



COMITÉ MARNE
FFHANDBALL



LE HANDBALL A L'EXTERIEUR, UN HANDBALL AUTREMENT





RÈGLES ET PROTOCOLE COVID A RESPECTER



16/03/2021

- ***Il est nécessaire de faire preuve de rigueur pour permettre la continuité de l'activité et que vos pratiquants soient licenciés.***

LES GRANDS PRINCIPES :

- ***Séances en extérieur autorisées mais règlementées.***
- ***Désinfection du matériel avant / pendant et après.***
- ***Désinfection des ballons avant / pendant et après.***
- ***Port du masque obligatoire avant et après l'activité.***
- ***Port du masque obligatoire pour les entraîneurs et éducateurs pendant l'activité.***
- ***Désinfection du ballon immédiat s'il touche le visage d'un pratiquant.***
- ***Distanciation de 2 mètres entre les joueurs et joueuses.***



- **Jeu sans contact.**
- **Jeu avec opposition autorisé (2x1 / 2x2 / 3x2 / 3x3...) dans le respect de la distanciation de 2 mètres entre les pratiquants.**
- **Public Mineur : Sans limitation du nombre de pratiquants.**
- **Public Adulte :**
 - **Sur le Domaine public Groupe de 6 personnes Max, encadrement inclus.**
 - **Sur les équipements ERP de type PA pas de limitation du nombre de pratiquants mais avec encadrement obligatoire.**

ERP : Etablissement Recevant du Public

Type PA : établissements de plein air (terrain de sports, stades, patinoires, piscines, hippodromes, gradins partiellement couverts,...) - (arrêté du 6 janvier 1983)



COMMUNICATION

- *Eviter de diffuser des photos de groupe sur les réseaux*





QUE PEUT ON FAIRE EN EXTÉRIEUR ?

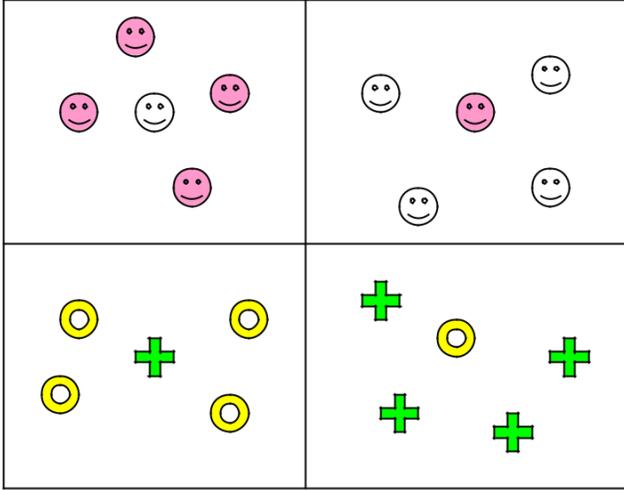


16/03/2021

D.ROUILLON - CTF 51

Passé à 5

« Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe »

Dispositif matériel	Matériel
	<ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> 4 ballons au moins<input type="checkbox"/> dossards ou foulards (4 couleurs)<input type="checkbox"/> de quoi matérialiser clairement quatre terrains (plots)

But du jeu

Réaliser 5 passes consécutives pour marquer un point malgré la présence d'un gêneur.

Passé à 5

« **Se démarquer pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe** »

Règles

Un gêneur est envoyé dans une équipe adverse pour la durée d'une manche.

Contacts interdits.

Le décompte des points revient à 0 si le ballon rebondit plus d'une fois au sol.

Le gêneur peut :

- Intercepter le ballon
- Agir directement sur le porteur de balle en gênant la passe (distance 2 m)
- l'équipe qui réalise 5 passes consécutives gagne 1 point.
- Gagnante : l'équipe ayant le plus de points après 5' de jeu

Pour jouer autrement...

Une règle de plus : « *une passe redoublée ne compte pas* »

Valoriser le rôle du gêneur : *Un ballon intercepté par un gêneur enlève un point aux « passeurs »*



« Jouer sans adversaire »

Objectifs :

- Enchaîner rapidement deux actions : recevoir – lancer
- Travail de la précision du geste.

But du jeu : réaliser le plus vite possible 10 passes consécutives

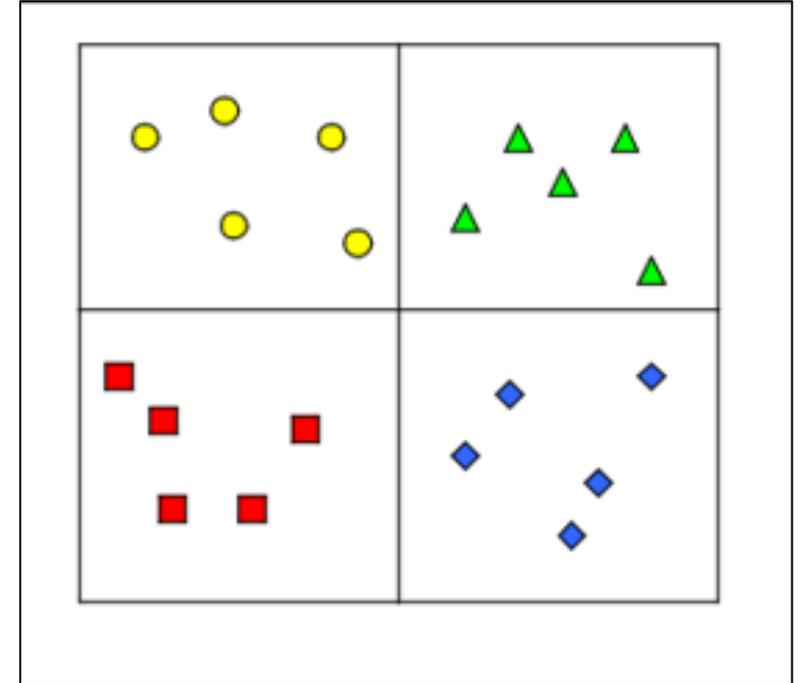
Règles :

- Un ballon tombé au sol fait repartir le compteur à zéro.
- Un joueur fait le décompte à haute voix
- Dès que les 10 passes sont réalisées , l'équipe s'assoit pour montrer qu'elle a fini.

