



HBTVT

Handball Tain Vion Tournon

ECOLE D'ARBITRAGE

Séance 2

L'exécution des jets .

Sommaire:

Objectifs de la séance.

- 2 règles au handball Les différents jets.
- L'engagement.
- La remise en jeu.
- Le renvoi.
- Le jet franc .
- Le jet de 7m .
- Chronologie de l'exécution d'un jet.
- Quizz.

Objectif de formation :

- A la fin de la séance, le JA sera capable d'indiquer les conditions d'exécution des jets.

Objectif pédagogique :

- • A la fin de la séance, le JA pourra citer la règle d'exécution de l'engagement, du jet franc, le respect de la distance des 3m, la remise en jeu, le renvoi, le jet de 7m.

2 règles au handball:

1. Au handball, tous les jets s'exécutent avec au moins un pied au sol .

(pas de jets en suspension, excepté le renvoi par le gardien) .

1. Au handball, tous les jets peuvent aboutir directement à un but.

Les différents jets:

- Quels sont les différents types de jets ?

1. L'engagement.

2. La remise en jeu.

3. Le renvoi .

4. Le jet franc .

5. Le jet de 7 mètres.

L'engagement:

Au début du match, l'engagement est fait par l'équipe qui gagne le tirage au sort et choisit de commencer.

- L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu dans n'importe quelle direction.
- Il doit s'effectuer dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement.
- Le joueur exécutant l'engagement doit avoir au moins un pied sur la ligne médiane, l'autre dans son camp.
- Les coéquipiers du porteur de la balle ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet de l'arbitre .
- Les joueurs adverses doivent être au moins à 3m du joueur exécutant l'engagement.
- Après un but, l'engagement peut se faire même si des défenseurs sont encore dans le camp adverse.

La remise en jeu:

Une remise en jeu est accordée si :

- le ballon tout entier a franchi la ligne de touche.
- un joueur de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier avant que ce dernier ne franchisse la ligne de sortie de but.
- le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu, la zone fait partie de l'aire de jeu.

La remise en jeu:

Elle est exécutée sans coup de sifflet :

1. depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche.
 2. depuis l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné .
 3. au point le plus proche de la ligne de touche par rapport à l'endroit où le ballon a touché le plafond ou un obstacle.
- Le joueur doit avoir au moins un pied sur la ligne de touche sinon à rejouer avec coup de sifflet.
 - Les joueurs adverses doivent être à 3m du lanceur.

Le renvoi:

Un renvoi est accordé :

1. lorsqu'un joueur de l'équipe adverse pénètre sur la surface de but (zone) ou s'il touche le ballon qui roule sur la surface de but.
 2. quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché par le gardien ou un joueur de l'équipe adverse.
- Il s'effectue par le gardien sans coup de sifflet.
 - Les joueurs adverses peuvent se trouver immédiatement derrière la ligne de surface de but (pas de respect des 3m).

Le jet franc:



Document
Microsoft Office Word 97

1. Lorsqu'il siffle un jet franc, l'arbitre indique en premier la direction du jeu la direction du jeu et ensuite le geste codifié correspondant à la faute commise.
2. Le jet franc est exécuté en général sans coup de sifflet de l'arbitre et à l'endroit de la faute . (sauf si on fait rectifier le jet: coup de sifflet coup de sifflet OBLIGATOIRE.
3. Les coéquipiers du lanceur ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc avant le départ du ballon des mains du lanceur.
4. Les joueurs adverses doivent être à 3m du joueur exécutant le jet tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur.

Le jet de 7m :

1. Le jet de 7m est un tir au but direct et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.
2. Lors de l'exécution du jet, le lanceur doit être derrière et à 1m au plus de la ligne de 7m.
3. Les coéquipiers du tireur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc
4. Les joueurs adverses doivent être à 3m de la ligne de 7m.
5. Le ballon peut être rejoué par le tireur ou ses coéquipiers s'il a touché le but ou le gardien.
- 6.
7. RAPPEL : l'arrêt du temps est facultatif.

QUE REGARDER LORS DE L'EXECUTION D'UN JET ?

On regarde dans l'ordre

LA POSITION des ATTAQUANTS ,des DEFENSEURS

1. BONNEjeu
2. MAUVAISE Correction + coup de coup de sifflet .

QUIZZ.

Sur l'engagement:

1. Des joueurs attaquants sont dans le camp adverse avant le coup de sifflet.
2. Le joueur n'a pas le pied sur la ligne médiane.
3. Le joueur adverse n'est pas à 3m du lanceur.
4. Le joueur lance le ballon avant le coup de sifflet de l'arbitre.
5. Des joueurs attaquants vont dans le camp adverse après le coup de sifflet .
6. Après le coup de sifflet le lanceur marque un but direct .

CORRECTION:

1. A rejouer après rectification des joueurs et coup de sifflet .
2. Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet .
3. Faire respecter les 3m. Si coup de sifflet donné: **sanction** .
4. A rejouer après nouveau coup de sifflet.
5. Correct, on joue.
6. But.

QUIZZ.

Sur la remise en jeu:

1. Le joueur n'a pas le pied sur la ligne de touche
2. Le joueur adverse n'est pas à 3m du lanceur
3. Le joueur n'est pas à l'emplacement de la sortie du ballon

CORRECTION:

1. A rejouer par la même équipe après un coup de sifflet .
2. S'il y a gêne du lanceur sanctionner le joueur fautif et repartir avec un coup de sifflet .
3. Faire rectifier le placement et coup de sifflet .

QUIZZ.

Sur le renvoi :

1. Des joueurs adverses sont dans la zone du gardien.
2. Le gardien n'est pas dans sa zone .
3. Le ballon échappe des mains du gardien et entre dans le but .
4. Le joueur de l'équipe adverse se trouve immédiatement derrière la ligne de surface de but .

CORRECTION:

1. Rien s'il n'y a pas gêne du gardien.
2. A rejouer après un coup de sifflet .
3. Pas but. A rejouer après un coup de sifflet.
4. Rien, il a le droit .

QUIZZ.

Sur le jet de 7m :

1. Des joueurs défenseurs franchissent la ligne des 9m avant le départ du ballon de la main du tireur .
2. Le joueur a le pied sur la ligne des 7m.
3. Les joueurs adverses ne sont pas à 3m de la ligne des 7m .
4. Le joueur lance le ballon avant le coup de sifflet de l'arbitre .
5. Après le coup de sifflet, la balle échappe la main du lanceur.

CORRECTION:

1. Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet .
2. Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet.
3. A rejouer après nouveau coup de sifflet .
4. Mauvaise exécution : balle à l'adversaire .
5. A rejouer si incidence sur le résultat du tir et sanction du joueur fautif .