

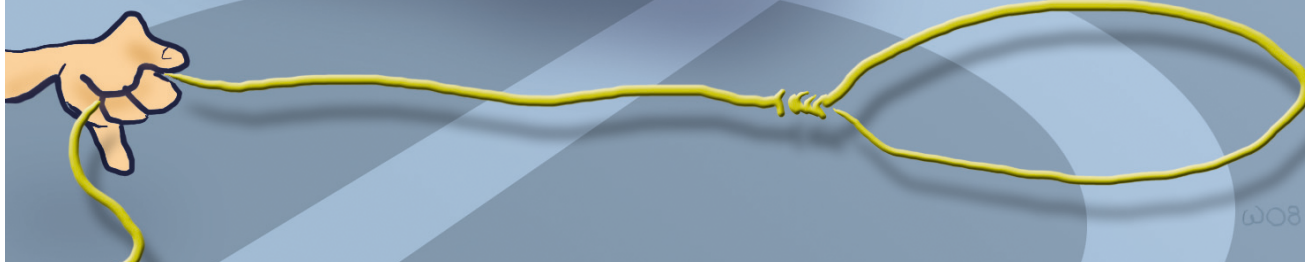
Olympic Team Sport



A Shortcut to the Rules

HANDBALL the game

France



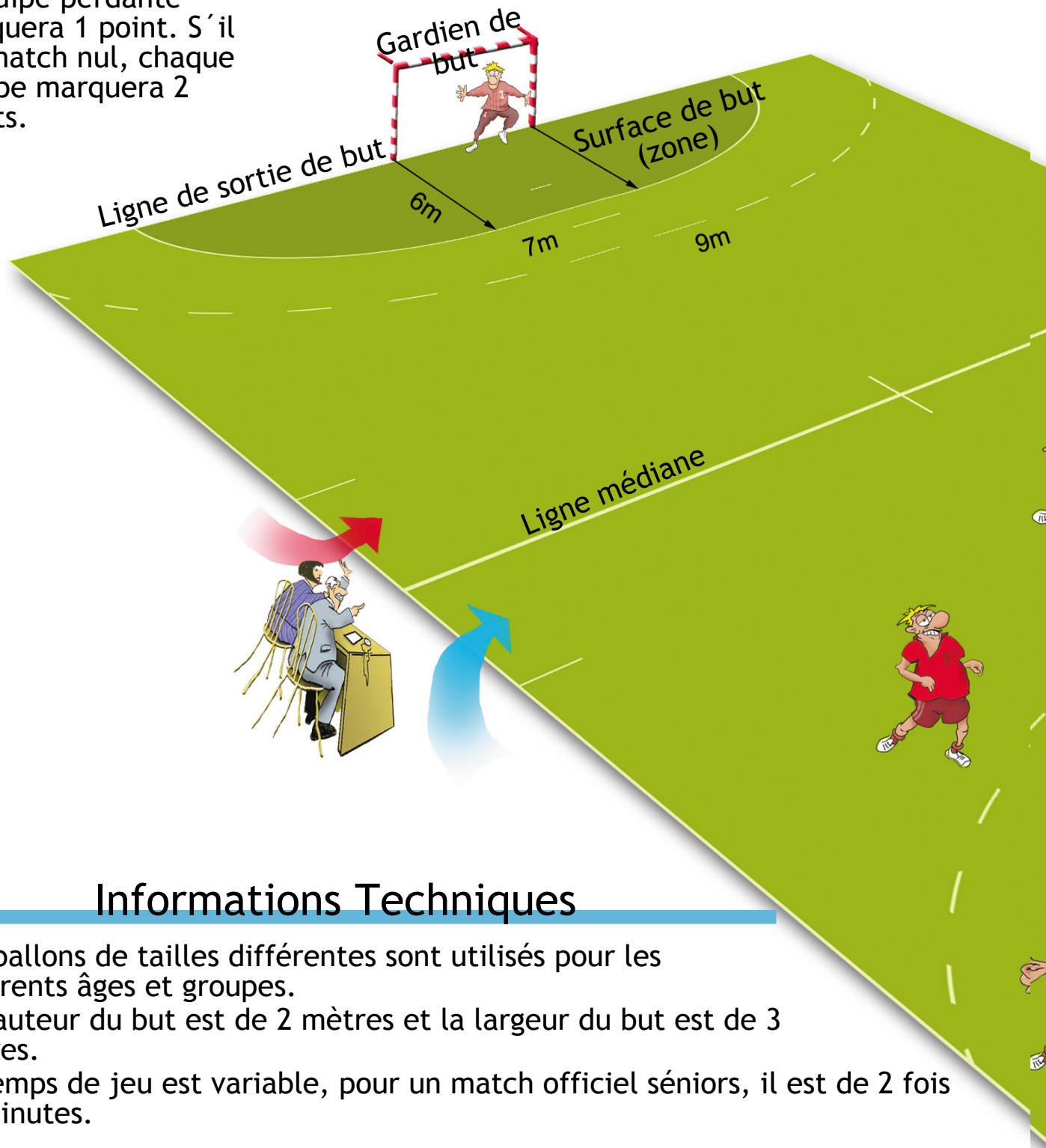
008

Campus
des handballeurs



Les Règles Fondamentales du Handball

- Le Handball est un sport collectif basé sur les principes du « fair play ».
- Sur le terrain, il y a deux équipes masculines ou féminines. Les équipes jouent l'une contre l'autre. Les deux équipes essaient de marquer des buts avec les règles du Handball.
- L'équipe qui a marqué le plus grand nombre de buts est déclarée vainqueur.
- L'équipe gagnante marquera 3 points et l'équipe perdante marquera 1 point. S'il y a match nul, chaque équipe marquera 2 points.

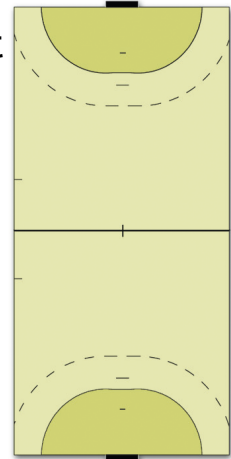


Informations Techniques

- Des ballons de tailles différentes sont utilisés pour les différents âges et groupes.
- La hauteur du but est de 2 mètres et la largeur du but est de 3 mètres.
- Le temps de jeu est variable, pour un match officiel séniors, il est de 2 fois 30 minutes.

