



HBC LISSES

L'exécution des jets

Décembre 2008

ARBITRHAND





Sommaire

HBC LISSES

- * Objectifs de la séance
- * 2 règles au handball
- * Les différents jets
- * L'engagement
- * La remise en jeu
- * Le renvoi
- * Le jet franc
- * Le jet de 7m
- * Chronologie de l'exécution d'un jet
- * Petit contrôle
- * Participations

- Cliquer sur * pour vous positionner directement au chapitre

FIN



Niveau 3

Objectifs de la 2^{eme} séance

HBC LISSES

L'exécution des jets

Objectif de formation :

- A la fin de la séance, le JA sera capable d'indiquer les conditions d'exécution des jets.

Objectif pédagogique :

- A la fin de la séance, le JA pourra citer la règle d'exécution de l'engagement, du jet franc, le respect de la distance des 3m, la remise en jeu, le renvoi, le jet de 7m.



2 règles au handball

Au handball, tous les jets s'exécutent avec
au moins un pied au sol

(pas de jets en suspension, excepté le renvoi par le gardien)

Au handball, tous les jets peuvent aboutir
directement à un but.



Les différents jets

Quels sont les différents types de jets ?

1. L'engagement (règle 10)
2. La remise en jeu (règle 11)
3. Le renvoi (règle 12)
4. Le jet franc (règle 13)
5. Le jet de 7 mètres (règle 14)



L'engagement (règle 10)

