

	Organisation des rencontres	Le déroulement des rencontres	Les sanctions	Le gardien de but [GB]
Règles aménagées	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeu sur grand terrain ➤ Réducteurs de but ➤ Equipe de 5 joueurs de champ et 1 GB ➤ 12 joueurs maximum ➤ Taille du ballon <ul style="list-style-type: none"> • Féminin : T00 • Masculin : T0 ➤ Mixité dans le championnat féminin (concertation préalable nécessaire avec le C57) ➤ Programmation possible des rencontres en semaine 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Temps de jeu <ul style="list-style-type: none"> • 3 x 15 mn pour un match sec • 3 x 10 mn pour un tournoi à 3 • Mi-temps de 5 mn ➤ Un temps morts par tiers temps et par équipe ➤ Jet de 7m exécuté à 6m ➤ Les engagements¹ ➤ Pas de changements attaquant/défenseur ➤ Voir⁵ 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Temps d'exclusion : 1 mn avec remplacement du joueur ➤ L'équipe qui commet le moins de fautes au cours d'un tiers temps comptabilise un but supplémentaire à la fin du tiers temps². <ul style="list-style-type: none"> • Faute simple d'un défenseur + 1pt • Avertissement à un joueur +2 pts • Avertissement à un officiel +3 pts • Exclusion d'un joueur +3 pts • Exclusion d'un officiel +4 pts 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En dehors de sa zone, le GB participe au jeu d'attaque ou de défense sans dépasser la ligne médiane ➤ Au cours d'une rencontre, un joueur est GB au maximum : <ul style="list-style-type: none"> • 15 mn (match sec) • 10 mn (tournoi à 3)
Un plus pour la formation du jeune joueur	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Le but réduit rééquilibre les duels GB/tireur favorisant d'autres comportements dans le jeu du GB et du tireur³ ➤ La taille du ballon facilite l'enrichissement des « techniques » de sa manipulation 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Laisser vivre « leur tranche de vie de handballeur »⁴ aux jeunes joueurs durant le temps de jeu en limitant au maximum le pilotage externe depuis le banc. Les temps morts et les mi-temps sont plus efficaces pour faire passer des consignes 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La prime à l'équipe la plus vertueuse incite les défenseurs à enrichir leurs palettes d'actions pour récupérer la balle et faire moins de fautes. Elle doit en outre inciter l'encadrement à un comportement exemplaire pour les joueurs et les spectateurs 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ En agissant hors de sa zone le GB apprend à gérer la prise de risques dans ses choix d'action ➤ Faire vivre en alternance les expériences de GB et de tireur permet à un joueur d'enrichir sa connaissance du duel GB/tireur

¹Lors de la 1^{er} phase : engagement par le GB (où que cela soit dans sa zone sans coup de sifflet de remise en jeu). Lors de la 2^d et 3^e phase : engagement rapide au centre avec coup de sifflet

² Selon les réponses des entraîneurs de clubs, cette règle sera appliquée lors dernière phase de championnat

³ Il s'agit d'élargir le registre des joueurs lors des duels GB/tireur. Pour plus de détails voir l'annexe présentant les modes de jeu chez le GB et le tireur

⁴ L'autonomie décisionnelle du jeune joueur dans ses choix tactiques est une des visées majeures de la formation initiale (cf. annexe)

⁵ Deux aménagements sont possibles : 1) le premier but d'un joueur compte double ou 2) le but du 1^{er} buteur compte 1, le premier but du 2nd buteur compte double et le premier but du 3^{ème} buteur compte triple. Ce bonus devrait notamment inciter à plus de jeu effectif pour tous les joueurs dans une catégorie où l'on constate fréquemment peu de buteurs différents.