

REGLEMENT du CHAMPIONNAT JEUNES 2026/2027

1. Catégories et pratiques

Selon l'âge de l'enfant ce dernier pourra participer à une pratique compétitive et non compétitive. Pour connaître sa catégorie et la pratique associée, cliquez sur le lien ci-dessous : [Age et pratiques](#)

2. Règles de jeu « Jeunes »

Les règles de jeu « Jeunes », sont définies par l'Équipe Technique Régionale et elle est applicable à tous les Comités. Ces dernières doivent être respectées lors des championnats départementaux jeunes. En cas de non-respect des règles de jeu « Jeunes », le référent de l'équipe devra le signaler sur la FDME dans la case observation.

Les règles de jeu « Jeunes », sont accessibles via le lien suivant : [Règles de jeu « Jeunes »](#),
Annexé au présent règlement

3. Engagements des équipes

– Pour la 1ère phase :

D1 et D2 (U11 et U13 F&M) :

Les engagements pour ces divisions sont définis en fonction des résultats sportifs de l'année N-1. Ils sont saisis dans GESTHAND directement par le Comité.

D3 – voir D4 - (U11 et U13 M&F) :

Les engagements sont de la responsabilité des clubs et doivent être saisis dans GESTHAND.

DATE BUTOIR : cette date est fixée par la Commission Sportive et communiquée aux clubs dans leurs boîtes standardisées. Aucune équipe engagée au-delà de cette date ne pourra être inscrite dans la 1^{re} phase du championnat. Il faudra attendre l'ouverture de la seconde phase.

– Pour la seconde phase :

Les engagements sont saisis par le Comité selon les résultats de la 1^{re} phase et selon le schéma d'accession/ relégation (Cf. Annexe)

Pour les clubs souhaitant engager de nouvelles équipes devront le faire via GESTHAND avant la date butoir fixée par la COC34. Elles seront engagées uniquement en D4 (ou dans la division la plus basse)

NB : Les engagements sur les pratiques non compétitives se font uniquement via GESTHAND (Moins 9 ans, Hand à 4 moins de 11 ans, 13 ans et 15 ans, Loisir).

4. Formule de championnat et poules

Cette dernière est définie une fois que l'ensemble des équipes ont été engagées à la date butoir définie par la commission sportive. Les modalités et poules seront transmises aux clubs par courrier électronique sur leur adresse standardisée.

Pour rappel, une même équipe ne peut pas jouer 2 matchs de championnat dans la même semaine (du lundi au dimanche). Elle peut toutefois cumuler 1 match de championnat et 1 match de Coupe sur cette même période.

5. Modalités de qualification pour le championnat Bi-départementale & pour la finale de zone

- Pour les moins de 13 ans (F & M) :

Seules les équipes inscrites, en 1ère phase en D1, peuvent prétendre à une qualification au championnat Bi-départemental Hérault/Gard.

Schéma d'accession et relégation

A l'issue de ce championnat départemental en poule D1, le premier de chaque poule sera qualifié en championnat bi-départemental, les seconds se rencontreront en terrain neutre et joueront leur qualification sur un match sec.

Pour les autres niveaux se référer au schéma d'accession et de relégation. (Cf. schéma d'accession et relégation)

A l'issue de ce championnat Bi-départemental, le meilleur des représentants du Comité de l'Hérault et du Gard seront proposés à la COC Ligue pour la finale de Zone.

En cas de refus, la deuxième meilleure équipe au classement sera proposée et ainsi de suite.

- Pour les moins de 11 ans (F & M) :

Seules les équipes évoluant en D1 en 2ème phase, peuvent prétendre à une qualification à la finale de Zone.

Schéma d'accession

L'équipe finissant 1ère de la poule D1 en 2ème phase, sera proposée à la COC Ligue pour la finale de Zone. En cas de refus, la deuxième meilleure équipe au classement sera proposée

6. Coupe de l'Hérault

Cette compétition départementale a son propre règlement qui vous sera transmis ultérieurement.

7. Type et nombre de licences B, C, D et E

Sur une feuille de match, vous pouvez inscrire au maximum :

- 3 joueurs titulaires d'une licence B, C ou D s'il n'y a pas d'étranger ; ou
- 2 joueurs titulaires d'une licence B, C ou D + 1 joueur étranger (licence E)

8 Conclusions de matchs & remontées des résultats

Les conclusions :

Afin de permettre aux clubs de s'organiser au mieux (réservation de gymnases, déplacements), merci de respecter les délais de conclusions soit, au plus tard, 1 mois avant la date du match (Sauf pour la 1^{ère} et la 2^{ème} journée de championnat).

