

## MINI- POUSSINS U9

Saison 2022-2023

- Panneaux : 2,60 m.
- Ballon : taille 5 allégé
- Les rencontres se dérouleront en 4 contre 4.
- Si une équipe se présente avec un nombre de joueurs inférieur à 6, l'équipe adverse peut prêter des joueurs pour la rencontre.
- Temps de jeu : 4 X 8 minutes non décomptées sauf sur lancer franc.
- Intervalle entre les périodes: 2 minutes.
- La rencontre débute par un entre-deux puis on utilise la règle de l'alternance à l'aide de la flèche.
- En cas d'égalité au terme d'une période, chaque équipe marque 0 pour la période. Le score est remis à zéro à la fin de chaque période. Le résultat tiendra compte du score final. En cas d'égalité de points, prolongation avec victoire pour la première équipe qui marque.
- Chaque joueur peut effectuer 3 quarts temps, non consécutifs, par rencontre soit un maximum de 2 quarts-temps d'affilée.
- L'ensemble des joueurs inscrits sur la feuille de match doit être entré en jeu avant le début du quatrième quart-temps.
- Le remplacement n'est autorisé que sur blessure pour protéger l'intégrité physique des joueurs. Celui-ci ne peut être effectué que sur ballon mort (sur tous les coups de sifflet de l'arbitre).
- **Le logiciel E-marque est fortement conseillé**

## REGLES SPECIFIQUES

- Les règles des 3 - 8 et 24 secondes ne sont pas applicables
- Interdiction de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire-→ **redonner le ballon à l'équipe attaquante**
- La règle des fautes d'équipe n'est pas applicable.
- Un temps mort non cumulable par quart-temps.
- Retour en zone toléré.
- Nouvelle règle en défense : Afin de fluidifier le jeu , interdiction de prendre le ballon dans les mains de son adversaire, sinon remise en jeu à l'équipe attaquante.



## REGLEMENTS POUSSINS – U11

Saison 2022-2023

- Panneaux : 2,60 m.
- Ballon : taille 5 ballon
- Si lors d'une rencontre une des deux équipes a moins de 6 joueurs, le match se déroulera en 4 contre 4.
- Temps de jeu : 4 X 10 minutes non décomptées sauf sur lancer franc.
- Intervalle entre les périodes : 2 minutes.
- La rencontre débute par un entre-deux puis on utilise la règle de l'alternance à l'aide de la flèche.
- Le score est remis à zéro au tableau d'affichage à la fin de chaque période. Le résultat tiendra compte du score final. En cas d'égalité de points, prolongation avec victoire pour la première équipe qui marque.
- Remplacements possibles mais tous les joueurs ou joueuses doivent avoir du temps de jeu et être tous rentrés avant le 4<sup>ème</sup> quart temps.
- **Le logiciel E-marque est fortement conseillé**

### REGLES SPECIFIQUES

- Les règles des 8 et 24 secondes ne sont pas applicables.
- La règle des fautes d'équipe n'est pas applicable.
- Un temps mort non cumulable par quart-temps.