

LA VIE ASSOCIATIVE AU CŒUR DU SPORT



RÈGLEMENT DE FOOTBALL À 7 AUTOARBITRÉ CHAMPIONNAT ET COUPE DES HAUTS-DE-SEINE

VERSION JANVIER 2024

NOTE : CE DOCUMENT N'EST PAS APPLICABLE A LA COUPE IDF, DANS LES COMPETITIONS GERÉES PAR LES AUTRES COMITES
NI AU NATIONAL DE FOOT A 7

Comité FSGT 92
161 rue des Renouillers
92700 Colombes

Tél : 01 47 21 52 14
@mail : fsgt@fsgt92.org

La FSGT & le Football Autoarbitré à 7

La Fédération Sportive et Gymnique du Travail est une Fédération Nationale Multisport. Le football autoarbitré à 7 n'est qu'une de ses activités bien qu'elle réunisse le plus gros contingent de participants au niveau national (26 000 environ en 2012).

Issue du sport travailliste du début du XXème siècle, elle est fondée en tant que telle en 1934. Opposée au National-Socialisme d'Hitler, elle organise avec ses homologues européens, en réponse aux Olympiades de Berlin, l'Olimpiada Popular de Barcelone en 1936. Son esprit est humaniste et universaliste.

Le football autoarbitré à 7 en Île-de-France est né dans sa forme actuelle pendant les grèves de mai 1968. Jo Dauchy du Club Municipal d'Aubervilliers lance l'idée d'un challenge de foot à 7 entre grévistes – foot à 7 pour augmenter le nombre de joueurs par terrain et faciliter la constitution d'équipes. Le succès est suffisant pour que les épreuves perdurent, que les équipes se multiplient et qu'aujourd'hui nous nous réunissions sur les terrains des Hauts-de-Seine pour pratiquer cette discipline.

Philosophie du Football Autoarbitré à 7

Le Football autoarbitré à 7 est une discipline comparable au basket. Les règles favorisent un rythme de jeu soutenu et encouragent l'attaque.

Le Football à 7 est un sport de contact et d'évitement dont l'intensité dépend des forces en présence. Les contacts à l'épaule sont autorisés. Lorsque deux équipes proposent une intensité trop différente dans les duels, l'avantage reviendra à l'équipe qui estimera exagérée l'intensité proposée par l'autre équipe.

L'expérience nous montre que plus le niveau de jeu est élevé, meilleur est l'état d'esprit sur les terrains (Cf Finales Régionales & Nationales). Bref, jouons et faisons vivre le ballon et le bon jeu.

Philosophie de ce Règlement

Le Foot à 7 se joue bien sans nécessité de recourir à un règlement formalisé. Cependant, le succès de la discipline attire sans cesse de nouvelles équipes et la culture orale peine parfois à répandre l'esprit de la discipline.

Le présent règlement compile les règlements existants réécrits à la lumière de l'expérience des terrains. Il doit être considéré comme une feuille de route accompagnant tout licencié dans sa pratique. Il a pour vocation d'être un socle commun à tous les pratiquants.

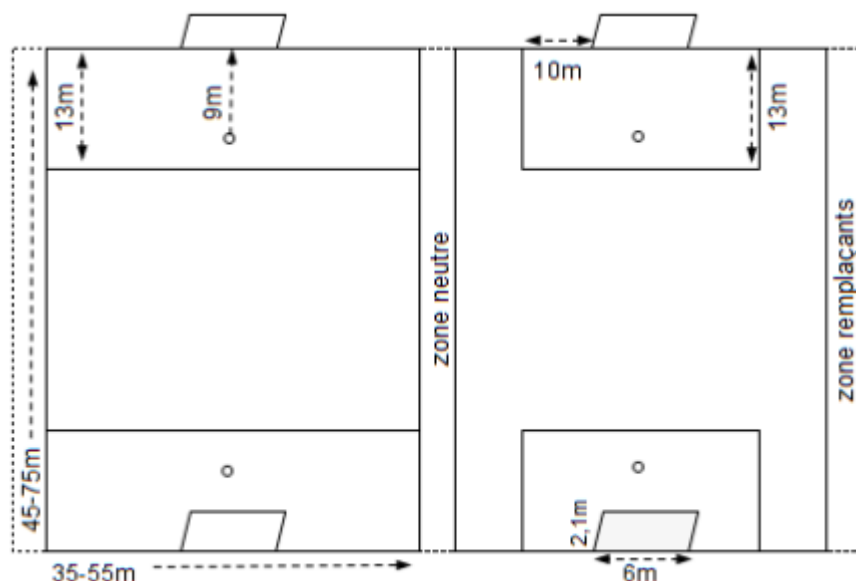
Article 1 - Le Terrain de Jeu

Dans le cas général on partage un terrain de football traditionnel et on utilise le marquage de délimitation des deux moitiés comme terrain de jeu, en laissant la zone médiane en zone neutre.

