HAND BALL – UNSS 07

REGLEMENT : BENJAMINS et MINIMES NIVEAU DISTRICT et DEPARTEMENTAL

Les arbitres

- Arbitrage en double conseillé. Les arbitres sont maîtres du jeu et doivent être respectés de tous.
- Un arbitre est en arrière de l'action, sur le terrain, (l'arbitre de champ). L'autre est en avant de l'action en dehors du terrain, près de la ligne de fond, (arbitre de zone). L'un est du côté droit, l'autre du côté gauche.

Les joueurs

- **5 joueurs de champ plus un goal en BG et BF** – 6 joueurs de champ plus un goal en MG et MF.
- Les changements de joueurs se font par le centre du terrain.
- Short obligatoire. Pour le gardien : pas de gants ni de lunettes.

Le but

- Le ballon doit avoir entièrement dépassé la ligne de but.
- Quand il y a but, l'arbitre de zone siffle 2 fois
- L'engagement après un but :
  Le porteur du ballon doit avoir le pied avant sur la ligne médiane au centre du terrain. Ses partenaires doivent être dans leur camp et n'ont pas le droit de pénétrer dans le camp adverse avant le coup de sifflet de l'arbitre. Les adversaires doivent être à 3 m. du ballon (y compris dans le camp de l'équipe qui engage, s'ils n'ont pas eu le temps de se replier). Cette nouvelle règle permet un jeu plus rapide si l'arbitre siffle très vite l'engagement.
- Il ne peut y avoir but si, par maladresse, le gardien après avoir contrôlé le ballon, l'envoie dans sa cage.

Le jet-franc (nom correspondant au coup franc du football)

- ***Il est sifflé quand il y a une faute :***
  * *Violation dans le maniement du ballon*: marcher ; pied ; reprise de dribble ; conserver le ballon plus de 3 secondes.
  * *Violation du règlement dans la conduite envers l'adversaire :*
    - Arracher ou frapper un ballon qu'un adversaire tient entre ses mains.
    - Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras ou les jambes ou le repousser
    - Retenir le joueur adverse, le ceinturer, le pousser ou se jeter contre lui.
    - S'engager vers le but dans un espace occupé par l'adversaire : passage en force

    Mais bien avoir en tête qu'il est permis de :
    - Barrer le chemin avec son corps au joueur adverse même s'il n'est pas en possession du ballon
    - D'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner (attention au repoussé qui est interdit)
  * *Zone.*

    Il y a zone (empiètement) quand un joueur de champ entre dans la zone ou met le pied sur la ligne.
    Mais Il est toléré qu'un joueur y pénètre après un tir en suspension
    Si c'est un attaquant qui fait la zone, ***il y a renvoi du gardien : donc, il est interdit au gardien de mettre un pied sur la ligne de zone et ce renvoi se fait n'importe où dans la zone***
    Si c'est un défenseur qui fait la zone, il y a jet franc à 9 m. pour l'attaque.
  * *Autre cas*
    - Passe au gardien quand il est dans sa zone.
  * *Fautes du gardien.*
    - Le gardien joue volontairement le ballon au pied autrement que dans le but d'arrêter un tir.
    - Le gardien quitte sa zone, ballon en main.
    - Si le gardien entre dans sa zone avec la balle.

    Mais le gardien peut se servir des pieds pour arrêter un tir et peut sortir de sa zone, s'il n'est pas en possession du ballon et prendre part au jeu dans les mêmes conditions que les autres joueurs.

- ***Il se joue à l'endroit de la faute*** (sauf s'il est à l'intérieur des 9 m. adverses auquel cas il se joue aux 9 m) sans coup de sifflet de l'arbitre (excepté s'il y a retard dans son exécution ou si une position non réglementaire à été corrigée). Aucun partenaire ne doit être dans les 9 m. adverses et les adversaires doivent être à 3 m. du ballon.
  Le joueur qui effectue le jet franc a le choix entre un shoot direct et une passe.

La conduite du ballon

- 3 pas sont autorisés. Si le ballon est pris en l'air, la réception est sur le temps '0'. Donc il reste encore 3 temps.
- Le dribble doit être dirigé du haut vers le bas.
- Il est autorisé de plonger sur le ballon.

La remise en jeu (y compris le corner, notion qui n'existe pas en HB)

Le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied sur la ligne. Il peut shooter directement.
En cas de non-respect du pied sur la ligne, remise en jeu à refaire par la **même** équipe après coup de sifflet de l'arbitre central.
L'adversaire doit être à 3 m du ballon.
Les joueurs attaquants peuvent être dans les 9 m. adverses.

Le jet d'arbitre (entre-deux)

N'existe plus au Hand ball.
Si le ballon touche le plafond, **il y a une remise en jeu de la ligne de touche la plus proche** : balle à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier.

Le jet de 7 mètres. (penalty)

- Un jet de 7 m est ordonné dans les cas suivants :
  * faire échouer une occasion manifeste de but de façon irrégulière quel que soit l'endroit sur le terrain (il ne doit plus y avoir d'adversaire entre le porteur et le gardien).
  * Défense intentionnelle en zone sur le porteur qui tire. (Ne pas confondre avec présence en zone).
- L'exécution du jet de 7 m. :
  Arrêt du temps. Tous les joueurs sont hors des 9 m. Le tireur est en arrière de la ligne des 7 m. et ne devra pas la franchir. Il doit garder un pied au sol sans le déplacer tant que le ballon n'a pas quitté sa main. Coup de sifflet de l'arbitre. Si le ballon revient en jeu, il est jouable.

Le temps mort

Un temps mort peut être demandé par l'entraîneur à la table de marque. Il n'est accordé qu'à l'équipe qui est en **possession** du ballon. La table siffle et arrête le chronomètre. Au bout de 50 secondes, elle resiffle pour indiquer que le temps mort est terminé.

Le ballon

Grosseur du ballon : BG, BF, MF : T1 MG : T2