

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

## 1. JOUEURS

**1.1 Qui peut jouer.** L'équipe est au moins dans sa seconde saison de Foot A7 dans un comité FSGT avec à minima 12 licences omnisports annuelles enregistrées au plus tard le 31 janvier, non compris autorisation, carte saisonnière ou 4 mois, carte initiative populaire (cartes accueil et découverte)<sup>2</sup>. Chaque licence est présentée avant le premier match, accompagnée d'une pièce d'identité avec photo obligatoire (y compris carte étudiant, professionnelle ou vitale).

Une équipe ne correspondant pas aux critères peut participer en « open ». Au besoin, elle sera déclassée en première phase de poule pour ne pas prendre la place d'une équipe respectant les critères.

**1.2 Combien.** Moins de 9 ou un joueur non qualifié constaté lors des contrôles, l'équipe est déclassée. Sur le terrain 7 joueurs dont un gardien. Moins de 5 joueurs, le forfait est déclaré.

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

**1.3 Comment.** Maillots de couleur identique (de couleurs différentes pour le gardien) et numérotés, sinon l'équipe peut être déclassée. L'équipe prévoit un second jeu de maillots (jeu de chasuble autorisé) et deux ballons de taille 5 (gonflé à 0,8 bar environ : lâché d'une hauteur de 2m le rebond, sur bitume ou sol dur, est de 1,40 m +/- 0,2 m).

Le port d'objets dangereux (montres, bracelets, etc.), de chaussures à crampons vissés est interdit. Le port de protège-tibia est conseillé mais ne pas en porter ne peut empêcher le joueur d'entrer sur le terrain.

## 2. TERRAIN

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

Les buts sont amovibles et fixés.

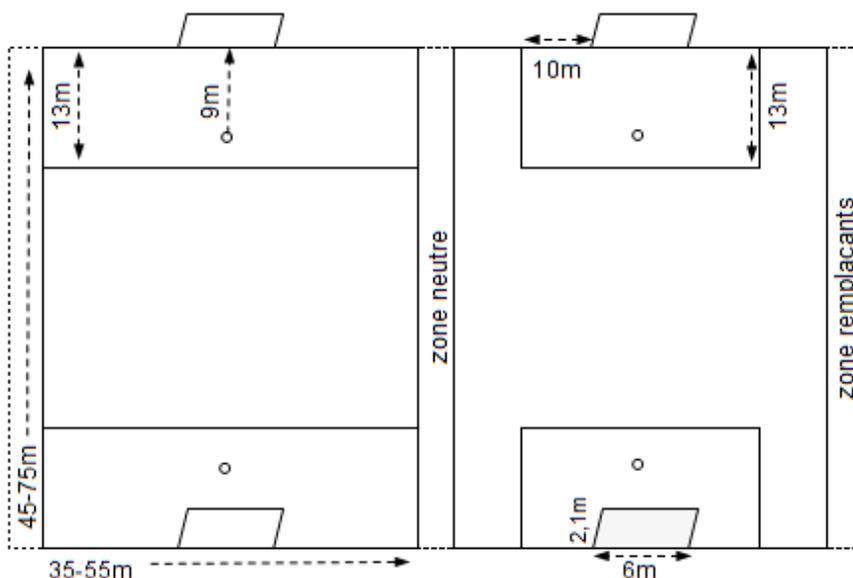
Le ballon est dans le terrain tant qu'il n'a pas franchi entièrement une ligne de touche ou de but.

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

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

**2.3 Zones.** Dans le cas de partage du terrain, une zone neutre est délimitée entre les deux terrains où ne peuvent se placer que les observateurs.

Les remplaçants se tiennent sur la ligne de touche opposée à la zone neutre (personne derrière la ligne de but). Un joueur peut sortir à n'importe quel endroit du terrain.



## 3. TEMPS

**3.1 Durée.** Une seule période de 20 minutes. Ne pas diviser le match en deux optimise le créneau horaire. En cas de vent fort, tirage au sort pour le choix de terrain.

On ne joue pas de temps de compensation pour arrêt de jeu. Si le ballon est momentanément hors de portée les équipes ont la possibilité d'en mettre un autre en jeu.

**3.2 Début et fin.** Les équipes s'accordent sur le ballon et se tiennent prêtes dans leur partie de terrain au signal général (buzzer, sirène).

Après retentissement du signal de fin, le match se termine lorsque le ballon sort du terrain (ex : une faute est commise après le signal ; le ballon n'a pas franchi de ligne, donc on joue le coup franc).

**3.3 Délai.** Cinq minutes après le coup d'envoi le forfait de l'équipe absente est déclaré.

Le retard d'un match ne peut décaler le coup d'envoi du suivant.

Etre à l'heure le dimanche matin dès le 1<sup>er</sup> match est impératif, sinon encaissement de la caution.

<sup>1</sup> Le nom usuel est « FOOT A7 ». Le sigle « FA7 » est utilisable à l'écrit (cf. revue Sport & Plein Air).

