



# FOOT AUTO-ARBITRE A 7 REGLEMENT DU COMITE 37 SAISON 2025/2026

- La règle principale est la concertation entre les capitaines des deux équipes avant le match sur le règlement, et pendant le match lors d'une faute.
- Les responsables des équipes doivent se contacter 48h au moins avant le match afin de vérifier la disponibilité de leur effectif respectif, leur couleur de maillots, la préparation d'une 3<sup>ème</sup> mi-temps.
- La **COMMUNICATION** entre les clubs et le Collectif se fera uniquement par mail à l'adresse suivante : [foot-fsgt-37@orange.fr](mailto:foot-fsgt-37@orange.fr)

ARTICLES 1 à 20 : concernent les lois du jeu dans le déroulement d'un match

ARTICLES 21 à 28 : concernent le fonctionnement spécifique du football à 7 du Comité 37

ARTICLES 29 à 32 : concernent les démarches administratives / divers

## SOMMAIRE

ART. 1 : LE TERRAIN

ART. 2 : LE BALLON

ART. 3 : LES JOUEURS

ART. 3.1 : NOMBRE DE JOUEURS

ART. 3.2 : REMPLACEMENTS

ART. 4 : L'EQUIPEMENT DU JOUEUR

ART. 5 : L'AUTO-ARBITRAGE

ART. 6 : LA DUREE DE MATCH

ART. 7 : LE GARDIEN DE BUT

ART. 8 : LE COUP D'ENVOI / LA REPRISE DE JEU

ART. 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS JEU

ART 10. : LE BUT

ART. 11 : LE HORS-JEU

ART. 12 : LES FAUTES

ART. 13 : LE COUP FRANC

ART. 14 : LE COUP DE PIED DE REPARATION

ART. 15 : LA TOUCHE

ART. 16 : LE COUP DE PIED DE BUT

ART. 17 : LE COUP DE PIED DE COIN

ART. 18 : LA VALIDATION DU SCORE

ART. 19 : LA FEUILLE DE MATCH

ART. 20 : LE CONTROLE DES LICENCES

ART. 21 : LES LITIGES

ART. 22 : LE CLASSEMENT

ART. 23 : LE REPORT DE MATCH

ART. 24 : LE FORFAIT

ART. 25 : LE FORFAIT GENERAL

ART. 26 : LE DECLASSEMENT

ART. 27 : LA COUPE DE PRINTEMPS

ART. 28 : LE FAIR-PLAY

ART. 29 : LES CLUBS ET LES EQUIPES

ART. 29.1 : LICENCES

ART. 29.2 : QUALIFICATION D'UNE EQUIPE

ART. 29.3 : QUALIFICATION D'UN LICENCIE

**ART. 29.4 : SIGNATURE DE LA CONVENTION**

ART. 30 : LA PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

ART. 31 : LES MUTATIONS

ART. 32 : LES INFORMATIONS AUX CLUBS

## ART. 1 : LE TERRAIN DE JEU

---

Le terrain sera rectangulaire et aura les dimensions suivantes :

- Longueur : 50 m à 75 m,
- Largeur : 40 m à 55 m.

En pratique, on utilisera un demi-terrain de football à 11 avec buts amovibles.

Sur un terrain où la surface de réparation n'est pas tracée, celle-ci devra être matérialisée (poteaux, cônes, ...) à minima sur la largeur du terrain, à une hauteur de 13 m de la ligne du but (**cônes**).

## ART. 2 : LE BALLON

---

Le ballon utilisé devra être de taille n°5. Chaque équipe doit fournir au moins un ballon.

## ART. 3 : LES JOUEURS

---

### ART. 3.1 : NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose au maximum de 10 joueurs (7 titulaires + 3 remplaçants). Le minimum de joueurs nécessaires pour jouer une rencontre est de 5. Une équipe présentant moins de 5 joueurs au coup d'envoi du match est déclarée forfait (comme défini à l'article 24).

