



RÈGLEMENT DU CHAMPIONNAT DE SIMPLE FUTNET

Saison 2026-2027



PRÉAMBULE

La Fédération Française de Football (FFF) et la Direction du Football Amateur et des Territoires (DFAT) sont organisatrices du Championnat de Simple Futnet.

ARTICLE 1 – TITRE ET DROIT DE PROPRIÉTÉ

Titres :

Un titre est attribué au vainqueur de cette épreuve.
Une coupe et une médaille sont attribuées au vainqueur.

Droit de propriété de la FFF :

Conformément aux dispositions de l'article L333-1 du Code du Sport, la Fédération Française de Football 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 FFF.

ARTICLE 2 - COMMISSION D'ORGANISATION

La Commission Fédérale du Futnet dénommée ci-après « Commission d'Organisation » est composée de membres nommés par le Comité Exécutif sur proposition du BELFA.

Elle est chargée avec la collaboration de l'Administration Fédérale, de l'élaboration du calendrier, de l'organisation et de la gestion de cette épreuve.

ARTICLE 3 - DÉLÉGATION DE POUVOIR

La commission d'organisation peut déléguer certaines de ses compétences aux ligues régionales pour les dispositions à prendre dans le cadre du déroulement des matchs programmés sur leur territoire.

ARTICLE 4 - ENGAGEMENTS

Le Championnat de Simple FUTNET est ouvert aux joueurs U14 / joueuses U14F licencié(e)s des ligues métropolitaines affiliés à la F.F.F.

ARTICLE 5 – DÉFINITION DU NOMBRE DE JOUEURS PARTICIPANT AU CHAMPIONNAT DE SIMPLE FUTNET

Lors de chaque journée du Championnat de simple Futnet, huit joueurs participent à l'Elite 1, huit joueurs à l'Elite 2 et un maximum de 24 joueurs au Challenger.





En première année, ces joueurs sont définis pour la première journée de la façon suivante :

Élite 1 : Les 8 ¼ de finalistes de la Finale de la Coupe de Simple en 25-26,

Élite 2 : Les 8 joueurs classés de la 9ème à la 16ème place de la Finale de la Coupe de Simple en 25-26.

ARTICLE 6 – DATE LIMITE

Les joueurs participant aux journées du Tournoi Challenger doivent avoir confirmé leur participation avant la date fixée au calendrier par la Commission d'Organisation.

A défaut du respect de cette date limite, quel que soit le motif invoqué, le joueur concerné ne pourra pas participer à cette compétition.

ARTICLE 7 - OBLIGATIONS

Les joueurs participants à l'Élite 1 et 2 doivent confirmer officiellement à la FFF, et ce dès la notification de leur participation éventuelle à cette épreuve, leur volonté de participer au Championnat de Simple FUTNET.

S'il s'avère nécessaire de compléter les participants, le classement général à l'issue des tournois qualificatifs de la saison 25-26 sera utilisé pour désigner les joueurs repêchés. Les saisons suivantes, le classement du Championnat de simple de la saison précédente sera utilisé.

ARTICLE 8 - DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

Le Championnat de simple Futnet se déroule en cinq journées.

Lors de chaque journée, trois tournois ont lieu :

- Un tournoi Élite 1,
- Un tournoi Élite 2,
- Un tournoi Challenger.

Élite 1 et Élite 2

En Élite 1 et Élite 2, les huit joueurs se rencontrent dans une formule championnat, chaque joueur rencontrant les sept autres joueurs.

Une rencontre est remportée par le joueur qui atteint la marque de 15 points (15/14 possible), avec un changement de côté dès lors qu'un joueur atteint la marque de 8 points.

Un ordre de match est établi et, dès qu'un terrain se libère, le prochain match prévu est lancé.

Lors d'une journée, les joueurs obtiennent un point par victoire. A l'issue de la journée, un classement est établi sur la base des points acquis par les joueurs.





En cas d'égalité entre deux joueurs, le joueur ayant remporté leur confrontation directe sera classé devant.

En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, les joueurs ex æquo seront départagés par :

1. Le plus grand nombre de victoires dans leurs confrontations directes,
2. Le meilleur point average particulier dans leurs confrontations directes,
3. Le meilleur point average général,
4. Le moins bon classement général à l'issue de la journée précédente.

Après chaque journée, la composition des groupes sera modifiée de la manière suivante :

- Les deux derniers d'Élite 1 descendent en Élite 2,
- Les deux premiers d'Élite 2 montent en Élite 1,
- Les deux derniers d'Élite 2 descendent en Challenger,
- Les deux premiers de Challenger montent en Élite 2.

Challenger

Le tournoi challenger comporte une phase de poule, une phase à élimination directe et une phase de classement.

