REGLEMENTS U11

Saison 2024/2025

VERSION COACH

Années d'âge : **2014 – 2015 – 2016**

Adaptations	**Aménagements**	
	1e mi-temps	2e mi-temps
Des temps de jeu	Phase de championnat 2 x 20 min	
	Un temps mort par équipe et par mi-temps ***pour permettre aux joueurs de récupérer et aux managers de donner des consignes dans le calme.***	
Du nombre de joueurs	**1 GB + 5 JOUEURS** ***pour aérer l'espace défensif.*** **M11Filles :** ***les équipes qui auront 2 garçons au plus, auront la possibilité de jouer en championnat féminin, à condition qu'il n'y ait qu'un seul garçon à la fois sur le terrain (le GB étant compris dans l'équipe sur le terrain)***	
Des objets matériels du jeu	Ballon taille 0	
	Zone **à 6 m** sans réducteur de but et ligne de jet franc à 9 m ***Plus de réducteurs pour éviter les tirs sur le GB.***	
	Ligne de jet de 7m à 6m ***pour égaliser les chances dans le duel T/Gb. Le tir en appui n'est pas simple à cet âge.***	
Des règles de jeu	Engagement par le GB (MT1)	Engagement **au centre** (MT2)
	Le GB ne peut apporter la supériorité numérique au cours de la MT1. **Neutralisation du Pb INTERDITE de 9m à 9m** (MT1 et MT2): ***SANCTION : si neutralisation, 7m accordé à l'équipe victime de la neutralisation(le 7m se jouant avec le pied posé sur la ligne des 6m), et cela quel que soit l'endroit de la neutralisation effectuée de 9m à 9m. Pas d'exclusion du joueur pour ne pas pénaliser l'équipe dans son organisation défensive.*** ***Pour permettre au ballon de progresser vers la cible adverse et à l'équipe en attaque d'avoir une liberté de circulation du ballon dans le Grand Espace. La neutralisation est une faute défensive, interdite par le code d'arbitrage, ne permettant pas la récupération du ballon. Pour favoriser les intentions de récupération de ballon sur Interception et/ou Subtilisation, sur faute de l'attaquant (reprise de dribble – mauvaise passe – plus de 3'' balle en mains)***	
	Défense Homme à Homme tout terrain Pas de joueur (se) de l'équipe qui vient de marquer un but, entre <6m – 9m> de l'équipe qui vient de prendre le but, tant que le (la) GB n'a pas effectué la passe d'engagement. ***Pour ouvrir des espaces en profondeur et en largeur afin de valoriser le jeu rapide et faciliter la 1ère passe. Pour responsabiliser les défenseurs dans le changement de statut.***	**Jeu libre** ***Pour laisser le choix aux managers ou aux joueurs de la stratégie à mettre en place, en fonction des points forts /faibles de l'équipe.*** ***Tout système est autorisé (H à H – zone).***
Des postes	Au moins **1 GB différent** à chaque mi-temps (le même GB ne peut pas avoir un temps de jeu supérieur à celui d'une mi-temps). ***Pour éviter la spécialisation trop précoce et augmenter le nombre de joueurs susceptibles de jouer sur le poste de GB.*** **Le marqueur sort du terrain et est remplacé par un joueur situé sur la ligne de touche qui lui tape dans la main avant de rentrer. Si pas de remplaçant le marqueur va taper dans la main du manager avant de se replacer dans son ½ terrain** ***ce qui pourrait favoriser la crise de temps dans la progression vers la cible adverse.***	
De l'arbitrage : les tuteurs se doivent de SENSIBILISER les JAJ sur ces FAITS DE JEU avant la rencontre	Faire appliquer la règle des 3'' ***pour inciter au favoriser le démarquage des partenaires du porteur de balle et pour valoriser le travail du défenseur « gêneur » (harceleur).***	
	Exclusion d'une Minute **sans remplacement** dès qu'une faute grossière est commise sur un attaquant sorti du cylindre défensif : toutes les **« poussettes »** , **« tirages de maillots », « arrachages de bras », et « ceinturage »,** se doivent d'être sanctionnés. ***Pour sanctionner, et le joueur fautif, et l'équipe qui devra jouer en infériorité numérique pendant 1'. (Dans ce cas en MT1, il est autorisé de ne pas rester en H à H tout terrain).***	
Responsable officiel	Le responsable officiel est le garant du respect des règles. Il se doit d'intervenir auprès de ses joueurs afin de permettre une pratique en toute sécurité et en toute sérénité.	