

80.6 CATEGORIES U16

80.6.1 REGLES COMMUNES A TOUS LES NIVEAUX DE JEU U16

Il est interdit, sur l'ensemble du match, de :

- Recourir à la prise en individuelle stricte sur un joueur adverse sauf si le dispositif défensif adopté est « homme à homme tout terrain ».
- Recourir au changement systématique attaquant-défenseur.

Forme de jeu :

- 6 joueurs de champ + 1 gardien
- 1^{ère} mi-temps
 - Dispositif 0/6 interdit et dispositifs 1/5 ; 2/4 ; 3/3 ; 3/2/1 autorisés. Il est uniquement toléré d'avoir 6 joueurs de champ dans les 9m lors d'un jet franc.
 - En cas d'exclusion d'un joueur, il n'est plus obligatoire d'avoir un joueur en dehors des 9m.
- 2^{ème} mi-temps :
 - Dispositifs 0/6 ; 1/5 ; 2/4 ; 3/3 ; 3/2/1 autorisés.

Sanction progressive en cas de non-respect des aménagements :

- Avertissement à l'officiel responsable.
- Si récidive, exclusion sur l'officiel responsable, celui-ci doit désigner un joueur différent à chaque fois.
- Si toutefois une équipe refuse d'appliquer ces règles, le juge-arbitre, le tuteur JAJ et l'officiel responsable adverse le notent sur la feuille de match. Le dossier est alors étudié par la commission d'Organisation des Compétitions (COC) et peut donner lieu à un match perdu par pénalité avec 0 point et un score de 10 à 0.

Managérat et conseils pédagogiques :

Être positif, constructif et avoir une attitude correcte vis-à-vis de l'équipe adverse.

80.6.2 TABLEAUX RECAPITULATIFS U16

Règlement U16	
Temps de jeu	2 x 25'
Temps mort d'équipe	3 TM, règles FFHB
Taille de ballon	U16M : Taille 2 / U16F : Taille 1
Exclusion	2'
Mi-temps	10'
Formes de jeu 1 ^{ère} Mi-temps	1/5; 2/4; 3/3; 3/2/1; Stricte collective tout terrain
Formes de jeu 2 ^{ème} Mi-temps	0/6 ; 1/5; 2/4; 3/3; 3/2/1; Stricte collective tout terrain
Formes de jeu interdites	Individuelle stricte sur un ou plusieurs joueurs identifiés (sauf stricte collective)
Formes de jeu interdites	Changement systématique attaque/défense
Nbre de joueurs sur la FDME	5 minimum & 12 maximum