



REGLEMENT REGIONAL de HANDBALL TOURNOIS REGIONAUX BENJAMINES – BENJAMINS

Ce règlement s'applique également aux rencontres régionales
de trisports collectifs BF/BG



REGLE N° 1

Les rencontres sont jouées à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et 1 gardien). Le nombre total de joueurs ne doit pas dépasser 10 sur la feuille de match.

OBJECTIFS :

- Ouvrir des espaces d'évolution supérieurs aux règles normales, compatibles avec la motricité des enfants et favorisant les initiatives individuelles.
- Optimiser les relations collectives.

REGLE N° 2

Après le but, il n'y a pas de remise en jeu au centre du terrain. Le gardien remet instantanément en jeu, comme pour une remise en jeu sur sortie de but, mais le pied sur le petit trait des 4 m. Sur toutes les remises en jeu du gardien, les adversaires ne sont pas tenus de rester à l'extérieur des 9 m (règle des 3 m maintenue seulement sur jet franc, touche et jet de coin).

Le gardien de but de l'équipe qui attaque ne peut pas participer au jeu sur le champ afin de ne pas être en supériorité numérique d'attaque. Cette configuration met en péril la défense qui se trouve de fait en infériorité. Le gardien de but peut toutefois, le cas échéant, intercepter le ballon en sortant de sa zone.

OBJECTIFS :

- Accélérer le rythme de jeu (pas de "temps morts" inutiles).
- Travailler l'anticipation de la "contre-attaque" et du "repli défensif" (passage instantané du rôle d'attaquant à celui de défenseur et inversement).
- Promouvoir la continuité dans le jeu.

REGLE N° 3

Les équipes doivent défendre en défense individuelle : chaque défenseur doit absolument prendre un adversaire en marquage individuel.

A quel moment une équipe ne respecte pas ce principe ?

- Lorsque l'équipe fait un repli automatique dans ses 9 m après un but ou une perte de balle.
- Lorsqu'au moins 3 joueurs sont placés en défense de zone, c'est-à-dire qu'ils ne suivent plus leur adversaire mais le ballon.

- Lorsque l'équipe, au bout d'un moment, est entièrement placée en défense alignée, protégeant le but.

SANCTION :

- 1) Avertissement oral de l'arbitre à l'équipe ainsi qu'à l'enseignant.
- 2) Jet de 6 m.
- 3) Jet de 6 m + exclusion temporaire pour un des joueurs (à choisir par l'enseignant).

OBJECTIFS :

- ⊗ Favoriser et multiplier les situations de 1 contre 1 (attaque et défense).
- ⊗ Privilégier des stratégies visuelles (prise de l'information) en vision panoramique (grand angle) par l'occurrence d'événements aléatoires dans la totalité de l'espace environnant.
- ⊗ Obtenir des "temps de réponse" (automatismes moteurs très courts, adversaires très rapprochés).
- ⊗ Polyvalence des joueurs (non spécialisation des postes ou secteurs de jeu offensifs et défensifs).
- ⊗ Gratification immédiate de l'initiative défensive (en particulier lorsque le changement de statut attaquant-défenseur est instantané).
- ⊗ Développement du sens des responsabilités (ex : erreur ou relâchement en défense = sanction rapide : "tout le monde compte sur moi à tout moment").

REGLE N° 4

Le dribble répété est interdit (plusieurs rebonds au sol). Seul le dribble unique est autorisé (1 rebond au sol).

SANCTION : JET FRANC

OBJECTIFS :

- ⊗ Privilégier les relations collectives par rapport aux réactions "individualistes".
- ⊗ Equilibrer les rapports attaque-défense, notamment (dans le cas courant de ces catégories d'âge) de différences morphologiques et/ou psychomotrices, résultats de grandes disparités de vitesse de croissance d'un enfant à l'autre.
- ⊗ Multiplier les situations d'opposition (donc le travail perceptif et psychomoteur) durant les montées de balle.

REGLE N° 5

Sur tous les renvois du gardien, la balle doit être CONTRÔLÉE par une partenaire ou touchée par un adversaire avant de franchir la ligne médiane.

SANCTION : La balle est redonnée au gardien qui doit remettre en jeu correctement. Toutefois, si c'est l'adversaire qui récupère le ballon, il en garde le bénéfice.
S'il y a récurrence : jet franc sur la ligne médiane.

OBJECTIF :

- ⊗ Eviter l'adaptation stratégique qui consiste à laisser un joueur en "embuscade" dans le camp opposé, qui ne participe pas à la défense (ce joueur qui joue la "carotte" non seulement ne participe pas à la tâche défensive, mais en plus est "gratifié" comme buteur s'il reçoit la balle).

REGLE N° 6

Quand un joueur est passible d'une exclusion, il est immédiatement remplacé par un coéquipier. Par contre, la durée de la sanction pour le joueur fautif est doublée par rapport à la règle normale (4').

OBJECTIFS :

- ⚽ Conserver l'équilibre attaque-défense sur le plan numérique (défense individuelle, cf. règle n°3).
- ⚽ Pénaliser le joueur fautif plus que l'équipe.

règlement régional handball ffhg règlement régional handball ffhg

Secrétariat UGSEL Bretagne : 7 rue Jules Verne – CS 30222 – 22002 SAINT BRIEUC Cedex 01
Tél : 02.96.21.06.30
Courriel : ugsel-bretagne@ugsel-bretagne.org – Site : <http://www.ugsel-bretagne.org>