



Les règles essentielles du handball

SOMMAIRE

Présentation	page 3
Le terrain	page 4
L'arbitre et le sifflet	page 5
Les fautes	page 6
Les sanctions	page 7
Les fautes du joueur	page 8
Le joueur en défense	page 10
Le gardien de but	page 12
Les jets et réparations	page 13
Les autres gestes	page 14
Le placement de l'arbitre	page 16
Le rôle du capitaine	page 20

Ce mémento appartient à

Nom _____

Prénom _____

Collège _____

PRÉSENTATION

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège à arbitrer les rencontres de handball, en cours d'Éducation Physique et Sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire, le mercredi.

Il fait un rappel des dimensions d'un terrain de handball, des contraintes de jeu de l'attaquant, du défenseur, du gardien de but, des sanctions que l'arbitre peut attribuer, des gestes d'arbitrage qui doivent être compris par tout le monde, des coups de sifflet de l'arbitre, des différentes remises en jeu.

Mais souvenez-vous :

"L'arbitre essaie d'interrompre le moins possible le déroulement du jeu"

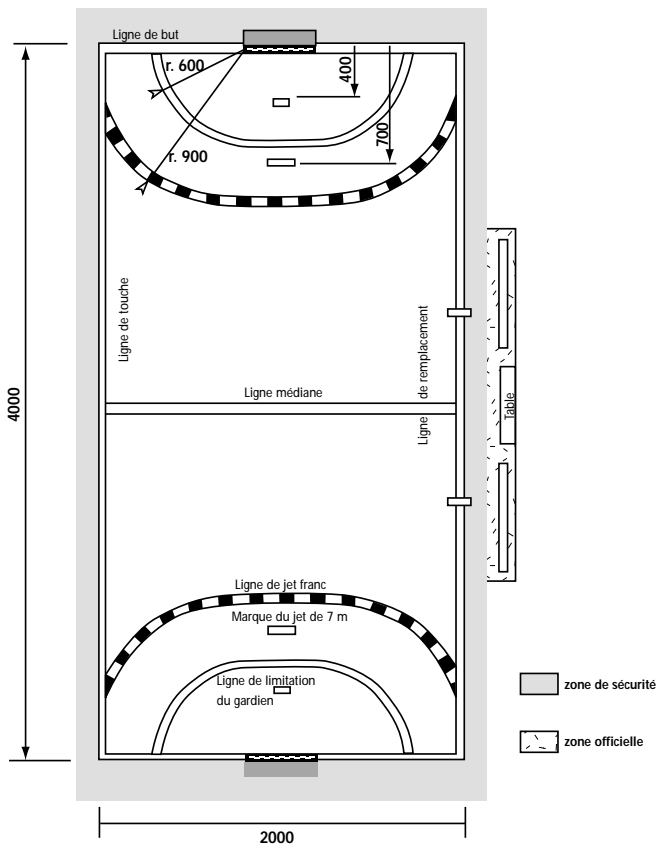
"L'arbitre doit être clair, ferme en restant courtois"

"Une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise"

Bibliographie : fascicule de la FFHB

Le joueur, le jeu, l'arbitre

LE TERRAIN



L'ARBITRE ET LE SIFFLET

L'arbitre doit siffler... (nombre de coups de sifflet)

- Temps mort d'équipe (3)
- Début de match et mi-temps (1)
- Validation d'un but (2)
- Engagement après un but (1)
- Faute (1)
- Mauvaise exécution d'un jet franc (1)
- Jet de 7 m
- Mauvaise exécution d'une remise en jeu – touche – (1)
- Fin de match (3)
- Fin de mi-temps (3)
- Exécution d'un jet d'arbitre (1)
- Arrêt du temps (3)

L'arbitre ne siffle pas

- Une remise en jeu (touche)
- Une remise en jeu dans l'angle
- Un renvoi du gardien
- L'exécution d'un jet franc (si c'est la 1^{re})

LES FAUTES

L'arbitre voit une faute

1 - Il doit :

Siffler un jet franc ou jet de 7 m et indiquer la direction.



Jet franc - Direction

2 - Il doit :

Indiquer par le bon geste la faute commise.

Points importants

Le joueur de l'équipe fautive qui a le ballon doit le poser au sol (si non fait : exclusion).

Le jet franc doit se faire à l'endroit de la faute, les adversaires devant être à 3 m du ballon.



Non-respect des 3 m

LES SANCTIONS

Pour une faute simple :

Réparation : jet franc ou jet de 7 m.

En cas de faute répétée ou d'irrégularité :

Avertissement : carton jaune.

Exclusion : "2 minutes".

(L'équipe est privée du joueur pendant 2 minutes).

À la 3^e exclusion

Disqualification : carton rouge

Disqualification du joueur pour le restant du match. Le joueur est remplacé.

Une disqualification peut être prononcée directement.

Voie de fait sur ou en dehors du terrain.

Expulsion : L'équipe est privée d'un joueur durant le restant de la rencontre (il n'est pas remplacé).

Important : tout comportement antisportif doit être sanctionné par une exclusion au minimum (balle non posée au sol après une faute, injures...).

Remarque : parfois, un jet franc ou un jet de 7 m peut être accompagné d'un avertissement ou d'une exclusion.

LES FAUTES DU JOUEUR ATTAQUANT

Sanction → jet franc

L'attaquant porteur du ballon ne peut pas...

- **Porter** la balle vers l'adversaire ou la lancer vers lui de **façon dangereuse**.
- Faire plus de 3 pas sans :
 - dribbler,
 - passer,
 - ou tirer = **marcher**.
- Conserver le ballon plus de 3 secondes.



