

## RESUME des règles spécifiques UFOLEP – 2012-2013

Basé sur le document : « Compilation des règles spécifiques à l'activité départementale »

### REGLEMENT HAND-BALL

#### LE BALLON

Pour les équipes masculin :

Taille 3

Pour les équipes mixtes (au moins 2 filles au total) :

Taille **2,5 ou 2.** (pas de taille « 1,5 ou 1 »)

#### LE SCORE

Chaque but "féminin" apporte deux points à l'équipe.

Sur un "jet de 7 mètres" faisant suite à une faute sur une "attaquante", le but marqué par une joueuse de l'équipe -quelle qu'elle soit- apporte deux points à l'équipe.

#### LES MAILLOTS

Dans le cas où les couleurs des maillots des deux équipes sont proches voire identique, c'est l'équipe qui reçoit qui change de couleur de maillots ou porte des chasubles.

### LES JOUEURS

**Rappel des objets interdits :** Grosse Bague ou piercing - Chaînette ou collier - Gourmets ou bracelet ou Montre

Durant le jeu, les remplaçants et les encadrants doivent être assis sur le banc

### ROLE DU REGULATEUR DE TERRAIN- RESPONSABLE

-doit être au moins de niveau 3 en arbitrage

-doit s'assurer que chaque joueur est en règle avec sa licence UFOLEP

-les 2 Régulateurs définissent ensemble, l'ordre de passage des arbitres ( en respectant le niveau requis des binômes )

-doit, en permanence surveiller la dérive de ses joueurs et aussi des remplaçants, et intervenir avant qu'ils n'en fassent trop.

-pour tout **joueur disqualifié**, il doit le maîtriser et le faire sortir du terrain. Il devra alors envoyer un compte rendu des faits à l'UFOLEP, et joindre le courrier explicatif du joueur fautif.

-**pour tout match arrêté** avant son terme, il doit envoyer un compte rendu des faits à l'UFOLEP

-possibilité d'avoir un deuxième régulateur pour surveiller le banc

## DEROULEMENT DU JEU

### JE PEUX : attaquant ou défenseur

Barrer, *avec mon corps seulement*, le chemin de l'adversaire, **même s'il n'a pas la balle**

Entrer en **contact corporel** avec le joueur adverse, **de face et les bras pliés pour le contrôler**, et de *l'accompagner*.

### JE NE PEUX PAS

*En tant que défenseur*

**Arracher ou frapper** le ballon que l'adversaire tient entre les mains.

Barrer le chemin de l'adversaire ou le gêner *avec mes bras, mes mains ou mes jambes*.

**Retenir** l'adversaire, le **ceinturer** à 1 ou 2 bras, le **pousser**.

=> **JET FRANC**

=> **JET FRANC** ou **JET DE 7 METRES**

=> **JET FRANC** ou **JET DE 7 METRES** ou/et  
**2mn d'exclusion**

*En tant qu'attaquant,*

**Pousser** le défenseur, me **jeter** contre lui en courant ou en sautant.

=> « PASSAGE EN FORCE » -**JET FRANC**

## LES ARBITRES

### CLASSIFICATION

Chaque arbitre doit avoir un niveau de compétence pour l'activité loisir, évalué entre 1 et 4 ( 4 étant le plus élevé )

Ils ont tous les 2, les **mêmes droits**.

### EQUILIBRE DU NIVEAU ARBITRAGE

**Quel que soit le nombre de joueurs présents dans chaque équipe**, il doit toujours **avoir 2 arbitres** avec un niveau cumulé du binôme **au moins égal à 4**

**pas de niveaux 1 + 2**

**Pour un « match à risque »** = un match " haut de tableau " ou parce qu'il y a eu des incidents au match précédent

**tout au long du match**, le binôme doit avoir un niveau cumulé

**au moins égal à 6**

**Pour tous les matchs :**

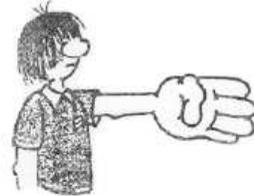
**dans le dernier quart d'heure**, le binôme doit avoir un niveau cumulé

