

Rencontre Départementale Handball – USEP 01 – CDHB 01

Dispositif

- **Les terrains** : 20m x12m environ. Zone à 5 m.
- **Les cages** : mini hand : 2,40m x 1,70m. Prévoir des constri-foot pour le défi coopétitif (2 par terrain)

Organisation

- **Les équipes** : 4 + 1 (gardien de but = **GB**) 2 remplaçants. On formera donc des équipes de 5 à 7.
- **Équipes hétérogènes et mixtes : 2G/2F au moins dans chaque équipe (autant que possible) et répartition équitable.**

Les règles : nous nous sommes accordés sur les règles de jeu suivantes pour le département.

- Pas de contact
- Zone réservée au GB, **interdite** à tout autre joueur.
 - o En cas de tir en suspension la balle est lâchée par le tireur avant la reprise de contact avec le sol.
 - o Attaquant en zone on rend la balle au gardien.
 - o Défenseur en zone : on rend la balle à l'attaque (si le but n'est pas marqué), à 3 pas de la zone.
- On ne peut pas jouer avec son GB. (Quand il est dans la zone)
- Engagement du gardien (sauf premier engagement du centre ; désignation de l'équipe qui engage par tirage au sort)
- Marcher : on a droit à 3 empreintes au sol. (on est à 0 à la réception de la balle)
- Reprise de dribble interdite. Dribble à deux mains interdit. (essai de définition du dribble : d'une seule main, faire rebondir la balle au sol, la contrôler sans l'arrêter, sans la bloquer et sans la porter, autant de fois que voulu)
- Jeu au pied intentionnel possible pour le GB (uniquement quand il arrête un tir).
- Sorties et remises en jeu :
 - o En sortie de but :
 - le ballon revient au gardien s'il est le dernier à le toucher avant la sortie. Remise en jeu depuis la zone.
 - il y a « **jet de coin** » quand c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier avant la sortie. La remise en jeu se fait par un attaquant le pied sur le coin du terrain.
 - o En sortie de touche : le ballon est perdu par l'équipe du dernier joueur à l'avoir touché.
 - Il revient à l'autre équipe.
 - La remise en jeu se fait pied sur la ligne à l'endroit de la sortie
 - o Sur faute :
 - Remise en jeu à l'endroit de la faute à une distance minimale de 3 pas de la zone.
 - Adversaire à 3 pas au moins.

L'arbitrage : se fera par les enfants, supervisés par l'adulte responsable du terrain.

- Une équipe d'arbitres (5 ou 6) : Chrono et marque, ligne de but et zone (1 de chaque côté), 2 arbitres de champ.

Le comportement des joueurs : lorsqu'un arbitre siffle, le porteur de la balle doit **immédiatement** la poser au sol.

Défi coopétitif :

- Quand une équipe enchaîne trois buts d'affilée **le jeu s'arrête**
- **L'équipe qui domine propose une carte coup de pouce et une carte coup d'éclat à l'équipe dominée, qui en choisit une des deux.**
- L'équipe qui obtient une carte la garde jusqu'à la fin du match.
- **Les cartes peuvent se cumuler**
- Rotations :
 - o A chaque but le marqueur devient gardien pour son équipe. L'autre équipe change de gardien également.
 - o Les autres principes de rotations sont organisés en amont et effectués par l'équipe. Les temps de jeu doivent être équivalents.