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

Généralement on trouve pour la surface deux types de tracés :

- Ligne joignant les lignes de touches (cette ligne est parfois en pointillé)
- Rectangle 13x26m, (depuis 2014)



Article 2 - Le Ballon

Le ballon est une taille 5 « officiel » (idem foot à 11).

Chaque équipe est tenue d'apporter à chaque rencontre au moins 1 ballon convenablement gonflé.

Article 3 – L'Équipement

Chaque équipe choisit une couleur de maillot en début de saison qu'elle renseigne à l'inscription. En cas de changement, le club est tenu d'en informer le Comité 92.

Chaque équipe doit s'assurer quand elle est en déplacement (citée 2^e sur le site footfsgtidf.org) de jouer dans une couleur différente de celle de l'autre équipe considérée comme jouant à domicile. Le port de chasubles est obligatoire si les équipes se retrouvent avec la même couleur – mais pas de pénalité prévue.

Lors d'une rencontre, tous les joueurs de champ d'une équipe ont un maillot d'une couleur identique. Le gardien porte une couleur différente. Un joueur de champ passant gardien ne peut pas porter le même maillot que ses joueurs de champ.

Les crampons vissés sont prohibés sur les terrains synthétiques et stabilisés. Le port de chaussures de sport et d'un maillot assorti à celui de l'équipe sont un minimum pour prendre part à une rencontre. Le port de protège-tibia est très fortement recommandé.

Les montres métalliques et/ou proéminentes, bracelets métalliques et bagues proéminentes sont prohibés.

Chaque équipe dispose d'un chronomètre à chaque rencontre.

Article 4 – Les Compétitions de Championnat

Les calendriers officiels (date, heure et stade) sont ceux mis en ligne sur le site footfsgtidf.org. Les documents papier remis aux équipes en début de saison sont informatifs, des changements survenant nécessairement lors de la saison (fermeture/réouverture d'installation sportive ...).

Note : aucun report de match à la demande d'une équipe ou des équipes n'est possible. En cas d'indisponibilité du terrain actée officiellement, le Comité 92 reprogrammera la rencontre.

Le Championnat géré par le Comité 92 comprend plusieurs divisions.

Chaque équipe est versée dans une poule en fonction de ses résultats de la dernière saison. Les nouvelles équipes sont versées dans la poule inférieure.

Les modalités de montée et descente sont communiquées au début de saison.

Les équipes sont classées en fonction de leurs résultats :

- Victoire = 3 points,
- Nul = 2 points,
- Défaite = 1 point.

En cas d'égalité c'est la différence de but qui prédomine au classement général.

Article 5 – La Coupe Départementale du 92

Les calendriers officiels (équipes, date, heure et stade) sont ceux mis en ligne sur le site indiqué sur le bulletin adressé.

Les modalités d'organisation feront l'objet d'un bulletin dédié édité par le Comité 92 et adressé aux correspondants de chaque équipe

Note : aucun report de match à la demande d'une équipe ou des équipes n'est possible. En cas d'indisponibilité du terrain actée officiellement, le Comité 92 reprogrammera la rencontre.

Tout match de Coupe 92 à élimination directe doit désigner un vainqueur. Une séance de tirs aux buts doit impérativement être anticipée au plus tard au moment du changement de côté et en tenant compte de la disponibilité du terrain.

Chaque équipe désigne 5 à 7 tireurs qui tirent à tour de rôle puis continuent dans le même ordre en cas d'égalité. Série de 3 puis mort subite.

Si les 2 équipes n'ont pas été en mesure de se départager sur le terrain, le Comité 92 procèdera à un tirage au sort du gagnant (pile ou face).

Article 6 – Les Clubs

Les équipes inscrites dans les compétitions précédemment listées sont à jour de leur cotisation et disposent de 10 licences validées ou plus au plus tard le jour de la première rencontre de la compétition.

Il est de la responsabilité des responsables d'équipe de s'assurer de cet état de fait pour leur équipe.

