



HANDBALL

Le règlement / Les rencontres / L'arbitrage



RESPECT / HUMILITÉ / PLAISIR



Union Sportive de l'Enseignement
du Premier degré

167, boulevard de la Villette 75010 PARIS

Tel : 01.53.38.85.18

mail : contact@usep75.fr



Direction de la Jeunesse et Sports
Bureau des Écoles du Sport

25, Boulevard Bourdon 75004 PARIS

Tel : 01.42.76.28.30

mail : djs-mds@paris.fr

REGLES FONDAMENTALES

Le Handball est un sport collectif joué à la main où deux équipes de sept joueurs s'affrontent avec un ballon en respectant plusieurs règles sur un terrain rectangulaire de dimensions 40 m par 20 m, séparé en deux camps. L'équipe déclarée victorieuse est celle qui a marqué le plus de buts à la fin du temps imparti.

LES EQUIPES :

POUSSINS : 7 joueurs (6 joueurs de champ + 1 gardien de but)

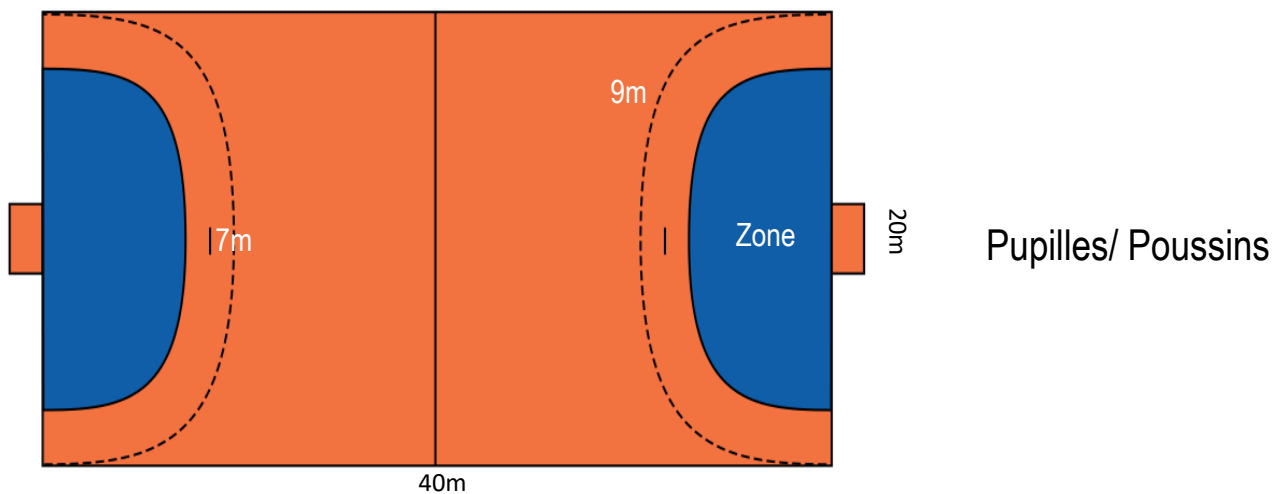
PUPILLES : 7 joueurs (6 joueurs de champ + 1 gardien de but)

REMPLAÇANTS :

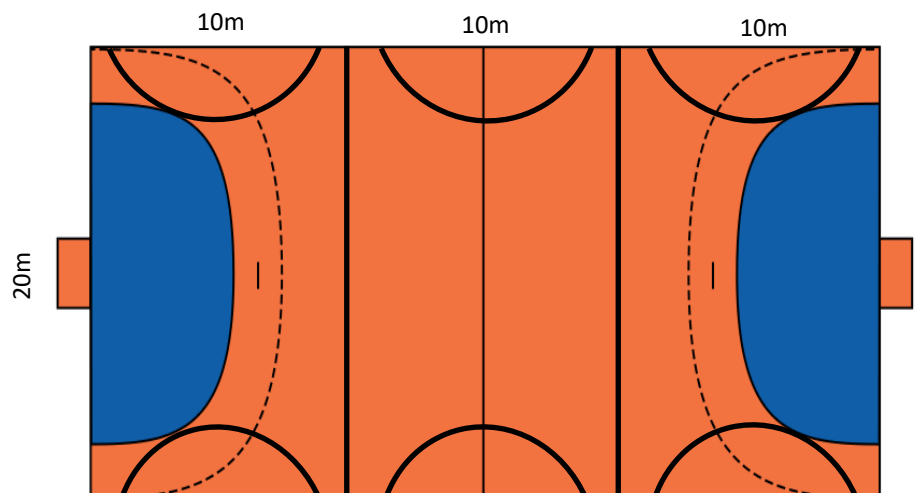
5 remplaçants maximum par équipe. Le nombre de remplacements est illimité (un joueur remplacé devient remplaçant).

