

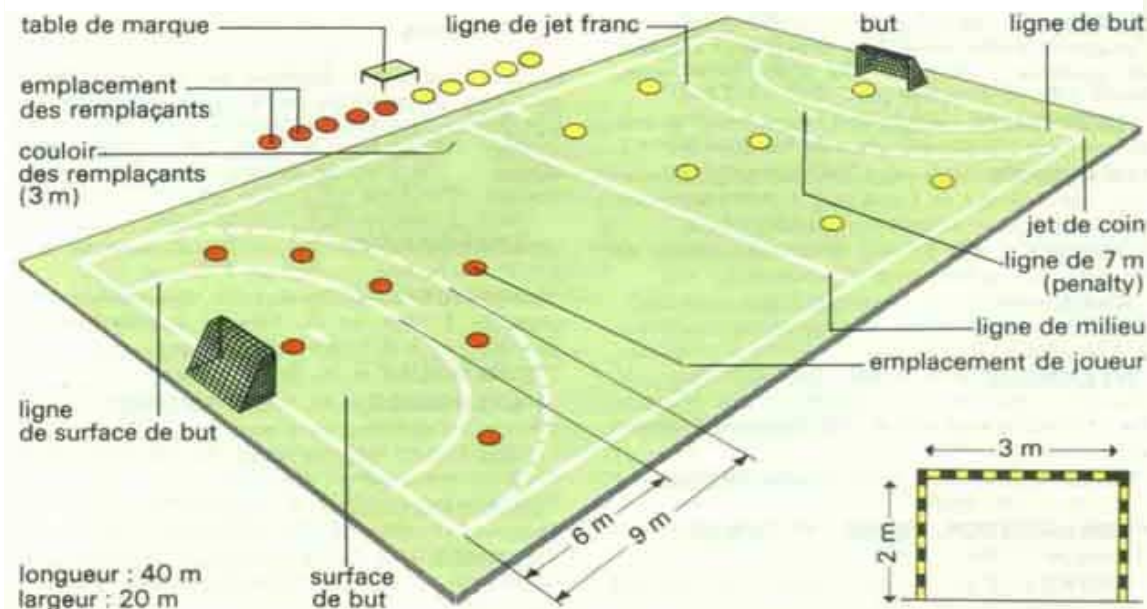
REGLEMENT HAND-BALL

BUT DU JEU

- Marquer des **buts**.
- Empêcher l'**adversaire** d'en marquer.



LE TERRAIN



Spécificité par rapport aux autres sports collectifs :

- Cible verticale protégée par un gardien et une zone interdite.
- Manipulation du ballon limitée (marcher, dribble)
- Tenue du ballon à une main.
- Ballon imprenable par le défenseur, mais temps limité pour le donner.

LE BALLON

- Garçons plus de 16 ans : Taille 3
- Filles plus de 16 ans et garçons 14 à 16 ans : Taille 2
- Filles 8 à 14 ans et garçons 8 à 12 ans : Taille 1
- Moins de 8 ans : Taille 0

LE TEMPS DE JEU

- Plus de 16 ans : 2 mi-temps de 30 minutes
- De 12 à 16 ans : 2 mi-temps de 25 minutes
- De 8 à 12 ans : 2 mi-temps de 20 minutes

LES JOUEURS

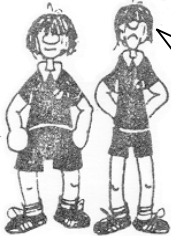
LES JOUEURS

Je suis capitaine, le brassard me distingue des autres joueurs

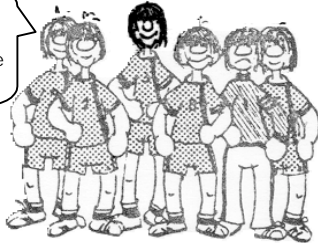
Nous sommes gardiens de but, la couleur de nos maillots diffère de celle des joueurs de champ et des gardiens adverses



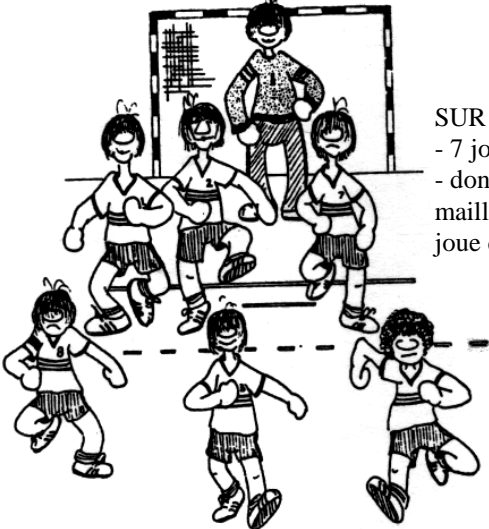
La couleur noire nous est réservée



La couleur de nos maillots est différente de celle de nos adversaires



MON EQUIPE



SUR LE TERRAIN

- 7 joueurs
- dont un avec un maillot différent qui joue dans les buts.

SUR LE BANC

- 5 remplaçants
- 4 dirigeants



Tous les joueurs de champ peuvent devenir gardien à tout instant pourvu qu'ils aient un maillot différent.

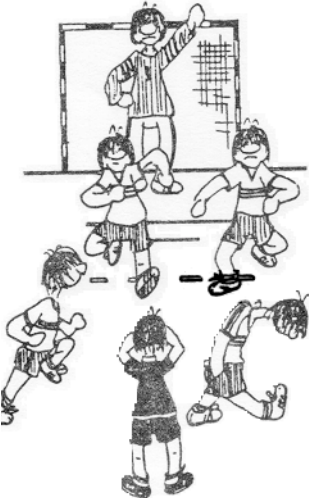
LE NOMBRE DE JOUEURS



Il faut que nous soyons au moins 5 joueurs pour débiter le match

MAIS...

