

F.D.S.I.

RÈGLEMENT FOOT À 7

Version consolidée - Dernière mise à jour : 18/09/2026

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, responsable et équipe est invité à adhérer pleinement aux principes de fair-play, de bienveillance, d'honnêteté et de responsabilité, 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.

Une licence validée moins de vingt-quatre (24) heures avant l'heure officielle d'une rencontre demeure valide administrativement, mais ne permet pas au joueur de participer à cette rencontre, conformément à l'article 33.

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

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. À titre d'exemple, une participation irrégulière constatée plusieurs saisons après les faits peut donner lieu à une suspension lors de l'obtention ultérieure d'une licence.

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

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, soit soixante-dix (70) minutes de temps réglementaire.

Le temps est décompté en continu. Les sorties de balle, remplacements, blessures et autres interruptions normales du jeu n'entraînent aucune récupération de temps.

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

Lorsque les soixante-dix (70) minutes réglementaires sont atteintes alors que le ballon est encore en jeu, l'action en cours peut se poursuivre jusqu'à la prochaine sortie de balle. Cette poursuite ne constitue pas du temps additionnel.

Aucune prolongation ni aucun ajout de temps ne peut être accordé, sauf disposition particulière expressément prévue pour une compétition spécifique.

ARTICLE 5 : Attribution de points et forfaits

Chaque rencontre entraîne, selon son format, soit une attribution de points lorsqu'un classement est établi, soit 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 pour l'équipe déclarée forfait

Lorsqu'une seule équipe est déclarée forfait, elle enregistre administrativement zéro (0) but pour et trois (3) buts contre. L'équipe adverse est déclarée vainqueur sur le score de trois buts à zéro (3-0) et obtient les trois (3) points de la victoire.

En cas de double forfait, chacune des deux équipes se voit appliquer indépendamment les conséquences d'un forfait : -1 point, zéro (0) but pour et trois (3) buts contre. Aucune des deux équipes n'est déclarée vainqueur et aucun point de victoire n'est attribué.

Les buts attribués administrativement sont intégrés au calcul des buts pour, des buts contre et 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 générale ;
3. le plus grand nombre de buts marqués ;
4. le plus grand nombre de victoires ;
5. le plus grand nombre de points obtenus dans les confrontations directes entre les équipes concernées par l'égalité ;
6. la meilleure différence de buts dans les confrontations directes entre les équipes concernées par l'égalité.

Lorsque trois équipes ou davantage sont concernées par une égalité, un classement particulier est établi uniquement à partir des rencontres disputées entre les équipes concernées afin d'appliquer les critères 5 et 6.

Si l'application des critères 5 ou 6 permet de départager seulement une partie des équipes, ces mêmes critères sont réappliqués entre les équipes restant à égalité.

Si plusieurs équipes restent strictement à égalité après application de l'ensemble de ces critères, la Commission Foot procède à un tirage au sort officiel afin de déterminer le classement définitif.

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 de terminer la rencontre.

À défaut d'accord, le match doit être interrompu et une réclamation formelle doit être transmise à la Fédération. La Commission Foot examine les éléments disponibles et statue définitivement sur les conséquences sportives de l'interruption et sur le résultat de la rencontre.

Le recours de bonne foi à la procédure d'interruption prévue au présent article, lorsqu'un désaccord réel et sérieux ne peut être résolu sur le terrain, ne constitue pas à lui seul un arrêt volontaire fautif.

En revanche, il est strictement interdit de provoquer, organiser ou maintenir artificiellement un arrêt de match dans le but d'obtenir un avantage sportif ou administratif, de faire échec au déroulement normal de la rencontre ou de détourner la procédure de réclamation de son objet.

Toute équipe dont la responsabilité est établie dans un arrêt volontaire et abusif de la rencontre pourra faire l'objet d'une radiation immédiate et irréversible de la compétition pour la saison en cours.

Cette radiation entraîne la fin de saison de l'équipe concernée. Le responsable d'équipe ainsi que l'ensemble des joueurs licenciés rattachés à cette équipe ne pourront plus participer à une compétition F.D.S.I. jusqu'à la fin de la saison en cours et aucun transfert vers une autre équipe F.D.S.I. ne pourra être autorisé pendant cette période.

La responsabilité de l'équipe est établie par la Commission Foot et/ou le Comité directeur au regard des éléments recueillis. Une fois la radiation prononcée, aucune réintégration dans la compétition au cours de la même saison ne peut être accordée. Les conséquences sur les rencontres déjà disputées et celles restant à jouer sont déterminées par la Commission Foot en fonction du format de la compétition.

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.