### ART. 3.2 : REMPLACEMENTS

Le remplacement des joueurs s'effectue dans le style « handball » **sans demande d'arrêt de jeu**. L'entrée et la sortie des joueurs se font à un seul endroit sur le terrain. Le joueur entrant attend la sortie du remplacé.

## ART. 4 : L'EQUIPEMENT DU JOUEUR

---

L'équipement ou la tenue des joueurs ne doit pas présenter un danger pour lui-même ou pour les autres joueurs (port de bijoux, **montre**...).

**Le maillot ou chasuble doit obligatoirement être de couleur identique pour les joueurs d'une même équipe** (à l'exception du gardien de couleur distincte).

L'équipe recevante doit s'adapter à la couleur des maillots de l'équipe qu'elle reçoit (maillots ou chasubles).

Le port des protège-tibias est fortement recommandé dans le cadre de l'assurance. Ils doivent :

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

Si le règlement intérieur du club prévoit le port du protège-tibia obligatoire, ce règlement rentre en vigueur à la place de celui de la FSGT 37 Foot.

## ART. 5 : L'AUTO-ARBITRAGE

---

L'auto-arbitrage est la règle générale en football à 7. La règle principale est l'annonce de la faute par le joueur fautif avant que l'adversaire la réclame.

**La notion d'avantage n'a pas cours au football à 7.**

Les 2 capitaines sont les garants de l'auto-arbitrage et doivent ensemble le faire fonctionner sans attendre les tensions entre joueurs.

**Rappel : le capitaine est obligatoirement un joueur porteur d'un brassard.**

## ART. 6 : LA DUREE DE MATCH

---

Le temps de jeu sera divisé en deux périodes de 35 minutes sans arrêt de jeu (sauf intempéries ou joueur blessé) entrecoupées par une mi-temps de 5 minutes environ.

**Au-delà de 15 minutes de retard de l'heure du coup d'envoi**, l'équipe à l'heure peut choisir de déclarer forfait l'équipe en retard ou de jouer le match. Si elle accepte de jouer le match, le résultat quel qu'il soit et quelle que soit la durée du match sera homologué. Dans ce cas, les 2 équipes doivent se mettre d'accord sur le temps de jeu restant à jouer.

*Voir l'article 27 pour les modalités de cet article en Coupe de Printemps.*

## ART. 7 : LE GARDIEN DE BUT

---

Le gardien de but ne peut **pas** prendre le ballon à la main sur une passe d'un coéquipier ou sur une remise en jeu. Toute prise à la main du ballon entraînera un coup franc (comme défini à l'article 13) rapporté sur la ligne de la surface de réparation (comme défini à l'article 1) à l'endroit de la faute commise.

En cas d'arrêt du gardien du but : il peut dégager librement au pied ou à la main. S'il met le ballon au sol, il peut être attaqué comme un autre joueur mais il ne pourra pas reprendre la balle en mains.

## ART. 8 : LE COUP D'ENVOI / LA REPRISE DE JEU

---

Le coup d'envoi s'effectue au niveau du point central, en début de chaque période ainsi qu'à la reprise de jeu après un but inscrit. La reprise de jeu n'intervenant pas dans le cadre des articles 10, 13 à 17 s'effectue par une balle à terre.

## ART. 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS JEU

---

Le ballon est considéré hors-jeu lorsqu'il franchit

entièrement une ligne du terrain.

#### ART. 10 : LE BUT

---

Un but est validé si le ballon franchit entièrement la ligne de but, entre les poteaux et sous la barre transversale, sous réserve qu'aucune faute n'a été commise et n'a provoqué l'arrêt de la défense.

#### ART. 11 : LE HORS-JEU

---

La loi du hors-jeu est supprimée.

#### ART. 12 : LES FAUTES

---

Les fautes doivent être réclamées **uniquement par les joueurs concernés par l'action**.

Toutes les fautes seront sanctionnées d'un coup franc (comme défini à l'article 13).

