

COMITÉ LOIRET
FFHANDBALL




BP 86 - 45503 GIEN CEDEX
☎ 02.38.38.17.10 - 09 51 18 37 23

Email : cd45hand@free.fr

Site : www.centre-handball.com/comite-loiret-accueil-952.html



Année 2018 - 2019

 PARTICULARITES + Calendrier ETR		Zone A	Zone B	Zone C	PNM / R2M / R3M (poule 12 - 22 dates)	18M Ter Niv 1 (18 équipes)	18M Ter Niv 2	16M / 14M REG	12M Reg / -13F	N3F (2 poules 8)	SENIORS FEMININ REGION	SENIORS FEMININ TERRITORIAL	18F Ter Niv 1	18F Ter Niv 2	15F Ter Niv 1 16 équipes	15F Ter Niv 2	SENIOR MASC. DEP	16 M	14 M	12 M	13 F	IC	
WE 18&19 8 / 2018	STAGE G1																						
WE 25&26 8 / 2018	STAGE G1																						
WE 1&2 9 / 2018	Lundi 3/9 Reunion COC VISIO																						
WE 8&9 9 / 2018								TQ-16		1													
WE 15&16 9 / 2018	Vendredi 21/09 Reunion COC				1	1		1		2	1		1		1								
WE 22&23 9 / 2018					2	2		2		3	2		2		2	B1	1	1	1	1	1		
WE 29&30 9 / 2018					CF	3	B1	3		CF	CF	CF	3	B1	3	B2	CF -1	2	2	2	2		
WE 6&7 10 / 2018	COUPE DE L AVENIR				3	4	B2	T Av		4	3	1	4	B2	T Av	T Av	2		T Av				
WE 13&14 10 / 2018	Lundidi 15/10 Reunion COC VISIO				4	5	B3	4		5	4	2	5	B3	4	B3	3	3	3	3	3		
WE 20&21 10 / 2018		x	x	x	5	6		5		6	R	3			5		4	4	4	4	4		
WE 27&28 10 / 2018		x	x	x	R					R		R											
WE 3&4 11 / 2018		x	x	x	CF					CF	CF	CF					CF - 2						
WE 10&11 11 / 2018					R	7	1	6		7	5	4	6	1	6	1	5	5	5	5	5		
WE 17&18 11 / 2018					6	8	2	7		8	6	5	7	2	7	2	6	6	6	6	6		
WE 24&25 11 / 2018					7	9	3	8		9	7	6	8	3	8	3	7	7	7	7	7		
WE 1&2 12 / 2018	Lundi 3/12 Reunion COC VISIO				CF	10	4	9		CF	CF	CF	9	4	9	4	CF - 3	8	8	8	8		
WE 8&9 12 / 2018					8	11	5			10		R	R	5	R	5	8	9	9	9	9		
WE 15&16 12 / 2018					CF					CF	CF	CF					CF-4/9			10	10		
WE 22&23 12 / 2018		x	x	x																			
WE 29&30 12 / 2018		x	x	x																			
WE 5&6 1 / 2019		x	x	x																			
WE 12&13 1 / 2019					CF	12	6	10		CF	CF	CF	10	6	10	6	1/32 10	10	10	1	1		
WE 19&20 1 / 2019					9	13	7	11		11	Ph2-1	7	11	7	11	7	11	11	2	2			
WE 26&27 1 / 2019					10	14	8	12		12	Ph2-2	8	12	8	12	8	12	12	3	3			
WE 2&3 2 / 2019					11	15	9	13	1	13	Ph2-3	9	13	9	13	9	13	13	reg	4			
WE 9&10 2 / 2019	Lundi 12/2 Reunion COC VISIO		x		12	16	10	14		14	Ph2-4	10	14	10	14	10	14	14	04-janv	5			
WE 16&17 2 / 2019		x	x		CF					CF	CF	CF					FIN SECT						
WE 23&24 2 / 2019		x	x	x	R			R				R											
WE 2&3 3 / 2019		x		x	13	17		R	2		Ph2-5						1	1	1	reg	6		
WE 9&10 3 / 2019				x	R	18	Ph2-1	Ph2-1		Ph2-1	Ph2-6	11	Ph2-1	Ph2-1	Ph2-1	Ph2-1	2	2	2	5	7		
WE 16&17 3 / 2019					14		Ph2-2	Ph2-2		Ph2-2	Ph2-7	12	Ph2-2	Ph2-2	Ph2-2	Ph2-2	3	3	3	6	8		
WE 23&24 3 / 2019					15		R	Ph2-3	3	Ph2-3	Ph2-8	13	Ph2-3	R	Ph2-3	Ph2-3	4	4	4	reg	9		
WE 30&31 3 / 2019					16	Ph2-1	Ph2-3	IC		Ph2-4	Ph2-9	14	Ph2-4	Ph2-3	IC	IC	5	5	IC - 1	7			
WE 6&7 4 / 2019			x		17	Ph2-2	R	Ph2-4		Ph2-5	Ph2-10	15	R	R	Ph2-4	R	6	6	5	8	10		
WE 13&14 4 / 2019		x	x		R					R	R	R											
WE 20&21 4 / 2019	Pâques	x	x	x	CF	R	R	IC		CF	CF	CF	R	R	IC	IC	FIN ZONE		IC - 2				
WE 27&28 4 / 2019	Lundi 29/4 Reunion COC VISIO	x		x	18	Ph2-3	Ph2-4	Ph2-5	4	Ph2-6	Ph2-11	16	Ph2-5	Ph2-4	Ph2-5	Ph2-4	7	7	6	reg	11		
WE 4&5 5 / 2019				x	19	Ph2-4	Ph2-5	Ph2-6		R	Ph2-12	R	Ph2-6	Ph2-5	Ph2-6	Ph2-5	8	8	7	9	12		
WE 11&12 5 / 2019					20	Ph2-5	R	Ph2-7		Ph2-7	Ph2-13	17	Ph2-7	R	Ph2-7	R	9	9	8	10	13		
WE 18&19 5 / 2019					21	Ph2-6	Ph2-6	Ph2-8		Ph2-8	Ph2-14	18	Ph2-8	Ph2-6	Ph2-8	Ph2-6	10	10	9	11	14		
WE 25&26 5 / 2019					CF				FIN	CF	CF	CF					FIN			fin			
WE 1&2 6 / 2019	ASCENSION				22	QN	FIN							FIN		FIN							
WE 8&9 6 / 2019	PENTECOTE					QN		IC											FIN				
WE 15&16 6 / 2019	Vendredi 28/6 Reunion COC																						

LE MINI-HAND

LES REGLES

- ⇒ **Durée des rencontres** : en tournoi à 3-4 équipes 2 X 6'. soit 36' de jeu.
- ⇒ **Le ballon** : Ø 46 - 48 cm (équivalent taille 0).
- ⇒ **Les joueurs** : 4 joueurs de champ + 1 gardien de but + des remplaçants.

Les joueurs sont soumis aux règles fondamentales du handball, comme les plus grands, avec quelques adaptations.

-Le gardien de but :

- libre de ses mouvements dans sa surface de but.
- peut participer au jeu hors d'elle (règles des joueurs de champ), mais ne peut y ramener le ballon.

