

Règles et déroulement du "Concours Hands"

Le Hands s'inspire très librement du Hand Ball dont les règles ont été quelques peu modifiées, notamment parce que le hands se joue sur l'herbe (alors que le Hand Ball se joue en dur) et surtout pour mieux correspondre à l'esprit, au niveau et à l'âge des joueurs....

1. Déroulement du tournoi

Le Concours Hands se déroule sous la forme d'un championnat durant lequel chaque équipe joue deux matchs contre chacune des autres équipes de sa catégorie (grand ou petit).

Une victoire rapporte trois points à l'équipe vainqueur et zéro à l'équipe perdante.
Une égalité rapporte un point à chaque équipe.

A la fin du championnat, un classement est établi entre les sections d'après la somme des points de leurs équipes *petits* et *grands*. Un classement distinct est établi pour les sections louveteaux et scouts.

En cas d'égalité de points entre deux sections à la première place, un match de barrage (cf. infra) départagera ces dernières.

En cas d'égalité de points entre plus de deux sections pour la première place, le classement entre ces sections sera déterminé d'après leur goal-average respectif.

En cas d'égalité de points entre plusieurs sections pour une autre place que la première, le classement entre ces sections sera déterminé d'après leur goal-average respectif.

En fonction des circonstances, l'équipe régionale se réserve le droit de modifier les dispositions des présentes règles pendant le concours hands.

2. Equipes et joueurs

Chaque section louveteau et scoute est divisée entre une équipe *petits* et une équipe *grands* selon les critères suivants (valables pour le Concours Hands 2010).

Louveteaux : Un animé est considéré comme *petit* s'il est dans ses deux premières années louveteaux, c'est-à-dire s'il est né le ou après le 1^{er} janvier 2000. Un animé est considéré comme *grand* s'il est dans ses deux dernières années louveteaux, c'est-à-dire s'il est né avant le 1^{er} janvier 2000.

Scouts : Un animé est considéré comme *petit* s'il est dans ses deux premières années scouts, c'est-à-dire s'il est né le ou après le 1^{er} janvier 1996. Un animé est considéré comme *grand* s'il est dans sa troisième ou sa quatrième année scoute, c'est-à-dire s'il est né avant le 1^{er} janvier 1996. Les animés faisant partie des pionniers ou étant nés avant le 1^{er} janvier 1994 ne peuvent pas participer aux matchs scouts.

Toutes exception aux règles ci-dessus sera décidée par l'équipe régionale en fonction

d'éventuelles circonstances exceptionnelles.

Des joueurs considérés comme *petits* peuvent participer à des matchs *grands*. Par contre, des joueurs considérés comme *grands* ne peuvent pas participer à des matchs *petits*

Pour pouvoir participer au concours hands, un joueur doit être en ordre d'affiliation à la Fédération des Scouts et Guides Pluralistes de Belgique à la date de déroulement du concours hands. Si un joueur participe à un match alors qu'il n'est pas en ordre d'affiliation, son équipe se voit exposée à l'annulation du résultat de ce match, ce qui se traduit par un forfait (défaite 5-0).

En cas d'impossibilité pour une section de former à la fois une équipe *grande* et une équipe *petite*, les responsables de la section concernée en informeront à l'avance l'équipe régionale.

3. Déroulement des matchs

a) Terrains

Louveteaux

Terrain : 20x10 m

Zones : rayon de 4 m

Goals : 2x1,5 m

Scouts

Terrain : 30x15 m

Zones : rayon de 5 m

Goals : 3x2 m

b) Durée des matchs

Louveteaux

Deux mi-temps de 10 min chacune

Scouts

Deux mi-temps de 15 min chacune

Le début, la fin et la mi-temps des matchs sont annoncés par des coups de klaxon.

L'arbitre peut prolonger le match au delà du coup de klaxon pour finir une action en cours ou pour rattraper du temps éventuellement perdu.

c) Joueurs

Chaque équipe est constituée de six joueurs : cinq joueurs de champ et un gardien de but.

Chaque équipe doit en permanence être composée d'au moins deux filles.

Le nombre de changements de joueurs au cours d'un match est illimité sauf :

- (i) Si une équipe ne peut aligner de remplaçant, ou un nombre limité de ceux-ci par défaut de joueurs ou par épuisement de ces derniers. Le cas échéant, l'équipe concernée communiquera à l'arbitre le nombre de joueurs (remplaçants y compris) qu'elle aligne pour le match. L'arbitre *peut* alors décider que l'équipe adverse devra aligner le même nombre de joueurs (remplaçants y compris) que l'équipe demandeuse. Dans ce cas là le nombre de changements est illimité mais entre le

nombre de joueurs fixé au début du match.

- (ii) Si une équipe n'est pas en mesure d'aligner une équipe complète ou si les joueurs sont épuisés et qu'elle ne peut rentrer dans le cadre de la règle précédente, elle peut demander « à prêter » des joueurs dans les autres meutes. Attention, un joueur maximum par meute. Les règles du point précédent s'appliquent aussi à ces derniers (nombre max de joueurs).

ATTENTION, ces exceptions ont pour but de rendre les matchs équitables, ces règles ne peuvent donc être utilisées qu'en cas de manque de joueurs ou de trop grande fatigue de ceux-ci mais en aucun par STRATEGIE.

d) Arbitre et arbitrage

Chaque match est arbitré par un animateur n'appartenant à aucune des deux sections disputant le match ou appartenant à l'équipe régionale. L'arbitre applique les présentes règles avec une certaine liberté d'interprétation liée au contexte du match. L'arbitre se doit évidemment d'être impartial dans ses jugements.

