Code du Football Autoarbitré
Appliqué en Foot A 7

1 JOUEURS

1.1 Qui Joueurs avec licence omnisport annuelle. Chaque équipe remet son paquet de licences à l'équipe adverse pour remplir la feuille de match. On peut avoir oublié sa licence, dans ce cas le joueur doit pouvoir justifier de son identité, la référence est notée sur la feuille de match et la validité de la licence sera vérifiée par le comité. Il n'existe pas de licence en attente ou déposée.

1.2 Combien Par match 13 joueurs maximum, 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.

Chaque équipe doit faire 10 licences au minimum avant fin décembre.

1.3 Comment Les maillots sont de même couleur (jeu de chasuble autorisé). Le gardien de but porte une couleur différente des deux équipes.

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 En pratique on partage un terrain de football traditionnel.

Les lignes font partie du terrain, le ballon sort lorsqu'il franchi ENTIEREMENT une limite du terrain.

Les buts amovibles sont obligatoirement fixés.

2.2 Zones Dans le cas général une zone neutre est délimitée entre les deux terrains.

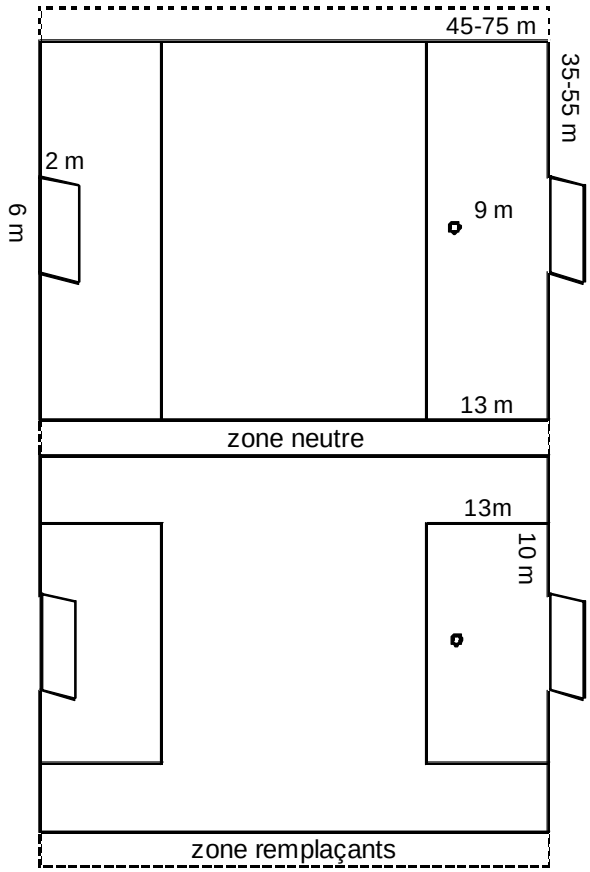
Les remplaçants se tiennent suivant le choix des équipes soit :

- A côté des buts
- Le long de la ligne de touche opposée à la zone neutre (personne derrière la ligne de but).

Un joueur peut sortir par n'importe quel endroit du terrain.

2.3 Surface En trait plein, en pointillé et parfois même inexistante, deux types sont possibles :

- ligne joignant les lignes de touches (tracé du haut, le plus répandu)
- rectangle 13x26m, utilisé pour les nouveaux terrains depuis 2014.



3 TEMPS

3.1 Durée Une seule période de 50 minutes, voire plus si la possibilité existe et que les équipes se mettent d'accord avant le match. Ne pas diviser le match en deux périodes permet d'éviter la perte de temps de jeu liée à la pause, au changement de côté.

3.2 Début et fin Les équipes se mettent d'accord avant le match pour prendre le temps. Le temps écoulé, on annonce « dernière action » (on ne coupe pas une action) et le match se termine lorsque le ballon sort du terrain (sur une faute le ballon ne franchi pas de ligne donc on joue le coup-franc).

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

3.3 Délai Il n'y a pas de tolérance horaire. On ne peut arriver sur le terrain, même déjà en tenue de jeu, juste à l'heure du coup d'envoi (échauffement, vérification des licences à faire avant le match (cf. 1.1).

L'équipe qui n'est pas prête pour l'heure prévue de début de match peut être déclarée forfait. Le retard d'un match ne peut décaler le coup d'envoi du suivant.

4 JEU

4.1 Mise en jeu Les équipes s'accordent sur l'ENGAGEMENT, le choix du terrain. Le ballon[1] utilisé est de taille 5. Placé au centre du terrain il peut être donné en arrière ou vers l'avant. L'équipe qui n'a pas l'engagement est à 6m du ballon. Un but ne peut être marqué directement, si tel est le cas on joue une sortie de but.
TOUCHE : se joue au pied, joueur adverse à 6m du ballon arrêté à l'endroit ou à proximité de la sortie. Un but ne peut être marqué directement, si tel est le cas on joue une sortie de but.
SORTIE DE BUT : s'effectue à la main par le gardien, joueurs adverses en dehors de la surface. Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.
Pour l'exécution du CORNER les joueurs de l'équipe adverse doivent se trouver à 6m du ballon.
Un BUT est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la limite du but d'une équipe qui procède à un nouvel engagement. Le but du jeu est de marquer ENCORE plus de buts que l'opposant.

4.2 Gardien Ne peut toucher le ballon de la main sur passe[2], quelle que soit la partie du corps avec laquelle elle est faite (cf. 5.1). Il effectue la sortie de but à la main. Dans les autres cas il peut saisir le ballon à la main dans sa surface et doit le jouer rapidement.

