

Règlement FOOT A 7

UFOLEP TARN

2011-2012



PREAMBULE

L'UFOLEP est une fédération affinitaire multisports.

Elle est historiquement ancrée au sein de la **Ligue de l'Enseignement** représentée dans le Tarn par **la Fédération des Oeuvres Laïques (FOL 81)**.

L'UFOLEP partage les valeurs défendues par la Ligue de l'Enseignement et participe à leur mise en œuvre.

Nous revendiquons au sein de l'UFOLEP « **Tous les sports autrement** »

Au Sein de l'UFOLEP :

- La pratique sportive doit être :
 - ✓ Un moyen d'épanouissement de l'individu et non une fin en soi.
 - ✓ l'occasion de création de lien social et de convivialité.
- Le plaisir de la rencontre sportive doit passer avant la recherche de la performance, ou du résultat.
- L'accueil de toutes les équipes, quelque soit leur niveau de performance, doit être une réalité et une priorité.
- Chaque pratiquant doit pouvoir participer à la gestion de son activité en s'investissant dans son club et au sein du Comité Départemental UFOLEP 81.
- Le respect de l'autre en toute circonstance doit être une règle de conduite pour chacun.

L'UFOLEP souhaite contribuer à former des sportifs citoyens, responsables, sachant bien se comporter en toutes circonstances ...

Dans ce contexte, à l'occasion des rencontres UFOLEP dans le Tarn, nous ne pouvons tolérer :

- Le non respect d'autrui (arbitre, adversaire, public...),
- Les actes de violence verbale,
- Les actes de violence physique,
- Des comportements sur ou autour du terrain non fair-play ou antisportif.

Les rencontres se déroulent dans le respect des lois du jeu rappelées en annexe du présent règlement.

I – REGLES DE VIE

1.1 La Charte Foot à 7 UFOLEP

Elle devra être signée par les dirigeants de l'association ou de la section UFOLEP de l'association, du responsable de l'équipe, des joueurs.

Cette Charte est tout d'abord un outil de sensibilisation. Elle permettra de s'assurer que les différents acteurs du football à 7 ont bien reçu le message que souhaite faire passer les responsables de l'UFOLEP.

La charte devra être présente physiquement à l'UFOLEP le mercredi précédent le premier match. Tous les matchs joués, sans que la charte ait été retournée signée à l'UFOLEP, entraîneront systématiquement 0 point pour l'équipe fautive pour les matchs de championnat et l'élimination pour les matchs de coupe et challenge.

Les joueurs arrivant en cours de saison devront signer et envoyer la charte à l'UFOLEP avant de jouer leur premier match.

1.2 L'arbitre : Une fonction essentielle

L'UFOLEP 81 mène un travail visant à améliorer la qualité de l'arbitrage.

En Coupe et Challenge (jusqu'au ¼ de finale) comme en Championnat, l'équipe qui reçoit est chargée de désigner l'arbitre de la rencontre. L'arbitrage d'un match par 2 joueurs-arbitres sur chaque mi-temps reste possible.

L'arbitre de la rencontre doit être obligatoirement titulaire d'une licence UFOLEP en règle.

1.2.1 Une fonction essentielle :

L'arbitre est un bénévole. L'arbitre est indispensable pour pouvoir jouer une rencontre.

Ses prérogatives : C'est lui le seul juge quant à la bonne application des lois de jeu. L'ensemble des acteurs d'une rencontre doit respecter sa mission et en favoriser le bon exercice.

Ses devoirs : l'arbitre doit assurer au cours de la rencontre un arbitrage équitable. Il lui appartient d'appliquer les sanctions prévues par les lois du jeu en cas de fautes commises. Il doit délivrer les cartons jaunes ou rouges prévues par les lois du jeu.

Les responsabilités des arbitres :

- Vérifier la feuille de match (avant et après) et les licences,
- S'assurer avec les organisateurs des conditions de sécurité,
- Arbitrer la rencontre dans un esprit impartial,
- En cas d'incident, noter les remarques et transmetts son rapport à la commission.

1.2.2 La formation :

Une soirée de formation par saison est proposée par l'UFOLEP. Cette formation est obligatoire pour chaque équipe engagée dans les compétitions UFOLEP. L'absence à cette formation donnera lieu à une sanction sportive.

Les associations qui ne seront pas représentées à cette formation seront sanctionnées de 3 points de pénalité.

1.2.3 Le corps arbitral « Neutre ».

Les clubs doivent proposer à la commission football une ou plusieurs personnes licenciées de leur club capable d'assurer la tâche d'arbitre volontaire pour diriger certaines rencontres (phases finales de la Coupe et du Challenge, matchs divers). Ce volontariat est nécessaire pour répondre aux demandes d'arbitrage neutre des clubs durant la saison. A défaut, si un nombre d'arbitres volontaires insuffisant est constaté, les demandes d'arbitrage neutre ne pourront être satisfaites.

Ils seront missionnés par la commission football pour arbitrer certaines rencontres, ils doivent prendre l'engagement d'arbitrer au moins 3 rencontres de championnat et d'être disponibles pour les phases finales de la Coupe et du Challenge. Les arbitres volontaires doivent donc se faire connaître auprès de la Délégation UFOLEP.

Modalités d'intervention d'un arbitre neutre :

Un arbitre neutre peut être demandé par une équipe sur un match.

Cette demande devra obligatoirement être faite par écrit à la délégation UFOLEP 81 au moins deux semaines avant la rencontre. L'équipe adverse sera prévenue. L'UFOLEP facturera au club demandeur les frais de déplacement aller - retour (0.30 € du Km et un forfait de 15 €) et les reversera ensuite à l'arbitre.

Le rôle de l'arbitre au cours d'une rencontre est précisé par ailleurs.

1.3 Le médiateur

Chaque équipe est tenue obligatoirement de désigner une à trois personnes qui devront s'engager à assurer le rôle de médiateur. Les personnes qui tiendront ce rôle devront être désignées pour leurs qualités morales. Les personnes désignées sont médiateurs au sein de leur club et peuvent donc être médiateur dans toutes les équipes du club (sous réserve du respect du règlement sur le transfert de joueurs d'une équipe à l'autre).

Chaque équipe devra avoir un médiateur par match. Le médiateur doit être obligatoirement licencié, il peut être un dirigeant ou un joueur mais ne peut jamais être l'arbitre de la rencontre. Il devra porter le brassard fourni par l'UFOLEP et suivre les formations dispensées par l'UFOLEP.

Le médiateur devra obligatoirement suivre les soirées de formation proposée par l'UFOLEP.

Seules les personnes ayant suivies ces formations pourront être médiateurs.

Son rôle :

- Il a une action préventive pour faciliter le bon déroulement des rencontres.
- Il intervient de manière concertée avec tous les acteurs du match.

- Il peut faciliter le rôle des arbitres.

Son statut :

- Il est désigné en début d'année.
- Il est obligatoire pour que le match se déroule.
- Il est formé tout au long de l'année.

Sa motivation :

- Il a une réelle volonté de faire que le match se déroule dans un esprit sportif.
- Il a une volonté de pédagogie auprès des équipes et des accompagnateurs

Ses responsabilités :

- Il rend compte, le cas échéant, aux commissions concernées.
- Il attribue, sur la feuille de match, une mention sur l'état d'esprit.
- Il intervient sous l'autorité du comité directeur, autorité déléguée à la commission foot.

Les responsabilités de la commission foot :

- Elle vérifie l'application correcte du dispositif.
- Les membres du comité directeur sont habilités à vérifier la mise en place du dispositif.

II – LES COMPETITIONS

Le Comité Départemental UFOLEP du Tarn confie pour la saison 2011/2012 à la Commission Football l'organisation des compétitions suivantes :

Un championnat départemental de Football à 7

Une Coupe départementale

Le Challenge départemental Jean Claude Chardenoux

L'engagement des équipes pour ces différentes formules doit parvenir à la délégation de l'UFOLEP dans les délais impartis à l'aide du formulaire prévu à cet effet.

La commission foot après accord du comité directeur peut œuvrer à la mise en œuvre de nouvelles compétitions en adultes ou chez les jeunes. Elles feraient l'objet d'un règlement spécifique.

Conditions de participation : âge et surclassement

Ces compétitions regroupent des équipes masculines de 17 ans et plus (**nés en 1994 et avant pour la saison 2011-2012**). La participation de féminines peut-être autorisée par la commission foot.

