



André Amiel,
Président de la FFHB.

“Respectons nos arbitres”, c’est avant tout mieux connaître les règles qui régissent notre sport. A cette fin, la CCA (Commission Centrale d’Arbitrage) a réalisé cet opuscule, qui je l’espère, vous permettra de mieux apprécier notre Handball, et ses directeurs de jeu.



Les équipes

Les joueurs de champ d’une équipe doivent porter une tenue uniforme. Elle doit se distinguer, en termes de couleurs et de motifs, de celle de l’équipe adverse.

Les joueurs occupant le poste de gardien de but dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, différente de celles des joueurs de champ des 2 équipes et de celle du gardien adverse.



Le match se joue à 7 joueurs dont obligatoirement un gardien. Les autres sont remplaçants.

L'engagement

Chacun dans son camp, les défenseurs doivent se tenir à 3 mètres minimum du lanceur au centre du terrain.

Le porteur de balle, un pied sur la ligne médiane et l’autre dans son camp, lance la balle à un partenaire, depuis le centre du terrain dans n’importe quelle direction.

L’engagement doit être exécuté dans les 3 secondes suivant le coup de sifflet de l’arbitre.



Le but

Un joueur de l’équipe qui vient de marquer un but peut rester dans le camp des joueurs adverses pour les contraindre à l’engagement, à condition d’être à 3 mètres au moins de celui qui engage.

Le gardien de but a le droit de quitter sa surface de but sans ballon ou sans maîtriser celui-ci.

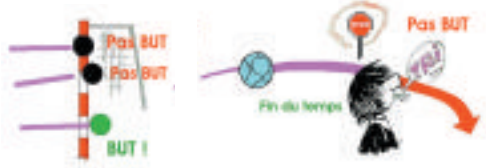
Il peut participer à la rencontre sur toute la surface de jeu.



UN BUT PEUT ÊTRE MARQUÉ DIRECTEMENT SUR :

- Engagement,
- Renvoi du gardien,
- Remise en jeu,
- Jet franc,
- Jet de 7 mètres,
- Sur action collective des attaquants.

Il y a but si le ballon franchit entièrement la ligne de but.
 L'arbitre peut modifier sa décision d'accorder un but, jusqu'au coup de sifflet de l'engagement.
 Un renvoi de gardien ne peut aboutir dans son propre but. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de surface de but avant de pouvoir être joué.



Un joueur peut



Attraper la balle, la lancer, la frapper, la pousser avec :
 la tête, les bras, le poing,
 les mains, le tronc,
 les cuisses, les genoux.

**Mollets, tibias, pieds
 INTERDITS.**

Barrer avec le corps le chemin
 de son adversaire.



Tenir la balle pendant
 3 secondes même si
 elle roule au sol.



Attraper la balle
 à 2 mains.

Jouer la balle
 assis, à genoux,
 couché.



Dribbler ou
 faire rouler
 la balle au sol.

Après contrôle, la balle doit être jouée dans les 3 secondes ou moins de 3 pas.



Un joueur ne peut pas

Se faire
 une passe
 à lui-même.



Refaire un 2^e dribble,
 effectuer plus de
 3 pas après contrôle
 du ballon.



Jouer passivement.



Lui lancer violemment
 la balle.



Agresser le
 gardien ou
 tout autre
 joueur.



Le pousser.



Lui tirer le maillot,
 le ceinturer.



**Agir de manière DANGEREUSE
 Faire acte d'ANTI-JEU
 Sinon = SANCTION PERSONNELLE PROGRESSIVE**

Les gestes de l'arbitre

Gestes impératifs



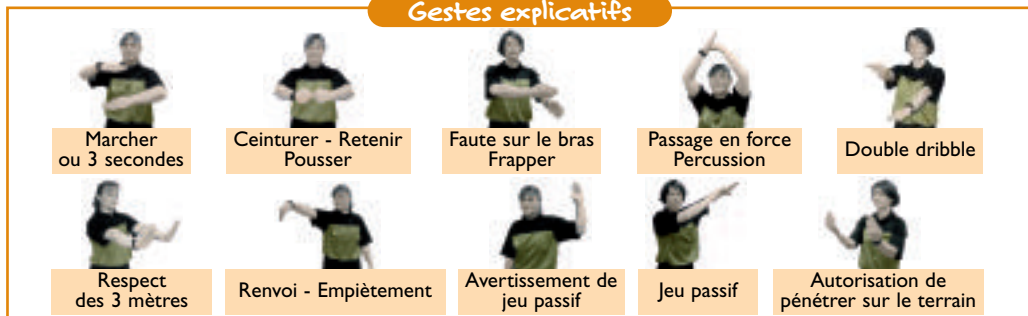
But

Remise en jeu

Jet franc (direction)

