



# BEACH HANDBALL TOUR

---



Version du 30/01/2021



## ESPRIT DE LA COMPETITION

---

La philosophie du Beach Handball est basée sur les principes de l'esprit sportif (fair play). L'ADN de cette activité est la compétition.

### Le concept :

---

- Nous proposons à tous les licenciés FFHB ou non-licenciés de participer au BEACH HAND TOUR en participant à des étapes organisées sur tout le territoire AURA entre les mois de Mai et Juillet 2021.
- Ces étapes sont des tournois organisés par une structure (club ou ligue), labellisés par la Ligue AURA selon un cahier des charges détaillé dans ce règlement.
- Sur chaque étape les équipes participantes gagnent des points selon le barème défini dans ce règlement.
- Au terme du BEACH HANDBALL TOUR, les équipes classées aux trois premières places des finalités du Beach Handball Tour sont récompensées.

### PARTICIPANTS

---

#### Sont autorisés à participer :

- Les licenciés « compétition » ou « loisirs » de la Ligue AURA pour la saison 2020-2021
- Les non-licenciés qui devront se déclarer comme tel au moment de leur inscription (une licence événementielle sera créée)

2 solutions pour s'inscrire :

- **Inscrire une équipe** via la rubrique du site internet ([www.aura-handball.com](http://www.aura-handball.com)) dédiée à la compétition. Cette équipe est reconnue via :
  - ✓ Le nom de l'équipe
  - ✓ Le nom du correspondant d'équipe

Le nom de l'équipe et du correspondant devra être les mêmes sur toutes les étapes du Beach Handball tour.

L'équipe est composée d'un minimum de 7 joueurs et maximum de 10 joueurs. Les joueurs pourront changer d'une étape à l'autre.

L'équipe peut s'inscrire pour une ou plusieurs étapes lors de l'inscription initiale. L'équipe pourra s'inscrire à des étapes à tout moment (avant les dates limites fixées par l'organisateur)

- **Inscrire un individu**

Si vous n'avez pas d'équipe, il est possible de déposer une candidature afin de compléter des équipes (via la rubrique du site internet ([www.aura-handball.com](http://www.aura-handball.com)) dédiée à la compétition). L'organisateur prendra contact avec les équipes incomplètes, et s'engage à rendre une réponse aux candidats individuels.

Il faut faire une inscription pour chaque étape.

Les joueurs devront respecter les catégories d'âge et de sexe de la compétition sur laquelle ils s'engagent.



#### Les catégories concernées en garçons et filles:

- Né-e en 2005 et avant => Catégorie Séniors
- Né-e en 2006 et après => catégorie Jeunes

Prix de l'engagement (par tournoi) :

- 60 € par une inscription d'équipe
- 10 € pour une inscription individuelle

### DEROULEMENT DES ETAPES

---

**Les dates** d'organisation (Période Mai-Juin- Juillet si volonté de figurer dans le challenge finalité « BEACH HAND TOUR ») pour les étapes labellisées sont :

Voir PPT : [BEACH HAND 21 22\Projet BEACH HAND 2021.pptx](#)

**Les horaires** : Selon l'organisation du site d'accueil ( Possibilité de jouer en nocturne)

Les rencontres se dérouleront en 2 x 10 minutes (hors shoot-out).

#### **Le nombre d'équipes :**

Le nombre d'équipes est choisi par chaque organisateur en fonction du nombre de terrains prévus. 6 à 8 équipes peuvent évoluer par terrain.

### GESTION PAR LE CLUB D'ACCUEIL

---

Le club d'accueil s'engage à recenser l'ensemble des joueurs composant les équipes (à leur arrivée sur site) et à fournir cette liste à la Ligue (Nom, Prénom, Sexe, Date de naissance, N° licence (facultatif), code postal). Il sera demandé à chaque joueur de signer un engagement individuel concernant les règles de vie collective à respecter sur le site d'accueil.

Le club doit également déclarer l'**événement** dans Gest'hand et saisir les licences événementielles potentielles après le tournoi.

Le club d'accueil s'engage à obtenir toutes les autorisations pour l'organisation de la manifestation et pour bénéficier d'un site d'accueil.

Dans les caractéristiques du site, un parking pour les participants et l'accès à des sanitaires (douches / wc) sont indispensables.

