

RÈGLEMENT DE LA COUPE NATIONALE DES BENJAMINS À 9 CARREFOUR

CHALLENGE HENRI GUÉRIN

Saison 2002-2003

Art.1

La Fédération organise chaque saison le Challenge Henri GUÉRIN ouvert à tous les joueurs benjamins / benjamines pratiquant à neuf ou à sept.
Il s'intitule Coupe Nationale des Benjamins à 9 suivi du nom du partenaire de l'épreuve.

ENGAGEMENTS

Art.2

Les équipes disputant un Championnat de Ligue ou de District à neuf doivent participer au Challenge National Henri Guérin.

Le nombre d'équipes engagées par club n'est pas limité.

Les équipes exclusivement féminines et les équipes mixtes sont autorisées.

L'engagement est gratuit.

Il doit être adressé au District dans les délais fixés par la Commission d'Organisation du District.

Les clubs sont tenus de faire porter à leurs joueurs les maillots comportant une mention publicitaire fournis par la Fédération.

Pour la phase finale, les clubs sont dotés de maillots aux couleurs de leurs Ligues respectives.

En cas d'infraction, des sanctions pourront être prononcées par la Commission d'Organisation conformément aux dispositions de l'article 200 des Règlements Généraux de la Fédération.

QUALIFICATION DES JOUEURS ET JOUEUSES

Art .3

1. Les joueurs et joueuses doivent être qualifiés au club à la date de la journée au cours de laquelle se dispute la compétition.
2. Les joueurs et joueuses ne peuvent participer à l'épreuve que pour un seul club.

DÉROULEMENT DES RENCONTRES

Art.4

Les litiges, réclamations et suites disciplinaires sont examinés à la fin de chaque rencontre par :

- La commission d'Organisation du District pour la phase départementale.
- La Commission d'Organisation de la Ligue pour la phase régionale.
- La commission Centrale des Jeunes pour la phase finale.

Les décisions sont sans appel.

ORGANISATION DE LA PHASE DÉPARTEMENTALE

Art.5

Cette phase se déroule dans un ou plusieurs centres sur une ou plusieurs journées.

La dernière journée doit obligatoirement avoir lieu au moins huit jours avant la finale régionale.

ORGANISATION DE LA PHASE RÉGIONALE

Art.6

La phase régionale est organisée par la Ligue régionale en un lieu fixé par elle.

Elle doit réunir 16 équipes qualifiées à l'issue de la phase départementale.

Elle doit obligatoirement se dérouler deux week-ends au moins avant la date de la finale nationale.

L'équipe vainqueur par Ligue participe à la phase finale.

Dans l'hypothèse où une Ligue bénéficie d'un qualifié supplémentaire, les qualifiés doivent être deux clubs distincts.

ORGANISATION DE LA PHASE FINALE

Art.7

La phase regroupant les vainqueurs de chaque compétition régionale et le cas échéant les représentants des Ligues d'outre-mer, se déroule sur deux jours en un lieu fixé par la Commission d'Organisation.

L'organisation de cette phase finale fait l'objet d'un règlement particulier établi par le Département Jeunes.

Les cas non prévus dans le présent règlement sont tranchés par la commission d'Organisation.

LES LOIS DU JEU

Le respect des lois du jeu est un élément éducatif essentiel du foot à 9. L'arbitrage des jeunes par les jeunes doit être favorisé.

LOI 1 : TERRAIN DE JEU

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : 60/70 mètres, largeur : 45 à 55 mètres, (tolérance 2/3 mètres + ou -).
- 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 pivotant sont recommandés).
- Le cercle central a 6 mètres de rayon.
- Le point de réparation (penalty) est placé à 9 mètres du but.
- Les remise en jeu (du pied) s'effectuent à 9 mètres de la ligne de but à droite ou à gauche du point de réparation.

LOI 2 : BALLON

- Ballon utilisé : numéro 4 (63/66 cm de circonférence) convenablement gonflé.

LOIS 3 : NOMBRE DE JOUEURS

- Une équipe se compose de 9 joueurs dont un gardien de but ; elle peut présenter 9 joueurs, plus 3 remplaçants maximum.

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. Les joueurs remplacés deviennent remplaçants. Une équipe présentant moins de 7 joueurs est déclarée forfait.

Surclassement :

Conformément aux dispositions de l'article 73 et 168 des Règlements Généraux, une équipe Benjamin ne peut compter plus de trois joueurs ou joueuses "poussins" ou "poussines" 2^{ème} année surclassés.

LOI 4 : ÉQUIPEMENT DU JOUEUR

- Identique à celui du jeu à onze. Rappel : le port du protège-tibia est obligatoire.

LOI 5 : ARBITRE

- Identique à celle du jeu à onze. Rappel : un bénévole peut arbitrer sous réserve qu'il connaisse bien les règles du jeu à 9.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 7 : DURÉE DU MATCH

- La durée du match pour les Benjamins / Benjamines est de 2 X 25' : 50 minutes. Pas de prolongation.

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

- Identique à celle du jeu à onze, mais les joueurs adverses doivent se trouver à 6 mètres du ballon.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 10 : BUT MARQUÉ

- Identique à celle du jeu à onze.

LOI 11 : HORS JEU

- Identique à celle du jeu à onze, mais la zone de hors jeu est délimitée par la ligne de but, les lignes de touches et une ligne intérieure tracée à 13 mètres de la ligne de but.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

- Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :
 1. Tous les coups francs prévus comme sanctions ou reprise de jeu sont directs.
 2. L'arbitre, appréciant la gravité de la faute, peut accorder à l'équipe adverse, soit un coup franc direct, soit un coup de pied de pénalité qui est donné, face au but, à une

distance de 13 mètres, lorsqu'un joueur en dehors de sa propre surface de réparation, mais dans son propre camp :

- commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct,
 - enfreint avec persistance les Lois du Jeu,
 - désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre,
 - se rend coupable de conduite inconvenante,
 - tient des propos injurieux ou grossiers,
 - agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.
3. Toutes les fautes commises intentionnellement dans la zone des 13 mètres par l'équipe défendant et passibles d'un coup franc direct, entraînent bien entendu un coup de pied de réparation.
4. Si le gardien de but se saisit du ballon avec les mains sur une passe volontaire du pied de son partenaire, la sanction est un coup franc direct à 13 mètres face au but avec mur à 6 mètres.

LOI 13 : COUP FRANC

- Identique à celle du football à onze.
Toutefois, tous les coups francs sont directs, et 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.

LOI 14 : COUP DE PIED DE RÉPARATION ET COUP DE PIED DE PÉNALITÉ

- 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, et du complément suivant : “un coup de pied de pénalité” peut être ordonné par l'arbitre : il est exécuté dans les mêmes conditions que le coup de pied de réparation, mais à une distance de 13 mètres de la ligne de but adverse, face au but, sans mur.

LOI 15: RENTRÉE DE TOUCHE

- Identique à celle du football à onze.

LOI 16 : COUP DE PIED DE BUT

- Identique à celle du football à onze.
Le ballon est placé devant le but, à une distance de 9 mètres de la ligne de but, à droite ou à gauche du point de réparation.

LOI 17 : COUP DE PIED DE COIN

- Identique à celle du football à onze.
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.

CAS DE HORS-JEU

Hors-jeu : joueur devant le ballon dans la zone de H.J.

Pas de hors-jeu : joueur dans la zone de H.J., mais derrière le ballon.

Pas de hors-jeu : joueur devant le ballon, mais hors de la zone de H.J.