



Comité de Seine Saint Denis

Football



Saison 2012 / 2013

**PROCHAINE REUNION
DE LA COMMISSION
FOOT A 7**

**MARDI 23 AVRIL 2013
à 18h30
Au Comité FSGT 93**



**Le 31 Mars à 2h
il sera 3h**

N°6 du 28 Mars 2013

16 avenue Paul Eluard – 93000 BOBIGNY
Tél : 01.48.31.12.59. – Fax : 01.48.32.99.13
Adresse mail : fsgt93@wanadoo.fr
www.fsgt93.fr

Depuis plus d'une quarantaine d'années, la FSGT propose rencontres et championnats qui se déroulent en absence d'arbitre. Un moyen de responsabiliser les joueurs au succès non démenti.



QUAND LE JEU SURPASSE L'ENJEU : LE FOOTBALL AUTOARBITRÉ

Depuis que le foot est foot, chacun sait que les enfants, les jeunes et bien des adultes, n'ont attendu personne pour jouer sans arbitre. Mais l'organisation est labile. L'innovation essentielle de la FSGT porte sur un processus de stabilisation, de structuration originale et durable. Cette fédéralisation des pratiques auto-organisées remet en cause bien des idées reçues sur l'arbitrage. Les plus enthousiastes, considèrent que ce développement témoigne de l'émergence d'une nouvelle culture des compétitions sportives. Une culture alternative à la domination de modèles trop subordonnés aux logiques de sélection et de rentabilisation des résultats sportifs.

Origine et évolution

En mai 1968, pendant l'occupation des usines Rateau d'Aubervilliers, des tournois de foot à 7 s'auto-organisent pour entretenir la convivialité et résister à l'inactivité en permettant la participation du plus grand nombre, spécialistes ou non. Cet esprit perdura dans des rencontres interquartiers (Aubervilliers, La Courneuve). Dans les années 1970, en Ardèche, le championnat de football à 7 (une

vingtaine d'équipes d'entreprises) passe rapidement à l'autoarbitrage en raison de la pénurie de volontaires pour arbitrer : « *les copains préféraient jouer que d'arbitrer et se faire engueuler* » évoque un des dirigeants de l'époque. Le football autoarbitré se développe alors sans tapage médiatique y compris lors d'échanges à l'étranger (Japon, Algérie, Palestine, Costa Rica, Danemark...). Aujourd'hui 2500 équipes et 25000 joueurs participent annuellement à ces organisations.

Règles de base et esprit compétitif

Les règles sont adaptées, pour favoriser le plaisir du jeu, et rendre possible l'autoarbitrage. Elles résultent d'une construction collective mais laissent la possibilité d'arrangements en début voire pendant chaque rencontre, reprises par certains comités départementaux et applicables jusqu'au rassemblement national annuel :

- 7 joueurs sur le terrain, dont un gardien de but (remplacements illimités, sans arrêt de jeu) ;
- un demi-terrain de football, avec une surface délimitée à 11 m des lignes de but (6 x 2,10 m) ;
- 2 x 25 min de jeu, sans décompte

des arrêts de jeu, et prolongé pour finir une action avant le coup de sifflet final ;

- les principales règles : l'engagement (le ballon peut être donné en arrière), un but direct n'est pas valable, remise à la main après une sortie de but possible dans la surface (rapidité), pas de hors-jeu (prime à l'attaque), pas de tacle ;
- toute faute donne lieu à un coup-franc direct (premier adversaire à 6 m) ou un pénalty (à 9 m) lorsqu'elle est commise dans la surface.

Le foot à 7 se caractérise plutôt par la présence de 14 arbitres sur le terrain que par l'absence d'arbitre ! Il appartient à chacun des joueurs d'arrêter son action, dès lors qu'une faute ou une sortie des limites du terrain est observée. Les participants régulent la rencontre. En cas de besoin, cette régulation est recadrée, pour ajuster le niveau de tolérance, par chaque responsable, d'abord dans sa propre équipe. En particulier nous avons instauré la possibilité pour une équipe de quitter le jeu (dégradation de l'état d'esprit ou risque de violence) sans avoir automatiquement match perdu. Le comité organisateur peut constituer une représentation des autres équipes (le jour même lors d'un tournoi,

les jours suivants lors d'un match de championnat) pour entendre l'ensemble des protagonistes et trouver, autant que possible, les conditions permettant de rejouer la rencontre.

Les effets sur le jeu et l'esprit des joueurs

Dans cette forme, le jeu se révèle plus vivant, plus rapide, plus collectif avec plus de buts. Les joueurs touchent plus souvent la balle, ont plus de chance de marquer et les contacts sont moins violents. L'autoarbitrage, les remplacements tournant, la suppression du tacle et des hors-jeu assainissent le climat en réduisant massivement les contestations et débordements émotionnels possibles : on constate une réduction spectaculaire des violences verbales et physiques (près de 100 fois moins que dans le jeu traditionnel).

Le football à 7 génère aussi une associativité renouvelée, avec l'affiliation d'une multitude de petits groupes de copains, de petites associations souvent informelles au début, majoritairement issues du monde des entreprises, mais aussi de quartiers, de centres sociaux, mais aussi des clubs de

football plus traditionnels qui y trouvent une nouvelle opportunité de développement.

