



DISTRICT DE PROVENCE DE FOOTBALL



REGLEMENT CHALLENGE CELESTIN OLIVER

Article 1 – Organisation et Pratique.

Challenge Célestin OLIVER Saison 2024/2025.

Il est réservé uniquement aux licencié(e)s U12 G, U12 F, U11 G, U11 F, à trois U10 G et U10 F situation de surclassement au sens de l'article 73.1 des Règlements Généraux de la F.F.F, ainsi qu'un nombre illimité de U13 F.

Les clubs ayant au moins une équipe engagée dans les compétitions de la catégorie U12 seront automatiquement inscrits pour le Challenge Célestin OLIVER. Une seule équipe par club pourra participer à cette compétition. Les rencontres se disputent suivant le calendrier établi par la commission des Activités Sportives.

- Tour de cadrage le 21 décembre 2024.
- 1^{er} TOUR le 25 janvier 2025.
- 2^{ème} TOUR le 15 mars 2025.
- 3^{ème} TOUR le 5 avril 2025.
- **PLATEAU FINAL le 31 mai 2025.**

Une équipe se compose de 8 joueurs dont un gardien de but, et 4 remplaçants maximum. Ceux-ci peuvent entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie, à condition d'attendre un arrêt de jeu et de se présenter à l'arbitre. Les joueurs remplacés peuvent continuer à participer à la rencontre en qualité de remplaçant et à ce titre revenir sur le terrain. Le minimum de joueurs présents sur le terrain de jeu en Football à 8 est fixé à 7 par équipe, faute de quoi le match ne pourra avoir lieu ou continuer.

Article 2 - Qualification et feuille de match.

Chaque joueur participant au Challenge C. Oliver doit être qualifié à la date de la rencontre suivant les règlements généraux de la FFF. Une feuille de match devra être remplie et la vérification des licences effectuée avant chaque rencontre ou plateau. Chaque club devra justifier de l'identité des joueurs et éducateurs soit par l'application Footclub Compagnon soit par le listing papier édité à partir de footclub (voir la CSR).

Seuls 2 éducateurs de chaque équipe seront autorisés sur le terrain.

Matches à élimination directe :

La feuille de match doit être éditée par le club recevant puis adressée par celui-ci au District de Provence dans les 48h suivant la rencontre. (Article 62 des règlements généraux du District). Le non-respect de ces dispositions sera sanctionné d'une amende financière de prévue par les dispositions financières du District.

Matches format plateau :

Chaque club devra remplir une feuille de match qu'il remettra au référent du plateau. Ce dernier se chargera de les transmettre au District de Provence.

Tout forfait non signalé avant le jeudi midi précédent la rencontre ou le plateau sera sanctionné d'une amende financière de 30€ (Article 56 des règlements généraux du District).

Article 3 - Système de l'épreuve

Phase éliminatoire :

Elle se déroule sur quatre tours.

Cadrage : Les équipes de Niveau 1 et 2 participeront au cadrage qui se déroulera selon la formule « match sec ». Le tirage au sort s'effectuera par secteur géographique. Les équipes qui remporteront leurs rencontres seront qualifiées pour le second tour qui verra l'entrée en lice des équipes de niveau Critérium.

1^{er} tour : Les équipes qualifiées du cadrage participeront au premier tour. Les équipes de niveau Critérium rentrent dans la compétition. Les rencontres se dérouleront également selon la formule du « match sec ».

2^{ème} tour : Le deuxième tour se déroulera selon la formule « plateau » avec les équipes qualifiées à l'issue du premier tour. Ces équipes seront réparties en groupes de 3 ou de 4.

3^{ème} tour (demi-finale) : Le troisième tour se déroulera selon la formule du « match sec » avec les équipes qualifiées à l'issue du second tour. Les équipes qualifiées joueront la phase finale du Challenge Oliver.

