

Règles de jeu Handball

Catégorie M13 tournois

Pour rendre le présent document plus lisible, seule la forme masculine a été utilisée;
les informations s'adressent naturellement aussi au sexe féminin.

Les extraits proviennent des directives respectivement du Règlement des compétitions (RC) de la FSH
La version actuelle publiée sur le site internet www.handball.ch fait foi.

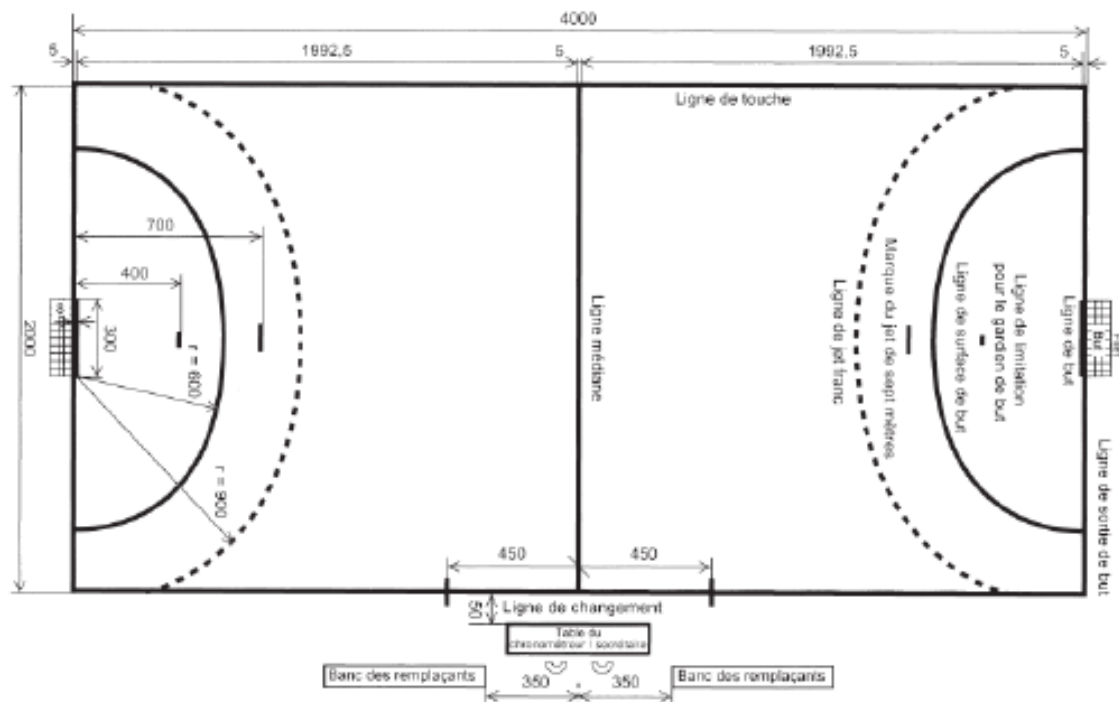
Table des matières

1.	Conditions cadres de la catégorie.....	2
1.1.	Terrain de jeu	2
2.	Règles de jeu.....	2
2.1.	L'engagement.....	2
2.2.	La remise en jeu	2
2.3.	Dribbler	3
2.4.	Faire 3 pas	3
2.5.	3 secondes	3
2.6.	Pied	3
2.7.	Comportement vis-à-vis de l'adversaire	3
2.8.	Validité du but.....	3
2.9.	Le jet franc.....	3
2.10.	La surface de but.....	3
2.11.	Gardien de but.....	3
2.12.	Le renvoi.....	3
2.13.	Plafond	3
3.	Arbitrage: gestes, coups de sifflet et jets.....	4
3.1.	Engagement [règle 10 IHF].....	4
3.2.	Jet franc [règle 13 IHF]	4
3.3.	Remise en jeu [règle 11 IHF]	4
3.4.	But [règle 9 IHF]	4
3.5.	Renvoi [règle 10 IHF].....	4
3.6.	Jet de penalty [règle 14 IHF].....	4
3.7.	Positionnement de l'arbitre	5
4.	Processus de prise de décision par l'arbitre: déroulement	5

1. Conditions cadres de la catégorie

Catégorie	Forme de jeu	Système	Terrain	But	Surface de but
M13 Tournois	handball	6+1 : 6+1	40x20m	But de handball (3x2m)	6m

1.1. Terrain de jeu



[source: Règles de jeu 2016, p.7]

2. Règles de jeu

2.1. L'engagement

Au début du match et après chaque but, l'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,5 m de chaque côté). Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane [règle 10 IHF].

