cas être rejouée**, y compris en cas d'accord commun entre les responsables d'équipes.

ARTICLE 30 : Absences répétées

Tout club totalisant **plus de trois (3) forfaits ou absences injustifiées** au cours d'une même saison peut être convoqué devant la **Commission Foot**.

Des sanctions pouvant aller jusqu'à **l'exclusion de la compétition** peuvent être prononcées, conformément au barème fédéral.

ARTICLE 31 : Comportements antisportifs

Tout comportement antisportif, incluant notamment — sans s'y limiter — les **propos discriminatoires, insultes, gestes agressifs ou violences physiques ou verbales**, entraîne un **passage automatique en commission de discipline**.

Les sanctions sont appliquées en fonction de la gravité des faits, conformément au barème disciplinaire en vigueur.

ARTICLE 32 : Annulation ou suspension pour météo extrême

En complément des cas de force majeure, lorsque des **conditions météorologiques extrêmes** (orages violents, tempêtes, vents dangereux) mettent en péril la sécurité des joueurs, la rencontre peut être **annulée ou suspendue** :

- sur décision commune des responsables d'équipes ;
- ou sur intervention d'un **représentant fédéral**.

Toute reprise ou reprogrammation est soumise à la **validation préalable de la Commission Foot**.

En cas de renfort autorisé, une équipe ne peut aligner **que sept (7) joueurs au total**, renforts inclus. **Aucun joueur supplémentaire n'est autorisé**.

ARTICLE 33 : Remplaçants et inscriptions tardives

Un joueur nouvellement licencié en cours de saison peut être intégré à l'effectif **uniquement après validation de sa licence par le Comité**.

Cette intégration est autorisée à condition que la licence soit **validée au minimum vingt-quatre (24) heures avant** la rencontre à laquelle le joueur est amené à participer.

Fin du règlement Foot à 7 — Fédération Dynamique Sportive Iséroise

Dernière mise à jour: 05/01/2026

