

SAISON 2019 / 2020

Règlement Général :

ART .1 : Concernés

Les catégories autorisées sont celles du hand à 7 :

Catégorie	Joueurs (ses) de	Années d'âge
Moins de 14 ans Garçons	13, 12, 11 ans	2006, 2007, 2008
Moins de 13 ans Filles	12, 11, 10 ans	2007, 2008, 2009
Moins de 12 ans Garçons	11, 10, 09 ans	2008, 2009, 2010
Moins de 11 ans	10, 09, 08 ans	2009, 2010, 2011

ART .2 : Droit d'engagement :

L'engagement est compris dans l'engagement de l'équipe en Hand à 7. Chaque équipe engagée en championnat hand à 7 présentera 2 équipes de hand à 4 (1 équipe de 8 à 10 joueurs = 2 équipes de 4 à 5 joueurs)

ART .3 : Formule de l'épreuve et dates retenues :

Le calendrier sera défini en fonction du championnat hand à 7 mais il est prévu l'alternance suivante pour la mise en place des dates hand à 4 :

Catégorie	Alternance des dates
U 11 F / G	Organiser à minima 3 dates de Hand à 4
U 12 G	Organiser à minima 4 dates de Hand à 4
U 13 F	Organiser à minima 3 dates de Hand à 4
U 14 G	Organiser à minima 4 dates de Hand à 4

L'engagement en Hand à 7 engage automatiquement l'équipe sur le Championnat/Coupe Hand à 4. Tous les clubs sont donc tenus de participer à toutes les journées proposées. La non-participation à ces dates entraîne des sanctions sportives et financières afférentes (avertissement, amende). Tout club ne pouvant participer à un tournoi devra prévenir le club recevant au plus tard 3 jours avant la date de la rencontre. Pour cette saison, le comité valorisera les clubs ayant participé à tous les tournois et les meilleures équipes.

Pour les dernières dates, le comité tiendra compte des retours des clubs pour maintenir les tournois prévus ou mettre en place des tournois de niveaux sous forme de finalités.

ART. 4 : Formule et Temps de jeu :

TOURNOI A 4 CLUBS soit 8 équipes

Chaque club présente 2 équipes (de 4 à 6 joueurs/équipe)

CLUB A = A1/A2 CLUB B = B1/B2 CLUB C = C1/C2 CLUB D = D1/D2

2 poules de 4 équipes réparties sur 2 terrains

Terrain 1	Terrain 2
A1 / B1	A2 / B2
C1 / D1	C2 / D2
A1 / C1	A2 / C2
B1 / D1	B2 / D2
A1 / D1	A2 / D2
B1 / C1	B2 / C2
2 ^{ème} T1 / 2 ^{ème} T2	4 ^{ème} T1 / 4 ^{ème} T2
1 ^{er} T1 / 1 ^{ER} T2	3 ^{ème} T1 / 3 ^{ème} T2

TEMPS DE JEU 1X8'

Dans l'intérêt sportif des rencontres, le club tentera d'équilibrer ses 2 équipes.

TOURNOI A 3 CLUBS soit 6 équipes

CLUB A = A1 / A2 CLUB B = B1 / B2 CLUB C = C1 / C2

Terrain 1	Terrain 2
A1 / B1	A2 / B2
C1 / B1	C2 / B2
A1 / C1	A2 / C2
2 ^{ème} T1 / 2 ^{ème} T2	3 ^{ème} T1 / 3 ^{ème} T2
1 ^{er} T1 / 1 ^{er} T2	

TEMPS DE JEU 2X6'

Dans l'intérêt sportif des rencontres, le club tentera d'équilibrer ses 2 équipes.

ART. 5 : Modalité des rencontres

En formule « poule » : Match gagné = 3 points

Match nul = 2 points

Match perdu = 1 point

Forfait = 0 point (dans ce cas, match gagné 5-0)

A l'issue des tournois, un classement sera établi

ART .6 : Conclusion de rencontre / FDME

Le club recevant est tenu de convoquer les clubs adverses DES RECEPTION DU CALENDRIER par mail et au plus tard 10 jours avant chaque rencontre en précisant les lieux et horaires (copie au comité). Veillez à bien respecter les délais des convocations afin que les clubs adverses prennent leur disposition pour organiser au mieux leur déplacement. En cas de modification, le club recevant doit informer les clubs adverses (copie au comité).

Pour chaque tournoi, les clubs participants doivent remplir une feuille de tournoi. Le club recevant doit envoyer une photo des résultats ainsi que des listes des participants au plus tard le lundi midi au comité.

