



Tableau récapitulatif du règlement des jeunes

Mise à jour le 09.06.2014

				ATTENTION AU CHANGEMENT !!
Règles / Catégories	- de 7 ans Mixte (2008 - 2009)	- de 9 ans Mixte (2006 - 2007)	- de 11 ans Masculins ou Mixte - de 11 ans Féminines ou Mixte (2004 - 2005 - 2006 - 2007)	- de 13 ans Masculins - de 13 ans Féminines (2002 - 2003 - 2004 - 2005)
Temps de jeu	Feuille de tournoi		2 × 15'	3 × 14'
Nombre de joueurs sur le terrain	Mini-Hand 4 + 1		5 + 1	- 1 ^{er} 1/3 temps : 6 + 1 - 2 ^{ème} 1/3 temps : 5 + 1 - 3 ^{ème} 1/3 temps : 6 + 1
Taille des ballons	0		0	1
Temps d'exclusion	1 minute		1 minute	2 minutes
Formes de jeu	Défense homme à homme sur tout le terrain pendant tout le match.		Défense homme à homme sur tout le terrain pendant tout le match.	1 ^{er} 1/3 temps : Défense homme à homme sur tout le terrain 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 1/3 temps : Défense libre. <i>Sur le 3^{ème} 1/3 temps, malgré la liberté pédagogique, il est conseillé de proposer une défense homme à homme et étagée.</i>
Engagement	Par le GB dans sa zone après coup de sifflet de l'arbitre.		Par le GB aux 4 mètres dans son ½ terrain après coup de sifflet de l'arbitre. Aucun joueur de l'équipe qui défend ne doit se trouver dans les 9 mètres.	1 ^{er} 1/3 temps : par le GB aux 4 mètres dans son ½ terrain après coup de sifflet de l'arbitre. Aucun joueur de l'équipe qui défend ne doit se trouver dans les 9 mètres. 2 ^{ème} et 3 ^{ème} 1/3 temps : engagement au centre (règle FFHB).
Temps mort d'équipe	1 par match par équipe.		1 par mi-temps par équipe.	2 par équipe sur l'ensemble du match à utiliser dans 2 1/3 temps différents.
Jet de 7 mètres (un arrêt du temps doit être ordonné par les arbitres)	1) Possibilité de départ du tireur à 15 m, au plus, en dribble ; impulsion (appui ou suspension) avant la ligne des 7mètres ; 2) 3 pas et tir en appui ou en suspension ; 3) règle FFHB.		1) Possibilité de départ du tireur à 15 m, au plus, en dribble ; impulsion (appui ou suspension) avant la ligne des 7mètres ; 2) 3 pas et tir en appui ou en suspension ; 3) règle FFHB.	Règle FFHB.
Gardien de but	Dans un souci de la formation du joueur et de la joueuse, faire jouer un(e) GB différent(e) à chaque mi-temps.			Faire jouer deux GB différents(es) sur l'ensemble de la rencontre
Managérat	Conseils pédagogiques : être positif et constructif. Attitude correcte vis-à-vis de l'arbitre et de l'équipe adverse.			
Arbitrage	Jeunes Arbitres du club recevant.			
Si non respect des formes de jeu	Si une équipe ne respecte pas les formes de jeu imposées : 1) Avertissement à l'équipe 2) Si récidive, exclusion d'un joueur désigné par le manager, jamais le même (cela n'est pas comptabilisé dans les 3 exclusions du joueur ou de la joueuse) Si mauvais engagement (renvoi du gardien après un but dans l'autre ½ de terrain) : 1) à rejouer - 2) si récidive : jet franc au milieu du terrain pour l'équipe adverse.			