



Règles du Green Hand

LE MATERIEL

- *Un terrain avec de l'herbe fraîchement tondue.
- *Une aire de jeu qui mesure 27m de long sur 15m de large et une zone a 6m.
- *Les cages (3m sur 2m) de préférences gonflables
- *Un ballon plastique souple.

QUI PEUT JOUER AU GREEN HAND ?

- *Femmes et hommes + de 18 ans licenciés ou non. Equipes mixtes de 7 joueurs (4+1 sur le terrain)
- + 2 remplaçants avec obligation de 2 filles minimum dont une en permanence sur le terrain
- *Les équipes peuvent être composées au maximum de 3 licenciés Handball.

COMMENT JOUE-T-ON AVEC LA BALLE ?

A la main, bien sûr ! On peut plonger pour récupérer la balle au sol, même dans la zone neutre.
On ne doit pas empiéter dans les zones neutres, ni marcher plus de trois pas avec la balle.

COMMENT JOUE-T-ON LES ENGAGEMENTS ?

Au début de chaque période, les engagements se font par jet d'arbitre, au centre du terrain, l'arbitre est libre d'innover.
Après chaque but, l'engagement se fait dans la zone neutre du gardien.

COMMENT JOUE-T-ON LES REMISES EN JEU ?

Si la balle sort sur les côtés de l'aire de jeu, c'est une touche.
Si la balle sort du côté des zones neutres, la remise en jeu est effectuée par le gardien, il n'y a pas de jet de coin.

LES CHANGEMENTS DE JOUEURS ?

Les changements s'effectuent à volonté, mais dans la zone de changement de chaque équipe (située entre la table d'arbitrage et la ligne de zone neutre) il ne doit jamais y avoir plus de cinq joueurs sur le terrain gardien compris.

QUAND Y A-T-IL FAUTE ?

L'attaquant doit respecter la règle du marché, de la zone et du passage en force.

En « défense » **TOUT CONTACT EST INTERDIT.**

La défense alignée a six mètres est interdite. Une équipe doit montrer sa volonté de récupérer la balle par une défense étagée en agissant sur les trajectoires des passes et non des joueurs.

Afin de préserver l'intégralité physique des joueurs, les sorties de gardien sont strictement interdites.

QUEL EST LE ROLE DE L'ARBITRE ?

Il est le garant du jeu.

Il encourage et favorise le jeu d'attaque aérien et spectaculaire.

Il signale à la table de marque les buts marqués.

Il est le garant de la sécurité.

Il veille au bon déroulement du match, protège les porteurs et les non porteurs de balles particulièrement dans le jeu aérien **en veillant à la règle «zéro contact ».**

Il avertit les joueurs et sanctionne le cas échéant.

Il est le garant de l'esprit.

Il fait appel au fair-play des joueurs en cas de litige, rappelle que c'est un jeu, et dédramatise le résultat.

Il favorise le plaisir de chacun pour le bonheur de tous.

QUELLES SONT LES SANCTIONS ?

Toutes les infractions mineures sont sanctionnées d'un jet franc à l'endroit de la faute, les défenseurs doivent avoir la possibilité de se mettre à un mètre du tireur. Pour une faute mineure commise a six mètres, le jet franc est exécuté a sept mètres (pénalty).

Pour toutes autres fautes graves, pouvant atteindre l'intégrité physique d'un joueur, l'arbitre accorde des points de pénalité a l'équipe lésée .De plus, l'arbitre pourra sanctionner un joueur d'une exclusion temporaire d'une minute ou définitive, si le joueur s'obstine à avoir un comportement inapproprié ou dangereux malgré les avertissements et les sanctions répétés.

UN MATCH ? QUI GAGNE UNE MANCHE ? QUI GAGNE LE MATCH ?

Deux manches de 7 minutes, 3 minutes de repos entre.

A la fin de la manche, l'équipe qui a le plus de points la remporte et marque un point.

En cas d'égalité dans une manche, on procède à une « mort subite » : un jet d'arbitre est effectué

au centre du terrain « un entre deux ».La première équipe qui marque un but remporte la manche. En cas d'égalité de manche « idem ».

COMMENT COMPTE-T-ON LES POINTS ?

Il y a but chaque fois que le ballon franchit entièrement la ligne, = 1 point

But marqué par une fille, = 2 points

L'arbitre indique avec les doigts à la table(deuxième arbitre sur la touche au niveau du centre) le nombre de points attribués à chaque but.