

Règlements Sportifs De Football Sport Adapté



CAP FOOT

**DEFI INTER FOYERS
2019/2020**



Championnat Régional Football à 7 / CAP FOOT Défi Inter foyers

A. Temps de jeu autorisé

- ♦ 1 fois 10 minutes

B. Conditions de participation des équipes

- ♦ Sont concernées toutes les équipes disputant le championnat régional de la Fédération Française du Sport Adapté Défi Inter foyers
- ♦ L'engagement d'une équipe doit être validé par le comité départemental et le comité régional impérativement
- ♦ La région ou le département devront transmettre les résultats des championnats à la commission.

C. La Phase Finale

Elle sera organisée si possible dans le courant du mois de mai de chaque année par une association, un département, ou une région, qui se sera auparavant porté candidat au moins un an avant le terme prévu.

D. Règlement du Football à 7

1. Les Lois du jeu

Loi 1

♦ Le terrain de jeu

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes :

- longueur : 50 à 75 mètres
- largeur : 45 à 55 mètres

Ces dimensions correspondent à un demi-terrain à onze. Les surfaces de réparation sont déterminées par des lignes tracées à 13 mètres des lignes de but et parallèles à celles-ci.

- Dimension des buts : 6m x 2.10m (tolérance : 2m)
- Les buts doivent être fixés au sol afin d'éviter tout risque de bascule.
- Les rayons du cercle central : 6m – penalty : 9m – ligne de but : 5m

Loi 2

♦ Le ballon

Le ballon est sphérique et en cuir ou en autre matière officialisée.

Son poids :

- Senior : 450 à 410 g au moins (taille 5)

Sa circonférence :

- Adulte : 70 cm au plus et 68 cm au moins.

Pour les compétitions, l'arbitre choisit le ballon présenté par chaque équipe.

Loi 3

♦ Nombre de joueurs

Une équipe se compose de 7 joueurs (dont un gardien de but) sur le terrain plus 4 remplaçants.

Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et se présenter à l'arbitre.

Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Loi 4

♦ Arbitre

Il prendra une décision dans tous les cas litigieux. Toutes ses décisions à propos de question de fait, sont sans appel. Par exemple, s'il accorde un but qu'il juge régulièrement marqué, le but reste valable envers et contre tout.

- il peut toujours revenir sur sa décision, pour autant que le jeu n'ait pas repris
- il est le seul chronométreur de la partie
- il peut arrêter temporairement le match, si, à son avis, un joueur est sérieusement blessé et le fait transporter hors du terrain.
- Il laisse le jeu se poursuivre quand l'équipe contre laquelle une faute a été commise peut en tirer un avantage et sanctionne la faute commise initialement si l'avantage escompté n'intervient pas.
- Il prendra les mesures disciplinaires à l'encontre de tout joueur ayant commis une faute passible d'avertissement ou d'exclusion. Il notera les faits sur sa carte d'arbitrage, le tout étant reporté sur la feuille de match à la fin de la rencontre.

Loi 5

♦ Coup d'envoi

Le capitaine favorisé par le sort choisit obligatoirement le camp.

Les joueurs de l'équipe opposée à celle qui donne le coup d'envoi ne pourront s'approcher à moins de 6 mètres du ballon jusqu'à ce que le coup d'envoi ait été donné.

Loi 6

♦ Ballon en jeu et hors du jeu

Loi 7

♦ But marqué

Le but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but, entre les montants et sous la barre transversale.

Si un attaquant jette ou **joue volontairement de la main** ou du bras le ballon qui pénètre dans les filets le but n'est pas valable.

Si un défenseur jette dans ses buts (sauf sur un rentrée de touche), joue ou frappe le ballon de la main ou du bras, le but est valable.

Loi 8

♦ Hors-jeu

Pas de hors-jeu.

Loi 9

♦ Fautes et comportement antisportif

- a) Donner ou essayer de donner un coup de pied à un adversaire
- b) Faire ou essayer de faire un croche-pied à un adversaire
- c) Sauter sur un adversaire
- d) Charger un adversaire
- e) Frapper ou essayer de frapper un adversaire
- f) Bousculer un adversaire
- g) Tacler un adversaire pour s'emparer du ballon en touchant l'adversaire avant de jouer le ballon
- h) Tenir un adversaire
- i) Cracher sur un adversaire
- j) Toucher délibérément le ballon de la main (excepté le gardien de but dans sa propre surface de réparation)

L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, pourra accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui sera donné, face au but, à une distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur, en dehors de sa surface de récupération mais dans son propre camp commet l'une des 10 fautes précédentes.

