



## Regulament JUNIORI U9

### 1. Competențe de organizare

**Asociația Județeană de Fotbal Hunedoara organizează prin Departamentul Competiții campionatul Juniorilor U 9.**

### 2. Participanți

Echipele care doresc să participe în competiția **Juniorilor U 9**, sunt obligate să solicite în scris AJF Hunedoara, înscrierea în competiție .

AJF Hunedoara verifică îndeplinirea condițiilor de participare și stabilește programul competițional

Cluburile organizatoare răspund de ordinea și securitatea participanților la competițiile organizate de către AJF.

AJF nu poate fi făcută răspunzătoare de nicio accidentare suportată de un jucător, oficial sau supporter, de nici o pagubă suferită de către o persoană fizică, un club sau asociație sportive.

### 3. Criteriile de departajare

**LA ACEASTĂ COMPETIȚIE NU SE ȚINE CONT DE REZULTATE**

### 4. Dreptul de joc, numărul jucătorilor și durata jocului

Au drept de joc în "Campionatul de Juniori F (U-9)" ediția 2023 - 2024 jucătorii născuți în anul **2015** și mai tineri și maxim **3** jucătoare (**fete**) născute în anul **2013** și mai tinere.

Echipele pot trece pe raportul de arbitraj maxim 12 jucători.

Un joc se dispute între două echipe compuse fiecare din cel mult 5 jucători, dintre care unul este portar.

Durata unui joc este de 30 minute, împărțit în două reprize egal a câte 15 minute, cu o pauză care nu va depăși 5 minute.

Un jucător care a primit **două avertismente (CG)** pe parcursul aceluiași joc, va fi eliminat din incinta terenului, pierzându-și dreptul de a juca **doar** în acea partidă, urmând să aibă drept de joc etapa următoare. Acesta va putea fi înlocuit cu un jucător înlocuitor, după o perioadă de **2 minute**, timp în care echipa acestuia va juca cu un jucător mai puțin, cu excepția situației în care echipa în care echipa în inferioritate primește gol, moment în care își poate completa numărul de jucători.





## 5. Regulamentul de desfășurare a jocului

Pe parcursul competiției se vor folosi mingi numărul 4  
Apărătorii sunt obligatorii.

**Portarul :** Mingile ieșite în afara terenului de joc în out de poartă sau prinse de portar cu mâna (în timpul jocului), vor fi repuse în joc, de către portar, **numai cu mâna**. Dacă portarul nu respect această regulă arbitrul **oprește jocul și dictează repunerea mingi în joc de către portar în mod regulamentar(cu mâna)** .

**Pentru a încuraja jocul combinativ se vor aplica următoarele reguli:**

**NU** se poate marca gol direct din propria jumătate de teren.

**NU** se poate marca gol direct din lovitură de începere a jocului.

**Abaterea de la regulile mai sus menționate se va sancționa cu LLI pentru echipa adverse(aflată în apărare) din orice punct al suprafeței de poartă.**

Dacă mingea depășește în totalitate linia de margine pe sol sau în aer, **aceasta se repune în joc cu piciorul** (în momentul repunerii mingea trebuie să fie nemișcată, pe sol, în exteriorul liniei de margine). În urma executării acestor lovituri mingea nu va putea fi transmisă în interiorul suprafeței de pedeapsă adverse. Transmiterea mingii în interiorul suprafeței de pedeapsă adverse se va sancționa cu lovitură liberă indirectă în favoarea echipei adverse ce va fi executată din suprafața de pedeapsă în care a fost transmisă mingea.

**Offside - NU există offside la această competiție.**

**Lovitura de pedeapsă** - se execută dintr-un punct aflat la **7 m** de la mijlocul porții și la distanță egală de stâlpilor porții.

**Lovitura de colț** - se execută dintr-un punct marcat printr-un sfert de cerc în fiecare colț al suprafeței de joc.

**Lovitura liberă directă și indirectă** - se execută din locul unde s-a comis abaterea. Adversarii trebuie să se afle la o distanță de minimum **5 metri** față de mingea.

Prezentul regulament se completează în mod corespunzător cu dispozițiile Regulamentului de Organizare a Activității Fotbalistice, Regulamentului Disciplinar, Regulamentului privind Statutul și Transferul Jucătorilor, Legilor Jocului pentru fotbal în 11 și a altor norme specifice activității competiționale.

**DEPARTAMENTUL COMPETIȚII**

