

# **ACTIVITE FUTSAL SENIORS**

- **4.1 CHAMPIONNAT**

- **4.2 COUPES**

---

# 4•1 CHAMPIONNAT FUTSAL

---

## CHAPITRE 1- DISPOSITIONS COMMUNES

### **ARTICLE 1 – COMMISSION D'ORGANISATION**

La Commission départementale Football Diversifié section Futsal est chargée de l'organisation et de la gestion de cette compétition.

Le club organisateur désigne un délégué (pouvant être responsable table de marque) chargé de l'organisation pour chaque rencontre.

Le district se réserve le droit de désigner un délégué officiel lors de rencontres.

### **ARTICLE 2 – ENGAGEMENT**

Tous les clubs affiliés au district de football de Côte d'Or, futsal, libre, loisir ou foot entreprise, pourront inscrire une ou plusieurs équipes pour participer à ce critérium Futsal.

Le coût d'engagement pour la saison 2018-2019 est de 50 euros.

### **ARTICLE 3 – INSTALLATIONS SPORTIVES**

Les engagements au critérium départemental futsal ne peuvent être acceptés que si les clubs candidats disposent d'un gymnase répertorié au niveau de la fédération.

Les clubs pourront bénéficier d'une dérogation à cette disposition.

Pour les matches de ce critérium, les clubs doivent disposer d'un créneau de 2h (comprenant l'échauffement et le match).

### **ARTICLE 4 – LOIS DU JEU**

Les lois du jeu définies par le règlement régional de Futsal (cf. annexe) sont applicables.

### **ARTICLE 5 – ARBITRAGE**

Pour l'ensemble des rencontres, les arbitres sont désignés par la CDA.

Leurs frais seront réglés sur la base d'une caisse de péréquation.

En aucun cas l'absence d'un arbitre ne peut entraîner la remise d'une rencontre.

En cas d'absence des 2 arbitres, le match sera remis et un rapport sera envoyé au district.

### **ARTICLE 6 – TABLE DE MARQUE**

Les arbitres sont obligatoirement assistés à la table de marque par deux « dirigeants assesseurs ou joueurs ne participant pas » licenciés dans chacune des équipes en présence :

- Le dirigeant de l'équipe recevant assure le chronomètre.

- Le dirigeant de l'équipe visiteuse se charge du comptage des fautes et des remplacements.

Obligatoirement une personne du club recevant

### **ARTICLE 7 – REGLEMENTS GENERAUX – QUALIFICATIONS – REGLEMENT FINANCIER**

Les dispositions des règlements généraux et de leurs statuts s'appliquent dans leur intégralité au critérium départemental Futsal. Les joueurs doivent être qualifiés en conformité avec les règlements généraux et du statut du football diversifié.

Dans l'éventualité de cas non prévus au présent règlement, la commission compétente et, si besoin le Comité directeur, sont habilités à prendre toute décision utile.

## CHAPITRE 2- DISPOSITIONS PARTICULIERES

### **ARTICLE 8 – CALENDRIER – DUREE DES RENCONTRES - HORAIRES**

Le calendrier est établi par phase dite phase Automne et phase Printemps.

Ce critérium se joue en formule championnat en soirée sur la semaine, du lundi au vendredi (sauf si accord des 2 clubs et de la commission pour jouer le week-end).

La Commission départementale Football Diversifié section Futsal se réserve le droit de modifier l'organisation de la manifestation en fonction du nombre d'équipes inscrites. La commission peut, en cours de saison, reporter ou avancer toute journée de championnat qu'elle juge utile afin d'assurer la régularité sportive de la compétition.

Le coup d'envoi est fixé en principe entre 20h et 22 heures, sauf dérogation accordée par la commission.

Périodicité : 10 à 12 matchs/saison

## ARTICLE 9 – QUALIFICATION

Les joueurs doivent obligatoirement être licenciés au titre de la saison 2018-2019.

Un joueur peut détenir dans le même club ou dans deux clubs différents deux licences « joueur » de pratiques différentes maximum (libre, football d'entreprise, loisir, futsal),

Le nombre de doubles licences autorisé est illimité.

La participation des joueurs titulaires d'une licence portant le cachet «Mutation» (4 dont 2 hors-période) ou licenciés après le 31 janvier, est autorisée dans ce critérium.

Un joueur ne peut participer au championnat que sous les couleurs d'un seul club.

## ARTICLE 10 – SYSTEME DE L'EPREUVE

Le district de la Côte d'Or de football est organisateur de la compétition

Ce critérium est placé en Niveau B.

