

FÉDÉRATION SPORTIVE ET GYMNIQUE DU TRAVAIL

*PROJET DE*  
**CODE DU**  
**FOOTBALL AUTOARBITRÉ À 7**  
**EN ÎLE DE FRANCE**

[www.footfsqtidf.org](http://www.footfsqtidf.org)



## Sommaire :

<b>LA JEUNE HISTOIRE DU FA 7 .....</b>	<b>2</b>
<b>I. JOUEURS.....</b>	<b>5</b>
<b>II. TERRAIN.....</b>	<b>7</b>
<b>III. TEMPS.....</b>	<b>7</b>
<b>IV. JEU.....</b>	<b>8</b>
<b>V. FAUTES.....</b>	<b>9</b>
<b>VI. AUTOARBITRAGE.....</b>	<b>11</b>
<b>VII. ESPRIT .....</b>	<b>13</b>

# LA JEUNE HISTOIRE DU FA 7 EN FSGT

## PETITE CHRONOLOGIE DU FOOT A7 EN FSGT

**1968** Pendant les grèves de mai, Jo Douchy, responsable du Club Municipal d'Aubervilliers (CMA), fait le tour des piquets de grève en solex pour organiser un tournoi de football. Jo raconte : « C'était une époque où si tu n'étais pas champion, tu ne jouais pas. » Les grévistes sont séduits. Le seul terrain à Aubervilliers c'est le stade Delaune. Mais le faire ouvrir pose problème, car les agents sont en grève. Finalement, le stade est ouvert et un tournoi de football traditionnel à 11 s'organise, opposant les entreprises. Sans élimination, toutes les équipes se rencontrent.

**1969** Au printemps l'organisation est relancée. Les gars sont tellement contents de pouvoir jouer que les adhésions rentrent rapidement. Dès le début Jo se dit qu'il faut couvrir les joueurs par une assurance et se tourne naturellement vers la FSGT. De nouvelles équipes se créent et se pose un problème : il fallait faire jouer tout le monde et laisser le moins possible sur le banc de touche. Jo propose d'organiser deux matchs en même temps avec 7 joueurs par équipe et changement tournant ce qui permet au plus grand nombre de participer. On fait fabriquer deux paires de buts, on découpe des filets ... L'idée est déjà présente de jouer sans arbitre, en simplifiant les règles. En cas de contestation, les capitaines se consultent et décident. On écrit un petit règlement polycopié et 12 équipes débutent un championnat au stade Delaune d'Aubervilliers. 50 ans après, chaque lundi soir, on y joue toujours au FOOT A7 FSGT !

**1969-1970** A Aubenas, en Ardèche, à la suite de plusieurs échecs dans le lancement d'un challenge interentreprises de foot à 11 Marcel Chabrol, ancien résistant et militant communiste respecté, décide de créer des rencontres à 7. Un championnat se met en place pour une vingtaine d'équipes d'entreprise, hors fédération. Les rencontres passent rapidement en autoarbitrage. Aubenas est à mille lieux de la banlieue industrialisée parisienne, pourtant les deux expériences se rejoignent sur plus d'un point, signe que la formule est dans l'air du temps.

**1977** L'Ardèche atteint les 30 équipes et toutes adhèrent à la FSGT.

**1978** Dans le 93 des challenges saisonniers sont lancés d'avril à juin contre la volonté de la commission football à 11. Ils rassemblent jusqu'à une centaine d'équipes.

**1979** Le comité des Alpes Maritimes (06) sous l'impulsion de Bernard Nucera lance l'activité Foot à 7. Bernard explique « on en entendait parler à chaque fois qu'on montait à la fédé, à Pantin ». Et il ajoute en souriant « Et puis ça permettait à certains anciens de pouvoir jouer encore, dont moi ! ».

**1980** La FSGT compte 75 000 pratiquants de football à onze mais la revue Sport & Plein-Air de janvier note l'émergence du foot à 7 sans arbitre.

**1982** Début d'un championnat FA7 dans le Gard (30), en s'inspirant de l'exemple de l'Ardèche. A Clermont-Ferrand (63) un tournoi de foot à 7 est organisé pour les jeunes de quartier (équipes d'immeubles, voire d'escaliers).

**1985** Assemblée Nationale du football à Aubenas (07). Une des principales raisons de cette « grande assemblée dans un petit comité » est d'affirmer l'appartenance du foot à 7 au football FSGT. Car même s'il se joue à 7 et sans arbitre, il a sa place à côté des autres formes de pratique et non pas à la place des autres.