Au niveau matériel, un cahier des charges technique sera établi. Le club d'accueil devra être en capacité de fournir :

- ✓ Des barrières Vauban (nombre précisé dans le cahier des charges techniques)
- ✓ Une tente (type pergola) pour l'organisation
- ✓ De l'électricité pour la tente organisation
- ✓ Un panneau pour l'affichage des résultats
- ✓ Une sono avec un micro portable
- ✓ Des poubelles de tri sélectif
- ✓ Du mobilier : tables, chaises... (tables de marque + organisation)
- ✓ Une tribune amovible serait un plus.
- ✓ Cages type en dur à poteaux ronds (ancré au sol) ou cage Type PVC (ex : POWER SHOOT)
- ✓ Facultatif : 2 jeux de chasubles de couleurs différentes (10 chasubles / couleur)/ équipes

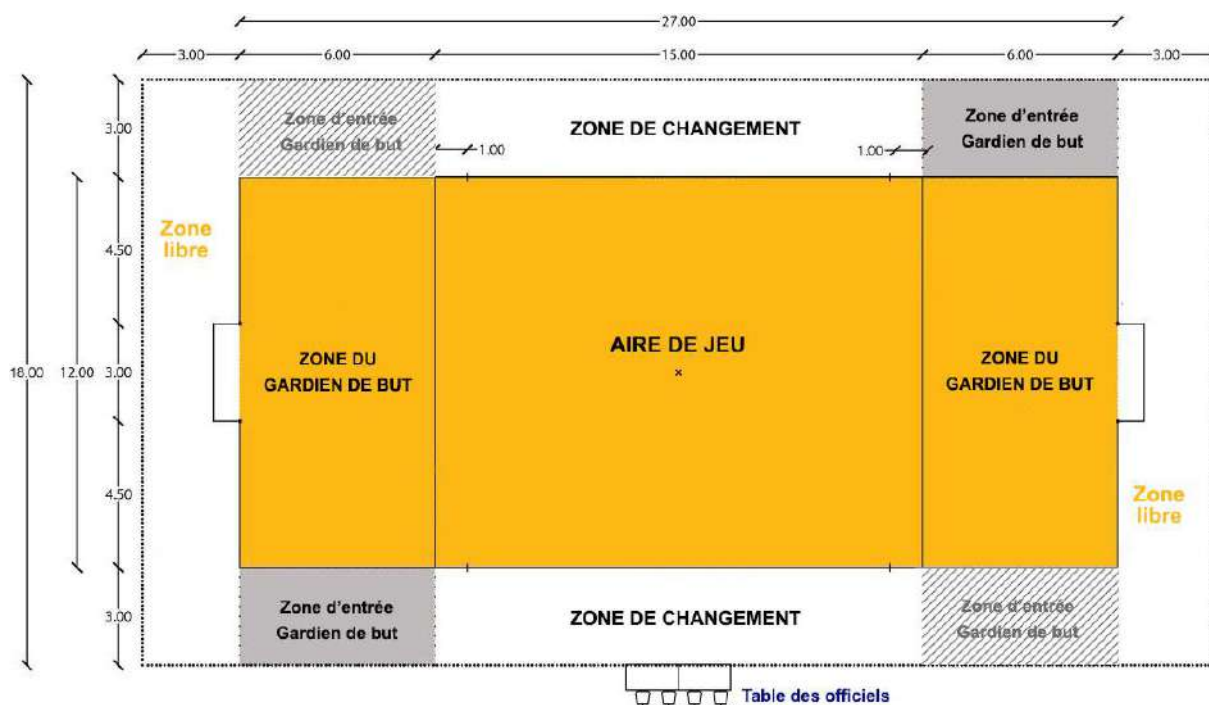
Un espace buvette - restauration est à organiser par le club. L'ensemble des dépenses et recettes liées à cet espace reviennent au club d'accueil.

Le club organisateur devra aussi prévoir un poste de secours agréé.