La rencontre n'est pas arrêtée si le nombre de joueurs descend au dessous de 5.

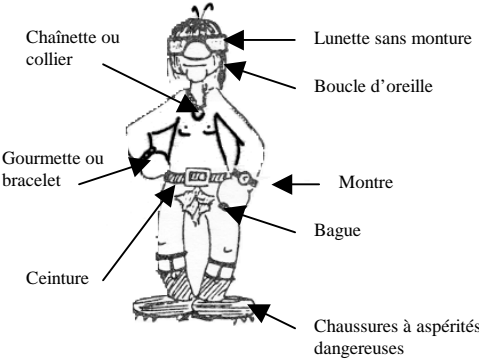


On peut changer de joueur à tout moment, sans arrêt de jeu, sans autorisation des arbitres, après la sortie du joueur remplacé.



MA TENUE

Les objets qui me sont interdits

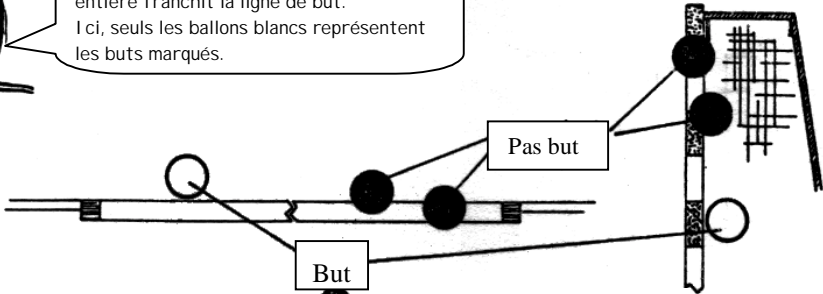


LE BUT ET LA ZONE

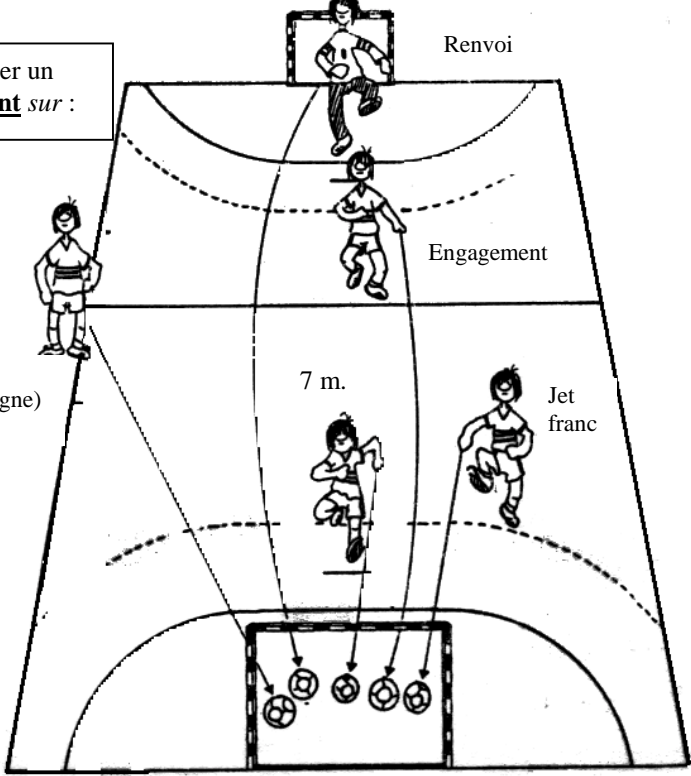
LE BUT



Un but est marqué lorsque la balle toute entière franchit la ligne de but.
Ici, seuls les ballons blancs représentent les buts marqués.

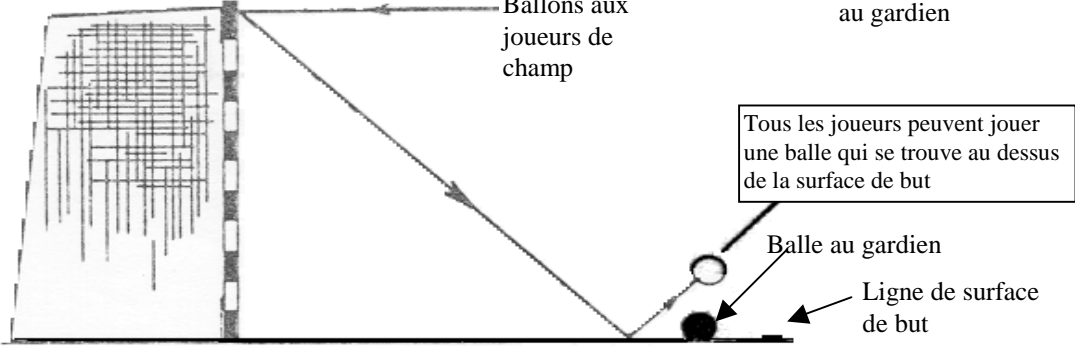
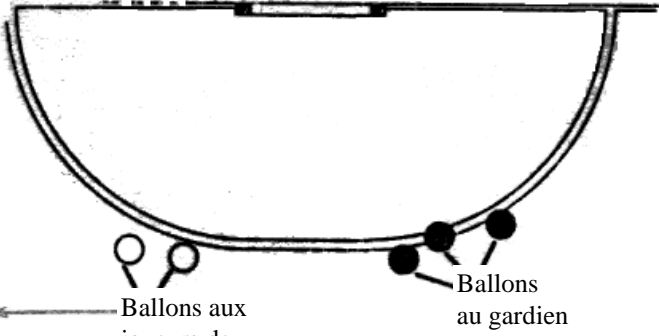


Je peux marquer un but **directement** sur :



LA SURFACE DE BUT ET LE BALLON

Tout ballon qui a un **contact avec la surface de but** appartient au gardien.