**au moins égal à 6**

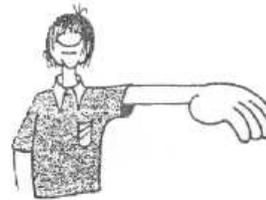
# LES GESTES



But



Jet franc  
Le bras indique le sens du jeu



Renvoi



Remise en jeu



Interruption du temps de jeu



Reprise de dribble



Jeu passif



Marcher ou 3 secondes



Empiètement (Zone)



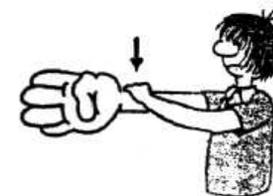
Non respect de la distance de 3 mètres



Ceinturer, retenir, pousser



Faute d'attaquant (Passage en force)



Faute sur le bras

## LES SANCTIONS

SANCTIONS TECHNIQUES	SANCTIONS DISCIPLINAIRES
<p><b>JET FRANC</b></p> <p><b>JET DE 7 METRES :</b>  <b>Ex.1 :</b> Un défenseur commet une faute sur une <b>occasion manifeste de but</b> et ce à <b>n'importe quel endroit du terrain</b>.            Situations possibles :            a) -L'attaquant, maîtrisant à la fois le ballon et son équilibre...            - est à la ligne des 6 m et a la possibilité de tirer au but.            - est seul devant le gardien de but, notamment en contre-attaque.            - subit une faute du gardien en dehors de sa zone.            b)-<b>L'attaquant est susceptible de recevoir le ballon pour marquer et en est empêché par une attitude illicite du défenseur.</b></p> <p><b>Ex.2 :</b> Un défenseur <b>défend en zone</b>, seulement s'il y a <b>occasion manifeste de but</b>.</p> <p><b>LOI DE L'AVANTAGE :</b>            Lors d'une faute, les arbitres ne doivent pas siffler un jet franc ou un jet de 7 mètres si <b>cela doit porter préjudice</b> à l'équipe attaquante.</p> <p><b>SANCTION DIFFERÉE :</b>            L'arbitre peut donner une <b>sanction disciplinaire</b> après avoir laissé jouer l'avantage.</p>	<p><b>AVERTISSEMENT (carton jaune):</b> Doit être bien signifié oralement et/ou par un carton.            Pour des <i>comportements antisportifs et des irrégularités</i>.  <b>En 2ème période : plus d'avertissement</b></p> <p><b>EXCLUSION DE 2 MINUTES « AVEC REMPLACEMENT » :</b>            L'arbitre doit dire « AVEC REMPLACEMENT »            Pour des <i>comportements anti-sportifs</i> ( Ex. : contestation <u>verbale ou gestuelle</u> des décisions de l'arbitre, énervement, ...)</p> <p><b>Pas de remplacement pour des irrégularités ou acte d'antijeu ( Ex. : tirage maillot, poussette, ceinturage, ...)</b>  <b>En 2ème période : plus d'exclusions "avec remplacement "</b></p> <p><b>EXCLUSION DE 2 MINUTES « SANS REMPLACEMENT » :</b>            – Pour des <i>comportements antisportifs</i> et des <i>irrégularités</i> après un avertissement.            – Pour des <i>attitudes antisportives répétées ou manifestes</i>.            – Pour un <i>acte d'antijeu</i> (ex. : Ne pas lâcher le ballon après une faute sifflée contre soi).            – Le banc (manager et remplaçants) peut être sanctionné.            Dans ce cas, <b>c'est le régulateur qui doit sortir du terrain pour 2mn</b> (si le régulateur est sur le banc, c'est alors un joueur qui sort du terrain)- <b>Le temps doit être arrêté.</b></p> <p><b>DISQUALIFICATION (carton rouge):</b>            Le joueur disqualifié <b>sort définitivement du terrain</b>, mais il est <b>remplacé après 2 mn</b>.            Le <b>régulateur</b> de son équipe <b>envoie un rapport à l'UFOLEP</b>.            – Irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique.            – Comportements antisportifs grossiers.            – Voies de fait</p>