

**REGLEMENT**

**DISTRICT**

**COUPE**

**FUTSAL**



**CÔTE D'OR**

**FFF**

## COUPE FUTSAL

### ENGAGEMENT

Chaque club est engagé automatiquement, par son engagement dans un championnat de district. Les clubs ont la possibilité de se retirer par mail au secrétariat du District avant une date butoir définie par la commission futsal.

Les clubs sont répartis en poules de 4 à 5 équipes et par zone géographique. Deux équipes du même club ne peuvent pas être dans la même poule.

### DELAI

#### • Désengagement :

Le désengagement est possible et se fait obligatoirement par mail et ce jusqu'au 15 décembre 2018.

### DROIT D'ENGAGEMENT

Les engagements ne sont pas soumis à des droits d'engagement. L'engagement de chaque équipe est gratuit.

### CATEGORIE – MIXITE - SURCLASSEMENT

Cf Règlement généraux

### QUALIFICATION DES JOUEURS

Cf Règlement généraux

Les équipes B-C ou D ne doivent présenter aucun joueur ayant évolué en équipe(s) supérieure(s) au cours de 2 dernières rencontres.

### ORGANISATION SPORTIVE

### MODALITES

L'organisation, le tirage au sort, les dates des rencontres et tous les détails afférents au bon fonctionnement de l'épreuve est assurés par la Commission des Compétitions en lien avec la commission Futsal de la DTD.

La coupe s'articule en 2 ou 3 phases : Phase qualificative en 1 ou 2 tours, et une phase finale. Le 1<sup>er</sup> tour s'organise en tour aller et retour sur deux week-end distincts.

Chaque club doit être présent 1/2 heure avant le coup d'envoi du premier match du plateau.

Un briefing sera organisé par le responsable du site 15 minutes avant le 1<sup>er</sup> match du plateau.

Chaque équipe doit être capable de fournir les différentes licences des joueurs, éducateurs et dirigeants présents pour cet événement. Les clubs devront veiller à remplir une feuille de match. Les clubs doivent être en mesure de présenter le listing de licence à la table de marque. Une feuille récapitulative devra être signée à la fin du plateau.

La table de marque est composée au minimum d'un dirigeant de chaque club et d'un représentant du club dit recevant.

Le décompte des points lors de chaque journée, et qu'elle que soit la phase, est le suivant

Match gagné à la fin du temps réglementaire= 3 points

Match nul à la fin du temps réglementaire= 1 point

Match perdu à la fin du temps réglementaire =0 point

Match perdu par forfait= 0 point (Score 0-3)

---

#### PHASE QUALIFICATIVE

La phase qualificative se joue en 2 dates (1<sup>er</sup> tour Aller + Retour), plus un second tour pour la catégorie U13.

Lors de chaque tour, XX plateaux de 4 à 5 équipes, sont mis en place selon une formule championnat. La poule est inchangée lors du 1<sup>er</sup> tour retour.

Lors de chaque tour, le club obtient un nombre de points donnés par le classement du jour. Le classement de la phase qualificative est établi en cumulant les points obtenus lors du tour aller et du tour retour.

#### **U18 et U15**

**Le premier** au nombre de points par plateau, **est qualifié pour la finale** de la coupe départementale de futsal (soit **8 équipes**).

#### **U13**

**Les 2 premiers** au nombre de points par plateau du 1<sup>er</sup> tour **sont qualifiés pour le 2<sup>nd</sup> tour**.

Lors de ce 2<sup>nd</sup> tour, **le premier** au nombre de points par plateau, **est qualifié pour la finale** de la coupe départementale de futsal (soit **8 équipes**).

---

#### 3.3. FINALE

La phase Finale s'organise sous la forme d'un championnat entre les différentes équipes qualifiées pour la phase finale

**Chaque équipe** se verra proposer **5 matchs de 10 minutes** avec 2 minutes de rotation entre chaque match.

**Le premier** au classement est déclaré vainqueur de la coupe départementale de futsal de sa catégorie respective.

Les 2 premiers de chaque catégorie représenteront le district aux finales régionales du 23 février à SEMUR EN AUXOIS.

Toutes les finales seront arbitrées par des officiels.

