

Règles du handball en images



RESPECTONS NOS ARBITRES



Joël DELPLANQUE,
Président de la FFHB.

L'exigence de la fonction d'arbitre est accrue par la médiatisation ; elle demande une parfaite connaissance du jeu, des capacités d'anticipation et une grande maîtrise de soi dans un environnement souvent passionné.

Je me réjouis que cette nouvelle édition soit aussi l'occasion de permettre à tous les nouveaux spectateurs ou téléspectateurs de mieux connaître les principales règles qui régissent le handball et les arbitres jeunes ou expérimentés qui concourent depuis de nombreuses générations à sa réussite et à sa notoriété.

Ensemble respectons les arbitres.

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.



Le match se joue à 7 joueurs dont obligatoirement un gardien. Les autres sont remplaçants.

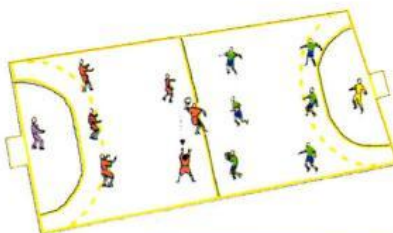


L'engagement

Chacun dans son camp, les défenseurs doivent se tenir à 3 mètres minimum du lanceur au centre du terrain.

Le porteur de balle, un pied sur la ligne médiane et l'autre dans son camp, lance la balle à un partenaire, depuis le centre du terrain dans n'importe quelle direction.

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

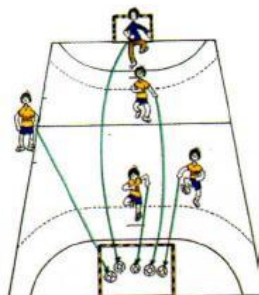


Le but

Un joueur de l'équipe qui vient de marquer un but peut rester dans le camp des joueurs adverses pour les contraindre à l'engagement, à condition d'être à 3 mètres au moins de celui qui engage.

Le gardien de but a le droit de quitter sa surface de but sans ballon ou sans maîtriser celui-ci.

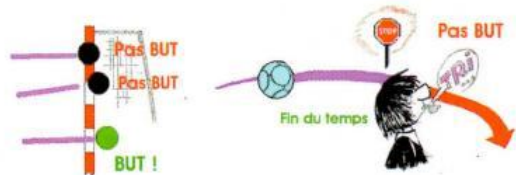
Il peut participer à la rencontre sur toute la surface de jeu.



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.

Il y a but si le ballon franchit entièrement la ligne de but.
L'arbitre peut modifier sa décision d'accorder un but, jusqu'au coup de sifflet de l'engagement.
Un renvoi de gardien ne peut aboutir dans son propre but. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de surface de but avant de pouvoir être joué.



Un joueur peut



Attraper la balle, la lancer, la frapper, la pousser avec :
la tête, les bras, le poing, les mains, le tronc, les cuisses, les genoux.

Mollets, tibias, pieds INTERDITS.

Barrer avec le corps le chemin de son adversaire.



Tenir la balle pendant 3 secondes même si elle roule au sol.



Jouer la balle assis, à genoux, couché.



Attraper la balle à 2 mains.



Dribbler ou faire rouler la balle au sol.

Après contrôle, la balle doit être jouée dans les 3 secondes ou moins de 3 pas.



Un joueur ne peut pas

Se faire une passe à lui-même.



Refaire un 2^o dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon.



Jouer passivement.



Lui lancer violemment la balle.



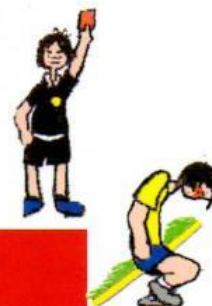
Agresser le gardien ou tout autre joueur.



Le pousser.



Lui tirer le maillot, le ceinturer.



**Agir de manière DANGEREUSE
Faire acte d'ANTI-JEU
Sinon = SANCTION PERSONNELLE PROGRESSIVE**

Les gestes de l'arbitre

Gestes impératifs



But



Remise en jeu



Jet franc (direction)



Arrêt du temps

Gestes explicatifs



Marcher
ou 3 secondes



Ceinturer - Retenir
Pousser



Faute sur le bras
Frapper



Passage en force
Percussion



Double dribble



Respect
des 3 mètres



Renvoi - Empiètement



Avertissement de
jeu passif



Jeu passif



Autorisation de
pénétrer sur le terrain

Gestes des sanctions personnelles



Jaune : avertissement
Rouge : disqualification



Exclusion
(2 minutes)



Expulsion

Le jet franc

Ordonné quand une faute a été commise sur un joueur :

- Lorsqu'un attaquant commet un passage en force, une reprise de dribble, un marcher, etc, sur un changement irrégulier.
- Quand le gardien entre ou sort de sa surface de but avec le ballon qu'il maîtrise.
- Pour tout arrêt intempestif du match (blessure d'un joueur par exemple).

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 les 9 mètres. Les défenseurs doivent se trouver à plus de 3 mètres du tireur 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 tireur.

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

Le jet de 7 mètres

Ordonné lorsqu'une faute fait échouer une occasion manifeste de but de façon irrégulière sur l'ensemble du terrain.

Il y a interruption du temps de jeu si l'exécution demande trop de temps (changement de gardien par exemple) ou s'il y a eu sanction personnelle.

Aucun joueur (sauf le tireur) ne doit se trouver entre les 6 et les 9 mètres. Les défenseurs doivent être à 3 mètres minimum de la marque de jet de 7 mètres.

Jet franc et jet de 7 mètres peuvent être accompagnés d'une sanction personnelle progressive.

Le passage en force

C'est une faute d'attaquant

Lorsqu'il entre en contact irrégulier avec un ou plusieurs défenseurs par déséquilibre dans la maîtrise de ses appuis ou volontairement par percussion avec la tête, l'épaule, le côté, le dos, les pieds ou genoux en avant. Egalement par « raffut ».

Les fautes répréhensives

- A) Comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe après qu'il ait déjà été sanctionné à la fois par un avertissement et une exclusion.
- B) Irrégularité d'un joueur présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse.
- C) Comportement antisportif grossier d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu et dans le cas particulier de comportement antisportif répété ou significatif lors d'une épreuve décisive de jets de 7 mètres.
- D) Voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est à dire avant le match, une interruption de temps ou pendant le déroulement d'une épreuve décisive.
- E) Voie de fait d'un officiel.
- F) 3^e exclusion d'un même joueur.

L'expulsion pour voie de faits commise par un joueur sur ou en dehors du terrain.

Progressivité des sanctions

1 seul avertissement (carton jaune) par joueur
3 au maximum par équipe.



**Avertissement
carton jaune**

2 minutes d'exclusion.
La 3^e exclusion pour le même joueur conduira à sa disqualification (carton rouge).
Ce joueur sera remplacé au bout de 2 minutes.



**1^{ère} exclusion
(2 min)**



**2^{ème} exclusion
(2 min)**



**3^{ème} exclusion
disqualifiante
(2 min)**

Disqualification directe (carton rouge) : le joueur disqualifié ne prendra plus part au jeu. Il se rendra dans les tribunes ou au vestiaire et sera remplacé après 2 minutes.



**Disqualification
DIRECTE**

Expulsion : Le joueur expulsé ne prendra plus part au jeu, il se rendra dans les tribunes ou au vestiaire et ne sera pas remplacé. Son équipe jouera avec un joueur de moins jusqu'à la fin du match.



Expulsion

