

## CFFS - Challenge Vétérans

### **Article 1**

La Commission Fédérale de Football organise une épreuve appelée « Challenge Vétérans (foot à 7) » suivant le nombre des clubs engagés.

### **Article 2 : Commission d'organisation**

La Commission Fédérale de Football des Sourds, avec la collaboration du club organisateur, est chargée de l'organisation et de l'administration de cette épreuve. La Commission Fédérale de Football des Sourds nomme une commission de discipline qui est compétente pour juger les faits relevant de la police du terrain et d'indiscipline des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters, spectateurs.

### **Article 3 : Trophées**

La CFFS attribue une Coupe au vainqueur du Challenge Vétérans.

### **Article 4 : Engagement**

1. Le Challenge Vétérans est ouvert uniquement aux clubs de football affiliés à la Fédération Française Handisport.
2. La composition de l'équipe est réservée uniquement aux joueurs ayant leur âge au minimum à 35 ans.
3. Les engagements devront être établis sur le formulaire réglementaire et parvenir avant la date fixée par la Commission Fédérale de Football des Sourds figurant sur formulaire d'engagement expédié aux clubs. Ce formulaire complètement rempli devra comporter la signature du Président du Club.
4. L'engagement au Challenge Vétérans est facultatif et payant (Voir annexe 3)
5. Un club ne peut engager qu'une seule équipe.
6. La Commission Fédérale de Football des Sourds a toujours le droit de refuser l'inscription d'un Club exception étant faite pour les cas de force majeure qui sont examinés par la Commission Fédérale de Football des Sourds qui reste seule juge.
7. La liste des clubs engagés sera publiée sur le site et par mail aux clubs. Aucune possibilité d'inscription supplémentaire après le délai fixé n'est possible.
8. Les clubs qui annulent leur engagement avant le début de la compétition sont pénalisés d'une amende (voir annexe 3).

### **Article 5 : Système de l'épreuve**

La compétition de Challenge se déroule par classement sous la forme d'une poule de chaque journée, chaque club recevant organise une journée au cours de laquelle l'ensemble des clubs de la poule se rencontreront.

Après le classement de la zone, les Play-Offs se déroule sous la forme d'une poule de chaque journée, chaque club organisera une journée au cours de laquelle l'ensemble des clubs de la poule se rencontreront.

### **Article 6 : Date et heure des matchs**

Les matches ont lieu en principe aux dates fixées par le calendrier de la Commission Fédérale de Football des Sourds, et aux heures fixées par le club organisateur qui doit informer précisément de l'adresse de la salle 12 jours avant la rencontre avec justificatif mail ou courrier de la mairie (service des sports) contenant adresse et horaire du match, la Commission Fédérale de Football des Sourds, le Club adverse et le délégué.

### **Article 7 : Durée des rencontres**

La durée des matches est de deux périodes de **30** minutes chacune avec une pause de 10 mn à la mi-temps.

### **Article 8 : Feuille de match**

1. La feuille de match en papier est à remplir sur place comme en football à 11 et fournie par la Commission Fédérale de Football des Sourds avant le début du Challenge Vétérans par téléchargement sur le site de la CFFS.
2. La liste sur la feuille de match est composée de 16 joueurs ainsi que celui d'un délégué et de deux dirigeants.
3. Une équipe se compose de 7 joueurs dont un gardien de but, toutefois, une équipe ne peut inscrire plus de 16 joueurs sur la feuille de match.
4. 9 remplacements autorisés, les joueurs remplacés pourront prendre part à la rencontre. Les remplacements peuvent se faire à tout moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu.
5. Il est conseillé au club recevant de prendre en photo via portable mobile, la feuille de match pour la transformer en PDF sur place au vestiaire des arbitres après signature des deux capitaines et l'envoyer par mail à la CFFS avant **lundi midi** sous peine d'amende (voir barème annexe) et au club adverse pour garder une trace sauf si celui-ci en a déjà pris photo.
6. Attention, la feuille de match transformée en PDF soit bien cadrée, de bonne qualité et lisible.
7. Le club recevant doit également expédier par courrier postal à la CFFS (**cachet de la poste faisant foi**), le tout au plus tard avant **mardi 19h00** qui suit la rencontre.
8. Tout oubli sera financièrement pénalisé, suivant les barèmes du chapitre IV de l'annexe 3 du Règlement Sportif Général de la Commission Fédérale de Football des Sourds.