Début du FOOT A7 en Savoie (74) avec une particularité : il n'y a pas de pénalty.

A Nice (06) 116 équipes débutent la saison.

**1988** Premier rassemblement national à Aubenas (Ardèche) le week-end de Pentecôte qui deviendra la « Coupe Nationale » puis le « National de Foot Autoarbitré à 7 ». Ainsi chaque saison, les comités FSGT se rencontrent.

**1989** 2500 pratiquants réguliers en FSGT – Rassemblement national à Saint-Etienne (42). Le comité organise un football à 7 adapté aux anciens avec 3 mi-temps de 20 minutes.

**1990** Aubagne : rassemblement national de foot à 7 inscrit dans la 11<sup>ème</sup> fête départementale des Bouches-du-Rhône.

**1991 MARS** : 70 participants à l'assemblée du foot à Marseille avec l'idée de promouvoir le foot FSGT par les épreuves fédérales. La « Coupe Nationale » à Mèze (34).

**1992** Le football à 11 au début des années 90 est très présent en Île de France. A Paris 200 équipes environ, en Essonne 45 équipes, dans les Hauts de Seine près d'une centaine, en Seine Saint Denis plus d'une centaine, en Val de Marne plus d'une centaine, dans les Yvelines près d'une centaine et dans le Val d'Oise près d'une vingtaine.

Quand au Foot A7, il est encore peu présent en Île de France. A Paris un challenge de Printemps de fin de saison existait déjà qui permet au comité de lancer son 1<sup>er</sup> championnat avec 8 équipes.

NOMBRE D'ÉQUIPES FOOT A7	92/93	93/94	94/95
PARIS (75)	8	18	23
HAUTS-DE-SEINE (92)	0	0	1*
SEINE-SAINT-DENIS (93)	18	25	29
VAL-DE-MARNE (94)	24	31	32
TOTAL	50	74	85

\* joue dans le championnat 75

**1994** Un tour des comités a été fait afin de recenser les footbolls organisés en FSGT. Ce tour a débouché sur des « états généraux du football » qui ont eu pour but d'harmoniser, les règles et formes de jeux, afin que chacun trouve sa place dans les différentes formes de football FSGT. Le grand principe du foot autoarbitré à 7 est de conserver un équilibre entre une gestion souple, un football libéré de certains carcans du foot à 11, mais qui conserve un intérêt de compétition sportive important.

**1997** Janvier : parution d'une étude statistique (Vincent Cassado).

- 70% des comités avec activité football font du FOOT à 7 (dont un comité qui fait du JEU à 7).
- 15% pratiquent le hors-jeu et 13% après la ligne des 13m
- 63% acceptent le tackle, s'il est correct
- 45% effectuent la touche à la main, 23% laissent le choix aux équipes avant la rencontre
- 45% ne permettent que 3 remplaçants, les autres plus. Un comité n'autorise que 2 remplaçants
- 100% pratiquent le remplacement tournant
- Un comité fait arbitrer par une 3<sup>ème</sup> équipe, tous les autres comités font de l'autoarbitrage.

**1999** Le tacle est interdit pour la « Coupe Nationale » de FOOT A7 suite à une enquête de la fin de saison précédente : 9 comités sur 16 adoptaient maintenant cette règle.

**2000** L'activité passe le cap des 1000 équipes.

**2001** Création de la Coupe Ile de France.

**2003** La « Coupe Nationale » se déroule totalement en autoarbitrage avec succès.

2008 Plus de 2000 équipes et 20 000 joueurs s'organisent dans la FSGT convivial auto-organisé et fédéré.

**2012** Près de 2500 équipes et 25 000 joueurs fédérés dans la FSGT.

**2016** 1er Tournoi International de FOOT AUTOARBITRE A 7

**2017** Tournoi officiel de foot autoarbitré aux Jeux Sportifs Mondiaux du CSIT à Riga. La FSGT organise depuis longtemps des échanges internationaux : Algérie, Palestine, Costa Rica (Tournoi international de Gardanne), Japon, Portugal, Bulgarie, Slovénie, Tunisie. Ainsi l'idée d'un foot autoarbitré se diffuse...

# I. JOUEURS

## 1.1 QUALIFICATION

- a)** Conformément aux articles 5 et 6 des statuts de la FSGT (<http://www.fsgt.org/federal/statuts-fsgt>) et de l'article 14 du règlement intérieur de la FSGT : peuvent participer aux compétitions de FA7, toute personne ayant une licence FSGT validée pour la saison en cours, femme ou homme ayant au moins 17 ans avant le 30 juin de l'année en cours.  
Peuvent participer aux compétitions +30, toute personne femme ou homme ayant une licence validée pour la saison sportives et ayant au moins 30 ans avant le 30 juin de l'année en cours.