Au niveau humain, le club s'engage à mobiliser une personne référente sur le projet et une équipe de bénévoles comprenant à minima :

- ✓ Un speaker pour les deux jours
- ✓ Des bénévoles pour les deux tables de marque
- ✓ Nombre d'arbitres nécessaires à l'encadrement de toutes les rencontres ( ex: 9 binômes pour compétition sur 3 terrains)
- ✓ Huit personnes au montage / démontage et nettoyage du site

## LE TERRAIN

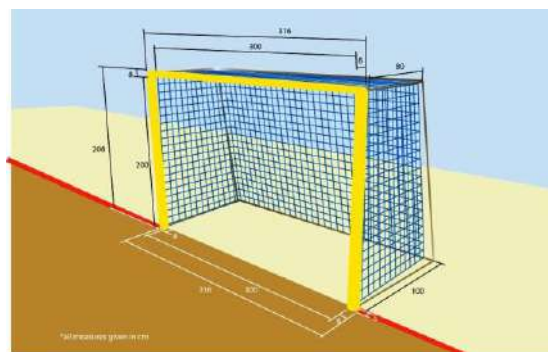


**L'aire de jeu** : rectangle de surface plane de 27m x 12m recouvert d'une épaisseur d'au moins 30 cm de sable fin nettoyé. Il est souhaitable qu'un espace libre de 3 mètres entoure l'aire de jeu.

### Le but (Règle 1:4)

a) Un but rectangulaire est positionné au milieu de chaque ligne de sortie de but. Il doit se composer de deux montants verticaux à égale distance de chaque coin et reliés à la partie supérieure au moyen d'une barre transversale.

b) Les montants s'étendent verticalement et la hauteur entre le sable et le dessous de la barre transversale est de 2 mètres. La largeur interne entre les montants verticaux est de 3 mètres.



...

f) Le bas de chaque but doit être fixé de manière appropriée à côté du sable pour éviter les blessures des joueurs et des officiels. **Les fixations ne doivent pas être un risque pour les joueurs.**

**Le marquage** : Toutes les lignes présentent une largeur comprise entre 5 et 8 cm et sont faites d'un ruban solide et coloré contrastant clairement avec le sable (bleu, jaune ou rouge). Le ruban doit être élastique et résistant, mais ne doit pas blesser les pieds des joueurs ou officiels. Il doit être ancré dans le sable à chaque coin et à l'intersection de chaque ligne de sortie de but/ligne de touche avec des fixations.

### **La table de chronométrage**

A la table de chronométrage devraient pouvoir prendre place 2 à 4 personnes. Elle est placée au milieu de la ligne de touche à une distance de 3 m.

Elle est placée de sorte à permettre au secrétaire/chronométrateur une bonne vue vers les zones de changement.

A chaque table devront être mis à disposition : **2 chronomètres ; un affichage de score visible par tous.**

### **Les zones de changements**

La zone de changement pour joueurs de champ a une longueur de 15 m et une largeur de 3 m. Une zone de changement se trouve de chaque côté de la surface de jeu et à l'extérieur des lignes de touche.

## **BALLONS**

Pour chaque rencontre, l'organisateur devra mettre à disposition **3 ballons « Beach handball »** à la taille correspondante

- Jeunes F et M => Taille T1
- Seniors F et M => Taille T2

Un ballon sera mis en jeu par l'arbitre au coup d'envoi, tandis que les deux autres seront placés derrière chacun des deux buts.



## L'EQUIPE – L'EQUIPEMENT

---

Une équipe se compose en principe de 10 joueurs-ses. **Au moins 7 joueurs-ses doivent être présents au début du match.**

### L'équipement :

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter des maillots uniformes. La tenue d'une équipe doit se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.

Dans chaque équipe les gardiens de but et/ou les joueurs-ses de champ appelés-es « spécialistes » doivent porter un maillot identique mais de couleurs distinctes.

Ainsi, il y aura 5 couleurs distinctes sur le terrain :

- Equipe A
- Gardien de but et spécialistes de l'équipe A
- Equipe B
- Gardien de but et spécialistes de l'équipe B
- Arbitres

### Tous les joueurs-ses évoluent pieds nus.

Il est permis de porter des chaussettes de sport normales en tissu et des bandages de maintien. Tout autre type de chaussure (synthétique, caoutchouc, etc.) est interdit.

## REGLEMENT SPORTIF

---

### Formules de compétition :

Possibilités de proposer une compétition de type « Championnat », par poules avec finalités.

