

CRITERIUM DU JEUNE HANDBALLEUR

SAISON 2009/2010



**Commission Technique
Détection / Sélection Jeunes**



**Commission Promotion
Développement**

*Document édité Saison 2009/2010
(le 8 Mars 2010)*

Objectifs & Programmation

Le Comité 76 Handball, conformément aux directives fédérales, est engagé dans le processus de promotion de notre discipline et de détection des meilleurs potentiels.

Pour répondre à ce double objectif, nous nous devons de pérenniser et développer le critérium du Jeune Handballeur pour qu'il devienne une opération majeure pour notre Comité.

Public concerné :

Les jeunes garçons et les jeunes filles nés en 1998 et 1999, Licenciés ou non (*licence évènementielle*)

Objectifs :

- 1) Licencier / Fidéliser
- 2) Détecter

Le Critérium du Jeune Handballeur est conçu pour :

- Intéresser les jeunes, licenciés ou non (licence évènementielle),
- Promouvoir le Handball au niveau local et départemental,
- Permettre une première détection des meilleurs potentiels de la tranche d'âge concernée.

Programmation : 2 phases

- 1) La « Phase Locale », **jusqu'au 20/04/2010** (après les vacances de Pâques), organisée par les clubs avec le soutien du Comité sur plusieurs sites du département. **Au 20/04/2010, tous les résultats devront être envoyés au Comité.** Les jeunes recueillant les meilleurs résultats dans chaque catégorie seront alors convoqués pour participer à la finale départementale.
- 2) La « Phase Finale », organisée sur une journée (ou demi-journée) par le Comité.
Date retenue : **Dimanche 9 Mai 2010** en ouverture du match de D2F : OCTEVILLE / BESANÇON

Ce Critérium doit être l'affaire de tous : des Clubs au départ de l'action au niveau local, du Comité pour l'accompagnement des clubs lors de la phase locale puis pour l'organisation de la phase finale.

Nous devons, tous ensemble, utiliser au mieux cet outil pour atteindre ces objectifs et contribuer au développement du Handball en Seine-Maritime.

Remarques et conseils pour une bonne organisation de la « Phase Locale » :

- Privilégier les périodes des vacances scolaires ou les mercredi après-midi ou avant un match pour l'organisation des sessions,
- Communiquer un maximum sur cette opération (mairie, écoles, commerces, C.E. d'entreprises,...),
- Composer une véritable équipe d'organiseurs,
- Mettre tout en œuvre pour créer de la convivialité,
- Organiser plusieurs sessions pour voir le plus de jeunes (on retiendra alors les meilleurs résultats),
- Utiliser ces tests comme outil d'évaluation de vos joueurs.

Classements individuels (Catégories) :

Peuvent participer tous jeunes garçons et filles, licenciés et non, nés en 1998 ou 1999.

Les participants sont classés par catégorie en fonction de leur sexe et de leur taille.

(Il n'y a pas de différence faite entre un licencié ou un non licencié, entre un jeune né en 1998 ou né en 1999)

Il y aura donc un classement établi pour chaque catégorie :

- Catégorie « Filles 1m55 et plus »
- Catégorie « Filles moins d'1m55 »
- Catégorie « Garçons 1m55 et plus »
- Catégorie « Garçons moins d'1m55 »

Classement des Clubs :

Il sera établi un classement des clubs en tenant compte de plusieurs critères :

- Organisation d'un Plateau = 10 pts
- Nombre de participants à l'opération : Garçon Licencié = 1 pt / Fille Licenciée = 2pts
Garçon Non Licencié = 3 pts / Filles Non Licenciée = 4 pts

Les joueurs et clubs lauréats seront récompensés à l'issue de la Finale Départementale

Modalités des Epreuves

Les Epreuves : au nombre de 5, elles peuvent être mises en place sur une durée maximum de 2h30.

