

Texte à personnaliser ...

Les équipes

Les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme.

Elle doit se distinguer, en termes de couleurs et de motifs, de celle de l'équipe adverse.

Les joueurs occupant le poste de gardien de but, dans une équipe, doivent porter une tenue de la même couleur, différente de celles des joueurs de champ des 2 équipes et de celle du gardien adverse.

Les officiels ne doivent pas porter des vêtements qui peuvent occasionner une confusion avec les couleurs des joueurs adverses.

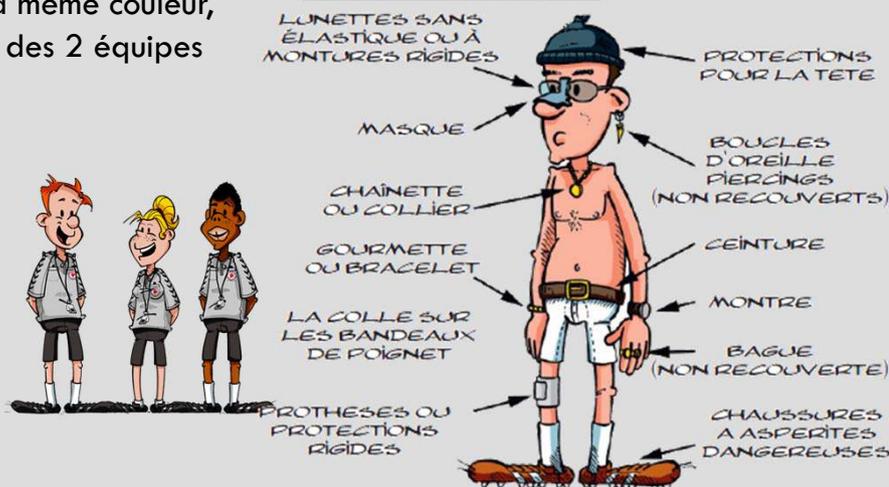
Le match se joue à 7 joueurs dont, obligatoirement un gardien de but.

Les autres joueurs sont des remplaçants.



DOIT ÊTRE **INTERDIT**

Quelques exemples



L'engagement

En début de chaque période, chacun dans sa moitié d'aire de jeu respective, les défenseurs doivent se tenir à 3 mètres minimum du lanceur, au centre de l'aire de jeu.

Le porteur de balle, un pied sur la ligne médiane et l'autre derrière, lance la balle à un partenaire, depuis le centre de l'aire de jeu dans n'importe quelle direction.

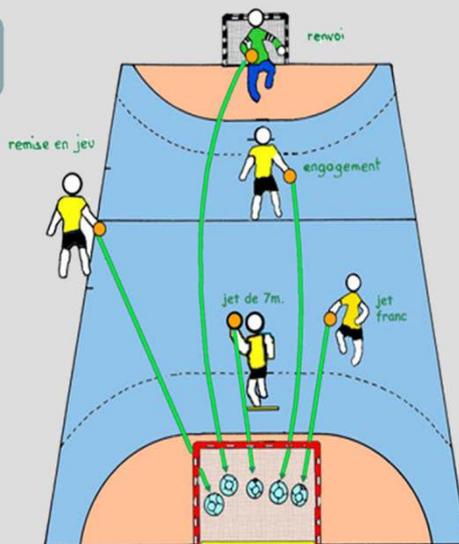
L'engagement doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.

Le but

Après chaque but, l'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu, mais les joueurs adverses peuvent se trouver dans les deux moitiés, à condition d'être à 3 mètres au moins de celui qui engage.

Seul le gardien peut évoluer sur la surface de but, et peut la quitter avec le ballon, non maîtrisé.

Il peut participer au match sur toute la surface de jeu.



et sur action collective des attaquants

UN BUT PEUT ÊTRE MARQUÉ DIRECTEMENT SUR :

- ◆ Engagement
- ◆ Renvoi du gardien
- ◆ Remise en jeu
- ◆ Jet franc
- ◆ Jet de 7 mètres
- ◆ Sur action collective des attaquants

- ✘ Pour qu'il y ait but, le ballon doit avoir franchit entièrement la ligne de but.
- ✘ L'arbitre peut modifier sa décision d'accorder un but, jusqu'au coup de sifflet de l'engagement.
- ✘ Sur renvoi, le gardien ne peut marquer dans son propre but. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de surface de but avant de pouvoir être joué.



Le signal de fin

LE JOUEUR "PEUT"

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées) des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux
- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre).
- Attraper le ballon à deux mains.
- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol.
- Jouer le ballon assis, à genoux, couché.
- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire.

