

Règles de jeu Minihandball

Catégories Challenger M11 et M9

+ tournois handball scolaire 6e – 9e année

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.

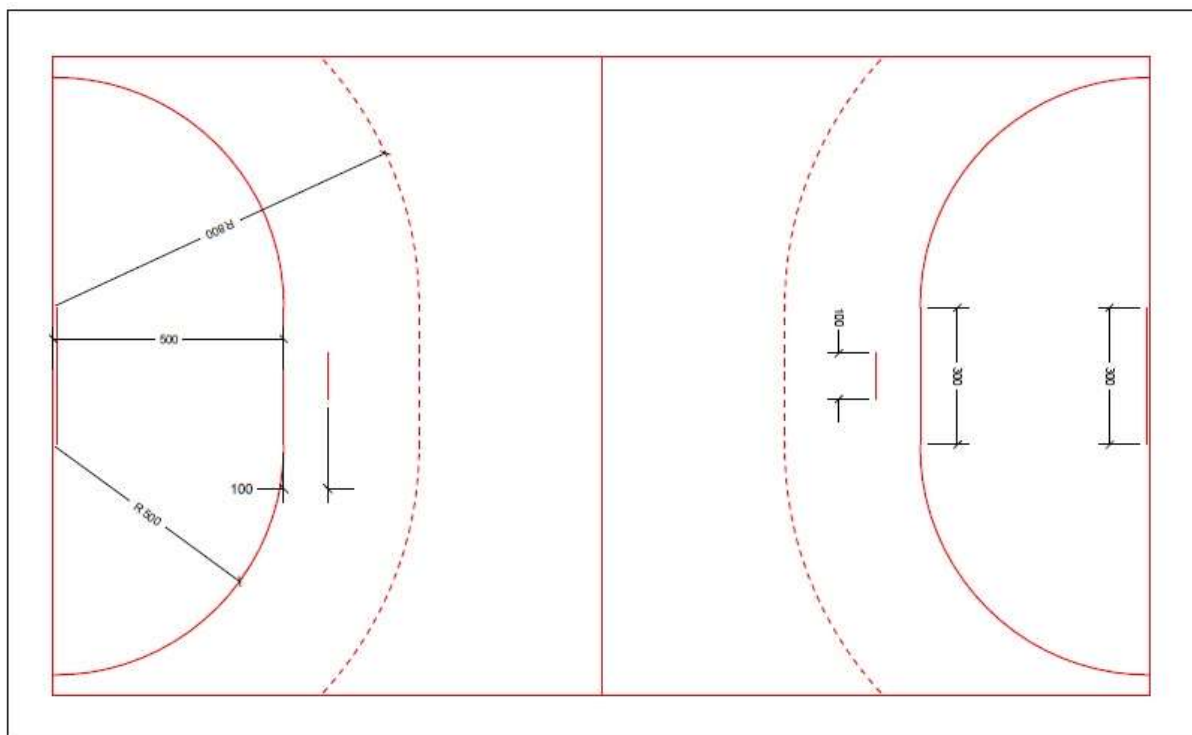
Table des matières

| | | |
|-------|--|---|
| 1. | Conditions cadres des catégories | 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..... | 4 |
| 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 (6m) | 4 |
| 3.7. | Positionnement de l'arbitre..... | 5 |
| 4. | Processus de prise de décision par l'arbitre: déroulement..... | 5 |

1. Conditions cadres des catégories

| Catégorie | Forme de jeu | Système | Terrain | But | Surface de but |
|-------------------|--------------|-----------|-------------|--------------------------|----------------|
| Challenger M11/M9 | handball | 4+1 : 4+1 | env. 20x12m | But de handball (3x1.6m) | 5m |
| Handball scolaire | handball | 4+1 : 4+1 | env. 20x12m | But de handball (3x2m) | 5m |

1.1. Terrain de jeu



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].

Un jet direct sur le but lors de l'engagement est valable, un but marqué de telle sorte compte.

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. [règle 11 IHF].

Lorsque le ballon traverse la ligne de touche entre la ligne de surface du but et la ligne de jet franc (9m), la remise en jeu est exécutée au croisement de la ligne des 9m et la ligne de touche. Lorsqu'il n'y a pas de ligne des 9m, la remise en jeu est exécutée au croisement de la ligne de surface du but et la ligne de touche, décalé de 3m.