- 1) Détente Verticale
- 2) Vitesse
- 3) Multi-bonds
- 4) Lancer
- 5) Parcours de Tir / Précision

1) Détente Verticale - 3 essais

Description :

En sautant à l'arrêt, chercher à atteindre avec la main la plus haute marque possible sur un mur.

Avant de commencer :

Mettre une graduation sur un mur à la craie tous les 5 cm à partir de 1m60.

Le participant se positionne les épaules perpendiculaires au mur, un bras tendu à la verticale le long du mur. Avant le saut, prendre la hauteur atteinte par la main.

Déroulement :

Le participant saute le plus haut possible avec pour seul élan permis une flexion des genoux. Il convient de retenir la hauteur atteinte avec la main contre le mur, puis de calculer sa détente

Calcul :

Détente Verticale = Hauteur atteinte lors du saut – hauteur atteinte bras tendu avant le saut.

2) Vitesse - 3 essais

Description :

Parcourir 30 mètres le plus rapidement possible, sur un aller en dribble, un retour sans ballon et une passe entre deux.

Avant de commencer :

Installer 3 plots et un cerceau comme sur le schéma ci-dessous. Un réceptionneur dans le cerceau.



Déroulement :

Au signal du chronomètreur, départ de la course en dribble sur 15 mètres jusqu'à la zone de passe.

Entre les 2 plots de la zone de passe (15-17 mètres), faire une passe au réceptionneur qui se trouve dans le cerceau (à 3 mètres).

Puis faire demi-tour et revenir en courant le plus vite possible au point de départ.

Calcul :

Parcours Chronométré = retenir le meilleur temps des 3 essais (additionner les éventuelles pénalités)

- Perte de balle = repartir à l'endroit de la perte de balle
- Reprise de dribble = pénalité de 2 secondes par reprise
- Passe ratée ou hors zone = pénalité de 2 secondes

3) Multi-bonds - 3 essais

Description :

Aller le plus loin possible en effectuant 3 multi-bonds avec un ballon dans une main.

Avant de commencer :

Préparer une graduation au sol avec un décimètre (ou à la craie, tous les 10cm au-delà de 2m), Placer deux plots sur une ligne pour matérialiser une ligne de départ et prévoir un ballon.



Déroulement :

Le participant cherche à aller le plus loin possible en 3 multi-bonds en gardant toujours le ballon en l'air. Il doit démarrer à l'arrêt, pieds décalés, avec un pied sur la ligne de départ et un pied derrière.

Calcul :

Distance parcourue = retenir la meilleure performance sur les 3 essais.

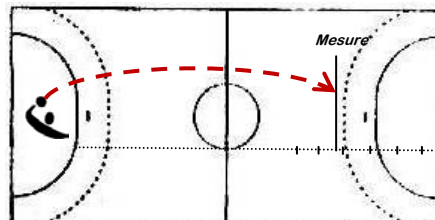
4) Lancer - 3 essais

Description :

Lancer un ballon le plus loin possible depuis la zone du Gardien de But.

Avant de commencer :

Préparer une graduation au sol avec un décimètre, Prévoir 3 ballons Taille 1



Déroulement :

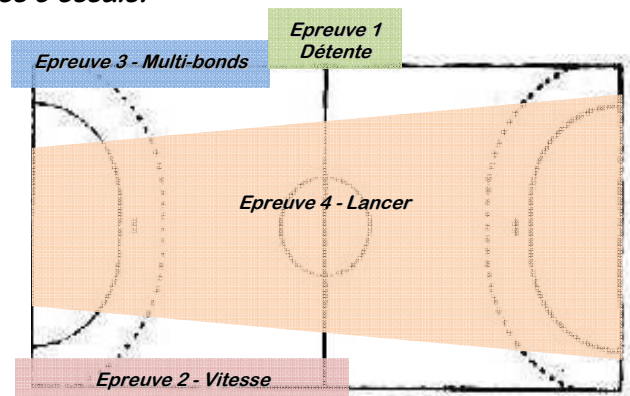
A partir de la surface de but et sans restriction de déplacement (comme un Gardien de But), le participant cherche à lancer son ballon le plus loin possible en direction de l'autre moitié de terrain, sans quitter la surface de but (sinon l'essai est « mordu » et donc nul).