Les décisions de l'arbitre ne peuvent être contestées durant un match.

En cas de contestations importante quant à l'arbitrage, une mise au point peut avoir lieu avec le cadre régional référent afin d'être certain que l'arbitre ait bien compris les présentes règles et de s'assurer qu'il les applique correctement lors des prochains matchs.

Sauf exception vraiment particulière (partialité avérée de l'arbitre, ...), le résultat d'un match ne peut être modifié par des erreurs d'arbitrage.

e) Matches de barrage

Un match de barrage se joue en deux mi-temps de chacune 10 min pour les louveteaux et de chacune 15 min pour les scouts. La première mi-temps voit s'affronter les équipes *petits* des deux sections tandis que la seconde mi-temps voit s'affronter les équipes *grands* des deux sections.

En cas d'égalité au terme des deux mi-temps, l'équipe gagnante sera déterminée après une série de cinq penaltys par équipe, suivie en cas de nouvelle égalité d'une série de penaltys « à la mort subite ».

4. Déroulement du jeu

- La première mise en jeu du match se fait par un *entre-deux* entre deux joueurs situés chacun du côté opposé à leur goal, dos à dos et ballon au milieu des dos. Le reste de chaque équipe est dans son camp. Seuls les deux joueurs participant à l'entre-deux peuvent prendre le ballon en mains pour la première passe. Si cette règle n'est pas respectée, le ballon revient à l'autre équipe. Après la mi-temps, la remise en jeu est accordée à l'équipe perdante, ou, si égalité, par un entre-deux.

- La balle est considérée comme sortie de la zone de jeu si plus de la moitié en dépasse la

ligne.

- Après le marquage d'un but, l'équipe adverse remet le ballon en jeu après trois passes franches au milieu du terrain, chaque équipe dans son camp.
- La remise un jeu après une sortie latérale se fait en faveur de l'équipe adverse, les pieds joints et le ballon au dessus de la tête, les deux mains dessus (comme au football).
- La remise en jeu après une sortie en fond de terrain adverse se fait par le gardien que ce soit l'attaquant qui mette le ballon dehors ou le défenseur.
- Un coup franc se fait à l'arrêt, à l'endroit où a été commise la faute et les joueurs adverses doivent être à un mètre du tireur.
- Le penalty est tiré à un mètre de la zone, le pied du tireur sur la ligne restant immobile.
- Une faute d'invasion de zone est sifflée si la ligne de zone est mordue. S'il s'agit du terrain adverse, la remise en jeu se fait par le gardien adverse. S'il s'agit de sa propre zone mais de manière involontaire (poussée), la faute est sanctionnée par un coup-franc pour l'équipe adverse ; s'il s'agit de l'invasion volontaire de sa propre zone, la faute est sanctionnée par un penalty.
- Un joueur ne peut effectuer que maximum trois pas avec le ballon en mains. Sauter à pieds joints compte comme un des trois pas autorisés. Lorsqu'un joueur fait plus de trois pas avec la balle en main, il y a *marché* et cette faute est sanctionnée par un coup-franc.
- Le ballon ne peut rester entre les mains d'un même joueur plus de trois secondes et le dribble est interdit. Ces deux fautes sont sanctionnées par un coup franc.
- On ne peut encercler le joueur possédant le ballon, une distance de un mètre doit être respectée. Cette faute est sanctionnée par un coup-franc.
- Les joueurs de champ ne peuvent toucher la balle avec leur pieds (jusqu'au genou). Cette faute est sanctionnée par un coup-franc.
- Il est interdit de faire une passe à son propre gardien. Cette faute est sanctionnée par un penalty.
- Tout changement de joueur en cours de match se fera comme suit : l'échange ne peut se faire que lors d'une phase arrêtée et par le milieu du terrain uniquement, le joueur sortant étant entièrement sorti du terrain avant la montée de son remplaçant.
- Le remplacement d'un gardien par un joueur de champ déjà présent sur le terrain ne peut se faire que lors d'une phase arrêtée.
- Seuls les joueurs et les arbitres peuvent se trouver sur le terrain pendant le match,

entraîneurs et supporters restant en-dehors. En cas de manquement à cette règle, et de persistance, l'arbitre accordera d'office un point supplémentaire à l'équipe adverse.

- En cas d'anti-jeu, de violence ou de coups bas, un avertissement est donné au joueur ; en cas de récidive, le joueur sera exclu du terrain pour une période laissée à l'appréciation de l'arbitre (entre une mi-temps et une minute), sans pouvoir être remplacé.
- Toute réclamation en cas de non respect des règles (dans la lettre et dans l'esprit) pourra être introduite auprès du « comptoir ombudsman ». Un cadre régional « médiateur » sera chargé de rappeler à l'ordre l'équipe incriminée, avant toute sanction jugée par l'arbitre du match.
- Quelques soient les circonstances ou les situations, l'arbitre à toujours raison, et les joueurs, les coaches et les supporters doivent respecter ses injonctions.
- **TOUTES LES MANCHES DU CONCOURS HANDS SE JOUENT DANS UN ESPRIT DE FAIR-PLAY**
- Hormis ceux prévus par l'organisation, les klaxons, magnétophones et autres appareils bruyants sont proscrits du Concours Hands. De même, aucun graffiti ne peut être toléré sur le site ou aux alentours. La section ou l'unité incriminée sera seule responsable de leur enlèvement et du nettoyage.