La formule du tournoi Challenger sera définie une semaine avant chaque tournoi par la Commission d'Organisation selon le nombre de joueurs inscrits (cf Annexe – Organisation Tournoi).

Une rencontre est remportée par le joueur qui atteint la marque de 15 points (15/14 possible), avec un changement de côté dès lors qu'un joueur atteint la marque de 8 points.

Pour le tirage au sort des poules, des têtes de série pourront être désignées, en utilisant le classement général à l'issue des tournois qualificatifs de la saison 25-26.

Lors de la phase de poule, les joueurs obtiennent un point par victoire. A l'issue de la phase de poule, un classement est établi sur la base des points acquis par les joueurs.

En cas d'égalité au classement de la phase de poule, les joueurs ex æquo sont départagés par :

1. Le plus grand nombre de victoires dans leurs confrontations directes,
2. Le meilleur point average particulier dans leurs confrontations directes,
3. Le meilleur point average général,
4. Le moins bon classement général à l'issue de la journée précédente.

A l'issue de chaque tournoi, tous les joueurs sont classés.

Les deux premiers pourront accéder en Élite 2, s'ils peuvent assumer l'intégration dans le championnat Élite, notamment l'obligation de se déplacer à chaque tournoi.

Si nécessaire, un repêchage sera possible jusqu'au 4ème du tournoi.





A l'issue de chaque journée, les joueurs ayant participé à l'un des trois tournois marquent des points en fonction de leur classement, selon le barème en annexe. Le classement général est établi en cumulant les points acquis lors des cinq journées.

ARTICLE 9 – HORAIRES ET CALENDRIER

La programmation du Championnat de Simple Futnet est fixée par le calendrier général de la saison arrêté par la Commission Fédérale du Futnet sur proposition de la Commission d'organisation.

La compétition se déroulera sur 5 tournois à chaque saison. Toute autre demande de créneau devra être validée par la Commission d'organisation.

Les informations seront affichées sur le site internet officiel de la FFF et communiquées aux intéressés, selon les modalités en vigueur.

ARTICLE 10 – CHOIX DES INSTALLATIONS SPORTIVES

1. Les installations où se dérouleront le Championnat de Simple Futnet sont déterminées à la suite d'un appel à candidature établi par la Commission d'organisation.
2. Il doit répondre aux normes prévues par les dispositions légales et les circulaires fédérales qui font office de cahier des charges.

ARTICLE 11 – ORGANISATION SUR SITE

1. Les horaires des tournois sont établis de la façon suivante :
Élite 2 : Samedi 12h/16h,
Élite 1 : Samedi 16h/20h,
Challenger : Dimanche à partir de 9h (heure de fin suivant les inscriptions et l'organisation du tournoi).
2. L'organisateur prend en charge toutes les obligations relatives à l'organisation matérielle de la rencontre. Il doit garantir aux équipes visiteuses leur accueil et la mise à disposition des vestiaires pour les équipes et officiels.
3. L'organisateur fera également ses meilleurs efforts pour proposer des denrées et boissons suffisantes pour couvrir les besoins des équipes participantes sur la journée de compétition.
4. L'organisateur devra (à minima) mettre à disposition pour l'installation de deux ou trois terrains (12.8 m x 9 m) :
 - Ballons GALA noir et blanc
 - Paire de mires en bois (113 cm avec encoche d'1 cm),
 - Manomètre afin de vérifier la pression du/des ballons de match,
 - Filet de volley-ball (sans trou) avec tension en crémaillère,
 - Sifflets pour l'arbitre principal et secondaire,
 - Scoreur.





5. L'organisateur devra prévoir une zone d'échauffement sans ballon, à utiliser pendant les rencontres par les joueurs se préparant pour les rencontres suivantes.
6. Tout manquement amènera à des sanctions décidées par la Commission d'organisation (perte de points, amendes, ...).

ARTICLE 12 – ENCADREMENT

1. Le déroulement de la rencontre doit s'effectuer, conformément aux dispositions du Règlement Disciplinaire annexé aux Règlements Généraux. L'organisateur est responsable de la sécurité des officiels, des délégations des clubs visiteurs et du public.
2. Chaque joueur peut être accompagné d'un dirigeant responsable, son nom figure sur la feuille d'arbitrage.
3. En cas de non-respect, la Commission procédera à des sanctions.
4. Avant chaque rencontre, 3 balles d'échauffement maximum.
5. Un temps mort de 30 secondes par set par joueur.

ARTICLE 13 – LICENCES, QUALIFICATIONS ET PARTICIPATION

1. Le Championnat de Simple FUTNET est ouvert à tous les types de licence FFF de pratiquants (hors licence Foot Santé).
2. Les garçons et les filles à partir des U14 sont autorisés à prendre part aux rencontres.