Extrait du règlement sportif de l'UFOLEP national : « **Le surclassement doit rester exceptionnel.** La commission médicale impose dans tous les cas de demande de surclassement que :

- pour un surclassement d'une année, le certificat médical mentionne l'avis du médecin rédacteur du certificat d'aptitude,

- pour un surclassement exceptionnel de plus d'une année civile, une justification de demande de ce surclassement, signée de l'entraîneur ou responsable de club et contresignée par les parents, soit jointe à l'avis d'aptitude établi par le médecin examinateur ; une copie de ces deux documents doit être adressée au médecin fédéral national. La participation aux compétitions sera alors conditionnée à la présentation d'un « accusé réception » émanant du médecin fédéral autorisant ce surclassement. »

En cas de surclassement d'un an, une copie du certificat médical de surclassement doit être envoyée à l'UFOLEP 81 en plus de l'original prévu pour la demande de licence.

En cas de surclassement de plus d'un an, la commission foot doit donner son autorisation et la procédure du règlement sportif national doit être respectée.

2.1 LE CHAMPIONNAT

Les équipes sont réparties en poules de niveau en fonction des classements de l'année précédente. Les nouvelles équipes intégreront le championnat UFOLEP en dernière division.

La formule de championnat se joue en match aller/ retour. Les équipes sont classées selon les points obtenus à l'issue de chaque rencontre selon le barème suivant :

Match gagné : 3 points

Match perdu : 1 point

Match nul : 2 points

Forfait -1 point

Le nombre de points peut-être minoré en raison de sanctions sportives ou disciplinaires.

Pénalité : 0 point

Dans les calendriers que vous pouvez consulter sur le site Internet : les forfaits sont notés « Ff », les pénalités pour feuille de match sont notées « FM ».

Les équipes classées ex æquo sont départagées en fonction du goal-average particulier. En cas d'égalité elles sont alors départagées en fonction de leur goal-average général.

Dans chaque poule, les équipes classées premières se verront remettre le trophée. Les équipes classées aux rangs 1 à 2 monteront la saison suivante dans la poule supérieure.

Les équipes classées aux 2 dernières places descendront dans la poule inférieure.

La commission foot est chargée de déterminer la composition des poules et peut être amenée à modifier ce point du règlement en fonction du nombre d'équipes inscrites.

2 équipes d'un même club ne peuvent disputer le championnat dans la même poule.

2.2 COUPE ET CHALLENGE

Toutes les équipes inscrites en championnat sont automatiquement inscrites pour le premier tour de la Coupe sauf les équipes de division 1 qui intègre la compétition au deuxième tour.

Les équipes ayant gagné lors du premier match de la Coupe continueront à jouer en Coupe (match par élimination directe).

Les équipes éliminées au premier et au deuxième tour sont engagées dans le challenge Jean Claude Chardenoux.

Le challenge s'effectue par élimination directe.

En Coupe comme en Challenge, en cas d'égalité en fin de rencontre une prolongation de 2 fois 10 minutes (sans repos entre les 2) sera jouée. En cas d'égalité à l'issue de la prolongation, une série de 5 tirs au but sera exécutée. En cas de nouvelle égalité un penalty supplémentaire par équipe sera tiré jusqu'à ce que l'une d'elle fasse la différence.

Toute équipe qui déclare forfait en Coupe et en Challenge sera exclue automatiquement de ces compétitions.

Le tirage au sort des rencontres sera effectué, pour chaque tour, par la Commission Football.

Les dates prévues pour chacun des tours sont arrêtées dans le calendrier remis aux clubs en début de saison.

En Coupe et en Challenge, lors du tirage au sort des matches, s'il y a deux divisions d'écart, l'équipe de la plus petite division recevra. S'il n'y a qu'une seule division d'écart, c'est la première équipe tirée au sort qui recevra.

A partir des 1/2 finales, le lieu de rencontre et les modalités d'arbitrage seront décidés par la commission foot.

Les trophées de Championnat, de Coupe et Challenge seront remis aux équipes lauréates lors d'une cérémonie. Les équipes doivent porter les couleurs de leur club à cette occasion.

2.3 LES EQUIPES

COMPOSITION DES EQUIPES DU CLUB :

Pour les clubs comprenant deux ou trois équipes, ils devront déposer la composition des équipes avant la première journée de championnat. La liste devra comprendre 9 joueurs au minimum pour l'équipe une. Pour les clubs ayant 3 équipes, la liste des équipes 1 et 2 devront comprendre au minimum 9 joueurs. Pour un joueur prenant sa licence en cours de saison il sera considéré comme appartenant à l'équipe dans laquelle il disputera son premier match (championnat, coupe ou challenge). Cette situation devra être mentionnée sur la feuille de match.

MOUVEMENT DE JOUEURS D'UNE EQUIPE A L'AUTRE DANS UN MEME CLUB :

Pour chaque journée de championnat, 2 joueurs inscrits dans une équipe de division supérieure peuvent jouer dans une équipe de division inférieure. Cette situation doit être écrit sur la feuille de match. Le nombre de joueurs d'une équipe allant jouer avec une équipe de division supérieure n'est pas limité.

De plus, un joueur ne peut jouer que dans une équipe durant un week-end.

La même règle est applicable en coupe et challenge même si l'une des deux équipes est éliminée.

Le non respect de cette règle donnera lieu à une sanction sportive.

Les responsabilités du responsable d'équipe :

- S'assure du respect des règles, administratives (licences, charte, feuilles de match) et de leur diffusion auprès des joueurs,
- S'assure, par délégation, du respect de la sécurité lors des entraînements et matches,
- Organise les relations avec les équipes adverses,

- Favorise le respect des valeurs éducatives, sportives dans la gestion de son groupe lors des entraînements et matchs.

Les responsabilités des capitaines lors des matches :

- Remplis ou vérifie la validité de la feuille de match et des licences présentées,
- Gère son équipe dans un esprit de saine compétition pour le bien de son groupe,
- S'assure des bonnes relations de l'équipe avec l'arbitre et les adversaires,
- Est l'interlocuteur unique de l'équipe avec l'arbitre.

Les responsabilités des joueurs :

- Transmets les documents relatifs à l'obtention de la licence (photo, signature du bordereau, certificat, charte),
- Signe la licence définitive,
- Respecte les lois du jeu, ses adversaires, ses partenaires, les arbitres et les installations,
- Réponds aux demandes des commissions concernées,
- Participe à la vie sportive, associative et statutaire de son association.

III- GESTION ADMINISTRATIVE

3.1 Jours et horaires des rencontres :

L'horaire officiel de début de match est fixé le dimanche matin à 10 h 00 (sauf entente préalable des 2 équipes). Un quart d'heure de battement sera toléré, au delà de cette limite l'équipe en retard sera déclarée forfait.

Lorsqu'un club a deux équipes, une équipe joue à domicile et l'autre se déplace.

Dans le cas où 2 rencontres doivent se dérouler sur le même terrain, la première rencontre jouée doit être celle de l'équipe 2 et doit débuter à 9 h 30. Le deuxième match doit débuter à 10 h 45.

3.2 Feuille de Match

Pour participer à une rencontre **tout joueur doit être inscrit sur la feuille de match**.

Le recto de la feuille de match, **doit être rempli impérativement avant le coup d'envoi du match** sur les imprimés officiels remis à chaque club en début de saison.

Avant le début de la rencontre, la feuille de match doit être signée par les deux capitaines et l(es)arbitre(s) de la rencontre.

A la fin du match doivent être impérativement signalés sur la feuille de match :

- les cartons jaunes ou rouges ;
- les incidents sur et autour du terrain ;

- Toute observation relative au déroulement de la rencontre
- La feuille de match doit être signée par les deux capitaines et l(es)arbitre(s) afin qu'ils certifient avoir pris connaissance des observations.

L'équipe qui reçoit a la charge de renvoyer la feuille de match à la délégation. La feuille doit être à l'UFOLEP avant le **MERCREDI MATIN 9H** qui suit la rencontre (cachet de la poste du mardi ou horodatage du fax, heure du mail faisant foi du mercredi 9h).

La feuille de match peut être envoyée par :

- Courrier : 11 rue Fonvieille 81000 ALBI
- Fax : 05.63.38.35.34
- Courriel : ATTENTION seules les feuilles de match scannées (image lisible) seront prises en compte. Les résultats envoyés par mail sans feuille de match ne seront pas pris en compte.
- Mail : ufolep@fol81.org

Toute feuille arrivée en retard ou incomplète pourra amener une sanction sportive.