- Le joueur de champ :

- ne peut garder le ballon + de 3 sec.
- ne peut le passer à son GB lorsqu'il est dans sa surface.
- ne peut faire + de 3 pas balle en main.
- peut progresser en dribble.
- ne doit pas pénétrer dans la surface de but, sauf en suspension.
- aucune brutalité (accrochage, ceinturage, poussette).

⇒ **L'engagement** :

- au milieu du terrain, en début de chaque période.
- par le GB dans sa surface de but, après un but.

⇒ **La remise en jeu** :

- lorsque le ballon franchit la ligne de coté (touche), remise en jeu sur cette ligne.
- lorsque le ballon franchit la ligne de fond, remise en jeu du GB, sauf si le ballon a été touché par un coéquipier de celui-ci (corner).

⇒ **Les sanctions** :

Toute faute est sanctionnée par un JET FRANC, à l'endroit de la faute, à 2 m de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2m.

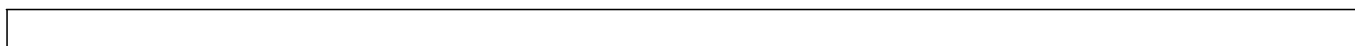
Toute faute grossière à proximité de la surface de but est sanctionnée par un JET DE 5 M (pénalty), sans empiéter dans la zone. L'exclusion est, nous l'espérons, sans objet pour cette catégorie d'âge.

Remarque : il serait souhaitable que l'arbitrage de ces tournois soit réalisé par des arbitres confirmés (pourquoi pas les managers d'équipes ?), et non par de trop jeunes arbitres en formation.

En effet, la plupart des jeunes joueurs sont débutants, et il conviendra systématiquement de leur rappeler les règles, de leur expliquer leurs fautes à chaque coup de sifflet si nécessaire.

LA SURFACE DE JEU

- ⇒ **Le terrain** : sur un terrain de handball type 40 X 20 m
2 terrains en largeur (18-20 m de long, 15 m de large).
- ⇒ **La surface de but** :
tracée en demi-cercle à 5 m du milieu des buts.
- ⇒ **Les buts**:
2,40 m de large sur 1,70 m de haut, avec un filet.
Attention aux normes de sécurité actuellement en vigueur.
- ⇒ **Le tracé** : lignes mini-hand de largeur 2 cm.
Pas de ligne médiane, pas de ligne de jet franc, pas de ligne de pénalty.



CHALLENGE

Du point de vue de la formation du Jeune Joueur, ce Challenge est proposé comme un dispositif pédagogique, « passerelle » entre le Mini-Hand et le championnat – 12 ans.

Des règles adaptées régissent le déroulement des matchs de cette catégorie.

- ⇒ **Formule** : tournoi mixte à 3 équipes
- ⇒ **Taille des ballons** : 48/50 T0 pour les filles et les garçons.
- ⇒ **Temps de jeu** : 2 X 10 min par match (3 X 10 min si 2 équipes).
- ⇒ **Terrain / but** : terrain 40X20 – but Minihand dans ou devant le but.
- ⇒ **Arbitrage** : Jeunes Arbitres ou Animateur/Educateur

⇒ **Règles aménagées** :

L'ensemble du match se joue à 6 contre 6 (1 GB + 5 joueurs de champ)

- Défense homme à homme sur tout le terrain
- Engagement du GB après un but, librement depuis sa zone, sans coup de sifflet.
- Défenseurs en dehors des 9 mètres au moment de l'engagement.
- « Jet de 7 m » joué en course et dribble depuis le milieu de terrain par le joueur « agressé » (type « Hockey »), pas de changement du GB.
- Pas de match nul. En cas d'égalité à la fin de la rencontre, série de 3 « jets de 7m » par équipe. Si encore égalité, « « jet de 7m » en mort subite.

TRES IMPORTANT :

Afin de limiter tous les **comportements** que nous qualifierons de **déviants**, notamment **sur le plan défensif**, et dans un souci de cohérence avec la catégorie d'âge supérieure (- 12 ans) et aussi la formation de nos Jeunes Arbitres, **tout contact avec l'attaquant porteur de balle ou non sera prohibé.**

Les comportements suivants :

- Neutraliser volontairement un attaquant porteur de balle ou non avec les bras,
- Provoquer intentionnellement des fautes anti-sportives sur les attaquants, **seront donc interdits.**

Arbitrage :

Afin que les rencontres se déroulent dans de bonnes conditions, nous invitons les clubs à sensibiliser leurs jeunes arbitres aux règles aménagées. Ces aménagements ont également pour objectif d'améliorer la lecture du jeu de ces jeunes arbitres en les confrontant à différentes défenses et modalités de jeu.

Les aménagements des règles de jeu proposés :

Temps de jeu : - 3 x 12 minutes (pause de 5 minutes entre chaque tiers-temps) en match sec
- 3 x 9 minutes (pause de 5 minutes entre chaque tiers-temps) en tournoi

Espace de jeu : - Terrain normal

Engagement : - Tirage au sort effectué au début du 1^{er} et 3^{ème} tiers temps

Effectif sur la feuille de match : - Maximum 12 joueurs

Effectif Sur le terrain : - 1^e Tiers-temps : - Maximum 6 Joueurs + 1 Gardien
- 2^e Tiers-temps : - Maximum 5 Joueurs + 1 Gardien
- 3^e Tiers-temps : - Maximum 6 Joueurs + 1 Gardien

Ballon : - Taille 0 Ballon cuir souple (être vigilant au sur-gonflage)

Temps morts : - 2 temps mort par équipe et par match (gestion libre de ses deux TO)

Temps d'exclusion : - 1 minute

Gardiens de but : - Utiliser au minimum deux gardiens de but par rencontre (1 même GB ne peut pas jouer dans les buts plus de deux 1/3 temps)

Formes de jeu :

⇒⇒ **1^{er} tiers-temps :** **Rappel :** Jeu avec maximum 6 joueurs + 1 gardien par équipe

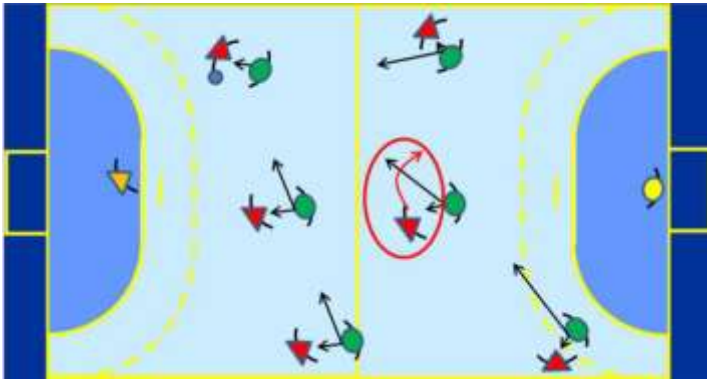
Défense : Dispositif et système : - défense Homme à Homme sur tout le terrain (avec changement)
(chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct qui varie en fonction des déplacements des attaquants)

Attaque : - Jeu libre : sensibilisation à l'utilisation d'un joueur en appui secteur central lors des montées de balle (passe-et-va, passe-et-suit...)