---

#### 3.5. LOIS DU JEU

LOIS DU JEU FUTSAL		U15 / U15F / U18 / U18F / SENIORS F / SENIORS M / VETERANS
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	. Utilisation	Terrain entier
	. Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	. Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien sur sa ligne de but
	. Point pour le CF après fautes cumulées	10 m (ou à l'endroit de la faute si entre la zone des 6 m et le point des 10 m) Gardien à 5 m minimum ; voir loi 13 : cumul des fautes
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille/Pression	T4
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB
	. Arrêt de la rencontre	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement ; il est préconisé que les remplaçants portent des chasubles . Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chasuble de la main à la main au joueur sortant
	. Encadrement	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3)
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace
	. Pour les gardiens	Pantalons autorisés, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateau)	Entre 6' et 25' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Durée maxi sur 1 journée	80' en U15 et U15F ; 90' à partir de U18
	. Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps-mort	Pas de temps-mort (possible si temps de matchs ≥ à 16')
Loi 8	COUP D'ENVOI	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon : à refaire Engagement possible vers l'arrière ; On ne peut marquer un but directement.
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
Loi 10	BUT MARQUE	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (dans ce cas, reprise par sortie de but)
Loi 11	HORS-JEU	Pas de hors-jeu
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	COUPS FRANCS (CFD et CFI)	Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire
	. C.F.D	Idem Football et interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacler un adversaire, y compris taclé glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si taclé régulier)
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire De faire un bloc
Loi 13	CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match .A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min. .A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min .A partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min et + Sanction : coup franc sans possibilité de mur (10 m) tiré avec intention de marquer
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but
		Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passé volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but
	FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (10 m) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer

LOIS DU JEU FUTSAL		U11 / U12F / U13
Loi 1	TERRAIN	Longueur mini 38m, maxi 42m - largeur mini 18m, maxi 25m ; Buts de 3 x 2 m
	. Utilisation	Terrain entier
	. Surface de réparation	Correspondant à la surface des 6 m
	. Point de pénalty	Sur la ligne des 6 m (ligne pleine) face au but ; Gardien sur sa ligne de but
	. Point pour le CF après fautes cumulées	6 m (ligne pleine) ; Gardien à 5 m minimum
	. Zones de remplacement	Au bord de la ligne de touche devant les bancs des équipes. De 5 à 10 m de part et d'autre de la ligne médiane . Longueur 5 m
Loi 2	BALLON	Spécifique Futsal en cuir (pas de ballon en feutrine)
	. Taille/Pression	T4
Loi 3	NOMBRE DE JOUEURS PAR EQUIPE	5x5 dont GB + 7 remplaçants maxi
	. Au début de la rencontre	Minimum 3 dont GB
	. Arrêt de la rencontre	Si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB
	. Remplacements	Illimités et volants : sans arrêt de jeu, le remplacé devient remplaçant, le remplaçant entre après la sortie du remplacé. Ils sont effectués par la zone de remplacement ; il est préconisé que les remplaçants portent des chausables . Lors du remplacement, le joueur entrant donne la chausable de la main à la main au joueur sortant
	. Encadrement	Présence sur le banc au minimum d'un responsable d'équipe ne jouant pas, majeur et licencié (et maximum 3)
Loi 4	EQUIPEMENT DES JOUEURS	Maillots numérotés correspondant à la feuille de match. Chaussettes, protèges-tibias, shorts, chaussures de salle ne laissant pas de trace
	. Pour les gardiens	Pantalon autorisé, maillot de couleur différente de celle des 2 équipes
Loi 5	ARBITRAGE	2 arbitres
Loi 6	TABLE DE MARQUE et des OFFICIELS	Gestion du temps et cumul des fautes
Loi 7	DUREE DES MATCHES (lors de plateau)	Entre 6' et 25' par match, fixée par l'organisateur avant la compétition
	. Durée maxi sur 1 journée	50' en U11 et U12F ; 60' en U13
	. Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre uniquement sur décision de l'arbitre (blessures, ballon non disponible, gain de temps, sanction...) Pas de décompte des arrêts de jeu
	. Temps-mort	Pas de temps-mort (possible si temps de matchs ≥ à 16')
Loi 8	COUP D'ENVOI	Adversaires dans leur camp à au moins 3 mètres du ballon sinon : à refaire Engagement possible vers l'arrière ; On ne peut marquer un but directement.
Loi 9	BALLON EN JEU OU HORS DU JEU	Si le ballon touche le plafond : touche à l'équipe adverse, à l'endroit le plus proche
Loi 10	BUT MARQUE	Idem Football - Le gardien ne peut marquer de la main dans le but adverse (dans ce cas, reprise par sortie de but)
Loi 11	HORS-JEU	Pas de hors-jeu
Loi 12	FAUTES ET INCORRECTIONS	Directs (CFD) ou indirects (CFI)
	COUPS FRANCS (CFD et CFI)	Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : CFI pour l'adversaire
	. C.F.D	Idem Football et Interdiction : . De charger irrégulièrement . De tacle un adversaire, y compris tacle glissé (sauf si pas d'adversaire et pour le gardien dans sa surface de réparation si tacle régulier)
	. C.F.I	Idem Football et Interdiction : Pour le gardien, de garder le ballon (au pied et à la main) + de 4" dans son camp . Pour le gardien, de retoucher dans son camp, le ballon donné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par 1 adversaire . De faire un bloc
Loi 13	CUMUL DES FAUTES : C.F.D	Règle de l'avantage possible mais la faute sera comptabilisée Tous les coups franc directs sont comptabilisés sur l'ensemble du match . A partir de la 4ème faute et les suivantes pour les matches de - de 10 min. . A partir de la 5ème faute et les suivantes pour les matches de 10,11,12,13 et 14 min . A partir de la 6ème faute et les suivantes pour les matches de 15 min et + Sanction : coup franc sans possibilité de mur (6 m) tiré avec intention de marquer
Loi 14	PENALTY	En cas de faute dans la surface de réparation ; ballon tiré depuis le point de pénalty (6 m - ligne pleine - face au but)
Loi 15	RENTREE DE TOUCHE	Au pied : ballon immobile sur la ligne de touche ou à moins de 25 cm de celle-ci à l'extérieur. Un but ne peut pas être marqué directement ; sinon : sortie de but
		Adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; Si délai dépassé : rentrée de touche pour l'adversaire
Loi 16	SORTIE DE BUT	A la main, par le GB et 4" pour jouer (si temps dépassé : CFI pour l'adversaire depuis la ligne des 6 m) Adversaires et partenaires hors de la surface de réparation Un but ne peut être marqué directement. Sinon : sortie de but pour l'adversaire
Loi 17	CORNER	Au pied, adversaire à 5 m puis 4" pour jouer ; si délai dépassé : sortie de but à l'équipe adverse
	PASSE AU GARDIEN	Passé volontaire du pied au gardien qui reprend le ballon à la main : sanction : CFI sur la ligne des 6m, à l'endroit le + proche de la faute, perpendiculaire à la ligne de but
	FAUTE COMMISE APRES LE BUZZER	Seuls les pénaltys et CF après fautes cumulées (6 m) sont tirés après le buzzer de fin de match (ou de la période) si la faute correspondante a été commise avant le buzzer

## II - LES PARTICULARITES

### 2-1 - Arrêt d'une rencontre si une équipe compte moins de 3 joueurs dont GB.

Le match est perdu par forfait par l'équipe concernée et elle est créditée de 0 point et de 0 but. L'autre équipe a match gagné et marque 3 points et 3 buts ou ses buts effectivement marqués au moment de l'arrêt si le nombre est supérieur à 3

### 2-2 - Couleur des maillots des 2 équipes semblable

C'est l'équipe 1ère nommée qui change de couleur de maillots (chasubles possibles)

### 2-3 - Coup d'envoi - choix du terrain

A l'équipe 1ère nommée qui se situe à gauche du responsable de la table de marque.

### 2-4 - Fautes et incorrections : modalités

Elles sont identiques à celles du football avec en + les interdictions du tableau Loi N°12

#### . Fautes possibles d'un coup franc direct CFD

Les coups-francs sont tirés à l'endroit de la faute ou au point de pénalty (6 m) si la faute est commise dans la surface de réparation.

Ces fautes sont cumulables (voir loi N°13).