Calcul :

Distance de lancer = retenir la meilleure performance sur les 3 essais.

Remarque :

Selon le nombre de participants et d'animateurs vous pouvez faire passer ces 4 premières épreuves l'une après l'autre, dans n'importe quel ordre, ou bien les mettre en place en simultanément en mettant faisant des rotations. (Ci-contre un exemple d'aménagement de l'espace).



5) Parcours Tir de précision

Description :

Enchaîner un maximum de 7 tirs sur des cibles, dans une limite de temps de 50 secondes.

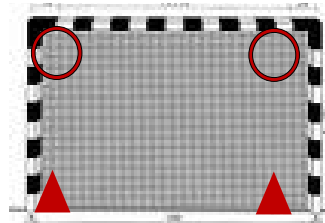
Avant de commencer :

Le But : - Installer un filet de précision sur le But (avec trous dans les coins).

- A défaut de filet de précision, des cerceaux ou des plots feront l'affaire.



Avec filet de précision

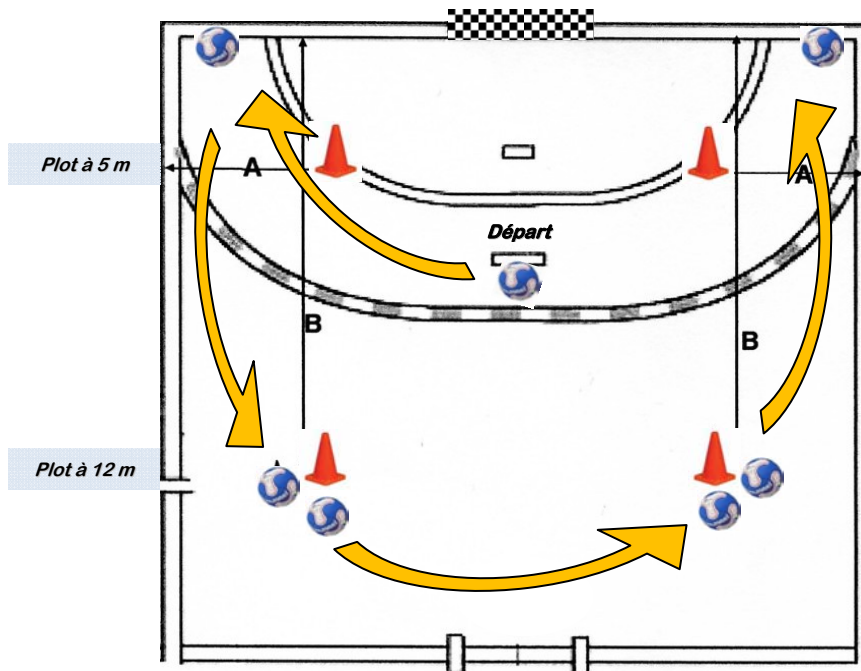


exemple sans filet de précision

Le Terrain : - 2 plots pour matérialiser l'espace de tir aux ailes

- 2 pour le départ au poste d'arrière.

- Positionner 7 ballons Taille 1 comme indiqué ci-dessous



Déroulement :

Position de départ au niveau des 7 mètres, balle en main ; Départ au coup de sifflet du Chronométrateur.

Le parcours peut se faire de la gauche vers la droite ou inversement. C'est le tireur qui choisit.

Tir 1 - Jet de 7m ⇒ règle du jet de 7m - attention au pied qui ne doit pas franchir la ligne)

Tir 2 - Aile à 6m ⇒ course en ouverture d'angle, tir en suspension avec impulsion avant le plot)

Tir 3 et 4 - Arrière à 9m ⇒ (1 tir en appui et 1 tir en suspension obligatoire, dans l'ordre de préférence)

Tir 5 et 6 - Arrière à 9m ⇒ (1 tir en appui et 1 tir en suspension obligatoire, dans l'ordre de préférence)

Tir 7 - Aile à 6m ⇒ (course en ouverture d'angle, impulsion avant le plot)

La série s'arrête à la fin du 7^{ème} Tir (ballon quittant les mains du tireur), ou à la fin des 50 sec. si le tireur n'a pas eu le temps de faire tous les tirs.

