

REGLEMENT HANDBALL :

L’Arbitre et le Sifflet (nombre de coups de sifflet) :

\*Début de match et de mi-temps (1)

\* Engagement après un but (1)

 \* Fin de mi-temps ou de match (3)

\* Faute (1)

\* Mauvaise exécution d’un jet franc ou d’une touche ou d’une remise en jeu (1)

\* Jet de 7 m (1)

\* Validation d’un but (2)

 L’Arbitre ne siffle pas :

\* Une remise en jeu (touche)

\* Une remise en jeu dans l’angle (corner)

\* Un renvoi du gardien

\* L’exécution d’un jet franc (si c’est la 1ère)

 Les Fautes :

 Du Joueur Attaquant : SANCTION = JET FRANC

• Porter la balle vers son l’adversaire ou la lancer de façon dangereuse

• Faire plus de 3 pas sans dribbler ; passer ; tirer = marcher

 • Conserver le ballon plus de 3 secondes

 • Relancer le ballon au sol lorsque le dribble a été interrompu = reprise de dribble

 • Tirer au but en prenant appui ou en marchant dans la zone

 • S’engager vers le but dans un espace occupé par l’adversaire = passage en force

 • Donner le ballon à son gardien de but dans sa zone ATTENTION = JET DE 9 m

Du Joueur Défenseur :

 « Agir de façon dangereuse ou faire acte d’anti-jeu » comme :

• Se servir des bras, des mains, et des jambes pour barrer le chemin de l’attaquant = JET FRANC

 • Retenir, pousser, ceinturer, frapper ou se jeter sur l’attaquant en courant , en sautant = JET FRANC

 ou JET DE 7m + éventuellement une sanction disciplinaire.

 • Faire échouer une occasion manifeste de but = JET DE 7m

• Défendre en se trouvant dans sa propre surface de but = JET DE 7m

• Arracher le ballon à l’adversaire à 1 ou 2 mains ou se servir du poing pour lui enlever = JET FRANC

Du Gardien de But : il ne peut pas :

 • Pénétrer, avec le ballon, dans sa propre surface en venant du champ de jeu = JET FRANC

 • Introduire dans sa surface le ballon, qui est au contact du sol sur le champ de jeu = JET FRANC

 • Quitter sa surface de but avec le ballon contrôlé = JET FRANC

 • Lancer volontairement le ballon déjà contrôlé hors du champ de jeu = JET FRANC

• Mettre l’adversaire en danger (sortie dangereuse)

• Relancer le ballon au pied = JET FRANC

 Les Jets et Réparations :

\* La zone :

Elle peut être jouée par le gardien en se mettant « à cheval » sur la ligne des 6 m ou par un joueur les 2 pieds en dehors de la zone à l’endroit de la faute.

\* La remise en jeu (touche) :

Le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied sur la ligne de touche et les défenseurs à 3m.

\* Le jet franc :

 Il doit se faire à l’endroit de la faute, ou aux 9 m (si la faute a été commise entre les 6 et 9 m), les adversaires devant être à 3 m du ballon au départ du jet franc.

Les Sanctions :

 Pour une faute simple : Réparation : jet franc ou jet de 7m.

 En cas de faute répétée ou d’irrégularité :

 Avertissement : carton jaune

Exclusion : « 2 minutes »

 A la 3ème exclusion : Disqualification :

 carton ROUGE (mais je joueur peut-être remplacé).