



Années d'âge : 2008 - 2009 - 2010		
Adaptations	Aménagements	
	1 <sup>er</sup> mi-temps	2 <sup>e</sup> mi-temps
Des temps de jeu	Phase de championnat 2 x 15 min Un temps mort par équipe et par mi-temps <i>pour permettre aux joueurs de récupérer et aux managers de donner des consignes dans le calme.</i>	
Du nombre de joueurs	1 GB + 5 JOUEURS <i>pour aérer l'espace défensif.</i>	
Des objets matériels du jeu	Ballon taille 0	
	Zone à 4m50 sans réducteur de but et ligne de jet franc à 9 m <i>pour avoir plus de chances de marquer malgré la présence de défenseurs entre le tireur et le but. Plus de réducteurs pour éviter les tirs sur le GB.</i>	
	Ligne de jet de 7m à 6m <i>pour égaliser les chances dans le duel T/Gb. Le tir en appui n'est pas simple à cet âge.</i>	
Des règles de jeu	Engagement par le GB (MT1)	Engagement au centre (MT2)
	<b>Neutralisation du Pb INTERDITE de 9m à 9m (MT1 et MT2):</b> <i>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.</i>	
	Défense Homme à Homme tout terrain Pas de joueur (se) de l'équipe qui vient de marquer un but, entre <4,50 - 9m> de l'équipe qui vient de prendre le but, tant que le (la) Gb n'a pas effectué la passe d'engagement. <i>Pour ouvrir des espaces en profondeur et en largeur afin de valoriser le jeu rapide. Pour responsabiliser les défenseurs.</i>	Jeu libre <i>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.</i>
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). <i>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.</i>	
De l'arbitrage : <u>les tuteurs se doivent de SENSIBILISER les JA sur ces FAITS DE JEU avant la rencontre</u>	Faire appliquer la règle des 3" <i>pour inciter au favoriser le démarquage des partenaires du porteur de balle pour valoriser le travail du défenseur « gêneur » (harceleur).</i>	
	Exclusion d'une Minute <b>sans remplacement</b> dès qu'une faute grossière est commise sur un attaquant sorti du cylindre défensif: toutes les « <b>poussettes</b> », « <b>tirages de maillots</b> », « <b>arrachages de bras</b> », et « <b>ceinturage</b> », se doivent d'être sanctionnés. <i>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).</i>	
Responsable officiel	<i>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.</i>	