### **b) Autorisation**

- La licence étant *omnisport*, l'autorisation est prévue pour pratiquer une activité qui n'existe pas dans son propre club. Les pratiques de football à 5, à 7 ou à 11 sont considérées comme des activités distinctes.
- Peuvent participer, dans la limite de 2 joueurs par rencontre et par équipe, toute personne licenciée d'un autre club FSGT et munie d'une carte d'autorisation délivrée par le comité d'adhésion de son club d'origine.
- Les personnes munies d'une autorisation pour la pratique du FA7 dans un club ne peuvent être qualifiées sur les épreuves fédérales auxquelles participerait le club (type National de FA7).

### **c) Conformité de la carte de licence ou d'autorisation**

- Elles devront obligatoirement comporter la photo et la signature de sa ou son titulaire et être plastifiées.
- À défaut de pouvoir présenter une carte de licence ou d'autorisation conforme, la présentation d'un document officiel comportant une photo, sera nécessaire pour attester de l'identité de la personne (permis de conduire, carte d'identité, passeport, titre de transport, carte professionnelle,...)
- Le non respect de cette disposition entraîne la perte de la rencontre par pénalité pour l'équipe en cas de réclamation portée avant la rencontre sur la feuille de match.

## 1.2 COMPOSTION DE L'EQUIPE

- a)** Une équipe peut aligner de 12 à 5 joueurs sur une rencontre.
- b)** 7 joueurs sur le terrain dont un gardien. Les changements tournants sont illimités et à la volée et se font par les grands côtés du terrain.
- c) La feuille de match**
- Chaque équipe désigne sur la feuille de match, parmi ses membres présents une personne responsable des obligations administratives d'avant et d'après match.
  - Chaque équipe est responsable de sa partie de la feuille de match selon les dispositions définies par l'organisation de la compétition.
  - Une feuille de match n'a de valeur officielle que quand elle est :
    - d'une part établie avant la rencontre pour permettre la vérification de la

qualification des membres de chaque équipe

- et d'autre part qu'elle comporte la signature d'un responsable de chaque équipe.

- En l'absence de feuille de match la rencontre sera considérée comme non jouée et sera neutralisée par l'organisateur (0 pt – 0 but)

### **1.3 ÉQUIPEMENTS**

**a)** Ballons de taille 5, une pompe, aiguille(s), jeu de chasubles ou de maillots d'une couleur différente de l'autre équipe.

**b)** Chaque équipe amène ses ballons gonflés à 0,8 bar environ. Le rebond d'un ballon à cette pression si il est lâché d'une hauteur de 2m sur un sol dur sera de 1m40 (+/-0,20 m).

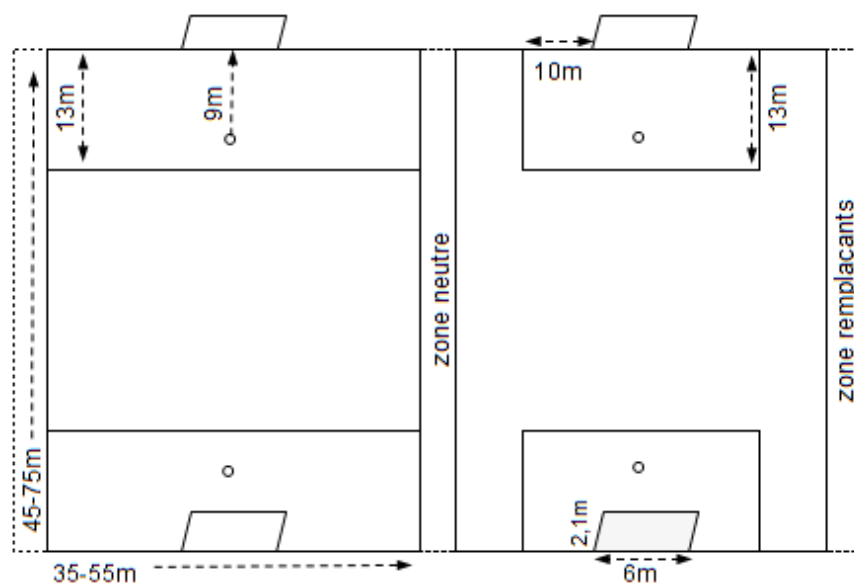
**c)** Le port de protège-tibia est recommandé, mais pas obligatoire.