### **Article 9 : Réserve**

### **Article 10 : Classement**

Le classement se fait par addition de points :

- Match gagné 3 points
- Match nul 1 point
- Match perdu 0 point
- Forfait ou pénalité 0 point
- Un match perdu par forfait est considéré comme l'étant par **5 buts à 0**.

1. Un match perdu par pénalité entraîne le retrait des points auxquels l'équipe aurait eu droit et l'annulation des buts marqués par elle au cours du match. L'équipe déclarée gagnante bénéficie des points du match.
2. Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points, elles sont départagées de la manière suivante :
  - Par la somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager.
  - Par la différence entre les buts marqués et encaissés pour les seuls matches ayant opposé les équipes restant à départager.
  - En cas de nouvelle égalité par la différence, les buts marqués à l'extérieur comptent double.
  - Par la meilleure attaque dans les seules rencontres ayant opposé les équipes restant à départager.
  - Par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
  - Par la différence entre les buts marqués et les buts encaissés sur l'ensemble des rencontres du groupe.
  - Du plus petit nombre d'avertissements et d'expulsions.
  - Si après ces modalités il y a encore égalité, l'équipe qui aura la moyenne d'âge **la plus vieille** sera déclarée vainqueur.

**Cette règle est susceptible d'être modifiée par la CFFS au dernier moment.**

### **Article 11 : Couleur Maillots**

1. Les équipes doivent être uniformément et décemment vêtues aux couleurs de leur club, ou de leur équipe respective.
2. Les gardiens de but doivent porter un maillot d'une couleur les distinguant nettement des autres joueurs et de l'arbitre.
3. Pour parer à toute éventualité, et notamment à la demande de l'arbitre ou du délégué, les gardiens de but doivent avoir en leur possession deux maillots de couleurs différentes.
4. Ces couleurs doivent être également différentes de celles des maillots portés par leurs coéquipiers et adversaires.
5. Quand les couleurs des deux adversaires seront les mêmes ou similaires, le club recevant devra en changer. Le club recevant doit avoir à sa disposition deux jeux de maillots.
6. Les joueurs des équipes en présence doivent porter sur le dos de leur maillot un numéro très apparent d'une hauteur minimum de 20 cm, maximum de 25 cm et d'une largeur minimum de 3

cm, maximum de 5 cm. Le capitaine de chaque équipe devra porter un brassard d'une largeur n'excédant pas 4 cm et d'une couleur opposée au maillot.

### **Article 12 : Qualifications et licences**

1. Qualification : Selon les articles 23.1, 25 et 32 du Règlement Sportif Général de la Commission Fédérale de Football des Sourds.
2. Il sera infligé au club une amende par licence non présentée.
3. Un joueur à partir de 35 ans doit avoir une licence loisir pour participer au challenge vétérans.
4. S'il possède une licence de compétition du même club, il n'a pas besoin d'avoir une licence loisir.
5. Le joueur ne peut participer à 2 compétitions le même jour, il devra en choisir une.
6. Une personne possédant une licence de compétition d'un autre sport sans football ou futsal, il pourra avoir une licence loisir chez un autre club.
7. Les dispositions de l'article 50 du Règlement Sportif Général de la Commission Fédérale de Football des Sourds sont applicables.

### **Article 13 : Terrain de jeu**

1. Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur **60 à 70 mètres**, largeur : **40 à 55 mètres**.
2. Ces dimensions correspondent à un demi-terrain de jeu à 11.
3. Les dimensions des buts sont de 6 x 2,10 mètres (tolérance 2 mètres). Ils doivent être fixés au sol, sur la ligne de touche du terrain à onze de préférence (les buts pivotants sont recommandés).
4. Une surface de réparation de 26 mètres (10 mètres de chaque côté des poteaux) sur 13 mètres doit être tracée au sol (sur terrain en herbe et stabilisé) et avec des bandes plastiques ou des coupelles (si possible plates) pour les terrains synthétiques sauf si le traçage cité ci-dessus ne correspond pas sur place, il est toléré d'avoir un traçage d'une surface de réparation sur toute la largeur sur 13 mètres.
5. Le cercle central a 6 mètres de rayon.
6. Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.
7. Les remises en jeu (6 mètres) ou coup de pied de but s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche (maxi 3 mètres) du point de réparation.

### **Article 14 : Terrains impraticables**

Identique à celui du football à onze

### **Article 15 : Arbitre officiel (facultatif) et arbitres assistants**

Si le club recevant souhaite que l'arbitre officiel (licence FFF obligatoire) soit présent, dans ce cas les clubs se partageront les frais à l'arbitre officiel.