Rappel des horaires réglementaires pour le début des rencontres

	– 11 ans	– 13 ans
En semaine	Entre 18h et 21h, après accord préalable du club visiteur	Entre 18h et 21h, après accord préalable du club visiteur
Samedi	Entre 14h et 17h	Entre 14h et 17h
Dimanche	Moins de 2h de trajet entre 10h et 16h Plus de 2h de trajet entre 11h et 15h	

En dehors des horaires réglementaires, il est impératif que le club adverse soit d'accord.

Les résultats de matchs :

Ils doivent être remontés impérativement au plus tard le dimanche soir à 23h via GESTHAND. Pour rappel, vous devez noter en commentaire de la feuille de match (partie « observation, colle & résine ») le détail des scores par tiers temps.

Le classement général prenant en compte cette donnée.

Pour le classement on compte :

- 3 pts la victoire
- 2 pts le match nul
- 1 pt la défaite
- 1 pt à rajouter par tiers-temps remporté
-

En cas d'EGALITE à l'issue du tiers temps. Il faudra obligatoirement procéder au « but en or » (Cf. Règles Championnat Jeunes 2024/2028). En cas de non-respect de cette règle, l'équipe recevante sera considérée perdante. En cas de désaccord, il sera nécessaire de le notifier

sur la feuille de match qui sera traité par la suite par le COC départementale.
Les arbitres procèdent au tirage au sort avec les capitaines pour définir l'équipe qui engage.
C'est la 1^{re} équipe qui marque 1 but qui emporte le tiers-temps. Le chrono doit être enclenché pour chaque but en or.

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par mail, qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#).

9 Demandes de report & inversion

Nous vous invitons en premier lieu à favoriser l'inversion. Si cela n'est pas possible, une demande de report peut être formulée via GESTHAND en priorité sur les dates proposées dans le calendrier et dans un délai de 3 semaines ou 15 jours avant la date du match.

Le club adverse aura 7 jours pour répondre favorablement ou non à cette demande. En cas de non-réponse de la part du club, la COC validera la demande sans l'autorisation du club recevant.

En cas de force majeure, le club souhaitant faire un report devra en complément de la demande de GESTHAND, informer la COC départemental par courrier électronique à l'adresse suivante : coc.cd34@occitanie.ffhandball.net, en justifiant sa demande.

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par courrier électronique qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#).

10 Sur-classement et catégories d'âges

Avant toute demande, merci de vous référer au tableau « âges de pratique »

Seuls les joueurs(es) identifié(e)s et /ou autorisé(e)s par la commission organisation des compétitions 34, avec avis de la commission technique, auront la possibilité de jouer dans la catégorie supérieure.

Cette demande de sur-classement doit se faire selon la procédure suivante :

- Une demande écrite par le club à nous transmettre par mail avec la signature du Président et un courrier d'accord signé par un responsable légal du joueur(se).
Mail : coc.cd34@occitanie.ffhandball.net

Si un(e) joueur(e), non préalablement autorisé(e), participe à une rencontre supérieure qui ne correspond pas à sa catégorie d'âge, la rencontre sera déclarée perdue par pénalité pour l'équipe fautive.

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par courrier électronique qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#).

11 Convention : Regroupement temporaire d'équipes

Il est possible pour un club n'ayant pas un effectif suffisant pour engager une équipe dans une compétition donnée, de se regrouper avec un ou plusieurs club(s) voisins afin de constituer un collectif susceptible d'évoluer en championnat départemental, sur les catégories moins de 11 et 13 ans.

Cette demande de regroupement temporaire d'équipes, doit être adressée à la commission d'organisation des compétitions du Comité et doit respecter la procédure suivante :

- Une demande écrite à nous transmettre par courrier électronique avec la signature des deux présidents en précisant la catégorie, le niveau de jeu, le club pilote et le(s) club(s) partenaires.
- Le procès-verbal de l'Assemblée Générale, ou du Conseil d'Administration, ou du Bureau des deux clubs, précisant le regroupement temporaire d'équipes

Une fois les documents reçus, le Comité créera la convention dans GESTHAND et vous pourrez saisir la liste des joueurs-ses, dirigeants -es, concernées (30 maximum). Cette dernière devra être renseignée au plus tard 48h avant le début du 1er match. Elle peut être actualisée dans les mêmes délais.