Une équipe ne satisfaisant pas à cette règle sera systématiquement donnée perdante (3 à 0) jusqu'à régularisation de la situation, sans pénalité administrative.

Les clubs à 2 équipes ou plus doivent fournir au Comité 92 par mail ou par courrier et avant la première journée de championnat la liste des joueurs pour chacune de leurs équipes. La liste est valable pour le Championnat et la Coupe 92.

Tout nouveau licencié inscrit au-delà de la première journée devra être versé à l'effectif d'une des équipes du club.

A chaque rencontre, une équipe peut aligner 2 joueurs max issus d'une autre équipe de son club.

Exemple : 2 joueurs de l'équipe A peuvent jouer avec l'équipe B et vice versa.

En Coupe 92, règle du brulage : les joueurs figurant sur la feuille de match de l'équipe éliminée ne pourront pas prendre part à un match de coupe avec une autre équipe du club.

Article 7 – Les Licences

Un joueur peut prendre part à une rencontre une fois sa licence validée par le Comité 92. Il est de la responsabilité du Capitaine d'équipe/Responsable de s'assurer que chaque licence est validée à date du déroulement de la rencontre.

La licence peut se présenter sous format papier ou digitale (QR code).

Concernant la licence papier, pour être présentée comme garantie de l'inscription du joueur concerné, elle doit impérativement être plastifiée, présenter une photo d'identité récente et être signée. Une photocopie n'est pas recevable.

Si le document manque, n'est pas complet ou ne permet pas d'identifier un individu, le joueur doit présenter une pièce d'identité pour prendre part à la rencontre : CNI, passeport, carte de séjour, Navigo/Imagin'R ou permis de conduire - liste exhaustive. En cas de refus ou d'impossibilité de le faire, il n'est pas autorisé à participer à la rencontre. Le fait de ne pas être en mesure de présenter une licence est sanctionné par une pénalité administrative pour chacune des licences manquantes.

Tout club faisant jouer un joueur non licencié à la date du match perdra automatiquement par pénalité (0 point 0 but). En outre il sera convoqué par la commission gestionnaire et risque jusqu'à l'exclusion de la compétition.

Note : en cas de présentation d'un document d'identité, indiquer sur la feuille de match le nom, le prénom et la date de naissance

Article 8 – Les Responsable(s) de Club et Capitanat

Chaque club renseigne au moment de son inscription pour la saison à venir le nom du ou des deux responsables. Ils recevront les documents édités par le Comité 92 tout au long de la saison.

A l'occasion de chaque rencontre, l'équipe doit avoir un capitaine. Il s'agit du joueur inscrit comme tel sur la feuille de match. Il peut changer à chaque rencontre.

Chaque club est tenu de faire connaître et appliquer les présentes règles par ses licenciés et les éventuels observateurs invités sur les terrains.

Le(s) responsable(s) du club est(sont) garant(s) du respect des formalités administratives à l'égard du Comité.

Le capitaine est avant, pendant et après la rencontre le garant du respect des présentes règles par son équipe.

Article 9 – Format des Matches

La durée des matchs est de deux fois 25 minutes entrecoupées d'un temps mort de 5 minutes ou moins permettant un changement de camp et l'hydratation des joueurs. Aucun arrêt de jeu (temps additionnel en foot à 11) ne doit être ajouté au temps réglementaire quelle qu'en soit la raison.

A échéance des 25 minutes, les équipes jouent jusqu'à ce que la balle sorte de l'aire de jeu (il ne s'agit pas d'un temps additionnel). Dans le cas d'un coup franc ou d'un pénalty survenant au-delà des 25 minutes ou à jouer alors que la 25^{ème} minute se termine, l'équipe attaquante décide de jouer ou non l'action – le jeu se poursuit alors jusqu'à ce que la balle sorte de l'aire de jeu (il ne s'agit pas non plus d'un temps additionnel).

Le déroulement de l'intégralité de la rencontre (50 min + changement de camp) est conditionné par la disponibilité du terrain. Si le terrain est pris par une autre rencontre avant la fin du temps réglementaire, il convient de terminer l'action et de quitter le terrain à l'heure prévue. Le score est acquis.