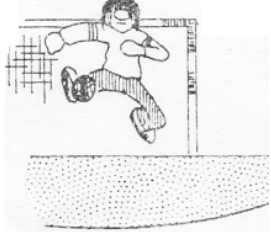
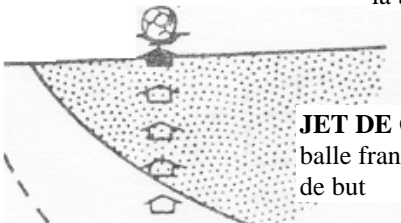
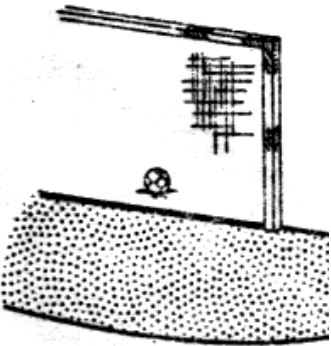


Tous les joueurs peuvent jouer une balle qui se trouve au dessus de la surface de but

Lorsqu'un joueur lance **intentionnellement** la balle sur sa propre surface de but, il y a :

BUT si le ballon pénètre dans la cage

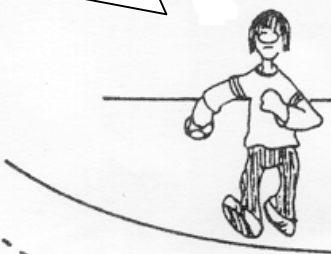
JET FRANC si le gardien touche la balle



JET DE COIN si la balle franchit la ligne de but

SURFACE DE BUT ET GARDIEN

Dans ma surface de but, je peux me déplacer sans restriction avec la balle. Mais je ne dois pas retarder le jeu.



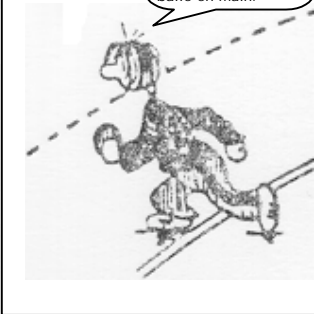
Dans ma surface de but et pour défendre, je peux toucher la balle avec toutes les parties du corps. Pour cela, la balle doit aller vers le but.



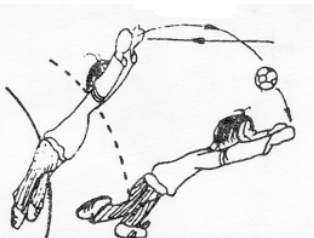
Je peux quitter ma zone si je n'ai pas la balle ; je suis alors soumis aux mêmes règles que les joueurs de champ...



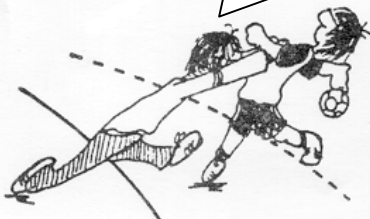
...mais je ne peux pas quitter cette surface avec la balle en main.



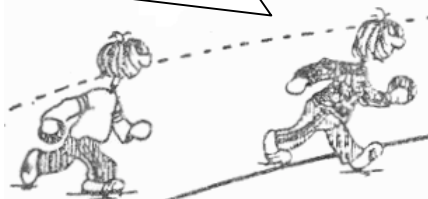
Je peux, dans une action de défense, quitter la surface de but avec la balle sans en être maître et continuer de la jouer sur



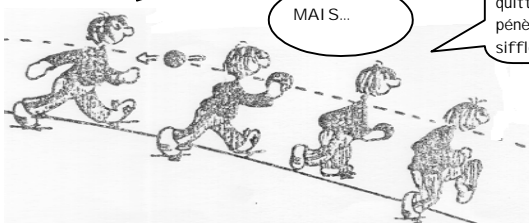
Dans toutes mes actions de défense, je ne dois pas mettre en danger mes adversaires



Revenant de l'aire de jeu avec la balle, je peux me trouver à cheval sur la ligne de zone. Mais dès que je n'ai plus de contact avec l'aire de jeu, l'arbitre siffle **JET FRANC**



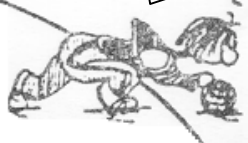
A cheval sur la ligne de but, je peux recevoir la balle et quitter la zone



MAIS...