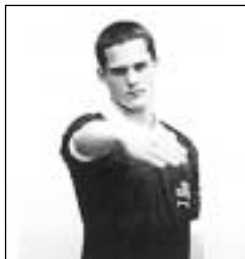
Marcher et 3 secondes



Double dribble

- Relancer le ballon au sol lorsque le dribble a été interrompu = **reprise de dribble**.

- Tirer au but en prenant appui ou en marchant dans la zone = **zone (remise en jeu par le gardien de but ou par un joueur à l'endroit de l'empiètement).**



Empiètement (zone)

- S'engager vers le but dans un espace occupé par l'adversaire = **passage en force.**

Donner le ballon à son gardien de but dans sa zone.

ATTENTION :

Sanction → Jet de 9 m.



*Faute d'attaquant
Passage en force*

LE JOUEUR EN DÉFENSE

Le défenseur Ne peut Pas...

"**AGIR DE FAÇON DANGEREUSE OU FAIRE ACTE D'ANTI-JEU**",
comme...

- Se servir des bras, des mains et des jambes pour **barrer le chemin de l'attaquant** (jet franc).
- **Retenir, pousser, ceinturer, frapper** ou se jeter sur l'attaquant en courant ou en sautant (jet franc ou jet de 7 m plus éventuellement une sanction disciplinaire).



Ceinturer, retenir ou pousser

- Faire échouer une occasion manifeste de but (jet de 7 m).
- Défendre en se trouvant **dans sa propre surface de but** faisant échouer une occasion manifeste de but (jet de 7 m).
- Arracher le ballon à l'adversaire à une ou 2 mains, frapper le ballon qu'il tient entre ses mains ou se servir du poing pour lui enlever (jet franc).



Frapper

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but Ne peut Pas...

- Pénétrer, **avec le ballon**, dans sa propre surface en venant du champ de jeu (jet de 7 m).
- **Introduire dans sa surface le ballon**, qui est au contact du sol sur le champ de jeu (jet de 7 m).
- Quitter sa surface de but **avec le ballon contrôlé** (jet franc).
- Lancer volontairement le **ballon déjà contrôlé** hors du champ de jeu (jet franc).
- Mettre l'adversaire **en danger** (ex : sortie dangereuse).
- Relancer le ballon **du pied** (jet franc).

L'arbitre assure la sécurité des joueurs.

LES JETS ET RÉPARATIONS

“La zone”

Elle peut être jouée par le gardien de but, en se mettant “à cheval”, sur la ligne des 6 m ou par un joueur les 2 pieds en dehors de la zone à l’endroit de la faute.

“La remise en jeu (touche)”

Le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied sur la ligne de touche (défenseurs 3 m).

“Le jet d’arbitre”

S’exécute toujours au milieu du terrain, avec un joueur de chaque équipe et les autres joueurs à 3 m du ballon.

“Le jet franc”

Il doit se faire à l’endroit de la faute, ou aux 9 m (si faute commise entre 6 et 9 m), les adversaires devant être à 3 m du ballon au départ du jet franc.

Temps mort d’équipe :

Chaque équipe a le droit à un arrêt de jeu d’une minute par mi-temps.

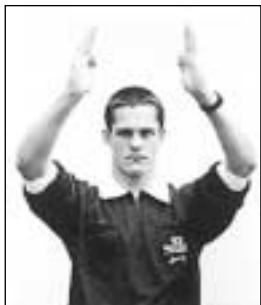
LES AUTRES GESTES



*Geste d'avertissement
pour jeu passif*



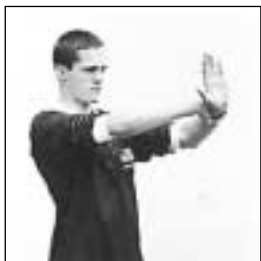
Exclusion 2 minutes



Jet d'arbitre



But



Jeu passif



*Remise en jeu
Direction*



*Avertissement
Disqualification*



*Autorisation de pénétrer
sur le terrain de jeu
pendant le temps mort*



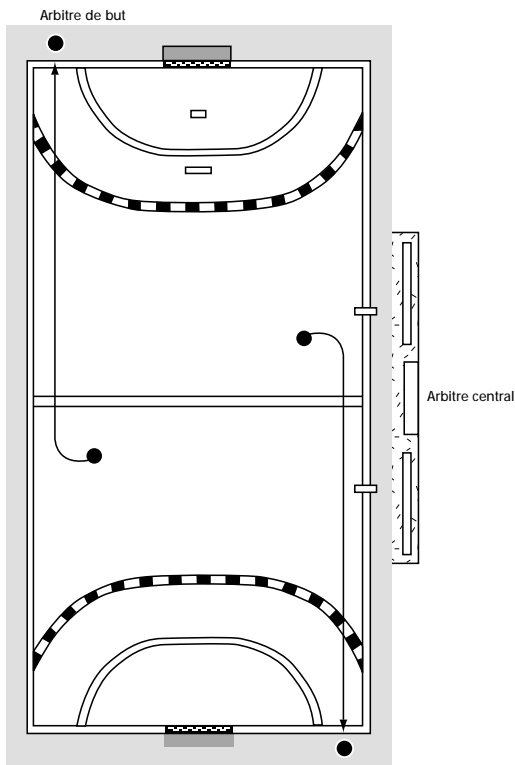
Temps mort



Renvoi

LE PLACEMENT DE L'ARBITRE

Tu arbitres en doublette.
Ton placement est important.



NOTES

Le règlement évolue ; à toi de noter les modifications

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Tu as été choisi comme CAPITAINE

Tu es l'image de ton équipe