Réserves d'après match : Tout rapport sera pris en compte uniquement s'il est précédé de réserves sur la feuille de match.

3.3 Licence UFOLEP

Pour participer à une rencontre tout joueur doit être titulaire d'une licence UFOLEP de la saison en cours.

Avant le début de la rencontre, l'arbitre doit appeler les 2 capitaines afin qu'ils prennent connaissance de la feuille de match et qu'ils vérifient ensemble les numéros de maillots, les numéros de licences, la composition de l'équipe. Les licences présentées font l'objet d'un rapprochement avec la liste des joueurs inscrits sur la feuille de match et physiquement présents.

Pour être valide la licence doit comporter une photo récente du joueur et sa signature. Si la licence ne comporte pas de photo, le joueur doit présenter une pièce d'identité comportant une photo pour pouvoir jouer.

Une licence est « en cours » lorsque le bordereau de licence, le certificat médical et le règlement financier sont parvenus au service « Affiliation » de la FOL. La mention « en cours » est portée sur la feuille de match sous la responsabilité du capitaine.

Quand sur une feuille de match est noté « licence en cours », l'arbitre doit demander au joueur concerné une pièce d'identité comportant une photo.

La mention « en cours » doit rester exceptionnelle. La commission contrôlera les joueurs pour lesquels une mention « en cours » sera portée sur la feuille de match.

La mention « en cours » ne sera acceptée que jusqu'au 31 octobre. A partir du 1^{er} novembre, tout joueur devra être en possession de sa licence.

Par ailleurs, la délégation procédera de manière aléatoire à des vérifications de licences sur les feuilles de match.

Toute infraction relative à la validité d'une licence, toute tentative d'utilisation frauduleuse d'une licence pourra donner lieu à une sanction sportive. La sanction sera déterminée par la commission en fonction de la faute (fraude ou négligence) et du dans la limite de ses prérogatives. Des poursuites disciplinaires pourront être engagées.

Double affiliation :

Extrait Règlement administratif et sportif UFOLEP national : « La licence demandée au titre d'une autre fédération pour l'une de ces activités, doit être établie au nom de cette même association, sauf dérogation accordée par le comité départemental qui a délivré la licence UFOLEP et sous réserve du respect de la convention éventuelle liant l'UFOLEP à cette autre fédération. »

Le comité directeur accepte une dérogation pour 2 joueurs par équipe pour la saison sportive. Les noms de ces 2 joueurs devront être communiqués avant toute participation à leur première rencontre à la délégation sur papier libre ou par courriel. Cette dérogation sera validée et les joueurs pourront jouer quand la délégation en aura accusée réception.

Des dérogations supplémentaires pourront être demandées à titre exceptionnel par courrier argumenté au comité directeur après avis de la commission foot.

Le non respect de cette règle pourra donner lieu à une sanction sportive.

3.4 L'arbitrage

Rappel : L'arbitre de la rencontre doit être obligatoirement titulaire d'une licence UFOLEP en règle (une licence dirigeant suffit).

Il est signalé la responsabilité civile et pénale du club en cas de litige ou d'incident impliquant un arbitre non licencié.

Si une équipe fait arbitrer une personne non licenciée, elle encourt des sanctions sportives et des sanctions disciplinaires. La récidive conduira à des sanctions majorées.

Fonctions et rôle de l'arbitre :

- **Ses prérogatives :** C'est lui le seul juge quant à la bonne application des lois de jeu. L'ensemble des acteurs d'une rencontre doit respecter sa mission et en favoriser le bon déroulement.
- **Ses devoirs :** l'arbitre doit assurer au cours de la rencontre un arbitrage équitable. Il lui appartient d'appliquer les sanctions prévues par les lois du jeu en cas de fautes commises. Il doit délivrer les cartons jaunes ou rouges prévues par les lois du jeu.

Rappelons ci-dessous quelques unes des fonctions importantes de l'arbitre, dans ce cadre, il appartient à l'arbitre de :

- 1° Veiller à ce que la feuille de match soit établie et contrôler les licences et la correspondance de celles-ci avec les joueurs effectivement présents,
- 2° Chronométrer la durée de la partie,
- 3° Sélectionner le ballon du match,
- 4° Effectuer le tirage au sort pour désigner le positionnement des équipes sur le terrain et l'attribution du coup d'envoi,
- 5° Vérifier la conformité de l'équipement des joueurs avant qu'ils ne rentrent sur le terrain,
- 6° Prendre note de tout incident survenant durant la rencontre et le retranscrire sur la feuille de match,
- 7° Interdire l'accès au terrain à toute personne étrangère au match,
- 8° Suspendre le match pour blessure ou incidents graves,
- 9° Vérifier la conformité du terrain et signaler les anomalies sur la feuille de match.
- 10° Rédiger un rapport, si besoin, qu'il transmettra à la Délégation UFOLEP

3.5 Report de match

Tous les matchs doivent se dérouler selon le calendrier défini par la Commission Football de l'UFOLEP du Tarn.

Un match joué avant la date prévue par le calendrier avec l'accord des 2 équipes ne nécessite pas de remplir une feuille de report.

La possibilité est laissée aux équipes de s'entendre à l'amiable quelque soit le motif du report.

Dans ce cas, les deux équipes doivent formaliser leur accord à l'aide d'une feuille de report.

Après s'être entendu sur la date du report, chaque équipe doit renvoyer une feuille de report à l'UFOLEP.

L'équipe qui demande un report doit envoyer la feuille de report à l'UFOLEP le mercredi suivant la date initiale du match avant 9h.

L'équipe adverse a 10 jours pour répondre au report et envoyer une feuille de report à l'UFOLEP.

En cas de litige sur une demande de report de match seule sera jugée valable par l'UFOLEP **le motif de terrains impraticables**. Les équipes sont libres de refuser un report pour tout autre motif.

L'UFOLEP rappelle que l'objectif principal est que les matches se jouent. Par conséquent, les dirigeants doivent traiter ces demandes dans un esprit fair-play et objectif. L'objectif est de limiter les reports à deux matches par équipe.

En cas de terrain impraticable, le match sera prioritairement inversé.

Si le terrain des deux équipes est impraticable, la procédure normale de report s'applique. Les équipes pourront joindre utilement un arrêté municipal interdisant l'accès au terrain.

Attention ! Pas de report de date possible en Coupe et Challenge et dans les 2 dernières journées du championnat.

Les matchs de Championnat reportés et non joués avant les deux dernières journées du calendrier ne seront pas pris en compte.

Les reports jugés irréguliers pourront donner lieu à sanction sportive.

IV- SANCTIONS SPORTIVES ET DISCIPLINAIRES

La commission foot peut être amenée à prendre des sanctions sportives ou disciplinaires.

Cependant, les équipes doivent oeuvrer au respect des principes rappelés en préambule et dans la charte. Par la même, la sanction doit demeurer exceptionnelle.

Pour statuer sur les sanctions sportives et disciplinaires la commission foot devra être composée d'au moins 3 personnes. Celles-ci n'ayant pas d'intérêt dans le dossier examiné. Il est fait application du règlement national disciplinaire.

Un joueur ou un dirigeant suspendu ne peut assurer aucune responsabilité au sein du club (entraîneur, juge de touche, arbitre, délégué de l'équipe ou délégué du terrain).

4.1 LES SANCTIONS SPORTIVES

En cas de fautes mentionnées dans le présent règlement, la commission pourra eu égard aux circonstances factuelles prendre des sanctions dans les limites mentionnées au présent paragraphe.

FAUTES	SANCTIONS MAXIMUM
Non retour de la charte avant la date fixée par la commission ou charte volontairement mal remplie (signatures imitées etc...)	* Toute équipe jouant un match de championnat avant d'avoir renvoyé la charte aura 0 point. * Toute équipe jouant un match de coupe ou challenge avant d'avoir renvoyé la charte sera éliminée de cette compétition.
Arbitre(s) et/ou joueur(s) non licencié	* - 1 point par joueur non licencié * Match perdu * Des poursuites disciplinaires pourront être engagées.
Absence à la soirée de formation	*3 points de pénalité
Toute feuille (match ou report) n'étant pas arrivée dans le délai (tampon de la poste daté d'avant le mercredi 9h)	* 0 point pour l'équipe recevant * 3 points pour l'autre équipe
En cas de feuille de match incomplète	* 1 point de pénalité pour les feuilles de match de championnat * Inversion de l'ordre des matchs en coupe et challenge (l'équipe fautive se déplace)
Matches de Championnat reportés et non joués avant la date limite de report fixée par la commission en début de saison	* Le match ne sera pas pris en compte. Aucun résultat ne sera enregistré dans le classement.
Retard de l'équipe de plus d'un quart d'heure	* Equipe en retard = forfait (-1 point)
Double licence non autorisé	* -1 point par match jusqu'à régularisation
Forfait en coupe et challenge	Elimination de la compétition coupe et challenge

4.2 LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

RAPPEL : La commission de foot peut prendre les sanctions suivantes :

« Extrait du règlement disciplinaire national voté lors de l'assemblée générale de Chartres 12/04/2008 : Fautes traitées au niveau de la commission technique intéressée ou du responsable de stage : SANCTIONS : allant de l'élimination de la rencontre, du stage, etc. à 4 semaines de suspension, assorties, en plus, des amendes prévues chaque saison dans les règlements, et/ou de travaux d'intérêt fédéral.

