

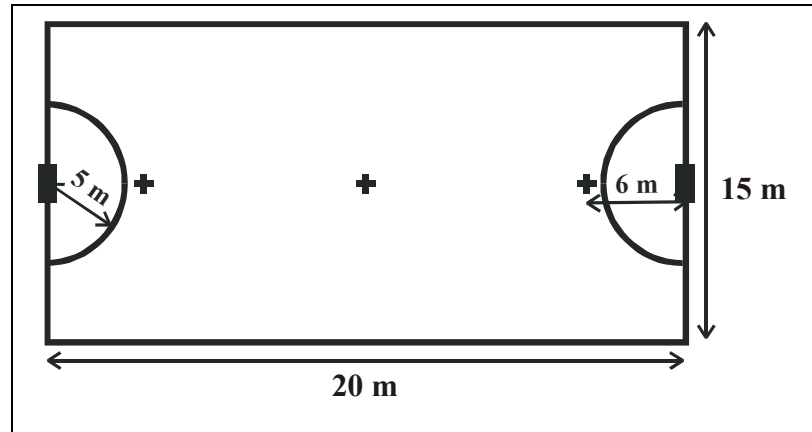
Règlement handball au cycle 3

I. LE BUT DU JEU

- Faire entrer la balle entièrement dans le but de l'adversaire (cette action marque 1 point). Le match est gagné par l'équipe ayant marqué le plus de points au coup de sifflet final.

II. LE TERRAIN

- **Dimensions du terrain** : 20 mètres (longueur), 15 mètres (largeur)
- **Dimensions des buts** : 2,40 mètres (largeur), 1,70 mètre (hauteur)
- **Tracés** :



- ◆ Centre du terrain
- ◆ Lignes de zone délimitant l'espace réservé au gardien de but : Demi-Cercle de 5 mètres de rayon à partir du centre des buts (plâtre, coupelles, ...)
- ◆ Point de penalty : 6 mètres

III. LE MATÉRIEL

➤ **Le ballon**

- ◆ De préférence, prendre un ballon de minihand dont la texture en « mousse » permet de le gonfler afin qu'il rebondisse mais qui n'est pas dangereux pour le gardien de but.
- ◆ Sinon, prendre un ballon taille n°0 (ne pas trop le gonfler).

➤ **La tenue**

- ◆ Tenue sportive de rigueur (maillot, short, et chaussures de sport lacées).
- ◆ Port de bijoux interdit.
- ◆ Si le port des lunettes se révèle indispensable, elles seront attachées par un lien.

IV. LES ÉQUIPES

➤ **Nombre de joueurs** :

- ◆ 5 joueurs sur le terrain sont autorisés (4 joueurs de champ et un gardien de but).

◆ *Les remplaçants*

- Il est possible de disposer d'un maximum de 3 remplaçants.
- Toutes les 2 minutes, un remplaçant rentrera sur le terrain.
- Le nombre de joueurs de chaque équipe présents sur le terrain ne doit jamais dépasser 5.

➤ *Les droits des joueurs*

◆ *Joueurs de champ*

- Le ballon peut être joué avec toutes les parties du corps situées au-dessus du genou.
- Le joueur peut garder le ballon sans faire action de jeu durant un maximum de 3 secondes.
- Le joueur peut se déplacer avec le ballon en main sur 3 pas au maximum
- Le joueur peut passer le ballon à ses partenaires à l'exclusion du gardien de but dans sa zone.
- Le joueur peut progresser en dribblant (en faisant rebondir le ballon au sol) une seule fois.
- Le joueur peut faire 3 pas, dribbler et refaire 3 pas avant de passer ou de tirer.
- Le joueur peut arrêter un adversaire en se plaçant devant lui.
- Le joueur peut se déplacer, passer, tirer, dribbler sur l'ensemble du terrain à l'exclusion des zones réservées au gardien de but.
- Le joueur peut tirer en étant en suspension au-dessus de la zone adverse.

◆ *Gardien de but*

- Le gardien de but, dans la zone de 5 mètres qui lui est réservée, peut jouer ou saisir le ballon avec n'importe quelle partie de son corps. Les déplacements et la manipulation du ballon sont libres.
- S'il sort de sa zone, il doit se comporter comme un joueur de champ.
- Il n'a pas le droit de revenir dans sa zone en possession du ballon.

V. LE JEU

➤ **Durée du match** : 6 minutes sans mi-temps

➤ **Début du match**

- ◆ Avant le match, un tirage au sort a lieu entre les deux équipes pour désigner celle qui engagera.
- ◆ A l'engagement, au début de chaque période, tous les joueurs sont dans leur camp respectif, les adversaires sont à au moins 2 mètres du ballon, le ballon est au centre du terrain. Au coup de sifflet, le joueur passe le ballon à un partenaire ou tire.