Toute faute de cette nature commise par un joueur de l'équipe défendante à l'intérieur de sa propre surface de réparation est sanctionnée par un penalty.

Définition du tacle

Est considéré comme un tacle toute intervention au cours de laquelle un joueur se lance, glisse ou se projette en direction du ballon ou d'un adversaire en utilisant principalement une ou deux jambes tendues ou projetées, avec perte ou abandon de sa position normale d'appui.

Le tacle est interdit sur l'ensemble du terrain, qu'il touche ou non l'adversaire et qu'il permette ou non de jouer préalablement le ballon. Tout tacle est automatiquement sanctionné par un penalty, quel que soit l'endroit du terrain où il est commis.

Ne constitue pas un tacle le fait, pour un joueur, de jouer ou d'intercepter le ballon avec un seul genou au sol dès lors que le joueur demeure en appui stable, conserve la maîtrise de son corps, ne glisse pas en direction de l'adversaire et ne crée aucune situation dangereuse.

Intervention du gardien de but

Une sortie du gardien de but ne constitue pas, par elle-même, un tacle.

Le gardien est autorisé, dans le cadre normal de son poste, à se déplacer vers le ballon, se baisser, plonger, se coucher ou intervenir au sol afin de saisir, repousser ou bloquer le ballon, sous réserve de ne pas commettre de geste dangereux.

Le fait pour le gardien de se coucher ou de plonger dans le but de jouer le ballon avec les mains ou le corps ne constitue donc pas un tacle.

En revanche, lorsqu'un gardien effectue une intervention correspondant à la définition du tacle, notamment en se projetant ou en glissant jambes ou pieds en avant afin de disputer le ballon à un adversaire, cette intervention est considérée comme un tacle et demeure interdite. Le gardien ne bénéficie d'aucune dérogation à l'interdiction générale du tacle.

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. Une confirmation verbale du gardien ou une attitude ne laissant raisonnablement aucun doute sur sa disponibilité à reprendre le jeu suffit à établir qu'il est prêt.

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 dans le cadre normal de leur poste.

Le jeu sur un appui est toutefois autorisé, notamment avec un seul genou au sol, dès lors que le joueur reste en appui stable, maîtrise son corps, ne glisse pas vers un adversaire et ne crée pas de situation dangereuse.

Une intervention avec un seul genou au sol respectant ces conditions ne constitue ni un jeu au sol interdit ni un tacle au sens de l'article 10.

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 étapes suivantes :

- signalement d'un incident ;
- recherche d'informations et rassemblement, le cas échéant, des éléments de preuve ;
- envoi d'une convocation aux personnes concernées, précisant la nature générale des faits examinés ;
- possibilité pour les personnes concernées de présenter leurs explications et observations ;
- 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.

Lorsqu'un membre du jury est directement impliqué dans les faits examinés ou se trouve dans une situation susceptible de compromettre son impartialité, il ne participe pas à la délibération concernant cette affaire.

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.

Les sanctions sont prononcées conformément au présent règlement et au barème disciplinaire en vigueur.

ARTICLE 15 : Coup de pied de réparation (penalty)

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

- faute sanctionnée par un coup franc direct commise par l'équipe défendante dans sa propre surface de réparation ;
- tacle d'un joueur ou du gardien adverse, quel que soit l'endroit du terrain où il est commis ;
- toute autre situation pour laquelle le présent règlement prévoit expressément un penalty.

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 tireur durant la course d'élan entraîne l'annulation du penalty, sans possibilité de le rejouer. Un simple ralentissement ne constitue pas un arrêt. Dans ce cas, le jeu reprend au profit de l'équipe défendante par une sortie de but.

Le gardien de but doit rester sur sa ligne de but jusqu'à la frappe. Si le gardien quitte sa ligne avant la frappe et que le but est marqué, le but est accordé. Si le ballon n'entre pas dans le but, le penalty est à rejouer.

Les autres joueurs doivent se tenir en dehors de la surface des onze (11) mètres jusqu'à la frappe.

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 de profondeur à compter de la ligne de but
- Point de penalty : 9 m de la ligne de but

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.

Lorsqu'un forfait est revendiqué sur ce fondement, la rencontre ne doit pas être disputée et les conséquences prévues à l'article 5 sont appliquées.

ARTICLE 18 : Équipement

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, notamment montres, bracelets, bijoux ou objets assimilés, est strictement interdit.

L'utilisation de matériel médical tel que straps, attelles légères ou 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 les outils officiels de la Fédération, notamment le site internet fédéral et/ou l'application officielle.

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.

