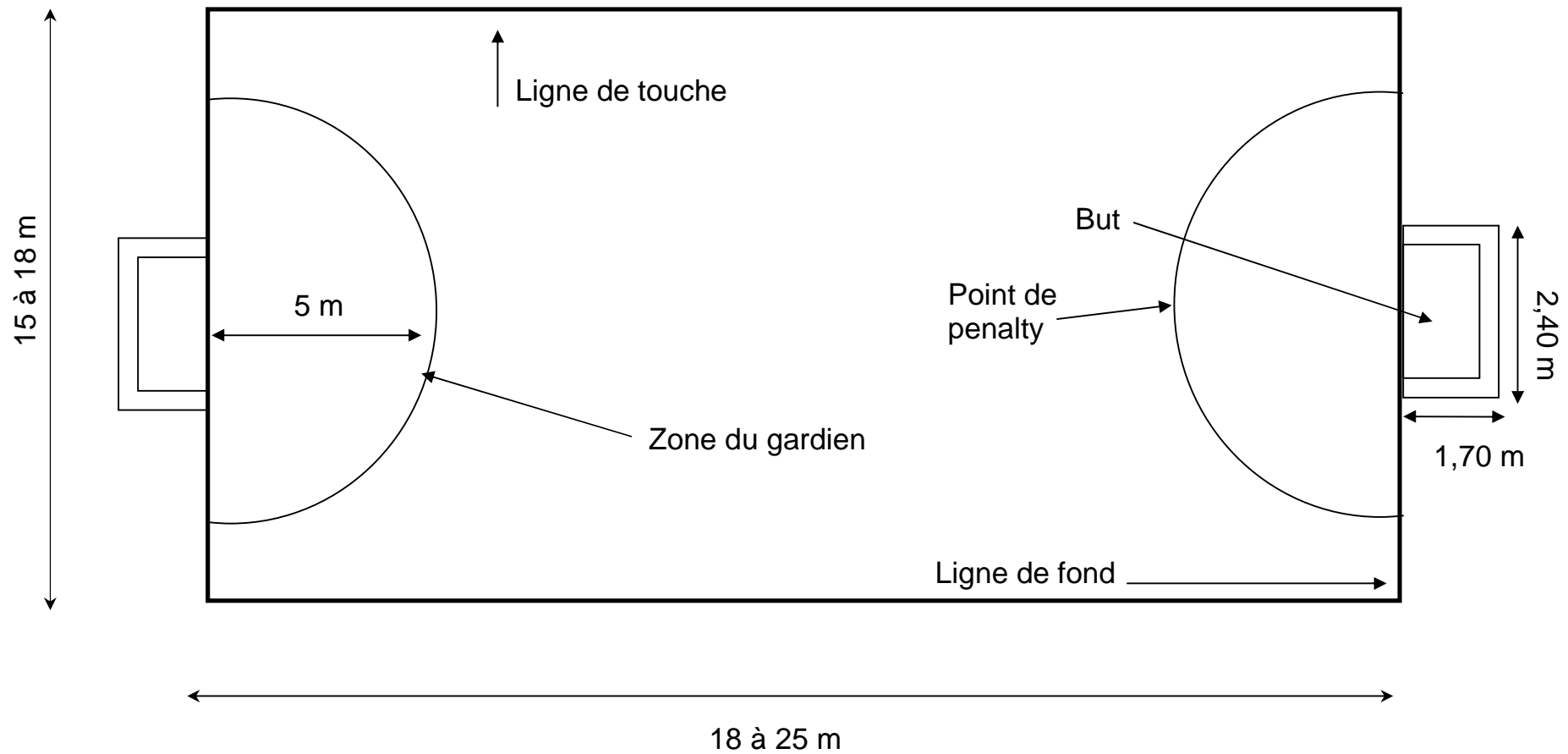


USEP  
90

# HANDBALL



# Règlement



**USEP**  
90

TERRAIN DE HANDBALL - USEP

# Les règles USEP

Les règles fondamentales du handball sont applicables, mais avec un souci d'adaptation aux capacités des enfants. Elles évolueront d'une interprétation très large vers une application plus rigoureuse.

Il s'agit d'offrir à l'enfant un jeu adapté à son âge, qui se pratique partout, ludique, libre et sans "championnite". La règle, le terrain, les formes peuvent être aménagés.