Mollets, tibias, pieds INTERDITS.

✘ Après contrôle, il est permis au joueur d'effectuer 3 pas, ballon en main

LE JOUEUR "NE PEUT PAS"

- Se faire une passe à soi-même
- Refaire un 2^e dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle de le ballon
- Jouer passivement
- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains
- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager
- Barrer le chemin de l'adversaire : Action agressive touchant le cou, la tête, la nuque
- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot
- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps
- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire
- Irrégularités commises avec forte intensité

AGIR DE MANIÈRE DANGEREUSE, FAIRE ACTE D'ANTI-JEU SINON : SANCTION PERSONNELLE ADAPTÉE

Le jet franc

Il est ordonné dans ces situations :

- ✘ Une irrégularité a été commise, par l'équipe en possession du ballon.
- ✘ Irrégularités commises par les adversaires : changement irrégulier, surnombre.
- ✘ Fautes dans le maniement du ballon : marcher, pied, dribble irrégulier.
- ✘ Irrégularités dans la lutte pour la possession de ballon.
- ✘ Fautes du gardien (ex: sortie avec le ballon maîtrisé)
- ✘ Moyen de reprendre le match (blessure d'un joueur, par exemple).

Il est effectué sans coup de sifflet (sauf en cas de correction de position), à l'endroit de la faute, sauf si cette dernière a eu lieu entre les 6 et 9 mètres. Les défenseurs doivent se trouver à plus de 3 mètres du lanceur et les attaquants ne doivent pas être entre les 6 et les 9 mètres.

Il est effectué lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

Si le ballon touche le plafond (ou un accessoire) au dessus de l'aire de jeu, il y a REMISE EN JEU.

Le jet de 7 mètres

Il est ordonné: Lorsqu'une occasion manifeste de but, est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel, (une personne ne participant pas au jeu) et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu. L'arrêt du temps est facultatif: selon les circonstances (changement de gardien, par exemple) ou s'il y a eu sanction personnelle.

Aucun joueur (sauf le lanceur) ne doit se trouver entre les 6 et les 9 mètres.

Les défenseurs doivent se trouver à 3 mètres minimum de la marque de jet de 7 mètres.

Les Jet franc et jet de 7 mètres, peuvent être accompagnés d'une sanction personnelle progressive ou adaptée (selon le type de faute)

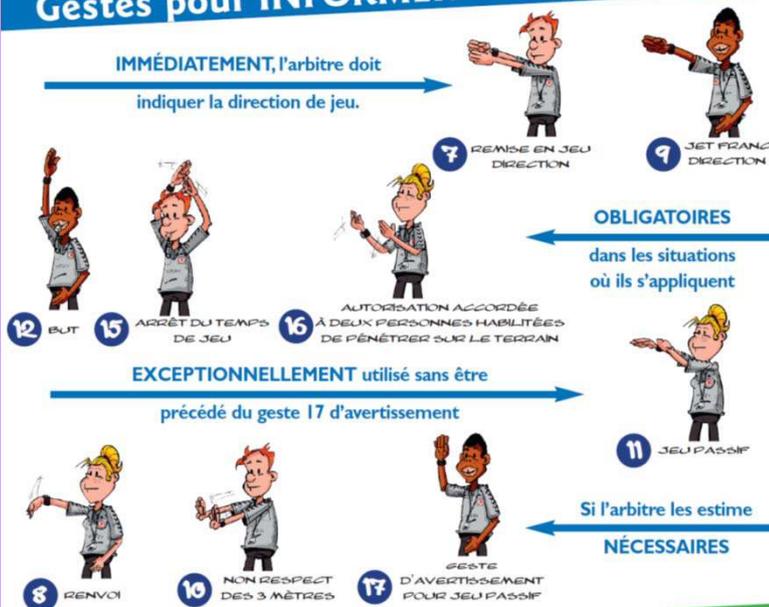
Le passage en force

C'est le fait pour un d'attaquant: de vouloir prendre, de manière irrégulière, un espace occupé par un défenseur. Cela peut-être aussi (volontairement ou non) par un attaquant (porteur ou non du ballon) sur un défenseur à l'arrêt: La percussion avec une partie du corps, (épaule, côté, dos, tête, genoux..), ou le fait d'écarter, le défenseur, avec la main ou le bras.

Les gestes de l'arbitre

Gestes pour INFORMER

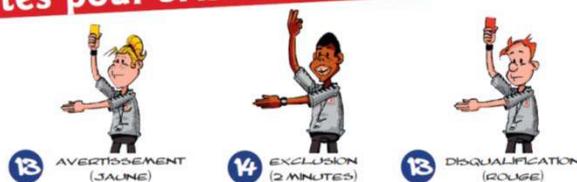
IMMÉDIATEMENT, l'arbitre doit indiquer la direction de jeu.