Si au lieu de la quitter, j'y pénètre, l'arbitre siffle

Depuis ma surface de but, je ne peux pas toucher un ballon arrêté ou roulant au sol, **JET FRANC**



Dès que je soulève cette balle, l'arbitre ordonne **JET FRANC**



SURFACE DE BUT ET ATTAQUANT

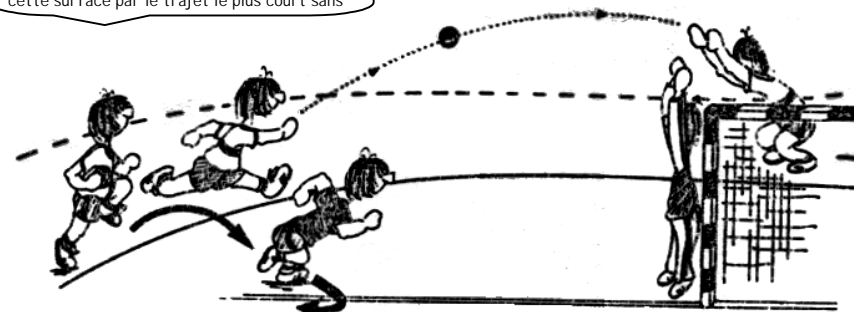
Avec ou sans ballon, l'empiètement de la surface de but est sanctionné par un **JET FRANC**



Si je pénètre dans la zone et en tire avantage, l'arbitre siffle **JET FRANC**

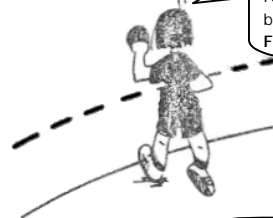


Si je tire au but ou si j'effectue une passe, je peux retomber en zone, mais je dois quitter cette surface par le trajet le plus court sans

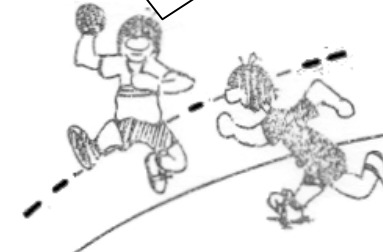


SURFACE DE BUT ET DEFENSEUR

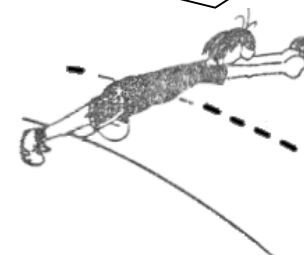
Avec ou sans ballon, l'empiètement de la surface de but est sanctionné par un **JET FRANC**



Si je pénètre intentionnellement dans la zone pour défendre, l'arbitre sanctionne ma faute par un **JET DE 7M.**



Si je n'étais pas en zone, je n'aurais pas pu contrer la balle. Sanction : **JET DE 7 M.**



DEROULEMENT DU JEU

Comment progresser avec la balle et marquer ?

1. LE MANIEMENT DU BALLON

Je peux lancer, frapper, pousser, et jouer la balle à l'aide :

- de la tête
- du tronc
- des bras
- des mains
- des cuisses

Jambes
Pieds
INTERDITS

Je peux tenir la balle pendant 3 secondes seulement...



...même si elle se trouve au sol



Je peux lancer la balle au sol *une fois* et la rattraper avec une ou deux mains...



Mais je ne peux pas me faire une passe à moi-même

2. LE DRIBBLE

Je ne peux pas jouer **passivement**



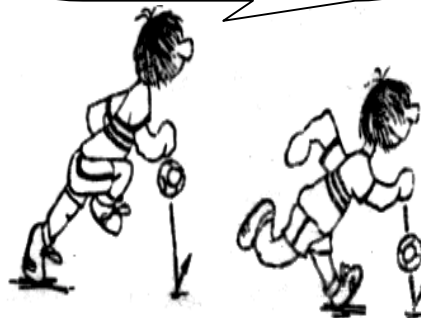
Je peux jouer la balle à genoux, assis ou couché.



Je peux passer la balle d'une main dans l'autre **sans**



Je peux faire rebondir la balle au sol plusieurs fois de suite avec une main ou la faire rouler au sol de façon suivie



Dès que je contrôle la balle à 1 ou 2 mains, je dois la jouer après mes 3 pas ou dans les 3 secondes



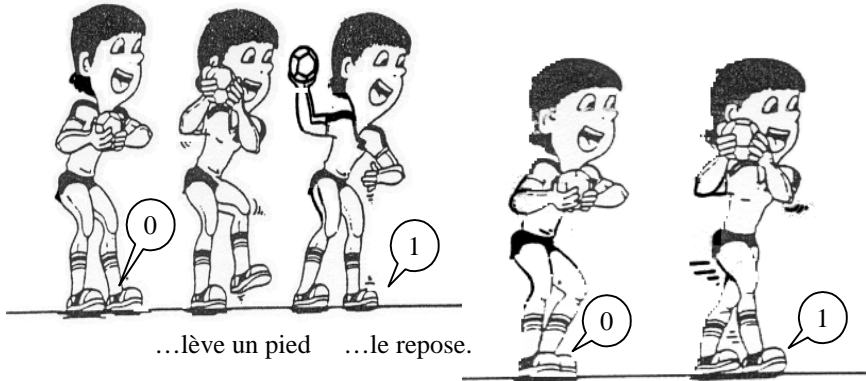
Mais je ne peux plus repartir en dribble : **REPRISE DE DRIBBLE**



3. LE MARCHER

Marcher,
c'est faire **plus de 3 pas**
en tenant le ballon

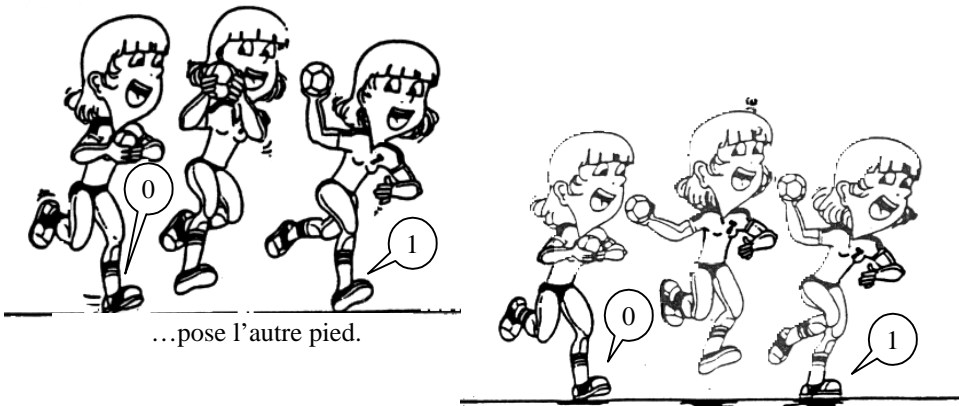
Un pas est fait lorsque le joueur reçoit
le ballon *les 2 pieds au sol* et ...