## I - Les équipements

### **Le terrain :**

Il mesure entre 18 et 25 mètres de longueur et entre 15 et 18 mètres de largeur. Il est recommandé de prendre les plus grandes dimensions possibles surtout en largeur.

### **La surface de but (la zone) :**

Elle est tracée en demi-cercle à 5 mètres du milieu des buts.

### **Les buts :**

2,40 m de large, 1,70 m de haut. Peuvent être matérialisés par 2 piquets, sans barre transversale.

### **Le ballon :**

Taille 0 ou taille 1, soit 46 à 48 cm de circonférence. Il ne doit pas faire mal et permettre une bonne préhension.

## II - But du jeu :

Marquer des points en faisant pénétrer le ballon dans le but adverse. Marquer davantage de buts que l'équipe adverse. Le point est validé si le ballon franchit complètement la ligne de but adverse.

### **Durée des rencontres USEP :**

6 à 8 minutes, en une seule ou en deux périodes, en concertation avec les collègues au début de la rencontre, en fonction du nombre de matches à disputer et du temps disponible.

## III - Les joueurs :

Chaque équipe est composée de 3 ou 4 joueurs de champ, plus 1 gardien de but sur le terrain, et des remplaçants dont le nombre est à déterminer d'un commun accord. Tous les enfants devraient jouer une durée égale.

Les remplacements se font à n'importe quel moment (y compris pour le gardien de but) dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

### **Le gardien de but :**

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut ramener le ballon dans sa zone. Il est le seul joueur qui peut toucher le ballon du pied (mais

exclusivement dans sa zone, pour dévier les tirs adverses, et jamais volontairement pour faire une passe ou remettre en jeu)

### **Le jouer de champ ... et le ballon :**

Il peut :

- progresser avec la balle en faisant rebondir la balle au sol (dribbler) ;
- faire 3 pas, dribbler, refaire 3 pas avant de passer la balle ou de tirer ;

Il ne peut :

- garder le ballon en main plus de 3 secondes ("3 secondes");
- faire plus de 3 pas balle en main ("marcher") ;
- recommencer à dribbler après avoir dribblé et pris le ballon en main ("reprise de dribble") ;
- dribbler à deux mains simultanément ("dribble à 2 mains");
- passer le ballon à son gardien de but quand celui-ci est dans sa surface ("passe au gardien").

Toutes ces erreurs sont sanctionnées par un jet franc (voir ci-dessous, sanctions), sauf la passe au gardien, sanctionnée par un penalty.

### **Le joueur de champ ... et le terrain :**

Qu'il soit attaquant ou défenseur, il n'a pas le droit de pénétrer dans une surface de but avec ou sans ballon ("zone").

Une adaptation : Un attaquant a le droit de s'élever au dessus de la surface de but pour tirer en suspension. Il doit avoir pris son appel en dehors de la zone, sans empiéter sur la ligne, et il doit avoir lâché la balle avant de retomber au sol.

Si l'attaquant va dans la zone, il est sanctionné d'un jet franc, effectué par le gardien depuis sa zone (1 pied dans la zone, l'autre en dehors).

Si le défenseur va dans sa zone et gêne les attaquants ou le tireur, il est sanctionné par un penalty.

### **Le joueur de champ ... et l'adversaire :**

On ne peut arracher le ballon des mains de l'adversaire.

Aucune brutalité physique ou verbale n'est permise. Il est interdit d'accrocher, de ceinturer, de pousser, de frapper... son adversaire.

Tout contact est sanctionné par un jet franc.

Si c'est un tireur qui est victime de la faute, la sanction est un penalty.

### **L'engagement :**

Il se fait au milieu du terrain au début de chaque période et par le gardien dans sa surface de but après un but.

### **La remise en jeu :**

Lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), la remise en jeu se fait sur cette ligne par un joueur de l'équipe non responsable de la sortie. Celui qui fait la remise en jeu doit garder un pied sur la ligne de touche (le 2ème peut être à l'intérieur ou à l'extérieur). La remise en jeu peut aboutir à un but.