#### . Fautes possibles de coup franc indirect CFI

Les CFI sont tirées à l'endroit de la faute ou sur la ligne de réparation si la faute est commise dans la surface de réparation. Ces fautes ne sont pas cumulables.

#### . Fautes possibles d'avertissement (carton jaune) 2 cartons jaunes = 1 carton rouge.

L'adversaire retarde la reprise du jeu : avertissement et coup franc (ou autre) à faire exécuter en reprenant le comptage au début

Enfreint la procédure de remplacement

-> Après 3 cartons jaunes au cours de la même journée, le joueur est suspendu le match suivant.

#### . Fautes possibles d'exclusion (carton rouge).

Idem celles du football

-> Tout joueur ou responsable d'équipe qui manifeste avec véhémence sa désapprobation des décisions en paroles et/ou actes.

Le joueur exclu ne peut plus participer au match en cours et sera suspendu automatiquement le match suivant.

L'équipe peut se compléter par un remplaçant après 2' de jeu ou après 1 but marqué par l'équipe adverse avant ces 2' mais seulement si cette dernière est en supériorité numérique.

### 2-5 Qualification des joueurs et des Dirigeants

. ils doivent être licenciés et régulièrement qualifiés (voir § 4)

. le nombre de mutation maximum est de 4 dont 2 maximum hors période (football à effectif réduit)

. sous 2 jours consécutifs, possibilité d'effectuer une rencontre Futsal et une rencontre de Football (ou 2 rencontres Futsal si licence Futsal)

. nombre de double-licence illimité

## III - FAITS DISCIPLINAIRES

Ils sont jugés à 2 niveaux :

. Sur le lieu de la compétition, pour les faits mineurs avec 2 matches de suspension maxi. La commission de discipline propre à la compétition Futsal sur le site est composée des membres de l'organisation et d'1 arbitre.

Pour les faits graves. Le dossier est transmis aux commissions officielles de la ligue ou des districts. Le joueur est suspendu de toutes compétitions jusqu'à jugement (football et futsal). Pour ces cas, un rapport sera établi par l'arbitre et un par la commission de discipline sur le site.

## IV - PURGE DES SANCTIONS

*Sanctions prononcées suite aux compétitions futsal*

. 2 matches maxi : purge uniquement en futsal.

. Au delà de 2 matches : purge en futsal et en football dans toutes les catégories concernées par le joueur : art. 226. des RG de la FFF

Sanctions prononcées suite aux compétitions football : art. 226 alinéa 7 des RG de la FFF

. Un joueur sous le coup d'une suspension supérieure ou égale à 8 matches depuis le début de la saison en cours doit purger sa sanction également en futsal (1 match de suspension ferme = 1 match de championnat ou de coupe si match entier ou 1 plateau).

. Toutes les suspensions prononcées à terme (mois, années) sont applicables sur les rencontres futsal pendant la période définie.

## V - EQUIPES A EGALITE A LA FIN DU TEMPS REGLEMENTAIRE

. Pour les compétitions régionales de type tournoi : le résultat reste en l'état sauf pour les matches de classement, les 1/2 finales croisées et les finales ou les équipes sont départagées par une épreuve de tirs au but exécutés depuis le point de pénalty

. Tous les joueurs (sauf les exclus) sont concernés. Il faut équilibrer le nombre de joueurs concernés sur l'équipe ayant le moins de joueurs.

. L'épreuve s'arrête à la première avance, pour un nombre de tirs identique à chaque équipe (mort-subite).

## VI - CLASSEMENT

. Match gagné à la fin du temps réglementaire : 3 points

. Match nul à la fin du temps réglementaires : 1 point

. Match perdu à la fin du temps réglementaire : 0 point

. Match perdu par pénalité : 0 point

. Match perdu par pénalité ou forfait : - 1 point, score 0 - 3

## VII - DEPARTAGE DES EQUIPES EX-AEQUO SELON LES CRITERES SUIVANT DANS L'ORDRE

. Points obtenus lors des matches joués entre ces équipes

. Différence de buts particulière entre ces équipes

. Plus grand nombre de buts marqués entre ces équipes

. Différence de buts générale de toute la poule

. Plus grand nombre de buts marqués de toute la poule

## VIII - FEUILLE DE MATCH

. Une feuille de match sera établie par chaque équipe et pour chaque journée de Futsal