

REGLEMENT DU HANDBALL (extrait)

Temps de jeu

2.1 La durée normale du temps de jeu pour toutes les équipes dont les joueurs ont 16 ans au moins est de 2 x 30 minutes ; la pause à la mi-temps est de 10 minutes.

L'Équipe

4.1 Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Le gardien de but peut :

5.1. Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ;

5.2. Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ

5.3 Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ.

On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but ;

5.4 Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et de continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ne peut pas :

5.5 Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense ;

5.6 Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle;

5.7 Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable ;

5.8 Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but ;

5.9 Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but ;

5.10 Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but ;

5.11 Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve à terre sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu (13.1a) ;

5.12 Franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne des 4 mètres) ou son prolongement de part et d'autre lors de l'exécution du jet de 7 m, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur .

LA SURFACE DU BUT

6.1 Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but (voir toutefois 6.3). La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

6.2 La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :a) jet franc, si un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but (13.1a),

b) jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage (13.1a-b, voir cependant 6.2c),

c) jet de 7 m, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but (14.1a).

6.3 L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

a) un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les joueurs adverses,

b) un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage,

c) un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse.

6.4 Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.

Il est interdit à tout joueur de champ de toucher le ballon qui s'y trouve à terre, en mouvement ou tenu par le gardien (13.1a-b). Par contre, le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi (12.2).

6.5 Le gardien doit remettre le ballon en jeu par un renvoi lorsque le ballon termine sa course sur la surface de but.

6.6 Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi.

6.7 Si un joueur lance le ballon dans sa propre surface de but, il est décidé :

a) but, si le ballon parvient dans le but,

- b) jet franc, si le ballon s'immobilise sur la surface de but ou si le gardien de but touche le ballon et que celui-ci ne parvient pas dans le but (13.1a-b),
- c) remise en jeu, si le ballon dépasse la ligne de sortie de but (11.1),
- d) que le jeu se poursuit si le ballon traverse la surface de but pour rejoindre la surface de jeu sans avoir été touché par le gardien.

Le maniement du ballon

Il est permis de :

7.1 Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;

7.2 Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre ;

7.3 Faire 3 pas au maximum avec le ballon.

7.4 Sur place ou en mouvement :

a) faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou les deux mains,

b) faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive, et le reprendre ou le saisir avec une ou les deux mains.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.

7.5 Passer le ballon d'une main à l'autre ;

7.6 Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

Il est interdit de :

7.7 Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but. Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.

Commentaire : Il y a faute de réception lorsqu'un joueur ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.

Un ballon déjà maîtrisé peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou après qu'il a rebondi.

7.8 Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un joueur adverse.

IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Il est permis :

8.1 a) d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,

b) d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,

c) de barrer le chemin au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,

d) d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.

Il est interdit :

8.2 a) d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains,

b) de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes ou de le repousser,

c) de retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,

d) de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.

8.3 Toute irrégularité à la Règle 8.2 où l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement.

8.4 Toute expression verbale et geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs.

8.5 Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié.

8.7 Un joueur coupable de "voie de fait" pendant le temps de jeu doit être expulsé.

REGLE 9 - VALIDITE DU BUT

9.1 Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but.

REGLE 10 - L'ENGAGEMENT

10.1 Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort et a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp.

10.2 Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but.

10.3 L'engagement est exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre de l'aire de jeu dans n'importe quelle direction. Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet.

10.4 Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu.

Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement.

REGLE 11 - LA REMISE EN JEU

11.1 Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou 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 de son équipe ("jet de coin").

11.2 La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres.

11.4 Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main. Il ne lui est pas permis de poser le ballon sur le sol et de le reprendre en main ou de le faire rebondir et de le reprendre en main.

11.5 Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur.

Toutefois, il leur est toujours permis de se placer immédiatement à l'extérieur de la ligne de surface de but, même si la distance entre eux et le porteur du ballon est inférieure à 3 mètres.

REGLE 12 - LE RENVOI

12.1 Un renvoi est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but ou quand 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.

12.2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre, depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver près de la ligne de surface de but.