Calcul : Tir dans une des cibles = 3 pts / Tir cadré mais hors cible = 1 pt / Tir hors cadre = 0 pt

Limite de Temps = 50 secondes (les tirs au delà de cette limite de temps ne seront pas pris en compte).

Priorité à la précision et donc au comptage des points au niveau des tirs.

Le temps effectué (relevé au chronomètre) pourra permettre d'obtenir des points bonus (voir barème)

Barèmes de notation

Epreuve n°1

DETENTE VERTICALE	POINTS
+ 52,50 cm	15
50,01 cm à 52,50 cm	14
47,51 cm à 50 cm	13
45,01 cm à 47,50 cm	12
42,51 cm à 45 cm	11
40,01 cm à 42,50 cm	10
37,51 cm à 40 cm	9
35,01 cm à 37,50 cm	8
32,51 cm à 35 cm	7
30,01 cm à 32,50 cm	6
27,51 cm à 30 cm	5
25,01 cm à 27,50 cm	4
22,51 cm à 25 cm	3
20,01 cm à 22,50 cm	2
20 cm et moins	1

Epreuve n°2

VITESSE	POINTS
- 6 secondes	15
6''00 à 6''49	14
6''50 à 6''99	13
7''00 à 7''49	12
7''50 à 7''99	11
8''00 à 8''49	10
8''50 à 8''99	9
9''00 à 9''49	8
9''50 à 9''99	7
10''00 à 10''49	6
10''50 à 10''99	5
11''00 à 11''49	4
11''50 à 11''99	3
12''00 à 12''49	2
12''50 et plus	1

Epreuve n°3

MULTIBONDS		POINTS
FEMININES	MASCULINS	
+ 5,50 m	+ 7,00 m	15
5,26 m à 5,50 m	6,76 m à 7,00 m	14
5,01 m à 5,25 m	6,51 m à 6,75 m	13
4,76 m à 5,00 m	6,26 m à 6,50 m	12
4,51 m à 4,75 m	6,01 m à 6,25 m	11
4,26 m à 4,50 m	5,74 m à 6,00 m	10
4,01 m à 4,25 m	5,51 m à 5,75 m	9
3,76 m à 4,00 m	5,26 m à 5,50 m	8
3,51 m à 3,75 m	5,01 m à 5,25 m	7
3,26 m à 3,50 m	4,76 m à 5,00 m	6
3,01 m à 3,25 m	4,51 m à 4,75 m	5
2,76 m à 3,00 m	4,26 m à 4,50 m	4
2,51 m à 2,75 m	4,01 m à 4,25 m	3
2,26 m à 2,50 m	3,76 m à 4,00 m	2
2,00 m à 2,25 m	3,50 m à 3,75 m	1

Epreuve n°4

LANCER DEBOUT	POINTS
+ 34 m	15
32,01 m à 34 m	14
30,01 m à 32 m	13
28,01 m à 30 m	12
26,01 m à 28 m	11
24,01 m à 26 m	10
22,01 m à 24 m	9
20,01 m à 22 m	8
18,01 m à 20 m	7
16,01 m à 18 m	6
14,01 m à 16 m	5
12,01 m à 14 m	4
10,01 m à 12 m	3
8,01 m à 10 m	2
8 m et moins	1

Epreuve n°5 (Tirs)

PARCOURS TIRS DE PRECISION	POINTS
Cadré et dans une cible	3
Cadré mais hors-cible	1
Non cadré	0

Epreuve n°5 (Chrono)

PARCOURS BONUS DE TEMPS	POINTS
35''00 à 39''99	2
40''00 à 44''99	1
45''00 à 50''00	0