- On doit tendre à ce que chaque enfant joue au moins 1 mi-temps

LE TERRAIN



TP / Tournoi PO - PU



CATEGORIES D'AGE

Poussins : 8 / 9 ans

Pupilles : 9 / 10 / 11 ans

LES TEMPS DE JEU

Poussins : Match : 2 x 12 min

Pupilles : Match : 2 x 15 min

Tournoi : 1 x 12 min

Tournoi : 1 x 15 min

L'ORGANISATION DE LA RENCONTRE

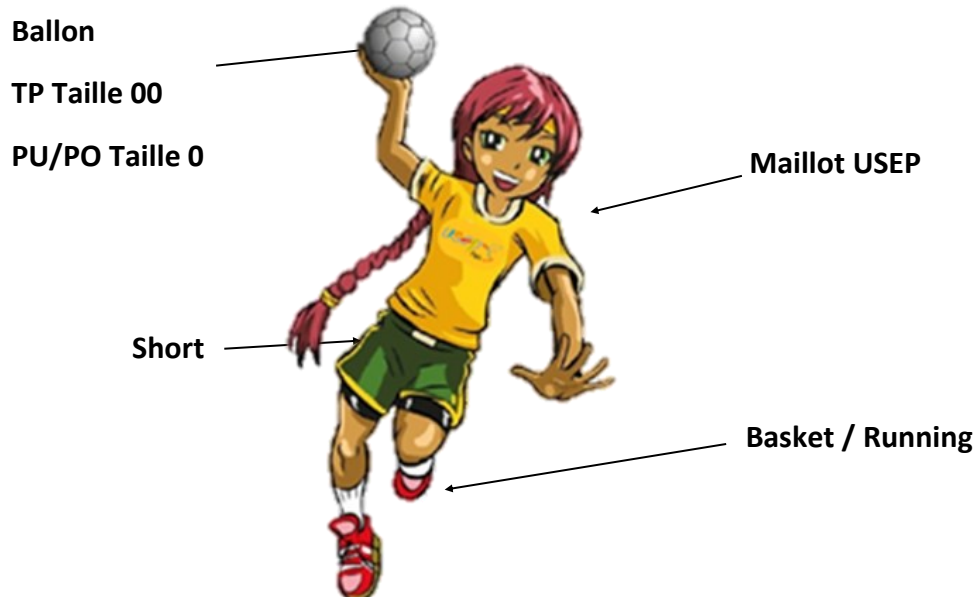
Les enfants, si possible Jeunes Officiels ou en cours de formation, devront assurer le maximum de rôles sociaux :

- ⇒ Arbitrage
- ⇒ Arbitre de touche
- ⇒ Vérification des licences
- ⇒ Remplissage de la feuille de match

LA TENUE DES JOUEURS

Tous les enfants d'une même équipe doivent porter le même maillot, il faut utiliser le maillot de l'USEP

Les enfants et les animateurs sont en tenue de sport, les joueurs ne portent aucun bijou (montre/bracelet)



LE COUP D'ENVOI OU ENGAGEMENT

Un joueur de l'équipe qui a gagné le « toss » (pile ou face, Chifoumi 1 manche...) remporte l'engagement

Deux joueurs (dont un au milieu de terrain) situés dans le rond central (ligne médiane) engagent au coup de sifflet en réalisant une passe.

Les joueurs adverses doivent se trouver dans leurs camps au début du match et minimum à 3 mètres du ballon. Pour le reste des engagements il faut juste que son équipe soit dans son camp pour jouer ou non les engagements rapide.