Article 10 – Confirmation du match

- a) 48h ou plus tôt avant le match, le responsable de l'équipe citée en second contacte les 2 responsables du club cité en premier par MAIL et par SMS et confirme :
Sa présence, la date, l'heure du coup d'envoi, le stade et la couleur de son maillot

L'équipe citée en premier répond au plus tard 24h avant le coup d'envoi officiel pour confirmer sa présence ou son absence.

- b) Le jour du match, chaque équipe contacte les installations pour s'assurer que la rencontre y est bien programmée, que le terrain est praticable et confirme sa présence.

Les équipes disposant d'un stade s'assurent elles-mêmes, qu'elles soient citées en premier ou en second, de la disponibilité de leur terrain.

Article 11 – Ponctualité

L'heure indiquée sur les calendriers officiels est celle du coup d'envoi de la rencontre.

Lorsqu'une équipe n'est pas présente à l'horaire officielle du coup d'envoi, avec au minimum 5 joueurs en tenue, elle est déclarée forfait.

En cas de temps perdu, aucune prolongation ne sera jouée.

Article 12 – Les Formalités d'avant match

A l'arrivée au stade, les responsables de club sont tenus d'aller à la rencontre l'un de l'autre.

L'équipe citée en premier présente la feuille de match complétée (informations générales + identité & numéro de licence des joueurs) et présente les licences. Il signifie à son homologue les éventuels cas particuliers qui se présentent (retard de joueurs, joueurs jouant sur pièce d'identité ...). En réponse, son homologue fait de même puis prend la FDM pour la compléter.

Les deux responsables se présentent ensuite sur le terrain avec les licences de tous les joueurs inscrits sur la feuille de match (ou pièce d'identité si licence(s) manquante(s)). La feuille de match est apportée sur le terrain.

Les deux responsables effectuent le contrôle des licences avant le coup d'envoi. Chaque responsable appelle ses joueurs UN par UN et l'autre vérifie la concordance avec la licence.

Un joueur arrivant après le coup d'envoi doit se présenter à ses adversaires munis de sa licence. Son nom + N° de licence doivent être inscrits sur la feuille de match avant son entrée sur le terrain.

Si la licence ne peut être présentée, qu'elle est incomplète ou ne permet pas d'identifier un joueur (qualité de la photo, dégradation du document ...) le joueur présente un document d'identité (CNI, passeport, carte de séjour, Navigo/Imagni'R ou permis de conduire – liste exhaustive).

En cas de présentation d'une pièce d'identité, il faut inscrire le nom, prénom et la date de naissance figurant sur celle-ci.

Tout joueur ne pouvant attester de son identité ne peut prendre part au match.

Attention, toute rencontre jouée sans avoir préalablement rempli la feuille de match et vérifié les licences ou identités entraînera match perdu par pénalité (0 point 0 but) à l'équipe reconnue fautive.

Article 13 – Les Formalités pendant le match

Les deux capitaines s'accordent sur l'heure et lancent simultanément le chrono de leur équipe au début de chaque mi-temps.

Lors du match, après chaque but, les deux capitaines s'accordent sur le score.

Tout au long de la rencontre, ils veillent au respect du règlement par leur équipe.

Article 14 – Les Formalités d’après match

Les deux capitaines portent le score sur la feuille de match, reportent leurs éventuelles remarques concernant la rencontre ou les installations puis la signent.

- Le club vainqueur ou le club recevant en cas d’égalité conserve le document qui est à adresser dans les 48 heures (poste ; mail ; site du foot)
- Dans les 48 heures suivant la rencontre, chaque équipe renseigne le score sur le site footfsgtidf.org

Note : le Comité 92 accepte les scans adressés par mail sous réserve de la lisibilité du document. Le club tient l’original à la disposition du Comité 92 jusqu’à la fin de la saison – officialisation des résultats définitifs sur le site fsgtidf.

En cas d’absence d’une équipe, l’équipe gagnante complète la feuille de match en indiquant l’absence d’adversaire dans la partie remarque.

Si la rencontre ne peut se dérouler et que les 2 équipes sont présentes, la règle de l’égalité de score s’applique. La feuille de match est à compléter dont noms & N° de licence et la raison du non-déroulement du match est indiquée dans la partie remarque.

Avant de quitter le terrain puis le stade, les équipes veillent à jeter leurs déchets.

Article 15 – Les Equipes

La rencontre se joue entre 2 équipes alignant chacune simultanément un minimum de 5 joueurs en tenue & inscrits sur la feuille de match.

Une équipe complète est composée de 6 joueurs de champ + 1 gardien + maximum 5 remplaçants = un total de 12 joueurs sur la feuille de match. Tous appartiennent au club dont dépend l’équipe.