Les joueurs fautifs de coups volontaires (pied ou poing) seront automatiquement exclus par leur capitaine.

Rappel : le tacle **sur le joueur** est interdit.

#### ART. 13 : LE COUP FRANC

---

Tous les coups francs sont directs, ballon arrêté au sol. Le but marqué directement ou indirectement est accordé. Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance de 6 mètres du ballon.

#### ART. 14 : LE COUP DE PIED DE REPARATION

---

La loi du penalty est supprimée.

Toutes les fautes commises et signalées dans la surface de réparation seront sanctionnées d'un coup franc (comme défini à l'article 13) rapporté sur la ligne de la surface de réparation (comme défini à l'article 1).

**En cas de faute du dernier défenseur (joueur de terrain ou gardien), le coup franc sera tiré dans l'axe du but, sans mur, à une distance de 11 ou 13 mètres, en fonction du traçage. Les autres joueurs sont à l'extérieur de la zone.**

#### ART. 15 : LA TOUCHE

---

La touche sera remise au pied, ballon arrêté au sol.

Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance de 6 mètres du ballon.

Un but ne peut pas être marqué sur une remise en touche directe.

La reprise du jeu se fera par un coup de pied de but

aux 6 mètres (comme défini à l'article 16).

#### ART. 16 : LE COUP DE PIED DE BUT

---

Le coup de pied de but sera remis au pied, ballon arrêté au sol, par un joueur.

Si le joueur est le gardien, il pourra effectuer la remise au pied ou à la main.

Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance de 6 mètres du ballon.

#### ART. 17 : LE COUP DE PIED DE COIN

---

Le coup de pied de coin sera remis au pied, ballon arrêté au sol, par un joueur.

Les joueurs adverses doivent se tenir à une distance de 6 mètres du ballon.

#### ART. 18 : LA VALIDATION DU SCORE

---

Le score est validé par les 2 capitaines à la fin du temps réglementaire.

Si un match est interrompu après la 55ème minute, le score sera validé selon les conditions ci-après. Si un match est interrompu avant la 55ème minute, le match sera rejoué selon les conditions ci-après.

Conditions :

- Motifs d'interruptions : intempéries, panne éclairage, accident entraînant la venue de secours.
- Le motif et la minute d'arrêt devront être inscrits sur la feuille de match.

#### ART. 19 : LA FEUILLE DE MATCH

---

La feuille de match **doit être fournie par le club recevant et complétée par les 2 capitaines**.

**Toutes les équipes doivent avoir avec elles le règlement -et cela est impératif-, et avoir une feuille de match de la saison en cours.**

Elle devra être renseignée **avant la rencontre** avec les éléments suivants : date, journée de compétition, terrain, noms des équipes, les joueurs avec leur numéro de licence, leur équipe d'appartenance **(les équipes devront noter leur appartenance dans la colonne E en utilisant le n° de l'équipe – cf. article 29-2) et le nom du capitaine.**

**Tout match commencé sans que la feuille de match soit remplie, pourra être arrêté en cas de contrôle d'un délégué et, dans ce cas, le match sera donné perdu pour les deux équipes.**

A la fin de la rencontre, elle devra être complétée par : score, observations, envoi éventuel d'un rapport, 3ème mi-temps, signatures des capitaines.

Le score d'un match ne pourra excéder un écart de 10 buts. Soit le score est rendu définitif lorsque cet écart est atteint et la fin du match se joue amicalement, soit le match est joué dans sa totalité et le score sera revu sur la feuille de match.

**Le club recevant** doit expédier la feuille de match sous 48h au Collectif foot (par mail uniquement, à l'adresse [foot-fsgt-37@orange.fr](mailto:foot-fsgt-37@orange.fr) figurant sur la feuille de match). Si elle n'est pas parvenue au Collectif avant le samedi midi, le match sera déclaré perdu par pénalité pour l'équipe recevante, sans autre avertissement.