ARTICLE 14 - OFFICIELS

1. La désignation des officiels se fait en collaboration entre la DA et la Commission d'organisation.
2. La commission peut se faire représenter à chaque rencontre par l'un de ses membres.
3. En l'absence d'arbitres officiels, les joueurs d'Élite 1 arbitreront le tournoi Élite 2 ; et inversement, les joueurs d'Élite 1 arbitreront le tournoi Élite 2.
4. Pour le tournoi Challenger, les joueurs arbitreront des rencontres auxquelles ils ne participent pas. Des arbitres régionaux, y compris en cours de formation, pourront être sollicités.
5. La Commission d'organisation peut se faire représenter à chaque match par un délégué, désigné par elle ou par la ligue régionale, par délégation.





6. Le délégué est spécialement chargé de veiller à l'application du règlement de l'épreuve, et à la bonne organisation de ou des rencontre(s).
7. En accord avec l'arbitre, lorsqu'ils sont présents, il décide des mesures à prendre pour en assurer la régularité. Il ne doit notamment tolérer sur le banc de touche que les personnes autorisées.
8. En cas de retard d'un ou plusieurs joueurs en présence, il apprécie en relation avec les arbitres, lorsqu'ils sont présents, si la rencontre peut se dérouler.
9. En cas d'absence du délégué officiel, ces attributions appartiennent à un dirigeant licencié majeur du club recevant. Son nom et son numéro de licence doivent être mentionnés sur la feuille de match. Il ne peut à ce titre prétendre à aucune indemnité.

ARTICLE 15 – FORFAIT

15.1 Cas général

1. Un joueur déclarant forfait doit en aviser de toute urgence par écrit, et au moins 72h à l'avance, sans préjuger des pénalités fixées, la commission d'organisation.
2. Si un joueur ne peut se présenter sur le terrain à l'heure fixée, en raison de circonstances exceptionnelles dûment constatées, et alors que toutes les dispositions ont été prises pour arriver au lieu de la rencontre en temps utile, le délégué et les arbitres, ou le dirigeant auquel les attributions du délégué ont été confiées, jugent si le match peut se jouer. En tout état de cause, tout doit être mis en œuvre pour que la rencontre se déroule.
3. En cas d'absence d'un ou plusieurs joueurs, celle-ci est constatée par le délégué et les arbitres, ou le dirigeant auquel les attributions du délégué ont été confiées. Les heures de constatation de la ou des absences sont mentionnées sur la feuille de match par l'arbitre.
4. La Commission d'organisation est seule habilitée à prendre la décision de reprogrammer ou de prononcer le forfait si le match ne s'est pas déroulé.
5. Tout forfait avant match peut entraîner le non-remboursement des frais de déplacement.
6. Les cas de forfait seront étudiés par la Commission d'organisation.

15.2 Repêchage

En cas de blessure ou forfait, la Commission d'organisation procédera à un repêchage dans la division inférieure.





Le tournoi Élite 1 est complété en priorité. En cas de forfait de joueurs qualifiés en Élite 1 pour une journée, les joueurs repêchés seront désignés dans l'ordre du classement du tournoi Élite 2 de la journée précédente. Chaque repêchage en Élite 1 supprimera une montée/descente entre Élite 1 et Élite 2 pour la journée suivante.

ARTICLE 16 - FEUILLE DE MATCH

Les rencontres sont traitées sous feuille de match papier.

Elles sont à compléter et à adresser par le club organisateur à la FFF dans le délai de 48 heures ouvrables après le match.

Si non respect, une amende déterminée par la Commission est à prévoir. Elle se rapprochera de l'organisateur pour en comprendre la raison.

ARTICLE 17 - DISCIPLINE ET APPELS

17.1 Discipline

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

17.2 Appel sur autres décisions

À l'exception des décisions à caractère disciplinaire qui relèvent des procédures particulières figurant au Règlement Disciplinaire, les clubs peuvent faire appel devant la Commission Supérieure d'Appel pour les décisions des Commissions Fédérales relevant de leur domaine de compétences.

Les appels doivent être interjetés dans les conditions de forme prévues par l'article 190 des Règlements Généraux.

Toutefois, ils doivent être adressés dans les deux jours à partir de la notification ou de la publication de la décision contestée.

ARTICLE 18 - RÈGLEMENT FINANCIER

La Commission Fédérale du Futnet détermine les modalités de participation de la FFF aux frais de déplacements et d'hébergement des joueurs Elite 1 et 2 et officiels.





ARTICLE 19 - CAS NON PRÉVUS

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la Commission d'Organisation. Cependant, cette dernière ne dispose pas du pouvoir de modifier le présent règlement.