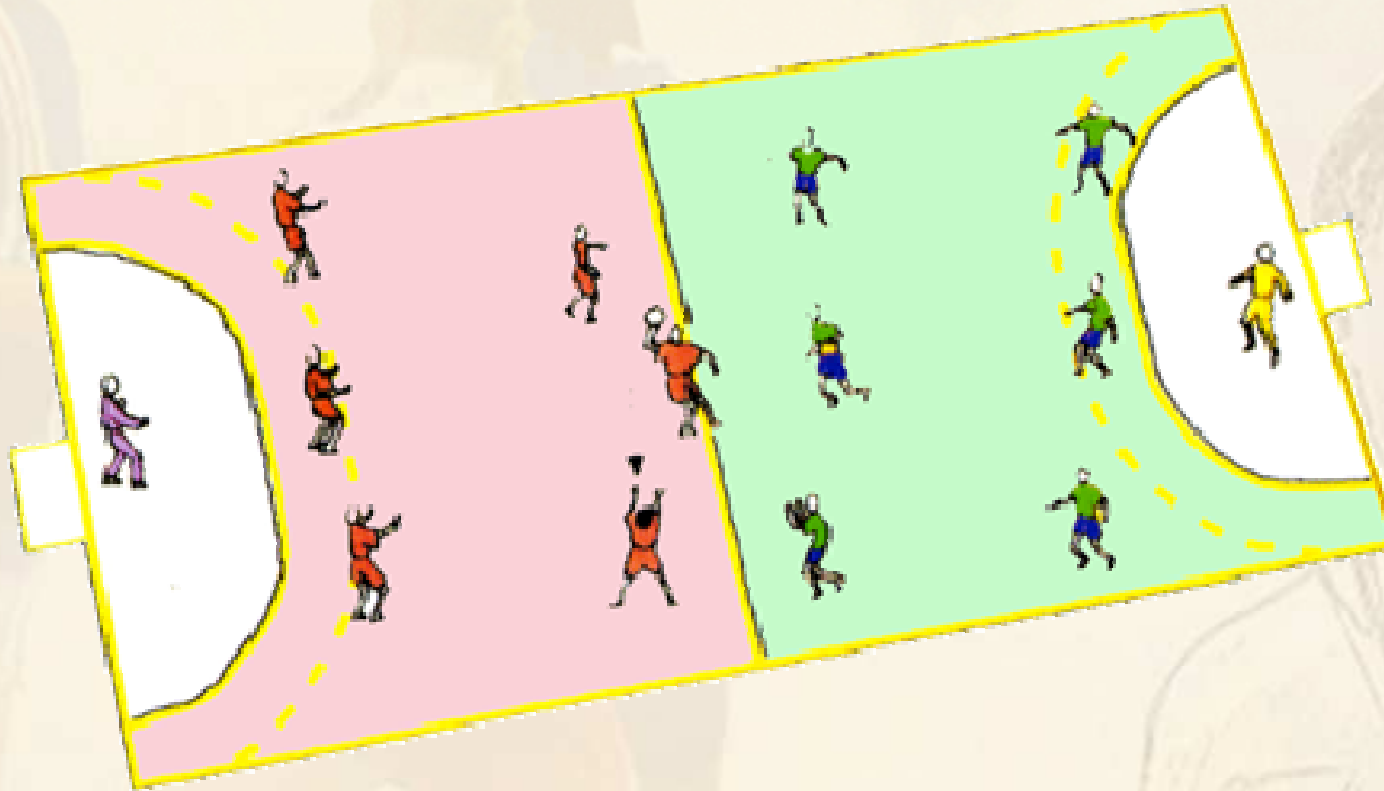
1/2

Au début du match, l'engagement est fait par l'équipe qui gagne le tirage au sort et choisit de commencer.

- L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu dans n'importe quelle direction.
- Il doit s'effectuer dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement.
- Le joueur exécutant l'engagement doit avoir au moins un pied sur la ligne médiane, l'autre dans son camp.
- Les coéquipiers du porteur de la balle ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet de l'arbitre.
- Les joueurs adverses doivent être au moins à 3m du joueur exécutant l'engagement.

L'engagement

2/2



Après un but, l'**engagement rouge** peut se faire même si des défenseurs verts sont encore dans le camp rouge.

La remise en jeu (règle 11)

1/4

Une remise en jeu est accordée si :

- le ballon tout entier a franchi la ligne de touche (cas 1)
- un joueur de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier avant que ce dernier ne franchisse la ligne de sortie de but (cas 2)
- le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu, la zone fait partie de l'aire de jeu (cas 3)



