

Règles du tournoi de handball lausannois



Photos : M. Ummel, 2004



Document réalisé par Bertrand Carrard, modifié par A. Martin

TABLE DES MATIÈRES

PRÉSENTATION.....	4
L'ARBITRE ET LE SIFFLET.....	5
LES FAUTES.....	6
LES SANCTIONS.....	7
LES FAUTES DU JOUEUR ATTAQUANT (1).....	8
LES FAUTES DU JOUEUR ATTAQUANT (2).....	9
LE JOUEUR EN DÉFENSE.....	10
LE GARDIEN DE BUT.....	11
LES JETS ET RÉPARATIONS.....	12
LES AUTRES GESTES.....	13
Bibliographie-contact.....	14

PRÉSENTATION

Ce petit mémento doit aider à préparer le tournoi de handball lausannois des 6ème. 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 ainsi que des différentes remises en jeu. Il a été réalisé par Bertrand Carrard dans le cadre d'une journée de formation des MEP lausannois en 2004, et modifié (très légèrement) par Alex Martin pour l'adapter au tournoi lausannois. Il est la référence pour les tournois lausannois de handball

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"

Nouveautés :

(depuis 2009, dans le but de favoriser la rapidité du jeu)

L'engagement :

Il n'est plus nécessaire que l'ensemble des joueurs de l'équipe adverse soient revenus dans leurs camps pour engager ; du moment qu'un joueur attaquant a un pied sur le centre du terrain et que son équipe est dans son camp, il peut engager après le coup de sifflet de l'arbitre.

Remise en jeu après un empiétement de zone :

Suite à une faute de zone le gardien peut relancer la balle à l'endroit qu'il souhaite à l'intérieur de celle-ci sans être obligé d'avoir un pied dessus.

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 1^{ère} 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.

Points importants

- Le **joueur** de l'**équipe fautive** qui a le **ballon** doit le **poser au sol** (si cela n'est pas 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.

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 3e 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 lorsqu'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. En **cas de nécessité**, une **équipe** peut être **exclue** du **tournoi** par **les organisateurs** et **renvoyée** dans son établissement.

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...

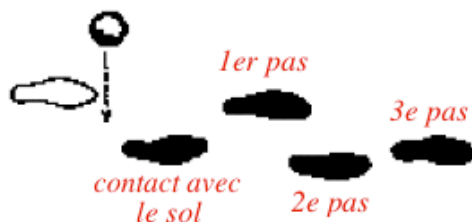
- Porter la balle vers l'adversaire ou la lancer vers lui de façon dangereuse.
- Faire plus de 3 pas sans:
 - dribbler,
 - passer,
 - ou tirerFaute => marcher.



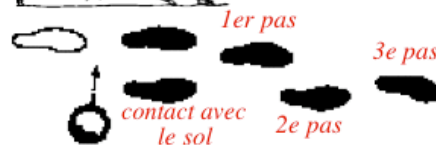
Marcher

Signalé en moulinant les bras vers l'avant

- Réception de la balle en l'air
- Contact avec le sol sur un pied



- Réception de la balle en l'air
- Contact avec le sol à pieds joints



Commentaire:

Lorsqu'un pied est déplacé au sol, le second peut être ramené jusqu'au premier.

- 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 **n'importe où à l'intérieur de sa zone**, afin de **favoriser la rapidité du jeu**).



Empiètement 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.

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).

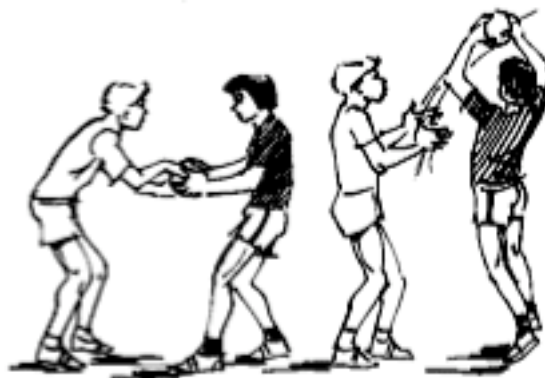
- Retenir, pousser, ceinturer, frapper ou se jeter sur l'attaquant en courant ou en sautant (jet franc ou jet de 7 m plus éventuellement une



sanction disciplinaire).

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).



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: © Heuberger

LES JETS ET RÉPARATIONS

La zone

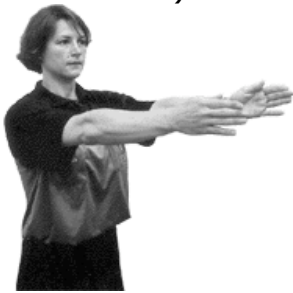
Elle peut être jouée par le gardien de but, **depuis n'importe quel endroit dans sa zone** (afin de favoriser la rapidité du jeu) ou par un joueur les 2 pieds en dehors de la zone à l'endroit de la faute.



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.

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.

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.
- Rappel de quelques règles de handball, Thierry Marique (pour certaines illustrations).

Contacts :

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