LE BUT

LES CAGES :

POUSSINS & PUPILLES : 3 x 2 m

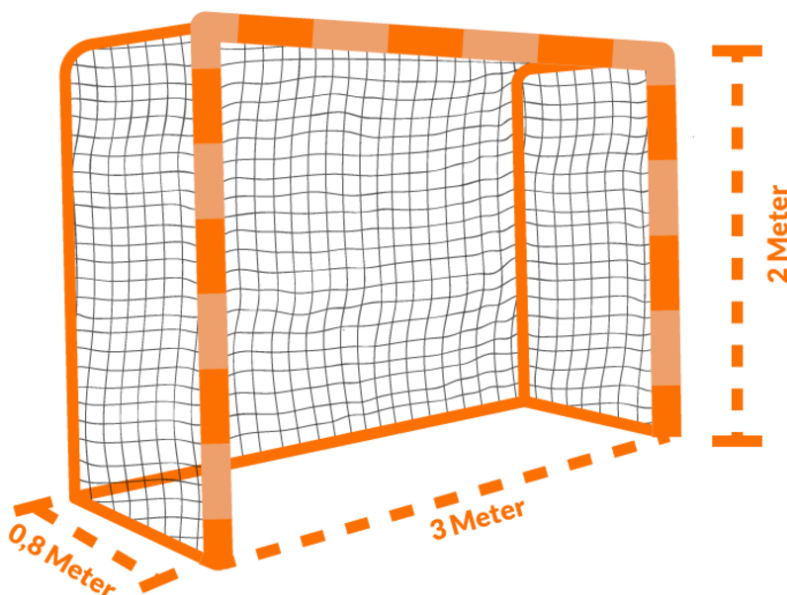
Dans les rencontres USEP les buts « de fortune » sont autorisés (But montable, plots, jalons...)

MARQUER UN BUT :

Un but est marqué quand le ballon à ENTIEREMENT franchi la ligne de but (à terre ou en l'air), entre les poteaux et la transversale (ou à l'appréciation de l'arbitre si buts « de fortune »).

Tout but inscrit est suivi par un coup d'envoi en faveur de l'équipe qui a encaissé le but.

=> L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré « match nul ».



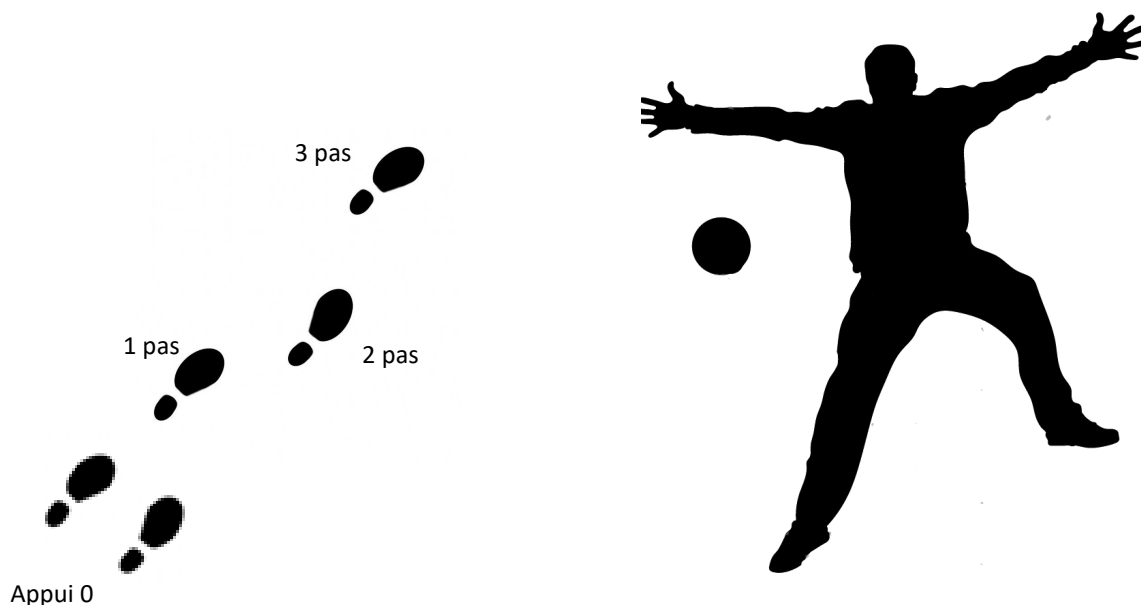
LES RÔLES

- Le rôle des gardiens de but est d'empêcher l'équipe adverse de marquer. Le gardien de but est le seul joueur du terrain à pouvoir toucher la balle avec son pied (uniquement quand il se trouve dans sa zone). En effet le gardien de but peut sortir de sa zone mais il doit être très vigilant car le moindre contact avec un joueur de champ adverse peut lui coûter une expulsion définitive.
- Le rôle des joueurs de champs est de marquer des buts et de défendre lorsque que l'équipe adverse attaque.
- Sur le terrain les joueurs n'ont pas le droit de marcher dans la "zone" ou se trouve le gardien.



