

SAISON 2025/2026

CRITERIUM / CHAMPIONNAT -11 ANS MASCULIN ET FEMININ



REGLES AMENAGEES ET PRECONISATIONS POUR LES ENTRAINEURS (REPERES POUR LE JOUEUR)

REGLES AMENAGEES



	1 ^{er} Tiers temps	2eme Tiers temps	3eme Tiers temps
Nb de joueurs sur le terrain (selon niveau de la poule)	6 joueurs + 1 gardien de but dans la poule Excellence		
	5 joueurs + gardien de but dans les poules Honneur/Promotion/Excellence Féminine		
Engagement après un but	Engagement du gardien de but (pas de coup de sifflet pour l'engagement). Après un but, lors de l'engagement du GB, les défenseurs ne peuvent pénétrer ni agir à l'intérieur des 9m, tant que la passe d'engagement du GB n'a pas été effectuée.	➤ MATCHS ALLERS : Engagement du gardien de but. Après un but, lors de l'engagement du GB, les défenseurs ne peuvent pénétrer ni agir à l'intérieur des 9m, tant que la passe d'engagement du GB n'a pas été effectuée. ➤ MATCHS RETOURS : Engagement du milieu de terrain	Engagement du milieu de terrain Après un but, lors de l'engagement du GB, les défenseurs ne peuvent pénétrer ni agir à l'intérieur des 9m, tant que la passe d'engagement du GB n'a pas été effectuée.
Défense (dispositifs et intentions)	Défense homme à homme / fille à fille sur tout le terrain	Lors de l'engagement du GB : idem défense tout terrain Lors de l'engagement du GB : Défense homme à homme / fille à fille sur sa moitié de terrain (plus proche de son but). Après chaque attaque, les défenseurs reviennent sur leur propre moitié de terrain, avant de se réorganiser en défense (cela ne doit pas empêcher un défenseur d'agir directement sur son adversaire lors du repli en cas de besoin)	Idem défense homme à homme / fille à fille sur sa moitié de terrain (plus proche de son but). Après chaque attaque, les défenseurs reviennent sur leur propre moitié de terrain, avant de se réorganiser en défense (cela ne doit pas empêcher un défenseur d'agir directement sur son adversaire lors du repli en cas de besoin)
Taille du ballon	Taille 0		
Temps de jeu	Matches secs : 3 x 12 min (1 Team Time Out par équipe par match)		
Terrain/Buts	Grand terrain (40/20), grande zone (6m), grands buts (3 x 1,7 m)		
Réducteurs de buts	Le réducteur de but est une prolongation de la barre transversale et fait partie intégrante du but. Si le ballon touche le réducteur de but et rentre dans le but : le but est accordé. Si le ballon touche le réducteur de but et revient sur l'aire de jeu : le jeu continue. Si le ballon touche le réducteur de but et reste dans la zone : renvoi du gardien		
Temps d'exclusion	Exclusion de 1min		

PRECONISATIONS POUR LES ENTRAINEURS / LES REPERES POUR LE JOUEUR

	1 ^{er} tiers temps	2eme tiers temps	3eme tiers temps
Préconisations en défense	➤ Chercher à récupérer le ballon ➤ Ne pas chercher à neutraliser (loin de son but), mais plutôt à défendre sans faire la faute ➤ Prise en défense individuelle stricte interdite¹ ➤ Être capable de prendre en compte (voir) en permanence son adversaire (loin ou proche) direct ET le ballon (loin ou proche) ➤ Face au P.B, le défenseur proche l’empêche d’accéder au but (fermeture du C.J.D²) ET cherche à le mettre en difficulté en épuisant son crédit d’action³ ET en appauvrissant ses possibilités de passes (perturber le R.E.P²). Pour une description détaillée voir l’annexe « Les intentions défensives » ➤ L’évolution la plus favorable du duel défenseur proche/P.B consiste à récupérer la balle en la subtilisant dans le dribble ou en provoquant une faute du P.B. Le défenseur proche recherche donc toujours à réduire le nombre de fautes qui redonnent l’avantage à l’attaque (ex. ceinturage)		
		➤ Dans les dispositifs à l’approche du but (ou défense sur moitié de terrain : un défenseur est en charge d’un secteur ET contrôle à minima un attaquant ➤ Dans les dispositifs à l’approche du but (ou défense sur moitié de terrain : tout en ayant en charge un joueur, les relations d’alignement entre deux joueurs snt possible, il faut pour cela éviter d’être au-delà de la ligne du ballon	
Lors du repli	➤ Récupération active du ballon tout en contrôlant un attaquant ➤ Freiner la progression des attaquants/ du ballon ➤ Durant le repli rapide, les défenseurs doivent saisir les opportunités d’action sur le R.E.P² et le C.J.D² pour récupérer le ballon ou retarder la progression des attaquants		
Préconisations en attaque	➤ Projection rapide vers l’avant lors du changement de statut (engagement du gardien) ➤ Le P.B doit créer l’incertitude chez les défenseurs en étant capable de choisir de : • Progresser dans son C.J.D s’il est libre • Déborder le défenseur proche • Passer à un partenaire (idem rôle du Gardien de but lors de sa passe) ➤ Le partenaire du P.B (P.P.B) cherche à occuper les espaces libres en évitant les alignements [balle-défenseurs-P.P.B] afin de : • Recevoir la balle pour progresser vers le but ou accéder au duel GB/Tireur • Attirer des défenseurs pour libérer (en partie ou totalement) le C.J.D		

¹ Défense individuelle stricte : prise en charge et contrôle exclusifs d'un adversaire direct quels que soient ses déplacements et sa position sans prise en compte du ballon

² Le Réseau des échanges possibles (R.E.P) : ensemble des possibilités de passes offertes au porteur de balle. Le Couloir de jeu direct (C.J.D) : couloir virtuel qui relie le porteur de balle au but. Le R.E.P et le C.J.D font parties des objets immatériels du jeu que le jeune joueur en formation devra apprendre à identifier et à prédire les évolutions

³Le crédit d'action (C.A) du porteur de balle correspond à l'ensemble des possibilités de tenue de ballon, de déplacement ballon tenu, de dribble dont il dispose. En harcelant le P.B, le défenseur direct vise à réduire le crédit d'action du P.B, augmentant ainsi sans commettre de fautes, les possibilités de récupération du ballon (neutralisations maîtrisées).