Email : coc.cd34@occitanie.ffhandball.net

12 Mise à jour du logiciel FDME

Il est impératif que le logiciel soit mis à jour toutes les semaines : au plus tôt la veille au plus tard le matin d'une rencontre.

La COC procédera à un contrôle des FDME chaque semaine pour relever les anomalies. Il est conseillé de vérifier la FDME avant de procéder à sa clôture (signatures des officiels) en appuyant sur le bouton vert « Vérification saisie feuille »

13 Arbitrage

L'arbitrage est à la charge du club recevant. Ce sont, prioritairement les JAJ Club qui officient. (Exceptionnellement des licenciés « pratiquants » majeurs) Il préconisé que le(s) juge(s) arbitre(s) jeune(s) qui officie(nt) soit (ent) de la catégorie supérieure à celle qui joue. Il est à rappeler que chaque arbitre mineur doit être accompagné par une personne majeure, licenciée FFHB et inscrite sur la FDME (« Accompagnateur arbitre »)

La commission recommande que la personne désignée soit dès que possible, formée à la fonction d'ACCOMPAGNATEUR ECOLE D'ARBITRAGE (lien : [Formation](#))

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par courrier électronique qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#)

14 Forfait

Le forfait d'une équipe est un fait sportif soit déclaré avant la rencontre ou constaté sur le terrain. Il ne peut être entériné que par la commission d'organisation des compétitions. Deux types de forfait sont possibles :

- forfait isolé
- forfait général déclaré par le club ou faisant suite à 3 forfaits consécutifs ou non, durant la saison sportive dans la même catégorie.

15 Pénalités

La pénalité sportive est une mesure administrative prononcée par la commission d'organisation des compétitions. Elle entraîne la sanction sportive suivante :

- L'équipe pénalisée perd le match et ne marque pas de points (0 pt). Le score pris en compte est de 10-0 pour les moins de 11 ans et 20-0 pour les moins de 13 ans (Cf. article 109 des règlements fédéraux)

Les pénalités financières seront appliquées sur la saison sportive selon l'objet et le montant définis par le guide financier de la FFHB

16 Équipes mixtes

Moins de 13 ans :

La mixité en moins de 13 ans n'est pas autorisée. Se référer à l'article 9 du règlement pour les modalités du regroupement temporaire d'équipes.

En cas d'impossibilité de regroupement d'équipes, une demande argumentée, préalable doit être adressée à la COC par courrier électronique. Après étude de la demande et en cas

d'accord de la COC, l'équipe mixte jouera en championnat Masculin et sera inscrite dans la plus basse division de jeu de sa catégorie

Il sera toléré 4 joueuses maximum par feuille de match

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par courrier électronique qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#)

Moins de 11 ans :

*La mixité peut dans certaines conditions être envisagée
Une demande argumentée, préalable doit être adressée à la COC par courrier électronique.
Après étude de la demande et en cas d'accord de la COC, l'équipe mixte jouera en championnat Masculin et sera inscrite dans plus basse division de jeu de sa catégorie*

Il sera toléré 4 joueuses maximum par feuille de match

Email : coc.cd34@occitanie.ffhandball.net

En cas de non-respect des règles précitées, la COC enverra une relance au club par courrier électronique qui sera suivie, en cas de récidive, d'une amende financière conformément au Guide financier FFHB sur le site fédéral : [lien](#)

17 Autorisation arrêt de match(s)

Toute personne du Conseil d'Administration du Comité ou ayant été mandatée par le Conseil d'Administration ou le bureau directeur du comité pourra interrompre le ou les matchs en cas de non-respect des règlements et/ou en cas de manquement aux valeurs éthiques du sport (lien : <https://www.sports.gouv.fr/ethique-sportive-44>)

En cas de nouveau manquement constaté, la commission se réserve la possibilité de saisir la commission territoriale de discipline en lui transmettant l'ensemble des éléments du dossier.