Chaque dirigeant cadre est une personne responsable de l'équipe. En conséquence, il doit être licencié cadre (licence dirigeant) pour pouvoir arbitrer bénévolement le match dont l'arbitre bénévole ne fait pas partie des deux équipes présentes à ce match pour neutralité. Il sera assisté par deux assistants bénévoles des 2 clubs (un dirigeant de chaque club).

### **Article 16 : Tenue et police**

1. Les clubs ou les organisateurs sont chargés de la police du terrain et sont responsables des désordres qui pourraient résulter avant, pendant ou après la rencontre, de l'attitude de leurs joueurs ou du public.
2. Néanmoins, les clubs visiteurs ou jouant sur terrain neutre sont responsables lorsque les désordres sont les faits de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.
3. Des peines sévères seront infligées aux joueurs dont la conduite aura été un sujet d'incidents ou de troubles pendant ou après le match, et notamment pour toute attitude inconvenante vis à vis de l'arbitre, des officiels ou des spectateurs.
4. L'accès au stade de toute personne en possession d'objets susceptibles de servir de projectiles doit être interdit, comme est formellement proscrite l'utilisation d'articles pyrotechniques tels que pétards, fusées ou feux de Bengale dont l'allumage, la projection ou l'éclatement peuvent être générateurs d'accidents graves. Il appartient aux organisateurs responsables de donner toute information à l'intention du public pour que cette dernière prescription soit portée à sa connaissance.
5. Les ventes à emporter, à l'intérieur du stade, de boissons ou autres produits sont autorisées seulement sous emballage carton ou plastiques. Les boîtes ou cannettes métalliques sont interdites. Leur contenu devra être versé dans des gobelets en carton ou en plastique. Les ventes en bouteilles verres et les boîtes ou cannettes métalliques sont interdites. Leur contenu devra être versé dans des gobelets en carton ou en plastique. En vertu de la loi EVIN, les boissons alcoolisées sont interdites dans l'enceinte des stades, sauf en cas d'autorisation spéciale de la municipalité. (Degré d'alcool limité).

Les infractions aux règles ci-dessus édictées pourront être sanctionnées

- d'une amende
- de la suspension du terrain
- de la perte du match
- d'une exclusion du challenge

Les questions résultant de la discipline, des joueurs, dirigeants, supporters et spectateurs pendant ou après le match sont jugées en premier ressort par la commission de discipline de la Commission Fédérale de Football des Sourds, conformément au règlement disciplinaire figurant en annexe.

En cas d'arrêt de match pour indiscipline, les frais d'arbitrage sont imputés au club reconnu fautif.

### **Article 17 : Discipline**

1. Les clubs sont tenus pour responsables des désordres qui pourraient résulter en cours du match, ou après le match, du fait de l'attitude de leurs joueurs ou des supporters.
2. Dans ce cas, la suspension des joueurs pourra être prononcée si une équipe a quitté le jeu par protestation contre une décision de l'arbitre.

3. Les questions résultant de la discipline, des joueurs, éducateurs, dirigeants, supporters et spectateurs pendant ou après le match sont jugés conformément au règlement disciplinaire figurant en annexe, en premier ressort par la Commission de discipline de la CFFS
4. Les matchs à prendre en compte pour la suspension d'un joueur sont ceux effectivement joués par l'équipe du club en challenge vétéran à 7 étant prévu qu'entre temps, le joueur ne peut prendre part à aucune rencontre officielle avec son équipe.
5. Tout joueur sanctionné d'un deuxième avertissement fait systématiquement l'objet d'une sanction minimale d'un match ferme prise par la commission de discipline.
6. Tout joueur exclu du terrain par décision de l'arbitre, ce joueur est automatiquement suspendu pour le match suivant.
7. Tout joueur exclu du terrain par décision de l'arbitre peut faire valoir sa défense en adressant à la discipline, dans les 24 heures, une relation écrite et détaillée des incidents ou motifs ayant provoqué son exclusion, ou demander à comparaître devant cette instance.
8. La saison finie, le joueur sera toujours suspendu pour la saison suivante afin de purger complètement la sanction qui lui est infligée.
9. L'envahissement du terrain après le coup de sifflet final sera pénalisé d'une amende (Voir annexe 3).
  - Un licencié d'un club non inscrit dans la feuille : Le club est responsable.
  - Un supporter local ou visiteur : le club organisateur est responsable.

