

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 : Réserve

Article 4 : Système de l'épreuve

La compétition de Challenge se déroule par classement sous la forme d'une poule de chaque journée ; chaque club devant dans sa zone organiser une journée au cours de laquelle l'ensemble des clubs de la poule se rencontreront.

Après le classement de la zone, La compétition de Challenge Play off 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.

Les 3 premiers de chaque poule se rencontreront

Les 3 deuxièmes de chaque poule se rencontreront

Les 3 troisièmes de chaque poule se rencontreront

Le premier classé du Challenge recevra une coupe de Challenge vétérans par le délégué ou un membre de la CFFS.

Article 5 : Composition de l'équipe

- La composition de l'équipe est réservée uniquement aux joueurs ayant leur âge au minimum à 35 ans.

- 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.

Article 6 : Durée des rencontres

La durée des matches est de deux périodes de **20** minutes chacune avec une pause de 10 mn à la mi-temps.

Article 7 : 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**.

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.

Si deux ou plusieurs équipes se trouvent à égalité de points, elles sont départagées de la manière suivante :

1. Par la somme des points acquis pour les seuls matches ayant opposé les équipes à départager.
2. Par la différence entre les buts marqués et encaissés pour les seuls matches ayant opposé les équipes restant à départager.
3. Par les buts marqués à l'extérieur comptent double pour les seuls matches ayant opposé les équipes restant à départager.
4. Par la meilleure attaque dans les seules rencontres ayant opposé les équipes restant à départager.
5. Par le plus grand nombre de buts marqués au cours de l'ensemble des rencontres du groupe.
6. Par la différence entre les buts marqués et les buts encaissés sur l'ensemble des rencontres du groupe.
7. Si après ces modalités il y a encore égalité, l'équipe qui aura la moyenne d'âge **la plus vieille** sera déclarée vainqueur.

Article 8 : Terrain de jeu

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur **60 à 70 mètres**, largeur : **40 à 55 mètres**.
- Ces dimensions correspondent à un demi-terrain de jeu à 11.
- 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).
- 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.
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (pénalty) est placé à 9 mètres du but.
- 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 9 : Homologation et règlement

Voir l'article 53 du RSG.

Article 10 : Terrains impraticables

Identique à celui du football à onze

Article 11 : Qualifications et licences

Qualification : Selon les articles 23.2, 25 et 50 du Règlement Sportif Général de la Commission Fédérale de Football des Sourds.

Conditions pour participer au challenge vétérans à 7 :

1. Un joueur à partir de 35 ans doit avoir une licence loisir pour jouer au challenge vétérans.
2. S'il a une licence de compétition du même club, il n'a pas besoin de licence loisir. Mais, s'il y a la compétition le même jour que le challenge vétérans, le joueur doit choisir CHALLENGE VETERANS ou LA COMPETITION.

3. Une personne égale ou plus de 35 ans possède une licence cadre uniquement d'un club sans équipe vétérans, il pourrait avoir une licence loisir chez l'autre club ayant équipe vétérans à 7.
4. Une personne possède une licence compétition d'autre sport sans football ou futsal, il pourra avoir une licence loisir chez l'autre club.

Article 12 : Réserves et Réclamations

Articles 49 et 50 du Règlement Sportif Général. Les réserves concernant l'entrée d'un joueur sont à formuler selon l'article 51 du Règlement Sportif Général.

Les réserves visant les questions techniques doivent être formulées également dans les formes prescrites par le Règlement Sportif Général de la Commission Fédérale de Football des Sourds (Article 52).

Article 13

Tout club visé par des réserves formulées pour non présentation de licences doit, sous peine d'amende, adresser à la Commission Fédérale de Football des Sourds après le match, la licence du joueur mis en cause, ainsi que tous les renseignements nécessaires pour l'instruction du dossier

La licence d'un joueur sur laquelle des réserves ont été formulées, notamment pour fraude, sera retenue par l'arbitre qui la fera parvenir directement à la Commission Fédérale de Football des Sourds.