Les autres sanctions relèvent des commissions disciplinaires.

V- CAS NON PREVUS

L'UFOLEP 81 se réserve le droit de prendre, en cours de saison, toutes les décisions qu'elle jugera nécessaire, afin de régler les cas de figure non prévus au présent règlement.

Foot à 7 – UFOLEP du Tarn

Les lois du jeu

Le Règlement Départemental du Foot à 7 UFOLEP 81 s'inspire largement des règles du foot à 7 de la Fédération Française de Football.

Seuls quelques aménagements spécifiques à la pratique locale ont été apportés aux lois du jeu de référence.

Les lois du jeu :

- Loi 1 : Terrain de jeu
- Loi 2 : Ballon
- Loi 3 : Nombre de joueurs
- Loi 4 : Equipement des joueurs
- Loi 5 : Arbitre
- Loi 6 : Arbitres assistants
- Loi 7 : Durée du match
- Loi 8 : Coup d'envoi et reprise du jeu
- Loi 9 : Ballon en jeu et hors du jeu
- Loi 10 : But marqué
- Loi 11 : Le hors-jeu
- Loi 12 : Fautes et comportement antisportif
- Loi 13 : Coups francs
- Loi 14 : Coup de pied de réparation
- Loi 15 : Rentrée de touche
- Loi 16 : Coup de pied de but
- Loi 17 : Coup de pied de coin
- Les tirs au but du point de réparation

Remarques préalables :

- Les terrains doivent être obligatoirement tracés et tondus avant chaque match, les buts doivent être équipés de filets correctement fixés.

- Un des joueurs de l'équipe sera nommé capitaine et représentera son équipe vis-à-vis de l'arbitre. Il portera obligatoirement un brassard.

Loi 1 TERRAIN DE JEU

1.1 Dimensions

Le terrain de jeu doit être rectangulaire. La longueur des lignes de touche doit dans tous les cas être supérieure à la longueur des lignes de but.

Longueur : minimum 50m, maximum 75 m.

Largeur : minimum 45 m, maximum 55 m.

1.2 Marquage du terrain

Le terrain de jeu doit être marqué par des lignes. Ces lignes font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent.

Les deux lignes de démarcation les plus longues sont appelées lignes de touche. Les deux plus courtes sont nommées lignes du but.

Toutes les lignes ont une largeur maximum de 12 cm.

Le terrain de jeu est divisé en deux moitiés par la ligne médiane.

Le point central est marqué au milieu de la ligne médiane. Autour de ce point est tracé un cercle de 6 m de rayon.

1.3 La surface de but

A chaque extrémité du terrain est délimité une surface de but répondant aux spécifications suivantes : Deux lignes sont tracées perpendiculairement à la ligne de but, à 5 m de l'intérieur de chaque montant du but. Ces deux lignes avancent sur le terrain de jeu sur une distance de 13 m et sont réunies par une ligne tracée parallèlement à la ligne de but. L'espace délimité par ces lignes et la ligne de but s'intitule surface de but.

A l'intérieur de chaque surface de but est marqué le point du coup de pied de réparation à 9 m du milieu de la ligne reliant les montants du but et à égale distance de ces montants.

A l'extérieur de chaque surface de but est tracé un arc de cercle de 6 m de rayon ayant pour centre le point du coup de pied de réparation.

La surface de but fait partie intégrante de la surface de réparation.

1.4 La surface de réparation

A chaque extrémité du terrain, est délimitée une surface de réparation répondant aux spécifications suivantes :

- ⇒ Une ligne est tracée parallèlement à la ligne de but à 13 m de celle-ci reliant les deux lignes de touche et se confondant pour partie avec la ligne de la surface de but. L'espace délimité par ces lignes se nomme surface de réparation.

1.5 Les drapeaux

A chaque coin du terrain doit être planté un drapeau avec une hampe –non pointue– s'élevant au moins à 1,50 m du sol.

Des drapeaux similaires peuvent également être plantés à chaque extrémité de la ligne médiane, à au moins 1 m de la ligne de touche, à l'extérieur du terrain de jeu.

1.6 L'arc de cercle de coin

De chaque drapeau de coin est tracé un quart de cercle d'un rayon de 0,50 m à l'intérieur du terrain de jeu.

1.7 Les buts

Les buts sont placés au centre de chaque ligne de but.

Ils consistent en deux montants verticaux s'élevant à égale distance des drapeaux des coins et réunis au sommet par une barre transversale.

La distance séparant les deux montants est de 6 mètres, et le bord inférieur de la barre transversale se situe à 2,10 m du sol.

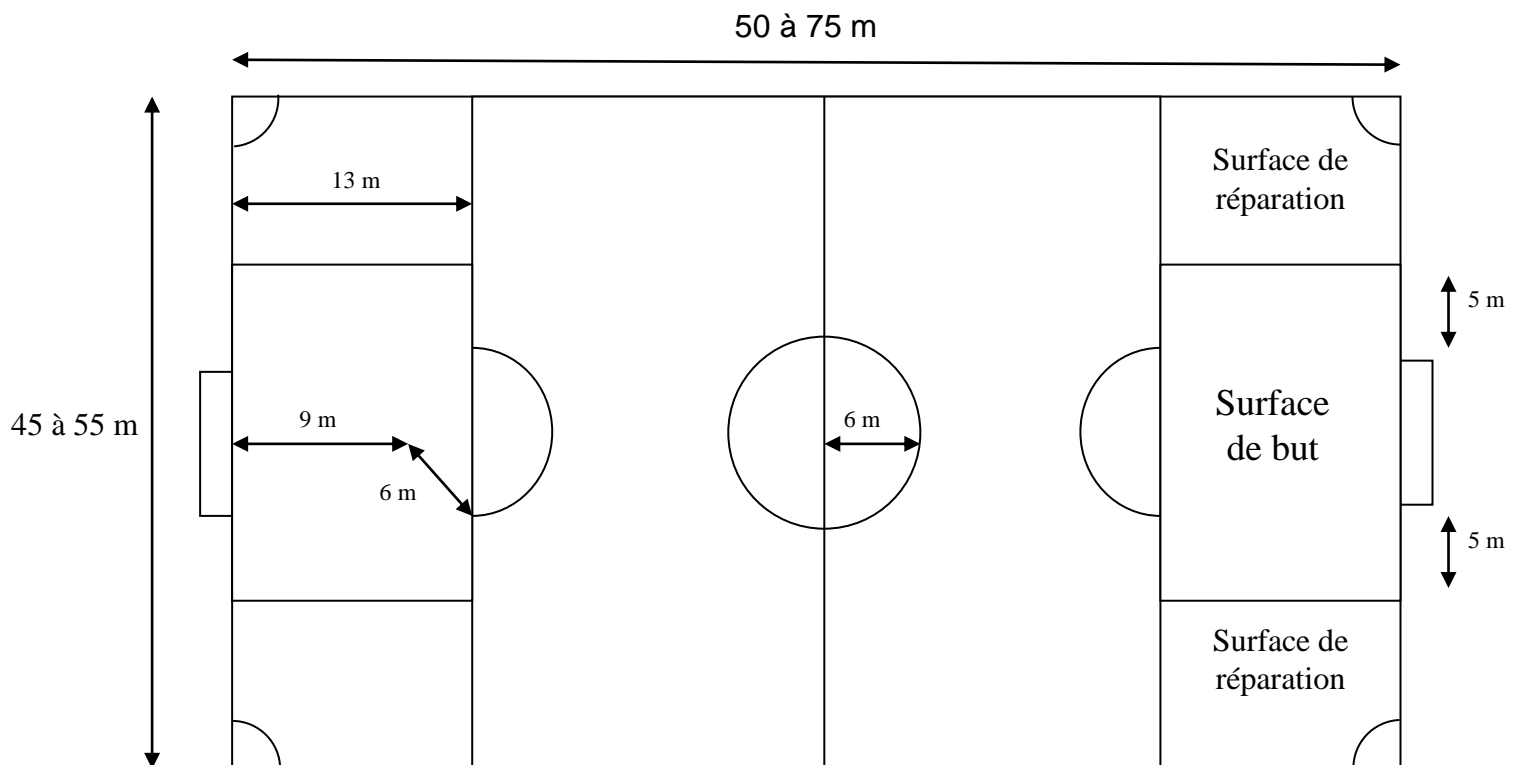
Les deux montants doivent avoir la même largeur et épaisseur, lesquelles ne doivent pas excéder 12 cm.