ART .7 : Arbitrage

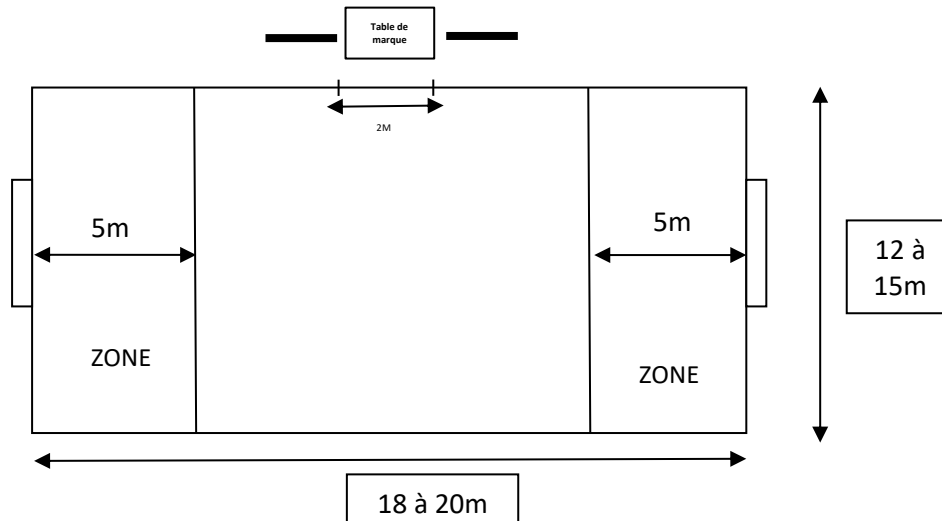
Par les JAJ T3 à minima du club recevant sous la responsabilité d'un Accompagnateur JAJ ou d'un Animateur Ecole d'Arbitrage

Les règles du Hand à 4 :

Le Hand à 4 s'appuie sur les règles du hand à 7.

Le terrain

Espace de jeu : 20mx12m, la zone est droite et positionnée à 5 m.



Le tracé : il n'y a pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc (ligne pointillée) et pas de ligne de pénalty.

Les buts : Paire de mini-buts : 2,40 m *1,70 m de haut (dimensions intérieures) avec filet.

Si le club organisateur ne dispose pas de ce matériel, il peut demander au comité de lui en prêter ou solliciter les clubs visiteurs à venir avec.

Le Ballon : T1 plastique (46 à 48 cm de circonférence)

Les joueurs

Effectif sur la feuille de match : Maximum 6 joueurs (ses)

Sur le terrain : 3 joueurs de champs + 1 gardien de but

Changement de joueur :

Les changements sont autorisés à n'importe quel moment de la rencontre. Les remplaçants sont libres (y compris pour le gardien de but), d'effectuer des changements dans la zone située au milieu du terrain entre les bancs des deux équipes, au niveau de la table de marque sur longueur de 2m au centre.

Le gardien de but :

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut pas ramener le ballon dans sa zone.

Le gardien revêt un maillot de couleur différente ce celle des maillots de partenaires et adversaires.

La Validation des buts

Tous les buts marqués ont pour valeur 1 point sauf :

- 1 but sur kung-fu = 2 points
- But à but = 2 points

L'Engagement :

Au début du match et avant l'engagement, dans un souci d'équité, un tirage au sort a lieu entre les deux

capitaines d'équipe. Le vainqueur du tirage au sort choisit d'engager ou de choisir son côté de terrain (dans ce cas, l'équipe adverse exécute l'engagement).

Au retour de la mi-temps, l'engagement revient à l'équipe n'ayant pas engagé au début de la 1^{ère} mi-temps. Après encaissement d'un but par le gardien, l'engagement se fait du gardien, dans sa zone quand il maîtrise le ballon sans coup de sifflet.

La remise en jeu :

Lors de toute remise en jeu, l'adversaire doit se trouver à 2 mètres minimum du porteur de balle.

Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne, pied sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond (ligne de but), la remise en jeu se fait par le gardien systématiquement (pas de jet de coin, corner).

Si la faute a lieu à moins de 2 mètres de la ligne de surface de but, l'attaquant recule et se positionne à 2 mètres de cette ligne pour permettre aux défenseurs d'être à 2 mètres du joueur qui effectue le jet afin de défendre leur but. Cette règle s'applique aussi en cas de passe d'un joueur à son gardien de but.

Le joueur de champ et le ballon

Il ne peut pas :

- *Le garder plus de 3 secondes à l'arrêt ;*
- *Le passer à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface de but*
- *Faire plus de 3 pas balle en main (règle du marcher)*
- *Attraper le ballon à deux mains dans une phase de dribble (règle de la reprise de dribble)*

Il peut

- *Progresser avec la balle en la faisant rebondir au sol (dribbler)*
- *Faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ou tirer*

Le joueur de champ et le terrain

Le joueur de champ n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension

Le joueur de champ et l'adversaire

Les contacts sont interdits.

Les sanctions sportives et disciplinaires :

- Le pénalty : le joueur devra tirer depuis la ligne des 5m, le temps doit être arrêté systématiquement et reprend juste après le jet effectué. .
- L'avertissement (carton jaune) : 1 seul avertissement par équipe et par match.
- L'exclusion (1 min) : le joueur exclu ne participe pas au jeu durant 1'. l'équipe sera sanctionnée d'1 but en moins.
- La disqualification (carton rouge) : L'équipe joue avec un joueur en moins durant 1' et sera sanctionnée de 2 buts en moins.

Ethique et protocole de fin de rencontre :

A la fin du match, les deux équipes se croisent en ligne. Les joueurs et joueuses se tapent dans les mains entre adversaires les uns après les autres en se suivant puis font de même avec les JAJ de la rencontre.

En cas de refus d'une des deux équipes, celle-ci sera considérée comme forfait sur ce match.

Convivialité :

Le club recevant prévoit un goûter pour tous les participants (si possible).