Il en sera de même pour les fautes suivantes après que le joueur fautif aura reçu un avertissement :

- Enfreindre avec persistance les lois du jeu
- Désapprouver en paroles ou en actes les décisions de l'arbitre
- Se rendre coupable d'un comportement antisportif
- Tenir des propos ou faire des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers,
- Agir volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc-en-jambe à un adversaire alors qu'il se trouve débordé.

Loi 10

♦ Coups francs

On dit communément qu'un joueur a commis un coup franc. C'est une expression fâcheuse. Il faut dire « un joueur a commis une faute »

Le coup franc est la sanction de la faute : le ballon est donné à l'équipe adverse qui le joue, ballon arrêté, avec l'accord de l'arbitre.

Les adversaires se placent à 6 mètres du ballon.

Loi 11

♦ Coup de pied de réparation et coup de pied de pénalité

Le coup de pied de réparation est tiré à 9 mètres.

Si un joueur de l'équipe défendante commet intentionnellement hors de sa surface de réparation une des 10 fautes importantes (cf. Ci-dessus de a à j), « un coup de pied de pénalité » pourra être ordonné par l'arbitre. Il sera donné dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but et sans mur.

Tous les joueurs se tiennent dans le champ de jeu, en dehors de la surface des 13 mètres.

Le gardien doit rester sur la ligne de but, entre les montants. Le gardien peut se déplacer sur sa ligne de but, voire sautiller, mais il ne peut pas avancer tant que le ballon n'a pas été botté. Si le but est marqué malgré cette infraction, il doit être accordé. Sinon, le coup de pied de réparation est à recommencer.

Loi 12

♦ Rentrée de touche

Si mal faite le même joueur peut la refaire.

Loi 13

♦ Coup de pied de but

Le ballon sera remis en jeu par coup de pied de but lorsqu'il est entièrement sorti du terrain par la ligne de but (en dehors des buts) soit à terre, soit en l'air après avoir été touché en dernier par un joueur de l'équipe attaquante.

Pour l'exécution, le ballon sera placé à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation. Le ballon sera envoyé dans le jeu par un joueur de l'équipe défendante. Il ne sera en jeu qu'une fois dépassée la ligne des 13 mètres (surface de réparation football à 11). Pour l'exécution, les joueurs de l'équipe adverse devront se trouver en dehors de la surface des 13 mètres.

Loi 14

♦ Coup de pied de coin

Le coup de pied de coin est accordé quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but soit à terre, soit en l'air, touché en dernier lieu par un joueur de l'équipe défendante.

Le ballon est placé à l'intérieur du quart de cercle de 1 mètre.

Les adversaires se tiennent au moins à 6 mètres du ballon.

Le but est valable si le ballon pénètre directement dans les filets adverses.

Pas de hors jeu, sur coup de pied de coin, mais cette loi devient applicable dès que le ballon a été touché par un joueur autre que le tireur du corner.

Loi 15

♦ Equipement des joueurs

L'équipement des joueurs est celui prévu par la loi 4 du Football à onze.

- Une culotte courte ou short
- Une paire de bas
- Une paire de chaussures (elles ne doivent pas être munies de métal même recouvert)

- Un maillot numéroté
- **Le port des protèges tibias est obligatoire (ils doivent être entièrement recouverts par le bas).**

La couleur du maillot du gardien de but devra être différente de celle des deux équipes en présence et de l'arbitre.

Le gardien de but peut porter une casquette à visière non rigide, ainsi que des gants ou un pantalon spécifique à sa fonction.

Les collants sont autorisés à condition qu'ils soient portés en dessous de l'équipement officiel.

Comme dans le foot à 11, le port d'objets dangereux (montres, bracelets,...) est interdit.

Les joueurs portent de préférence des chaussures à crampons multiples ; les chaussures de basket et de tennis sont tolérées.

2. Feuilles de matchs

A chaque étape du déroulement, le responsable des rencontres devra exiger que les feuilles de match soient correctement remplies. (Nom – Prénom – N° de Licence des Joueurs – Scores.)