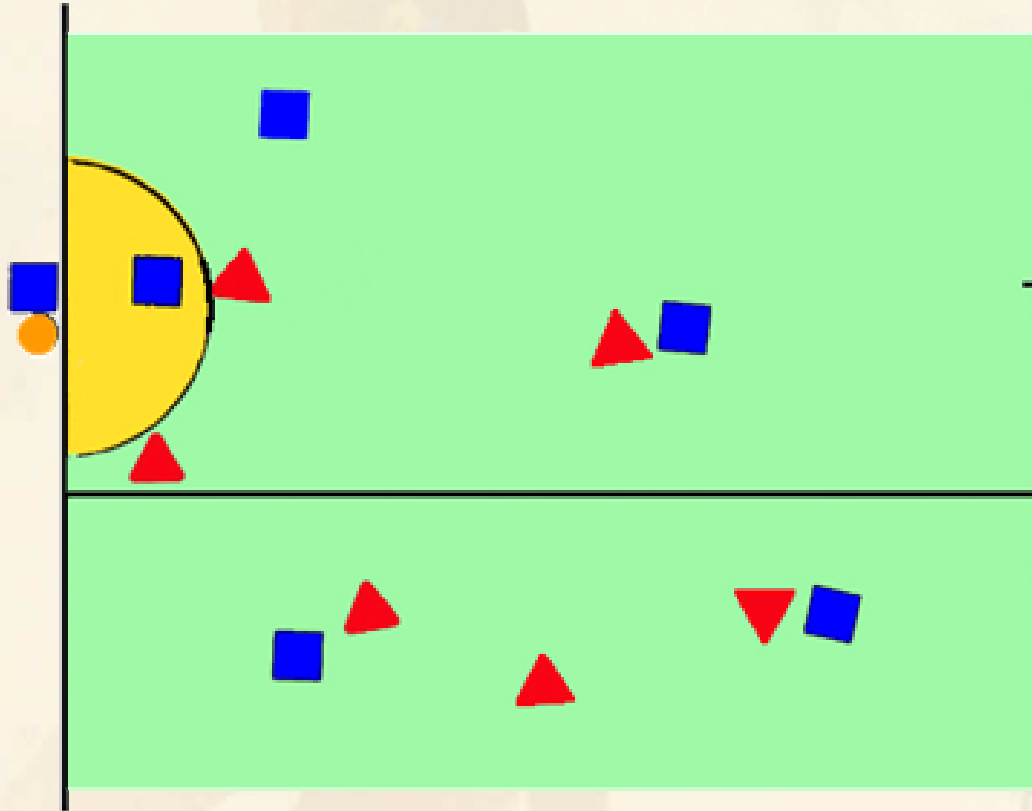
La remise en jeu

2/4

- Elle est exécutée sans coup de sifflet :
 - depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche (cas 1 du schéma)
 - depuis l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné (cas 2 du schéma)
 - au point le plus proche de la ligne de touche par rapport à l'endroit où le ballon a touché le plafond ou un obstacle (cas 3 du schéma)
- Le joueur doit avoir au moins un pied sur la ligne de touche sinon à rejouer avec coup de sifflet.
- Les joueurs adverses doivent être à 3m du lanceur.