2.2. La remise en jeu

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou, si le terrain ne possède pas de ligne de touche, lorsque le ballon touche la paroi latérale. La remise en jeu est exécutée par l'équipe n'ayant pas touché le ballon en dernier. Exécution avec un pied sur la ligne de touche ou contre la paroi. Lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but, une remise en jeu est exécutée à la hauteur de la ligne de sortie [règle 11 IHF].

2.3. Dribbler

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il n'est plus autorisé à dribbler [règles 7.4 et 7.7 IHF].

2.4. Faire 3 pas

Il est permis de faire 3 pas au maximum avec le ballon [règle 7.3 IHF].

2.5. 3 secondes

Il est permis de garder le ballon au maximum 3 secondes [règle 7.2 IHF].

2.6. Pied

Il est interdit de toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou) [règle 7.8 IHF].

2.7. Comportement vis-à-vis de l'adversaire

Il n'est pas autorisé de barrer le chemin de l'adversaire avec les bras et jambes, de retenir l'adversaire par le corps ou maillot, de l'agripper ou pousser. Il est interdit d'arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains. L'empêchement d'une occasion claire de marquer un but est sanctionné d'un jet de 7m (6m lorsque surface de but de 5m).

2.8. Validité du but

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit complètement toute la largeur de la ligne de but [règle 9 IHF].

2.9. Le jet franc

Exécution à l'endroit où l'irrégularité est intervenue ou à 3m de distance de la surface de but. Distance des joueurs de l'équipe adverse : au minimum 3m [règle 13 IHF].

2.10. La surface de but

Les joueurs peuvent sauter dans la surface de but et tirer le ballon en vol. Autrement, seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. Lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend entre délibérément sur la surface de but, il est sanctionné d'un jet de 7m. Le renvoi du ballon au gardien de but est sanctionné d'un jet franc. Lorsque le ballon roule sur le sol à l'intérieur de la surface de but, seul le gardien de but est autorisé à le toucher [règle 6 IHF].

2.11. Gardien de but

Une équipe compte un gardien de but fixe. Il est autorisé à pénétrer ou quitter la surface de but uniquement sans ballon. En dehors de la surface de but, il est soumis aux mêmes règles que les joueurs de champ [règle 5 IHF].

2.12. Le renvoi

Lorsque le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse, ou lorsque le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but, le gardien de but exécute un renvoi depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but [règle 12 IHF].

2.13. Plafond

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon a touché le plafond ou un équipement mobile. Elle est exécutée par l'équipe n'ayant pas joué ou touché le ballon en dernier depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche [règle 11 IHF].

3. Arbitrage: gestes, coups de sifflet et jets

3.1. Engagement [règle 10 IHF]

- L'arbitre siffle une fois.
- Exécution correcte: un joueur de l'équipe attaquante doit poser un pied au milieu de la ligne médiane (tolérance 1,5m), les coéquipiers ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet → contrôler l'exécution correcte, sinon corriger.

3.2. Jet franc [règle 13 IHF]

- Un coup de sifflet, l'arbitre montre la direction.
- Communiquer clairement le jet franc; raison du jet franc (éventuellement explication de l'irrégularité)
- Contrôler l'exécution correcte, sinon corriger (→ lieu, distance des joueurs).

3.3. Remise en jeu [règle 11 IHF]

- Montrer la direction à l'aide des deux mains à hauteur de la tête.
- Éventuellement communiquer verbalement la remise en jeu (uniquement lorsque la direction n'est pas claire).
- Contrôler l'exécution correcte, sinon corriger (un pied sur la ligne/contre le mur).