Engagement : - Engagement du GB dans sa zone sans coup de sifflet de l'arbitre. Les défenseurs se situent en dehors des 9 mètres

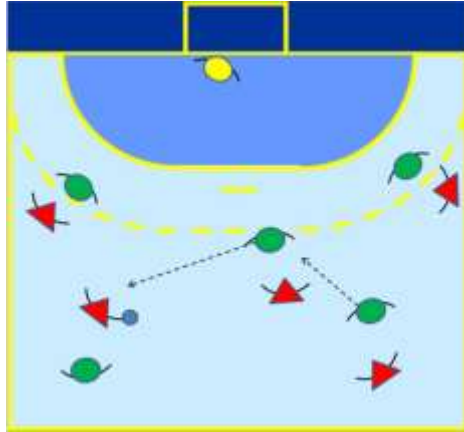
Défense : défense Homme à Homme sur tout le terrain

C'est un système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct. Chaque défenseur doit essayer de se remettre en jeu par rapport à la balle, c'est à dire entre son but et son adversaire direct, et sans être « au delà du ballon ».



Défense : Se placer entre son adversaire et le but tout en prenant en compte la balle pour la récupérer ou aider son partenaire

Attaque : Sensibiliser les joueurs à l'utilisation d'un **joueur** en appui lors des montées de balle.



Si un défenseur est derrière l'attaquant en « poursuite », un partenaire mieux placé doit flotter et changer.

⇒⇒ **2^{ème} tiers-temps** : Rappel : Jeu avec maximum 5 joueurs + 1 gardien par équipe.

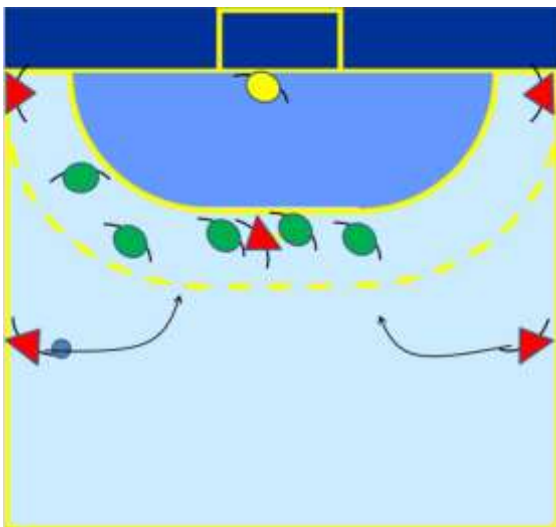
Défense :

Dispositif : défense alignée 0-5 (avec possibilité de se désaligner pour sortir sur le porteur de balle ou dissuader une transmission)

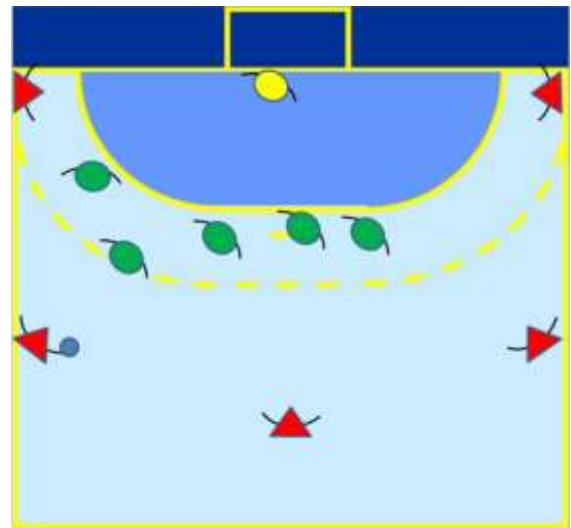
Système : libre : **Zone** (organisé par rapport à la circulation de balle en privilégiant le surnombre défensif côté balle) ou **Homme à Homme** (avec flottement, alignement et changement) (chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct qui varie en fonction des déplacements des attaquants)

Attaque : Jeu libre : avec Demi-centre ou avec Pivot (ou avec DC au départ et une entrée en pivot)

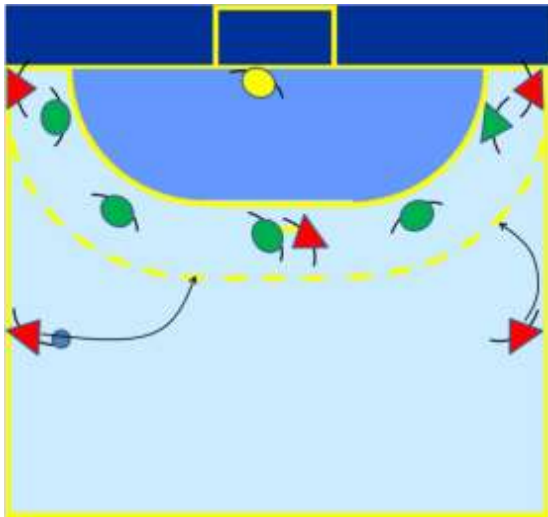
Engagement : Engagement du milieu de terrain après chaque but avec coup de sifflet de l'arbitre.



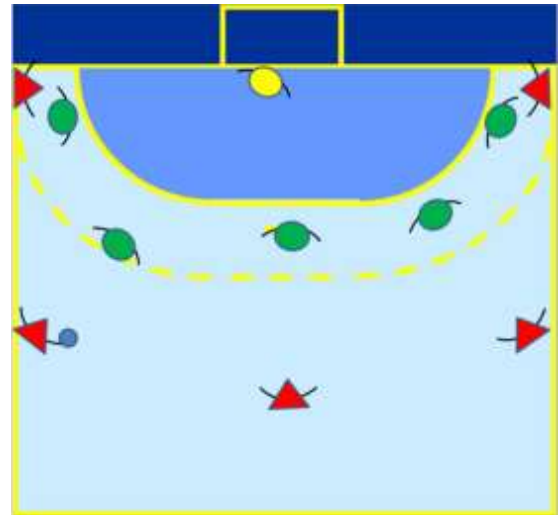
Défense : 0-5 de zone
Attaque : avec 1 Pivot



Défense : 0-5 de zone
Attaque : avec 1 Demi-centre



Défense : 0-5 Homme à Homme
Attaque : avec 1 Pivot



Défense : 0-5 Homme à Homme
Attaque : avec 1 Demi-centre

Intérêts de ces formules de jeu :

- Favoriser le jeu sans ballon et la circulation de la balle pour prendre de vitesse la défense adverse ;
- Permettre aux grands gabarits de s'exprimer en leur laissant davantage de temps pour s'organiser ;
- Favoriser les tirs à mi-distance et les tirs au travers ;
- Possibilité de travailler sur le poste de pivot et d'utiliser un encrage fort dans la défense adverse ;
- Amener les joueurs à solliciter une motricité spécifique pour déborder leur adversaire direct sur petit espace ;
- Amener les équipes à élaborer et à mettre en œuvre un réel projet de montée de balle collective ;
- Favoriser le jeu en lecture des gardiens en leurs laissant davantage de temps pour prendre des informations, se placer et effectuer leurs parades (permet d'avantager les gardiens de grand gabarit qui ont une envergure plus importante, facteur d'efficacité lorsque le placement est correctement effectué).