La remise en jeu

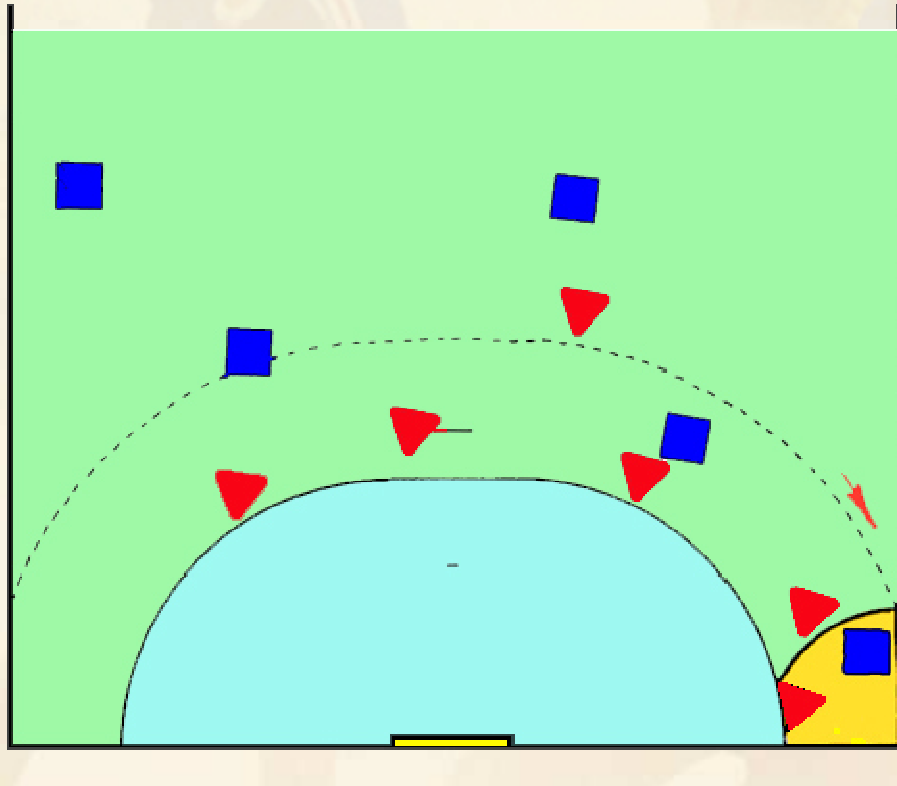
3/4



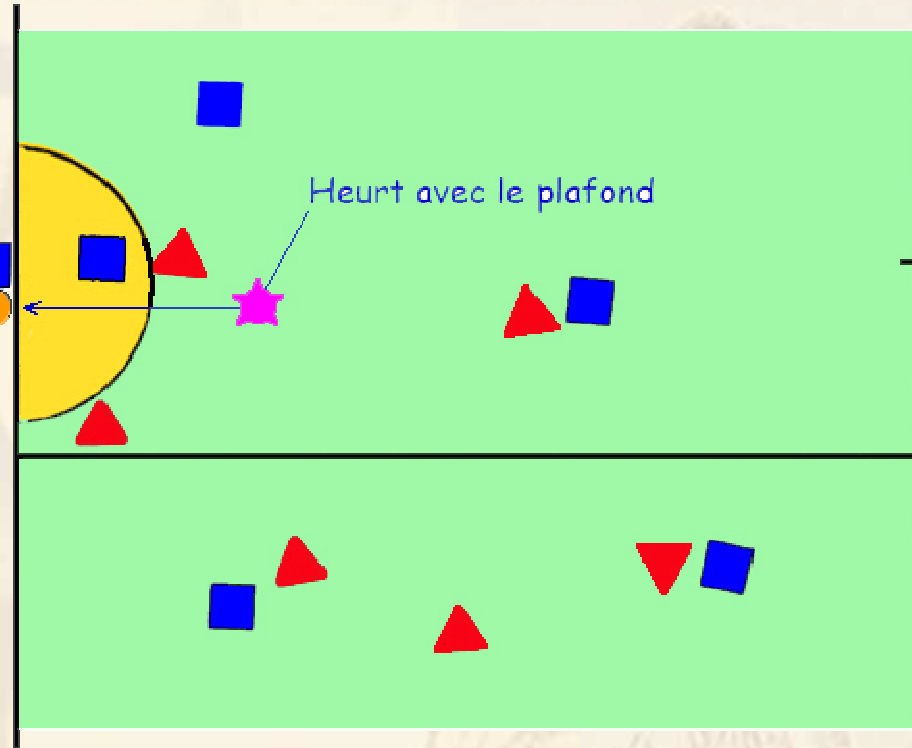
Cas 1

La remise en jeu

4/4



Cas 2



Heurt avec le plafond

Cas 3



Le renvoi (règle 12)

1/2

Un renvoi est accordé :

- lorsqu'un joueur de l'équipe adverse pénètre sur la surface de but (zone) ou s'il touche le ballon qui roule sur la surface de but
 - quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché par le gardien ou un joueur de l'équipe adverse
- Il s'effectue par le gardien sans coup de sifflet.
 - Les joueurs adverses peuvent se trouver immédiatement derrière la ligne de surface de but (pas de respect des 3m).

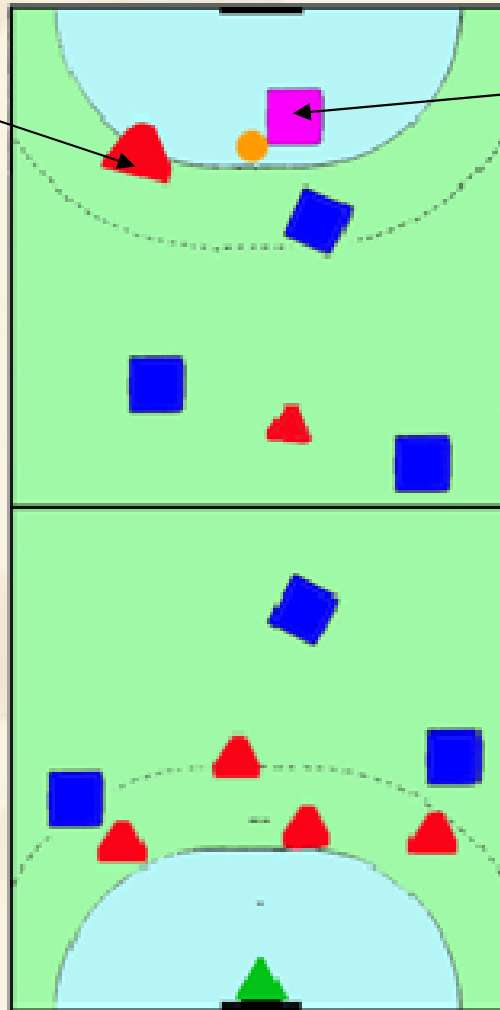


Le renvoi

2/2

Empiètement rouge

Renvoi du gardien



Le jet franc (règle 13)