Les cas de fraude prévus à l'article 75 du Règlement Sportif Général sont relevés avant l'homologation.

Article 14 : Participation

Un club ayant *inscrit* un joueur non qualifié ou suspendu aura automatiquement match perdu en cas de réserves ou de réclamations. La Commission Fédérale de Football des Sourds se réserve également le droit d'effectuer un contrôle des feuilles de matches. (Voir article 75 du Règlement Sportif Général)

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 : Feuille de match

. La feuille de match est fournie par la Commission Fédérale Football des Sourds.

- 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 et l'autorisation de l'arbitre.

Article 17 : Retour de la feuille de match

A) Il est conseillé au club recevant de prendre en photo via portable mobile, la feuille de match (recto et verso) 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. Attention, la feuille de match transformée en PDF soit bien cadrée, de bonne qualité et lisible.

B) En cas de difficulté de prendre en photo via portable mobile, le club recevant peut scanner la feuille de match (recto et verso) à domicile sous PDF et l'expédier par mail à la

CFFS avant lundi midi sous peine d'amende (voir barème annexe 3) et par mail au club visiteur pour garder une trace sauf si celui-ci en a déjà pris photo.

Le club recevant doit également expédier par courrier postal à la CFFS, le tout au plus tard mardi 19h00 qui suit la rencontre.

Article 18 : Identique à celle du jeu à onze

- Couleur des équipes
- Le ballon en jeu et hors du jeu
- But marque
- Faute et Comportement Anti Sportif
- Rentrée de touche

Article 19 : Coup d'envoi et reprise de jeu

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement. Les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

Article 20 : Coups francs

Identique à celle du football à onze pour les coups francs directs ou indirects sauf la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe de **6 mètres**.

Article 21 : Coup de pied de réparation

Identique à celle du football à onze, sous réserve de la modification de la distance du point de réparation : **9 mètres** au lieu de 11.

Article 22 : Coup de pied de coin

Identique à celle du football à onze mais la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de **6 mètres** au lieu de 9,15 mètres.

Article 23 : hors-jeu

Il n'y a pas de hors-jeu.

Article 24 : 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.
Néanmoins, les clubs visiteurs ou jouant sur terrain neutre sont responsables lorsque les désordres sont les faits de leurs joueurs, dirigeants ou supporters.
2. 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.
3. 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.
4. 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 25 : 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 vétérans 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).
 - 1) Un licencié d'un club non inscrit dans la feuille : Le club est responsable.
 - 2) Un supporter local ou visiteur : le club organisateur est responsable.

Article 26 : Suspension

Un joueur avec licence « loisir » suspendu d'un match ou plus en challenge vétérans à 7 doit purger en challenge vétérans à 7 et ne peut en aucun cas participer aux autres compétitions nationale et régionale football, ou compétition nationale et régionale de futsal.

Particularité d'un joueur à partir de 35 ans avec licence Compétition « foot à 11 (sourds) »

Le joueur avec cette licence participe, en compétition nationale et régionale de Football ou / et, en compétition nationale et régionale de futsal, également en challenge vétérans à 7 en fonction des engagements sportifs de chaque club. (voir article 55 : Suspension (RSG) alinéa 3 (FOOTBALL ou FUTSAL) et alinéa 4 (FOOTBALL et FUTSAL) page 19).

1. Un joueur suspendu à partir de 4 matchs en challenge vétérans à 7, doit purger ses matchs en challenge vétérans à 7 et ne peut pas participer en compétition de Football, compétition de futsal.
2. Un joueur suspendu de 1 à 3 matchs en challenge vétérans à 7, peut participer en compétition nationale football, et compétition nationale futsal, mais ne pourra pas réduire sa purge en challenge vétérans même s'il ne joue pas en compétition football ou Futsal.