...lève un pied ...le repose.

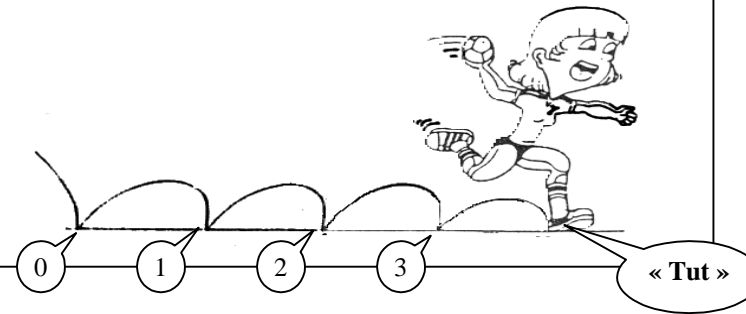
...ou déplace un pied.

Un pas est fait lorsque le joueur reçoit
le ballon *1 pied au sol* et ...

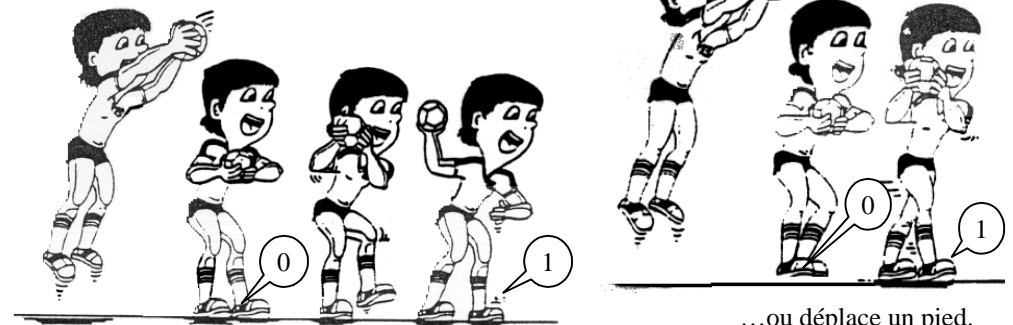


...pose l'autre pied.

...ou sursaute sur le pied de réception.



Un pas est fait lorsque le joueur reçoit
le ballon en suspension et revient au sol sur
les *2 pieds ensemble* et ...



...lève un pied ...le repose.

...ou déplace un pied.

Un pas est fait lorsque le joueur
reçoit le ballon en suspension et revient
au sol sur *1 pied* et ...



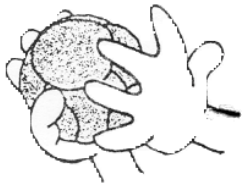
...revient sur un pied...et pose l'autre.

...revient sur un pied...et sursaute sur le pied de réception.

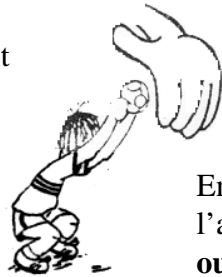
DEROULEMENT DU JEU

Comment empêcher mon adversaire de progresser et de marquer ?

JE PEUX



M'emparer du ballon en utilisant mes bras et mes mains.



Enlever la balle à l'adversaire **avec la main ouverte** et depuis n'importe quel coté.

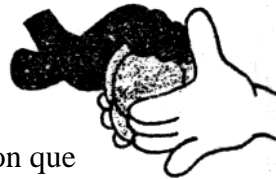


- ❖ Barrer, *avec mon corps*, le chemin de l'adversaire, **même s'il n'a pas la balle** (*Que je sois attaquant ou défenseur*)
- ❖ Entrer en **contact corporel** avec le joueur adverse **de face et les bras pliés**, de le *contrôler*, de l'*accompagner*.

JE NE PEUX PAS



Arracher la balle à l'adversaire avec 1 ou 2 mains



Frapper le ballon que l'adversaire tient entre les mains.



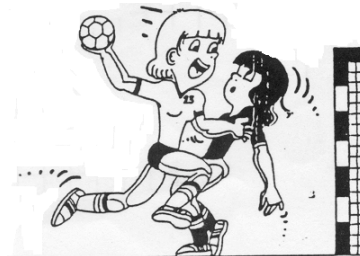
Barrer le chemin de l'adversaire ou le gêner, *avec mes bras, mes mains ou mes jambes*.



Me jeter contre l'adversaire, lui faire un **croc en jambe**, le **frapper**, agir de toute autre manière **dangereuse**.



Porter la balle brusquement vers le défenseur ou lancer vers lui le ballon d'une façon **dangereuse**.



En tant qu'attaquant, **pousser** le défenseur, **me jeter** contre lui en courant ou en sautant.

« PASSAGE EN FORCE »

Les sanctions sont appliquées *suitant la situation* :
JET FRANC
ou
JET DE 7 METRES



Retenir l'adversaire, le **ceinturer** à 1 ou 2 bras, le **pousser**.



