

Objectifs :

- **Redynamiser** les championnats jeunes, notamment U11 et U13 M et F
- **Conserver l'intérêt** des joueurs et joueuses jusqu'à la fin du match, par un nouvel enjeu à chaque période,
- S'appuyer sur l'existant des comités voisins qui donnent d'**excellents résultats** en terme de **formation** et de **gestion** de la compétition
- **Impliquer** de manière permanente tous les acteurs au travers des spécificités des tiers-temps,
- Permettre à toutes les équipes et à tous les joueurs de **s'exprimer** et de **valoriser** son profil de jeu,
- Valoriser sur le plan comptable la **formation individuelle** du jeune joueur au travers des tiers temps mais pas que ...

Sur le plan sportif :

- Les équipes sont composées de 14 joueurs maximum,
- Les matchs se déroulent en tiers temps, avec un règlement spécifique par tiers temps,
- L'engagement au 1er tiers temps se fait par tirage au sort. L'équipe qui engage au 1er tiers temps engage aussi au 3ème.
- Changement de côté à chaque tiers-temps.
- Les temps-morts sont au nombre de 3 par équipe, 1 par tiers temps.
- **Remise à 0 du score sur le panneau d'affichage à chaque tiers temps**

CALCUL DES POINTS

- **Un tiers temps est un mini match.**
- **Les points sont comptabilisés pour le classement de l'équipe,**
- **Il y a 6 pts par match à gagner au maximum par équipe :**

3 points sur les tiers temps :

1 point par tiers temps gagné,

0,5 point le match nul

0 point la défaite

+

3 points sur le score final :

3 pts la victoire

2 pts match nul

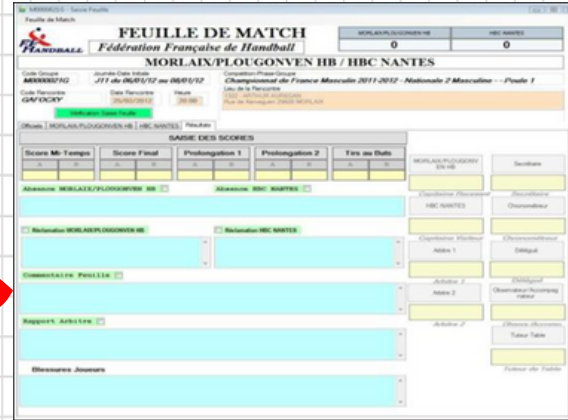
1 pt la défaite

- **L'objectif est de gagner le match, mais aussi et surtout essayer de gagner chaque tiers temps pour se voir attribuer des points au classement.**

*Le calcul est fait
par la COC tous
les week-ends !*

Ce qu'il y a faire pour le **club recevant** :

- La FDME ne permet pas le remplissage d'une feuille de match organisée en tiers temps avec remise de score à 0...
- **Le score au panneau d'affichage du gymnase est remis à 0 en début de chaque tiers temps.**
- Le score 'continu' sur la FDME est maintenu mais surtout ...
- **Pensez à inscrire les scores des tiers-temps dans la partie commentaire résultat de la FDME.**
- Vous pouvez également signaler toute remarque concernant l'application des aménagements de règles dans ce même encart.



Pour le club visiteur :

- **Vérifier** que les scores sont bien notés dans la partie **commentaire** résultats de la FDME.

Après la collecte de tous les résultats par la Commission Sportive, les résultats et classements seront consultables sur le site internet du Comité <https://handball-vaucluse.com> chaque milieu de semaine.

Règlements particuliers

U11

- feuille de match à 14 joueurs(ses)
- ballon Taille 0
- temps de jeu : 15 min x 3
- Réducteurs de buts
- Exclusion 1 minute
- 1 temps mort par tiers temps et par équipe
- L'engagement au 1er tiers temps se fait par tirage au sort. L'équipe qui engage au 1er tiers temps engage aussi au 3ème.
- Changement de côté à chaque tiers-temps.
- Pas de stricte, même en supériorité numérique
- Changement systématique attaquant/défenseur interdit
- Volonté de récupérer la balle au plus près de la zone adverse lors du repli actif de la défense.
- Remise du score à 0 en début de chaque tiers-temps

U13

- feuille de match à 14 joueurs(ses)
- temps de jeu : 15 min x 3
- ballon Taille 1
- Exclusion 2 minutes
- 1 temps mort par tiers temps et par équipe
- L'engagement au 1er tiers temps se fait par tirage au sort. L'équipe qui engage au 1er tiers temps engage aussi au 3ème.
- Changement de côté à chaque tiers-temps.
- Pas de stricte, même en supériorité numérique
- Changement systématique attaquant/défenseur interdit
- Volonté de récupérer la balle lors du repli actif de la défense.
- Remise du score à 0 en début de chaque tiers-temps

	1er Tiers	2sd Tiers	3ème Tiers
Honneur (sept-déc 2024)	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement GB (équipe adverse en dehors des 9m)	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement centre	
Honneur (janv-juin 2025)	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement GB (équipe adverse en dehors des 9m)	Jeu à 5+1 Défense imposée 3/2 ou 2/3 Engagement centre	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement centre
Pré-Excellence + Excellence	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement GB (équipe adverse en dehors des 9m)	Jeu à 5+1 Défense imposée 3/2 ou 2/3 Engagement centre	Jeu à 6+1 Tout terrain ou dispositif 3/3 ou 2/4 Engagement centre

	1er Tiers	2sd Tiers	3ème Tiers
Honneur	Jeu à 6+1 Tout terrain Engagement GB (équipe adverse en dehors des 9m)	Jeu à 6+1 Défense imposée 2/4 ou 3/3 Engagement centre	Jeu à 6+1 Défense imposée 3/3 ou 2/4 ou tout terrain Engagement centre
Pré-Excellence + Excellence	Jeu à 6+1 Défense imposée 2/4 ou 3/3 Engagement GB (équipe adverse en dehors des 9m)	Jeu à 6+1 Défense imposée 0/6 Engagement centre	Jeu à 6+1 Défense libre 0/6 interdite Engagement centre