Les remplacements sont illimités ; le joueur sortant doit avoir quitté le terrain avant que n’entre son remplaçant. Les sorties et entrées se font par le milieu du terrain (équivalent de la ligne médiane).

Un joueur joue au poste de gardien de but. Son maillot est d’une couleur distincte de celle des joueurs de champ. En cas de changement, cette règle doit être respectée sans que cela n’occasionne un arrêt du jeu.

Les remplaçants se situent en retrait de l’aire de jeu de façon à ne pas gêner le jeu.

Article 16 – Le Jeu

Les capitaines décident de prendre l'engagement ou le terrain – tirage au sort possible.

A l'engagement, l'adversaire le plus proche est à 6 mètres du ballon. Chaque équipe est dans son camp. La balle peut être bottée dans n'importe quelle direction. Le botteur ne peut se faire la passe à lui-même.

Un joueur ne peut marquer à l'engagement avant que la balle n'ait été touchée par un autre joueur, partenaire ou adversaire (idem touche)

La position de hors-jeu n'existe pas

Au contact d'un adversaire, un joueur doit rester sur ses appuis, c'est-à-dire sur ses pieds.

Les tacles au contact d'un adversaire ou dans sa direction sont interdits. Il est interdit de se jeter au sol si lors du mouvement ou à son terme il existe un risque de contact avec un joueur de l'équipe adverse.

Un joueur au sol (sur ses fesses, genoux ...) ne peut disputer un ballon au contact d'un adversaire. Si l'adversaire lui dispute le ballon, il doit s'immobiliser et laisser l'adversaire le lui prendre.

En revanche, à distance d'un joueur adverse (3 mètres ou plus), un joueur peut jouer au sol ou tacler - même pour marquer.

Le ballon est dans l'aire de jeu tant qu'il n'a pas complètement franchi une ligne. Un joueur peut se trouver à l'extérieur de l'aire de jeu pour jouer le ballon.

Article 17 – Le Jeu du Gardien de But

Le gardien peut manier le ballon dans toute sa surface de réparation, y compris jusqu'aux lignes de touche.

Le gardien est autorisé à jouer au sol et à se jeter au sol même s'il existe un risque de contact mais uniquement en présentant la partie haute de son corps en premier ou en se présentant en position latérale (couché sur un côté). Il lui est interdit de jeter ses jambes dans celles de l'adversaire à moins de 3 mètres.

Le gardien ne peut prendre à la main un ballon adressé du pied volontairement par un coéquipier. Il le peut sur une passe volontaire de la tête ou de la poitrine.

Lors d'une remise en jeu consécutive à une sortie de but, le gardien peut engager à la main ou au pied. Au pied ; soit il immobilise la balle au sol (la balle n'est pas en jeu) et la botte (équivalent du 6 mètres au 11), soit il la botte de volée ou demi volée (la balle est en jeu une fois bottée). Les adversaires ne sont pas autorisés à entrer dans la surface avant la remise en jeu – si un adversaire s'y trouve, il ne peut jouer la balle tant qu'elle n'est pas en jeu et est remis en jeu dès l'engagement fait. Les partenaires peuvent se trouver dans leur surface. Le gardien peut dégager de n'importe quel point de sa surface. Dès que la balle est lancée ou bottée, elle est en jeu même si non sortie de la surface. Seul le « 6 mètres » peut être fait par un partenaire.

Le joueur faisant la remise en jeu (gardien ou joueur) ne peut se faire la passe à lui-même.

Article 18 – L'Autoarbitrage

Les deux équipes respectent les présentes règles et s'y soumettent sans intervention extérieure.

Un joueur s'estimant victime d'une faute la réclame en énonçant distinctement le mot « faute ». Dès lors, le jeu s'arrête et un coup franc est concédé. Le principe est que toute faute demandée est accordée sauf si le demandeur se désiste.

Tout partenaire réclamant une faute pour son joueur stoppe de fait l'action sans que le bénéfice d'un coup franc soit automatiquement consenti. Dans ce cas, c'est au joueur supposé victime de décider de demander le bénéfice d'un coup-franc ou de rendre la balle à l'adversaire.

En cas de contestation, les capitaines sont invités à rappeler la règle qui, in fine, déclare que toute faute demandée est accordée.