DROIT DE FAIRE

- De faire 3 pas avec le ballon sans dribbler. Il est possible de refaire 3 pas après avoir dribbler.
- De toucher la balle avec ses mains, bras, épaules, tête, poitrine, jambes (mais pas en dessous du genou).
- Le gardien de but lui n'a pas de restriction, il peut toucher la balle avec n'importe quelle partie de son corps.
- De rester immobile avec la possession de la balle pendant 3 secondes.
- Faire un "block", en utilisant son corps pour faire obstruction sur un joueur adverse pour laisser passer un coéquipier porteur du ballon en phase d'attaque.



DROIT DE NE PAS FAIRE

- De faire plus de 3 pas sans faire de dribble.
- De faire une " reprise de dribble" (recommencer à dribbler après s'être arrêté)
- De toucher la balle jusqu'au genou
- D'arracher le ballon des mains de ses adversaires. Cette faute, si elle est causée dans la zone des 9 mètres (cf Le terrain, la ligné en pointillé), elle donne immédiatement un "jet de 6 mètres" au profit de l'équipe ayant subi l'agression.
- De pousser, d'agripper un joueur avec ses mains (surtout quand il saute !), de donner des coups de coudes.
- De rester immobile avec le ballon plus de 3 secondes (sans dribbler ni faire de passe)

LA TOUCHE

Elle a lieu lorsque la balle sort des limites du terrain (lignes latérales).

- Doit être effectuée là où la balle est sortie.
- Le joueur qui réalise la touche doit avoir un pied sur la ligne de touche et le reste de son corps derrière.
- Aucun dribble n'est permis tant que le joueur touche la ligne avec son pied.

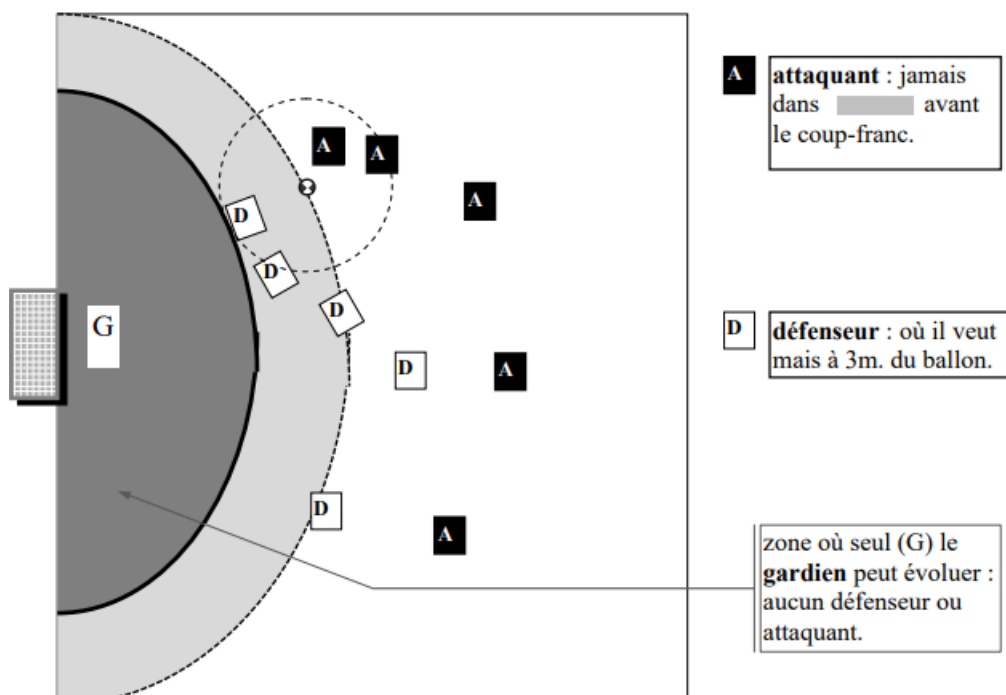
LE CORNER

Il est sifflé à chaque fois que la balle sort du terrain au-dessus d'une ligne de but appartenant au camp du défenseur, dernier joueur à avoir touché cette balle. Cependant, si ce dernier joueur est le gardien, il n'y a pas de corner, mais renvoi par le gardien. Il se joue avec un pied sur la ligne, dans l'angle du terrain où est sortie la balle.