Gestes pour EXPLIQUER



Gestes pour SANCTIONNER



Les comportements antisportifs

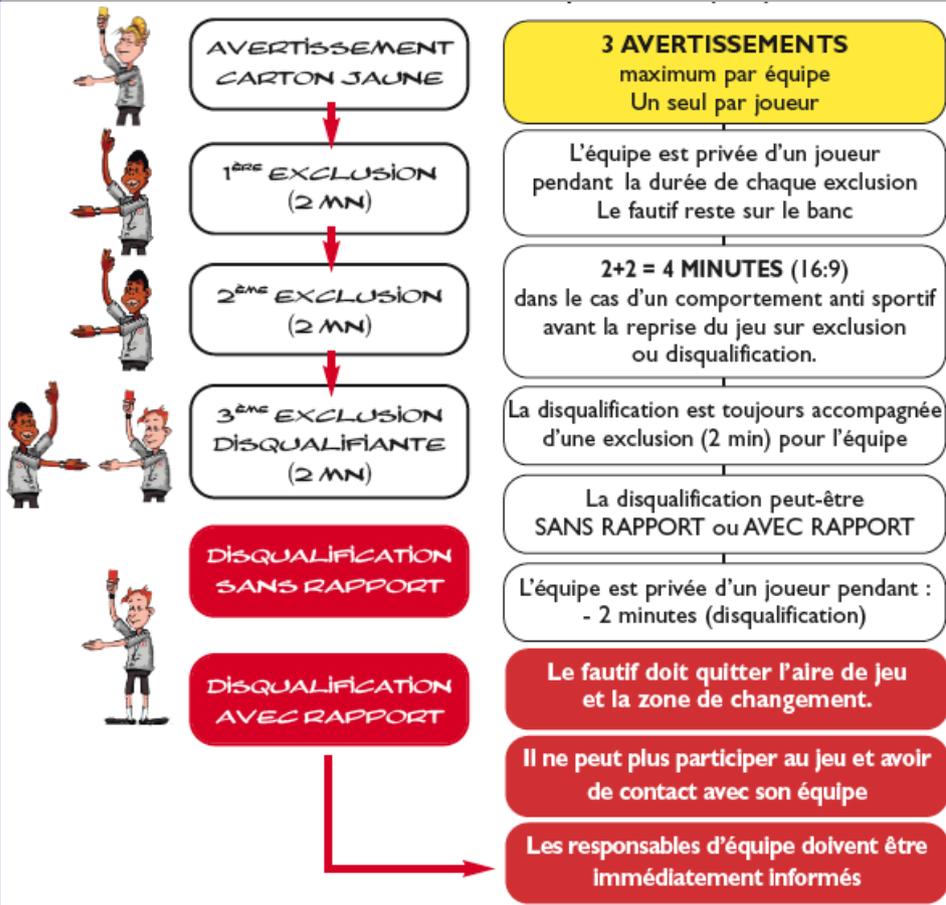
Les comportements antisportifs se classent en 4 catégories, celles qui engendrent :

- ✘ Une **sanction progressive** (protestations, retard volontaire, simuler, utilisation du pied...)
- ✘ Une **exclusion** (forte contestation, ne pas poser immédiatement le ballon lors d'une décision..)
- ✘ Une **disqualification sans rapport** (propulser le ballon au loin, lancer le ballon intentionnellement sur un adversaire, toucher la tête du gardien alors qu'il ne la déplace pas sur un jet de 7m ou jet franc, prendre sa revanche).
- ✘ Une **disqualification avec rapport** (offenses ou menaces, intervention dans le jeu d'un officiel, anéantissement d'une occasion manifeste de but par pénétration non autorisée d'un joueur, au cours de la dernière minute priver d'une chance de tir par des irrégularités).



Progressivité des sanctions

PROGRESSIVITÉ DES JOUEURS



PROGRESSIVITÉ DES OFFICIELS

- AVERTISSEMENT** Un pour tous les officiels
- EXCLUSION** Une pour tous les officiels
- DISQUALIFICATION** - Sans rapport Une par officiel
- Avec rapport



Les joueurs disqualifiés doivent quitter l'aire de jeu, la zone de changement et ne plus avoir de contact avec les joueurs, officiels, arbitres.



On est tous handballeurs

On est tous handballeurs



LA POSTE
Partenaire des arbitres



Réalisé
par



ARBITR HAND