



REGLEMENT DU CHAMPIONNAT REGIONAL FUTNET

DROIT DE PROPRIETE ET D'EXPLOITATION DE LA LMF :

Conformément aux dispositions de l'article L333-1 du Code du Sport, la LMF est propriétaire du droit d'exploitation des compétitions qu'elle organise. On entend notamment par droit d'exploitation, sans que cette liste soit limitative, les droits relatifs à la diffusion audiovisuelle des rencontres et ce quel que soit le support (télévision, téléphonie mobile, internet...). Dès lors, aucune exploitation des rencontres de compétitions officielles ne peut s'effectuer sans le consentement préalable et exprès de la LMF.

ARTICLE 1 - TITRE ET CHALLENGE

La Ligue Méditerranée organise pour la saison 2023-24 une épreuve régionale désignée « CHAMPIONNAT RÉGIONAL DE FUTNET ».

Un challenge est attribué au vainqueur de cette épreuve.

ARTICLE 2 - ORGANISATION

La compétition est organisée par le Service Compétition de la Ligue Méditerranée, qui est chargée de l'élaboration du calendrier, de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.

Le Service Compétition pourra être assisté dans ses missions par la Commission fédérale Futnet, notamment par ses membres issus des clubs affiliés à la Ligue Méditerranée.

ARTICLE 3- ENGAGEMENTS

Le CHAMPIONNAT RÉGIONAL DE FUTNET est ouvert à tous les clubs de la Ligue Méditerranée, qui pourront engager une ou plusieurs équipes lors de chacun des tournois composant le Championnat.

Pour chaque tournoi, les clubs communiquent au Service Compétition de la Ligue Méditerranée les équipes qu'ils engagent, au plus tard le mardi qui précède l'organisation d'un tournoi.

Si le nombre d'équipes inscrites est supérieur à 16 équipes, la Ligue Méditerranée sélectionnera les équipes qui participeront au tournoi.

Les actions menées pour réduire le nombre d'équipes seront dans l'ordre :

1. Limitation du nombre d'équipes par club,
2. Si plus de 16 clubs désirent inscrire une équipe, la priorité de participation sera donnée aux clubs ayant participé à des tournois précédents
3. Pour sélectionner les clubs participants entre des clubs présentant les mêmes caractéristiques de participation antérieures, la priorité de participation sera donnée aux premiers clubs inscrits pour le tournoi.

ARTICLE 4 - OBLIGATIONS

4.1 Obligations en matière de terrain

Le CHAMPIONNAT RÉGIONAL DE FUTNET pourra se tenir en gymnase, sur des courts de tennis ou sur un terrain synthétique avec des kits filet.

4.2 Droits audiovisuels

La Ligue Méditerranée est propriétaire du droit d'exploitation des épreuves qu'elle organise. Par conséquent, aucune exploitation audiovisuelle des rencontres de compétitions officielles ne peut s'effectuer sans son consentement préalable et exprès.

ARTICLE 5 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

5.1 Système de l'épreuve

Le CHAMPIONNAT RÉGIONAL DE FUTNET est organisé sous la forme de quatre tournois, dans une formule combinée, associant les trois disciplines du Futnet, le simple (1 contre 1), le double (2 contre 2) et le triple (3 contre 3).

Un tournoi peut accueillir entre 3 et 16 équipes regroupées sur un même lieu.

Chaque club est libre d'inscrire plusieurs équipes dans les tournois. Une équipe est constituée de 3 joueurs minimum et 6 joueurs maximum.

Les clubs peuvent ne participer qu'à certains tournois et intégrer le championnat en cours de saison. Lors d'un tournoi, un classement des équipes est établi en jouant les matchs de classement, a minima pour les 8 premiers. Des points sont attribués aux équipes en fonction de leur classement :

1^{er} : 30 points

2^{ème} : 26 points

3^{ème} : 23 points

4^{ème} : 20 points

5^{ème} : 16 points

6^{ème} : 13 points

7^{ème} : 10 points

8^{ème} : 7 points

Pour les clubs inscrivant plusieurs équipes, les points obtenus par l'équipe du club la mieux classée à chaque tournoi sont additionnés pour le classement général, indépendamment des joueurs ou de l'appellation de l'équipe. De la même manière, les points obtenus par la deuxième meilleure équipe du club sont additionnés pour le classement général, indépendamment des joueurs et de l'appellation de l'équipe, et ainsi de suite pour les équipes suivantes du club.

Les rencontres se jouent, selon le nombre d'équipes inscrites au tournoi, en 15, 18, 21, 33, 45 ou 63 points (multiple de 3 obligatoirement). La rencontre commence par du simple jusqu'à ce qu'un joueur atteigne un score égal au tiers du nombre de points nécessaires pour remporter la partie. On passe alors au double, jusqu'à ce qu'une équipe atteigne un score égal aux deux tiers du nombre de points nécessaires pour remporter la partie. On termine par du triple jusqu'à la victoire d'une équipe.