⇒⇒ **3^{ème} tiers-temps** : Rappel : Jeu avec maximum 6 joueurs + 1 gardien par équipe

Défense : **Dispositif et système** : - défense Homme à Homme sur 1/2 terrain (avec changement) (*chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct qui varie en fonction des déplacements des attaquants*)

Attaque : - Jeu libre : sensibilisation à l'utilisation d'un joueur en appui secteur central lors des montées de balle (passe-et-va, passe-et-suit...)

Engagement : Engagement du milieu de terrain après chaque but avec coup de siffle de l'arbitre.

Intentions recherchées par la mise en place des règles aménagées

Règles aménagées	Intentions
Temps d'exclusion de 1 min	- Amener les défenseurs à jouer sur la trajectoire de la balle et éviter les fautes grossières dangereuses pour le porteur de balle ou les comportements antisportifs.
Utiliser au minimum 2 gardiens de but par match (1 même GB ne peut pas jouer dans les buts plus de 2 1/3 temps)	- Permettre à tous les joueurs de découvrir les différents postes de jeu - Amener les joueurs ayant des prédispositions physiques pour le poste de gardien à découvrir ce poste.
Mettre en place 2 TO par équipe et par match (au lieu de 1 par équipe et par tiers- temps)	- Ne pas trop allonger la durée des matchs.
<u>1^{er} tiers-temps</u> : jeu en 7 c 7 avec engagement depuis le gardien	- Attaque : Amener les joueurs à jouer vite vers l'avant avec suffisamment d'espaces pour leur permettre de lire, choisir et agir de manière pertinente. - Défense : travailler sur les intentions de récupération du ballon : Presser, dissuader, intercepter ou aider.
<u>2^{ème} tiers-temps</u> : jeu en 6 c 6 avec défense 0-5	- Intégrer la notion de jeu sur petit espace et préparer les joueurs au jeu des - 14 ans.
<u>3^{ème} tiers-temps</u> : Jeu en 7 c 7 avec engagement depuis le milieu de terrain	- Inciter les défenseurs à défendre dans leur moitié de défense et donc se rapprocher du jeu sur petit espace pour l'attaque. - Inciter les défenseurs à collaborer sur les changements de joueur et ainsi éviter les défenses individuelles en strictes.
Sensibilisation à l'utilisation d'un joueur en appui lors de la montée de balle	- Inciter les attaquants à prendre des informations vers l'avant et ainsi les former aux prémices du jeu avec le pivot en attaque placée.



**Aménagement des règles de jeu
- 14 ans masculins
Régionaux et Départementaux**

Arbitrage :

Afin que les rencontres se déroulent dans de bonnes conditions, nous invitons les clubs à sensibiliser leurs jeunes arbitres aux règles aménagées. Ces aménagements ont également pour objectif d'améliorer la lecture du jeu de ces jeunes arbitres en les confrontant à différentes défenses et modalités de jeu.

Les aménagements des règles de jeu proposés :

Temps de jeu : - 3 x 15 minutes (pause de 5 minutes entre chaque tiers-temps)

Espace de jeu : - Terrain normal

Engagement : - Tirage au sort effectué au début du 1^{er} et 3^{ème} tiers temps
- Engagement au milieu de terrain après chaque but

Effectif sur la feuille de match : - Maximum 12 joueurs

Effectif Sur le terrain : - 1^e Tiers-temps : - Maximum 5 Joueurs + 1 Gardien

- 2^e Tiers-temps: - Maximum 6 Joueurs + 1 Gardien

- 3^e Tiers-temps : - Maximum 6 Joueurs + 1 Gardien

Ballon : - Taille 1

Temps morts : - 2 temps mort par équipe et par match (gestion libre de ses deux TO)

Temps d'exclusion : - 2 minutes

Formes de jeu :

⇒⇒ **1^{er} tiers-temps :** Rappel : Jeu avec maximum 5 joueurs + 1 gardien par équipe.

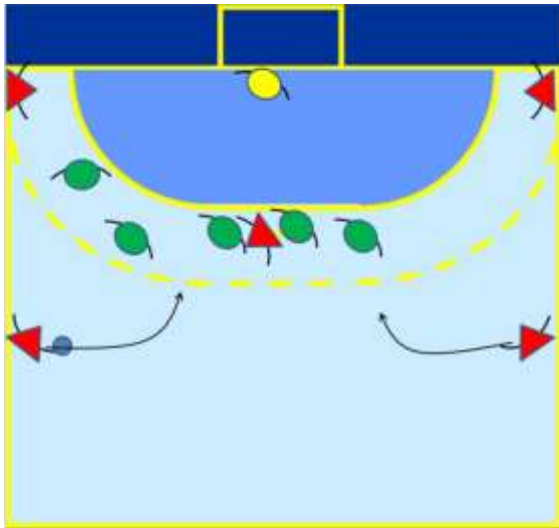
Défense :

Dispositif : défense alignée 0-5 (avec possibilité de se désaligner pour sortir sur le porteur de balle ou dissuader une transmission)

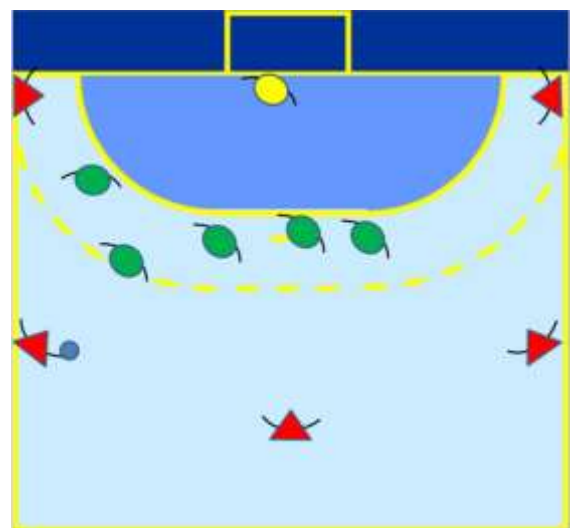
Système : libre : Zone (organisé par rapport à la circulation de balle en privilégiant le surnombre défensif côté balle) ou Homme à Homme (avec flottement, alignement et changement) (chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct qui varie en fonction des déplacements des attaquants)

Attaque :

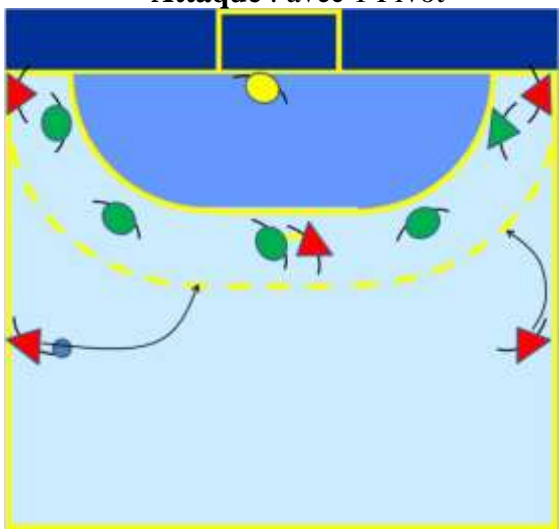
Jeu libre : avec Demi-centre ou avec Pivot. L'utilisation d'un pivot en attaque nous semble être un élément important à ne pas délaissier dans la formation du jeune joueur. Nous vous préconisons donc fortement d'alterner les périodes avec un demi-centre et le jeu avec un pivot (sur rentrée ou déjà positionné).