Toute information manquante sur la feuille de match rendra celle-ci non conforme. Le Collectif sanctionnera une équipe qui serait coutumière du fait, de même que des envois au-delà de 48 heures après le match.

#### ART. 20 : LE CONTROLE DES LICENCES

##### **Le contrôle des licences est obligatoire.**

Au préalable, tous les joueurs seront inscrits sur la feuille de match et la vérification des licences s'effectuera avant la rencontre par les 2 capitaines.

Si un joueur ne peut présenter sa licence (ou sa pièce d'identité), il ne pourra pas participer au match. En cas de présentation de la carte d'identité uniquement, le capitaine adverse indiquera dans les observations que le score ne sera acquis qu'après contrôle de la validation de la licence. Le responsable d'équipe devra cocher la case « Rapport » et envoyer un rapport au Collectif pour effectuer un contrôle de la licence.

Dans le cas d'un joueur arrivant en retard, le capitaine adverse procédera à la vérification de la licence (ou identité) avant son entrée en jeu, en présence de l'autre capitaine.

Toute décision prise avant le match ne pourra être remise en question après le match.

#### ART. 21 : LES LITIGES

En cas d'incidents ne respectant pas les valeurs sportives de la FSGT, l'(les) équipe(s) « victimes » peuvent soumettre un rapport au Collectif football.

Le rapport doit être impérativement envoyé sous 48h avec le(s) nom(s), prénom(s) du(des) joueur(s) concerné(s). Au-delà de ce délai, aucun rapport ne sera pris en compte.

Dans un premier temps, seuls les 2 capitaines se concertent et décident de la meilleure solution pour gérer le litige.

S'il n'y a pas d'accord amiable entre les 2 capitaines, un rapport devra être envoyé au Collectif. L'envoi d'un rapport devra être spécifié sur la feuille de match (case à cocher + observations à noter) pour être conforme et pris en compte par le Collectif.

Aucune contestation ne sera admise concernant la validité des licences de l'adversaire si le contrôle des licences n'a pas été effectué avant le match, conformément à l'article 20.

Si les 2 capitaines trouvent un accord amiable sur une sanction d'un ou plusieurs joueurs, ils devront en faire part au Collectif.

Si la demande de litige est conforme, le Collectif saisira la Commission des Litiges et du Règlement. Elle demandera un rapport aux 2 capitaines. A réception des rapports, la Commission organisera une médiation le mercredi de la semaine suivante, en présence des deux capitaines munis des licences ; si l'un ou l'autre ne peut pas se présenter, il pourra se faire représenter par le responsable d'équipe ou un membre du club qui a participé au match litigieux.

En cas d'absence ou de refus de participer, la médiation ne sera pas reportée. La Commission des Litiges sera souveraine pour prendre une décision appropriée.

Si l'équipe sanctionnée conteste la décision de la Commission des Litiges et du Règlement, elle peut saisir la Commission de Discipline auprès du Comité Directeur, par courrier circonstancié indiquant les arguments précis en faveur d'une révision de la décision.

En cas de litiges répétés par une équipe, le Collectif pourra saisir une Commission de discipline auprès du Comité Directeur.

#### ART. 22 : LE CLASSEMENT

Pour chaque poule de championnat, un bénévole membre du Collectif collecte et assure l'envoi des résultats, classements aux correspondants de chaque équipe de la poule.

Le classement du championnat s'effectue selon la règle suivante :

- Match gagné : 4 points
- Match nul : 2 points

- Match perdu : 1 point
- Pénalité : -1 point (la pénalité peut intervenir dans le cadre des articles 23 et 29.2)
- Forfait : défaite 3-0 et 0 point

En cas d'égalité de points, quelles que soient les places concernées, le classement est établi dans l'ordre :

- a) En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées selon la différence de buts sur les rencontres jouées entre elles.
- b) En cas d'égalité, les équipes seront départagées selon la différence de buts sur l'ensemble des rencontres.
- c) En cas d'égalité, les équipes seront départagées selon la meilleure attaque.
- d) En cas d'égalité, les équipes seront départagées selon le nombre de pénalités/forfaits.
- e) Si toujours égalité, les équipes seront définies comme ex-aequo.