**d) Sont interdits :**

- Le port d'objets dangereux : montres, bracelets, bagues, etc....
- Les chaussures à crampons vissés.

## II. TERRAIN

- 2.1** a) 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.
- b) Le ballon est dans le terrain tant qu'il n'a pas franchi entièrement une ligne de touche ou de but.
- 2.2** 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).



- 2.3** Les buts, quand ils sont amovibles devront obligatoirement être fixés. Il appartient aux équipes de s'en assurer avant de lancer la rencontre.

## III. TEMPS

- 3.1 La Durée** de la rencontre est celle du créneau, elle ne peut excéder 60mn mi-temps incluse.
- a) Les arrêts de jeu ne sont pas décomptés.
- b) Si le ballon est momentanément hors de portée, les équipes ont la possibilité d'en mettre un autre en jeu.
- c) Quand la compétition le nécessite les équipes de concert doivent inclure dans le temps de jeu la séance de tirs au but.



### **3.2** Début de la rencontre :

- a)** Le chrono s'écoule à partir de l'heure officielle du coup d'envoi que les équipes soient présentes ou non sur le terrain.
- b)** Les équipes s'accordent sur le ballon et se tiennent dans leur partie de terrain pour débiter la partie.
- c)** Avec moins de 5 joueurs en tenue sur le terrain à l'heure officielle du coup d'envoi, le forfait est déclaré.
- d)** En cas de retard des deux équipes ou de l'une d'elles, si les équipes acceptent de jouer le match officiel, le résultat sera validé.
- e)** Le retard d'une rencontre ne peut débiter sur le créneau horaire suivant.

### **3.3** Fin de la rencontre :

- a)** On annonce « Dernière action ! », le match se termine lorsque le ballon sort du terrain ou qu'un but est marqué.
- b)** Si une faute est commise après l'annonce, on joue le coup-franc et l'action se prolonge jusqu'à la sortie du ballon.

## IV. JEU

**4.1 les mises en jeu** : sur les engagement, les touches, les corner ou les coups-francs, les adversaires se tiennent à 6m du ballon arrêté. L'exécutant ne peut retoucher le ballon avant un autre joueur.

- a) l'engagement : le ballon placé au centre du terrain peut être donné dans toutes les directions.
- b) la touche : au pied, ballon arrêté à proximité de l'endroit de la sortie.
- c) Le coup franc est direct, il se joue à l'endroit de la faute, le tireur peut choisir la passe vers un équipier.
- d) Sur un engagement ou une touche : un but ne peut être marqué directement. Si c'est le cas, on joue une sortie de but.

### 4.2 Le gardien

- a) Il peut saisir le ballon à la main dans sa surface et doit le jouer rapidement.
- b) Il ne peut lâcher le ballon puis le reprendre à la main, ni le faire rebondir avant la mise en jeu.
- c) Il ne peut toucher le ballon de la main sur une passe d'un coéquipier (tous types de passes).
- d) En sortie de but :
  - il joue le ballon à la main, joueurs adverses en dehors de la surface.
  - Le ballon n'est pas obligé de sortir de la surface pour être en jeu.
  - Si il pose à terre le ballon, le gardien ne peut le retoucher à nouveau, même au pied.

**4.3 Marque** La finalité du jeu est de marquer ENCORE plus de buts que l'opposant.

- a) Un but est marqué lorsque le ballon franchi entièrement la limite du but d'une équipe qui engagera ensuite.
- b) En fonction des modalités de la compétition définies par l'organisateur, une rencontre peut se solder par un match nul ou en cas de match nul par une séance de tirs au but.
- c) 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.

## V. FAUTES

## ***Une rencontre peut très bien se dérouler sans faute !***

### **5.1 Fautes de premier niveau :**

- a) type de fautes :
- Pied haut, (jeu dangereux)
  - Charger un joueur, ballon non à distance de jeu ou charge sur le gardien.
  - Obstruction, y compris rester volontairement devant le gardien adverse, même sur coup de pied arrêté.
  - Le gardien touche le ballon de la main sur une passe.
  - Le gardien garde le ballon à la main ou le retouche après l'avoir lâché.
- b) réparation par un coup-franc à l'endroit de la faute