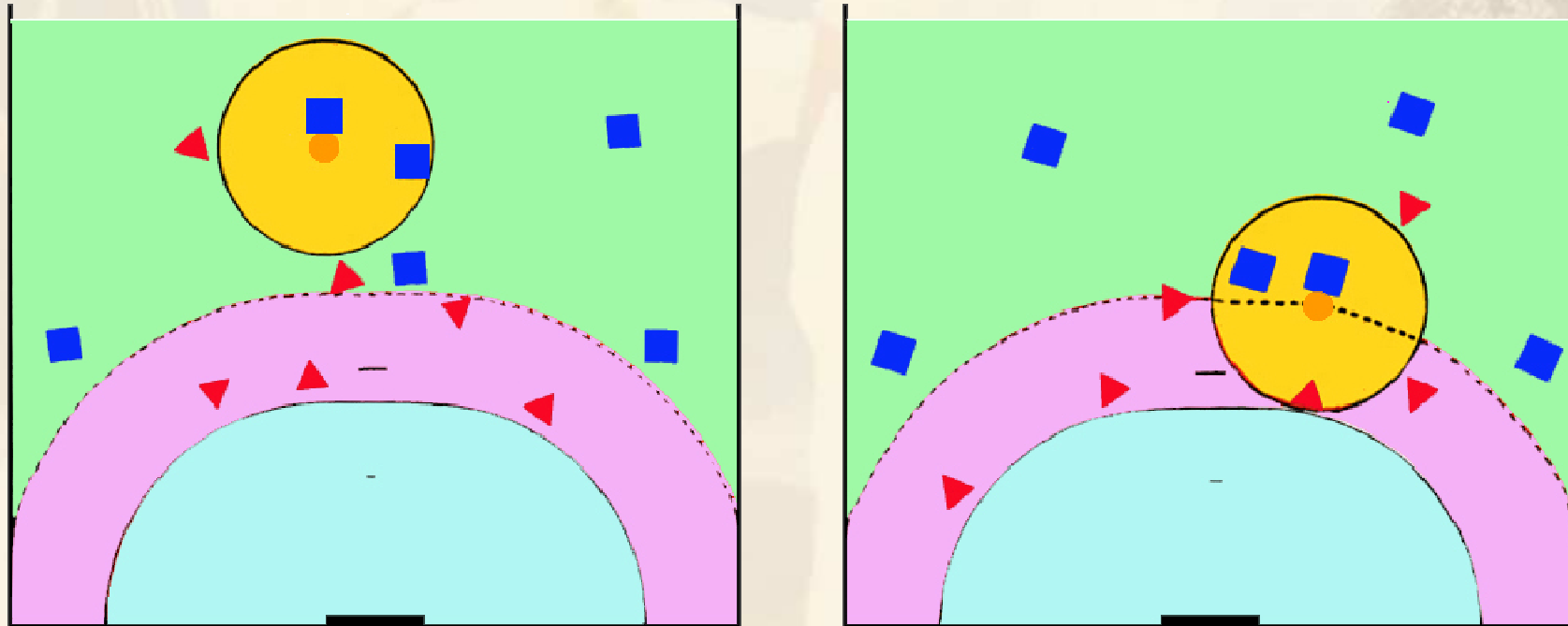
1/2

- ✓ Lorsqu'il siffle un jet franc, l'arbitre indique en **1er la direction du jeu** et ensuite le geste codifié correspondant à la faute commise.
- ✓ Le jet franc est exécuté en général sans coup de sifflet de l'arbitre et à l'endroit de la faute (sauf si on fait rectifier le jet: **coup de sifflet OBLIGATOIRE** ou si sanction).
- ✓ Les coéquipiers du lanceur ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc avant le départ du ballon des mains du lanceur.
- ✓ Les joueurs adverses doivent être à 3m du joueur exécutant le jet tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur.



Le jet franc

2/2



Position des joueurs attaquants et défenseurs



Le jet de 7m (règle 14)

- Le jet de 7m est un tir au but direct et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre.
- Lors de l'exécution du jet, le lanceur doit être derrière et à 1m au plus de la ligne de 7m.
- Les coéquipiers du tireur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc.
- Les joueurs adverses doivent être à 3m de la ligne de 7m.
- Le ballon peut être rejoué par le tireur ou ses coéquipiers s'il a touché le but ou le gardien.