3.4. But [règle 9 IHF]

- L'arbitre siffle à deux reprises et indique avec le geste du bras qu'il n'y a pas d'irrégularité.

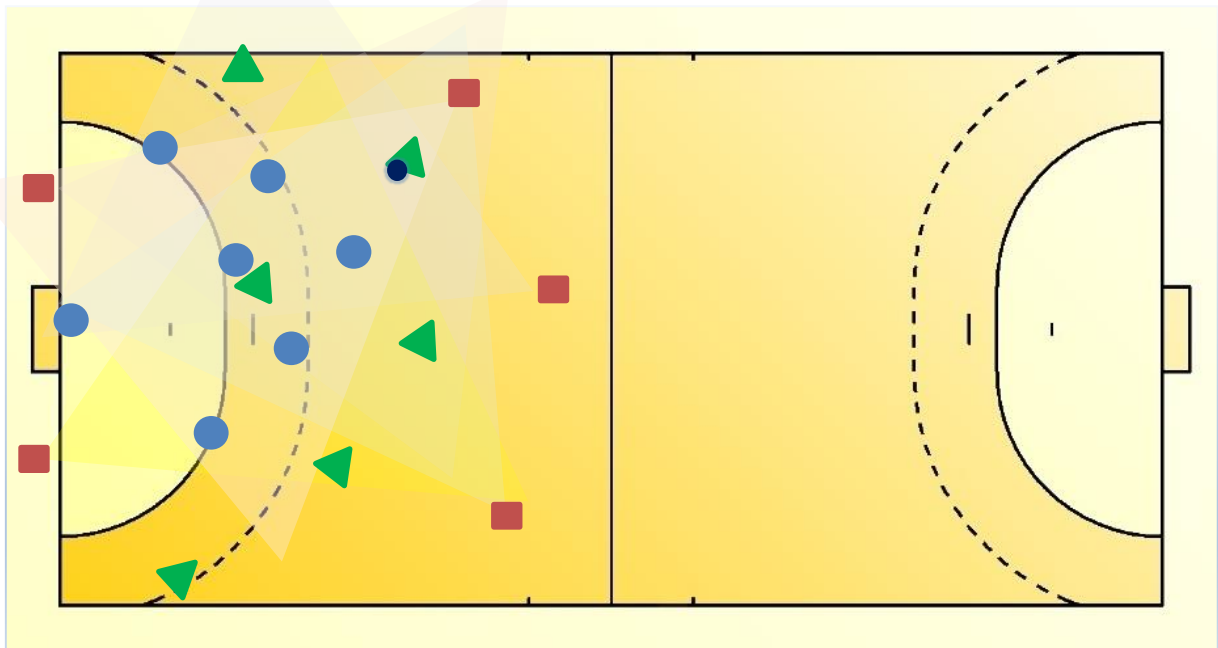
3.5. Renvoi [règle 10 IHF]

- Geste 8 „Renvoi“ (paume de la main vers ligne de surface de but) et communiquer „renvoi“. Contrôler l'exécution correcte, sinon corriger.

3.6. Jet de penalty [règle 14 IHF]

- Coup de sifflet long, sprinter au point de penalty et montrer le but avec la main.
- Communiquer le jet de 7m.
- Positionnement de l'arbitre lors du jet de penalty: sur la ligne du fond, coup de sifflet lorsqu'il y a but.

3.7. Positionnement de l'arbitre



● Equipe 1:
en défense

▲ Equipe 2:
en attaque

■ Arbitre:
positionnements possibles

4. Processus de prise de décision par l'arbitre: déroulement

1. Coup de sifflet
2. Indiquer la direction
3. Explication et argumentation (engagement / coup franc / ...)
4. Exécution du jet
 - a. Endroit correct (→ si pas de ligne de coup franc: env. 3m de distance à la zone des 6m; s'applique à tous les attaquants).
 - b. Exécution correcte (→ endroit, distance de l'adversaire).