

REGLEMENTS U11 HAND A 4

VERSION AFFICHAGE SALLE

Années d'âge : **2016 – 2017 - 2018**

Adaptations	Aménagements	
	1 ^{er} set	2 ^e set
Des temps de jeu	2 sets de 5 minutes avec 3 minutes de pause + shoot out si nécessaire	
Du nombre de joueurs	1 GB + 3 JOUEURS 8 joueurs maximum par équipe (avec des maillots similaires pour tous les joueurs). La mixité est autorisée	
Des objets matériels du jeu	Ballon taille 0	
	1 terrain de hand à 4 (longueur 20 mètres x largeur 12 mètres) Zone à 5 m rectiligne ou demi-cercle	
	Ligne de jet de 7m à 5m	
Des règles de jeu	Engagement par le GB (tout au long du match)	
	Neutralisation du porteur de balle INTERDITE	
	ATTAQUE Seul le tir indirect est autorisé. Chaque tir vaut 1 point. Le goal à goal est autorisé en respectant la consigne du tir indirect. Le GB peut apporter la supériorité numérique.	DEFENSE Dispositif défensif libre Le contrôle du porteur de balle et le contact sont autorisés. Neutraliser et attraper sont interdits.
	1 vainqueur par set. Pour remporter la rencontre, il faut gagner 2 sets. Si chaque équipe remporte 1 set, il est nécessaire de procéder aux shoot-out. Les shoot-out : 4 shoot-out par équipe. Mort subite en cas d'égalité après les 4 shoot-out. Les 2 gardiens sont dans leur zone. Le tireur a le pied sur sa ligne de zone. Au coup de sifflet, le tireur passe le ballon à son gardien et court en direction du but adverse. Le gardien adverse peut sortir de sa zone. Le gardien peut passer la balle à son attaquant ou bien tirer directement. Gardien attaquant : tous les joueurs peuvent endosser ce rôle Gardien défenseur : seul un joueur qui l'a été pendant les 2x5 minutes peut le faire.	
Des postes	Les changements s'effectuent par la zone de changement de l'équipe y compris pour le gardien de but. Le changement de gardien possible si celui-ci sort d'abord du terrain par la zone de changement de son équipe.	
De l'arbitrage : les tuteurs se doivent de SENSIBILISER les JAJ sur ces FAITS DE JEU avant la rencontre	En cas de neutralisation, faute grossière, tir direct, voici les sanctions à appliquer :	
	1^{ère} sanction : avertissement oral avec carton jaune 2^{ème} sanction : avertissement avec carton jaune et exclusion – le joueur peut rentrer au changement de possession de balle suivant. 3^{ème} sanction : disqualification – le joueur ne peut plus prendre part au jeu <i>NB : Nous avons construit la formule des plateaux de Hand à 4 en faisant arbitrer les joueurs eux-mêmes, afin de favoriser l'appropriation de ce rôle social fondamental dans l'activité. Bien entendu, vous pouvez également vous appuyer sur l'école d'arbitrage du club support. Le Hand à 4 constitue un excellent outil pour s'initier à l'arbitrage.</i>	
Responsable officiel	Le responsable officiel est le garant du respect des règles. Il se doit d'intervenir auprès de ses joueurs afin de permettre une pratique en toute sécurité et dans un climat serein. A chaque plateau, une feuille de match minimum doit être saisie par équipe.	

FORMULE 3 équipes - 4 matchs par équipe			
Match ALLER RETOUR			
	Terrain 1		Arbitrage
14h00	A	B	C
14h15	B	C	A
14h30	A	C	B
14h45	A	B	C
15h00	B	C	A
15h15	A	C	B
2 sets de 5 min + shoot out si nécessaire			
Réduire le temps des sets sur la phase 2 en cas de retard dû au shoot-out			

FORMULE 4 équipes 4 matchs par équipe						
Match ALLER RETOUR						
	Terrain 1		Arbitrage	Terrain 2		Arbitrage
14h00	A	B	1 joueur du terrain 2 ou un JAJ	C	D	1 joueur du terrain 1 ou un JAJ
14h15	A	C		B	D	
14h30	A	D		B	C	
14h45						
15h00	1 ^{er} vs 2 ^{ème}			3 ^{ème} vs 4 ^{ème}		
15h30	FIN					
2 sets de 5 min + shoot out si nécessaire						
Réduire le temps des sets sur la phase 2 en cas de retard dû au shoot-out						

FORMULE 5 équipes 4 matchs par équipe						
Une poule de 5 - chacun se rencontre						
	Terrain 1		Arbitrage	Terrain 2		Arbitrage
14h00	A	B	C	D	E	C
14h15	A	C	D	B	E	D
14h30	D	A	E	C	B	E
14h45	D	B	A	C	E	A
15h00	C	D	B	A	E	B
15h30	FIN					
2 sets de 5 min + shoot out si nécessaire						
Réduire le temps des sets sur la phase 2 en cas de retard dû au shoot-out						

FORMULE 6 équipes 4 matchs par équipe						
2 poules de 3 - Sur la phase 2 - Une poule avec les premiers + le meilleurs 2ème						
	Terrain 1 - Poule 1		Arbitrage	Terrain 2 - Poule 2		Arbitrage
14h00	A	B	C	D	E	F
14h15	B	C	A	E	F	D
14h30	A	C	B	D	F	E
Pour déterminer le meilleur 2 ^{ème} , voici l'ordre à prendre en compte: 1- set average 2- sinon goal average 3- sinon le plus de buts marqués 4- sinon tirage au sort						
14h45	1 ^{er} Poule A	1 ^{er} Poule B	Meilleur 2 ^{ème}	3 ^{ème} Poule B	3 ^{ème} Poule A	L'autre 2 ^{ème}
15h00	1 ^{er} Poule A	Meilleur 2 ^{ème}	1 ^{er} Poule B	3 ^{ème} Poule A	L'autre 2 ^{ème}	3 ^{ème} Poule B
15h15	1 ^{er} Poule B	Meilleur 2 ^{ème}	1 ^{er} Poule A	3 ^{ème} Poule B	L'autre 2 ^{ème}	3 ^{ème} Poule A
2 sets de 5 min + shoot out si nécessaire						
Réduire le temps des sets sur la phase 2 en cas de retard dû au shoot-out						

Pour rappel concernant l'organisation des rencontres de U11 Hand à 4 :

- ❖ Le club hôte doit impérativement remplir toutes les conclusions du tournoi. Nous avons conscience que cela peut être fastidieux mais nous sommes techniquement limités sur ce point.
Il est nécessaire de le faire pour que l'équipe adverse puisse avoir toutes les informations logistiques.
- ❖ En ce qui concerne les feuilles de matchs électroniques, un club a impérativement besoin de remplir une FDME sur la journée.

Si nous prenons l'exemple d'une triangulaire :

A vs B : A et B saisissent leurs joueurs

A vs C : il y a uniquement C qui saisit les joueurs

B vs C : aucune des équipes n'a besoin de saisir ses joueurs car cela a été fait avant.

Il faut au minimum remplir une FDME pour des raisons d'assurance.

Il n'est pas utile de remplir toutes les FDME. Veuillez noter que les anomalies de U11 Hand à 4 ne sont pas traitées et n'entraînent pas de pénalités à date.