L'institution sportive se transforme

Cette recherche de la réduction de la violence, de protection de la santé, de responsabilisation des joueurs, d'un jeu intéressant et convivial pour tous, induit des innovations qui vont au-delà du jeu.

Plusieurs comités départementaux ont repensé l'organisation de leur saison sportive (suppression des matchs aller-retour, constitution de poules de 20 équipes) faisant disparaître la notion de " revanche " au profit de rencontres bouleversant les hiérarchies préétablies. Après des phases de brassage en poules hétérogènes, les poules peuvent être constituées de niveaux plus homogènes en 2^e partie de saison (y compris par l'apport de nouvelles équipes) afin de garantir à chaque équipe de jouer à son meilleur niveau dès sa première année de participation, sans attendre de gravir des échelons de compétitions.

L'absence de " match couperet » réduit les risques de violence.

Certaines formules de poules sans résultat ni classement (Ardèche, Gard, Isère, etc.) intéressent particulièrement les équipes de joueurs de plus de 40 ans mais aussi certains groupes débutants qui recherchent un foot sans pression ni violence.

Un projet de société

L'organisation contemporaine du sport, et l'arbitre y joue un rôle central, reste dominée par une triple logique : produire les meilleurs résultats (classements, performances, titres), les convertir en capital symbolique (prestige et notoriété) à des fins politiques ou économiques. Dans la forme émergente que nous qualifierons " d'alter sport ", l'enjeu c'est le jeu pour l'émancipation du plus grand nombre de pratiquants. Pour les éducateurs, les règles et règlements ne sont pas des dogmes à appliquer et à respecter servilement, mais un construit social dont il faut s'approprier le sens, à réinterpréter et à reconstruire sans cesse :

" le football auto arbitré fait appel à la part d'honnêteté en nous. C'est plus qu'un projet sportif c'est un projet de société ".

La réussite de cette innovation prouve que le sport ne fait pas que subir les effets de la société, il fait lui-même société. Le processus de création culturelle se poursuit. Preuve que le rapport de force entre " le sport qui se regarde ", dominé par les impératifs de profit et " un sport qui se pratique " du plus grand nombre peut toujours évoluer. L'histoire du sport est toujours en devenir et de belles aventures humaines sont toujours possibles.

*Philippe Couvidou, Joueur dirigeant
Yves Renoux, Militant et formateur FSGT.*

Présents :

Philippe COUVIDOU (AS BAUER) - Nicolas ELIE (AIR LIQUIDE) - Didier BELLINI (LES FIGURANTS) - Laurent BELLINI (LES FIGURANTS 2)

Excusés : US - ATAGORA

Vous pouvez retrouver le présent bulletin (et les numéros précédents) sur le site www.fsgt93.fr

Animateurs/Correspondants/Dirigeants d'équipes, n'hésitez pas à faire passer cette info à vos joueurs.

**Toutes les équipes citées ci-dessous sont
convoquées pour le Mardi 23 Avril 2013
à 18h30 au Comité FSGT 93**

AS MYOZOFOOT - QUARTIER PLAINE - KABOCHARD - MEAN MACHINE - FC POTO - ALINEA ROSNY - LE 7 DE ST DENIS C - FOOTBALL CLUB 1 - LA SQUADRA FAMILY - DEPORTIVO D'AULNAY - FC POPO - OLYMPIQUE CLUB DE BOBIGNY - DANONE - CS VILLETANEUSE 1 - STRIKE TEAM 7 - TERKI CORP FC BRUYERE - MNC - AC MARC LAURENT - ENTENTE 93 - CS VILLETANEUSE 2 - ASB SPORTS - AS MARCA - SPATEN BRAU - PERO TEAM ESPERANCE AULNAY - RC COURNEUVIEN 1 - ASNP CASC PLAINE COMMUNE - FC BIGGA - REAL DUGNY - ATAGORA - IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUED - OLYMPIQUE EPINAY - FONTREUIL - AS NOOR B - CS VILLETANEUSE 3 - US BONDY SPORTS - 93 UNITED - SEVEN CLUB - LA MASIA - BIANCONNERIES DE BONDY - ASMSE - JEUNES ESPOIRS - COS PAVILLONS S/BOIS - PSG K TEAM - LE 7 DE ST DENIS



Coupe Départementale : 8/9/10/11 AVRIL 2013



Le tirage des 1/8èmes de finale de coupe Haute (Coupe FIFI*) et Intermédiaire (Coupe RIRI*) et quart de finale pour la troisième coupe (Coupe LOULOU*).

