

ANNEES D'AGES
2009
2010
2011

Ballons : T0 en cuir
Temps de jeu : 3 x 12 minutes (Pause 5mn)
Nombre de joueurs : 5 joueurs + 1 GB
1 « temps mort » par équipe et par tiers temps
Exclusion : 1 mn (règlement code d'arbitrage)
Prise en individuelle stricte interdite.
Pas de changement attaquant / défenseur

3 périodes par match :

- 1^{er} tier temps** : Jeu sur grand espace : défense Homme à Homme tout terrain
Engagement du GB
- 2^{ème} tier temps** : Jeu sur petit espace (organisation autour de la zone)
Défense étagée avec 1 ou 3 joueurs en dehors des 9 m
Engagement au centre du terrain
- 3^{ème} tier temps** : Jeu libre : défense Homme à Homme tout terrain ou défense étagée H à H (1 ou 3 joueurs devant)

Attention à ne pas oublier le jeu de transition défensif : recherche de récupération du ballon dès la perte de balle ou retarder la montée de balle adverse.

OBLIGATION d'utiliser 2 GB sur les 3 périodes (possibilité de 3)
Il est recommandé de faire jouer le GB comme joueur de champs au moins sur 1 tiers temps (pas de poste spécifique GB –11)

Règle du tir sur le réducteur :
Dans le cas où la balle touche le réducteur de but avant de franchir la ligne, le but sera refusé. Toutefois il sera accordé si c'est un tir à rebond ou si le GB dévie la trajectoire du ballon.

Intentions défensives à développer
S'organiser en repli défensif pour récupérer rapidement la balle, sans commettre de faute (harceler, intercepter, ou subtiliser la balle dans le drible)
La NEUTRALISATION fait partie du jeu, mais elle ne doit pas être l'intention prioritaire dans cette catégorie.
« **ATTRAPER** » n'est pas une intention défensive.

Système Homme à Homme

DEFINITION : Système défensif d'une équipe où chaque défenseur à la charge d'un attaquant direct.
OBJECTIFS INDIVIDUELS DE CHAQUE JOUEUR : Mettre le rapport de force en sa faveur en assumant ses responsabilités. Intentions tactiques : harceler, presser, dissuader, aider, intercepter ... Combinaisons tactiques : flotter, s'aligner, glisser quand on a pas pu changer.