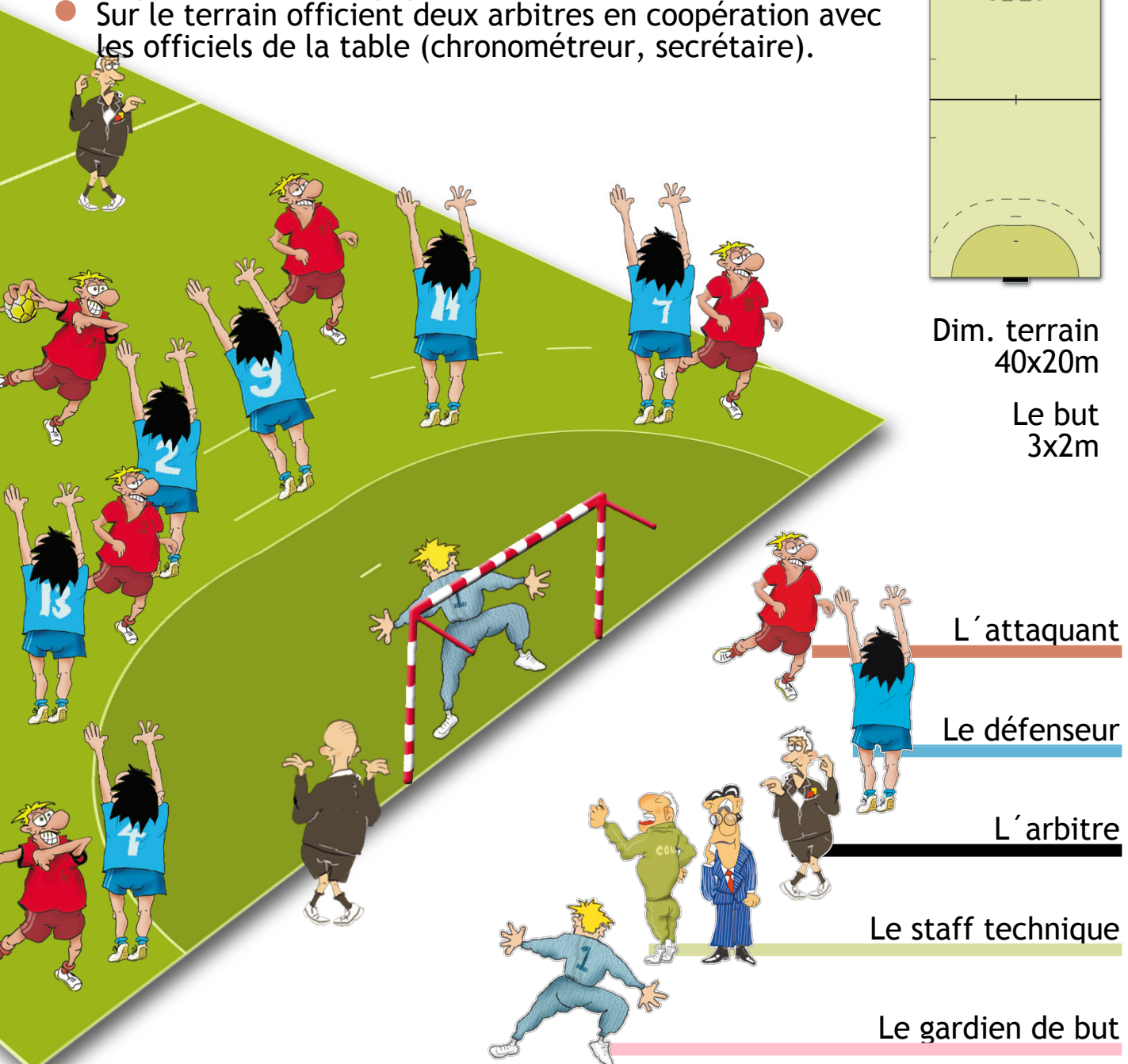
L'équipe/Joueurs/Staff technique/Arbitres

- Chaque équipe est composée de 12 joueurs (sauf professionnelle - 14 joueurs).
Sur le terrain jouent 5 ou 6 joueurs et 1 gardien de but.
- Pendant le match, tous les joueurs peuvent faire des changements à tout moment et avec tout le monde.
- Sur le terrain, tous les joueurs d'une même équipe ont une tenue d'une même couleur.
Les gardiens de but aussi ont une tenue de même couleur mais différente de celle des joueurs qui sont sur le terrain.
- Il est interdit pour les joueurs de jouer avec des objets dangereux (collier, bracelet, montre, boucle d'oreille, bague etc.).
- Le staff technique est composé de 4 personnes officielles et responsables de l'équipe
- Sur le terrain officient deux arbitres en coopération avec les officiels de la table (chronométrateur, secrétaire).