La ligne de but a la même largeur que les montants et la barre transversale. Des filets peuvent être attachés aux buts et au sol derrière le but à condition toutefois qu'ils soient convenablement soutenus afin de ne pas gêner le gardien de but.

Les montants du but et la barre transversale doivent être de couleur blanche.

Sécurité

Les buts doivent être fixés au sol de manière sûre. Les buts amovibles ne peuvent être utilisés que s'ils satisfont à ces exigences.



Loi 2 BALLON

2.1 Définition et dimensions :

Caractéristiques du ballon :

- il est sphérique,
- il est en cuir ou dans une autre matière adéquate,
- il a une circonférence de 70 cm au plus et de 68 cm au moins.
- il a un poids de 450 g au plus et de 410 g au moins au début du match,
- il a une pression se situant entre 0,6 et 1,1 atmosphère (600-1100 g/cm²).

2.2 Remplacement d'un ballon défectueux.

Si le ballon éclate ou est endommagé en cours de match :

- le match est arrêté,
- le match reprend, avec un nouveau ballon, par une balle à terre à l'endroit où se trouvait le premier ballon au moment où il a été endommagé.

Si le ballon éclate ou est endommagé alors qu'il n'est pas en jeu avant l'exécution d'un coup d'envoi, d'un coup de pied de but, d'un coup de pied de coin, d'un coup de pied de réparation ou d'une rentrée de touche :

- le match est repris en conséquence,

Le ballon ne peut être remplacé pendant le match qu'avec l'autorisation de l'arbitre.

Loi 3 NOMBRE DE JOUEURS

3.1 Joueurs

Tout match est disputé par deux équipes composées chacune de 7 joueurs au maximum, dont l'un sera le gardien de but. Aucun match ne peut avoir lieu si l'une ou l'autre équipe dispose de moins de 5 joueurs.

Dans tout match disputé dans le cadre de compétitions officielles UFOLEP 81, il est possible de recourir à 4 remplaçants au maximum.

A chaque match, le nom des remplaçants doit être communiqué à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Un remplaçant non déclaré comme tel ne pourra participer à la rencontre.

3.2 Procédure de remplacement

Le remplacement d'un joueur par un remplaçant doit se conformer à la procédure suivante :

- l'arbitre doit être informé préalablement de chaque remplacement envisagé,
- le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'après la sortie du joueur qu'il doit remplacer et après y avoir été invité par un signe de l'arbitre,
- le remplaçant ne pénètre sur le terrain de jeu qu'au niveau de la ligne médiane et pendant un arrêt du jeu,
- la procédure s'achève au moment où le remplaçant pénètre sur le terrain de jeu,
- le remplaçant devient alors joueur, et le joueur qu'il a remplacé cesse d'être joueur,
- un joueur qui a été remplacé peut à nouveau participer au match et rentrer en jeu en remplacement d'un autre joueur,
- tout remplaçant est soumis à l'autorité et aux décisions de l'arbitre, qu'il soit appelé à jouer ou non,
- tout remplaçant doit revêtir une tenue qui le distingue de ses coéquipiers.

3.3 Remplacement du gardien de but

Chacun des joueurs de champ peut remplacer le gardien de but pourvu que :

- l'arbitre soit préalablement informé du remplacement envisagé,
- le remplacement s'effectue pendant un arrêt de jeu.

3.4 Infractions/Sanctions

Si un remplaçant pénètre sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre :

- le jeu est arrêté,
- le remplaçant concerné est averti (carton jaune) et doit quitter le terrain de jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment de l'interruption du jeu.

Si un joueur remplace le gardien de but sans que l'arbitre n'en ait été préalablement informé :

- le jeu continue,
- le joueur concerné est averti (carton jaune) dès que le ballon aura cessé d'être en jeu.

Pour toute autre infraction à cette Loi :

- le joueur concerné est averti (carton jaune).

3.5 Reprise du jeu

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le jeu reprend par coup franc exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption du jeu.

3.6 Expulsion de joueurs ou de remplaçants

Un joueur qui a été expulsé avant le coup d'envoi du match ne peut être remplacé que par l'un des remplaçants désignés comme tels.

Un remplaçant désigné qui a été expulsé soit avant soit après le coup d'envoi du match ne peut être remplacé.

Loi 4 EQUIPEMENT DES JOUEURS

4.1 Sécurité

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour lui-même ou pour les autres. Ceci s'applique aussi aux bijoux en tous genres.

4.2 Equipement de base

L'équipement de base de tout joueur comprend :

- un maillot ou chemisette,
- des culottes – si le joueur porte des cuissards, ceux-ci doivent être de la même couleur que la couleur dominante des culottes,
- des bas
- protège-tibias,
- des chaussures

Protège-tibias

- doivent être entièrement recouverts par les bas,
- doivent être d'une matière adéquate (caoutchouc, plastique, ou matières similaires),
- doivent offrir un degré de protection approprié.

Gardiens de but

- le gardien de but doit porter une tenue aux couleurs le distinguant des autres joueurs, de l'arbitre et des arbitres assistants.

Infractions/Sanctions :

Pour toute infraction à cette Loi :

- le jeu ne doit pas nécessairement être arrêté,
 - le joueur contrevenant doit être enjoint par l'arbitre à quitter le terrain de jeu pour corriger sa tenue,
 - le joueur contrevenant doit quitter le terrain de jeu lors de la prochaine interruption du jeu, à moins qu'il n'ait déjà corrigé sa tenue.
 - Tout joueur ayant quitté le terrain pour corriger sa tenue ne pourra y revenir sans y avoir été préalablement autorisé par l'arbitre,
 - l'arbitre doit contrôler la conformité de l'équipement du joueur avant de l'autoriser à revenir sur le terrain de jeu,
 - le joueur ne peut revenir sur le terrain de jeu que lors d'un arrêt du jeu.
- Un joueur qui aura été enjoint à quitter le terrain de jeu pour avoir enfreint cette Loi et qui pénètre (ou revient) sur le terrain de jeu sans autorisation préalable de l'arbitre doit être sanctionné d'un avertissement (carton jaune).

Reprise du jeu

Si le jeu a été arrêté par l'arbitre pour prononcer un avertissement :

- le match reprend par un coup franc exécuté par un joueur de l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon à l'arrêt de jeu.

Loi 5 ARBITRE

5.1 L'autorité de l'arbitre

Chaque match se dispute sous le contrôle d'un arbitre disposant de toute l'autorité nécessaire pour veiller à l'application des Lois du Jeu dans le cadre du match qu'il est appelé à diriger.

5.2 Compétences et obligations

L'arbitre doit :

- veiller à l'application des Lois du Jeu,
- assurer le contrôle du match en collaboration avec les arbitres de touche,
- s'assurer que le ballon satisfait aux exigences de la Loi 2,
- s'assurer que l'équipement des joueurs satisfait aux exigences de la Loi 4,
- assurer la fonction de chronométreur et rédiger un rapport sur le match s'il le souhaite,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement, à sa discrétion, à chaque infraction aux Lois,
- arrêter le match temporairement, le suspendre ou l'arrêter définitivement en raison de l'interférence d'événements extérieurs, quels qu'ils soient,
- **arrêter le match s'il considère qu'un joueur est sérieusement blessé et s'assurer que le joueur est porté hors du terrain de jeu. Un joueur blessé ne pourra retourné sur le terrain de jeu qu'une fois que le match aura repris.**
- laisser le jeu se poursuivre jusqu'à ce que le ballon ait cessé d'être en jeu, si à son avis, un joueur n'est que légèrement blessé,
- faire en sorte que tout joueur souffrant d'une plaie qui saigne quitte le terrain de jeu. Le joueur ne pourra y parvenir que sur un signe de l'arbitre après que celui-ci se voit assuré que le saignement s'est arrêté,
- laisser le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage, et sanctionner la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas,

- sanctionner la faute la plus grave quand un joueur commet simultanément plusieurs fautes,
- prendre des mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. L'arbitre n'est pas tenu de réagir immédiatement, mais doit le faire lors de la prochaine interruption de jeu,
- prendre des mesures à l'encontre des officiels de l'équipe qui n'ont pas un comportement responsable et, à sa discrétion, expulser ceux-ci du terrain de jeu et de ses abords immédiats,
- faire en sorte qu'aucune personne non autorisée ne pénètre sur le terrain de jeu,
- donner le signal de la reprise du match après une interruption du jeu,
- remettre à la Commission Départementale Foot à 7 UFOLEP un rapport consignait les informations relatives à toutes mesure disciplinaire qu'il a prise à l'encontre de joueurs et/ou d'officiels, ainsi que tout autre incident survenu avant, pendant ou après le match.

