

BIBLIOGRAPHIE-CONTACT

Bibliographie :

- Handball à l'école, FSH, 2002
- Handball spielend lernen, Emrich, 1998
- Le joueur, le jeu, l'arbitre, Fascicule de la FFHB, 2003

Contacts :

- ARH Romandie, case postale 122, 1000 Lausanne 22
- Bertrand Carrard, Formation des Entraîneurs FSH Romandie
www.handballouest.net • bcarrard@vtx.ch

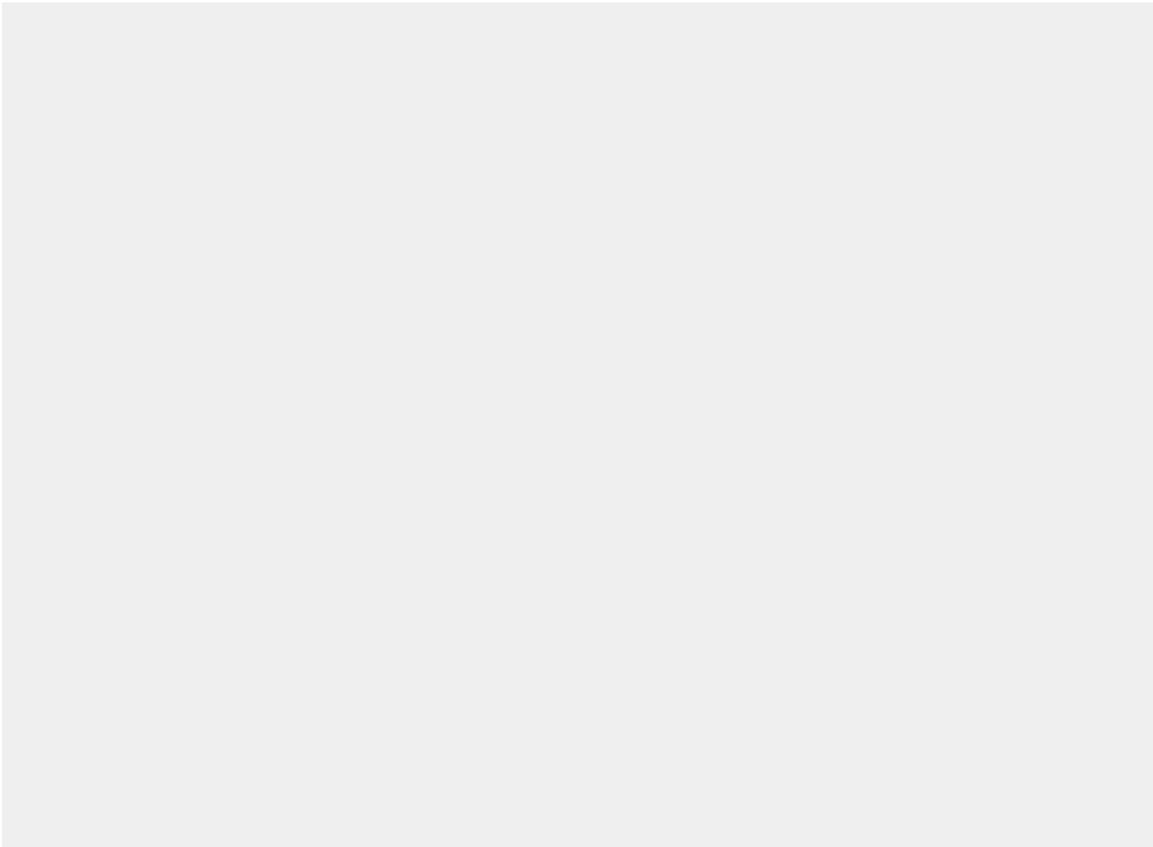
REGLES ESSENTIELLES DU HANDBALL SCOLAIRE



Photos : M. Ummel, 2004

Journée de formation des MEP lausannois • 1er septembre 2004

Bertrand Carrard



Présentation	page 4
L'arbitre et le sifflet	page 5
Les fautes	page 6
Les sanctions	page 7
Les fautes du joueur attaquant	page 8
Le joueur en défense	page 10
Le gardien de but	page 11
Les jets et réparations	page 12
Les autres gestes	page 13
Le rôle du capitaine	page 14
Notes personnelles	page 15
Bibliographie-Contact	page 16

PRESENTATION

Ce petit mémento doit aider à arbitrer les rencontres de handball, en tournoi ou dans le cadre du Sport Scolaire Facultatif. Il fait un rappel 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.