#### 1. Classement par étape

**Phase de poules :** afin d'établir le classement de chaque équipe dans la phase « Etape », les points seront attribués de la manière suivante :

- Victoire 2-0 : 3 points
- Victoire 2-1 : 2 points
- Défaite 1-2 : 1 point
- Défaite 0-2 : 0 point
- Forfait : 0 point

**Formule championnat :** Si égalité au classement entre deux équipes, prendre le nombre de manche gagnées comme critère pour les départager, puis le nombre de buts inscrits.

**Formules poules avec finalités :** Elles devront permettre au minima le classement des 4 premiers de l'étape (demi-finales / ma

tch pour la 3ème place / finale).

#### 2. Classement pour le Beach Handball Tour

A l'issue d'une étape, les équipes se verront attribuer un nombre de points en fonction de leur classement :



Classement à l'issue de l'étape:

- 1<sup>ère</sup> place : 8 points
- 2<sup>ème</sup> place : 6 points
- 3<sup>ème</sup> place : 4 points
- 4<sup>ème</sup> place : 3 points
- De la 5<sup>ème</sup> à la X<sup>ème</sup> place : 1 pt

Ce nombre de points sera majoré en fonction du nombre d'équipes participant à l'étape.

Valorisation en fonction du nombre d'équipes

- Tournoi à 6 équipes ou moins : coef : 1
- 7 équipes à 12 => coef : 1.5
- 12 équipes et plus : Coef : 2

Les équipes ayant comptabilisé le plus de points se verront invitées à participer aux finalités du BEACH HAND TOUR.

## ARBITRAGE

---

L'arbitrage sera assuré par la structure organisatrice (Club ou Ligue). Il faut deux arbitres par rencontre.

# Accompagnement des sites « Etape » par la Ligue Auvergne Rhône Alpes :

---

## ADMINISTRATIVES

---

La Ligue AURA réalisera :

La gestion du site d'inscription des équipes ou des individus (Hello Asso) et communication auprès des sites « Etapes » des équipes inscrites.

Gestion des inscriptions individuelles---- Orientation sur des possibilités d'intégrer un collectif

Gestion financières des inscriptions et règlements auprès des sites « Etapes ». (La ligue reversera aux clubs organisateurs sous présentation de facture le règlement de l'ensemble des engagements d'équipes participantes de leur étape).

## COMMUNICATION / MARKETING

---

La Ligue AURA réalisera :

- ✓ Une affiche générique de la compétition et une affiche par étape
- ✓ Une communication web et réseaux sociaux
- ✓ Des Emailing et newsletters



Si le club est amené à communiquer sur d'autres supports : le logo de la compétition (BEACH HAND TOUR) ainsi que le logo de la Ligue AURA devront apparaître sur tous les supports de communication utilisés pour la promotion d'une étape labellisée.

Au niveau marketing, le club organisateur pourra commercialiser de la visibilité sur site à condition de démarcher des partenaires non concurrents de ceux de la Ligue AURA de Handball. (Voir Ludovic DAIN)

### MATERIEL TERRAINS :

---

La Ligue peut mettre à disposition les éléments suivants :

- 8 buts PVC (POWER SHOOT)
- 4 Kits de délimitation Terrain (Elastique permettant de tracer le carré de jeu)
- 4 scorers

### MATERIEL « Contexte BEACH HAND TOUR » :

---

- 18 Banderoles (Visuel féminin et masculin)
- Barnum 3m\*3m (Visuel BEACH HAND)
- Bar Accueil 1 m (Visuel BEACH HAND)
- 4 transats
- 6 parasols (Visuel BEACH HAND)
- 8 oriflammes (Visuel BEACH HAND)

### SUPPORTS DE FORMATION :

---

- Webinaire FFHB : Les règles- Animer l'activité- Approche technico-tactique
- Formation Développeur BEACH HAND (En attente du projet fédéral)
- Interventions techniques : Formation initiale (A programmer selon les besoins exprimés)
- Intervention arbitrage : Formation initiale (A programmer selon les besoins exprimés)



# REGLES DE JEU

Les règles de jeu appliquées sur cette compétition sont celles de la Fédération Internationale de Handball (IHF) accessibles ici : [http://aura-handball.fr/wp-content/uploads/2019/11/Beach\\_Handball\\_regles\\_de\\_jeu\\_FIH.pdf](http://aura-handball.fr/wp-content/uploads/2019/11/Beach_Handball_regles_de_jeu_FIH.pdf)

## LES PRINCIPALES RÈGLES

Les règles de jeu du Beach-Handball sont entrées en vigueur en 2002.