Il est permis de tirer directement sur le but lors d'une remise en jeu. Un but marqué de telle

sorte compte.

Concernant la remise en jeu, voir aussi «Renvoi» (2.12.), al. 3.

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 (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]. Lorsque le ballon touche la bande réductrice (buts de 3x1.60m), le gardien de but exécute un renvoi [règle 2.12 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].

Le gardien de but peut porter un maillot d'une couleur différente que les joueurs de champ, mais n'y est pas obligé.

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 attaquante, ou lorsque le gardien a contrôlé le ballon dans 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].

Lorsqu'un défenseur (excepté le gardien de but) a touché le ballon en dernier avant que celui-ci ne franchisse la ligne de sortie de but, le gardien de but exécute un renvoi.

Lorsque la ligne de sortie de but croise la ligne de touche et que le ballon franchit la ligne de touche dans la surface de but après avoir été touché par un joueur ou le gardien de but, ce dernier exécute également un renvoi.

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]

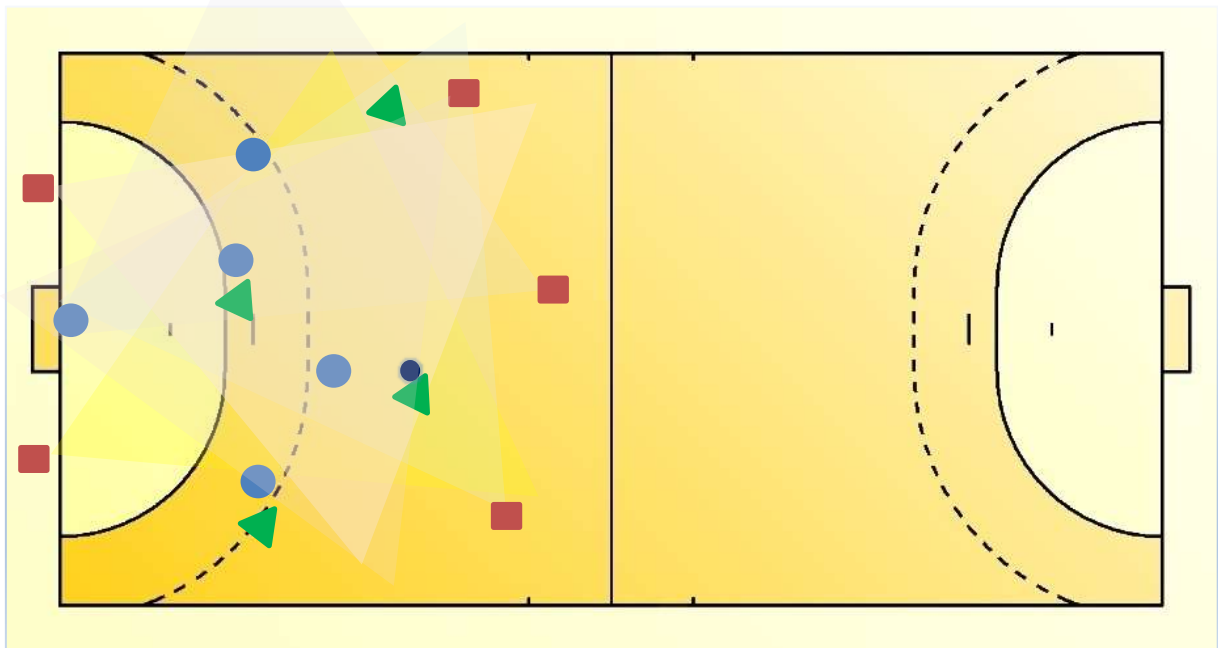
- Geste 8 „Renvoi“ (paume de la main vers ligne de surface de but) et communiquer „renvoi“. Contrôler l'exécution correcte, sinon corriger.

3.6. Jet de penalty (6m)

Lorsque la surface du but est de 5m, le point de penalty se trouve généralement à 6m.
(Remarque: variations possibles selon le marquage de salle)

- Coup de sifflet long, sprinter au point de penalty et montrer le but avec la main.
- Communiquer le jet de 6 respectivement 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 5m; s'applique à tous les attaquants).
 - b. Exécution correcte (→ endroit, distance de l'adversaire).