Phase finale :

Elle se déroulera le **dimanche 1 juin dans un lieu à déterminer** et regroupera les 8 équipes qualifiées du quatrième tour qui s'affronteront et seront classées selon les critères définis par la Commission Technique et la Commission des Activités Sportives.

Article 4 - Déroulement de l'épreuve

Formule « match sec » :

Match de 2 x 30 min (selon le règlement du football à 8). A la fin du temps réglementaire en cas d'égalité, une séance de cinq tirs au but devra désigner le vainqueur du match (voir article 6 ci-dessous).

Formule « Plateau » :

Groupes de 4 équipes : 3 rencontres de 20 min sans changement de côté.

Groupes de 3 équipes : 2 rencontres de 30 min sans changement de côté.

Dans chaque groupe, un classement sera établi :

- 3 points pour un match gagné.
- 1 point pour un match nul.
- 0 point match perdu.

En cas d'égalité entre deux équipes à l'issue des rencontres, les critères suivants départageront les équipes :

- « Goal average » particulier
- « Goal average » général
- Meilleure attaque à l'issue des rencontres
- Meilleure défense à l'issue des rencontres
- Série de 3 tirs aux buts (règle de la « mort subite » si égalité après la série de 3 tirs aux buts)

En cas d'égalité entre trois équipes à l'issue des rencontres, les critères suivants départageront les équipes :

- « Goal average » général
- Meilleure attaque à l'issue des rencontres
- Meilleure défense à l'issue des rencontres
- Série de 3 tirs aux buts (règle de la « mort subite » si égalité après la série de 3 tirs aux buts)

Dans l'hypothèse où après les 3 tirs aux buts, deux équipes sont à égalités, la troisième n'ayant pas atteint le même score sera directement éliminée, et les deux autres équipes s'affronteront selon la règle de la « mort subite ».

Dans l'hypothèse où après les 3 tirs aux buts, les trois équipes sont à égalités, les équipes s'affronteront selon la règle de la « mort subite ». Lorsqu'une qu'une équipe loupe un tir aux buts, alors que les deux autres équipes ont marqué, cette dernière est directement éliminée et la « mort subite » se poursuit entre les deux équipes restantes.

Phase finale :

La Commission des Activités Sportives aura en charge l'organisation de la phase finale avec la participation de la Commission Technique, et de leurs membres qui seront chargés du bon déroulement de l'épreuve sur les terrains.

Article 5 – COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS

Tout comportement antisportif sera examiné et jugé par les commissions compétentes du District de Provence.

Tout cas non prévu dans le présent règlement sera examiné par la commission compétente et sa décision sera sans appel.

Article 6 – EPREUVE DES COUPS DE PIED AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité après le temps réglementaire d'une rencontre en Football à 8 quand la compétition l'exige. Cette épreuve se déroule immédiatement après la fin du temps réglementaire, sans regagner les vestiaires.

Les dispositions suivantes seront prises, pour le déroulement de l'épreuve :

- L'arbitre décide du côté où seront tirés les tirs au but.

- L'arbitre procédera au tirage au sort pour désigner l'équipe qui botte le premier coup de pied. Le gagnant du toss débute.

- Chaque équipe tirant alternativement.

- **Seuls les joueurs sur le terrain à l'issue de la rencontre pourront prendre part à la séance des tirs au but.** Dans le cas où une équipe A serait en infériorité numérique à la fin du temps réglementaire, l'arbitre devra exiger de l'équipe B d'enlever le nombre de joueurs nécessaires pour rétablir l'égalité numérique.

- Tous les joueurs, à l'exception des gardiens de buts et celui donnant le coup de pied doivent rester au niveau de la ligne médiane pendant l'exécution des tirs.

- Si après la **première série de cinq tirs**, les équipes ont obtenu le même nombre de buts, chaque joueur de champ tire à nouveau, jusqu'à ce qu'une équipe ait obtenu un but de plus que l'autre pour un nombre identique de tirs effectués (épreuve de la mort subite).

- L'équipe qui totalise le plus grand nombre de buts est déclarée gagnante.