Mettre **en danger** le gardien.

LES JETS

Je mets la balle en jeu.

Pour effectuer un jet sifflé ou non par l'arbitre...



...je dois être à l'endroit précis de la



...je dois être à l'arrêt et toujours garder un contact avec le sol,



...je dois remettre la balle en jeu rapidement et dans les 3 secondes en cas de coup de sifflet



...je ne peux pas dribbler,



...si je pose la balle au sol, je ne peux pas la reprendre.



ENGAGEMENT DE DEBUT DE MATCH OU DE 2° MI-TEMPS

- Au début du match, l'équipe qui gagne le **tirage au sort** effectue l'engagement.
- L'engagement s'effectue **depuis le milieu du terrain** dans n'importe quelle direction, dans les **3 secondes** après le *coup de sifflet*.

ENGAGEMENT APRES UN BUT

- L'engagement s'effectue **dans les mêmes conditions**, mais...
- L'arbitre peut siffler l'engagement **dès que l'attaquant est placé** sur le point central, même si des défenseurs *sont encore dans son camp*.
- Les joueurs attaquants peuvent franchir la ligne médiane **dès le coup de sifflet**.

REMISE EN JEU

L'arbitre ordonne, sans siffler, une **remise en jeu** lorsque la balle

- a franchi toute entière la *ligne de touche*.
- a touché en dernier lieu **un défenseur** avant qu'elle ne quitte le terrain *par la ligne de but (JET DE COIN)*.

Il peut **siffler** en cas de nécessité.

- Mes adversaires sont à **3 mètres**.
- J'effectue la remise en jeu à l'endroit où la balle a franchi la ligne de touche, **un pied sur la ligne**.

RENOI

L'arbitre ordonne, sans siffler, un **renvoi du gardien** lorsque la balle

- a franchi toute entière la *ligne de but* en dehors de la cage ou après avoir été touchée en dernier lieu par **le gardien**,
- *est restée* en surface de but.

Il peut **siffler** en cas de nécessité.

JET FRANC

- Je joue le jet franc *sans attendre le coup de sifflet* de l'arbitre et *depuis l'endroit* où la faute a été commise.
- Mes adversaires sont à **3 mètres**, mes partenaires **en dehors des 9 m** adverses.
- Si l'arbitre siffle une faute contre moi, lorsque j'ai la balle, je dois immédiatement **la poser au sol** ou **la lâcher**. Dans le cas contraire, l'arbitre m'exclue du jeu pour 2 minutes.
- Il remplace le JET D'ARBITRE qui n'existe plus.

JET DE 7 METRES

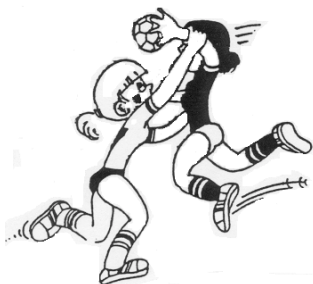
- C'est un **tir au but direct**.
- Je le joue, sans toucher ni franchir la ligne des 7 m, en gardant un appui fixe au sol, dans les 3 secondes après le *coup de sifflet* de l'arbitre.
- Mes adversaires sont à **3 mètres**, mes partenaires **en dehors des 9 m**.
- Après le tir, la balle peut être jouée *après avoir touché* le gardien ou la cage.

LES SANCTIONS

SANCTIONS TECHNIQUES

- ❖ JET FRANC
- ❖ JET DE 7 METRES : Il y a jet de 7 mètres *quand* :

1. Un défenseur commet une faute sur une **occasion manifeste de but** et ce à **n'importe quel endroit du terrain**.



- *Situations où l'occasion est manifeste* :
 - L'attaquant, maîtrisant à la fois le ballon et son équilibre...
 - est à la ligne des 6 m et a la possibilité de tirer au but.
 - est seul devant le gardien de but, notamment en contre-attaque.
 - subit une faute du gardien en dehors de sa zone.
 - L'attaquant est *susceptible de recevoir* le ballon **pour marquer** et en est empêché par une *attitude illicite* du défenseur.



2. Un défenseur **défend en zone** sur **occasion manifeste de but**.

- Il n'y a plus jet de 7m pour passe à son gardien, mais **jet franc**.

❖ LOI DE L'AVANTAGE :

- Lors d'une faute, les arbitres ne doivent pas siffler un jet franc ou un jet de 7 mètres si **cela doit porter préjudice** à l'équipe attaquante.
- SANCTION DIFFERÉE : L'arbitre peut donner une **sanction disciplinaire** après avoir laissé jouer l'avantage.



SANCTIONS DISCIPLINAIRES

⇒ **AVERTISSEMENT** :

Pour des *comportements anti-sportifs* et des *irrégularités*.



⇒ **EXCLUSION DE 2 MINUTES** :

- Pour des *comportements anti-sportifs* et des *irrégularités* après un avertissement.
- Pour un *changement irrégulier*.
- Pour des *attitudes antisportives répétées*.
- Pour un *acte d'anti-jeu* (Ne pas lâcher le ballon après une faute sifflée contre soi, par exemple).
- Le banc (manager et remplaçants) peut être sanctionné. Dans ce cas, un joueur sort du terrain.



⇒ **4 MINUTES** : Le joueur tarde à sortir pour une exclusion de 2 minutes et la conteste

⇒ **DISQUALIFICATION** : le joueur disqualifié **sort du terrain** pour *le match*, mais est **remplacé** après 2 minutes.