COMITE DE L'HERAULT DE HANDBALL
Maison Départementale des Sports Nelson MANDELA
ZAC de PierresVives, 66 Esplanade de l'Égalité – BP 7250
34086 Montpellier Cedex 4 - **Tél : 04.67.67.42.77**
6134000@ffhandball.net - www.comite-handball34.fr

18 Contacts

Pour faciliter le traitement des demandes sur la partie compétitive et non compétitive, il est vivement conseillé de faire un mail à l'adresse de la Commission :

coc.cd34@occitnaie.ffhandball.net.

*Une permanence téléphonique est mise en place le mardi et jeudi après -midi au
04 67 67 42 77*

Le weekend, en cas d'imprévus, une cellule est disponible avec par ordre d'appel :

1. Sandrine FAURE -Présidente de la commission sportive
2. Hamid FATHI - Directeur du comité - 06 01 39 50 94

Montpellier, le 01/09/2026

ANNEXE



On est tous handballeurs

RÈGLES CHAMPIONNATS JEUNES 2024-2028

Catégories U11 - U13 - U15

Les règles aménagées dans nos championnats de jeunes ont vocation à générer des problématiques favorisant le développement des comportements du handball de demain. Mais elles ne se suffisent pas à elles-mêmes ! L'entraînement est un temps de formation qui fait vivre au joueur ou à la joueuse des situations qu'ils vont retrouver en match.

Notre devoir d'éducateur est de rendre les jeunes, dès leur plus jeune âge, acteurs de leurs propres intentions. Le rôle de l'entraîneur doit être envisagé comme un partenaire du groupe, vigilant sur le fait de ne pas les « aveugler » par ses propres convictions et n'étant trop dirigeant.

Les conseillers techniques départementaux sont là pour vous accompagner à la compréhension de ces règles, vous pouvez vous rapprocher d'eux ou assister aux réunions techniques prévues à cet effet pour poser toutes les questions nécessaires à la bonne application de ces pratiques.

Les arbitres jeunes, au même titre que les joueurs et entraîneurs, participent au jeu pour résoudre des problèmes liés à leur niveau. Les comportements de violences physiques ou verbales sont donc à proscrire... À chacun de composer avec ses compétences du moment et son désir de progresser...

LES PRINCIPES DE BASE

- Les équipes sont composées de 14 joueurs maximums.
- Les matchs se déroulent en tiers temps.
- Il y a 7 pts en jeu ; 1 pt par tiers temps, 4 pts à se partager pour le résultat final (3 pts victoire – 2 pts nul – 1 pt défaite).
- Un tiers temps est soit gagné, soit perdu. Il ne peut y avoir match nul que sur le score final du match.
- L'engagement au 1^{er} tiers temps se fait par tirage au sort. L'équipe qui engage au 1^{er} tiers temps engage aussi au 3^{ème}
- Les temps-morts sont au nombre de 3 par équipes, 1 par tiers temps. Pas de report possible pendant les cas de but en or.
Attention : Règlement spécifique en U15 pour les temps morts*.
- En fonction des catégories, il est demandé des modes de jeu différents, favorisant les apprentissages voulus.
- L'usage de la colle est possible pour toutes les catégories, dans la limite du règlement propre à chaque enceinte sportive.

Remise à zéro du score à chaque tiers temps

COMITE DE L'HERAULT DE HANDBALL

Maison Départementale des Sports Nelson MANDELA
ZAC de PierresVives, 66 Esplanade de l'Égalité – BP 7250
34086 Montpellier Cedex 4 - Tél : 04.67.67.42.77
6134000@ffhandball.net - www.comite-handball34.fr

Chaque tiers-temps est un mini match ; Il permet de remporter 1 pt par l'équipe qui le gagne. On remet le score à zéro pour chaque tiers-temps. On change de côté à chaque tiers-temps (En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire du tiers- temps, « but en or » avec engagement tiré au sort. Le chronomètre doit être enclenché en cas de « but en or », afin d'assurer le décompte d'éventuelles exclusions temporaires).

Objectifs : Conserver l'intérêt des joueurs jusqu'à la fin du match, par un enjeu nouveau à chaque période. Permettre à toutes les équipes et à tous les joueurs de s'exprimer en fonction de son profil de jeu.

Cumul du score

Le score de chaque tiers temps est additionné pour obtenir le score final du match. 3 pts récompensent le vainqueur du match (2 pts par équipe si match nul, 1 pt la défaite). Une équipe peut donc avoir remporté 2 tiers temps et avoir perdu le match : soit 3 pts pour elle (2 pts car 2 tiers temps gagnés + 1pt pour la défaite) et 4 pts pour son adversaire (1 pt pour le tiers temps gagné + 3 pts pour la victoire).