➤ **Fin du match**

- ◆ À la fin du temps réglementaire, le chronométreur indique à l'arbitre que la partie est terminée. L'arbitre de terrain siffle immédiatement la fin du match (3 coups de sifflet). Après avoir consulté les arbitres de but, l'arbitre de terrain inscrit le résultat, fait signer les capitaines des 2 équipes et signe la feuille de match.

➤ **But – Engagement**

- ◆ Le but est marqué si le ballon a franchi entièrement la ligne de but entre les montants et la barre transversale du but. L'engagement après un but se fait par le gardien depuis sa surface de jeu.

➤ **Sorties du ballon hors du terrain**

- ◆ Le ballon est sorti du terrain lorsqu'il a entièrement dépassé une ligne de touche ou de but (soit à terre, soit en l'air). Les lignes appartiennent aux surfaces qu'elles délimitent.
- ◆ **La remise en jeu est accordée**
 - Pour les lignes de touche, à l'équipe qui n'a pas fait sortir le ballon.
 - Pour les lignes de but :
 - au gardien de but sauf si le ballon a été touché par un de ses coéquipiers.
 - à l'équipe adverse (jet de coin), si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien de but.

- Les adversaires sont à une distance de 2 mètres minimum du ballon.
- Le joueur qui remet le ballon en jeu effectue une passe ou tire en gardant un pied sur la ligne de touche ou sur le coin du terrain. Il ne peut rejouer le ballon avant qu'un autre joueur ne l'ait touché.

➤ Fautes/Echelle des fautes

Fautes	Echelle des fautes
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°1</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fautes concernant le joueur et le ballon <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jouer le ballon avec une partie du corps au-dessous du genou ▪ Passer le ballon à son gardien lorsque celui-ci est dans la surface ▪ Dribbler, s'arrêter, repartir en dribble ▪ Garder le ballon plus de 3 secondes ▪ Faire plus de 3 pas ballon en main • Fautes concernant le joueur et le terrain <ul style="list-style-type: none"> ▪ Pénétrer dans la zone réservée au gardien sauf en suspension (empiètement) ▪ Empiètement par un attaquant ▪ Empiètement par un défenseur 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°1</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jet franc ▪ Sauf le passage en zone d'un défenseur : Penalty sans exclusion ▪ Empiètement d'un attaquant : renvoi par le gardien. ▪ Empiètement d'un défenseur : penalty.
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°2</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fautes concernant le joueur et un adversaire et / ou un partenaire <ul style="list-style-type: none"> ▪ Coup de pied ▪ Croc en jambes ▪ Charger, pousser, bousculer un adversaire ▪ Ceinturer un adversaire ▪ Tirer le maillot d'un adversaire ▪ Bloquer le bras armé d'un adversaire ▪ Rentrer en contact volontairement avec l'adversaire ▪ Arracher le ballon des mains de l'adversaire ▪ Faute commise sans danger de but ▪ Faute commise avec danger de but 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°2</u> <ul style="list-style-type: none"> • Actes de violence sans danger de but <ul style="list-style-type: none"> ▪ Première faute : jet franc ▪ Répétition de la même faute par le même joueur : jet franc et exclusion d'une minute • Actes de violence avec danger de but <ul style="list-style-type: none"> ▪ Penalty et exclusion une minute
<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°3</u> <ul style="list-style-type: none"> • Fautes concernant une attitude répréhensible envers les adversaires, l'arbitre ou les spectateurs <ul style="list-style-type: none"> ▪ Agresser verbalement l'arbitre, un joueur, un spectateur. ▪ Agresser physiquement l'arbitre, un joueur, un spectateur. ▪ Contester systématiquement les décisions de l'arbitre. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ <u>Catégorie n°3</u> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Jet franc et exclusion définitive

➤ **Sanctions**

◆ ***Jet franc***

- Le ballon est placé à l'endroit de la faute, à 2 m de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2 m.
- Le joueur effectue le jet en gardant toujours un pied à terre.
- Il passe à l'un de ses coéquipiers (hormis le gardien de but, s'il est dans sa zone réservée) ou tire.
- Il n'y a pas de signal de l'arbitre. Le joueur joue le jet franc dès qu'il est prêt.
- Si les joueurs ne sont pas au moins à 2 m du ballon au moment où le joueur joue le jet franc, l'arbitre peut faire recommencer le jet franc.

◆ ***Penalty***

- Le ballon est placé sur le point de penalty à 6 mètres des buts.
- Les adversaires du tireur se trouvent à 2 mètres au moins du ballon ET de la zone réservée au gardien.
- Les partenaires du tireur se trouvent à 2 mètres au moins de la zone réservée au gardien.
- Le gardien de but se tient à 2 mètres du tireur dans sa zone réservée.
- Le tir doit s'effectuer en gardant un pied au sol.

◆ ***Exclusion temporaire et définitive*** (voir échelle des fautes)



REMARQUE : Les règles minimales du handball sont introduites dès le début du cycle d'apprentissage (situation de référence). Chaque enseignant les enrichira au fil des séances.