Dim. terrain
40x20m

Le but
3x2m



L'attaquant

Le défenseur

L'arbitre

Le staff technique

Le gardien de but

Le jeu de l'attaquant

| RÈGLES DE JEU | RÈGLES INTERDITES | SANCTIONS |
|---|---|-------------------------------------|
| Peut attraper et lancer le ballon en utilisant ces mains ou ces bras. | Ne peut pas bloquer ou taper dans le ballon avec ces pieds (en dessous du genou). | Jet franc pour l'équipe en défense. |
| Peut faire la passe à un partenaire. | Ne peut pas tenir le ballon plus de 3 secondes. | Jet franc pour l'équipe en défense. |
| Peut faire rebondir le ballon et l'attraper. | Ne peut pas faire rebondir le ballon et l'attraper puis le faire rebondir à nouveau = reprise de dribble. | Jet franc pour l'équipe en défense. |
| Peut faire 3 pas avec le ballon. | Ne peut pas faire plus de 3 pas avec le ballon. | Jet franc pour l'équipe en défense. |
| Peut jouer hors de la surface de but. | Ne peut pas pénétrer dans la surface de but. | Jet franc pour le gardien. |
| Peut jouer en l'air au dessus de la surface de but. | Ne peut pas prendre le ballon qui roule ou qui est posé dans la surface de but. | Jet franc pour le gardien. |
| Peut passer au travers de la défense. | Ne peut pas rentrer dans un joueur qui est devant lui (faute offensive = passage en force). | Jet franc pour l'équipe en défense. |
| Doit attaquer en faisant action de jeu pour marquer. | Ne doit pas garder la possession du ballon sans faire action de jeu vers le but = jeu passif. | Jet franc pour l'équipe en défense. |



Le jeu du défenseur

RÈGLES DE JEU

Peut utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon.

Peut faire un contact frontal avec son corps sur l'attaquant.

Doit rester hors de la surface de but.

Doit être à 3 mètres de l'attaquant lors d'un jet franc ou d'une mise en jeu.

RÈGLES INTERDITES

Ne peut pas arracher ou taper sur les mains ou sur le ballon de l'attaquant.

Ne peut retenir le joueur adverse ou l'agripper (par le corps ou maillot), le pousser, se jeter contre lui en courant ou en sautant.

Ne doit pas défendre dans la surface de but / gêner une action de but en faisant une faute grave.

Ne doit pas interférer sur l'attaquant lors d'un jet franc ou d'une mise en jeu.

SANCTIONS

Jet franc pour l'équipe en attaque.

Jet franc / sanctions progressives.

Jet de 7 mètres (penalty).

Sanctions progressives.

Le jeu du gardien de but

RÈGLES DE JEU

Peut toucher le ballon avec toutes les parties de son corps dans la surface de but.

Peut sortir de sa surface de but sans le ballon et jouer avec ces partenaires.

RÈGLES INTERDITES

Ne peut pas sortir avec le ballon de sa surface de but, ligne de 6 mètres.

Ne peut pas toucher le ballon avec toutes les parties de son corps (en dessous du genou).

SANCTIONS

Jet franc pour l'équipe en attaque.

Jet franc pour l'équipe en attaque.



« Fair play » et Arbitrage

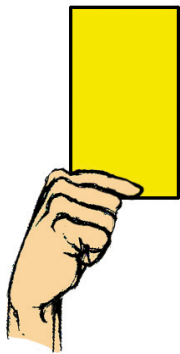
Le « fair play » permet de pratiquer du beau Handball.

Il y a deux arbitres qui dirigent le jeu. Ils doivent maintenir les règles principales et le « fair play ».

Des sanctions progressives sont données aux joueurs qui font des fautes anti « fair play » ou violent les règles du Handball.



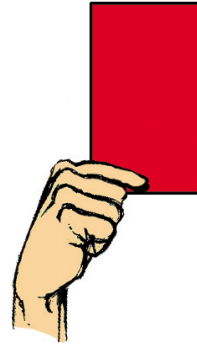
Sanctions progressives



Avertissement



Exclusion
(2 minutes)



Disqualification
Expulsion



Comment démarrer le jeu

Au handball il y a 5 différents jets qui vont définir les règles de début de jeu qui sont: engagement du milieu, jet franc, engagement de gardien, jet de 7mètres et remise en jeu (touche, jet de coin).