### ETAT D'ESPRIT BEACH-HANDBALL

La philosophie du Beach Handball est basée sur les principes de l'esprit sportif (Fairplay). Chaque décision doit être prise en accord avec ces principes.

#### Esprit sportif signifie :

- Respecter la santé, l'intégrité physique du joueur,
- Respecter l'esprit et la philosophie du jeu,
- Respecter le cours du jeu, mais ne jamais tolérer un avantage acquis en violant les règles.

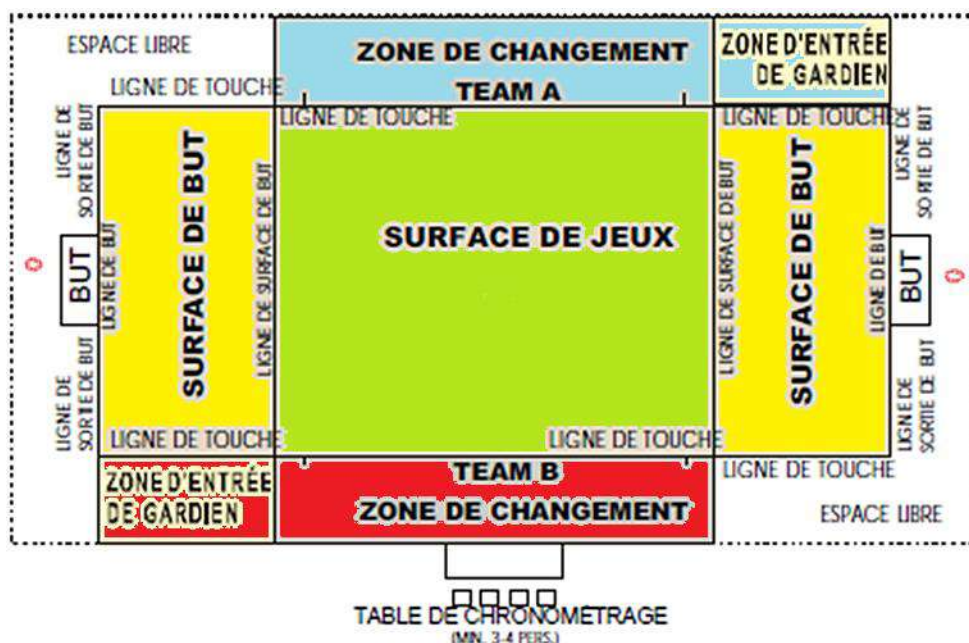
### L'AIRE DE JEU DU BEACH HANDBALL

Les zones de changements (règle 1:7)

a) Il est permis au gardien et aux joueurs de champs de quitter l'aire de jeu **par le chemin le plus court du côté de leur équipe**. En pratique cela signifie que les joueurs peuvent quitter le terrain de jeu par toute la ligne de touche de l'aire de jeu et de la surface de but du côté de la zone de changement de leur équipe.

b) La zone d'entrée du gardien de but (ou du spécialiste) est la ligne de touche du côté de la zone de changement de son équipe (Règles 4:13, 5:12).

c) Le gardien remplaçant a le droit d'attendre son tour pour entrer sur le terrain **en étant assis (ou agenouillé)** près de la ligne de touche, entre la ligne de but et la ligne de surface de but de son équipe.





## 2 - Début du match, temps de jeu, signal de fin, temps-mort et TTO

### Le temps de jeu

- Le match se compose de **2 périodes** dont les résultats sont comptabilisés séparément.
- Chaque période dure **10 minutes**.
- La pause dure **5 minutes**.
- Le temps de jeu commence avec le coup de sifflet de l'arbitre (démarrage du chronomètre et jet d'arbitre).
- En cas d'égalité à la fin d'une période, la décision intervient selon le principe du « **Golden Goal** ». Celui-ci commence par un jet d'arbitre.
- Le vainqueur obtient un point pour la période gagnée.
- Lorsque les deux périodes ont été gagnées par la même équipe, celle-ci est déclarée vainqueur général avec 2 points à 0.
- Le résultat est nul si chaque équipe gagne une période.
- Puisqu'il faut déterminer un vainqueur, on jouera le « **Shoot Out** » (Règle 9).

