



FONCTIONNEMENT ET ORGANISATION DES RENCONTRES U10

SAISON 2021 – 2022



U10

CHAMPIONNAT
MAINE-ET-LOIRE

Ballon	Taille 0
Temps de jeu	Tournoi à 3 : 1 x 15 minutes Match simple (en cas de défections) : 3 x 12 minutes
Tirage au sort	En cas de match simple, 1 seul tirage au sort. Le gagnant choisit l'engagement ou le terrain, pour les deux premiers tiers-temps et à automatiquement l'engagement du 3 ^{ème} tiers-temps
Temps-mort	1 TM de 1 minute / équipe
Nombre joueurs	6 (5 joueurs de champ + 1 Gardien de but)
Exclusion	1 minute
Gardien de But	Nombre de changement libre
Engagement après but	Gardien de but (aucun joueur adverse dans les 9 mètres)
Dimension terrain	Terrain de Handball
Dimension buts	Mini-buts (2.40 de largeur / 1.70 de hauteur) placés à 6 mètres de la zone
Jet de 7 mètres	Se joue à 6 mètres
Défense	Tout terrain : à ne pas confondre avec une défense individuelle stricte ; il faut défendre en fonction de la position de la balle. Il faut se placer de manière à percevoir en même temps le ballon et son adversaire direct. Ce qui nous amènera à défendre sur la zone si le ballon est proche ou dans les 9 mètres.
Neutralisation	Interdite Action défensive qui immobilise le porteur de balle et l'empêche de transmettre la balle ou de déborder.

COMITÉ DÉPARTEMENTAL DE HANDBALL DU MAINE-ET-LOIRE



La saison se déroulera en 2 phases, une phase de brassage et une phase de niveau.

Cette saison, nous privilégierons les tournois à 3 équipes et nous ne regrouperons pas les équipes du même club sur le même tournoi.

Les tournois se dérouleront en 5 matches :

- 2 Matches de niveau (1 et 2)

Les équipes des matches de niveau sont composées à partir des équipes A, B et C présentes sur le tournoi ; chaque équipe est divisée en 2 niveaux (1 et 2) puis on divise une nouvelle fois chaque niveau en 2 équipes.

Ce qui nous donnera deux équipes de niveau 1 et deux équipes de niveau 2, qui s'affronteront entre elles lors des 2 premiers matches.

- 3 Matches opposants les équipes A, B et C.

Ne pas oublier d'inscrire le score des 3 dernières rencontres qui opposent les clubs A, B et C sur la feuille de match. C'est ce qui nous permettra de construire la deuxième phase de niveau.

Ci-dessous, les 14 dates retenues pour les U10 masculins :

1	17 Oct	4	11/12 Déc	7	26/27 Fév	10	2/3 Avr	13	11/12 Jui
2	12/13 Nov	5	16 Jan	8	12/13 Mar	11	1 ^{er} Mai	14	25/26 Jui
3	27/28 Nov	6	29/30 Jan	9	26/27 Mar	12	14/15 Mai		

Le club qui reçoit prévoit :	Les clubs visiteurs :
<ul style="list-style-type: none">- Une personne dédiée à l'organisation du tournoi- 4 jeux de chasubles de couleurs différentes- Au moins deux arbitres	<ul style="list-style-type: none">- Arrivent au moins ½ heure avant l'heure du premier match- Ont préparé la liste de leurs groupes de niveaux

Afin de réduire au minimum la durée des tournois et créer une dynamique positive, il est important de désigner une personne dédiée à l'organisation des rencontres.



L'organisateur doit :

- 1- Planifier l'ordre des rencontres (d'abord les matches de niveau puis les rencontres entre clubs.
- 2- Regrouper tous les responsables d'équipes et constituer avec eux les quatre équipes de niveau (2 par niveau). Dans la mesure du possible répartir les joueurs(ses) d'un même club dans les 4 équipes en tenant toujours compte du niveau.
- 3- Organiser ensemble le coaching des matches de niveau (on peut être 2 à coacher)
- 4- Regrouper tous les enfants et annoncer la liste de chacune des 4 équipes en leur distribuant la chasuble correspondant à leur équipe.
- 5- Lancer immédiatement le premier match, arbitrer par l'un des deux arbitres (Nous préconisons de commencer par le match de 2ème niveau).
- 6- Dès la fin de ce match lancer immédiatement le deuxième par le second arbitre.
- 7- Profiter des deux matches de niveau pour faire tourner au coaching et faire remplir toutes les feuilles de matches pour les rencontres suivantes.
- 8- **A l'issue des matches de niveaux enchaîner dans la foulée les rencontres entre clubs. (pas de temps d'échauffement) l'arbitre procède immédiatement au tirage et commence le match. C'est une des missions importantes de l'organisateur si l'on veut instaurer un climat dynamique.**

Les avantages de démarrer par les matches de niveau sont de démarrer les rencontres qui prennent le plus de temps à installer et donc de profiter de la période d'avant début de tournoi pour constituer les listes, informer les enfants et leur distribuer leur chasuble. Toutes choses qui ralentiraient le déroulement du tournoi si elles étaient faites après. L'autre avantage est de permettre à l'une des 2 équipes visiteuses de partir après le 4ème match et de ne pas attendre la fin du 5^{ème}.

Quelques préconisations :

- Lorsque que l'on a que deux arbitres à disposition ne pas les faire arbitrer en binôme sur les 5 matches (cela fait beaucoup en terme de concentration et altère la qualité) faire arbitrer à tour de rôle et finir en binôme sur le 5ème match .Et cela leur permettra d'enchaîner rapidement entre les matches.
- La table de marque peut être tenue par les joueurs(ses) qui ne jouent pas si nécessaire.
- La feuille de table peut être renseigné au fur à mesure ou, à notre sens plus judicieux, à la fin de la rencontre en attribuant les buts entre tous les joueurs(ses) de l'équipe. Ce qui laisse le temps à l'organisateur de clore la feuille sans empêcher le match suivant de démarrer