Exemple : Rencontre en 33 points

Score à la fin du simple : **11-3**

Score à la fin du double : **22-18**

Score à la fin du triple : **29-33**

Durant la rencontre, les changements sont libres, dans toutes les disciplines.

Les équipes ont droit à un maximum de trois temps morts de 30 secondes dans la partie, un temps mort pour chacune des disciplines (simple, double, triple). Un temps mort non pris durant une discipline n'est pas reportable dans les disciplines suivantes.

Le nombre de rebonds autorisés est :

En simple : 1 seul rebond

En double et triple : 1 seul rebond, sauf si l'une des deux équipes demande à jouer à deux rebonds, auquel cas les deux équipes ont droit à deux rebonds.

Le nombre maximum de touches de balle autorisés est :

En simple : 2 touches

En double et triple : 3 touches (un joueur ne peut pas toucher le ballon deux fois consécutivement).

5.2 Modalités de départage pour le classement général

En cas d'égalité de points au classement général, les critères pour départager les équipes sont les suivants dans l'ordre suivant :

- Le nombre de premières places dans des tournois,
- Le nombre de victoires dans les rencontres directes,
- Le point - average dans les rencontres directes,
- Le nombre de participation à des tournois,
- Tirage au sort.

5.3 Formule des tournois

Dans un tournoi, la formule et le nombre de points nécessaires pour remporter une rencontre sont déterminés en fonction du nombre d'équipe participantes :

- 3 équipes participantes : une poule unique – rencontres en 63 points
- 4 équipes participantes : une poule unique – rencontres en 45 points
- 5 équipes participantes : une poule unique – rencontres en 21 points
- 6 équipes participantes : deux poules de trois équipes, les premiers de poule sont qualifiés pour les demi-finales, quarts de finales partiels entre les 2^{ème} et les 3^{ème} de poule – rencontres en 45 points
- 7 équipes participantes : Une poule de 4, une poule de 3, barrage entre les deux derniers de poule, les premiers de poule sont qualifiés pour les demi-finale, quarts de finale partiels entre les 2^{ème} de poule et le troisième et le vainqueur du barrage – rencontres en 33 points
- 8 équipes participantes : deux poules de quatre équipes, quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule) – rencontres en 21 points
- 9 équipes participantes : une poule de quatre équipes, une poule de cinq équipes, le 5^{ème} de la poule de cinq est éliminé, quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule) – rencontres en 21 points
- 10 équipes participantes : deux poules de cinq équipes, les 5^{ème} de poule sont éliminés, quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule) – rencontres en 18 points
- 11 équipes participantes : une poule de cinq équipes et une poule de six équipes, les 5^{ème} et le 6^{ème} de poule sont éliminés, quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule) – rencontres en 15 points
- 12 équipes participantes : deux poules de six équipes, les 5^{ème} et 6^{ème} de poule sont éliminés, quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule) – rencontres en 15 points
- 13 équipes participantes : une poule de quatre équipes, trois poules de trois équipes, le 4^{ème} de poule est éliminé, les premiers de poule sont qualifiés pour les quarts de finale, huitièmes de finale partiels entre les 2^{ème} et les 3^{ème} de poule – rencontres en 21 points
- 14 équipes participantes : deux poules de quatre équipes, deux poules de trois équipes, les 4^{ème} de poule sont éliminés, les premiers de poule sont qualifiés pour les quarts de finale, huitièmes de finale partiels entre les 2^{ème} et les 3^{ème} de poule – rencontres en 21 points

- 15 équipes participantes : trois poules de quatre équipes, une poule de trois équipes, les 4^{ème} de poule sont éliminés, les premiers de poule sont qualifiés pour les quarts de finale, huitièmes de finale partiels entre les 2^{ème} et les 3^{ème} de poule – rencontres en 18 points
- 16 équipes participantes : quatre poules de quatre équipes, les 4^{ème} de poule sont éliminés, les premiers de poule sont qualifiés pour les quarts de finale, huitièmes de finale partiels entre les 2^{ème} et les 3^{ème} de poule – rencontres en 15 points

5.4 Accession en D2 Futnet

A l'issue du Championnat 2023-2024 :

L'équipe classée à la première place pourra participer au play-off d'accèsion à la D2, créé lors de la saison 2024-25, sous réserve que l'équipe concernée ne soit pas une réserve d'un club jouant en D1 ayant terminé entre la 12^{ème} à la 18^{ème} place de la D1 lors de la saison 2023-24. Le cas échéant, l'équipe la mieux classée n'étant pas dans le cas de figure évoqué ci-avant participera au play-off. Les modalités du play-off d'accèsion seront définies durant la saison 2023-2024 par la Direction des Compétitions Nationales, en fonction des compétitions qui seront créées par les Ligues régionales.

