

# handball

## Memento du Pré JAJ



### CE LIVRET VISE À FAIRE PROGRESSER :

- LES JEUNES JOUEURS SUR LE PLAN TECHNIQUE
- LES JUGES ARBITRES JEUNES CLUB EN VUE D'ARBITRER DES RENCONTRES DE JEUNES

# SOMMAIRE

<b>LES JOUEURS ET L'ÉQUIPE</b>	Page. 3
<b>L'ENGAGEMENT</b>	Page. 4
<b>LES GESTES POUR INFORMER</b>	Page. 5
<b>LES GESTES POUR EXPLIQUER, SANCTIONNER</b>	Page. 6
<b>LES JETS : LE JET FRANC</b>	Page. 7
<b>LES JETS : LE RENVOI / LA REMISE EN JEU</b>	Page. 8
<b>LES JETS : LE JET DE 7 MÈTRES</b>	Page. 9
<b>LE BUT</b>	Page. 11
<b>LES FAUTES DE JEU : L'EMPIÈTEMENT</b>	Page. 12
<b>LES FAUTES DE JEU : LES DRIBBLES IRRÉGULIERS</b>	Page. 13
<b>LES FAUTES DE JEU : LE MARCHER</b>	Page. 14
<b>LE PASSAGE EN FORCE</b>	Page. 15
<b>LE JOUEUR PEUT...</b>	Page. 16
<b>LE JOUEUR NE PEUT PAS...</b>	Page. 17
<b>LES COUPS DE SIFFLET</b>	Page. 19
<b>NE PAS LAISSER FAIRE</b>	Page. 20
<b>LA PROGRESSIVITÉ DES SANCTIONS : L'EXCLUSION</b>	Page. 21
<b>LA PROGRESSIVITÉ DES SANCTIONS : LA DISQUALIFICATION</b>	Page. 22
<b>LE PLACEMENT DE L'ARBITRE : EN SOLO / EN DUO</b>	Page. 23

# LES JOUEURS ET L'ÉQUIPE

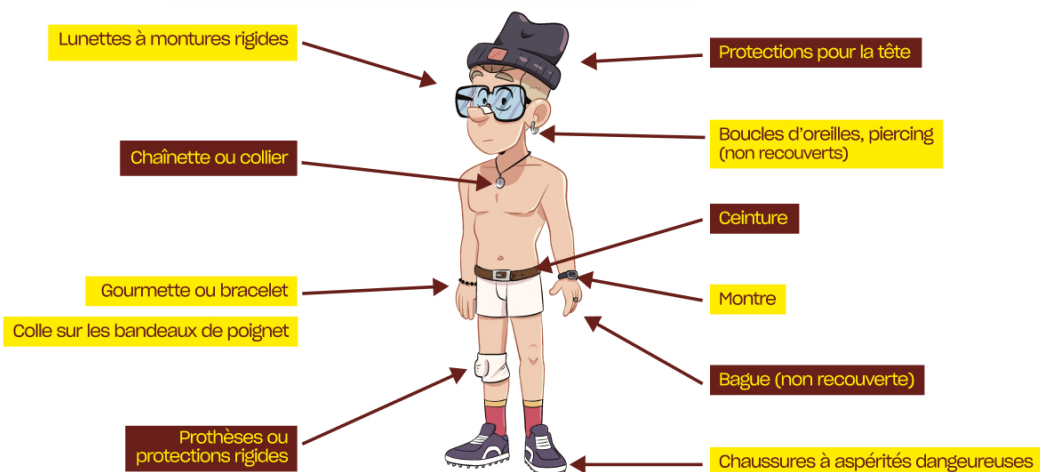


**TOUS LES PARTICIPANTS DOIVENT ÊTRE LICENCIÉS FFHANDBALL.**

- ✦ **Sur l'aire de jeu** : pour chaque équipe, 5 joueurs de but minimum au coup d'envoi. Un joueur sera identifié comme gardien. Ensuite pendant la rencontre, il doit y avoir 7 joueurs de champ au maximum.
- ✦ **Sur le banc** : les remplaçants au minimum, un officiel majeur d'équipe.

## ATTENTION

! Tout objet représentant un danger pour les joueurs doit être INTERDIT

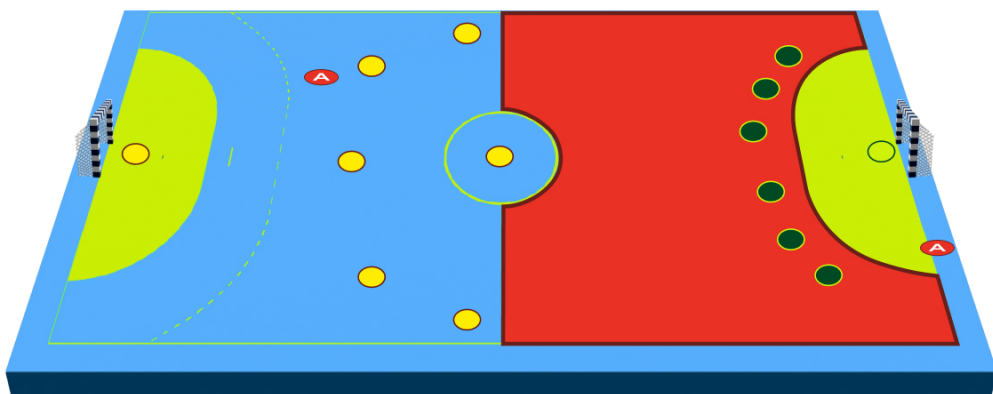


# L'ENGAGEMENT

Le porteur de balle, depuis la zone d'engagement, lance le ballon, à un partenaire dans n'importe quelle direction, après le coup de sifflet de l'arbitre.

## COUP DE SIFFLET OBLIGATOIRE

- ⚡ L'engagement peut aboutir à un but.
- ⚡ Les adversaires ont interdiction de pénétrer dans la zone d'engagement, avant qu'il ne soit exécuté.



 Zone interdite aux **attaquants**

 Zone réservée aux **gardiens**

 Arbitres

## AU DÉBUT DE CHAQUE PÉRIODE

Pas de joueur dans le camp adverse

## APRÈS UN BUT

Le joueur de l'équipe qui vient de marquer peut rester dans le camp adverse. Les coéquipiers de ce joueur (porteur du ballon) peuvent dépasser la ligne médiane dès le coup de sifflet de l'engagement.