

Championnat de France Handball UNSS, équipes d'établissement

REGLEMENT

Mise à jour : 21 septembre 2005

I - COMPOSITION DE L'EQUIPE

12 joueurs + 1 Jeune Arbitre licencié titulaire de la carte Jeune Officiel MAIF, niveau académique obligatoire, + 1 enseignant. Les joueurs sont tous du même établissement scolaire.

II - FORMULE DE COMPETITION EQUIPE D'ÉTABLISSEMENT SCOLAIRE

1ère phase : 4 poules de 4 équipes.

2ème phase :

- a) ½ finales croisées pour les deux premiers de chaque poule. Détermine les places de 1 à 8
- b) ½ finales croisées pour les deux derniers de chaque poule. Détermine les places de 9 à 16
OU rencontres directes entre les 3° de poule, détermine les places de 9 à 12 et rencontres directes entre les 4° de poule, détermine les places de 13 à 16

III - TIRAGE AU SORT DES POULES

Organisé depuis la Direction Nationale UNSS pour l'ensemble des sports collectifs suivant le principe du "Serpentin" à partir des résultats 2003-2004.

IV - TEMPS DE JEU ET ECHAUFFEMENT

Pour l'ensemble du Championnat :

2 X 15' avec 5' de repos, 10' d'échauffement sur le terrain.(Minimes, cadets)

2 X 20' avec 5' de repos, 10' d'échauffement sur le terrain (Juniors/Seniors)

2 X 20 à 2 X 25' avec 5' de repos, 10' d'échauffement sur le terrain (pôles espoirs)

V – BALLONS

Le Championnat se joue avec des ballons de type HUMMEL – UNSS

<u>Equipes établissement et excellence</u>	
T1	Minimes filles
T2	Minimes garçons, cadettes, cadets, juniors/seniors filles
T3	Juniors/seniors garçons
<u>Pôles espoirs</u>	
T2	Cadettes
T3	Cadets

VI - CAS D'EGALITE

A - Entre deux ou plusieurs équipes à la FIN D'UNE POULE celles-ci sont départagées selon les critères suivants (hors pôles espoirs)

- a) Prendre le résultat des matches les ayant opposé entre elles pour faire la différence entre les buts marqués et les buts concédés.
- b) Si l'égalité persiste, donner la victoire à l'équipe, qui sur **le match les ayant opposé**, a reçu le moins de points de pénalités.
- c) En cas de nouvelle égalité, appliquer le premier critère à l'ensemble des matches de la poule.
- d) En cas de nouvelle égalité, donner la victoire à l'équipe qui, sur l'ensemble des matches de la poule, a reçu le moins de points de pénalité.
- e) Si l'égalité persiste, la victoire sera donnée à l'équipe dont la moyenne d'âge est la plus faible (joueurs inscrits sur la feuille de match).

B - A la fin d'un MATCH ELIMINATOIRE (hors pôles espoirs)

Il sera procédé à une prolongation avec arrêt du jeu au **premier but marqué**. L'engagement sera effectué par :

- l'équipe qui aura reçu le moins de points de pénalités,
- en cas d'égalité de points de pénalités, l'équipe qui aura reçu le moins d'exclusion de 2',
- en cas de nouvelle égalité le jeune arbitre procédera au tirage au sort en présence des deux capitaines.

VII - POINTS DE PENALITES

•Carton jaune	1 point.
•2'	2 points.
•2 X 2'	4 points.
•3 X 2'	7 points.
Expulsion	10 points.
•Rouge direct	10 points.

| Pour un même joueur, la faute la plus grave sera comptabilisée (il n'y a pas cumul des fautes)

Se reporter au verso des feuilles de match.

Le Jeune Arbitre, occupant la fonction d'officiel à la table reportera sur la feuille de match, le nombre de points de pénalités obtenus par chaque équipe à la fin de match.

A chaque fois qu'il sera possible une indication sera donnée, par marquage, aux équipes et au public du décompte des points de pénalités.

VIII – FEUILLE DE MATCH

Sont inscrits sur la feuille de match (et autorisés à être présents sur le banc) les joueurs et 2 accompagnateurs maximum certifiés sur la feuille d'engagement par le chef d'établissement, président de l'association sportive.