### **5.2 Fautes de second niveau :**

- a) Type de fautes :
- Toucher le ballon de la main ou du bras, sauf si collé au corps, protection du visage ou tir de près sur le joueur.
  - Coup de pied, croche-pied.
  - Tenir (même par le maillot), pousser ou écarter avec la main l'adversaire (le raffut autorisé en rugby, parfois non sifflé en foot à 11, notamment sur corner, n'a pas lieu d'être).
  - Charge violente ou dangereuse et/ou par derrière.
  - Tacle joueur de champ ou gardien se couchant ou glissant au sol pour récupérer le ballon dans les pieds d'un adversaire.
- Ce type d'interception est autorisé lorsque le joueur est seul, sans joueur à proximité (exemple : sauver une touche).
- b) Réparations :
- Coup-franc à l'endroit de la faute pouvant donner lieu à une sortie temporaire, voire à une sortie définitive (cf 6.2). Toute sortie peut être remplacée si l'effectif de l'équipe le permet.
  - Penalty, si la faute a lieu dans la surface sur une action directe de but. Le gardien reste sur sa ligne, le tireur s'annonce, les autres joueurs sont en dehors de la surface.

### **5.3 Droit et devoir d'évocation :** certaines fautes ou faits de jeu ne sont pas recevables en autoarbitrage et constituent un manquement : tacle, faute en position de dernier défenseur, récidives de fautes même si ces fautes sont signalées ou si l'avantage est joué.

Un joueur ne peut donc pas faire autant de fautes qu'il le veut, même sans le faire exprès (si il ne le fait pas exprès, pensez à une autre activité ; si c'est exprès, aller dans une autre fédération). Il en est évidemment de même pour les incorrections. L'équipe a un devoir d'évocation qui peut entraîner un recadrage durant la rencontre et déboucher sur la saisine de la commission de discipline du comité gestionnaire de la compétition.

Les observations des feuilles de match ou autres remontées, lorsqu'elles sont cumulées valent droit d'évocation du comportement et sont susceptible d'entraîner la saisine par le comité gestionnaire de la compétition de sa commission de discipline.

# VI. AUTOARBITRAGE

## 6.1 Application

Du grec « *autos* » qui signifie soi-même, en autoarbitrage on signale sa faute. En pratique tout joueur peut demander faute et être entendu. Ne pas concéder une faute demande régulation, au besoin par les joueurs à proximité de l'action.

- a) Seuls les joueurs sur le terrain régulent la rencontre.
- b) Un remplaçant, dirigeant, entraîneur ne participe pas à l'autoarbitrage (sauf s'il joue et se trouve près de l'action).
- c) Gestion de faits de jeu

	Cas général		Appréciation difficile		Vraiment pas d'accord
<b>Sortie</b>	Pas sujet à discussion : celui à qui revient le ballon part le chercher		Beaucoup de monde sur l'action : je signale que j'ai touché le ballon en dernier		Franchis la ligne ? 2 joueurs contrent le ballon en même temps : le ballon revient à l'équipe qui défend
<b>Main</b>	La main est évidente : pas de discussion		Le supposé fautif conteste : les joueurs à proximité départagent.		1/ les équipes doivent parvenir à accord en 2 minutes maximum
<b>Faute</b>	Le fautif donne la faute ou le joueur ayant subit la faute la demande : elle est évidente				
<b>Avantage</b>	Personne n'annonce faute : le jeu se poursuit. On ne revient pas à la faute à la perte de balle	Le fautif annonce « faute » ou « main », l'opposant joue et annonce « avantage »	Le joueur demande «faute», un partenaire continue l'action et annonce « avantage »		2/ Sans accord, l'action est mise entre parenthèse*, par convention le ballon revient à l'équipe qui défendait qui le relance à l'adversaire...
	Avantage joué dans les deux cas		Annonce immédiate : avantage jouable	Défenseurs arrêtés : avantage non jouable	
	<b>Accord immédiat</b>		<b>Consensus</b>		<b>Compromis</b>

*\*Cette péripétie peut ne pas avoir d'importance à la fin du match. Dans le cas où elle revêt une importance, elle est traitée comme un litige.*

## **6.2 Niveau de tolérance**

Il n'est pas le même pour tous. La rugosité des contacts se contrôle en ne faisant pas ce que l'on ne veut pas subir.

**a)** En cas de besoin cette régulation est ajustée, recadrée par chaque responsable d'équipe, d'abord dans sa propre équipe. 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).

**b)** L'équipe peut utiliser la sortie temporaire pour sanctionner provisoirement une attitude hors comportement normal. En pratique le joueur est remplacé. Elle peut être utilisée en même temps par les deux équipes afin d'apaiser le climat de la rencontre.

