

DISTRICT DE PROVENCE DE FOOTBALL

REGLEMENT CHALLENGE DAVID GARAU

ARTICLE 1 — COMMISSION D'ORGANISATION

L'organisation du Challenge DAVID GARAU est assurée par la Commission des Activités Sportives du District de Provence en conformité du présent règlement, du Règlement Général du District de Provence, des Règlements de la Ligue de la Méditerranée, des Règlements Généraux de la F.F.F.

ARTICLE 2 — ENGAGEMENT

Les clubs ayant au moins une équipe engagée dans les compétitions de la catégorie U11 seront automatiquement inscrits pour le Challenge David GARAU. ***Seule l'équipe engagée au plus haut niveau pourra participer à cette compétition.*** Les rencontres se disputent suivant le calendrier établi par la Commission des Activités Sportives.

ARTICLE 3 — SYSTEME DE L'EPREUVE

Le Comité de direction mandate la Commission des activités sportives pour déterminer annuellement le format du Challenge, en tenant compte du nombre d'équipes inscrites ainsi que des dates disponibles. Le format arrêté est entériné par procès-verbal de ladite Commission avant le début de la compétition.

ARTICLE 4 — DEROULEMENT DE L'EPREUVE

Formule « match sec » :

Match de 2 x 25 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 9 ci-dessous).

Formule « Plateau » :

Groupes de 4 équipes : 3 rencontres de 17 min sans changement de côté. Groupes de 3 équipes : 2 rencontres de 25 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 5 tirs aux buts (règle de la « mort subite » si égalité après la série de 5 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 **5** tirs aux buts (règle de la « mort subite » si égalité après la série de **5** tirs aux buts)

Dans l'hypothèse où après les **5** 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 **5** 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 — QUALIFICATION ET PARTICIPATION

1° Il est réservé uniquement aux licencié(e)s U11 G et U11 F, à trois U10 G et U10 F sans contre-indication médicale, ainsi qu'un nombre illimité de U12 F.

2° 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.

3° Chaque joueur participant au Challenge D. Garau 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 **conformément aux dispositions de l'article 141 des Règlements Généraux de la F.F.F.**

ARTICLE 6 — FEUILLE DE MATCH

1 – L'envoi de la feuille de match incombe systématiquement au club recevant peu importe l'issue de la rencontre.

2 - La feuille de match papier (l'original) devra parvenir au District de Provence, au plus tard huit jours ouvrables à compter du lendemain de la rencontre.

3 - Tout manquement est passible de l'une des sanctions prévues par l'article 200 des Règlements Généraux de la F.F.F.

ARTICLE 7 — FORFAIT

En ce qui concerne les forfaits et forfait généraux, il est fait application des dispositions prévues à

l'article 42 du Règlement Général du District de Provence.

ARTICLE 8 — SUSPENSION

Pour permettre une application effective des dispositions suivantes, chaque opposition d'un format plateau sera considérée comme une « mi-temps » de sorte que chaque équipe disputera un match effectif par triangulaire.

1. Dans les cas où un joueur prendrait deux avertissements au cours de la première mi-temps (1re opposition de la triangulaire), la sanction du carton rouge pour récidive d'avertissement en application de l'article 1.2 du Barème Disciplinaire de la F.F.F. s'applique, le joueur quitte le terrain et ne peut pas participer à la seconde opposition sans purger son match automatique.

2. Cependant, dans les cas où un joueur prendrait un avertissement au cours de la première mi-temps (1re opposition de la triangulaire) et un avertissement au cours de la seconde mi-temps (2nd opposition), la sanction du carton rouge pour récidive d'avertissement ne s'applique pas, le joueur peut continuer de participer à la seconde mi-temps (2nd opposition). Les deux cartons jaunes se cumulent pour la sanction du match de suspension ferme en application de l'article 1.3 du Barème Disciplinaire. La purge de cette suspension s'effectuera, après décision de la Commission, sur une journée complète de brassage.

3. Dans le cas où un joueur serait directement exclu au cours de la première mi-temps (1re opposition de la triangulaire), le joueur sanctionné d'un carton rouge quitte le terrain et ne peut pas participer à la deuxième mi-temps (2nd opposition). La commission de discipline décidera du nombre de journées de suspension pour le joueur. La 2nd mi-temps ne sera pas comptabilisée dans le décompte de la purge des suspensions.

4. Par exception à l'article 226 des Règlements Généraux de la F.F.F., les suspensions prises par la Commission de Discipline se purgeront en journées de brassage.

ARTICLE 9 — 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.