JET FRANC

Réalisé lorsqu'il y a une faute :

- L'équipe qui a subi la faute obtient le coup franc.
- Le coup franc est fait à l'endroit de la faute.
- En tant que défenseur, on ne peut s'approcher à moins de 3 mètres, sinon sanction (J).
- Les coups francs ne peuvent pas être joués à l'intérieur de la zone du gardien. Lorsqu'il y a une faute dans cette zone (donc faute sur le gardien), le gardien fait une remise en jeu classique du milieu de sa zone. Si c'est un défenseur qui commet une faute à l'intérieur de la zone, il y aura un jet de 6 mètres (pénalty).





REMISE EN JEU DU GARDIEN

Effectuée par le gardien dans sa zone dédiée :

- Effectuée lorsque les attaquants manquent leur cibles ou quand le gardien réalise un arrêt et que la balle sort derrière le but (si la balle sort en touche, la balle sera rendue à l'adversaire).
- Effectuée lorsqu'un attaquant marche dans et sur la zone (la ligne fait partie de la zone)
- Le gardien doit faire une passe à un joueur en dehors de la zone

JET DE 6M

L'arbitre siffle un jet de 6 mètres lorsqu'une faute sérieuse est commise dans la zone des 9 mètres.

- Sifflé lorsqu'une obstruction a lieu sur un joueur seul qui allait marquer.
- Le tireur doit se tenir à 6 mètres, le joueur ne doit pas toucher la ligne avec son pied et avoir le pied au sol lors du tir. Il doit attendre le coup de sifflet de l'arbitre.
- Tous les joueurs à l'exception du tireur doivent se tenir en dehors de la zone des 9 mètres délimitée par une ligne pointillée. Si cette règle est enfreinte, il est à retirer.

L'ARBITRE

JEU PASSIF

Lorsque l'arbitre considère que le jeu est passif, il lève le bras et l'équipe qui a la possession du ballon n'a plus que 6 passes restantes pour tenter de marquer un but



SANCTIONS 1min

Si un joueur commet une faute considérée sévère, l'arbitre peut prendre la décision de l'exclure ou de lui mettre un carton. Les coachs aussi, peuvent être sanctionnés! (comportement (agressivité envers l'arbitre, pénétration sur le terrain))

Le carton jaune est utilisé au handball comme un avertissement.

Les joueurs comme les coachs peuvent en recevoir un

Au prochain avertissement l'arbitre ordonnera l'expulsion de 2 minutes du joueur / coach.



Le carton rouge est la forme de rappel à l'ordre la plus sévère du jeu. Il est uniquement donné dans le cas où la faute est très grave et a mis la santé physique d'un joueur en danger ou alors qu'un joueur ait cumulé 3 exclusions de 1 minute. Il faudra attendre 1 minute pour qu'un autre joueur le remplace.

LES GESTES "INFORMER"

REMISE EN JEU



JET FRANC



ARRET DU TEMPS



BUT : 2 coups de sifflet

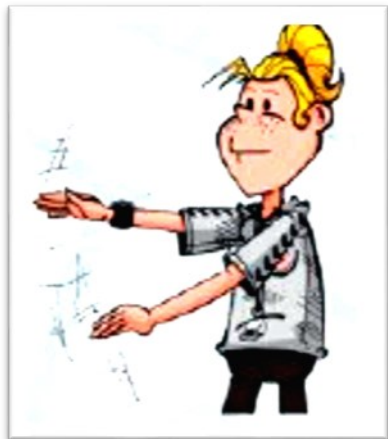


RESPECT 3M



LES GESTES "EXPLIQUER"

REPRISE DE DRIBBLE



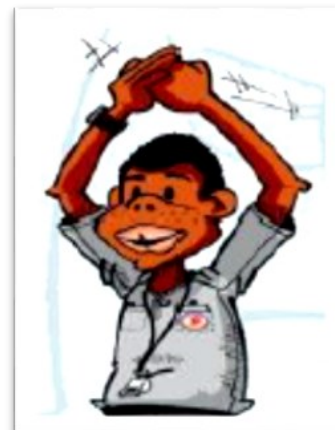
MARCHER / 3 SEC



CEINTURER / RETENIR



PASSAGE EN FORCE



ZONE