3. Un joueur suspendu à partir de 4 matchs en compétition nationale football ne peut pas participer en Challenge Vétérans à 7, ni en compétition Futsal. Il doit purger ses 4 matchs en compétition nationale football.
4. Un joueur suspendu de 1 à 3 matchs en compétition nationale football peut participer en challenge vétérans, ou en compétition nationale futsal. Il ne peut pas réduire sa purge en compétition football même s'il ne joue pas en challenge vétérans ou en compétition Futsal.
5. Un joueur suspendu à partir de 4 matchs en compétition nationale futsal ne peut pas participer en Challenge Vétérans à 7, ni en compétition Football. Il doit purger ses 4 matchs en compétition nationale futsal.
6. Un joueur suspendu de 1 à 3 matchs en compétition nationale futsal peut participer en challenge vétérans, ou en compétition nationale football. Il ne peut pas réduire sa purge en compétition futsal même s'il ne joue pas en challenge vétérans ou en compétition Football.

Article 29 : Port d'appareil auditif

Selon l'article 98 du Règlement Sportif Général

Article 27 : 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)***

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

Article 28 : Absence équipe

En cas d'absence de l'une des équipes ou des deux, celle-ci est constatée par l'arbitre un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie.

Les heures de constatation de la ou des absences sont mentionnées sur la feuille de match par l'arbitre. La Commission Fédérale de Football des Sourds est seule habilitée à prendre une décision concernant le forfait.

1. Pour le match, une équipe qui se présente sur le terrain un quart d'heure après l'heure fixée pour le commencement de la partie. Le gardien du stade ou le délégué officiel ou les dirigeants adverses doivent certifier la présence du nombre de joueurs.

Article 29 :

- 1 Une équipe se présentant sur le terrain avec moins de 5 joueurs pour commencer le match est déclarée forfait. 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. En cas de contestation, la Commission Fédérale de Football des Sourds décide s'il y a lieu de faire jouer le match.
- 2 Toute équipe abandonnant la partie est considérée comme ayant déclaré forfait sur le terrain.

Article 30 :

Il ne pourra être organisé de match amical tenant lieu de match de **Challenge** entre les deux équipes en présence, lorsque l'une d'elles déclarera forfait sur le terrain.

Article 31 : Forfait général

Un club déclarant ou ayant déclaré forfait à trois (3) reprises est considéré forfait général.

Lorsqu'un club est exclu du **Challenge** de France ou déclaré forfait général en cours d'épreuve, il est classé dernier de son groupe.

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.

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

Article 32 : Appels

Selon les modalités de l'article 76 du règlement sportif général

Article 33 : Fonctions du délégué

La Commission Fédérale de Football des Sourds se fait représenter à chaque match par un de ses membres ou par un délégué. Ce délégué sera autant que possible choisi parmi les dirigeants du Comité Régional ou de la CFFS ou d'un délégué officiel désigné par elle, résidant dans le voisinage du lieu de la rencontre.

Il peut, en cas d'intempéries et en l'absence de l'arbitre interdire ou arrêter le lever de rideau.

Le délégué est spécialement chargé de veiller à l'application du règlement de l'épreuve et à la bonne organisation des rencontres.

En accord avec l'arbitre, il décide des mesures à prendre pour assurer la régularité de la rencontre. Il ne doit notamment tolérer sur le banc de touche qu'un dirigeant, un entraîneur et un soigneur pour chacun des clubs en présence ainsi que les joueurs remplaçantes ou remplacées, les uns et les autres en survêtement.

Il est tenu d'adresser dans les 48 heures à la CFFS, un rapport dans lequel sont consignés les incidents de toute nature qui ont pu se produire et ses observations sur le terrain de jeu. En cas d'incidents sur le terrain, le délégué doit faire un rapport qu'il adressera à la CFFS.

Seuls ont le droit d'être assises à trois mètres de la ligne de touche, trois dirigeants au maximum par équipe.

En cas d'absence du délégué officiel, les attributions de ce dernier appartiennent à un dirigeant de l'équipe visiteuse qui devra se faire connaître à l'équipe visitée.

Article 34 : Règlement financier

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

Article 35 :

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