Objectif : Il faut gagner le match, mais aussi et surtout gagner chaque tiers temps (rester appliqué, combatif et développer un jeu complet) pour vraiment creuser l'écart au classement.

Changement de côté après chaque période

Les 2 équipes changent de côté impérativement à chaque période comme cela se fait chez les plus grands (U18 et séniors) avec 2 mi-temps.

Gestion des tiers temps sur la feuille de match électronique

La mise en place de la FdMe ne permet plus le remplissage d'une feuille de match organisée en tiers temps, comme cela était le cas auparavant. Vous devez donc inscrire les scores des tiers-temps dans la partie commentaire résultat. Vous pouvez également signaler toute remarque concernant l'application des aménagements de règles dans ce même encart.

Exclusion temporaire

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue du 1^{er} ou 2^e tiers-temps, celui-ci continue lors du tiers-temps suivant. La même règle s'applique entre le temps réglementaire et le cas de « but en or ».

		Tiers temps 1	Tiers temps 2	Tiers temps 3	Score final	Commentaire
Exemple de comptage de point	Equipe A	8	6	12	26	L'équipe A gagne avec 4 pts, l'équipe B repart avec 3 pts.
	Equipe B	9	7	8	24	
		1 point pour B	1 point pour B	1 point pour A	3 pts pour A, 1 pt pour B	

* Règlement spécifique de gestion des temps-morts pour les U15 :

- 3 temps morts par équipes pour la durée du match. 2 temps morts peuvent être posés par tiers temps.
- Entre 2 dépôts de carton par une même équipe, l'adversaire doit avoir été au moins 1 fois en possession du ballon.
- Pas d'utilisation possible de carton en prolongation ou but en or.
- Un seul carton peut être déposé par équipe, dans les 5 dernières minutes du match.

Les cartons sont numérotés 1, 2 et 3. Les cartons 1 et 2 sont donnés avant le début du match. Le carton 3 est donné avant le début du 3e tiers temps. A ce moment, le carton 1 n'est plus utilisable, qu'il ait été utilisé ou non. Le carton 2 ne peut être utilisé que jusqu'à 5 minutes du terme de la rencontre sans compter le but en or.

SAISON 2024-2028

U11

JOUER EN COLLABORANT SUR GRAND ESPACE

Années	Période	Effectif	Engagement	Formes défensives	Aménagements
2014	1	6+1	Zone sans sifflet	Tout terrain	Terrain : 40x20 + Réducteur de but*
2015	2				Ballon : taille 0
2016	3		Centre avec sifflet	3/3 ou 2/4 ou demi-terrain	Durée : 3x13 min (tournoi : dure adaptée) Exclusion temporaire : 1 min Mi-temps : 5 min

Règles spécifiques

La mixité est autorisée. Toute équipe mixte doit s'inscrire dans un championnat masculin (s'il existe).

Si les effectifs sont insuffisants, possibilité de jouer le match à 5+1 après concertation entre les équipes.

*Si les réducteurs de but ne sont pas du même type que ceux fournis par la Ligue Occitanie (en mousse dure), alors le but n'est pas accordé si le ballon entre dans le but en touchant le bandeau (souple) : Renvoi du gardien.

Au moins 2 jeunes doivent être utilisés comme gardiens, chacun devant jouer un tiers-temps entier en continu.

En défense, la prise en stricte (« coller » un adversaire sans se préoccuper du reste...) est interdite.

Afin de dynamiser la découverte et la formation de gardien(ne)s de but, nous imposons la participation de 2 jeunes au moins dans le but à chaque match, chacun jouant une période entière. Si vous possédez déjà 2 spécialistes au poste, vous répondez donc déjà à la dynamique. Si vous n'avez qu'un spécialiste, vous avez à faire jouer au moins un autre jeune dans le but pour lui faire découvrir le poste.

À cet âge, les ceinturages sont le résultat de neutralisations maladroites. Les JA devront être attentifs aux contacts physiques à risque et être intransigeants dans les sanctions, afin d'inciter les équipes à accélérer l'apprentissage des bonnes conduites, dans le respect des règles du jeu.



Test sur l'année en cours concernant la catégorie U11 Filles. Le jet de 7m s'exécutera à 6m dans un souci d'équilibre des rapports de force. En effet, le jet de 7m est en l'état beaucoup moins favorable qu'une situation d'accès au tir au-dessus de la zone.