Arrêt du temps

Gestes explicatifs



Marcher
ou 3 secondes

Ceinturer - Retenir
Pousser

Faute sur le bras
Frapper

Passage en force
Percussion

Double dribble

Respect
des 3 mètres

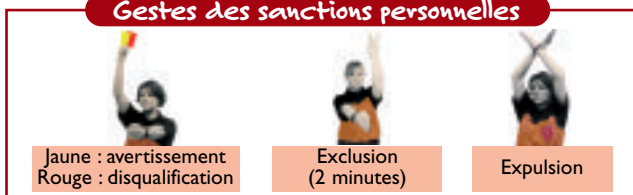
Renvoi - Empiètement

Avertissement de
jeu passif

Jeu passif

Autorisation de
pénétrer sur le terrain

Gestes des sanctions personnelles



Jaune : avertissement
Rouge : disqualification

Exclusion
(2 minutes)

Expulsion

Le jet franc

Ordonné quand une faute a été commise sur un joueur :

- Lorsqu'un attaquant commet un passage en force, une reprise de dribble, un marcher, etc, sur un changement irrégulier.
- Quand le gardien entre ou sort de sa surface de but avec le ballon qu'il maîtrise.
- Pour tout arrêt intempestif du match (blessure d'un joueur par exemple).

Effectué sans coup de sifflet (sauf en cas de correction de position) à l'endroit de la faute, sauf si cette dernière a eu lieu entre les 6 et les 9 mètres. Les défenseurs doivent se trouver à plus de 3 mètres du tireur et les attaquants ne doivent pas être entre les 6 et les 9 mètres.

Il est effectué lorsque le ballon a quitté la main du tireur.

Si le ballon touche le plafond (ou un accessoire) au dessus de l'aire de jeu, il y a REMISE EN JEU (touche).

Le jet de 7 mètres

Ordonné lorsqu'une faute fait échouer une occasion manifeste de but de façon irrégulière sur l'ensemble du terrain. Il y a interruption du temps de jeu si l'exécution demande trop de temps (changement de gardien par exemple) ou s'il y a eu sanction personnelle.

Aucun joueur (sauf le tireur) ne doit se trouver entre les 6 et les 9 mètres. Les défenseurs doivent être à 3 mètres minimum de la marque de jet de 7 mètres.

Jet franc et jet de 7 mètres peuvent être accompagnés d'une sanction personnelle progressive.

Le passage en force

C'est une faute d'attaquant

Lorsqu'il entre en contact irrégulier avec un ou plusieurs défenseurs par déséquilibre dans la maîtrise de ses appuis ou volontairement par percussion avec la tête, l'épaule, le côté, le dos, les pieds ou genoux en avant. Egalement par « raffut ».

Les fautes répréhensives

- A) Comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe après qu'il ait déjà été sanctionné à la fois par un avertissement et une exclusion.
- B) Irrégularité d'un joueur présentant un risque pour l'intégrité physique de l'équipe adverse.
- C) Comportement antisportif grossier d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe sur ou en dehors de l'aire de jeu et dans le cas particulier de comportement antisportif répété ou significatif lors d'une épreuve décisive de jets de 7 mètres.
- D) Voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est à dire avant le match, une interruption de temps ou pendant le déroulement d'une épreuve décisive.
- E) Voie de fait d'un officiel.
- F) 3° exclusion d'un même joueur.

G) Expulsion pour voie de fait commise par un joueur sur ou en dehors du terrain.

Progressivité des sanctions

1 seul avertissement (carton jaune) par joueur
3 au maximum par équipe.

2 minutes d'exclusion.

La 3^{ème} exclusion pour le même joueur conduira à sa disqualification (carton rouge).

Ce joueur sera remplacé au bout de 2 minutes.

Disqualification directe (carton rouge) : le joueur disqualifié ne prendra plus part au jeu. Il se rendra dans les tribunes ou au vestiaire et sera remplacé après 2 minutes.

Expulsion : Le joueur expulsé ne prendra plus part au jeu, il se rendra dans les tribunes ou au vestiaire et ne sera pas remplacé. Son équipe jouera avec un joueur de moins jusqu'à la fin du match.



**Avertissement
carton jaune**



**1^{ère} exclusion
(2 min)**



**2^{ème} exclusion
(2 min)**



**3^{ème} exclusion
disqualifiante
(2 min)**



**Disqualification
DIRECTE**



**Expulsion
DEFINITIVE**



visitez le site officiel de la CCA/FFHB <http://www.arbitrhand.fr>

**BON MATCH
ET À BIENTOT**