## ARTICLE 11 - ACCESSIONS ET RETROGRADATIONS

Les règles d'accession en R2 Futsal seront définies en fonction du nombre d'équipes engagées à partir de la saison 2019-2020

## ARTICLE 12 – OBLIGATIONS

Pas d'obligations d'arbitres, d'éducateurs, d'installations pour cette expérimentation.

### **Organisation des rencontres**

- . Les équipes sont convoquées 30 minutes avant le début du premier match (accès aux vestiaires et remplissage feuille de match)
- . Accès au parquet 15' avant le coup d'envoi
- . Le temps de jeu d'une rencontre est de 2 x 25 minutes avec une mi-temps de 15 minutes maximum.  
Si plateau de 3 équipes, matchs de 20' également (3 rencontres dans la soirée, créneau de 2h00)  
Si plateau de 4 équipes, matchs de 15' (6 rencontres dans la soirée, créneau de 2h00)
- . Les équipes doivent prévoir deux jeux de maillots de couleurs différentes, avec des numéros identiques ou 1 jeu de chasubles et leur propre pharmacie. En cas de couleur identique, l'équipe 1ère nommée sur la feuille de match change de couleur de maillots.
- . Les clubs organisateurs doivent prévoir une table officielle, avec chronomètre et compteur de fautes, (à défaut le district pourra mettre à disposition ce matériel) et si possible tableau de marque et sonorisation.
- . Les salles ayant été retenues avec l'accord des mairies, le club organisateur est responsable de l'ouverture, la sécurité et la fermeture de la salle. Il vérifiera l'état des installations à la fin du plateau.  
La FMI sera utilisée.

### **Discipline**

Les suspensions seront purgées selon les modalités des dispositions prévues à l'article 226 des RG de la Fédération Française de Football, à savoir *purgées lors des rencontres officielles effectivement jouées par l'équipe au sein de laquelle il reprend la compétition, même s'il ne pouvait y participer réglementairement*, soit dans les compétitions Libre et Futsal.



---

# 4•2 COUPE FUTSAL

---

## ENGAGEMENT

Chaque club est engagé automatiquement, par son équipe évoluant le plus en haut en district. Les clubs ont la possibilité de se retirer par mail au secrétariat du District

Les clubs sont répartis en 4 secteurs géographiques (Secteur Beaune, Secteur Mirebeau, Secteur Nord Côte d'Or, Secteur Saint-Jean-de-Losne)

## DELAI

- Le désengagement est possible et se fait obligatoirement par mail et ce jusqu'au 25 novembre 2018.

## DROIT D'ENGAGEMENT

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

## Catégorie – 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 Sportive en lien avec la commission Foot Diversifié de la DTD.

La coupe s'articule en 3 phases : Phase qualificative en 3 tours, phase de 1/2 finale et une phase finale. La phase qualificative s'organise en 3 tours.

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

Un briefing sera organisé par le responsable du site 30 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 délégué du District et de 2 arbitres officiels.

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 3 dates (= 3 tours).

Lors de chaque tour, 3 plateaux de 8 équipes par secteur répartis en 2 poules de 4 avec matches de classement, sont mis en place selon une formule championnat. A chaque journée, les équipes sont brassées au sein du secteur afin d'avoir une diversité d'adversaires.

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 de ces 3 tours.

**Les 9 premiers** au nombre de points par secteur à l'issue des 3 tours, **sont qualifiés pour les demi-finales** de la coupe départementale de futsal sénior (soit **36 équipes**).

### 3.2. 1/2 Finale

Les demi-finales s'organisent en 1 seul tour qualificatif.

Sur l'ensemble de la Côte d'Or, 6 plateaux de 6 équipes ont lieu lors du même week-end.

**Chaque équipe** se verra proposer **5 matchs de 12 minutes** par plateaux avec 2 minutes de rotation entre chaque match.

Le premier de chaque plateau **est qualifié pour la finale** de la coupe départementale de futsal sénior (soient **6 équipes** qualifiées pour la finale).

### 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 15 minutes** avec 2 minutes de rotation entre chaque match.

**Le premier** au classement est déclaré vainqueur de la coupe départementale de futsal sénior.

### 3.5. Lois du Jeu



LOIS DU JEU FUTSAL U15 / U15F / U18 / U18F / SENIORS F / SENIORS M / VETERANS 2019-2020  
(compétitions organisées durant la trêve hivernale dont finales régionales et Coupe nationale)



Adaptation des lois du jeu FIFA

Cellule saumon : règles à rappeler en début de tournoi

En bleu, les modifications 2018-2019

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 <u>après</u> 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	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	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 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 (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	Passe 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