Défense : 0-5 de zone
Attaque : avec 1 Pivot



Défense : 0-5 de zone
Attaque : avec 1 Demi-centre



Défense : 0-5 Homme à Homme
Attaque : avec 1 Pivot



Défense : 0-5 Homme à Homme
Attaque : avec 1 Demi-centre

Intérêts de ces formules de jeu :

- Favoriser le jeu sans ballon et la circulation de la balle pour prendre de vitesse la défense adverse ;
- Permettre aux grands gabarits de s'exprimer en leur laissant davantage de temps pour s'organiser ;
- Favoriser les tirs à mi-distance et les tirs au travers ;
- Possibilité de travailler sur le poste de pivot et d'utiliser un encrage fort dans la défense adverse ;
- Amener les joueurs à solliciter une motricité spécifique pour déborder leur adversaire direct sur petit espace ;
- Amener les équipes à élaborer et à mettre en œuvre un réel projet de montée de balle collective ;
- Favoriser le jeu en lecture des gardiens en leur laissant davantage de temps pour prendre des informations, se placer et effectuer leurs parades (permet d'avantager les gardiens de grand gabarit qui ont une envergure plus importante, facteur d'efficacité lorsque le placement est correctement effectué).

⇒⇒ 2^{ème} tiers-temps : Rappel : Jeu avec maximum 6 joueurs + 1 gardien par équipe.

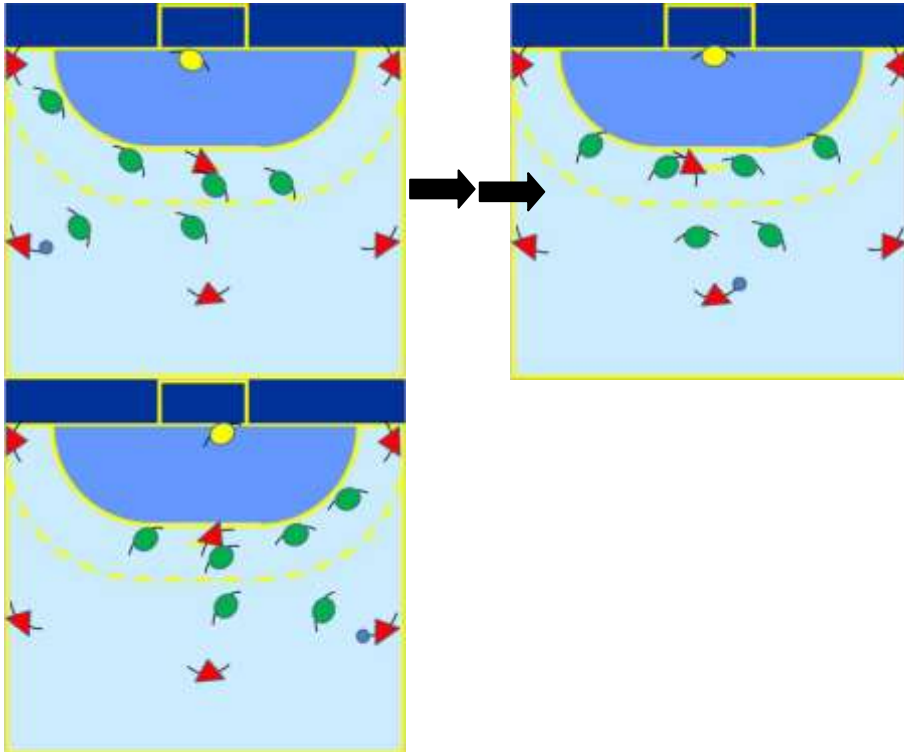
Défense : Défense en deux lignes avec 2 joueurs minimum sur la ligne avancée

Dispositif et système : 2-4 de zone ou 3-3 Homme à Homme (avec flottement, alignement et changement)

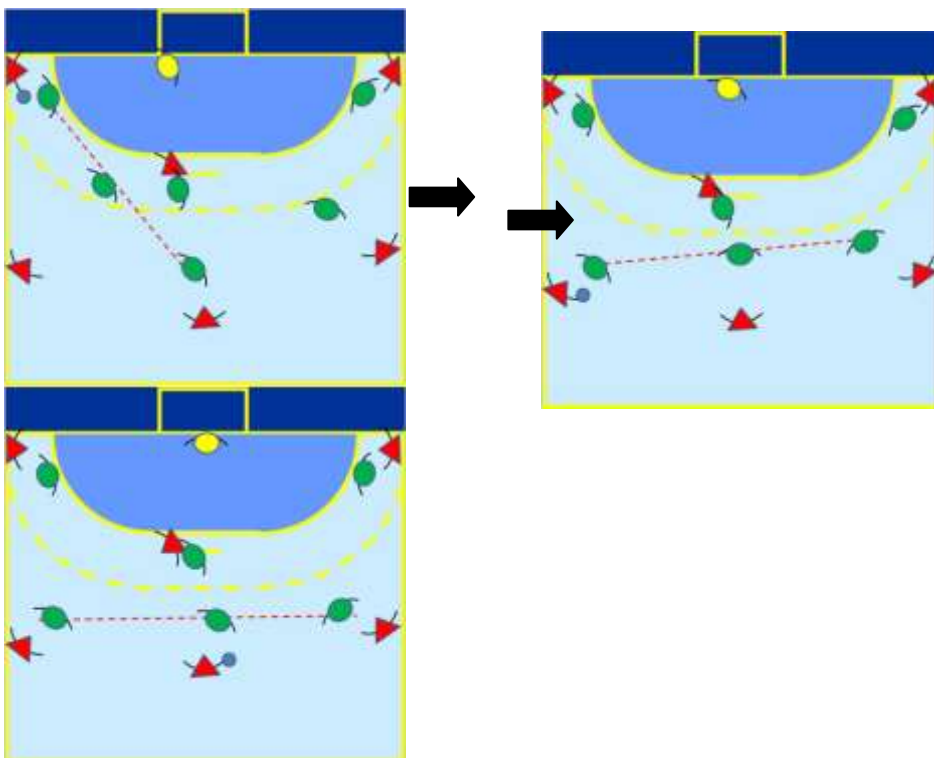
Stricte interdite.