5.3 Décisions de l'arbitre

Les décisions de l'arbitre sur les faits en relation avec le jeu sont sans appel.

L'arbitre ne peut revenir sur une décision que s'il réalise que celle-ci est incorrecte sous réserve que le jeu n'ait pas repris.

Loi 6 ARBITRES DE TOUCHE

6.1 Devoirs

Deux arbitres de touche peuvent être désignés s'ils possèdent une licence UFOLEP. Sous réserve de décision contraire de l'arbitre à qui incombe le pouvoir discrétionnaire, ils ont pour mission de signaler :

- quand le ballon est entièrement sorti du terrain de jeu,
- à quelle équipe revient la rentrée de touche, ou s'il y a coup de pied de coin ou coup de pied de but,
- quand un joueur doit être sanctionné parce qu'il se trouve en position de hors-jeu,
- quand un remplacement est demandé,
- quand, lors de tirs de coups de pied de réparation, le gardien de but a bougé avant que le ballon n'ait été botté et si le ballon a franchi la ligne.

Loi 7 DUREE DU MATCH

7.1 Périodes de jeu

Le match se compose de deux périodes de 35 minutes chacune, à moins qu'une autre durée n'ait été convenue d'un accord entre l'arbitre et les deux équipes participantes. Tout accord concernant une modification de la durée du match (par exemple une réduction de chaque période à 30 minutes en raison d'un éclairage insuffisant) doit impérativement intervenir avant le coup d'envoi et être en conformité avec le règlement de la compétition.

7.2 La mi-temps

Les joueurs ont droit à une pause entre les deux périodes.

La pause de la mi-temps ne doit pas excéder 10 minutes.

La durée de la pause entre les deux périodes ne peut-être modifiée qu'avec le consentement de l'arbitre.

7.3 Récupération des arrêts de jeu

Chaque période doit être prolongée pour récupérer tout le temps perdu occasionné par :

- les remplacements,
- l'examen des blessures des joueurs,
- le transport des joueurs blessés hors du terrain de jeu,
- les manœuvres visant à perdre du temps délibérément,
- toute autre cause,
- la durée de la récupération des arrêts de jeu est à la discrétion de l'arbitre.

7.4 Coup de pied de réparation

Si un coup de pied de réparation doit être exécuté ou recommencé, la durée de chaque période doit être prolongée pour en permettre l'exécution.

7.5 Prolongation

Seulement en Coupe et Challenge, deux périodes de 10 minutes sans pause au changement de côté.

7.6 Arrêt définitif du match

Un match arrêté définitivement avant son terme doit être rejoué, sauf disposition contraire édictée dans le règlement de la compétition.

Loi 8 COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

8.1 Préliminaires

Le choix des camps est déterminé par un tirage au sort effectué au moyen d'une pièce de monnaie.

L'équipe favorisée par le sort choisit le but en direction duquel elle attaquera durant la première mi-temps.

L'autre équipe se voit attribuer le coup d'envoi du match.

L'équipe ayant choisi son camp effectuera le coup d'envoi de la seconde période du match.

Au début de la seconde période du match, les équipes changent de camp et attaquent en direction du but adverse.

8.2 Coup d'envoi

Le coup d'envoi est une procédure pour débiter la partie ou reprendre le jeu :

- au commencement du match,
- après qu'un but a été marqué,
- au début de la seconde période du match,
- au début de chaque période des prolongations, le cas échéant.

Le coup d'envoi doit obligatoirement être joué vers l'avant (dans le camp adverse), il est possible de marquer un but directement du coup d'envoi.

*** Procédure :**

- tous les joueurs se trouvent dans leur propre moitié de terrain
- les joueurs de l'équipe ne procédant pas au coup d'envoi doivent se tenir au moins à une distance de 6 m du ballon tant qu'il n'est pas en jeu,
- le ballon est posé à terre sur le point central,
- l'arbitre donne le signal du coup d'envoi,
- le ballon est considéré comme étant en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant,
- l'exécutant du coup d'envoi ne peut jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier.

Quand une équipe a marqué un but, c'est l'équipe contre laquelle le but a été marqué qui procède au nouveau coup d'envoi.

Infractions/Sanctions :

Si l'exécutant du coup d'envoi joue le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un coéquipier :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où l'infraction a été commise.

Pour toute autre infraction à la procédure du coup d'envoi :

- le coup d'envoi doit être recommencé.

8.3 Balle à terre

Après une interruption temporaire du match provoquée par une cause non prévue par les Lois du Jeu, le match doit être repris par une balle à terre.

Procédure :

L'arbitre laisse tomber le ballon à terre à l'endroit où il se trouvait au moment où le jeu a été arrêté.

Le jeu reprend dès que le ballon touche le sol.

Infractions/Sanctions :

La balle à terre doit être recommencée si :

- le ballon est touché par un joueur avant d'être entré en contact avec le sol,
- le ballon quitte le terrain de jeu après avoir rebondi sur le sol sans qu'un joueur ne l'ait touché.

Circonstances particulières

Un coup franc accordé à l'équipe défendant dans sa propre surface de réparation peut être exécuté de n'importe quel point de la surface de réparation.

Un coup franc accordé à l'équipe attaquante dans la surface de réparation (hors de la surface de but) de son adversaire doit être exécuté de la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Une balle à terre destinée à la reprise du match après un arrêt temporaire du jeu alors que le ballon se trouvait dans la surface de réparation doit être exécutée sur la ligne de la surface de réparation qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté.

Loi 9 BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

9.1 Ballon hors du jeu

Le ballon est hors du jeu quand :

- il a entièrement franchi la ligne de but ou la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- le jeu a été arrêté par l'arbitre.

9.2 Ballon en jeu

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations, y compris quand :

- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale ou un drapeau de coin,
- il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre ou un arbitre assistant lorsqu'ils se trouvent sur le terrain de jeu.

Loi 10 BUT MARQUE

10.1 Le but marqué

Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but, entre les montants du but et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune infraction aux Lois du Jeu n'ait été préalablement commise par l'équipe en faveur de laquelle un but aura été marqué.

10.2 Equipe victorieuse

L'équipe qui aura marqué le plus grand nombre de buts pendant le match remporte la victoire. Quand les deux équipes marquent le même nombre de buts ou ne marquent aucun but, le match est déclaré nul.

10.3 Règlements des compétitions

Pour les matchs se terminant sur un score nul en Coupe et Challenge deux prolongations de 10 minutes sont jouées et éventuellement l'épreuve des tirs du point de réparation pour déterminer le vainqueur du match.

Loi 11 HORS-JEU

11.1 Position de hors-jeu :

Etre en position de hors-jeu n'est pas une infraction en soi.

Dans le cadre des compétitions foot à 7 de l'UFOLEP 81, la règle du hors-jeu s'applique seulement sur les coups francs.

Un joueur ne peut se trouver en position de hors-jeu que sur un coup franc et s'il est plus près de la ligne de but adverse qu'à la fois le ballon et l'avant-dernier adversaire.

Un joueur ne se trouve pas en position de hors-jeu quand :

- il se trouve dans sa propre moitié de terrain ou,
- il se trouve à la même hauteur que l'avant-dernier adversaire ou,
- il se trouve à la même hauteur que les deux derniers adversaires.

11.2 Infraction :

La position de hors-jeu d'un joueur ne doit être sanctionnée que si, au moment où le ballon est touché par un coéquipier ou est joué par l'un d'entre eux, le joueur prend, de l'avis de l'arbitre, une part active au jeu :

- en intervenant dans le jeu ou,
- en influençant un adversaire ou,

- en tirant un avantage de cette position.