- A la 3^{ème} exclusion.
- Irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique.
- Comportements antisportifs grossiers.



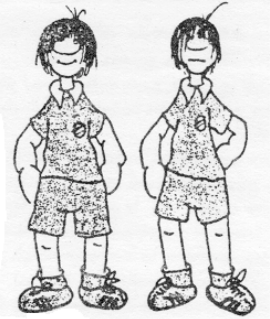
⇒ **EXPULSION** : le joueur expulsé **sort du terrain** pour *le match*, mais n'est **pas** remplacé.

- Voies de fait.



LES ARBITRES

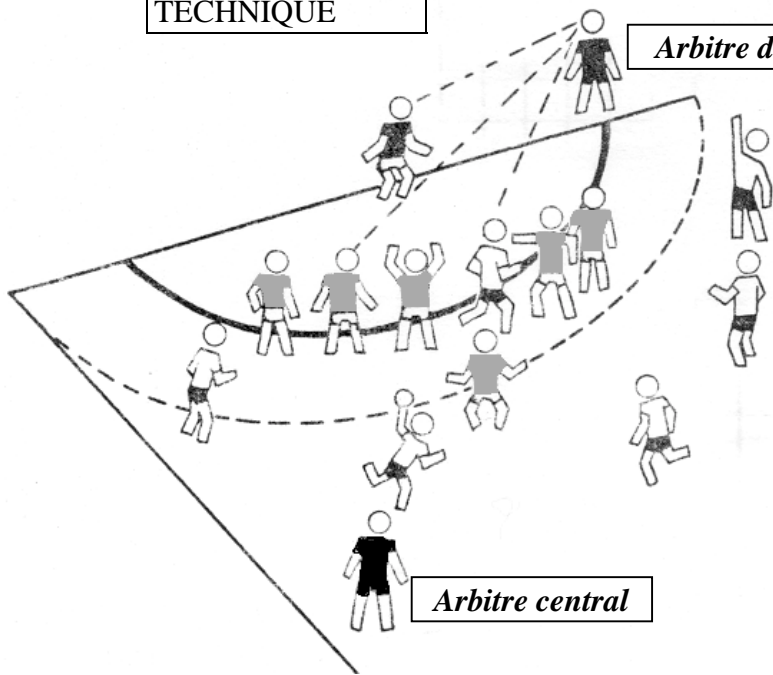
LES ARBITRES



ROLE

- Nous **vérifions le matériel** (terrain, buts, ballon).
- Nous avons les **mêmes droits**.
- Nous surveillons la **conduite** des joueurs.
- Nous vérifions la **feuille de match**.
- Pendant le match, nous veillons à *l'application des règles* et avons le droit de *siffler les infractions*.
- Nous sommes responsables du **décompte des buts**, du **temps de jeu**. Nous notons les **sanctions disciplinaires**.
- Nous décidons de **l'arrêt du temps de jeu** et de sa **reprise**.

TECHNIQUE



Les arbitres se déplacent en fonction du ballon.

Pour l'attaque sur un but,

- **l'arbitre central**, placé vers le milieu de terrain, reste plus préoccupé par la *zone proche du ballon*.
- **L'arbitre de but**, placé derrière la ligne de but, surveille tout ce qui se passe *en dehors*, en particulier sur la zone (empiètement, défense en zone...).

Sur l'autre but, les **positions sont inversées**.

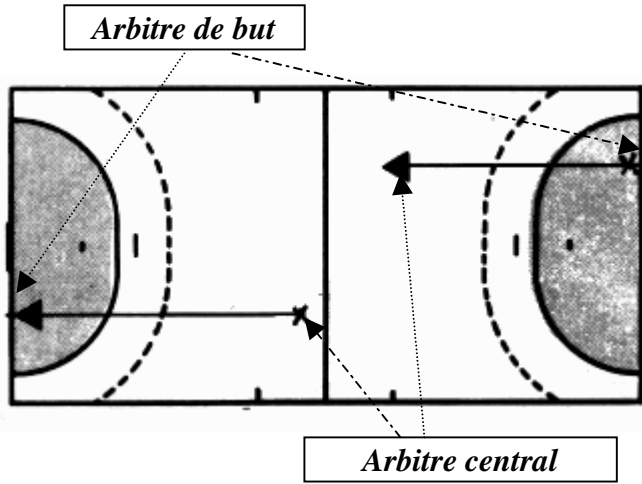
SECRETARE



- J'inscris les *données de la rencontre* (équipes, joueurs, n° des licences, arbitres...).
- Je suis **responsable** de la feuille.
- Je tiens le **compte des buts**.
- Je tiens le **compte des sanctions disciplinaires**.

LE CHRONOMETREUR

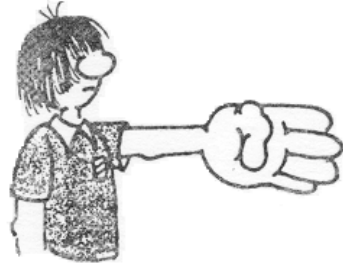
- J'indique par un *signal clair* la **fin de la première mi-temps** et la **fin du match**.
- J'indique au *joueur exclu* la fin de son **temps d'exclusion**.
- J'accorde au maximum par équipe et par match 1 **temps mort** de 1 minute (*carton vert posé devant moi*)