Lorsque la rencontre n'est pas terminée au dimanche à 20 h 00 en raison de son horaire officiel, le résultat doit être transmis dans un délai maximal de vingt-quatre (24) heures suivant la fin effective de la rencontre.

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 dans le délai applicable.

Passé ce délai, si aucun résultat n'a été transmis et qu'aucune des deux équipes ne peut démontrer avoir accompli les démarches nécessaires, la rencontre est comptabilisée comme un double forfait dans les conditions prévues à l'article 5.

Une indisponibilité technique reconnue du site internet ou de l'application ne peut entraîner de sanction lorsque le responsable concerné signale l'incident à la Fédération dans les meilleurs délais et fournit tout élément permettant d'établir la difficulté rencontrée.

ARTICLE 20 : Feuille de match

La feuille de match est établie exclusivement sous format dématérialisé, au moyen des outils officiels de la Fédération.

Pour toute rencontre appelée à être disputée, elle doit être correctement et intégralement complétée puis validée avant le coup d'envoi. La feuille de match fait également office de contrôle des licences.

Cette obligation incombe individuellement à chaque responsable d'équipe.

Toute absence de validation de la feuille de match avant le coup d'envoi entraîne pour l'équipe défaillante une sanction de quatre (4) points au classement général, soit -4 points, conformément au barème fédéral. Lorsque les deux équipes sont défaillantes, la sanction est appliquée indépendamment à chacune d'elles.

Lorsqu'un forfait a été officiellement constaté avant la rencontre et que la Fédération n'exige pas l'établissement d'une feuille de match, l'absence de feuille ne donne pas lieu à la sanction prévue au présent article.

Une impossibilité technique ne peut être invoquée qu'à condition d'avoir été signalée sans délai à la Fédération et de pouvoir être objectivement établie.

ARTICLE 21 : Réception, déplacements et stades fédéraux

Toute équipe est tenue de disputer la rencontre au lieu, à la date et à l'heure officiellement indiqués par la Fédération.

Les informations publiées sur le site internet et dans l'application officielle de la F.D.S.I. constituent les informations de référence pour l'organisation de la rencontre.

Lorsque la rencontre est organisée sur le terrain habituel de l'équipe recevant, l'équipe visiteuse est tenue de s'y déplacer conformément aux informations officielles.

Lorsque la rencontre est organisée sur un stade fédéral ou sur une installation attribuée directement par la Fédération, le terrain, la date, l'heure et le créneau communiqués par la Fédération s'imposent aux deux équipes.

Les équipes ne disposent pas nécessairement de la maîtrise des horaires attribués sur les stades fédéraux ou sur les installations mises à disposition de la Fédération. Ces horaires doivent être respectés strictement afin de permettre à la F.D.S.I. de continuer à bénéficier de ces installations.

Aucune modification de terrain, de date ou d'horaire ne peut être décidée unilatéralement ou par simple accord privé entre les deux équipes lorsqu'un créneau fédéral a été attribué. Toute modification doit être préalablement validée par la Commission Foot.

Tout refus ou toute incapacité à disputer une rencontre dans les conditions officiellement fixées entraîne un forfait, sauf report préalablement validé ou cas de force majeure reconnu conformément au présent règlement.

Les obligations relatives au contact préalable et à l'heure officielle de rendez-vous sont définies à l'article 25.

ARTICLE 22 : Report de match

Tout report de rencontre est obligatoirement soumis à la validation préalable de la Commission Foot.

Aucun accord conclu directement entre deux équipes ne constitue, à lui seul, une autorisation de report.

La demande de report doit être transmise à la Commission Foot dès que le motif est connu, par le moyen de communication officiel prévu par la Fédération. Elle doit être clairement motivée et accompagnée des éléments permettant d'apprécier la situation.

Tant qu'une validation officielle du report n'a pas été communiquée, la date, l'heure et le lieu initialement publiés demeurent pleinement applicables aux deux équipes. Une absence de réponse de la Commission Foot ou de l'équipe adverse ne vaut jamais acceptation tacite d'un report.

Lorsque la demande de report émane d'une seule équipe et qu'elle est acceptée, l'équipe adverse dispose du droit de proposer la nouvelle date. Cette proposition doit respecter le calendrier de la compétition, les disponibilités des installations, les éventuelles périodes d'indisponibilité fédérales et toute échéance fixée par la Commission Foot. La nouvelle date ne devient définitive qu'après validation de la Commission Foot.

Lorsque la demande de report est formulée d'un commun accord par les deux équipes et qu'elle est acceptée, la date de report est fixée ou validée puis imposée par la Commission Foot.

Lorsqu'une équipe bénéficiant du droit de proposer une nouvelle date ne transmet aucune proposition dans le délai fixé par la Commission Foot, cette dernière peut fixer elle-même la nouvelle date afin de garantir le déroulement de la compétition.