L'ordre de départage **est** applicable sur les classements aller et retour.

**Le Collectif pourra effectuer des montées et des descentes à l'intersaison pour aider les équipes en difficulté.**

**A la fin de la saison, pour les montées et les descentes et la composition des poules, le Collectif se basera sur le classement retour et les résultats en Coupe de Printemps.**

**Les compositions de poules se feront :**

- **En fonction des réengagements et des nouvelles équipes**
- **Seul le champion est assuré de monter**
- **Le Collectif pourra organiser plusieurs montées et descentes selon les besoins.**

*Voir l'article 27 pour les modalités de cet article en Coupe de Printemps.*

#### **ART. 23 : LE REPORT DE MATCH**

Les matchs prévus doivent se jouer dans la semaine prévue au calendrier, une inversion de terrain peut se faire entre les clubs (après accord des correspondants de chaque équipe et validation par le Collectif). Les matchs non joués à cause de fermeture de terrains avec justificatif par envoi de l'arrêté au Collectif sont répertoriés et reprogrammés par le Collectif. Ils pourront être inversés pour se jouer sur un terrain fiable au moment de la date prévue.

Les demandes de reports sont possibles au plus tard le jeudi soir qui précède la semaine du match concerné et doivent être exprimées par messagerie au Collectif selon la chronologie suivante :

- 1- Faire la demande au Collectif qui vérifiera la disponibilité d'une date pour reprogrammer le match.
- 2- Contacter le club adverse pour qu'il donne son accord par mail (avec copie au Collectif).
- 3- A réception, c'est le Collectif qui validera le report.
- 4- Le club adverse qui aura accepté par écrit le report sera obligé de jouer à la nouvelle date programmée. Dans le cas contraire, il pourra être déclaré forfait.

Les équipes ont le droit à un report de match déclaré par phase (1 aller, 1 retour). Au-delà, toute demande de report sera qualifiée par un forfait (comme défini à l'article 24).

Le report demandé le jour-même du match sera refusé et le match ne pourra pas se rejouer. L'équipe demandant le report aura alors match perdu 3-0 avec 1 point de pénalité.

*Voir l'article 27 pour les modalités de cet article en Coupe de Printemps.*

#### **ART. 24 : LE FORFAIT**

Le forfait sera défini par une défaite 3-0 et zéro point attribué.

Au 3ème forfait, l'équipe sera mise en forfait général (comme défini à l'article 25).

*Voir l'article 27 pour les modalités de cet article en Coupe de Printemps.*

#### **ART. 25 : LE FORFAIT GENERAL**

En cas de forfait général d'une équipe, tous les résultats sont annulés (points et buts). Une équipe déclarée forfait général est automatiquement déclassée (comme défini à l'article 26). Elle est aussi éliminée de la Coupe de Printemps. Les engagements perçus restent acquis au budget du Collectif.

Dans le cas d'un club à plusieurs équipes, le Collectif pourra donner son accord pour que les joueurs de l'équipe forfait soient répartis dans les autres équipes du club. Le Collectif pourra refuser s'il considère que le championnat risque d'être faussé (cas d'une équipe de niveau supérieur qui arrête). Après répartition des joueurs, la nouvelle composition des listes d'équipes devra être envoyée au Collectif avant toute participation des joueurs concernés.

**Dans le cas d'une équipe seule, les joueurs restants d'une équipe forfait pourront demander au**

Collectif s'ils peuvent avoir l'autorisation d'intégrer un autre club sur la saison en cours.

#### ART. 26 : LE DECLASSEMENT

L'équipe déclassée sera classée à la dernière place de sa poule.

Une équipe peut faire l'objet d'un déclassé pour des raisons administratives (dettes de trésorerie, sanction sportive, ...) ou des raisons sportives (forfait général).