Lorsque le ballon franchit la ligne de fond, la remise en jeu se fait par le gardien de but depuis sa zone sauf si le ballon a été touché par un coéquipier du gardien (dans ce cas c'est un corner, remise en jeu au coin par un joueur de l'équipe non responsable de la sortie). Si le gardien touche la balle en dernier, il n'y a pas de corner, il remet la balle en jeu.

### Sanctions :

Toute faute ou erreur est sanctionnée par un coup de sifflet de l'arbitre. Le joueur en possession de la balle qui a fait la faute ou l'erreur doit la poser au sol ou la rendre à l'autre équipe immédiatement.

La remise en jeu s'effectue alors par un jet franc à l'endroit de la faute, à 2 mètres de la surface de but (zone) si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 2 mètres. Les attaquants sont tous à plus de 2 m de la ligne de zone du gardien. Le jet franc est exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre.

Toute faute grossière à proximité de la surface de but est sanctionnée par un jet à 5 mètres (penalty) sans empiéter sur la surface de but.

### Exclusion :

Il doit s'agir d'un cas extrême. 30 secondes d'exclusion sont prononcées en cas de brutalité volontaire, de jeu dangereux, de manque de respect à l'arbitre ou à tout autre participant au jeu.

## ARBITRAGE

<b>FAUTES</b>	<b>SANCTIONS</b>
Toucher la balle de la jambe ou du pied (sauf gardien dans sa zone)	Perte de possession de la balle - Jet franc à cet endroit
Défendre en zone	Penalty (5 m.)
Aller dans la zone adverse quand on est attaquant	Perte de possession de la balle - remise en jeu par le gardien depuis sa zone (1 pied dedans 1 pied dehors)
Balle hors terrain	La balle est remise en jeu par l'équipe non responsable de la sortie (touche) ou le gardien (fond)
Balle déviée par le gardien derrière ses buts	Remise en jeu par le gardien depuis sa zone
Non respect de la règle des 3 secondes	Perte de possession de la balle - Jet franc à cet endroit
Marcher quand on est porteur de la balle	Perte de possession de la balle - Jet franc à cet endroit
Effectuer une reprise de dribble ou un dribble à 2 mains	Perte de possession de la balle - Jet franc à cet endroit
Passage en force	Perte de possession de la balle - Jet franc à l'endroit de la faute
Contact sur le corps d'un adversaire	Jet franc à l'endroit de la faute
Contact sur le corps d'un tireur	Penalty
Ne pas poser la balle au sol quand l'arbitre siffle	Exclusion 30"

# Comment arbitrer quand je ne joue pas

## **J'arbitre le jeu**

Je surveille les déplacements du porteur du ballon.

Je siffle et sanctionne en cas de faute :

Plus de 3 pas avec la balle. Reprise de dribble. Dribble à 2 mains.

*La sanction* : balle rendue à l'adversaire.

Je surveille les contacts sur le porteur du ballon.

Je siffle et sanctionne :

La bousculade. La tenue du bras. Le coup. Le croc en jambe

*Les sanctions possibles* : balle à l'adversaire, jet franc ou penalty.

Je repère les buts. Je siffle 2 coups s'il y a but.

(Je peux prendre l'avis de mes arbitres de limites avant d'accorder ou de refuser un but).

## **J'arbitre les limites du terrain**

Nous sommes 2 arbitres.

Je suis responsable d'une ligne de touche, d'une ligne de fond, d'une zone et d'un but.

Je vérifie que les joueurs ne pénètrent pas la zone du gardien :

Quand un attaquant pénètre la zone, je siffle et donne la balle aux défenseurs sur la limite de zone.

Quand un défenseur pénètre la zone, je siffle et donne la balle aux attaquants à 2 mètres de la zone.

J'accepte ou je refuse le but et le signale à l'arbitre du terrain.

Quand la balle sort des limites :

Je siffle, annonce l'équipe qui récupère la balle et annonce le lieu de la remise en jeu.

## **J'arbitre le temps de jeu**

Je vérifie que les équipes sont prêtes à jouer sur le(s) terrain(s).

Je siffle le début du match (coup long).

J'enclenche le chronomètre.

Au bout du temps imparti, je siffle 3 longs coups.

## **J'arbitre la marque des points**

Je compte les points pour chacune des 2 équipes et je le note sur la feuille de match.

Je note le score final sur le tableau des matches de la poule.