Si ni les joueurs concernés ni les capitaines ne trouvent d'accord, la balle revient à l'équipe dans le camp de laquelle s'est déroulée l'action. Au terme de la rencontre, les capitaines sont libres de s'entendre ou de porter réclamation sur la feuille de match.

Note : Nous ne traiterons aucun litige qui portera sur un fait de jeu.

L'expérience montre qu'il nous est impossible de traiter sérieusement ce genre de problème, les deux équipes restant en général sur leur position (Et parfois de bonne foi).

Nous en appelons à chaque responsable d'équipe pour faire ce qu'il faut afin d'obtenir, sur le terrain, un consensus qui permettra à chaque équipe de ne pas se sentir lésée.

Dans le cas ou nous serions dans l'obligation de devoir traiter des litiges pour des faits de jeu notre position sera de renvoyer les clubs dos à dos pour ne pas avoir réussi à se mettre d'accord et de leur donner match perdu par pénalité (0Pt et 0 but).

Article 19 – Le Coup-Franc

Tous les coups-francs sont directs ; le tireur peut choisir le tir ou la passe.

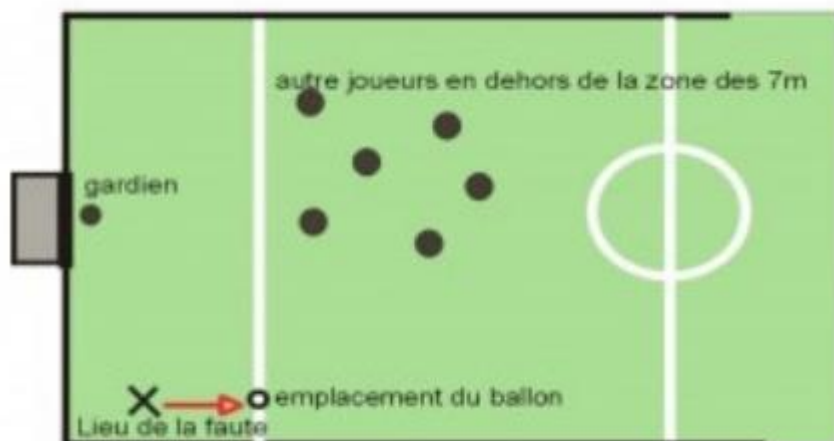
Le joueur adverse le plus proche se trouve à 6 mètres ou plus du ballon.

Le pénalshoot sanctionne uniquement les fautes qui empêchent clairement un but d'être marqué. Faire tomber un joueur qui se trouve dos au but où il doit marquer, faire une main alors qu'aucun adversaire n'est à portée de ballon ou ne pouvait espérer l'avoir sans la main ... n'est pas sanctionnable d'un pénalshoot. Un coup franc sanctionne ces fautes.

Si besoin, le ballon est reculé à 6 mètres de la ligne de fond de jeu/de but, les adversaires se tenant sur cette ligne au plus près.

Article 20 – Le Pénalshoot

Le pénalshoot sanctionne les fautes volontaires dans la surface ou les fautes involontaires empêchant clairement un but (main sur la ligne ou stoppant une frappe manifestement cadrée, gardien battu faisant tomber l'attaquant, charge ou croche pied du dernier défenseur sur un attaquant armant une frappe ...)



Le PÉNALSHOOT est une frappe en avant pouvant donner lieu directement ou indirectement à un but.

La frappe est effectuée en ramenant le ballon sur la ligne des 13 mètres perpendiculairement au lieu de la faute.

Il n'y a pas de mur, les joueurs des deux équipes se placent à l'extérieur de la ligne des 13 mètres à distance du tireur.

Le gardien reste en contact avec sa ligne de but. Dès que le ballon est en jeu, les joueurs des deux équipes entrent en mouvement, chacun pouvant intercepter le ballon, soit pour marquer, soit pour le dégager.

Note : une faute volontaire dans la surface exécutée lors de la dernière action dans l'objectif d'empêcher un but modifiant la répartition des points entre les équipes est susceptible d'être portée en réclamation sur la feuille de match dans le cas où il ne serait pas possible de jouer le pénalshoot.

Article 21 – Expulsions

Un capitaine a l'obligation de remplacer un joueur dont le comportement a entravé ou menace directement la bonne continuation de la rencontre.

Article 22 - La Touche

Les touches sont jouées au pied.

Le joueur adverse le plus proche se trouve à 6 mètres ou plus du ballon.