ANNEXES



1 – BARÈME DES POINTS ACQUIS LORS D'UNE JOURNÉE POUR LE CLASSEMENT FINAL

Classement	Points	Classement	Points
1	100	20	21
2	85	21	20
3	75	22	19
4	70	23	18
5	66	24	17
6	62	25	16
7	58	26	15
8	54	27	14
9	50	28	13
10	47	29	12
11	44	30	11
12	41	31	10
13	38	32	9
14	35	33	8
15	32	34	7
16	29	35	6
17	26	36	5
18	24	37	4
19	22	38	3
		39	2
		40	1



2 – PLANNING DES TOURNOIS

Élite 1

Terrain 1	Terrain 2
1 vs 8	3 vs 6
2 vs 7	4 vs 5
1 vs 3	8 vs 6
2 vs 4	7 vs 5
1 vs 6	3 vs 8
2 vs 5	4 vs 7
8 vs 7	1 vs 4
5 vs 6	2 vs 3
4 vs 6	2 vs 8
3 vs 7	1 vs 5
1 vs 7	2 vs 6
4 vs 8	3 vs 5
5 vs 8	6 vs 7
1 vs 2	3 vs 4

Élite 2

Terrain 1	Terrain 2
9 vs 16	11 vs 14
10 vs 15	12 vs 13
9 vs 11	16 vs 14
10 vs 12	15 vs 13
9 vs 14	11 vs 16
10 vs 13	12 vs 15
16 vs 15	9 vs 12
13 vs 14	10 vs 11
12 vs 14	10 vs 16
11 vs 15	9 vs 13
9 vs 15	10 vs 14
12 vs 16	11 vs 13
13 vs 16	14 vs 15
9 vs 10	11 vs 12



3 - CHOIX DE LA FORMULE CHALLENGER

Nombre de joueurs : 8 à 24

Nb de joueurs	Phase de poule	Phase à élimination directe
8	Deux poules de 4 – Tous qualifiés	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) Demi-finales Match pour la troisième place Finale
9	Une poule de 4, une poule de 5 Quatre premiers de poule qualifiés	
10	Deux poules de 5 Quatre premiers de poule qualifiés	
11	Une poule de 5 et une poule de 6 Quatre premiers de poule qualifiés	
12	Deux poules de 6 Quatre premiers de poule qualifiés	
13	Une poule de 4, trois poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	
14	2 poules de 5 1 poule de 4	Premier, deuxième et troisième Poule de 5 qualifiés en ¼ + 1 ^{er} et 2 ^e Poule de 4 Demi-finales Match pour la troisième place Finale
15	3 poules de 5	Premier, deuxième et 2 meilleurs troisièmes qualifiés en ¼ Demi-finales Match pour la troisième place Finale
16	4 poules de 4	Huitièmes de finale Quarts de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale
17	1 poule de 5 3 poules de 4	Premier de poule qualifiés pour les quarts de finale 8èmes de finale partiels entre les 2èmes et 3èmes de poule ¼ de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales Match pour la troisième place Finale
18	2 poules de 5 2 poules de 4	
19	3 poules de 5 1 poule de 4	
20	4 poules de 5	



3 - CHOIX DE LA FORMULE CHALLENGER

Nombre de joueurs : 8 à 24

Nb de joueurs	Phase de poule	Phase à élimination directe
21	1 poule de 5 4 poules de 4	8 ^{ème} de finale entre les 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} et le 4 ^{ème} de la Poule de 5 ¼ de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale
22	2 poules de 5 3 poules de 4	8 ^{ème} de finale entre les 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} et le meilleur 4 ^{ème} des Poule de 5 ¼ de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale
23	3 poules de 5 2 poules de 4	8 ^{ème} de finale entre les 1 ^{er} , 2 ^{ème} , 3 ^{ème} et le meilleur 4 ^{ème} des Poule de 5 ¼ de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale
24	6 poules de 4	8 ^{ème} de finale entre les 1 ^{er} , 2 ^{ème} et les 4 meilleurs 3 ^{ème} ¼ de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale



FORMAT SUIVANT LE NOMBRE D'ÉQUIPES

Nb de joueurs	Nb de terrains	Format	
		Poule et classement	Élimination
4 à 5 joueurs	1 terrain	2 sets secs 15 points Match nul Possible	2 sets gagnants 15 points max 21
6 à 7 joueurs		2 sets secs 11 points Match nul Possible	
8 à 10 joueurs	2 terrains	1 set de 15 points secs	Les quarts de finale, les demi-finales et la finale se jouent en 2 sets gagnants de 11 points (jusqu'à 15 points maximum)
11 à 12 joueurs		Tous les matchs se jouent en 1 set de 15 points secs	Les demi-finales et la finale se jouent en 2 sets gagnants de 11 points (jusqu'à 15 points maximum)
À partir de 13 joueurs		Tous les matchs se jouent en 1 set de 15 points secs	