4.3 Marque Le score enregistré ne peut excéder 10 buts d'écart.
En cas de match nul lors d'un match de Coupe, il est procédé à une séance de TIRS AU BUT. 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.

Match gagné	4 points
Nul	2
Perdu	1
Forfait/perdu par pénalité	0 (score 0-5)
Pénalité aux 2 équipes	0 (score 0-0)

A égalité de points, différence de but particulière. Egalité à 3, différence de but dans les rencontres directes

5 FAUTE

5.1 Coup-franc Direct, adversaire à 6m du ballon. On peut jouer un coup-franc dans la surface. Le tireur peut toujours choisir la passe vers un équipier. Accordé pour :

1. jeu dangereux (tel un pied haut), obstruction
2. charge sur un joueur ballon non à distance de jeu
3. passe au gardien. Commise près du but, le coup-franc recule à 6m de la ligne de but
4. charge sur le gardien, se mettre volontairement devant le gardien adverse, même sur coup de pied arrêté
5. coup de pied, croche-pied
6. tenue (même par le maillot) ou poussée d'un adversaire
7. charge violente ou dangereuse et/ou par derrière
8. avoir touché le ballon volontairement avec la main ou le bras (sauf protection du visage ou collé au corps)
9. tout tacle (joueur se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon, adversaire à distance de jeu). Le gardien de but est un joueur comme les autres, dès lors le tacle lui est interdit. Ces interceptions sont autorisées lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité. Pour exemple : joueur seul sauvant une touche.

5.2 Pénalty Le gardien reste sur sa ligne. Le tireur est annoncé (par exemple en levant la main), les autres joueurs sont en dehors de la surface. Il est accordé pour les fautes 5 à 9 dans la surface, face au but y compris 10 mètres de chaque côté des buts (non matérialisée sur certains terrains cf. 2.2).

5.3 Droit d'évocation un match peut être interrompu si des conditions extérieures au match sont en désaccord avec l'esprit (hostilités vis-à-vis d'une équipe, d'un joueur, répétitions systématique de fautes, faute en position de dernier défenseur...)
L'équipe qui sort du terrain n'a pas obligatoirement match perdu. Le litige est traité par la suite en commission.
Un match peut aussi se dérouler sans faute.

[1] Pour un gonflage correct : entre 0,6 et 1,1 atmosphère. Un moyen pratique est de lâcher le ballon d'une hauteur de 2m le rebond sur sol dur (type vestiaire) doit être compris entre 1,20 et 1,65m.
[2] Parfois nommée « volontaire d'un partenaire » pourtant involontaire ce n'est pas une passe et un adversaire ne fait pas de passe.

6 AUTOARBITRAGE

6.1 Application Du grec autos qui signifie soi-même, l'autoarbitrage[3] n'est pas la solution mais le problème que doivent résoudre ensemble les joueurs.
Sortie : si besoin je signale lorsque je touche en dernier le ballon franchissant une limite du terrain.
Faute : je signale ma faute, à défaut l'adversaire fait la demande.
Main : le cas général est le signalement rapide d'un joueur adverse à proximité.
Lorsque les deux parties sont en désaccord ou si une des parties doute, un joueur à proximité de l'action peut avoir très bien vu le problème et trancher. Le but est de réguler rapidement pour ne pas bloquer le jeu. Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre ; un remplaçant participe à l'autoarbitrage … lorsqu'il entre sur le terrain.
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 et 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).
L'équipe peut utiliser la sortie temporaire qui sanctionne provisoirement une attitude hors comportement normal. En pratique le joueur est remplacé. Elle peut être utilisée en même temps des deux équipes.
6.3 Désaccord Les équipes peuvent mettre entre parenthèse une action en cas de désaccord. Cette péripétie peut ne pas avoir d'importance à la fin du match. Cette disposition vise à ce que les équipes ne restent pas bloquées par une indécision. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée comme un litige.

7 ESPRIT

7.1 Avant L'esprit est garanti par l'ensemble des équipes qui viennent assister à la réunion mensuelle de la commission. Les équipes se rencontrent tout au long de la saison, elles sont toutes concernées. Profiter du jeu en jouant avec les mêmes règles dépend avant tout de cet état d'esprit où le jeu surpasse l'enjeu.
7.2 Litiges Ils sont traités lors de la réunion mensuelle présence des équipes programmées (les équipes peuvent venir et participer même si elles ne sont pas programmées). Les équipes en cause dans ce litige sont obligatoirement présente (Tout joueur de l'équipe peut se présenter, ce n'est pas obligatoirement le correspondant).
L'équipe montrant un état d'esprit qui ne cadre pas avec le concept (violence individuelle ou collective, dégradation d'installation) peut être invitée à jouer ... ailleurs.
Le match ne donne qu'un score, c'est l'état d'Esprit qui valide la rencontre. Une équipe quittant le terrain si l'ambiance se dégrade n'est pas automatiquement pénalisée.
7.3 Code conventionnel A la différence du sport avec juge ou arbitre, c'est un concept où chaque acteur comprend que le jeu est l'enjeu incontesté. La tromperie ou la simulation même bien faite, ne sont pas utilisables. Réguler la Faute en Autoarbitrage dans l'Esprit est une clé du match. L'équipe menant au score ne joue pas la montre.
Ces notions ne sont pas écrites mais font partie du code car l'état d'esprit général des rencontres contribue à l'intérêt de l'activité.

[3] Nous écrivons autoarbitrage sans tiret (comme les mots autogestion, autonomie).