<sup>2</sup> Charte Fédérale FSGT.

## 4. JEU

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

- Touche : se joue au pied, ballon arrêté à proximité de l'endroit de la sortie.
- Coup franc : à l'endroit de la faute il est direct (le tireur peut choisir la passe vers un équipier ; dans la surface d'attaque près du but, le ballon est reculé à 6m de la ligne de but).
- Sur engagement, touche, corner ou coup franc : adversaire à 6m du ballon (immobile) que l'exécutant ne peut retoucher avant un autre joueur.
- Sur engagement ou touche : un but ne peut être marqué directement. Si c'est le cas, on joue une sortie de but.

**4.2 Gardien.** Peut saisir le ballon à la main dans sa surface ; doit le jouer rapidement et ne peut le poser à terre puis le reprendre à la main.

- Il ne peut toucher le ballon de la main sur passe d'un coéquipier (tous types de passes).
- Il joue la sortie de but à la main, joueurs adverses en dehors de la surface. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu ; si le gardien le pose à terre il ne peut le retoucher à nouveau, même au pied.

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

En cas de match nul, y compris lors des matches de poule : *tirs au but*. Les équipes choisissent 7 tireurs parmi l'ensemble des joueurs. La première série est de 3 joueurs. En cas d'égalité, un tir supplémentaire est à réaliser par chaque équipe, avec un nouveau tireur, jusqu'à ce qu'à égalité de tirs l'une des équipes marque un but de plus que l'autre. En cas d'égalité après les 7 tireurs, les mêmes effectuent les tirs sans ordre précis.

|                             |               |
|-----------------------------|---------------|
| Match gagné.....            | 4 points      |
| Nul gagné aux tirs au but   | 3             |
| Nul perdu aux tirs au but   | 2             |
| Perdu.....                  | 1             |
| Forfait/perdu par pénalité  | 0-0 score 0-5 |
| Pénalité aux 2 équipes..... | 0-0 score 0-0 |

A égalité de points, différence de but particulière, différence générale, meilleure attaque. Dans le cas d'une égalité à 3, la différence de but dans les rencontres directes est prise en compte.

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

## 5. FAUTE

**5.1 Premier niveau :** coup franc direct pour :

Jeu dangereux, tel un pied haut.

- Charger un joueur, ballon non à distance de jeu ou charge sur le gardien.
- Obstruction, y compris rester volontairement devant le gardien adverse et même sur coup de pied arrêté.
- Le gardien touche le ballon de la main sur une passe.
- Le gardien garde le ballon à la main ou le retouche après l'avoir lâché.

**5.2 Second niveau :** coup franc (ou penalty si dans la surface jusqu'à 2m de chaque côté des poteaux de but. Le gardien reste sur sa ligne, le tireur s'annonce, les autres joueurs sont en dehors de la surface) :

- Toucher le ballon de la main ou du bras, sauf si collé au corps, protection du visage ou tir de près sur le joueur.
- Coup de pied, croche-pied.
- Tenir (même par le maillot), pousser ou écarter avec la main l'adversaire<sup>3</sup>.
- Tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon), adversaire à distance de jeu. On joue debout. Ce type d'interception n'est autorisé que lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (ex : sauver une touche). Le gardien lorsqu'il n'utilise pas ses mains est joueur, donc l'interdiction du tacle s'applique.
- Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière.

**5.3 Droit d'évocation.** Certaines fautes ou faits peuvent entraîner après le match rappel à devoir, exclusion de joueur ou déclassement d'équipe. Ex : faute en position de dernier défenseur, répétition systématique de fautes ou de tacles, même si les fautes sont données ou si l'adversaire joue l'avantage. Ce droit devient un devoir si les conditions du match sont en désaccord avec l'esprit (hostilités vis-à-vis d'une équipe, d'un joueur). Un match en cours peut alors être interrompu par l'organisateur.

<sup>3</sup> Le raffut, autorisé en rugby, parfois non sifflé en football à onze (notamment sur corner) n'est pas utilisable.

## 6. AUTOARBITRAGE

**6.1 Application.** Du grec « autos » qui signifie soi-même, en autoarbitrage<sup>4</sup> on signale sa faute. En pratique tout joueur peut demander faute et être entendu ; ne pas l'accorder demande régulation, au besoin par les joueurs à proximité. Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre. Un remplaçant, animateur/responsable, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage (sauf s'il joue et se trouve près de l'action).

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

**6.2 Niveau de tolérance.** Il n'est pas le même pour toutes les équipes. La rugosité des contacts se contrôle en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir. En cas de besoin cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe. Notamment lorsqu'un joueur fait preuve de mauvaise foi dans l'évaluation des fautes (n'admet jamais/difficilement avoir fait faute et/ou demande souvent/facilement faute).

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

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

Il n'est pas décideur. Il peut redonner la règle (rappel à chaud).