Une demande de report refusée, non validée ou déposée hors procédure ne dispense en aucun cas les équipes de se présenter à la rencontre initialement programmée.

La rencontre reprogrammée est soumise à l'ensemble des dispositions du présent règlement, notamment aux obligations de contact préalable de l'article 25.

Aucun recours n'est possible contre la décision rendue, sauf en cas de force majeure au sens de 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 présumés constituer un cas de force majeure

Les situations suivantes sont présumées constituer un cas de force majeure, sous réserve de la vérification des faits et des justificatifs 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, justificatif 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, courriel hiérarchique, document officiel ou équivalent).

La présomption prévue au présent article ne dispense pas l'équipe concernée de signaler la situation dès qu'elle en a connaissance et de transmettre les justificatifs requis. La reconnaissance définitive du cas de force majeure appartient à la Commission Foot.

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 ;
- les motifs religieux ou culturels.

23.3 Appréciation souveraine

Tout motif non expressément listé ci-dessus, ou toute situation exceptionnelle liée notamment aux conditions météorologiques, est apprécié souverainement par la Commission Foot, qui statue 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, notamment le format, le calendrier et les modalités spécifiques, est communiqué via les supports officiels de la Fédération et s'impose à l'ensemble des équipes engagées.

La version applicable d'une information ou d'une règle est celle officiellement publiée à la date des faits concernés.

Toute modification décidée en cours de saison doit être portée à la connaissance des équipes par un moyen officiel et précise, lorsqu'il y a lieu, sa date d'entrée en vigueur.

Une modification ultérieure ne peut produire d'effet rétroactif sur une rencontre déjà disputée ou une situation déjà définitivement constatée, sauf rectification d'une erreur matérielle manifeste.

ARTICLE 25 : Contact préalable, heure officielle de rendez-vous et retard

25.1 Contact préalable obligatoire

Pour chaque rencontre officielle, un échange effectif doit avoir eu lieu entre les responsables des deux équipes au minimum quarante-huit (48) heures avant la date et l'heure officielles de rendez-vous.

Le contact peut être effectué par téléphone ou par message écrit. Le contact initial et la réponse de l'équipe adverse doivent tous deux être intervenus au plus tard quarante-huit (48) heures avant l'heure officielle de rendez-vous.

Un appel téléphonique n'est considéré comme un échange effectif que lorsqu'un contact réel entre les responsables a eu lieu. Un appel sans réponse constitue une tentative de contact et doit faire l'objet d'un retour de l'équipe adverse avant l'expiration du délai réglementaire.

Un message écrit constitue une tentative de contact dès son envoi, mais l'obligation n'est satisfaite que lorsqu'une réponse de l'équipe adverse intervient également avant l'expiration du délai réglementaire. Un échange réciproque confirmant la prise de connaissance de la rencontre est suffisant, quel que soit le canal utilisé.

Chaque responsable est tenu d'anticiper cette obligation et ne peut considérer que la prise de contact relève exclusivement de l'initiative de l'adversaire.

Lorsqu'une équipe peut démontrer avoir tenté de contacter son adversaire dans le délai réglementaire mais qu'aucune réponse n'a été reçue avant l'échéance des quarante-huit (48) heures, l'équipe n'ayant pas répondu est déclarée forfait. L'équipe ayant respecté son obligation est déclarée vainqueur par forfait dans les conditions prévues à l'article 5.

Les justificatifs admis peuvent notamment être des relevés d'appels, SMS, courriers électroniques, échanges de messagerie ou tout autre élément permettant d'établir la date et l'existence de la tentative de contact.

Si aucune des deux équipes ne peut démontrer avoir engagé le contact dans le délai réglementaire, les deux équipes sont déclarées forfait.

Si les deux équipes démontrent des tentatives distinctes mais qu'aucun échange réciproque n'a été finalisé avant l'échéance, un double forfait est prononcé, sauf élément permettant d'établir que la défaillance relève exclusivement de l'une des deux équipes.

En cas de double forfait, chacune des deux équipes reçoit -1 point, zéro (0) but pour et trois (3) buts contre, conformément à l'article 5.

Lorsqu'une modification officielle de la date ou de l'heure de la rencontre intervient moins de quarante-huit (48) heures avant la nouvelle heure de rendez-vous, les responsables doivent reprendre contact sans délai. L'impossibilité matérielle de respecter le délai de quarante-huit heures en raison de cette seule modification fédérale ne peut, à elle seule, entraîner un forfait.