Si le joueur faisant la remise en jeu tire au but et marque sans qu'un coéquipier ni un adversaire ne touche le ballon, le but n'est pas valide. Si le ballon est touché par un autre joueur, il est en jeu. En cas de but invalide, la balle revient au gardien. Le botteur ne peut se faire la passe à lui-même.

Article 23 – Le Corner

La remise en jeu est faite au pied.

Le ballon doit être en contact avec la ligne de touche.

Le ballon peut être reculé de 50 cm maximum de la ligne de fond de jeu.

Le joueur adverse le plus proche se trouve à 6 mètres ou plus du ballon.

Le botteur ne peut se faire la passe à lui-même.

Annexe 1 – Barème des Sanctions Administratives (UA)

Motif	Nombre d'U.A.	
Date effective du match manquante ou erronée	1 (*)	Légende : (*) pour le club recevant (**) pour l'équipe victorieuse ou qui recevait suivant les cas (***) Cas des équipes établissant, en accord, une feuille de match non conforme au déroulement de la rencontre (match non joué ou résultat négocié) 10 UA = 1 point de moins au classement général du championnat
Feuille de match non conforme	1 (*)	
Code journée manquant ou erroné	1 (*)	
Code groupe manquant ou erroné	1 (*)	
Score ou indication de non-déroulement manquant	2 (**)	
Nom de l'équipe manquant	3	
Non présentation des licences à l'adversaire	10	
Absence totale des noms-prénoms	10	
Absence totale des numéros de licences	10	
Numéro de licence manquant (à l'unité)	1	
Signature du capitaine manquante	1	
Résultat non saisi	2 (***)	
Feuille de match hors délai (cachet poste)	2 (**)	
Feuille de match de complaisance ou falsifiée	30 (***)	
1 ^{er} forfait non déclaré	10	
2 ^e forfait non déclaré	20	
3 ^e forfait non déclaré	Forfait général	

Annexe 2 - Procédure Antiviolence

Deux niveaux de violence sont définis et déclenchés par la Commission Football Gestionnaire et avec l'accord du Comité d'affiliation.

NIVEAU ORANGE

Une équipe atteint le niveau ORANGE, et la procédure est automatiquement déclenchée si :

- ✓ Elle est à l'origine d'incidents graves (coups, agression, bagarre, obligation pour l'arbitre d'arrêter le match, vandalisme, etc...)
- ✓ Elle fait l'objet de plaintes, soit d'adversaires, soit de gardiens de stade, soit d'une municipalité, soit d'arbitres pour deux matchs différents.

La Commission chargée de traiter le dossier est composée de :

- La commission de discipline
- Le collègue « club » composé d'un représentant de chaque équipe du groupe concerné

Mode de convocation

La Commission Football Gestionnaire transmet par courrier électronique avec accusé de réception une convocation à l'attention du Président du club. Une copie est envoyée au Comité d'affiliation du club.

Déroulement

- Le président du Club se présente à la convocation avec les personnes qui l'assistent.
- Peut être assisté par un interprète de son choix à ses frais, (dans le cas où il ne parle pas ou ne comprend pas suffisamment la langue française).
- Peut être assisté ou représenté par un conseil, un avocat.
- Il peut consulter l'intégralité du dossier avant la séance, dans les locaux des instances, aux dates et horaires fixés en accord avec le Comité Gestionnaire.
- Les personnes convoquées doivent obligatoirement y assister en présentiel au siège du Comité Gestionnaire ou bien en visioconférence.

Sanctions

Si la Commission estime que les griefs sont justifiés, la commission antiviolence peut :

- Suspendre l'ensemble de l'équipe pour le match officiel suivant la convocation.
- Interdire la participation en coupe nationale, régionale ou départementale.

Communication

Le compte-rendu de la réunion et les décisions seront communiqués sur tous les bulletins des Commissions Départementales Football d'Île-de-France.

NIVEAU ROUGE

Une équipe atteint le niveau ROUGE si :

- ✓ Après avoir atteint le niveau orange, elle est de nouveau, dans un délai d'un an, à l'origine d'un incident grave, d'une plainte d'une nouvelle équipe, d'un gardien de stade, d'une municipalité, ou d'un arbitre.

Mode de convocation

La procédure est la même que le niveau orange.