RAPPEL : l'arrêt du temps est facultatif.

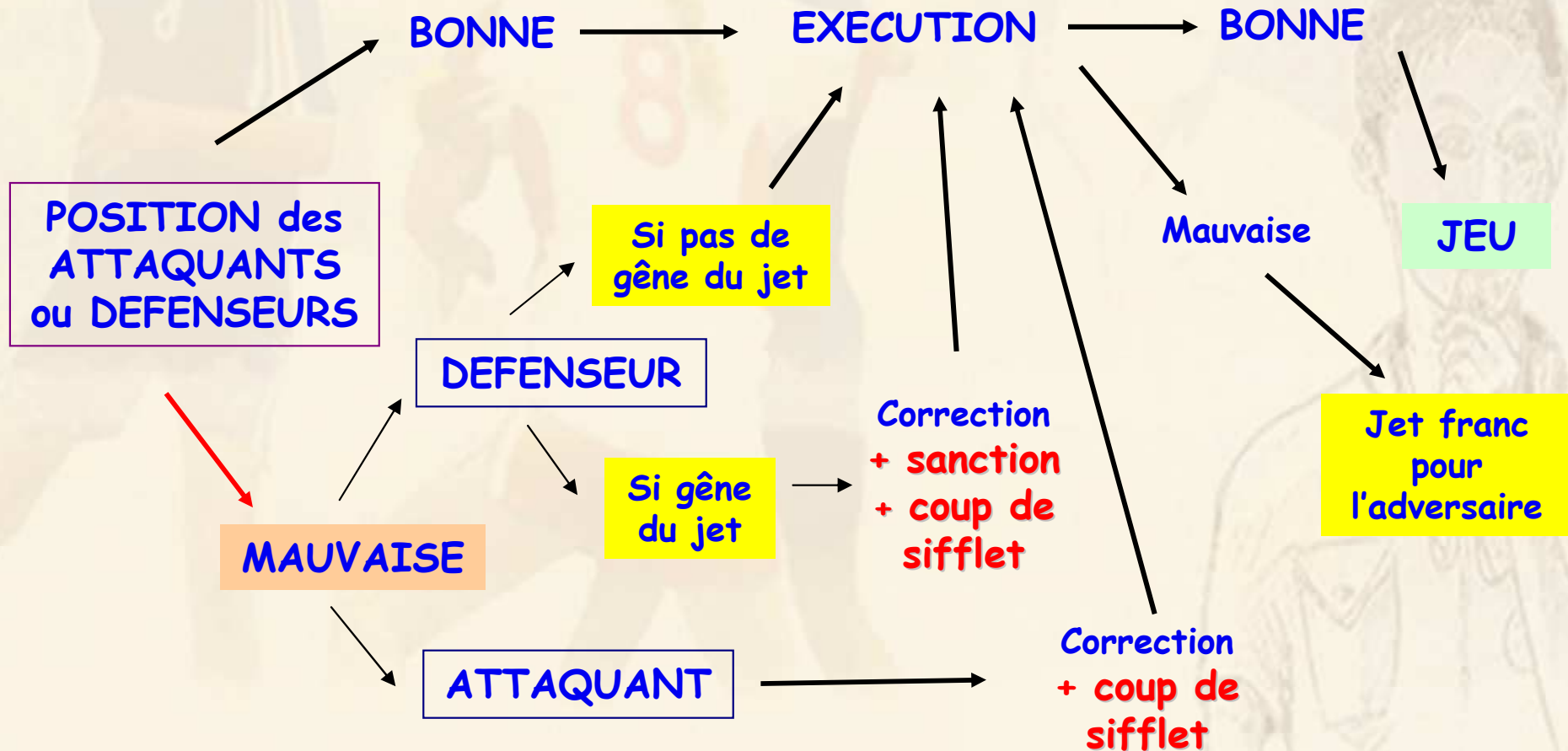


Chronologie d'un jet

**QUE REGARDER
LORS DE L'EXECUTION
D'UN JET ?**

Chronologie d'un jet

On regarde dans l'ordre

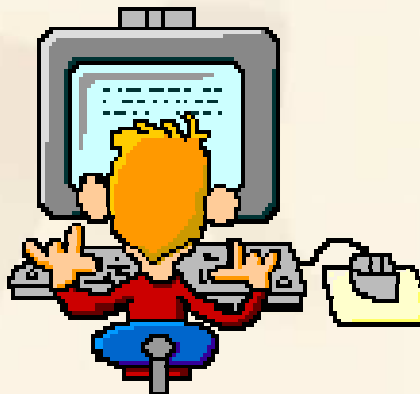


ATTENTION : les flèches n'ont pas de retour arrière



Petit contrôle

**VOYONS VOIR CE QUE VOUS AVEZ
RETENU ?**



Sur l'engagement

MOTIF	CORRECTION
Des joueurs attaquants sont dans le camp adverse <u>avant</u> le coup de sifflet	A jouer après rectification des joueurs et coup de sifflet
Le joueur n'a pas le pied sur la ligne médiane	Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet
Le joueur adverse n'est pas à 3m du lanceur	Faire respecter les 3m. Si coup de sifflet donné: sanction
Le joueur lance le ballon avant le coup de sifflet de l'arbitre	A rejouer après nouveau coup de sifflet
Des joueurs attaquants vont dans le camp adverse <u>après</u> le coup de sifflet	Correct, on joue
Après le coup de sifflet le lanceur marque un but direct	But

Sur la remise en jeu

MOTIF	CORRECTION
Le joueur n'a pas le pied sur la ligne de touche	A rejouer par la même équipe après un coup de sifflet
Le joueur adverse n'est pas à 3m du lanceur	S'il y a gêne du lanceur sanctionner le joueur fautif et repartir avec un coup de sifflet
Le joueur n'est pas à l'emplacement de la sortie du ballon	Faire rectifier le placement et coup de sifflet

Sur le renvoi

MOTIF	CORRECTION
Des joueurs adverses sont dans la zone du gardien	Rien s'il n'y a pas gêne du gardien
Le gardien n'est pas dans sa zone	A rejouer après un coup de sifflet
Le ballon échappe des mains du gardien et entre dans le but	Pas but. A rejouer après un coup de sifflet