25.2 Heure officielle de rendez-vous

L'heure officielle de rendez-vous est celle indiquée sur le site internet et/ou dans l'application officielle de la Fédération.

Cette heure constitue l'heure de référence pour l'application du présent règlement, y compris lorsqu'un horaire habituel d'équipe est différent.

Les responsables ont l'obligation de vérifier les informations officielles relatives à leur rencontre et de prendre connaissance de toute modification communiquée par la Fédération.

En cas de divergence technique exceptionnelle entre les supports officiels, la Commission Foot vérifie l'information enregistrée par la Fédération avant toute application d'une sanction automatique.

25.3 Retard

Une équipe doit être présente et disposer du nombre minimum de joueurs réglementairement requis au plus tard quinze (15) minutes après l'heure officielle de rendez-vous.

Toute équipe se présentant plus de quinze (15) minutes après l'heure officielle de rendez-vous est déclarée forfait, sauf cas de force majeure reconnu par la Commission Foot.

L'équipe présente dans le délai réglementaire est déclarée vainqueur par forfait dans les conditions prévues à l'article 5.

Le délai de quinze (15) minutes est calculé à compter de l'heure officielle de rendez-vous et non à compter de l'heure à laquelle la rencontre commence effectivement.

Une équipe qui, à l'expiration de ce délai, ne dispose pas du nombre minimal de cinq (5) joueurs requis pour débiter la rencontre est également déclarée forfait.

Lorsque les deux équipes se présentent au-delà du délai de quinze (15) minutes, un double forfait est prononcé.

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.

Pour l'application de cette disposition, une semaine s'entend de la période comprise entre le lundi à 00 h 00 et le dimanche à 23 h 59.

Est considérée comme match de compétition toute rencontre identifiée comme telle par la Fédération sur ses supports officiels. Un match reporté est rattaché à la semaine au cours de laquelle il est effectivement disputé.

Il est toutefois autorisé à disputer un match de compétition et un match détente au cours de la même semaine.

Les doubles licences sont strictement interdites. À titre tout à fait exceptionnel, une dérogation peut être accordée sur demande motivée effectuée via les outils officiels 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 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, notamment des réquisitions hiérarchiques ou 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.

Par dérogation à l'article 2, l'équipe renforcée ne peut aligner que sept (7) joueurs au total sur sa feuille de match, renforts compris. Aucun joueur supplémentaire ni remplaçant ne peut être inscrit pour cette rencontre.

Le renfort ponctuel ne peut être utilisé que dans le cadre et selon les conditions validées par la Commission Foot.

ARTICLE 28 : Annulation de championnat

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

- si au moins 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.

La première règle s'applique également lorsque exactement la moitié des rencontres prévues a été disputée.

ARTICLE 29 : Match arrêté

Lorsqu'une rencontre est interrompue pour une cause extérieure, notamment une défaillance de l'éclairage, le match est rejoué intégralement si l'interruption intervient avant la fin de la première période de trente-cinq (35) minutes.

Si l'interruption intervient pendant la mi-temps ou après le début de la seconde période, 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.

Une interruption provoquée volontairement par une équipe, un responsable ou un joueur ne constitue pas une cause extérieure au sens du présent article. Les conséquences sportives et disciplinaires sont alors appréciées au regard des articles 7, 14 et 31 ainsi que du barème disciplinaire en vigueur.

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.

Pour éviter toute ambiguïté, l'expression « plus de trois (3) » signifie que cette disposition est applicable à compter du quatrième forfait ou de la quatrième absence injustifiée.

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.

Lorsqu'un incident compromet la sécurité des participants ou empêche la poursuite normale de la rencontre, les responsables doivent prioritairement assurer la sécurité des personnes et signaler les faits à la Fédération. Les conséquences sportives de l'arrêt éventuel sont ensuite déterminées conformément au présent règlement.

ARTICLE 32 : Annulation ou suspension pour météo extrême

En complément des cas de force majeure, lorsque des conditions météorologiques extrêmes, notamment orages violents, tempêtes ou 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.

Les phénomènes météorologiques ordinaires demeurent soumis aux dispositions de l'article 23. Ils ne constituent pas automatiquement un cas de force majeure lorsqu'ils ne rendent pas objectivement le terrain impraticable ou dangereux.

ARTICLE 33 : 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 l'heure officielle de la rencontre à laquelle le joueur est amené à participer.

Une validation intervenue moins de vingt-quatre (24) heures avant la rencontre ne remet pas en cause la validité générale de la licence, mais rend le joueur inéligible pour cette rencontre précise.

Fin du règlement Foot à 7 - Fédération Dynamique Sportive Iséroise

Dernière mise à jour : 18/09/2026