Règles aménagées -11ans 2023-2024

	2013-2014-2015		5 joueurs de champ + 1 GB 12 joueurs sur la FDME mais 10 joueurs maximum sont préconisés : En effet un joueur ne devrait pas rester plus de 18mn sans jouer.
	3 x 15 mn pour un match sec 3 x 10 mn pour un tournoi à 3 2x15 mn pour les brassages Mi-temps de 5 mn 1 temps mort par équipe et par période		Féminin : Taille 00 Masculin : Taille 0 ou 00 si accord entre les entraîneurs Le gonflage du ballon doit permettre sa préhension par les joueurs ***PAS DE BALLONS SURGONFLES***
	Temps d'exclusion : 1 minute		Engagement du GB pour les 2 premières périodes et au centre pour la 3ème période **(1ère phase)** Engagement du GB (1ère période) et au centre (2ème et 3ème périodes) – **Niveau Bas (2ème phase)** Engagement au centre pour les 3 périodes – **Niveau Haut (2ème phase)** Jet de 7m exécuté à 6m
	Jeu sur grand terrain Le réducteur de but prolonge la barre transversale Changement attaquant / défenseur interdit y compris en infériorité numérique.		Programmation possible des rencontres en semaine. En cas de report, le dispositif défensif sera celui en vigueur à la date où le match aura lieu. Pas plus d'une seule rencontre par semaine.
	Pour les équipes qui ne suivent pas ou ponctuellement les aménagements du jeu : •1er signalement : Prise de contact avec l'entraineur pour échanger avec lui sur le match concerné et éventuellement consulter les images disponibles. •2nd signalement : Déplacement d'un technicien lors d'un entrainement pour éclaircir le vision des choses de l'entraineur – possibilité de suivre une rencontre pour s'assurer de la véracité du signalement. •3ème signalement : la COC se réserve le droit de sanctionner l'équipe. Le signalement du non-respect des aménagements du jeu ou tout autre problème pendant une rencontre pourra être annoté sur un formulaire en ligne qui sera effectif en début de saison et qui sera mis à disposition de tous les clubs.		En dehors de sa zone, le GB participe au jeu d'attaque ou de défense.

Règles aménagées -11ans 2023-2024

COMITÉ MEUSE FFHANDBALL

Calendrier et dispositifs défensifs pour les 3 périodes des rencontres (*Quel que soit le dispositif défensif la défense individuelle stricte[1] est interdite)*	
Du 1 Septembre 2023 au 23 Décembre 2023 (1ère phase)	
1er et 2ème tiers Temps	**3ème tiers Temps**
Défense tout terrain avec contrôle[2] simultané de l'adversaire direct et de la balle (pas de défense aplatie 6-0) – Pas de joueur adverse dans les 9m sur la 1ère passe après un but.	Défense ½ terrain H à H (pas de défense aplatie 6-0) S'il n'y a pas but, jouer le repli défensif (chacun son joueur sur tout terrain)
Du 24 Décembre 2023 au 30 Juin 2024 (2ème phase)	
Niveau bas	**Niveau haut**
1ère période : Défense tout terrain H à H / 2ème période : Défense ½ terrain H à H / 3ème période : Défense 1-4 avec le joueur avancé au-delà des 9m	1ère période : Défense 1-4 avec le joueur avancé au-delà des 9m / 2ème et 3ème périodes : Défense alignée (attention : s'il n'y a pas but, jouer le repli défensif)

1 Défense individuelle stricte : prise en charge et contrôle exclusifs d'un adversaire direct quels que soient ses déplacements et sa position sans prise en compte du ballon. **Le défenseur doit rechercher systématiquement à prendre en compte son adversaire direct ET le ballon dans ses choix d'action**

2 Le contrôle s'entend ici comme une surveillance constante des mouvements du ballon **ET** de l'adversaire direct. In fine cette surveillance fournira les indices nécessaires au défenseur pour agir efficacement sur le ballon et/ou sur son adversaire direct

Règles aménagées -11ans 2023-2024

COMITÉ MEUSE FFHANDBALL

LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR

LE REDUCTEUR DE BUT

- Le but réduit rééquilibre les duels GB/Tireur favorisant d'autres comportements dans le jeu du GB et du tireur. Il s'agit ici d'élargir le registre des joueurs lors des duels GB/Tireur.