RAPPELS DE FONDAMENTAUX...

★ *Progresser, c'est trouver face à soi un problème moteur, un niveau de contrainte adapté, une quantité de répétition et de travail suffisants.*

★ *Le joueur ne se construit pas en utilisant les solutions que l'entraîneur lui dicte, mais en trouvant lui-même à chaque passage une stratégie pour mettre le rapport de force en sa faveur.*

★ *L'entraînement doit proposer des situations extraites du match, qui doivent contenir ce qui fait la complexité du jeu : jouer en courant même sur espace réduit, se réorganiser après avoir changé de statut, enchaîner des tâches rapidement...*

★ *L'enrichissement de la culture handball et l'implication dans la vie de l'équipe et du club participent à l'épanouissement d'un joueur.*

QUELQUES CLES POUR L'ENTRAÎNEMENT DE CETTE CATEGORIE...

METTRE DE LA MOTRICITE DANS CHAQUE SEANCE

Plus un joueur est « à l'aise » avec son corps, plus il est capable de faire évoluer ses savoir-faire et sa capacité à comprendre ce qui l'entoure : N'hésitez pas à associer du travail seul, à base de courses à de manipulations de balle (voire plusieurs balles) et l'alterner avec du travail à plusieurs (ajout des passes, décentration par rapport à la balle).

Maintenir une activité continue, en favorisant les exercices avec changements de statut, enchaînements de tâches, porteur / non porteur ; Pourquoi, par exemple, stopper l'exercice au moment de la perte de balle d'un groupe en attaque alors qu'il pourrait (devrait) enchaîner en repli et tenter de récupérer la balle de nouveau ??

LES SITUATIONS DOIVENT DECLENCHER EN PERMANENCE UNE ACTIVITE TACTIQUE

C'est l'âge d'or pour le développement du PERCEPTIF ET DECISIONNEL. Les exercices doivent offrir des choix au joueur à chaque passage (seul ou en relation) pour le conduire à prendre des initiatives parmi d'autres possibles (démarquage, passe et va, s'aligner à deux en défense pour changer de joueur...).

Le préalable à toute initiative défensive : garder un positionnement entre mon adversaire et le but à défendre, sans qu'il soit trop court (se retrouver en poursuite) ou trop loin (aucune gêne sur l'attaquant). En résumé, les distances de duels sont souvent inadaptées et la motricité insuffisante pour NE PAS SUBIR.

DEVELOPPER AUSSI DES CENTRES D'INTERÊTS EN DEHORS DU TERRAIN

Sensibiliser les jeunes, dès à présent, à la vie de groupe (solidarité, coopération), au projet d'équipe (championnat, finalité, classement...) et au handball au sens large (équipe fanion du club, filière, équipe de France, joueurs de haut niveau préférés...).

SAISON 2024-2028

U13

DECOUVERTE DES POSTES ET DES PRINCIPES COLLECTIFS

Années	Période	Effectif	Engagement	Formes défensives	Aménagements
2012	1	6+1	Centre avec sifflet	3/3, 2/4, demi ou tout terrain	Terrain : 40x20
2013	2			Défense alignée 0/6	Ballon : taille 0 (filles), taille 1 (garçons)
2014	3			Tout sauf 0/6	Durée : 3x15 min (tournoi : durée adaptée) Exclusion temporaire : 2 min (tournoi : adapté) Mi-temps : 5 min
Règles spécifiques					
Au moins 2 jeunes doivent être utilisés comme gardiens, chacun devant jouer un tiers-temps entier en continu.					
En défense, la prise en stricte (« coller » un adversaire sans se préoccuper du reste...) est interdite.					

Afin de dynamiser la découverte et la formation de gardien(ne)s de but, nous imposons la participation de 2 jeunes au moins dans le but à chaque match, chacun jouant une période entière. Si vous possédez déjà 2 spécialistes au poste, vous répondez donc déjà à la dynamique. Si vous n'avez qu'un spécialiste, vous avez à faire jouer au moins un autre jeune dans le but pour lui faire découvrir le poste.

Les dispositifs alignés ne sous-entendent pas de rester en permanence sur une seule ligne ni même de rester autour de la zone, mais d'associer des montées en pression sur l'adversaire avec des recherches d'alignement.