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

Il applique la notation :

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

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

<sup>4</sup> Sans tiret, comme autogestion, autonomie, autodétermination, autogestionnaire, autodérision, etc.

## 7. ESPRIT

Donner faute, s'excuser, relever l'adversaire, ce *fair-play*, parfois artificiel, est insuffisant. L'esprit vise à faire exprès de ne pas commettre la faute. J'ajuste mon engagement dans les contacts. Chaque acteur s'autorégule et comprend que l'enjeu est le jeu. On ne sépare pas les intérêts individuels de ceux des équipes dans leur ensemble et chaque équipe accorde envie de gagner et respect de l'autre.

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

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

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

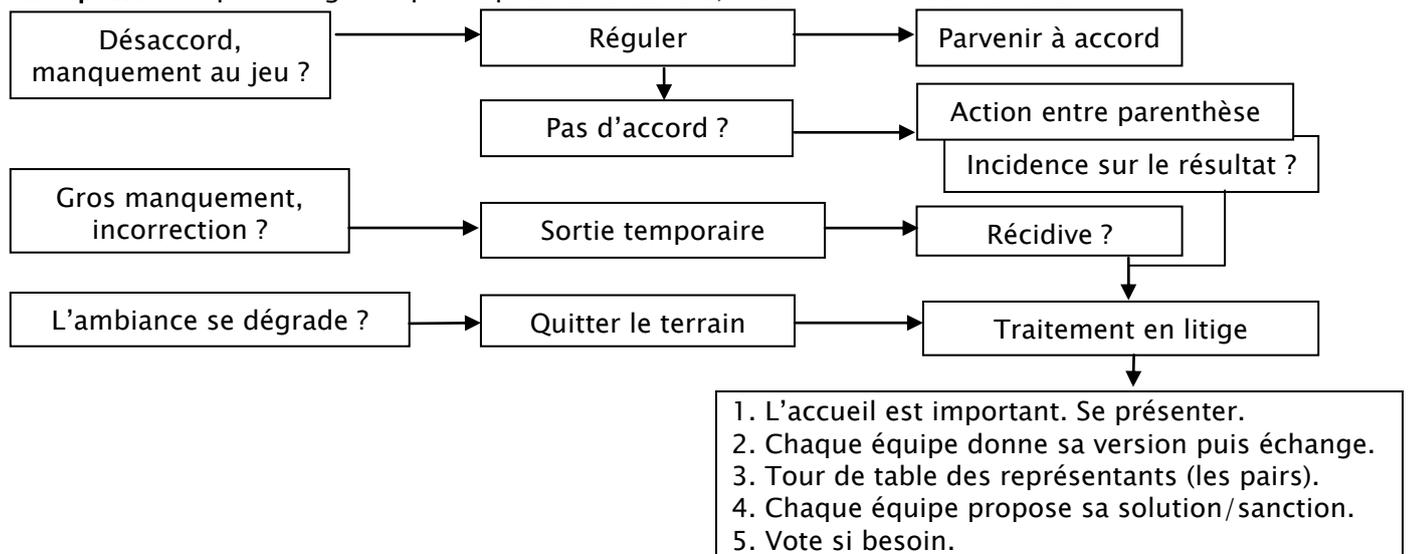
| L'esprit du jeu   | Cas général                               | Si récidive                           |
|---|---|---------------------------------------|
| Manquement au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulant pas reculer à 6m, pertes de temps répétées) | Réguler et parvenir à accord              | Poser le litige                       |
| Gros manquement (ex : tacle, fautes à répétition, faute en position de dernier défenseur)                                   | Sortie temporaire et/ou droit d'évocation | Quitter le terrain et poser le litige |
| Incorrection ou comportement antisportif  | Devoir d'évocation                        |                                       |

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

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

Manquement ou incorrection ne font pas partie de l'autoarbitrage. Sans régulation ils sont traités en litige.

**7.3 Après.** Lorsqu'un litige est posé après la rencontre, il est traité collectivement.



Après le rassemblement l'organisateur produit un bilan pouvant conduire à appliquer l'encaissement de la caution et/ou non réinvitation d'une équipe sur plusieurs saisons et/ou suppression d'une invitation sur le quota du comité d'appartenance, notamment dans les cas suivants :

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

La FSGT construit au fil des décennies sa codification du FA7. L'écrit n'est ici pas solennel mais direct pour une lecture facile, clarifier le cadre et éviter les redites. Le découpage en sept parties est le déroulement d'une rencontre : Le **joueur** entre sur le **terrain** à **l'heure**, pour **jouer** en régulant sa **faute** par **l'autoarbitrage**, dans un **esprit** partagé par tous les **joueurs** qui entrent sur les **terrains**...

> 1 Joueurs - 2 Terrain - 3 Temps : mis en place avant le match. Pour l'organisateur c'est le calendrier ;

> 4 Jeu - 5 Faute - 6 Autoarbitrage : ce qui concerne les situations de match ;

> 7 L'Esprit est validé après chaque rencontre.