

Concours du jeune handballeur

Règlement

1- La participation :

Participent à ce concours les joueurs et les joueuses licenciés natifs 2006/2007.

Un club peut participer avec 04 joueurs au maximum.

Les clubs doivent confirmer leur participation par l'envoi d'une liste nominative de leurs joueurs.

2- Règlement technique :

Le parcours est sanctionné par un chronométrage de la réalisation du circuit dans sa totalité.

Les fautes techniques sont sanctionnées, chacune par un malus de 03 secondes.

Une première erreur de parcours doit être corrigée et sanctionnée par un malus de 03 secondes.

Une deuxième erreur de parcours entraîne la disqualification du joueur.

La perte de la balle, en cours d'exécution du circuit est corrigée par la récupération d'une deuxième balle de réserve et la reprise sera à l'endroit de la faute (avec un malus de 03 secondes).

Les fautes techniques à sanctionner :

- « le marché », le double dribble le piétinement de la zone de 6 mètres, le non-respect de la notion du « Corps obstacle » au cours du slalom, les tirs non cadrés ou mal placés.
- Chaque joueuse effectuera deux fois (non consécutives) le parcours.

3- Le classement :

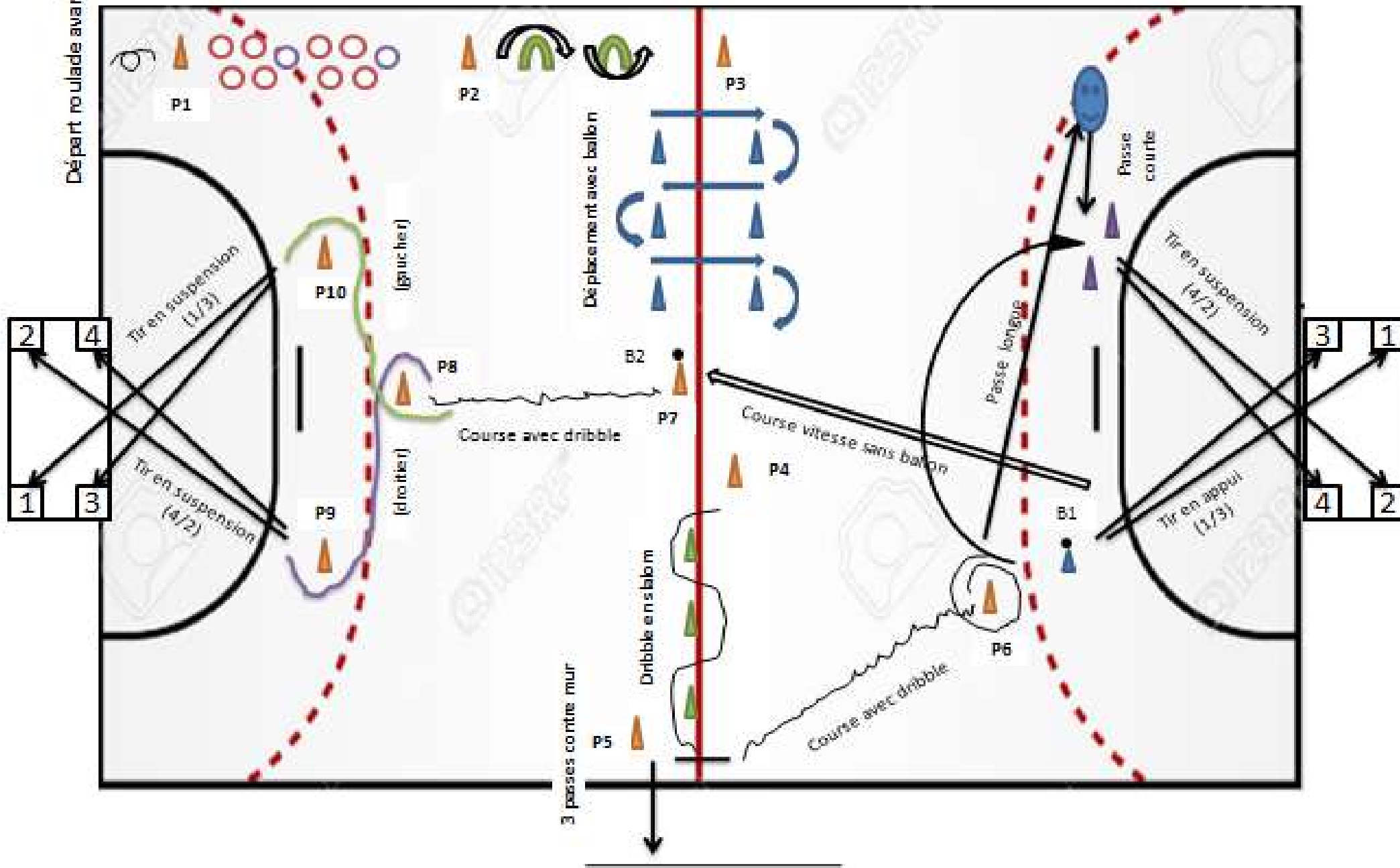
- Le classement des joueurs sera établi à partir du temps final (TF).
- Le calcul du temps final (TF) = Le meilleur temps sur les deux passages + 3 secondes sur chaque faute commise.
- Un classement individuel en fonction des performances de chaque athlète (meilleur temps en tenant compte des bonus et malus).

- Un classement par équipe par la somme des classements des performances individuelles, donc les équipes qui totalisent la somme la plus faible seront classées en premier

Départ

- Le joueur X commence sur la ligne de fond (balle en main).
- Au signal, déclenchement du chronomètre, le joueur réalise une roulade avant.
- Au point P1, skipping sur les 4 premiers cerceaux puis les pieds joints au 5^{ème}, Il refait le même travail sur les cerceaux qui suivent.
- Au point P2, il réalise un saut au dessus d'une haie puis il passe en dessous de l'autre haie.
- Il contourne le plot P 3, et commence un déplacement latéral en slalom.
- Au point P4, dribble en slalom main droite, main gauche (notion corps obstacle).
- Au point P5, réaliser 02 passes courtes contre le mur.
- Départ en dribble vers le plot P6, il le contourne et donne une passe longue au passeur P (son entraîneur), reçoit une passe à rebond et tire en suspension entre deux cônes dans l'impact 2 ou 4.
- Après le tir en suspension, il récupère la balle B1 et exécute un tir en appui dans l'impact 1 ou 3.
- Course rapide vers le centre, il récupère la balle B2 au point P7, continue en dribblant vers le plot P8 :
 - o Le joueur droitier contourne le plot P8 puis le plot P9 et tire en suspension coté externe dans l'impact 2 ou 4.
 - o Le joueur gaucher contourne le plot P8 puis le plot P10 et tire en suspension coté externe dans l'impact 1 ou 3.
- Arrêt du chronomètre dès que la balle franchit la ligne de but

Départ rouleau avant



3 passes contre mur

Dribble en slalom

Course avec dribble

Course vitesse sans ballon

Course avec dribble

Déplacement avec ballon

Tir en suspension (1/3)

Tir en suspension (4/2)

Passe longue

Passe courte

Tir en suspension (4/2)

Tir en appui (1/3)