### Time-out

Les arbitres décident quand le temps de jeu doit être interrompu (**time-out**) et quand il doit reprendre.

Un time-out est obligatoire lorsque :

- a) Une **exclusion** ou une **disqualification** d'un joueur est prononcée
- b) Des **jets de 6 mètres** sont accordés
- c) Un **team time-out** est accordé
- d) Le chronométreur ou le délégué technique émettent un **coup de sifflet**
- e) Des **consultations entre les arbitres** sont nécessaires conformément à la Règle 17:9
- f) **Exclusion** ou **disqualification** d'un officiel d'équipe

Voici quelques situations typiques où **le time-out n'est pas obligatoire** mais devrait néanmoins être donné dans des circonstances normales :

- a) Un joueur semble être blessé
- b) Une équipe veut clairement « gagner » du temps, par exemple un joueur quitte l'aire de jeu très lentement après une exclusion, une équipe retarde l'exécution d'un jet.
- c) Influences externes, par ex. : les lignes de l'aire de jeu doivent être remises en place, etc.

**Le time-out est à signaler au chronométreur par 3 coups de sifflet brefs + geste 14.**

### Team Time-out ou TTO

Chaque équipe a droit à un team time-out d'une minute au cours de chaque période du temps de jeu réglementaire.

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit montrer clairement, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un « carton vert ». Pour ce faire, il se déplace vers le milieu de la ligne de touche et lève le carton vert de façon que le chronométreur puisse reconnaître immédiatement ce signe.

Après 50 secondes, le chronométreur donne un signal sonore indiquant que le match reprend dans 10 secondes.

## 3- Le ballon

Au moins **3 ballons** conformes aux Règles doivent être présents avant chaque match. Les 2 ballons de réserve se trouvent derrière le but – au milieu - dans une zone marquée dans le sable.



- Jeunes F et M => Taille T1
- Seniors F et M => Taille T2

#### 4- L'équipe, les changements de joueurs, les équipements :

Une équipe se compose en principe de **10 joueurs**. Au moins 6 joueurs doivent être présents au début du match. Si le nombre des joueurs d'une équipe tombe en dessous de 4, il convient d'arrêter le match ; l'autre équipe a gagné.

**Quatre joueurs au maximum** (3 joueurs de champ et 1 gardien de but) peuvent se trouver sur le terrain de jeu. Les autres joueurs sont des remplaçants qui se trouvent dans leur propre zone de changement.

Pendant toute la durée du match, l'équipe doit avoir un des joueurs sur l'aire de jeu désigné comme gardien de but. Un joueur désigné comme gardien de but peut devenir joueur de champ à tout moment (notion du **spécialiste**). De même, un joueur de champ peut devenir un gardien de but à tout moment, à condition de revêtir une tenue de la même couleur que le gardien.

Tous les joueurs évoluent **pieds nus**.

Il est **permis** de porter des chaussettes de sport normales en tissu et des bandages de maintien. Tout autre type de chaussure (synthétique, caoutchouc, etc.) est interdit.

Il est **interdit** de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, bracelets, montre-bracelet, bagues, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastiques de maintien ou à monture solide, supports orthopédiques avec des parties en plastique dur ou en métal, ainsi que tout autre objet dangereux (Règle 17:3).

Les athlètes sont autorisés à utiliser les accessoires suivants :

- Casquette ou chapeau (à bord mou ou à visière rigide tournée vers l'arrière pour éviter les blessures) serre-tête ou bandana.
- Lunettes de soleil (en plastique avec des élastiques de maintien)
- Des supports thérapeutiques (ou bandages) pour genou/coude/pied.

#### La comptabilisation des points

Le Beach-handball, résolument orienté vers des aspects spectaculaires et attractifs, trouve son essence dans le système de valorisation des points. Ainsi, si la plupart des buts sont valorisés à 1 point, des exceptions permettent d'entrer dans une valorisation à 2 points comme :

- Le but du GB ou du joueur désigné « spécialiste » (portant la même couleur).
- Le penalty (ou jet de 6 mètres).
- Le kung-fu.
- Le tir après une rotation de 360°.

Les actes défensifs sont très limités. Les seuls gestes autorisés sont la relation au contre et la recherche du passage en force.