Variantes :

- Autoriser un rebond au sol sur chaque passe.

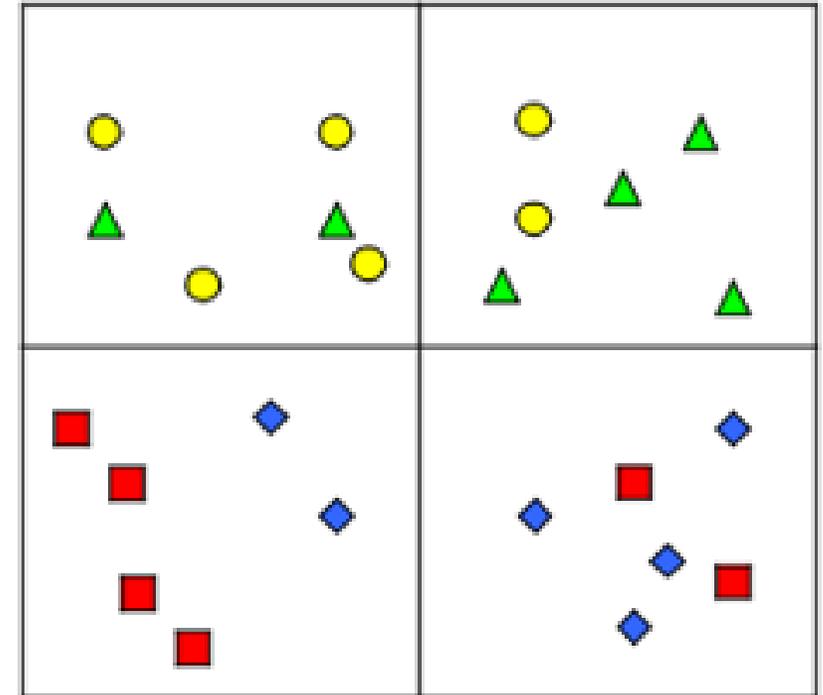
Une série de 10 passes consécutives rapporte 1 point :
l'équipe gagnante est celle qui atteint 5 point le plus vite.



«Passe à 5 avec deux adversaires »

Objectifs :

- *Augmenter la pression des gêneurs sur les passeurs.*
- *Se démarquer des gêneurs pour offrir au porteur de balle une possibilité de passe.*



« Passé à 5 en 4 zones »

Objectifs :

- Obliger les joueurs à se démarquer
- Mobilité des joueurs
- Favoriser les passes lointaines

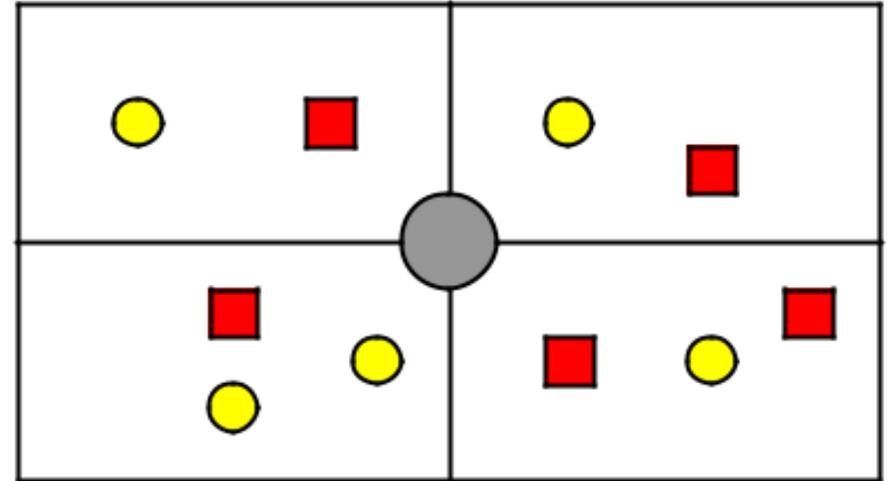
But du jeu : réaliser 5 passes consécutives pour marquer 1 point

Règles :

- Une passe ne compte que lorsque le ballon passe d'une zone à l'autre
- Une passe dans une même zone est possible mais elle n'est pas décomptée

Variantes :

- Si le ballon tombe au sol il est perdu.



« De plus en plus difficile »

Objectifs : Modification du rapport d'opposition

Règles :

- *Le jeu démarre à 4 contre 1*
- *Dès qu'une équipe réussit 5 passes, un deuxième gêneur entre en jeu et on passe à 4 contre 2, puis à 4 contre 3 et 4 contre 4*
- **Gagnante** l'équipe qui réalise la première 5 passes à 4 contre 4

