

SPORTS COLLECTIFS CYCLE 3

MINI HAND-BALL

Fleurance - Lectoure

ORGANISATION:

- > Equipes mixtes de 6 joueurs (5 dans le champ plus un gardien de but).
- Les remplaçants pourront entrer à n'importe quel moment de la partie.
- Les enfants se rencontrent dans des "poules" (groupes) de 3, 4 ou 5 équipes.
- Les enfants volontaires pourront arbitrer (en compagnie d'un adulte "tuteur).

REGLES DU JEU

Terrain de 18 à 20 m sur 30 m.

Zone franche devant le but (trapèze à 4m/CE2 et 5m/CM du but ou ligne à 4m selon les possibilités de traçage)

Largeur du but : 3 m.

Engagement:

- quand : au début de chaque match et après chaque but.
- comment : au centre du terrain par une passe à un partenaire.

Touche:

- quand : une équipe fait sortir le ballon sur les grands côtés.
- > comment : sur la ligne de touche à l'endroit de la sortie, un joueur de

l'équipe adverse fait une passe à la main à un partenaire.

Sortie de but :

- quand : une équipe envoie le ballon au-delà de la ligne de but adverse.
- comment : le gardien remet le ballon, en le lançant à la main.

Coup franc:

Tout contact physique est sanctionné : favoriser le jeu collectif.

le défenseur est pénalisé s'il touche son adversaire, la balle est rendue à l'attaquant.

le "passage en force" de l'attaquant est sanctionné, la balle est donnée au défenseur.

toute faute rend la balle à l'adversaire à l'endroit où elle a été commise, sauf en cas de violation de la zone franche par :

- > un attaquant : balle au gardien,
- un défenseur : pénalty au centre de la ligne de la zone franche. un pénalty sera également sifflé en cas de faute intentionnelle visant à éviter un but.

Important:

Le jeu évolue par passes. Pas de dribble. Pas de "marché". Toutefois deux appuis seront tolérés au moment de la réception d'une passe ou pour le déclenchement d'un tir. Le but est validé si le ballon

* Dans les rencontres USEP, l'arbitre peut prendre ponctuellement (pendant un certain temps d'un match) toute décision pédagogique rendant le jeu plus équitable et formateur, à condition de ne pas modifier le résultat de la rencontre (l'équipe qui devait gagner doit conserver le gain du match).



