

FEUILLE DE MARQUE U11 : Sans Comptage des points



Catégorie :	Date :	Heure :	Lieu :
--------------------	---------------	----------------	---------------

Arbitre 1 : _____ **Marqueur :** _____

Arbitre 2 : _____ **Chronométrateur :** _____

CLUB A :		ENTREES EN JEU								FAUTES						
N° LICENCE	JOUEURS(S)	P1		P2		P3		P4								
		N°	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
Entraîneur :																
Entraîneur adjoint :																
CLUB B :		ENTREES EN JEU								FAUTES						
N° LICENCE	JOUEURS(S)	P1		P2		P3		P4								
		N°	1	2	3	4	5	6	7	8	1	2	3	4	5	6
Entraîneur :																
Entraîneur adjoint :																



CATÉGORIE U11

PRINCIPES

Prendre plaisir à jouer, à entraîner, à arbitrer.

Faire en sorte que les rencontres se déroulent dans un esprit de convivialité, de RESPECT entre : éducateurs, joueurs, adversaires, arbitres et parents.

Règlement du jeu

- **4 périodes * 8 minutes sans arrêt chrono,**
- Mi-temps de 3 minutes,
- Pas de comptage de points sauf poule débrouillés en 2^e phase et poule Elite
- Changement complet des joueurs(ses) après les 4 premières minutes, arrêt chrono sans temps mort,
- Chaque joueur(se) doit jouer au moins une ½ période complète (4 minutes) par période,
- **Tous les joueurs(ses) doivent avoir un temps de jeu sensiblement équivalent,**
- 4 *4 petit ou grand terrain
- Reprise du jeu par possession à l'équipe qui avait droit au ballon à la fin de la période précédente
- Remise en jeu au milieu du terrain face à la table de marque,
- Changement à la volée mais en passant auprès de la table de marque,
- 6 fautes personnelles maximum, pas de lancer-franc.
- Pour toute rencontre non jouée (forfait match à l'extérieur), une pénalité financière sera appliquée :
- Barème : 15 € si distance entre clubs Inférieure ou égale à 15Km, 1€ / Km pour toute distance entre clubs supérieure à 15Km.

Règles à appliquer par les arbitres

IMPORTANT

S'entretenir avec les éducateurs avant le début de la rencontre

Siffler :

- Sortie de balle,
- Les contacts violents, les tenus, les poussées,
- Marchés et reprise de dribble,
- Situations d'entre deux,
- Règle des 5 secondes avec adaptations.

Matériel Nécessaire,

- Ballon taille 5,
- Feuille de marque,
- Chronomètre,
- Flèche d'indicateur de possession.