Pour plus de détails voir l'annexe « Modes de jeu du GB et du tireur »

LE GARDIEN DE BUT

- En agissant hors de sa zone le GB apprend à gérer la prise de risques dans ses choix d'action
- Faire vivre systématiquement les expériences de GB et de tireur à tous les joueurs leurs permettront d'enrichir leur connaissance du duel GB/Tireur
- Avec au moins 3 GB en -11 ans, la fidélisation dans les catégories supérieures sera augmentée

LA TAILLE DES BALLONS

- La taille du ballon facilite l'enrichissement des « techniques » de sa manipulation

EN DEFENSE

- Face au P.B, le défenseur proche l'empêche d'accéder au but (fermeture du C.J.D) **ET** cherche à le mettre en difficulté en épuisant son crédit d'action[3] (C.A) **ET** en appauvrissant ses possibilités de passes (perturber le réseau des échanges possibles[2] (R.E.P). Pour une description détaillée voir l'annexe « Les intentions défensives »
- L'évolution la plus favorable du duel défenseur proche/P.B consiste à récupérer le ballon en le subtilisant dans le dribble ou en provoquant une faute du P.B. Le défenseur proche recherche donc toujours à réduire le nombre de fautes qui redonnent l'avantage à l'attaque (ex. ceinturage)

EN ATTAQUE

- Le P.B doit créer l'incertitude chez les défenseurs en étant capable de choisir de :
  Progresser dans son Couloir de Jeu Direct[1] (C..J.D) s'il est libre
  Déborder le défenseur proche
  Passer à un partenaire
- Le partenaire du P.B (P.P.B) cherche à occuper les espaces libres en évitant les alignements [ballon-défenseurs-P.P.B] afin de :
  Recevoir le ballon pour progresser vers le but ou accéder au duel GB/Tireur
  Attirer des défenseurs pour libérer (en partie ou totalement) le C.J.D

SUR GRAND ESPACE

- Lors du repli, participer à la récupération active du ballon tout en contrôlant un attaquant
- Les défenseurs doivent saisir les opportunités d'action sur le R.E.P[2] et le C.J.D[2] pour récupérer le ballon et retarder la progression des attaquants
- Les défenseurs doivent anticiper le changement défense -> attaque et donc agir avant la récupération effective du ballon pour se projeter vers le but adverse
- Quelle que soit la situation (but ou pas), les attaquants cherchent à prendre de vitesse le repli défensif. Ils tenteront in fine de placer le porteur de balle (P.B) dans la situation la plus favorable pour affronter le GB à l'approche du but adverse. L'engagement rapide après un but doit donc être systématique

1 *Le Couloir de jeu direct (C.J.D) : couloir virtuel qui relie le porteur de balle au but. Le R.E.P et le C.J.D font parties des objets immatériels du jeu que le jeune joueur en formation devra apprendre à identifier et à prédire les évolutions (voir l'annexe "Les intentions défensives")*

2 *Le Réseau des échanges possibles (R.E.P) : ensemble des possibilités de passes offertes au porteur de balle.*

3 *Le crédit d'action (C.A) du porteur de balle correspond à l'ensemble des possibilités de tenue de ballon, de déplacement ballon tenu, de dribble dont il dispose. En harcelant le P.B, le défenseur direct vise à réduire le crédit d'action du P.B, augmentant ainsi sans commettre de fautes, les possibilités de récupération du ballon (neutralisations maîtrisées).*

Préconisations défensives

- Un défenseur est en charge d'un secteur **ET** contrôle à minima un attaquant
- Le joueur avancé défend au-delà des 9m. Ponctuellement, il peut redescendre si le jeu de l'attaque l'impose *(entrée d'un joueur)*
- Un défenseur bas peut temporairement sortir des 9m pour agir sur le P.B ou agir sur la trajectoire du ballon

Préconisations offensives

- Les 2 postes d'ailiers et les 2 postes d'arrières latéraux doivent être constamment occupés (trapèze), sans interdire le mouvement de joueurs. Le respect du trapèze permet la conservation de la balle et la continuité du jeu
- L'objectif est de battre le défenseur avancé pour créer un surnombre sur le second rideau défensif