Le jet de 7 mètres est donné quand il y a défense en zone ou gêne sur une action de but en faisant une faute.

Pour le début de la 1er et 2ème mi-temps ainsi que pour chaque but, l'engagement se fait au milieu du terrain (pour les jeunes, après le but, l'engagement se fait du gardien).

Les gestes de l'arbitre



Jet franc

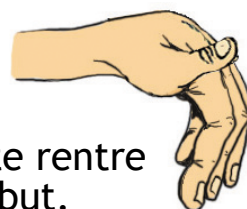
Un jet franc est sanctionné si le défenseur fait une faute sur l'attaquant ou si l'équipe en possession du ballon commet une faute d'attaque.



Engagement du gardien

Un gardien fait le renvoi ou le jet franc quand :

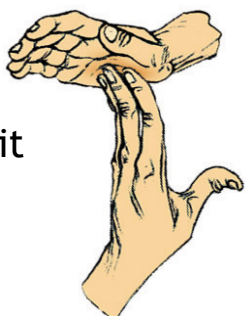
- l'équipe attaquante rentre dans la surface de but.
- un joueur veut prendre le ballon qui roule ou qui est posé dans la surface de but.
- le gardien contrôle le ballon après un tir ou lorsque le ballon sort de la ligne de sortie de but.



Temps-mort

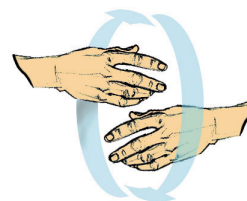
Le jeu peut-être arrêté quand c'est nécessaire.

Chaque équipe a droit à un temps mort par mi-temps (1 minute).



Marcher

C'est faire plus de 3 pas avec le ballon en mains, jet franc pour l'équipe en défense.



Faute offensive

C'est le résultat d'une faute de l'attaquant envers le défenseur, jet franc pour l'équipe en défense.



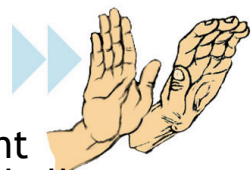
Reprise de dribble

Faire rebondir le ballon et l'attraper puis le faire rebondir à nouveau = reprise de dribble. Jet franc pour l'équipe en défense.



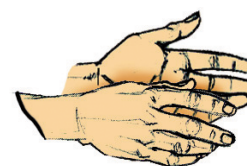
Garder la distance des 3 mètres

Pendant l'exécution d'un jet franc, les défenseurs doivent rester à 3 mètres du ballon.



Remise en jeu

Une faute est signalée quand le ballon sort des limites du terrain (touche, jet de coin, sortie de but).





EHF Competence
Academy & Network



Imprint:

European Handball Federation (EHF), Vienna/AUT, August 2008
www.eurohandball.com

Following a proposal by both the EHF Competitions Commission (CC) and the EHF Methods Commission (MC) the EHF Executive Committee approved the production of a "short rule version" of the handball rules for promotional purposes only. The work is based on the "Rules of the Game" by the International Handball Federation (IHF), for details and references please visit www.ihf.info

Editorial board:

EHF Working Group "Rule Simplifications & Modifications"
in cooperation with the EHF Youth Forum

Jan Tuik/EHF CC Chairman · Frantisek Taborsky/EHF MC Chairman · Allan Lund/EHF MC Member Development · Sandor Andorka/EHF CC Member Refereeing · Roland Bürgi/EHF Mentor Refereeing · Natasha Engberg/EHF Youth Forum Member · Cristina Nastase/EHF Youth Forum Member · Helena Crnojevic/EHF Youth Forum Member · Marcos Bestilleiro/EHF Office · Helmut Hörtsch/EHF Competence Academy & Network · Cartoons & artwork by Wanzi/ComixConcepts · Translation: Hapkova Ilona