**noms des coupes validés par le comité. Ce sont les surnoms de bénévoles de l'activité Foot comité de Seine-Saint-Denis.*

POULE BASSE

IL ETAIT UNE FOIS DANS L'OUED

CASC PLAINE COMMUNE ou OBOBIGNY 2

STRIKE TEAM 7 ou DANONE

ASNP

PSG K TEAM

AS NOOR A

CS VILLETANEUSE 2

MEAN MACHINE ou SEPT N ZA CF

POULE INTERMEDIAIRE

AS MARC LAURENT

POMPIERS DE PARIS

ALINEA ROSNY

AS MYOZOFOOT

COS PAVILLONS SOUS BOIS

LA SQUADRA FAMILY

PERDO TEAM

US TRIBAL

BONDY SPORTS

RC COURNEUVIEN 1

CS VILLETANEUSE 3

LE 7 DE ST DENIS 2

MNC

ASMSE ou DEPORTIVO AULNAY

93 UNITED

FC NOISY LE SEC

POULE HAUTE

RC COURNEUVIEN 2

ASEP A

REAL DUGNY

ESPERANCE AULNAY

LES FIGURANTS 2

LA MANNSCHAFT

LES FIGURANTS

AJ LA NOUE 1

AS BAUER 2

TERKI CORP

ASP STANOIS

ENTENTE 93

CS DE LA PLAINE 2

FC BIGGA

FC LANDYLAND

FC POTO



De nombreux correspondants d'équipes n'ont pas vu, ou on vu trop tard qu'ils n'étaient pas exempt et avaient un match de coupe. La raison évoquée est que tout le monde pense à regarder sur le site le calendrier de son propre groupe de championnat, mais certains oublient de cliquer sur « coupe départementale ».

Certains connaissent parfaitement les horaires de tous les classiques, mais ne savent pas ... qu'ils jouent !

Une astuce : dans « Annuaire » tapez le nom de votre équipe puis cliquez sur « voir le calendrier de l'équipe ».

FORFAITS :

La commission enregistre les feuilles de matches présentées en forfait.

Rappel : Lorsqu'une équipe prévoit de ne pas jouer, elle prévient l'adversaire. Les équipes peuvent alors prévoir, lorsque cela est possible le report de la rencontre. Lorsqu'une équipe prévient le jour même, ou ne prévient pas elle est forfait.

Le nombre de forfait par équipe est limité à 3. Ensuite l'équipe est forfait général.

Des équipes jouent ou commencent d'ailleurs des matches avec seulement 6 joueurs. Mais dans la majorité des cas une équipe qui n'a que 5 joueurs, alors qu'elle pourrait jouer préfère déclarer forfait.

Le décompte actuel donne :

Niveau de Poule	A	B	C	D
Nombre de forfait	5	2	1	3

L'idée reçue est que le plus grand nombre de forfait est en poule D. Cette saison c'est en poule du niveau A, pour le moment que le plus grand nombre d'équipes on enregistré des forfaits.

LITIGES

Rencontres de championnat :

LA MANNSCHAFT - LES FICURANTS – Poule A2 – Journée n° 5

La MANNSCHAFT est programmée à jouer ce mardi soir. LES FIGURANTS qui sont présents sont d'accord pour traiter le litige lors de la prochaine réunion.

FC POTO - FC NOISY LE SEC– Poule B1 – Journée n° 8

L'équipe du FC POTO s'est présenté avec ses licences, sans signature et... sans photo. Comme le prévoit la partie I du règlement, les joueurs ont toujours la possibilité de jouer en présentant leur papier d'identité. Aucun joueur n'avait de papier. L'équipe du FC Noisy Le Sec accepte le report (programmé sur le site au 18/04).

En séance sont évoqués les petits litiges réguliers :

Joueurs se plaçant devant le gardien adverse.

Quelques joueurs viennent, lors d'un coup-franc en leur faveur, se placer au milieu des buts adverses ... et juste devant le gardien adverse (juste devant son propre gardien c'est peu courant !).

Habituellement dans le foot, l'idée ce n'est pas plutôt de se démarquer ? Dans ce cas précis il s'agit bien évidemment de gêner le goal (au cas où il arrive encore à voir le ballon au travers du mur qui se place dans son axe).

Il y a alors comme solutions : le gardien pousse le joueur, plus ou moins fort (cela dépend des tailles respectives !) ou le gardien passe devant le joueur, qui repasse devant le gardien, bref c'est le gardien qui doit se démarquer.

En général le joueur explique cette tactique avec cet argument « cela se fait en Foot à onze ! »

La commission s'étonne, car en agissant ainsi, ce joueur serait ... position de hors-jeu...

La suppression du hors-jeu en Foot à 7 est faite pour simplifier les règles et faciliter l'autoarbitrage (et aussi augmenter les possibilités de combinaison, privilégier l'attaque). Avec nos règles ce joueur pourrait même faire ça pendant toute la rencontre ... Mais alors il ne respecte pas la partie VII du règlement : l'ESPRIT. Un joueur qui n'est pas dans l'esprit doit être recadré en premier par ses équipiers.

De plus ce problème est noté en clair dans le règlement dont voici l'extrait :

Extrait du règlement PARTIE V - FAUTES

Coup-franc : en cas de .../...

5. charge sur le gardien, même sans ballon

6. un joueur se met volontairement devant le gardien adverse, notamment sur coup de pied arrêté

On en conclut que ce joueur ne peut pas non plus gêner le gardien sur corner et que le mieux pour marquer ou faire marquer un but ... c'est d'apprendre à bien jouer.

