HBC LE BARP

LES REGLES ESSENTIELLES DU HANDBALL

Sommaire :

1) Présentation …… page 1
2) Le Terrain …… page 2
3) L'Arbitre et le Sifflet …… page 2
4) Les Fautes …… page 3
5) Les Sanctions …… page 3
6) Les Fautes du Joueur Attaquant …… page 3
7) Les Joueurs en Défense …… page 4
8) Le Gardien de But …… page 4
9) Les Jets et Réparations …… page 4
10) Les Gestes …… page 5-6

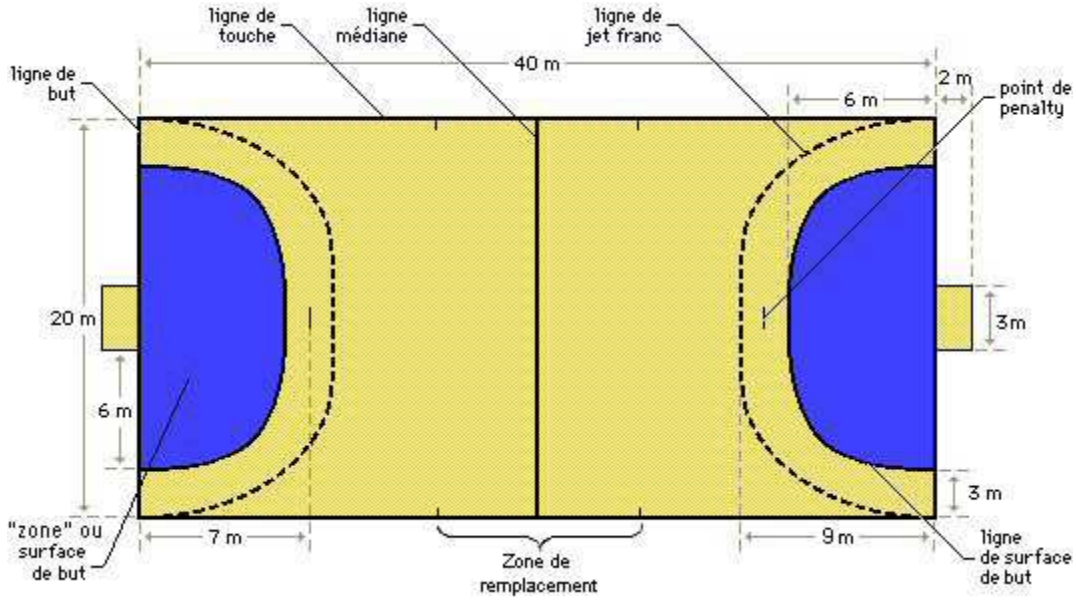
1. Présentation

Ce petit mémento sert à aider à arbitrer les rencontres de handball. 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.

Gardez en mémoire :

« L'arbitre assure la sécurité des joueurs »
« 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 »

2. Le Terrain



3. 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 7m (1)
- Mauvaise exécution d'une remise en jeu – touche (1)
- Fin de match (3)
- Fin de mi-temps (3)
- 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 1ère)

4. Les Fautes

L'arbitre voit une faute, il doit :
- Sifflet un jet franc ou jet de 7 m et indiquer la direction
- 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.

5. Les Sanctions

Pour une faute simple :
Réparation : jeu franc ou jet de 7 m

En cas de faute répétée ou d'irrégularité :
Avertissement : carton jaune
Exclusion : « 2 minutes » (l'équipe est privée d'un joueur pendant 2 minutes)

A la 3^{ième} exclusion :
Disqualification : carton rouge
Disqualification du joueur pour le restant du match. Le joueur est remplacé après les 2 minutes d'exclusion.
Une disqualification peut être prononcée directement.

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.

6. 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
- 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 depuis la 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

7. Les Joueurs 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 7m plus éventuellement une sanction disciplinaire)
- Faire échouer une occasion manifeste de but (jet de 7m)
- Défendre en se trouvant dans sa propre surface de but faisant échouer une occasion manifeste de but (jet de 7m)
- 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)

8. 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 franc)
- Introduire dans sa surface le ballon, qui est au contact du sol sur le champ de jeu (jet franc)
- 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)

9. Les Jets et Réparations

- La zone : elle est jouée par le gardien de but, depuis sa surface de but
- La remise en jeu (touche) : le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied sur la ligne de touche (défenseurs à 3 m)
- 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 : arrêt de jeu d’une minute ; le temps mort est posé quand l’équipe est en possession de la balle.

10. <u>Les Gestes</u>

1-Empiètement de surface de but

2- Double dribble

3-Marcher ou 3 secondes

4-Ceinturer, retenir ou pousser

5-Frapper

6-Faute d'attaquant (passage en force)

7-Remise en jeu – Direction

8-Renvoi du gardien

9-Jet franc – Direction

10-Non respect de la distance des 3 m

11-Jeu passif

12-But

13-Avertissement (jaune) disqualification (rouge)

14-Exclusion

16-Temps mort

17-Geste d'avertissement pour jeu passif