Le joueur de l'équipe adverse se trouve immédiatement derrière la ligne de surface de but	Rien, il a le droit

Sur le jet franc

MOTIF	CORRECTION
Des joueurs attaquants sont entre la ligne de jet franc (9m) et la surface de but (6m)	Faire rectifier le placement des joueurs avant l'exécution du jet
Le joueur joue le jet mais n'est pas au bon emplacement	Faire rectifier le placement et repartir par un coup de sifflet
Le joueur adverse n'est pas à 3m du lanceur mais ne gêne pas l'exécution	On laisse jouer
Le joueur adverse n'est pas à 3m et gêne l'exécution du jet	Sanctionner le joueur (Avertissement, puis 2'). Repartir avec un coup de sifflet
Le joueur au bon emplacement lance le ballon en suspension	Mauvaise exécution : balle à l'équipe adverse avec coup de sifflet

Sur le jet de 7m

MOTIF	CORRECTION
Des joueurs défenseurs franchissent la ligne des 9m avant le départ du ballon de la main du tireur	A rejouer si incidence sur le résultat du tir et sanction du joueur fautif
Le joueur a le pied sur la ligne des 7m	Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet
Les joueurs adverses ne sont pas à 3m de la ligne des 7m	Faire rectifier le placement avant le coup de sifflet
Le joueur lance le ballon avant le coup de sifflet de l'arbitre	A rejouer après nouveau coup de sifflet
Après le coup de sifflet, la balle échappe la main du lanceur	Mauvaise exécution : balle à l'adversaire



HBC LISSES

Ce document a été réalisé à partir du diaporama «Handballons 2007»

- Philippe Dangelser formateur des JA de l'école d'arbitrage du HBC LISSES
- En collaboration avec l'Equipe Ecole d'arbitrage CCA
- Avec le concours de l'Equipe ARBITRHAND
- Et validation par le référent des textes CCA



ARBITRHAND