Les dispositifs étagés ne sous-entendent pas non plus de rester en permanence avec la même profondeur entre les lignes, mais de maintenir les intentions procurées par la recherche de cet étagement.

Le fait de jouer à 2 pivots ainsi que les situations d'exclusions temporaires de joueurs n'obligent pas le maintien du dispositif demandé.

RAPPELS DE FONDAMENTAUX...

★ Progresser, c'est trouver face à soi un problème moteur, un niveau de contrainte adapté, une quantité de répétition et de travail suffisants.

★ *Le joueur ne se construit pas en utilisant les solutions que l'entraîneur lui dicte, mais en trouvant lui-même à chaque passage une stratégie pour mettre le rapport de force en sa faveur.*

★ *L'entraînement doit proposer des situations extraites du match, qui doivent contenir ce qui fait la complexité du jeu : jouer en courant même sur espace réduit, se réorganiser après avoir changé de statut, enchaîner des tâches rapidement...*

★ *L'enrichissement de la culture handball et l'implication dans la vie de l'équipe et du club participent à l'épanouissement d'un joueur.*

QUELQUES CLES POUR L'ENTRAÎNEMENT DE CETTE CATEGORIE...

DEVELOPPEMENT MOTEUR GENERAL ET SPECIFIQUE

Il faut désormais ajouter en permanence un développement moteur spécifique au travail de base ; c'est fondamental pour l'apprentissage du jeu au poste. En effet, les formes de débordements, de passes, de tirs, ou encore de fermeture d'espace, de dissuasion (en défense) sont différentes par rapport aux espaces de jeu et aux postes.

Il est intéressant de partir de l'échauffement des gardiens de but, puis d'enrichir ces situations en prenant en compte les repères ci-dessus.

S'ORGANISER POUR METTRE LE RAPPORT DE FORCE EN MA FAVEUR

Le développement perceptif et décisionnel est encore prioritaire à cet âge. Les exercices doivent offrir des choix au joueur à chaque passage (seul ou en relation) de manière à le conduire à prendre des initiatives en variant les indices (l'espace, le temps, les rapports de force). L'entraîneur cherche à développer chez le joueur, en priorité, l'intention suivante : « En attaque ou en défense, je cherche à être décisif en tournant la situation à mon avantage ou pour celui d'un partenaire. »

OCCUPATION D'UN ESPACE QUI SE REDUIT

La diminution de l'espace ne doit pas engendrer une réduction de l'activité (courses, changement de statut, enchaînements de tâches).

L'attaque doit toujours entourer la défense, quel que soit le dispositif, en veillant à conserver de la profondeur (pour jouer en courant vers le but) et de l'écartement (pour éloigner les défenseurs les uns des autres). Pour ce faire, les 4 postes clés (2 ailiers et 2 arrières : le « trapèze ») doivent être occupés en permanence quels que soient les mouvements de chacun et quel que soit le positionnement du ballon.

La réduction de l'espace provoque naturellement un rapprochement des joueurs et nécessite des collaborations (alignements, changements, entraide, glissement, ou encore jeu avec le pivot, passe et va, induction...). Toute initiative individuelle ou action à plusieurs doit se faire dans le respect d'un projet commun, connu et pouvant être reconnu par tous les partenaires.

ENRICHIR SON BAGAGE POUR MIEUX LE PARTAGER

L'entraîneur a une nécessité de maîtrise des organisations d'attaque et de défense pour mieux transmettre à ses joueurs.

Il oriente le joueur vers un poste qui semble lui correspondre, sans négliger la découverte des autres postes. De la même façon, si un joueur possède déjà des prédispositions pour un poste comme celui de gardien de but, autant lui permettre d'y être plus souvent...

Une bonne connaissance du parcours fédéral de sélection permettra à l'entraîneur de mieux répondre aux motivations de chacun.

SAISON 2024-2028

U15

LE DEVELOPPEMENT DE LA CULTURE DU JEU

Années	Période	Effectif	Engagement	Formes défensives	Aménagements
2010	1	6+1	Centre avec sifflet	Tout sauf 0/6	Terrain : 40x20
2011	2			Défense alignée 0/6	Ballon : taille 1 (filles), taille 2 (garçons)
2012	3			Libre	Durée : 3x18 min Exclusion temporaire : 2 min Mi-temps : 5 min

Les dispositifs alignés ne sous-entendent pas de rester en permanence sur une seule ligne ni même de rester autour de la zone, mais d'associer des montées en pression sur l'adversaire avec des recherches d'alignement.