LES GESTES

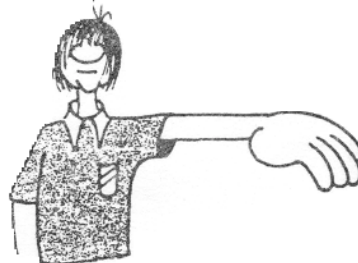


But



Jet franc

Le bras indique le sens du jeu



Renvoi



Remise en jeu



Interruption du temps de jeu



Reprise de dribble



Jeu passif



**Marcher
ou
3 secondes**



**Empiètement
(Zone)**



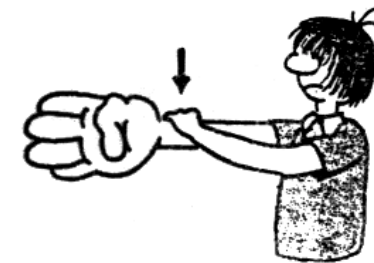
**Non respect de la
distance de 3 mètres**



**Ceinturer,
retenir, pousser**



**Faute d'attaquant
(Passage en force)**



Faute sur le bras

REGLEMENT HANDBALL

Esprit du jeu

HAND-BALL : Sport Collectif de mouvement sans contact.

L'application et l'interprétation des règles du haut niveau peut laisser penser pour un spectateur néophyte que le contact est autorisé.

Dans la représentation commune, le contact est interdit au Basket et autorisé au Hand...

➤ Que dit le règlement?

Chapitre 8 - Irrégularités et comportements antisportifs:

- 8.1 - il est permis:
 - D'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,
 - D'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,
 - **De barrer le chemin** au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,
 - D'entrer en **contact corporel** avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.
- 8.2 - il est interdit :
 - D'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains
 - **De barrer le chemin** du joueur adverse **avec les bras, les mains ou les jambes** ou **de le repousser**
 - **De retenir** un joueur adverse, **de le ceinturer**, **de le pousser**, **de se jeter contre lui** en courant ou en sautant
 - **De gêner, harceler ou mettre en danger** le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.
- 8.3 - Toute irrégularité à la règle 8.2 où l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée.
- 8.5 - Un joueur qui attaque un joueur adverse **d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique** de ce dernier doit être **disqualifié** (carton rouge).

➤ Les règles de contact sont donc très proches de celles du Basket-ball.

La différence essentielle réside dans la **loi de l'avantage**.

Chapitre 13.2 - Loi de l'avantage:

- Les arbitres doivent veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc. Cela veut dire :
 - Que les arbitres ne doivent pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon après une faute commise par l'équipe attaquante.
 - Les arbitres devraient seulement intervenir quand il est clair que l'équipe qui attaque a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

L'application de cette règle permet de respecter l'esprit du code d'arbitrage :

LA FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER A L'EQUIPE QUI LA COMMET.

Elle est laissée au jugement de l'arbitre et permet de tolérer plus ou moins le contact. A haut niveau l'équilibre du joueur, sa maîtrise du ballon, de son engagement physique n'ont rien à voir avec ceux de niveaux inférieurs.

Cela permet à l'arbitre de laisser jouer pour ne pas favoriser l'équipe qui commet la faute. Cela explique aussi les mauvaises interprétations des spectateurs, formateurs et joueurs.

Si l'équilibre du joueur et/ou sa maîtrise du ballon sont perturbés par le contact et si l'équipe perd la possession de la balle, l'arbitre doit sanctionner l'équipe fautive (soit par un **jet franc**, soit par un **jet de 7 m** et éventuellement par une **sanction disciplinaire**).

➤ **Chapitre 14 : Le jet de 7m :**

- un jet de 7m est accordé en cas « d'occasion manifeste de but » déjouée par un joueur de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.

Situations où l'occasion de but est manifeste :

- l'attaquant maîtrisant à la fois le ballon et son équilibre,
 - est à la ligne des 6m et a la possibilité de tirer au but,
 - est seul devant le gardien de but notamment en contre-attaque,
 - subit une faute du gardien de but en dehors de sa zone.
- l'attaquant ne maîtrise pas encore le ballon, mais est sur le point de le réceptionner et aucun défenseur n'a la possibilité de défendre sur lui.

COMMENTAIRES

Le hand-ball : Sport Collectif de mouvement sans contact.

Est-il admissible de jouer au hand-ball et de « prendre des coups » ?

- Dans le cadre du cours d'E.P.S. et de l'U.N.S.S. aucune tolérance dans l'application des règles N°8 ne doit être admise, aucun contact ne doit être toléré en dehors d'elles.
- Dans le cadre fédéral, ces règles (8 - 12 - 14) sont bien arbitrées, mieux que dans les championnats UNSS (par méconnaissance, parce qu'on laisse les jeunes arbitres en difficulté...). De plus les différences sont mieux faites dans l'application des règles et la progressivité des sanctions.
- Il faut se poser les bonnes questions :
 - Quand laisser l'avantage ?
 - Doit-on appliquer cette règle de la même manière à tous les niveaux ?
 - Qu'est-ce qu'une occasion manifeste de but ?
 - Comment protéger les joueurs ?

NOUVELLES REGLES 2001/2002

Elles apparaissent dans le règlement aux pages indiquées.

- ❖ Suppression du jet d'arbitre Page 8
Remplacé par un jet franc
- ❖ Engagement Page 8
Les attaquants peuvent franchir la ligne dès le coup de sifflet
- ❖ Occasion manifeste de but Page 9
Précisions
- ❖ Sanctions : Exclusion supplémentaire (4 mn) Page 9
Les sanctions disciplinaires s'accompagnent d'un arrêt du temps
- ❖ Temps mort d'équipe Page 10
Il peut être demandé dès que l'équipe est en possession de la balle (phase de jeu ou situation arrêtée)