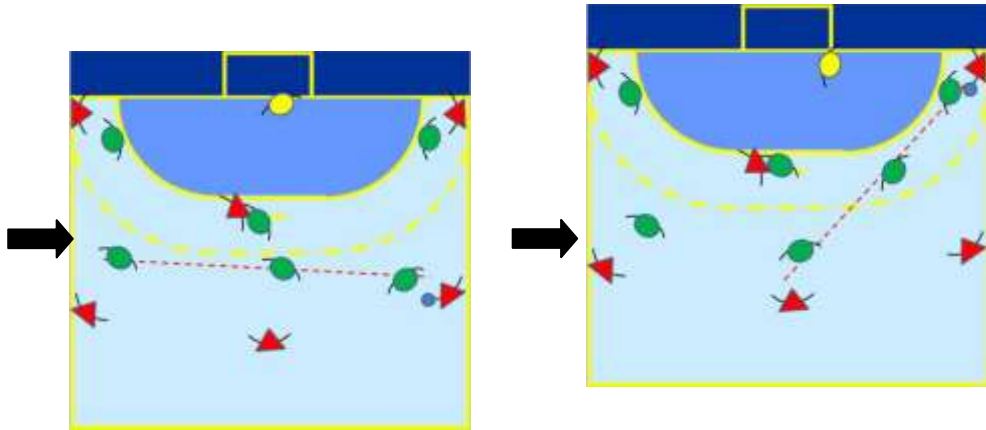
Attaque : Jeu libre

2-4 de zone :



3-3 Homme à Homme avec flottement, alignement et changement :





Intérêts de ces formules de jeu :

- Mettre en place un projet collectif de défense et développer des intentions défensives (presser, dissuader, aider et intercepter)
- Amener les entraîneurs à développer les savoir-faire au poste d'ailier et de pivot chez leurs jeunes joueurs afin d'utiliser ces secteurs de jeu favorables face à ces défenses.
- Favoriser le jeu sans ballon et la circulation de la balle face à la défense 2-4 de zone
- Favoriser le jeu sans ballon et les changements de secteurs face à la défense 3-3 Homme à Homme.

⇒⇒ **3^{ème} tiers-temps :**

Rappel : Jeu avec maximum 6 joueurs + 1 gardien par équipe.

Jeu libre.

Intentions recherchées par la mise en place des règles aménagées

Règles aménagées	Intentions
Temps d'exclusion de 2 min	- Amener les défenseurs à jouer sur la trajectoire de la balle et éviter les fautes grossières dangereuses pour le porteur de balle ou les comportements antisportifs.
Mettre en place 2 TO par équipe et par match (au lieu de 1 par équipe et par tiers-temps)	- Ne pas trop allonger la durée des matchs.
1er tiers-temps : Jeu à 6 c 6 avec défense alignée 0-5 (avec possibilité de se désaligner pour sortir sur le porteur de balle ou dissuader une transmission)	- Favoriser le jeu sans ballon et la circulation de la balle pour prendre de vitesse la défense adverse
	- Permettre aux grands gabarits de s'exprimer en leur laissant davantage de temps pour s'organiser
	- Favoriser les tirs à mi-distance et les tirs au travers
	- Offrir la possibilité de travailler sur le poste de pivot et d'utiliser un encrage fort dans la défense adverse : travailler davantage en gain de position qu'en démarquage
	- Amener les joueurs à solliciter une motricité spécifique pour déborder leur adversaire direct sur petit espace
	- Amener les équipes à élaborer et à mettre en œuvre un réel projet de montée de balle collective (et non des montée de balle seule en dribble)
2ème tiers-temps : jeu à 7 c 7 : Défense en deux lignes avec 2 joueurs minimum sur la ligne avancée	- Favoriser le jeu en lecture des gardiens en leurs laissant davantage de temps pour prendre des informations, se placer et effectuer leurs parades (permet d'avantager les gardiens de grand gabarit qui ont une envergure plus importante, facteur d'efficacité lorsque le placement est correctement effectué)
	- Mettre en place un projet collectif de défense et développer des intentions défensives (presser, dissuader, aider et intercepter)
	- Amener les entraîneurs à développer les savoir-faire au poste d'ailier et de pivot chez leurs jeunes joueurs afin d'utiliser ces secteurs de jeu favorables face à ces défenses.
	- Favoriser le jeu sans ballon et la circulation de la balle face à la défense 2-4 de zone
	- Favoriser le jeu sans ballon et les changements de secteurs face à la défense 3-3 Homme à Homme.
	- Favoriser les joueurs rapides dans l'exécution des débordements grâce à davantage d'espace entre les défenseurs.
Sensibilisation à l'utilisation d'un joueur en appui lors de la montée de balle	- Quadriller le terrain et être en mesure d'utiliser un joueur en appui qui doit toujours offrir une possibilité au porteur de balle (passe-et-va, passe-et-suit...).

REGLEMENTS DES CHAMPIONNATS DU C.L.H.B.

📁 ARTICLE 1 :

Le CLHB organise sur le territoire du Département du Loiret des championnats et autres compétitions dans toutes les catégories d'âges, masculins et féminins.

Ces épreuves sont régies par les statuts et règlements FFHB, le code d'arbitrage et le présent règlement ainsi que les règlements particuliers des épreuves et de la CMCD. (Contribution Mutualisée des Clubs au Développement)

Tous les cas non prévus par le présent règlement sont résolus par le Bureau Directeur du CLHB.

📁 ARTICLE 2 :

La date limite des engagements est fixée par le Bureau Directeur.

Les droits d'engagements sont votés chaque année par l'Assemblée Générale

📁 ARTICLE 3 :

Le classement s'effectue par addition de points, à savoir :

- match gagné : 3 points
- match nul : 2 points
- match perdu : 1 point
- match perdu par pénalité ou par forfait : 0 point,
- Goal-average : Senior M ou F : 20 - 0
- Goal-average : - 18 ans M/ - 8 ans F : 10 - 0
- Jeunes (a partir des -16 ans M et F : 07 - 0

En aucun cas, le score acquis par l'équipe qui a gagné sur le terrain n'est conservé, même s'il est plus favorable que celui affecté à la pénalité (art. 109.2.1 des RG de la FFHB)

Si plusieurs clubs sont à égalité de points à l'issue d'une compétition et en l'absence de règlement particulier, ils seront départagés selon les critères suivants et dans l'ordre :

- par le nombre de points à l'issue de la compétition entre les équipes à égalité
- par la différence entre les buts marqués et les buts encaissés dans les rencontres entre clubs intéressés,
- par le plus grand nombre de buts marqués à l'extérieur dans les rencontres entre les clubs intéressés
- par la différence entre les buts marqués et les buts encaissés sur l'ensemble de la compétition
- par le plus grand nombre de buts marqués sur l'ensemble de la compétition
- par le plus grand nombre de licenciés compétitifs a la fin du championnat concerné, masculins ou féminins selon les cas.

📁 ARTICLE 4 :

Chaque compétition est dotée d'une coupe, et/ou éventuellement de récompenses individuelles.

📁 ARTICLE 5 :

Pour participer à une rencontre, **un joueur doit être qualifié à la date initiale de la rencontre.**

Un joueur n'est pas autorisé à jouer un match reporté, si à la date initiale du match, il a pris part à une autre rencontre, ou n'était pas qualifié à la date initiale.

📁 ARTICLE 6 : Qualification " joueur brûlé

Quand un club engage plusieurs équipes dans des championnats de niveaux différents, **il peut présenter au maximum un joueur brûlé dans l'équipe de niveau immédiatement inférieur du club.**

- **Joueur brûlé** ⇨ joueur ayant pratiqué N/2 match ou plus dans l'équipe de niveau immédiatement supérieur

Sanction : match perdu par pénalité (tarif sur les règlements FFHB)

Pas de brulage dans les catégories jeunes.