#### ART. 27 : LA COUPE DE PRINTEMPS

Le Comité 37 organise une Coupe de Printemps. Cette compétition est divisée en 2 phases :

- Phase de groupes : plusieurs niveaux de coupes sont composés. Les niveaux sont définis selon les classements des championnats arrêtés mi-février - début mars (selon le calendrier de la saison).
- Phase finale : sous la forme de ¼, ½ et finales (sans éliminations avant les ½). Les finales sont organisées sur des terrains réservés par le Collectif (et à ses frais) avec désignation d'un observateur.

La formule de phase de groupes / phase finale peut évoluer d'une saison à l'autre selon le nombre d'équipes engagées.

Pour chaque niveau de coupe, un bénévole membre du Collectif collecte et assure l'envoi des résultats, classements aux correspondants de chaque équipe de la coupe.

*Les articles suivants de ce présent règlement sont adaptés au déroulement de la Coupe :*

*ART. 6 (La durée de match) : en cas de match nul à la fin du temps réglementaire :*

- *On joue une prolongation de 10 minutes « au but en or ».*
- *Si le score reste nul, les équipes procèdent à une séance de 3 tirs au but.*
- *En cas d'égalité à l'issue des 3 premiers tirs au but, la séance de tirs au but se poursuit selon la règle de la mort subite à partir du 4<sup>ème</sup> tireur.*

*Si le créneau horaire ne permet pas de jouer les prolongations, après accord des 2 capitaines, les équipes peuvent passer directement à la séance des tirs au but.*

*ART. 22 (Le classement) : afin d'éviter des égalités au classement, les points sont répartis comme suit :*

- *Match gagné : 4 points*
- *Match gagné par but en or ou tirs au but : 3*

*points*

- *Match perdu par but en or ou tirs au but : 2 points (l'équipe conserve les points du match nul à la fin du temps réglementaire)*
- *Match perdu : 1 point*

*ART. 23 (Le report de match) : pas de report de match possible (sauf arrêté sur le terrain).*

*ART. 24 (Le forfait) : le 1<sup>er</sup> forfait est éliminatoire pour la fin de la Coupe de Printemps.*

#### ART. 28 : LE FAIR-PLAY

Article abrogé

#### ART. 29 : LES CLUBS ET LES EQUIPES

##### ART. 29.1 : LICENCES

Le club peut faire adhérer autant de licenciés qu'il le souhaite tout au long de l'année. Des licences découvertes à demi-tarif sont mises en place par la FSGT ; la date est communiquée par le Collectif au cours de la saison.

##### ART. 29.2 : QUALIFICATION D'UNE EQUIPE

Une équipe est normalement qualifiée si elle a transmis son engagement au Collectif, accompagné du règlement, à la date communiquée par le Collectif.

Lorsqu'un club engage plusieurs équipes, celles-ci devront être numérotées afin d'être identifiées plus facilement sur la feuille de match (colonne E) (cf. article 19)

##### ART. 29.3 : QUALIFICATION D'UN LICENCIÉ

Tout licencié (joueur et/ou dirigeant), doit être âgé d'au moins 16 ans et posséder une licence délivrée et qualifiée par la FSGT, établie au nom de son club.

Un joueur est considéré qualifié à partir du moment où sa licence est active sur le site des licences.

**Les licences doivent obligatoirement comporter une photo d'identité** de bonne qualité, sur laquelle le joueur est facilement reconnaissable.

Les clubs ayant plusieurs équipes ont le droit d'échanger des licenciés qualifiés.

Les licenciés ne peuvent en aucun cas jouer dans deux clubs FSGT différents.

##### ART. 29.4 : SIGNATURE DE LA CONVENTION ENTRE LES CLUBS ET LE COLLECTIF

La signature de la convention par le responsable

d'équipe portée en annexe 1 et l'acceptation de l'intégralité de ses termes sont obligatoires. Sans retour de la convention signée avant le 15 septembre, l'équipe sera sanctionnée par match perdu par pénalité.