REGLE 13 - LE JET FRANC

Exécution du jet franc

13.6 Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre.

13.8 Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc.

13.9 Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur. Si l'exécution a lieu au niveau de leur ligne de jet franc, ils peuvent se placer immédiatement en dehors de leur ligne de surface de but.

REGLE 14 - LE JET DE 7 METRES

Décision de jet de 7 mètres

14.1 Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

- une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu,
- il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but,

14.2 Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité, le joueur de l'équipe attaquante reste pleinement maître du ballon et de son équilibre, même si, par la suite, le joueur ne parvient pas à concrétiser son occasion de but.

Chaque fois qu'une décision de 7 mètres est envisageable, les arbitres devraient toujours s'abstenir d'intervenir jusqu'à ce qu'ils puissent clairement déterminer si une décision de 7 mètres est en effet justifiée et nécessaire.

Exécution du jet de 7 mètres

14.4 Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ.

14.5 Lors de l'exécution du jet de 7 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon n'ait quitté sa main.

14.6 Après l'exécution d'un jet de 7 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but.

14.7 Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres.

14.8 Lors de l'exécution d'un jet de 7 m, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but.

REGLE 15 - INSTRUCTIONS GÉNÉRALES POUR L'EXÉCUTION DES JETS (engagement, remise en jeu, renvoi, jet franc, jet de 7 mètres)

15.1 Le ballon doit se trouver dans la main du lanceur avant l'exécution de tout jet.

Tous les joueurs doivent prendre les positions imposées pour le jet en question. Les joueurs doivent conserver ces positions correctes jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur, à l'exception de l'engagement (voir la Règle 10.3).

Une mauvaise position au départ d'un jet est à corriger.

15.2 A l'exception du renvoi, le lanceur doit avoir une partie d'un pied constamment en contact avec le sol lorsqu'il effectue le jet. Il est permis de lever l'autre pied et de le reposer au sol plusieurs fois.

Après le coup de sifflet de l'arbitre, le lanceur doit jouer le ballon dans les 3 secondes.

15.5 Le lanceur peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci a touché un autre joueur ou le but (13.1a).

15.6 Tous les jets peuvent directement aboutir à un but.

REGLE 16 - LES SANCTIONS

Avertissement

Un avertissement doit être donné pour :

- des irrégularités à sanctionner progressivement (8.3),
- des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse (15.7),
- un comportement antisportif

L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur en brandissant un carton jaune.

Exclusion

16.3 Une exclusion (2 minutes) doit être prononcée en cas de :

- irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement
- attitude antisportive répétée
- défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon (13.5),
- irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse

16.5 Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de 2 minutes de temps de jeu; la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification.

Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu

Disqualification

16.6 Une disqualification doit être prononcée dans les cas suivants :

- irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse
- comportements antisportifs grossiers
- troisième exclusion d'un même joueur.

L'arbitre doit clairement signifier la disqualification en brandissant le carton rouge.

La disqualification d'un joueur est toujours accompagnée d'une exclusion. Il est permis de compléter le nombre des joueurs sur l'aire de jeu à la fin du temps de l'exclusion.

Expulsion

16.9 Une expulsion doit être prononcée :

Lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait (Tätlichkeit). Les arbitres doivent clairement signifier l'expulsion au joueur fautif. Une expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur l'aire de jeu.

REGLE 17 - LES ARBITRES

17.1 Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives

17.4 Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et des capitaines des deux équipes (10.1).

17.5 Au début du match, l'un des arbitres se place comme "arbitre de champ" derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement.

L'arbitre de champ signale le début du match par le coup de sifflet d'engagement.

Dès que l'équipe qui n'a pas eu l'engagement entre en possession du ballon, cet arbitre se positionne près de la ligne de sortie de but de l'équipe désormais défendante.

L'autre arbitre commence le match comme "arbitre de but" près de la ligne de sortie de but de l'équipe initialement défendante. Il devient arbitre de champ dès que l'équipe occupant son camp s'empare du ballon. Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

17.9 Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts.

Ils notent les avertissements, les exclusions, les disqualifications et les expulsions.

vue du terrain :