📁 **ARTICLE 7 : Règlements financiers**

Péréquations :

Afin de répartir équitablement les dépenses occasionnées par les déplacements, le CLHB :

- totalisera le kilométrage parcouru par les équipes d'un même championnat
- divisera ce total par le nombre d'équipe pour obtenir le kilométrage moyen
- les équipes dépassant le kilométrage moyen seront aidées par les équipes dont le kilométrage est inférieur au kilométrage moyen
- la base de calcul sera : prix du km (**tarif Comité**) x 3 voitures x nombre de km au dessous ou au dessus de la moyenne.

Le Tarif kilométrique sera fixé chaque année par l'assemblée générale

📁 **ARTICLE 8 : Conclusions de rencontres**

Le club recevant est tenu de saisir **DES RECEPTION DU CALENDRIER** ses conclusions dans GEST'HAND et ce au minimum 60 jours pour une équipe senior et 30 jours pour une équipe jeune.

Toute contestation quant à l'horaire de rencontre devra être formulée au **minimum 20 jours avant la date de la rencontre** auprès de la Commission d'Organisation des Compétitions. **Toute contestation après ce délai ne sera pas prise en compte.**

En l'absence de date de rencontre dans Gest'Hand, le club visiteur est tenu de se renseigner auprès du club recevant en priorité en informant le secrétariat par mail.

La commission des Compétitions se réserve le droit de fixer la date le lieu et l'horaire dans le cas de désaccord entre les clubs ou manquement à cet article

Conclusions non saisies dans les délais

SANCTIONS : Voir règlement financier de la FFHB

1. *feuille non parvenue 30 jours avant la rencontre : rappel*
2. *feuille non parvenue 20 jours avant la rencontre : amende :*
3. *feuille non parvenue 10 jours avant la rencontre : amende :*

📁 **ARTICLE 9 : Jours des rencontres, dates et heures :**

Les équipes seniors ont obligation de fixer 3 rencontres le dimanche.

Sauf accord entre les clubs ou règlement particulier, les rencontres se dérouleront :

⇒ Seniors : Le samedi : Début du match entre 18 h 00 et 21 h 00
Le dimanche : Début du match entre 9 h 00 et 11 h 00 ou entre 14 h 00 et 16 h 00

⇒ Jeunes : Le samedi : Départ du domicile 13 h 30 (base de calcul 70Km/H)
Début des rencontres = Temps de trajet + 30 mn
Début des rencontres au plus tard 18 h 00
Le dimanche : *Départ du domicile en aucun cas antérieur à 8 h 00 pour les rencontres du matin, 13 h 30 pour les rencontres de l'après midi (base de calcul 70Km/H)*
Début du match entre 9 h 00 et 11 h 00 ou entre 14 h 00 et 16 h 00

Toutefois une rencontre pourra se dérouler en dehors de ces plages, si **ACCORD ECRIT du club visiteur adressé en copie PAR MAIL au secrétariat du CLHB.**

📁 **ARTICLE 10 : Modification de date de rencontre**

La date de rencontre peut être modifiée sur décision d'un organisme officiel : fédération, ligue, comité

Une date ne peut être modifiée **QUE** dans le cas de force majeure (exemple intempéries)

Une modification de date de rencontre peut également intervenir sur demande d'un ou plusieurs compétiteurs. Dans tous les cas, ces modifications de date ne pourront qu'être exceptionnelles et soumises à l'autorisation de la Commission d'Organisation des Compétitions compétente.

Si accord de la COC, la modification doit être enregistrée dans GEST'HAND (fonction « report de match ») par le club recevant et **ACCEPTÉE PAR LE CLUB VISITEUR.**

Il est impératif que les 2 clubs se mettent d'accord sur une date avant d'effectuer la demande dans Gest'hand.

Rappel : en cas de modification d'une date, seuls les joueurs qualifiés pour jouer à la date initiale peuvent prendre part à la rencontre. En cas de non respect le match sera perdu par pénalité.

A défaut, la demande sera rejetée et le club demandeur sera déclaré forfait si la rencontre ne s'est pas déroulée à la date prévue initialement. (voir tarif Forfait)

Tout report fait la veille ou le jour de la rencontre sera considéré comme forfait pour le club demandeur.

📁 **ARTICLE 11 : Déroulement des rencontres**

Les clubs doivent obligatoirement disputer les compétitions sous les couleurs indiquées sur la conclusion de rencontre saisie dans Gest'hand.

Lorsque 2 équipes en présence ont des maillots de couleur identique, l'équipe visiteuse doit changer de maillots.

Chaque joueur doit porter sur son maillot un numéro distinct de celui de ses partenaires. Ce numéro doit être mentionné sur la feuille de match.

📁 **ARTICLE 12 : Feuille de match**

La feuille de match papier : à utiliser UNIQUEMENT en cas de panne informatique du logiciel FDME (les arbitres devant indiquer les causes de ce dysfonctionnement)

En cas de match non joué, qu'elle qu'en soit la cause, le club recevant doit faire parvenir la feuille de match en stipulant les raisons du non déroulement de la rencontre.

SANCTION : Retard dans la transmission de la feuille de match et /ou feuille de frais arbitrage

Avertissement puis amende

Licence Non qualifiée – en attente ou en cours (joueur ou officiel) : amende

La feuille de match Electronique : Obligatoire pour toutes les rencontres compétitives et Challenge

A/ avant la rencontre : La feuille de match doit être établie avant chaque match à l'aide des données récupérées dans Gest'hand **dans les 24 heures précédant la rencontre.** TOUTES les rubriques doivent être renseignées. Les officiels des clubs en présence, les officiels de table (délégué, secrétaire, chronométrateur) et les arbitres ou le délégué sont responsables de l'établissement de la feuille de match, chacun dans son domaine de compétence.

Après validation des licences, les arbitres doivent bloquer l'accès à la FMDE, avant le début du match.

Rappel : - Les clubs doivent penser à réactualiser la version du logiciel FDME qui est en perpétuel développement, notamment le vendredi soir ou le samedi matin afin de récupérer les dernières qualifications de joueurs (euses).

- Quand il y a plusieurs rencontres consécutives, prévoir suffisamment de temps pour la saisie de FDME (elles peuvent se remplir à l'avance) de façon à ne pas entamer une rencontre sans la FDME intégralement remplie et verrouillée par un arbitre.

La non mise à jour du logiciel la veille ou le jour de la rencontre est passible d'une amende.

B/ Après la rencontre : Les arbitres redonnent l'accès à la FDME, pour enregistrement du résultat et la saisie de toutes les informations nécessaires et obligatoires. Tous les acteurs doivent impérativement signer électroniquement, les arbitres étant les derniers à signer et cela afin de bloquer la FDME et éviter toute modification ultérieure.

Les FDME doivent être renvoyées par **téléchargement par export** via le logiciel :

- Avant minuit pour les rencontres programmées le samedi
- Avant 18 h 00 pour les rencontres programmées le dimanche

Sanction **si FDME non** envoyées dans les délais : Amende

En cas d'utilisation d'une feuille de match papier, celle-ci doit être scannée recto-verso et envoyée par mail au secrétariat et au club visiteur dans les mêmes délais ci-dessus et ensuite adressée par courrier au secrétariat

En cas de match non joué, qu'elle qu'en soit la cause, le club recevant doit faire parvenir dans les mêmes délais la feuille de match stipulant les raisons du non déroulement de la rencontre.