ARTICLE 6 - ORGANISATION MATÉRIELLE DES RENCONTRES

6.1 Calendrier

Les rencontres se déroulent aux dates fixées par le calendrier général de la saison arrêté par la Ligue Méditerranée.

6.2 Choix des installations sportives

1. L'installation qui reçoit les tournois est validée sur proposition du club hôte, par la Ligue Méditerranée.
2. Les installations sportives doivent répondre aux normes prévues par les dispositions légales et les circulaires fédérales qui font office de cahier des charges.

6.3 Organisation des rencontres sur site

- 1) Le club recevant revêt la qualité d'organisateur matériel de la rencontre.
- 2) Le club organisateur prend la charge de toutes les obligations qui en découlent. Il fait ses meilleurs efforts pour garantir aux équipes visiteuses leur accueil et la mise à disposition des vestiaires et des denrées et boissons suffisantes pour couvrir les besoins sur la journée de compétition.
- 3) La Ligue Méditerranée définit la formule du tournoi, procède au tirage au sort des poules si nécessaire et communique au club organisateur la feuille du tournoi.
- 4) Le club organisateur communique à la Ligue, dans les 48h qui suivent la fin du tournoi, une version scannée de l'ensemble des tableaux du tournoi, avec le classement final.

6.4 Encadrement – Tenue et police

- 1) Le déroulement de la rencontre doit s'effectuer, conformément aux dispositions du Règlement Disciplinaire annexé aux Règlements Généraux. Le club recevant est responsable de la sécurité des officiels, des délégations des clubs visiteurs et du public.
- 2) Chaque équipe désigne un responsable, son nom figure sur la feuille du tournoi.

ARTICLE 7 – LICENCES, QUALIFICATIONS ET PARTICIPATION

Les licencié(e)s masculins et féminines à partir de la catégorie U14 peuvent participer au CHAMPIONNAT RÉGIONAL DE FUTNET en justifiant d'une licence libre ou loisir (Futsal comprises) valide à la date de la compétition.

La participation de joueurs de D1 aux championnats régionaux et au play-off d'accèsion est régulée :

Pour la participation au play-off d'accèsion :

- Les joueurs ayant participé à plus de 5 matchs de D1 pour les U21 et plus de 3 matchs de D1 pour les seniors ne pourront pas participer au play-off d'accèsion.

Pour la participation aux rencontres de Ligue :

- Les joueurs ayant participé à la dernière journée de D1 ne peuvent pas disputer une rencontre de Ligue.
- Un joueur ayant disputé plus de 5 matchs de D1 pour les U21 et 3 matchs de D1 pour les seniors dans la saison en cours ne peut plus jouer en Ligue.

ARTICLE 8 - ARBITRAGE

1. L'arbitrage des rencontres est assuré par les équipes/joueurs qui ne jouent pas.
2. Deux membres d'une même équipe (si tournoi ou poule à 3 équipes) ou deux membres de deux équipes différentes (à partir de 4 équipes) assument l'arbitrage, à chaque extrémité et de part et d'autre du filet.
3. À la fin de chaque rencontre, un des deux arbitres transmet le résultat à la table de marque afin que chaque score soit notifié sur la feuille du tournoi.
4. Le club organisateur désigne un arbitre pour la table de marque, qui organise le tournoi et gère la feuille du tournoi.

ARTICLE 9 – FORFAIT

1. Un club déclarant forfait pour un tournoi, pour une ou plusieurs équipes, doit en aviser la Ligue Méditerranée de toute urgence par écrit.
2. En fonction des forfaits constatés entre la date limite d'inscription et la tenue du tournoi, la Ligue pourra modifier la formule du tournoi et communiquer une nouvelle feuille du tournoi. Si la formule n'est pas modifiée, les rencontres non jouées contre les équipes déclarées forfait seront gagnées sur le score maximum.

ARTICLE 10 - DISCIPLINE ET APPELS

10.1 Discipline

Les questions relatives à la discipline des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters ou spectateurs à l'occasion des tournois sont jugées, conformément au Règlement Disciplinaire figurant en annexe 2 des Règlements Généraux, en premier ressort par les organes disciplinaires de la Ligue Méditerranée à partir de la phase qualificative régionale. Les appels des décisions à caractère disciplinaire relèvent des procédures particulières prévues au Règlement Disciplinaire figurant en annexe 2 des Règlements Généraux.

ARTICLE 11 - CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Ligue Méditerranée.