Principes généraux

"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"

LES AUTRES GESTES



Geste d'avertissement pour jeu passif
Avec ce geste, l'arbitre avertit avant de siffler l'équipe attaquante du jeu passif qui se développe.



Jeu passif
Il est signalé lorsque l'attaquant ne porte aucune attaque face aux buts de l'adversaire.



But



Temps mort



Renvoi du gardien
La main est abaissée signalant l'aire de la surface du gardien de but.

LES JETS ET REPARATIONS

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.



Renvoi du gardien

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).



Remise en jeu – Direction

Signalée par l'arbitre en montrant la direction du camp de l'équipe qui a mis dehors le ballon.

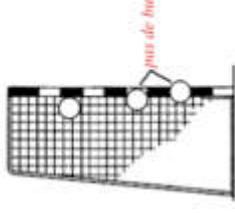
Le jet franc

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.

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 (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 fois)

LES FAUTES

L'arbitre voit une faute : il doit :

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

2- Indiquer par le bon geste la faute commise.



Jet franc - Direction

Il est signalé par le bras tendu en direction du camp de l'équipe qui a commis l'infraction.

i 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 de la distance des "3 mètres"

Avec ce geste, l'arbitre indique aux défenseurs de reculer aux 3 mètres réglementaires pour pouvoir siffler la remise en jeu suite à un coup franc.

LE GARDIEN DE BUT

Sanction → jet franc

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*).



Photo: © Heubergier

LE JOUEUR EN DEFENSE

Le défenseur ne peut pas...

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

- 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).

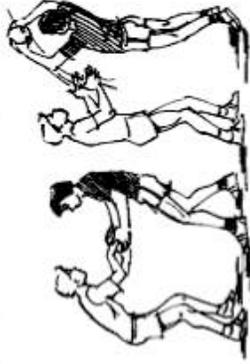


Frapper



Ceinturer

- 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 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).



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.



Expulsion : L'équipe est privée d'un joueur durant le restant de la rencontre (il n'est pas remplacé). Il est très rare qu'elle soit prononcée mais elle peut intervenir lorsque il y a une cause très grave comme des insultes ou des agressions préméditées.



Important : tout comportement antisportif doit être sanctionné par une exclusion au minimum (balle non posée au sol après une faute, injures...). L'arbitre assure la sécurité des joueurs.

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 (1)

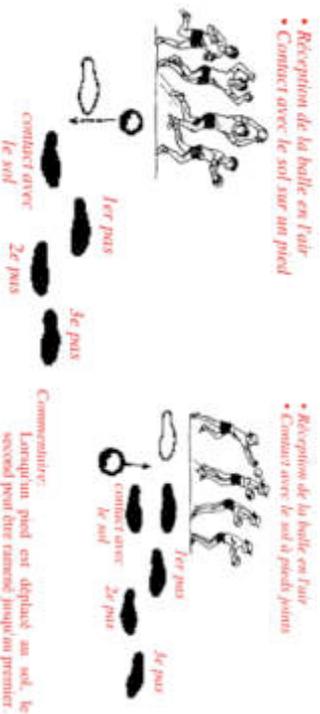
Sanction —> perte de la balle et jet franc

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.



Marcher
Signalé en moulinant les bras vers l'avant



- Conserver le ballon plus de 3 secondes.

LES FAUTES DU JOUEUR ATTAQUANT (2)

Sanction —> perte de la balle et jet franc

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

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



Double-dribble
Signalé par un geste des deux bras de haut en bas tel des ciseaux.

- 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'empêtement).



Empêtement sur la surface de but ("zone")
Il est signalé par un va et vient de la main de droite à gauche la paume vers le sol.

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



Faute d'attaquant (passage en force)
Signalé par le poing dans l'autre main (paume) et en se dirigeant du côté du camp ayant commis l'infraction.

- ☀ Donner le ballon à son gardien de but dans sa zone.
- ATTENTION : sanction —> jet de 9 m.