La Commission chargée de traiter le dossier est composée de :

- La commission de discipline
- Le collège « club » composé d'un représentant de chaque équipe du groupe concerné

Rôle de la commission

Après avoir entendu les représentants du club, il appartiendra à cette Commission, à l'issue d'un débat interne, de se prononcer sur l'opportunité de procéder, à une exclusion :

1. Exclusion du championnat pour la saison en cours (avec rétrogradation en fin de saison).
2. Exclusion définitive de toutes les compétitions. Lors des décisions, chacun aura droit à une voix.

Communication

Le compte-rendu de la réunion et les décisions seront communiqués sur tous les bulletins des Commissions Départementales Football d'Île-de-France.

Annexe 3 – tableau des sanctions applicables

A	Comportement envers joueurs inscrits sur la FDM	Fautif = joueur	Fautif = responsable non joueur
1	Dernier défenseur empêchant une occasion de but sans risque pour l'intégrité physique de l'adversaire	1 match	
2	Faute grossière sans blessure	2 matchs (joueurs) 3 matchs (capitaine)	
3	Faute grossière entraînant une blessure	1 à 2 mois (joueur) 1,5 à 3 mois (capitaine)	
4	Propos ou geste déplacé sans insulte ni incorrection	1 mois	1,5 mois
5	Provocation verbale, geste ou comportement obscène, injure	1 à 2 mois	1,5 à 3 mois
6	Menace physique, intimidation dans le but de la peur ou de la crainte	2 à 4 mois	3 à 6 mois
7	Injure, insulte, propos blessant dans le but d'offenser	2 à 4 mois	3 à 6 mois
8	Comportement ayant provoqué une bagarre générale	2 à 4 mois	3 à 6 mois
9	Bousculade volontaire, tentative de coup	2 à 4 mois	3 à 6 mois
10	Gifle, coup volontaire sans blessure	3 à 6 mois	4,5 à 9 mois
11	Coups réciproques	4 mois	6 mois
12	Jeu violent avec intention de blesser	3 à 6 mois	4,5 à 9 mois
13	Crachat	4 à 6 mois	6 à 9 mois
14	Comportement à caractère discriminatoire	6 à 12 mois	18 mois
15	Acte entraînant une blessure sans ITT	8 à 12 mois	18 mois
16	Acte entraînant une blessure avec ITT inférieure à 5 jours	12 à 18 mois	18 mois
17	Acte entraînant une blessure avec ITT supérieure à 5 jours	18 à 36 mois	48 mois
18	Voies de fait, Exhibition ou menace avec arme ou objet dangereux	Suspension à titre conservatoire et demande d'exclusion transmise au niveau fédéral	

B	Comportement envers officiel ou personnel des installations (dans l'enceinte du stade)	Fautif = joueur	Fautif = responsable non joueur
1	Propos ou geste déplacé sans insulte, incorrection	2 mois	3 mois
2	Injure (insulte), propos blessant dans le but d'offenser	4 à 6 mois	9 mois
3	Geste ou comportement obscène	4 à 6 mois	9 mois
4	Menace, Provocation, Intimidation verbale dans le but de la peur ou de la crainte	2 à 6 mois	9 mois
5	Menace, Provocation, Intimidation physique dans le but de la peur ou de la crainte	6 à 12 mois	18 mois
6	Bousculade volontaire, tentative de coup	12 à 18 mois	18 mois
7	Gifle ou coup volontaire	12 à 24 mois	24 mois
8	Crachat	12 à 24 mois	24 mois
9	Comportement à caractère discriminatoire	12 à 24 mois	24 mois
10	Acte entraînant une blessure	60 mois	60 mois
11	Voies de fait, Exhibition ou menace avec arme ou objet dangereux	Suspension à titre conservatoire et demande d'exclusion transmise au niveau fédéral	

C	Sanctions administratives	Infligées au joueur	Infligées aux responsables
1	Joueur suspendu 1 match et participant à une rencontre	2 matchs + 1 autom.	1 mois
2	Joueur suspendu 2 matchs ou plus et participant à une rencontre	2 mois + susp. En cours	3 mois
3	Non présence à une convocation	5 unités de pénalité	
4	Absence de rapport	5 unités de pénalité	
5	Responsable demandant le retrait de carton aux arbitres	2 matchs	
6	Refus de signer la feuille de match	2 matchs	
7	Feuille de match de complaisance, substitution de feuille de match	6 mois	
8	Tricherie sur l'identité (feuille de match, licence, pièce d'identité)	6 mois	12 mois
9	Dégradation des locaux	36 mois	60 mois