#### ART. 30 : LA PARTICIPATION AUX COMPETITIONS

Pour pouvoir participer aux compétitions de football à 7 :

- Le club doit être affilié auprès de la FSGT.
- L'équipe doit avoir remis et réglé son engagement.
- Un joueur peut participer aux compétitions si les 2 conditions ci-dessus sont remplies et que sa demande de licence **a été validée par la FSGT**.

Une équipe **ayant joué** avec au moins 1 joueur non qualifié **marquera zéro point, quel que soit le score de la rencontre et ce, dès la 1<sup>ère</sup> journée.**

Une équipe participante aux compétitions qui n'a pas réglé la facture de ses licences pourra être déclassée (comme défini à l'article 26).

#### ART. 31 : LES MUTATIONS

Le Comité 37 applique l'article 20 des règlements fédéraux.

Particularités : le Collectif autorise au maximum 3 mutations d'un club à un autre pendant l'intersaison (voir conditions générales d'application).

Les mutations en cours de saison ne sont pas autorisées sauf raisons particulières (changement de résidence ou entreprise -cas d'équipes d'entreprises- sur justificatifs et avec acceptation du club quitté).

#### Article 32 : LES INFORMATIONS AUX CLUBS

Toutes les informations sont acheminées aux clubs uniquement par messagerie vers les adresses mails des correspondants de chaque équipe.

En conséquence, il est fortement conseillé de consulter votre messagerie régulièrement.

Tout problème résultant du fait que le club n'ait pas pris connaissance à temps des informations envoyées entraînera sa responsabilité.

---

---

## **AVENANTS AU REGLEMENT**

---

---

#### AVENANT N°1 AU REGLEMENT DU COMITE 37 RELATIF A L'ACTIVITE FOOTBALL A 7 CONCERNANT LES ECHANGES DE LICENCIES :

Le présent avenant a pour but de suspendre l'article 29.4 à titre provisoire selon la résolution 4 votée lors de l'Assemblée Générale de 27 juin 2023 jusqu'à la date du 31 décembre 2023.

- AVENANT reconduit du 1<sup>er</sup> janvier 2024 au 28 juin 2024
- AVENANT validé par décision à l'Assemblée Générale du mercredi 3 juillet 2024, **afin** de supprimer l'article 29.4 du règlement
- AVENANT maintenu pour la saison 25-26

#### AVENANT N°2 AU REGLEMENT DU COMITE 37 RELATIF A L'ACTIVITE FOOTBALL A 7 CONCERNANT SIGNATURE DE LA CONVENTION ENTRE LES CLUBS ET LE COLLECTIF validé à l'AG du 30 juin 2025 pour la saison 25-26

#### ART. 29.4 : SIGNATURE DE LA CONVENTION ENTRE LES CLUBS ET LE COLLECTIF

---

---

## **MODIFICATIONS POUR 2025/2026**

---

## **Saison 2025-2026**

- Modification de l'article 4 « L'équipement du joueur »
- Modification de l'article 7 « Le gardien de but » (qui entraîne la modification de l'article 15 : « La touche »)
- Modification de l'article 14 « Le coup de pied de réparation »
- Modification de l'article 19 « La feuille de match »
- Modification de l'article 20 « Le contrôle des licences »
- Modification de l'article 21 « Les litiges »
- Modification de l'article 22 « Le classement »
- Modification de l'article 25 « Le forfait général »
- Modification de l'article 29.2 « Qualification d'une équipe »
- Suppression de l'article 29.4 « Listes et échanges de licenciés » (qui entraîne la modification des articles 27 « La Coupe de Printemps » et 29.3 « Qualification d'un licencié »)
- Modification de l'article 30 « La participation aux compétitions »
- **Ajout d'un nouvel article 29-4 relatif à la convention entre les clubs et le Collectif (Annexe 1)**