11.3 Pas d'infraction :

Il n'y a pas d'infraction de hors-jeu quand un joueur reçoit le ballon directement :

- sur une passe d'un équipier ou d'un adversaire pendant un temps de jeu ou,
- sur un coup de pied de but ou,
- sur une rentrée de touche ou,
- sur un coup de pied de coin.

Infraction/Sanctions :

Pour toute infraction à la Loi du hors-jeu, l'arbitre accorde à l'équipe adverse un coup franc qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Loi 12 FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF
--

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés comme suit :

12.1 Coup franc :

Un coup franc est accordé à l'équipe adverse du joueur qui de l'avis de l'arbitre commet, par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des six fautes suivantes :

- donner ou essayer de donner un coup de pied à l'adversaire
- faire ou essayer de faire un croche-pied à l'adversaire
- sauter sur un adversaire
- charger un adversaire
- frapper ou essayer de frapper un adversaire
- bousculer un adversaire.

Un coup franc est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des quatre fautes suivantes :

- tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- tenir un adversaire
- cracher sur un adversaire
- toucher délibérément le ballon des mains (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation).

Tout coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf dans la surface de réparation).

Coup de pied de réparation (penalty) :

Un penalty est accordé quand l'une de ces dix fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de but, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment-là, pourvu qu'il soit en jeu.

Coup franc :

Un coup est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui, se trouvant dans sa propre surface de réparation, commet l'une des quatre fautes suivantes :

- garder le ballon en sa possession pendant plus de six secondes avant de le lâcher des mains,
- toucher une nouvelle fois le ballon des mains après l'avoir lâché, sans qu'il n'ait été touché par un autre joueur,

Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe du pied de son partenaire.

Un coup franc est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre :

- joue de manière dangereuse,
 - fait obstacle à l'évolution d'un adversaire,
 - empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains,
 - commet d'autres fautes non mentionnées au préalable dans la Loi 12, pour lesquelles le match est arrêté afin d'avertir ou d'expulser un joueur.

Le coup franc doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise (sauf dans la surface de réparation).

Sanctions :

Il ne peut être montré un carton jaune ou un carton rouge qu'à un joueur, un remplaçant ou un joueur remplacé.

Fautes passibles d'avertissement :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) et 5 minutes d'exclusion provisoire quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'un comportement antisportif
2. il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes,
3. il enfreint avec persistance les Lois du jeu,
4. il retarde la reprise du jeu,
5. il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc,
6. il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre,
7. il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Le joueur qui écope d'un carton jaune doit obligatoirement sortir du terrain pour une durée de 5 minutes, il ne sera pas remplacé par un équipier.

S'il s'agit du capitaine, ce dernier devra remettre son brassard à un joueur sur le terrain le temps qu'il purge sa peine.

Si un joueur écope de deux cartons jaunes durant le même match, il sera automatiquement exclu sur carton rouge.

Fautes passibles d'exclusion :

Un joueur est exclu du terrain de jeu (carton rouge) quand il commet l'une des sept fautes suivantes :

1. il se rend coupable d'une faute grossière
2. il se rend coupable d'un acte de brutalité
3. il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne
4. il empêche un adversaire de marquer un but, ou annihile une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation)
5. il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation
6. il tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
7. il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur exclu doit quitter la proximité du terrain de jeu ainsi que la surface technique.

Le joueur qui écope d'un carton rouge doit obligatoirement sortir du terrain de jeu pour toute la durée du match, il ne sera pas remplacé par un équipier.

Il devra rester à l'écart de la surface technique, du banc de touche et du terrain de jeu afin de ne pas se mêler à la rencontre.

S'il s'agit du capitaine, ce dernier devra remettre son brassard à un joueur sur le terrain.

Tout carton rouge implique un examen approfondi de la part de la commission foot à 7.

Un carton rouge impliquera immédiatement une sanction d'un match de suspension par la commission foot à 7.

La commission foot examinera ensuite la gravité du cas et pourra être amenée à prononcer des sanctions supérieures et éventuellement transmettre le dossier à la commission de discipline départementale.

Loi 13 COUPS FRANCS

13.1 Genre de coups francs :

Tous les coups francs sont des coups francs directs, les coups francs indirects n'existent pas dans le règlement foot à 7 de l'UFOLEP 81.

Pour le coup franc, le ballon doit être immobile au moment de la frappe, et l'exécutant ne doit pas toucher le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

13.2 Le coup franc :

- si le ballon pénètre directement dans le but de l'équipe adverse, le but est accordé
- si le ballon est en jeu et qu'il pénètre directement dans le but de l'équipe de l'exécutant, un coup de pied de coin est accordé à l'équipe adverse.

13.3 Lieu d'exécution du coup franc :

Coup dans la surface de réparation :

Coup franc en faveur de l'équipe défendant :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon,
- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver en dehors de la surface de réparation jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation,
- un coup franc accordé dans la surface de but peut être exécuté de n'importe quel point de cette surface.

13.4 Coup franc en faveur de l'équipe attaquante :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu, sauf s'ils se trouvent sur leur propre ligne de but entre les montants,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé,
- un coup franc accordé dans la surface de but doit être exécuté de la ligne de la surface de but qui est parallèle à la ligne de but, et ce au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

Coup franc en dehors de la surface de réparation :

- tous les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver au moins à 6 m du ballon jusqu'à ce que celui-ci soit en jeu,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé,
- le coup franc doit être exécuté à l'endroit où a été commise l'infraction.

Infractions/Sanctions :

Quand un joueur de l'équipe adverse ne se trouve pas à la distance requise lors de l'exécution du coup franc :

- le coup franc doit être recommencé.

Quand le ballon n'est pas mis directement en jeu par l'équipe défendant lorsque le coup franc est exécuté dans sa propre surface de réparation :

- le coup franc doit être recommencé.

13.5 Coup franc exécuté par un autre joueur que le gardien de but :

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement que délibérément avec ses mains) avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Quand le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de but de l'exécutant.

13.6 Coup franc exécuté par le gardien de but :

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Quand le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de but du gardien de but. Ce coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute a été commise dans la surface de réparation ou la surface de but) ,
- un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation, le coup franc sera joué sur la ligne des 13 m à l'endroit le plus près où a été commise la faute.

Loi 14 : COUP DE PIED DE REPARATION (PENALTY)

Un coup de pied de réparation est dicté contre l'équipe qui commet, dans sa propre surface de but et alors que le ballon est en jeu, l'une des dix fautes pour lesquelles un coup franc doit être accordé.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de réparation.

Un temps supplémentaire doit être accordé pour tout coup de pied de réparation devant être exécuté à la fin de chacune des périodes du temps réglementaire ou à la fin de chacune des deux périodes de la prolongation.

14.1 Positions respectives du ballon et des joueurs :

Le ballon :

- est placé sur le point du coup de pied de réparation.

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation :

- est clairement identifié.

Le gardien de but de l'équipe défendant :

- reste sur sa propre ligne de but, face à l'exécutant, entre les montants du but, jusqu'à ce que le ballon ait été botté.

Tous les joueurs autres que l'exécutant se trouvent :

- dans les limites du terrain de jeu,
- en dehors de la surface de réparation,
- au moins à 6 m du point de réparation.

L'arbitre :

- ne doit pas donner le signal de l'exécution avant que les joueurs n'aient pris position conformément à la Loi,
- décide quand le coup de pied de réparation est considéré comme exécuté.

Exécution :

- le tireur de coup de pied de réparation botte le ballon en direction du but,
- il ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé en direction du but adverse.

Quand un coup de pied de réparation est exécuté ou doit être répété pendant le temps réglementaire ou pendant le temps additionnel prévu en fin de match pour permettre son exécution ou sa répétition, le but est accordé si, avant de passer entre les montants du but et sous la barre transversale :

- le ballon touche l'un ou l'autre ou les deux montants et/ou la barre transversale et/ou le gardien de but.

Infractions/Sanctions :

Si l'arbitre a donné le signal de l'exécution du coup de pied de réparation et que, avant que le ballon ne soit en jeu, les situations suivantes surviennent :

Le joueur exécutant le coup de pied de réparation enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, **le coup de pied de réparation sera recommencé,**
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation **ne sera pas recommencé.**

Le gardien de but enfreint les Lois du Jeu :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation sera retiré.