Les dispositifs étagés ne sous-entendent pas non plus de rester en permanence avec la même profondeur entre les lignes, mais de maintenir les intentions procurées par la recherche de cet étagement.

La déformation de ces dispositifs défensifs est possible et doit être liée à la déformation de l'organisation d'attaque (entrée en 2^e pivot...).

La prise en stricte n'est pas considérée ici comme un dispositif défensif. Elle est uniquement acceptée de façon temporaire, pour répondre à une situation de supériorité numérique en défense, y compris si l'attaque choisit d'attaquer sans gardien en situation d'infériorité numérique.

L'utilisation du 7 contre 6 en attaque permet à la défense d'utiliser une organisation défensive différente de celle qui est demandée pour la période, y compris l'utilisation de la stricte.

RAPPELS DE FONDAMENTAUX...

★ Progresser, c'est trouver face à soi un problème moteur, un niveau de contrainte adapté, une quantité de répétition et de travail suffisants.

★ Le joueur ne se construit pas en utilisant les solutions que l'entraîneur lui dicte, mais en trouvant lui-même à chaque passage une stratégie pour mettre le rapport de force en sa faveur.

★ *L'entraînement doit proposer des situations extraites du match, qui doivent contenir ce qui fait la complexité du jeu : jouer en courant même sur espace réduit, se réorganiser après avoir changé de statut, enchaîner des tâches rapidement...*

★ *L'enrichissement de la culture handball et l'implication dans la vie de l'équipe et du club participent à l'épanouissement d'un joueur.*

QUELQUES CLES POUR L'ENTRAÎNEMENT DE CETTE CATEGORIE...

APPROFONDIR LE TRAVAIL SPECIFIQUE AU POSTE

Le développement de savoir-faire techniques est fortement lié à la qualité du travail moteur spécifique adapté au poste et aux besoins du joueur ; Plus le joueur sera à l'aise sur les plans technique et moteur, plus il pourra maintenir une qualité de réponse face à des contraintes en augmentation (moins d'espace, moins de temps, plus de densité adverse).

La spécialisation au poste ne doit pas faire oublier les évolutions du handball actuel, à savoir former des joueurs capables d'évoluer à d'autres postes (en attaque : rentrées d'arrières ou d'ailiers en 2^e pivot ; en défense : accompagner son vis-à-vis dans un autre secteur sans perdre ses repères...).

COLLABORER POUR LA MISE EN PLACE DE STRATEGIES COLLECTIVES

En match, les joueurs doivent lire, comprendre et décider dans l'instant pour tenter d'avoir le rapport de force de leur côté. D'où l'intérêt de les rendre acteurs des stratégies collectives utilisées, en les faisant collaborer entre eux et avec l'entraîneur.

L'entraîneur a le choix du projet collectif avec lequel il va faire vivre le dispositif imposé par les règles (emmener les attaquants vers l'extérieur, dissuasion sur les ailiers...). L'entraînement doit être construit pour se rapprocher le plus possible de la réalité du match et de confronter les joueurs à des situations probables, afin de construire des réponses adaptées et transférables.

Lors des deux premiers tiers-temps, l'analyse des points forts et des points faibles de l'adversaire doit permettre aux équipes dans le troisième tiers-temps de choisir l'organisation la plus pertinente pour battre l'adversaire.

DANS UNE MEME SITUATION, CHAQUE INDIVIDU REpond A SA MANIERE...

L'hétérogénéité, réelle à cet âge (croissance différente, moyens différents...), restera une difficulté à gérer pour l'entraîneur s'il espère la même réponse de chaque joueur face à une même situation. En effet les joueurs, pour résoudre problème identique, vont utiliser des moyens différents, propres à chacun ! La vraie difficulté pour un entraîneur n'est pas de voir comment chacun agit sur le moment, mais surtout de percevoir ceux qui ont des intentions justes mais pas encore les moyens moteurs ou techniques de les réaliser.

L'entraîneur doit donc tenter de se mettre à la place de chaque joueur pour comprendre ses réactions, afin de PERSONNALISER ses propres interventions. On sait tous l'importance de la passion, du mimétisme face à ses idoles, pour sa construction personnelle ; l'entraîneur apporte forcément un plus en encourageant cela.