



Règles pour la rencontre « Mini hand Cycle 3 »

Le Jeu

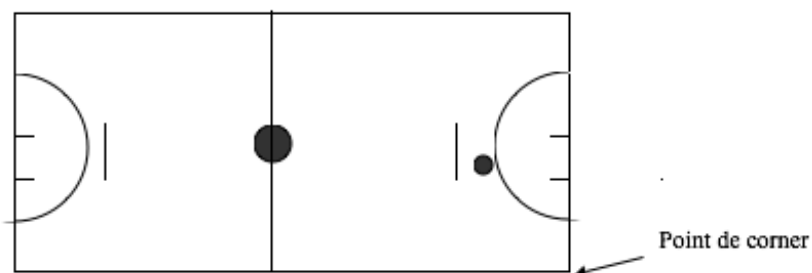
Organisation "joueurs"

Équipes de 5 joueurs de champ, plus 3 ou 4 remplaçants maximum.

Changement de joueurs

A la mi-temps du match, à la volée, le joueur sortant tapant dans la main du joueur entrant.

Terrain : 20m x 10 m, ½ cercle de 2 m pour la zone devant la cage.



Ballon : n°0

Cages de hand : Longueur = 2,40 m ; hauteur = 1,70 m

Temps de jeu

Entre 30 et 40 minutes de jeu effectif pour chaque enfant. La durée des matchs sera adaptée en fonction du nombre d'équipes en place.

Équipements

Les chasubles sont fournies par l'USEP 21.

Organisation "arbitrage"

Pour chaque match, les feuilles de marque prévoient une équipe à l'arbitrage. L'équipe devra se répartir les rôles :

- 1 arbitre de centre
- 2 juges de ligne
- 1 chronométrateur
- 1 secrétaire qui tient la feuille de marque

Consignes pour le jeu

Engagement

Au début du match, les 2 équipes sont dans leur camp. L'engagement s'effectue au milieu du terrain après un coup de sifflet, par une passe à un partenaire.

Après un but, c'est le gardien qui effectue l'engagement de sa zone, après un coup de sifflet, par une passe à un partenaire, les joueurs pouvant être répartis sur tout le terrain.

Dribble : oui ou non ?

Beaucoup d'enfants maîtrisent difficilement la technique du dribble. Dans un souci de fluidifier le jeu, nous valoriserons au maximum la passe sur les terrains (au moins pour les terrains « débutants » et « confirmés »).

Le gardien de but

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut toucher le ballon avec toutes les parties du corps.

Le joueur de champ... et le ballon :

Il ne peut :

- le garder plus de 3 secondes ;
- le passer à son gardien de but ;
- faire plus de 3 pas balle en main.

Il peut :

- passer le ballon à ses partenaires pour faire avancer rapidement la balle ;
- progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler) si la technique est maîtrisée ;
- faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle.

Le joueur de champ... et le terrain :

Il n'a pas le droit de pénétrer dans la zone sauf en suspension.

Le joueur de champ... et l'adversaire :

Aucune brutalité n'est permise : pas d'accrochage, de ceinturage ni de poussette.

IL Y A	SI	ALORS ...	Où / COMMENT
BUT	Le ballon entre dans le but après avoir été touché par un attaquant ou un défenseur.	REMISE EN JEU : renvoi	Dans sa zone par le gardien
SORTIE DE BUT	Le ballon est sorti du terrain derrière la ligne de fond par un attaquant.	REMISE EN JEU : renvoi	
TOUCHE	Le ballon est sorti du terrain derrière la ligne de touche	REMISE EN JEU	De la touche à l'endroit où la sortie a eu lieu.

CORNER	Le ballon est sorti volontairement par un défenseur.	REMISE EN JEU	Depuis le point de corner
MARCHER	Le porteur du ballon fait plus de 3 pas balle en mains.	JET FRANC	Le ballon est joué à l'endroit de la faute par une passe.
REPRISE DE DRIBBLE	Le joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé le ballon.	JET FRANC	
PIED	Le joueur touche volontairement le ballon avec le pied.	JET FRANC	
3 SECONDES	Le joueur immobile garde le ballon plus de 3 secondes.	JET FRANC	
FAUTES DU GARDIEN	Il prend le ballon à la main en dehors de la zone	JET FRANC	De l'endroit où a eu lieu la faute. Les autres joueurs sont à 3 mètres.
ZONE D'UN ATTAQUANT	Le joueur attaquant met un pied dans la zone	JET FRANC	Par le gardien, 1 pied à l'intérieur de la zone
ZONE D'UN DEFENSEUR	Le défenseur met le pied volontairement dans sa zone	PENALTY	Un joueur attaquant tire directement au but depuis la ligne de penalty
PASSE AU GARDIEN	Le défenseur fait une passe à son gardien dans sa zone.	JET FRANC	
FAUTE VOLONTAIRE BRUTALITE CONTESTATIONS	Le joueur pratique un jeu dangereux ou fait preuve d'attitude anti-sportive	PENALTY + EXCLUSION	Au point de penalty par un joueur, tous les autres sont en dehors de la zone.