Un coéquipier de l'exécutant pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 6 m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé,
- si le ballon n'entre pas dans le but, le coup de pied de réparation ne sera pas recommencé,
- si le ballon, après avoir été repoussé par le gardien de but ou la barre transversale est touché par ce joueur, l'arbitre interrompt le jeu et fait reprendre le match par un coup franc indirect de l'équipe adverse.

Un coéquipier du gardien de but pénètre dans la surface de réparation, va se placer devant le point de réparation ou s'approche à moins de 6 m du ballon :

- l'arbitre laisse exécuter le coup,
- si le ballon pénètre dans le but, le but est accordé,
- si le ballon ne pénètre pas dans le but, le coup de pied de réparation sera recommencé.

Un ou plusieurs joueurs de l'équipe défendant et attaquante enfreignent les Lois du Jeu :

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Si, après le tir du coup de pied de réparation, l'exécutant touche le ballon une seconde fois (autrement qu'avec la main) avant que celui-ci ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

L'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Le ballon entre en contact avec un corps étranger sur sa trajectoire :

- le coup de pied de réparation sera recommencé.

Le ballon après avoir été repoussé par le gardien de but, un montant du but ou la barre transversale, retombe dans le terrain de jeu où il est alors touché par un corps étranger :

- l'arbitre interrompt le jeu,
- le jeu reprend par une balle à terre à l'endroit où le ballon se trouvait au moment où il a été touché par un corps étranger.

Loi 15 : RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche est l'une des procédures de la reprise de jeu.

Un but ne peut être marqué directement sur la rentrée de touche.

La rentrée de touche est accordée :

- quand le ballon a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air,
- à l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche,
- à l'équipe adverse du joueur qui a touché en dernier le ballon.

Exécution :

Au moment de la rentrée de touche, l'exécutant doit :

- faire face au terrain,
- avoir au moins partiellement les deux pieds soit sur la ligne de touche soit sur la bande de terrain extérieure à cette ligne,
- tenir le ballon des deux mains,
- lancer le ballon depuis la nuque et par-dessus la tête.

L'exécutant ne doit pas jouer à nouveau le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Le ballon est en jeu dès l'instant où il a pénétré sur le terrain de jeu.

Infraction/Sanction :

Remise en jeu exécutée par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).
- un coup de pied de réparation est dicté si la faute a été commise dans la surface de but de l'exécutant.

Remise en jeu exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse, lequel doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse quand la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

Si l'exécutant de la rentrée de touche est importuné ou gêné par un joueur de l'équipe adverse :

- le joueur de l'équipe adverse est sanctionné d'un avertissement (carton jaune) et 5 minutes d'exclusion provisoire pour comportement antisportif.

Pour tout autre infraction à cette Loi :

- la rentrée de touche est recommencée par un joueur de l'équipe adverse.

Loi 16 : COUP DE PIED DE BUT

Le coup de pied de but est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur un coup de pied de but, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de but est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- le ballon est botté du point de penalty,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de but à 6m du point de penalty jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté directement en dehors de la surface de réparation.

Infraction/Sanction :

Si le ballon n'est pas botté en jeu directement en dehors de la surface de but :

- le coup de pied de but sera recommencé.

Coup de pied de but exécuté par un autre joueur que le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).
- un coup de pied de but est dicté si la faute a été commise dans la surface de but de l'exécutant

Coup de pied de but exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de but. Ce coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de but. Ce coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Pour toute infraction à cette loi :

- le coup de pied de but sera recommencé.

Loi 17 : COUP DE PIED DE COIN (CORNER)

Le coup de pied de coin est l'une des manières de reprendre le jeu.

Un but peut être marqué directement sur coup de pied de coin, mais uniquement contre l'équipe adverse.

Un coup de pied de coin est accordé quand :

- le ballon, touché en dernier par un joueur de l'équipe défendant, a entièrement franchi la ligne de but, que ce soit à terre ou en l'air, sans qu'un but ait été marqué conformément à la Loi 10.

Exécution :

- le ballon est placé dans l'arc de cercle du coin le plus proche où il est sorti,
- le drapeau de coin ne peut être enlevé,
- les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir à au moins 6 m du ballon jusqu'à ce que le ballon soit en jeu,
- le ballon est botté par un joueur de l'équipe attaquante,
- le ballon est en jeu dès qu'il est botté et a bougé,
- l'exécutant ne doit pas jouer le ballon une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Infraction/Sanction :

Le coup de pied de coin est exécuté par un joueur de champ.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant touche le ballon (autrement qu'avec la main) une seconde fois avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Si le ballon est en jeu et que l'exécutant saisit délibérément le ballon de la main avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.
- un coup de pied de réparation est accordé si la faute a été commise dans la surface de but de l'exécutant.

Coup de pied de coin exécuté par le gardien de but :

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but touche (autrement que des mains) une seconde fois le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse qui doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.

Si le ballon est en jeu et que le gardien de but saisit délibérément le ballon des mains avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur :

- un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise en dehors de la surface de but. Ce coup franc doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise (sauf si la faute est commise dans la surface de réparation).

- Un coup franc est accordé à l'équipe adverse si la faute a été commise dans la surface de réparation du gardien de but. Ce coup franc doit être exécuté sur la ligne des 13 m au plus près de l'endroit où la faute a été commise.
- Pour toute infraction à cette loi :
- le coup de pied de coin sera recommencé.

LES TIRS AU BUT DU POINT DE REPARATION

Les tirs au but du point de réparation sont une méthode pour déterminer le vainqueur des matchs de Coupe et Challenge.

Procédure

- L'arbitre choisit le but contre lequel les tirs doivent être exécutés.
- L'arbitre procède, avec les capitaines, au tirage au sort de l'équipe devant exécuter le premier tir.
- L'arbitre consigne par écrit le déroulement de chaque tir au but effectué.
- Les deux équipes exécutent chacune cinq tirs au but conformément aux dispositions mentionnées ci-dessous.
- Les tirs sont exécutés alternativement par chaque équipe.
- Si avant que les deux équipes n'aient exécuté leurs cinq tirs, l'une d'elles marque plus de buts que l'autre de sorte que l'autre ne pourra jamais en marquer même en finissant sa série de tirs, l'épreuve n'est pas poursuivie.
- Si après que les deux équipes ont exécuté leurs cinq tirs, toutes deux ont marqué le même nombre de buts ou n'en ont marqué aucun, l'épreuve est poursuivie dans le même ordre jusqu'à ce qu'une équipe ait marqué un but de plus que l'autre au terme du même nombre de tentatives.
- Si un gardien de but se blesse pendant l'épreuve des tirs au but au point qu'il n'est plus en mesure de continuer, il peut être remplacé par un remplaçant désigné, pourvu que son équipe n'ait pas déjà épuisé le nombre maximum de remplacements autorisés par le règlement de la compétition.
- A l'exception du cas précédent, seuls les joueurs présents sur le terrain de jeu au terme du match, le cas échéant au terme de la prolongation, sont autorisés à exécuter les tirs au but du point de réparation
- Chaque tir est exécuté par un joueur différent, et tous les joueurs désignés doivent avoir exécuté un premier tir avant que l'un d'entre eux ne puisse exécuter un second.
- Tout joueur désigné peut à tout moment remplacer le gardien de but pendant l'épreuve des tirs au but
- Seuls les joueurs désignés et les officiels du match (arbitres et arbitres assistants) sont autorisés à rester sur le terrain de jeu pendant l'épreuve des tirs au but.
- Tous les joueurs, excepté celui qui exécute le tir et les deux gardiens de but, doivent rester dans le cercle central pendant l'épreuve des tirs au but.
- Le gardien de but dont les coéquipiers exécutent le tir au but doit rester sur le terrain de jeu et ce, derrière la ligne de la surface de réparation dans laquelle se déroule l'épreuve, sur la ligne de but à l'intersection de cette dernière avec la ligne de la surface de réparation.

- A défaut d'autres dispositions contraires, ce sont les dispositions correspondantes des Lois du Jeu et les décisions de l'International F.A. Board qui doivent être appliquées lors de l'épreuve des tirs au but.
- Toute équipe terminant un match avec un plus grand nombre de joueurs que l'équipe adverse est tenue d'égaliser ce nombre à la baisse et de communiquer à l'arbitre le nom et le numéro de chaque joueur exclu de la procédure. C'est au capitaine de l'équipe que revient cette tâche.
- Avant le début de l'épreuve des tirs au but du point de réparation, l'arbitre doit s'assurer que le même nombre de joueurs qui exécuteront les tirs se trouve dans le cercle central.