

Règlement U9 Teams 5 Challenge



Règles générales :

1. 5 joueurs sur le terrain (1 gardien + 4 joueurs de champ) et 3 remplaçants par équipe
2. Qualification : seul les joueurs et joueuses licencié(e)s, nées en 2010 peuvent participer au challenge.
3. Ballon taille 4
4. Durée du match : 10 minutes
5. Un tirage au sort est effectué avant le coup d'envoi du match pour désigner l'équipe qui procédera à l'engagement.
6. Arbitrage : Effectué par les 2 éducateurs des équipes qui s'affrontent (1 par demi-terrain)
7. Changements :
A la volée
Nombre de changements illimité
8. 4 points par victoire, 2 points par match nul, 1 point par défaite
9. Qualifications :
Pour le 1^{er} tour : les 1^{er} de chaque poule seront qualifiés pour la phase finale.

Règles de jeu :

1. Equipement : maillot, short, chaussettes, protège-tibias, chaussures type stabilisé ou crampons moulés, gants pour les gardiens.
2. Pas de bijoux, montres ou tout autre attribut vestimentaire potentiellement dangereux pour l'intégrité physique des joueurs.
3. Pas de tacle. Les fautes prises en compte sont celles référencées dans le règlement U9 de la FFF. Penalty si faute dans la surface de réparation.
4. Pas de hors-jeu.
5. Le gardien n'a pas le droit de sortir de sa surface de réparation.
6. Les joueurs de champ ont le droit d'entrer dans les surfaces de réparation.
7. La passe en retrait au gardien est autorisée et ce dernier peut s'emparer du ballon à la main.
8. Les parois sur les côtés du terrain sont considérées comme faisant partie du terrain.
9. Le ballon sort quand : il franchit la ligne de but ou qu'il touche un filet (latéral ou supérieur). L'équipe dont le joueur a touché le ballon en dernier concède la sortie.
10. Le ballon est redonné au gardien adverse quand le ballon touche le filet supérieur ou derrière son but.
11. Une touche est accordée lorsque le ballon touche un filet latéral.
12. Les touches se font au sol et au pied : le joueur peut effectuer une passe ou bien repartir en conduite de balle une fois que la balle a été stoppée (pas de tir).
13. Il est interdit de s'accrocher avec ses mains aux parois.
14. Si un joueur est bloqué dans un coin dos au jeu, l'arbitre redonnera le ballon à son gardien.
15. Tous les coups francs sont directs.
16. L'engagement ne peut pas se traduire par un tir en direction du but adverse.

En cas d'égalité :

1. Résultat direct entre les 2 équipes
2. L'équipe qui a marqué le plus de but
3. L'équipe qui a encaissé le moins de but
4. 3 tirs au but par équipe.