

RÈGLEMENT U9 à 8

DIMENSION TERRAIN	60 x 45 m
SURFACE DE REPARATION	13 x 26 M
POINT DE PENALTY	9 M
TAILLE DES BUTS	6 x 2,1 M
ZONE DE REMPLACEMENT	À HAUTEUR DES BANCs DE TOUCHE RESPECTIF
NOMBRE DE JOUEURS/EQUIPE	7 JOUEURS + 1 GARDIEN + 4 REMPLAÇANTS
REEMPLACEMENT	ILLIMITÉS ET VOLANT LORS DU REMPLACEMENT, LE JOUEUR ENTRANT RENTRE UNIQUEMENT QUAND LE JOUEUR REMPLACÉ EST SORTI DES LIMITES DU TERRAIN
TACLE	TACLE AUTORISÉ
HORS-JEU	HORS JEU DANS À LA SURFACE (13 M) REPLAÇANT + DIRIGEANT
COUP D'ENVOI	JOUEUR ADVERSE À 6 METRES
COUPS FRANCS	COUPS-FRANCS DIRECTS ET INDIRECTS ADVERSAIRE A 6 M
RENTRÉE DE TOUCHE	À LA MAIN, À HAUTEUR DE LA SORTIE DU BALLON (ADVERSAIRE À 2 M)
CORNER	AU PIED
SORTIE DE BUT	AU PIED AU SOL , BALLON ARRÊTÉ POSITIONNÉ LIBREMENT DANS LA ZONE VIRTUELLE 6M X 9M (DÉLIMITÉE PAR LA LARGEUR DES MONTANTS DU BUT ET LE POINT DE RÉPARATION) PLACEMENT LIBRE DES JOUEURS (IDEM FOOT À 11)
RELANCE DU GARDIEN	UNIQUEMENT À LA MAIN OU AU PIED SUR BALLON POSÉ AU SOL SINON CF INDIRECT RAMENÉ PERPENDICULAIREMENT SUR LA LIGNE DES 13M
PRISE DE BALLE DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	INTERDITE SINON CF INDIRECT RAMENÉ PERPENDICULAIREMENT À LA LIGNE DES 13M. MUR AUTORISÉ À 6M
INCIDENT	EN CAS DE FAUTE GROSSIÈRE , JEU DANGEREUX OU COMPORTEMENT VIRULENT, L'ARBITRE PEUT DEMANDER À L'ÉDUCATEUR LE REMPLACEMENT DU JOUEUR
DURÉE DES RENCONTRES	10 MINUTES (COUP D'ENVOI AU SIFFLET / FIN AU SIFFLET DE L'ARBITRE)
SYSTÈME DE POINT	VICTOIRE : 3 PTS – NUL : 2 PTS – DEFAITE : 1 PT
EN CAS D'ÉGALITE PHASE DE GROUPE	1. GOALAVERAGE PARTICULIER 2. GOALAVERAGE GENERAL 3. MEILLEURE ATTAQUE 4. SEANCE DE TIRS AU BUT OU TIRAGE AU SORT
TIRS AU BUT ÉGALITE/PHASE FINALE	3 TIRS AU BUT POUR CHAQUE EQUIPE PUIS « MORT SUBITE » SI ÉGALITE

FORMULE TOURNOI 10 ÉQUIPES

PHASE 1	2 GROUPES x 5 ÉQUIPES FORMULE CHAMPIONNAT 4 MATCHS DE 11 MIN
À L'ISSUE DE LA PHASE 1	4 PREMIERS DE CHAQUE GROUPE QUALIFIÉS POUR LES QUARTS DE FINALE + 5 ^{ème} VS 5 ^{ème}
PHASE FINALE	5 ^{ème} VS 5 ^{ème} + MATCH COMPLÉMENTAIRE QUART DE FINALE 3 MATCHS DE 11 MINUTES