## **6.3 L'observateur :**

a) il est mandaté par les commissions sportives des comités FSGT départementaux, de la Ligue Régionale ou de la fédération dont il est officiellement le représentant. A ce titre il peut :

- procéder au contrôle des licences

- interrompre une rencontre dont l'ambiance se dégrade pour rappeler à l'esprit de la pratique les participants

b) Il est neutre, il ne peut ni prendre parti pour une équipe, ni intervenir dans la gestion de l'autoarbitrage.

c) Il constate la bonne application de l'autoarbitrage par son témoignage ou par une grille d'observation de la rencontre.

# VII. ESPRIT

L'esprit du FA7 vise à faire exprès de ne pas commettre la faute !

Toute l'équipe conjugue envie de gagner et respect de l'autre. Chaque acteur comprend que le jeu est l'enjeu et s'auto-régule.

Donner une faute, s'excuser, relever l'adversaire, autant de civilité nécessaire mais insuffisante. A la différence du sport avec juge ou arbitre, c'est un concept où tromperie, simulation, même bien faites, ne sont pas utilisables. Comme pour un code vestimentaire, tous les invités sont au courant. Une équipe ne cadrant pas avec le concept (violence, dégradation d'installation) devra changer d'activité.

## 7.1 Avant la rencontre

En inscrivant en compétition son équipe, le responsable s'engage avec ses équipiers à respecter et à faire respecter la **Charte du Fair Play & du football autoarbitré à 7**.

Pendant la saison chaque commission/comité régule l'activité (respect de l'adversaire et des règles, dignité dans la victoire comme dans la défaite). La validation de cet état d'esprit pour l'ensemble des rencontres contribue à l'intérêt de l'activité.

## 7.2 Pendant la rencontre

Le match ne donne qu'un score, c'est l'état d'esprit qui valide la rencontre.

Incorrections	Cas général	Si récidive
Manquement au jeu (ex : masquer volontairement le gardien, défenseur ne voulant pas reculer à 6m, pertes de temps répétées)	<b>Conciliation</b> : réguler et parvenir à accord	Devoir d'évocation
Gros manquement (ex : tacle dangereux, fautes à répétition, faute en position de dernier défenseur)	Sortie temporaire remplacée et droit d'évocation	Arrêt du jeu* et saisi de la commission de discipline du comité organisateur
Comportements antisportifs : violence verbale et/ou physique	Sortie temporaire ou exclusion de la rencontre avec devoir d'évocation	

\* Une équipe quittant le terrain, si l'ambiance se dégrade, n'est pas automatiquement pénalisée.

## 7.3 Après la rencontre : le traitement de Litiges

Ne peuvent être traités par l'organisateur que les événements dont il a été informé :

- devoir d'évocation d'un comportement inapproprié (observation sur la feuille de match ou par écrit adressé au comité organisateur)
- rapport circonstancié et nominatif des parties en cas d'incorrections, transmis par écrit au comité dans un délais de 48h après la rencontre.

a) Traitement des faits de jeu sans incorrections : en cas de version contradictoire l'organisateur suppose la bonne foi des deux équipes. Ne pouvant les départager, il peut :

- reprogrammer la rencontre, si les deux équipes en sont d'accord et sous réserve que les conditions le permettent (calendrier, disponibilité d'installation). A défaut la rencontre est neutralisée (0 pt - 0 but), elle n'est pas comptabilisé dans le classement.

- Donner match perdu aux deux équipes pour n'avoir pas su gérer l'autoarbitrage (0P - 0P soit 0pt - 0 but pour les deux équipes)

b) Médiation par les pairs : co-construction de l'issue du litige

- Les pairs sont bénévoles et leur maîtrise du FA7 est reconnue. Ils n'ont pas eu de litige avec l'une des deux équipes concernées.

- Cadre de la médiation :

1. Tour de table de présentation des participants favorisant l'accueil

2. Les deux équipes présentes échangent autour de leur version.

3. Un tour de table est ensuite lancé pour recueillir les avis des pairs.

4. La parole revient à chacune des équipes qui proposent une solution et si nécessaire une sanction.

5. A défaut d'une solution partagée, les pairs formule une proposition acceptable pour les deux parties.

d) Procédure anti-violence : voir l'article 38 du Règlement régionale de football à 11

e) Commission de discipline départementale **A compléter**

f) Bureau d'appel régional voir l'article 37 du Règlement régionale de football à 11