

CAHIER DES CHARGES

Dispositif :

- Les 15 terrains : 20m x15m environ. Zone à 5 m.
- Les cages : mini hand : 2,40m x 1,70m.

Organisation :

- Les équipes : 4 + 1 (gardien de but = **GB**), 2 à 3 remplaçants. On formera donc des équipes de 5 à 8.
- Equipes hétérogènes et mixtes : 2G/2F au moins dans chaque équipe (autant que possible).

Les règles :

- Pas de contact
- Zone réservée au GB, **interdite** à tout autre joueur.
 - En cas de tir en suspension la balle est lâchée par le tireur avant la reprise de contact avec le sol.
 - Attaquant en zone on rend la balle au gardien.
 - Défenseur en zone : on rend la balle à l'attaque (si le but n'est pas marqué), à 3 pas de la zone.
- On ne peut pas jouer avec son GB. (Quand il est dans la zone).
- Engagement du gardien (sauf premier engagement du centre ; désignation de l'équipe qui engage par tirage au sort).
- Marcher : on a droit à 3 empreintes au sol. (on est à 0 à la réception de la balle).
- Reprise de dribble interdite. Dribble à deux mains interdit (définition du dribble : d'une seule main, faire rebondir la balle au sol, la contrôler sans l'arrêter, sans la bloquer et sans la porter, autant de fois que voulu).
- Jeu au pied intentionnel possible pour le GB (uniquement quand il arrête un tir).
- Sorties et remises en jeu :
 - En sortie de but :
 - Le ballon revient au gardien s'il est le dernier à le toucher avant la sortie. Remise en jeu depuis la zone.
 - Il y a « **jet de coin** » quand c'est un défenseur qui touche le ballon en dernier avant la sortie. La remise en jeu se fait par un attaquant le pied sur le coin du terrain.
 - En sortie de touche : le ballon est perdu par l'équipe du dernier joueur à l'avoir touché.
 - Il revient à l'autre équipe.
 - La remise en jeu se fait pied sur la ligne à l'endroit de la sortie
 - Sur faute :
 - Remise en jeu à l'endroit de la faute à une distance minimale de 3 pas de la zone.
 - Adversaire à 3 pas au moins.

L'arbitrage se fera par les enfants, supervisés par l'adulte responsable du terrain et les jeunes officiels de l'UNSS.

- Une équipe d'arbitres (5 ou 6) : chronomètre et marque, ligne de but et zone (1 de chaque côté), 2 arbitres de champ.
- Une équipe gère les cartes coopératives ([coups d pouce et coups d'éclat](#))
-

Le comportement des joueurs : lorsqu'un arbitre siffle, le porteur de la balle doit immédiatement la poser au sol.

Défi coopératif : les cartes coup d pouce et coup d'éclat sont jointes à ce cahier des charges.

- Quand une équipe enchaîne trois buts d'affilée le jeu s'arrête.
- L'équipe qui domine propose une carte coup d pouce et une carte coup d'éclat à l'équipe dominée qui en choisit obligatoirement une des deux.
- L'équipe qui obtient une carte la garde jusqu'à la fin du match.
- Les cartes peuvent se cumuler.
- Rotations :
 - A chaque but le marqueur devient gardien pour son équipe. L'autre équipe change de gardien également.
 - Les autres principes de rotations sont organisés en amont et effectués par l'équipe. Les temps de jeu doivent être équivalents.