### **Article 18 : Suspension**

Un joueur avec une licence « loisir » qui est suspendu de plus de 4 matchs doit le(s) purger en challenge vétérans et ne peut en aucun cas participer aux autres compétitions nationales et régionales de foot à 11 et futsal.

### **Article 19 : Port d'appareil auditif**

Selon l'article 98 du Règlement Sportif Général

### **Article 20 : Forfait**

Un club déclarant forfait doit en aviser son adversaire et la Commission Fédérale de Football des Sourds de toute urgence par courrier postal, télécopie ou mail sur papier à en - tête (de toute façon, le forfait doit être déclaré au moins 10 jours à l'avance). Ce club déclarant forfait sera pénalisé d'une amende (voir annexe 3)

- 1 Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de 5 joueurs pour commencer le match est déclarée forfait.
- 2 Si un club ne peut présenter son équipe sur le terrain à l'heure fixée, par suite d'un cas de force majeure dûment constaté, et alors que toutes les dispositions ont été prises pour arriver au lieu de la rencontre en temps utile, le délégué, ou à défaut l'arbitre juge si le match peut se jouer.
- 3 En cas de contestation, la Commission Fédérale de Football des Sourds décide s'il y a lieu de faire jouer le match.
- 4 Toute équipe abandonnant la partie est considérée comme ayant déclaré forfait sur le terrain.
- 5 Un club déclarant ou ayant déclaré forfait à trois (3) reprises est considéré forfait général.

- 6 Lorsqu'un club est exclu du Challenge de France ou déclaré forfait général en cours d'épreuve, il est classé dernier de son groupe.
- 7 Dans tous les cas, l'équipe est retirée du tableau du classement, les points et buts pour ou contre enregistrés avant la date du prononcé de la décision sont annulés, sauf si celle-ci intervient dans les trois dernières journées.
- 8 Si une telle situation intervient, les buts pour et contre sont annulés et entraîne pour les clubs le maintien des points acquis à l'occasion des matchs disputés et pour les rencontres restant à jouer le gain automatique du match par 5 à 0

Voir Article 18 du règlement Sportif Général (RSG) pour les autres cas non parus dans cet article

### **Article 21 : Règlement financier**

Une équipe déclarant forfait ou forfait général est passible d'une amende (voir Barème annexe3)

### **Article 22 : Tenue et police**

1. Les clubs ou les organisateurs sont chargés de la police du terrain et sont responsables des désordres qui pourraient résulter avant, pendant ou après la rencontre, de l'attitude de leurs joueurs ou du public.
2. Néanmoins, les clubs visiteurs ou jouant sur terrain neutre sont responsables lorsque les désordres sont les faits de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.
3. Des peines sévères seront infligées aux joueurs dont la conduite aura été un sujet d'incidents ou de troubles pendant ou après le match, et notamment pour toute attitude inconvenante vis à vis de l'arbitre, des officiels ou des spectateurs.
4. L'accès au stade de toute personne en possession d'objets susceptibles de servir de projectiles doit être interdit, comme est formellement proscrite l'utilisation d'articles pyrotechniques tels que pétards, fusées ou feux de Bengale dont l'allumage, la projection ou l'éclatement peuvent être générateurs d'accidents graves. Il appartient aux organisateurs responsables de donner toute information à l'intention du public pour que cette dernière prescription soit portée à sa connaissance.
5. Les ventes à emporter, à l'intérieur du gymnase, de boissons ou autres produits sont autorisées seulement sous emballage carton ou plastiques. Les boîtes ou cannettes métalliques sont interdites. Leur contenu devra être versé dans des gobelets en carton ou en plastique. Les ventes en bouteilles verres et les boîtes ou cannettes métalliques sont interdites. Leur contenu devra être versé dans des gobelets en carton ou en plastique. En vertu de la loi EVIN, les boissons alcoolisées sont interdites dans l'enceinte des stades, sauf en cas d'autorisation spéciale de la municipalité. (Degré d'alcool limité).
6. Les infractions aux règles ci-dessus édictées pourront être sanctionnées
  - D'une amende
  - De la suspension du terrain
  - De la perte du match
  - D'une exclusion du championnat
7. Les questions résultant de la discipline, des joueurs, dirigeants, supporters et spectateurs pendant ou après le match sont jugées en premier ressort par la commission de discipline de la Commission Fédérale de Football des Sourds, conformément au règlement disciplinaire figurant en annexe.

En cas d'arrêt de match pour indiscipline, les frais d'arbitrage sont imputés au club reconnu fautif

**Les cas non prévus au présent règlement seront tranchés par la Commission Fédérale de Football des sourds.**