En cas de fraude, dans l'établissement d'une feuille de match, (rencontre fictive, feuille de match arrangée, joueur jouant sous une fausse identité) le club sera sanctionné selon les dispositions de l'Article 22 annexe 7 du règlement disciplinaire fédéral.

Avant signature définitive par les arbitres, une vérification de la FDME est possible en utilisant l'onglet « Vérification saisie feuille ».

ARTICLE 13 : Communication des résultats

Tous les résultats doivent être communiqués par internet via « Gest'hand » dès la fin des rencontres et en aucun cas après 18 h 00 le dimanche. .

Sanctions : Application du règlement fédéral

ARTICLE 14 : Forfait : voir règlement fédéraux

Tout forfait sur le terrain est pénalisé d'une amende, telle qu'elle est prévue dans les règlements fédéraux.

Au-delà de 3 forfaits d'une même équipe, celle-ci sera considérée forfait général. (cf règlements fédéraux)

En cas de **forfait général avant le début du championnat**, les droits d'engagements restent acquis au CLHB.

Tous les résultats obtenus par l'équipe forfait seront annulés. **Cette équipe descend obligatoirement d'une division en fin de saison.**

En cas de forfait général en cours de saison, l'amende est égale à 3 fois la valeur de l'amende pour forfait isolé.

ARTICLE 15 : Match de classement

Les matchs de classement sont obligatoires. Toute équipe refusant d'y participer ne pourra accéder à la division supérieure. Elle sera passible des amendes prévues dans les règlements fédéraux.

📁 **ARTICLE 16 : Compétitions jeunes**

Toute équipe de jeunes mineurs doit être accompagnée d'un adulte licencié à la FFHB (joueur, dirigeant ou loisir). Ce responsable doit être inscrit sur la feuille de match en qualité d'officiel responsable.

📁 **ARTICLE 17 : Recouvrement des sommes dues**

Application stricte des règlements généraux de la FFHB

📁 **ARTICLE 18 : Accession au niveau supérieur :**

L'équipe qui souhaite accéder à l'échelon supérieur devra répondre aux obligations de la CMCD de niveau supérieur. Le comité est le seul à pouvoir valider la montée à la vue des éléments en sa possession.

📁 **ARTICLE 19 : Le présent règlement s'applique à toutes les rencontres organisées par le CLHB**

AMHANDA 5445048@ffhandball.net	BRECY Laurence	laurencebrecy@orange.fr	06 70 21 42 56
AMILLY J3 5445018@ffhandball.net	JOMAT Yves	yves.jomat@orange.fr	06 86 70 84 32 02 38 89 21 32
BAZOCHE AOCO 5445035@ffhandball.net	HUPIN Thierry	thupin@gmail.com	06 79 98 67 63
BEAUGENCY 5445046@ffhandball.net	CHRISTIEN Anthony	anthonychristien@yahoo.fr	06 67 45 03 14
BRIARE CSC 5445052@ffhandball.net	BAR Yves	yv.bar@orange.fr	06 80 34 28 56
CHATEAURENARD 5445017@ffhandball.net	LELIEVRE Jérôme	boulom@laposte.net	07 71 02 12 55
CHATILLON COL. 5445049@ffhandball.net	FELIX Abilio	kclemy@hotmail.fr	06 10 60 22 68
CHEVILLY 5445022@ffhandball.net	GUERARD Sylvain	sguerard1@club-internet.fr	06 71 70 23 29
ESCALE HB 5445039@ffhandball.net	LABED Mehdi-Khaled	l.mehdi457@hotmail.fr	06 61 32 07 99
FLEURY CJF 5445001@ffhandball.net	ALLALGA Karim	karim.allalga@fleuryloirethandball.com	06 50 63 73 02
GIEN HBC 5445006@ffhandball.net	ALVAREZ Noel	noelalvarez@free.fr	06 32 89 69 73
JARGEAU SPORT 5445008@ffhandball.net	DOUHARD Muriel	secretairejshb@yahoo.fr	06 13 75 47 16
LA FERTE USF 5445011@ffhandball.net	SCHULER Tony	ctm.saintaubin@neuf.fr	06 87 75 44 02
LORRIS 5445023@ffhandball.net	FOMBELLE Ludivine	hbclorris45@gmail.com	06 14 04 54 74
MALESHERBES 5445027@ffhandball.net	DADOUN Pascale	pascale.dadoun@free.fr	06 32 18 44 19
MONTARGIS 5445004@ffhandball.net	HOUY Christophe	chr.houy@laposte.net	06 70 67 24 87
EC ORLEANS ST HILAIRE 5445007@ffhandball.net	BENNIUO Sakina	sakina.benniou@gmail.com	06 95 60 29 49
ORLEANS US 5445003@ffhandball.net	GEFFRIAUD Xavier	xgeffriaud@usohandball.fr	06 24 19 50 46
OUZOUER HB 5445042@ffhandball.net	POISSON Pierre-Maximilien	5445042@ffhandball.net	06 81 25 80 02
PITHIVIERS HBC 5445013@ffhandball.net	MICHEL Valérie	cofmichel@neuf.fr	06 62 53 42 35 02 38 30 56 88
ST DENIS HBC 5445025@ffhandball.net	GUILBON Marylene	maryleneguillon@gmail.com	06 36 85 15 65
ST JEAN SMOG 5445029@ffhandball.net	LEFEVRE Laurent	bouboul.lefevre@orange.fr	06 40 50 28 21
ST PRYVE/OLIVET 5445047@ffhandball.net	POUX Patrick	patrick.poux@sfr.fr	06 05 33 07 00
SARAN USM 5445010@ffhandball.net	NEUILLY Bertrand	bertrand.neuilly@saran-hb.fr	06 80 21 92 75
SULLY CSM 5445002@ffhandball.net	MASSON Ludovic	csm.sullysurloire.hb@bbox.fr	06 61 18 66 52
TRAINOU AS 54450408@ffhandball.net	COUTURIER Marjorie	trainouhandball@gmail.com	06 23 20 06 82
VAL SOLOGNE 5445051@ffhandball.net	DELRIEU Marc	marc.delrieu@orange.fr	06 84 26 77 94
AMHANDA EDUCATION 5445053@ffhandball.net	PRESNE Delphine	delphine.presne@neuf.fr	06 11 02 28 10
ESG FERRIERES 5445055@ffhandball.net	BERNARD Yann	manyann45210@gmail.com	06 06 85 43 17
ST J'HAND BLANC 5445056@ffhandball.net	GONCALVES Carlos	ancartelo@neuf.fr	06 11 49 15 21
ARGONNE Orléans 5445057@ffhandball.net	KIELLER Lauriane	k_lauriane@hotmail.com	06 24 86 46 38
CLERY HB 5445058@ffhandball.net	BENNIUO Sakina	sakina.benniou@gmail.com	06 95 60 29 49
ASCOUX SPORT HB 5445059@ffhandball.net	AUVRAY Amélie	amelie.auvray45@orange.fr	06 73 33 18 78
CHATILLON/LOIRE 544506056@ffhandball.net	BATAILLE Sébastien	handballcsl@orange.fr	06 81 69 69 68
AS PUISEAUX 5445061@ffhandball.net	QUEMENER Michel	asphandball45@gmail.com	06 87 29 04 17