**Règlement Technique de la Catégorie Moins de 11 G**

**Règles du jeu :**

* **Année d’âge :** 2012-2013-2014
* **Durée de jeu :** 3 tiers-temps de 15 minutes (Sauf pour les plateaux M11 confirmé = 2 mi-temps de 15 minutes)
* **Taille du ballon :** Taille 0
* **Exclusion :** 1 minute
* **Temps-morts :** 2 par match d’une minute
* **Nombre de joueurs :** 12 au maximum sur la feuille de match
* **Espace de jeu :** Terrain règlementaire avec réducteur de but (40/20 ou 38/18)

**Règlement particulier :**

**Les types de défense :**

Les règles en lien avec les types de défense sont faites pour favoriser le développement technicotactique et les capacités individuelles et collectives de chaque enfant sur le terrain. Par conséquent, **la défense aplatie de type 0-5 et la prise en stricte\* d’un ou plusieurs joueurs sont interdites dans cette catégorie**. En effet, ces pratiques peuvent faire gagner des matchs mais nous ne jouons pas les championnats du monde. Nous (encadrants/entraineurs/coachs) devons tous être garants du bon déroulement des matchs en favorisant l’expression sportive de chaque joueur.

**Tous les contacts sont interdits, doivent être sifflés et sanctionnés d’un jet franc à l’endroit de la faute.**

***\*Défense en stricte : le défenseur ne doit pas avoir une intention portée uniquement sur l’interdiction de la réception de la balle de son adversaire.***

**FOCUS ARBITRAGE :**

Nous souhaitons pour cette saison que des suiveurs de Juges Arbitres Jeunes soient inscrits sur les FDME. Il est fortement conseillé de faire suivre les JAJ qui officient sur les matchs des moins de 11, **l’objectif est d’aider et d’accompagner les JAJ**. Vous avez l’obligation de signaler au travers de la FDME la présence ou non d’un suiveur lors des rencontres M11.

**Dans cette catégorie, les arbitres doivent siffler quand ils estiment qu’il y a faute, donner le sens du jeu et siffler buts et remise en jeu.**

**Les remontées de score sur Gesthand :**

Cette saison, nous souhaitons que les officiels de table rentrent **le score du match dans la case score finale sur Gest’Hand et cela qu’après la fin de match**. Nous vous demandons donc de ne pas ouvrir la table de marque virtuelle afin que les stats joueurs ne soient pas remplies.

L’idée est de conserver un aspect compétitif sans mettre en avant les stats des joueurs présents sur la rencontre.

**Le Réducteur de but :**

Pour toutes les rencontres, si le ballon touche le réducteur et que le ballon rentre dans la cage, le but est accordé.

De la même façon, si le ballon touche la barre transversale (partie métallique) le jeu se poursuit.

**Les jets de 7 mètres :**

Les jets de 7 m sont difficiles à marquer dans cette catégorie. Nous avons pensé à une exécution différente des « pénaltys ».

Le joueur part à l’arrêt des 9 m, il dispose des 3 pas pour se rapprocher (*sans utiliser le dribble*) et tirer en appui ou en sautant au-dessus de la zone (*Forme de tir libre*).

Comme pour un jet de 7m classique, les autres joueurs se placent en dehors des 9m et sont remis en jeu dès que le tireur n’a plus la balle en main.

**FORMULE DE LA COMPETITION :**

**M11G :**

**Les périodes de jeu 1, 2, 3** doivent être jouées avec une défense Homme à homme **tout terrain**. **(5 joueurs +1GB)**

**Règles des Gardiens de but :**

Minimum de 2 Gardiens de But par match

**\*\****Hormis pour cause de blessure, le GB désigné sur une période doit évoluer durant toute la période.*