IX - EXCLUSION TEMPORAIRE

Tout joueur (se) exclu(e) temporairement, le sera pour une durée de **2'**.
La table indiquera par affichage le moment où le joueur sera autorisé à reprendre sa place dans le jeu. La règle du cumul des sanctions est applicable.

X - DEBUT DES RENCONTRES

L'heure indiquée sur le plan de jeu journalier est l'heure officielle du début du match.

Les moyens de transport mis en place par l'organisation et les horaires attribués à chaque équipe ne peuvent être modifiés.

Un quart d'heure après le début officiel du match, si une équipe n'est pas présente sur le terrain, elle sera déclarée forfait. L'équipe présente gagne le match par 10 à 0. [*cette mesure ne s'applique pas si l'organisation est responsable du retard*]

XI - COMMISSION DE DISCIPLINE(S) - SUSPENSION

Une Commission de Discipline est créée.

Elle est constituée par le Jury Technique d'Organisation (Directeur National Adjoint de l'UNSS ou le délégué technique handball, organisateur, membres de la CMN, responsable de salle concerné,....

Elle est appelée à statuer sur les fautes disciplinaires et les manquements à l'éthique sportive commis(es) à l'occasion de la rencontre nationale.

Elle se prononce, après avoir entendu la ou les parties concernées (*cf. règlement intérieur de l'UNSS - art. III.5.89*), sur la suspension du ou des joueurs, du ou des accompagnateurs, pour un ou plusieurs matches.

Elle se prononce, enfin, sur la nécessité de la mise en place de la Commission Nationale de Discipline (*cf règlement intérieur de l'UNSS - art. III.5.73*).

XII - LICENCES

Elles devront être présentées, lors de l'accueil, en même temps que l'original de la feuille d'engagement certifié par le Président de l'AS.

Toute modification, absence, remplacement d'un joueur ou joueuse devra être **certifié** par le **Chef d'Etablissement**. A défaut de présentation le joueur remplaçant ne sera pas autorisé à jouer.

A chaque rencontre, le capitaine d'équipe doit déposer à la table de marque les licences de son équipe.

XIII – CERTIFICAT MEDICAL DE SURCLASSEMENT

Le responsable de l'équipe devra présenter le (les) certificat(s) de sur classement à l'accueil. En cas de non présentation avant le début de la compétition, le joueur (se) ne sera pas autorisé(e) à jouer.

XIV – UTILISATION DE LA « COLLE »

L'utilisation de la colle est autorisée. Le responsable de l'équipe prendra toute mesure à sa convenance pour ne pas mettre en contact le « pot de colle » avec le plancher.

Les joueurs ne sont plus AUTORISES à utiliser une RESERVE de « colle » sur une quelconque partie du corps.

XV - REGLE DU TEMPS MORT D'EQUIPE

Chaque équipe a le droit de demander un temps mort d'équipe d'une minute par mi-temps du temps réglementaire (non applicable lors de la prolongation dite mort subite). Pour cela, il devrait être utilisé un carton vert.

Une équipe qui souhaite disposer d'un temps mort d'équipe doit poser le carton vert sur la table devant le chronométrateur, il sera accordé lorsque l'équipe sera en possession de la balle (à condition que l'équipe ne perde pas la balle avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler, dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe). Après 50 secondes, le chronométrateur donne un signal sonore indiquant que le jeu reprend, dans les 10 secondes, avec le jet qui correspond à la situation au moment où le temps mort d'équipe a été accordé. *[pendant le temps mort d'équipe les responsables des arbitres, s'ils le jugent nécessaire, peuvent dialoguer avec les jeunes arbitres.]*

XVI – NOUVELLES REGLES

Elles sont intégrées au règlement scolaire dans leur intégralité. **Elles s'appliquent plus particulièrement à compter du niveau académique .**

Toutefois certaines d'entre elles sont adaptées à la particularité scolaire :

Nombre de joueurs : Uniquement 12

Règle 8.5 : une attention particulière sera apportée à cette règle lors de la formation des JA.