



TOURNOI SCOLAIRE HANDBALL – INFORMATIONS GÉNÉRALES

Organisateur	OS Kerzers
Degré scolaire	10 H
Date	Mercredi 6 avril 2022
Horaires	9h à 15h30 (proclamation des résultats y compris)
RDV des profs	8h45 réunion des coachs
Lieu Kerzers	Sporthalle Schmittengässli, Schulhausstrasse 7, 3210
Catégorie	Filles et garçons (séparés)
Matériel	Pharmacie et ballons d'échauffement, maillots si possible
Inscriptions	Par courriel au responsable
Délai d'inscription	Vendredi 11 mars 2022
Contact / Responsable	Camille Zimmermann, camille.zimmermann@edufr.ch
Composition des équipes	Une classe sportive (issue de deux classes régulières) ou une à deux classes régulières. Une sélection d'élèves issus de plus de deux classes est impossible. Chaque Cycle d'Orientation ne peut inscrire que deux équipes au maximum (une équipe garçon et une équipe fille).

Descriptif / Déroulement

Chaque équipe se compose au maximum de 12 joueurs. Il ne peut pas y avoir d'équipe issue de cours à option ou de sport facultatif. Sur le terrain prennent part 5 joueurs (4 joueurs de champ et 1 gardien). Le planning des matchs vous sera envoyé aussitôt les inscriptions terminées.

Merci d'apporter lors de la réunion des coachs la **liste officielle des joueurs et des joueuses** de chaque équipe avec noms et prénoms ainsi que la **classe**. Le document doit être **signé par le directeur ou la directrice** de votre établissement.

Afin d'éviter les accidents, il est souhaitable que les élèves jouent sans lunettes.



TOURNOI SCOLAIRE – RÈGLEMENT

L'ARBITRE

- L'arbitre est le seul Directeur du match. Ses décisions sont sans appel.

EQUIPE

- L'équipe se compose de 4 joueurs et d'un gardien. Les changements de joueurs sont illimités mais doivent avoir lieu dans la zone marquée ;
- Lorsqu'un joueur est exclu du jeu par l'arbitre, l'exclusion dure jusqu'à la fin du match en cours. Il peut toutefois être remplacé par un autre joueur (pas de jeu en infériorité numérique),

MANIEMENT DU BALLON

JE PEUX :

- Lancer, pousser, attraper la balle à l'aide de tout le corps sauf les jambes (en dessous du genou) et les pieds ;
- Tenir la balle pendant 3 secondes maximum ;
- Faire 3 pas maximum (chaque déplacement de pied est compté) avec le ballon dans les mains (sinon faute: MARCHER).

JE NE PEUX PAS :

- Me jeter sur une balle arrêtée ou qui roule au sol ;
- Faire une passe pour moi-même, en l'air ;
- Repartir en dribble (si je me suis arrêté après un dribble, balle tenue à 2 mains, je dois me séparer de la balle après les 3 pas autorisés et avant la fin des 3 secondes).

CONDUITE ENVERS LES ADVERSAIRES

JE PEUX:

- Barrer avec mon corps (pas les bras, ni les mains, ni les jambes) le chemin de l'adversaire même s'il n'a pas le ballon.

JE NE PEUX PAS :

- Oter la balle à l'adversaire (ne pas l'arracher, ni même la frapper du poing) ;
- Bousculer, retenir, ceinturer, faire un croc-en-jambe, agir dangereusement ;
Après un avertissement, risque d'EXPULSION.



ZONE DU GARDIEN ET BALLON

- Il ne peut pas quitter sa surface de but sinon jet franc (9 m.) ;
- Pas de passe au gardien dans sa zone sinon PENALTY ;
- Tout ballon en contact avec la surface de but appartient au gardien ;
- Toute balle en train de rebondir dans la zone peut être jouée par tout joueur au moment où elle est en l'air.

ZONE ET ATTAQUANT

- Avec ou sans ballon, l'empietement (marcher en ZONE ou à peine sur la ligne) est sanctionné par un JET FRANC (joué par le gardien) ;
- Si j'effectue une passe ou un tir en l'air, je peux marcher ou retomber en ZONE, à condition de ne plus être en contact avec le ballon et de quitter cette surface par le chemin le plus court sans gêner mes adversaires.

ZONE ET DEFENSEUR

- Avec ou sans ballon, l'empietement (marcher en ZONE ou à peine sur la ligne) est interdit. Il est sanctionné par un JET FRANC aux 9m.

JET FRANC

- Si l'arbitre siffle une faute contre moi et que j'ai la balle, je dois immédiatement la poser au sol sinon risque d'expulsion ;
- Si une faute est commise entre les lignes "zone" et "9 mètres", la faute sera réparée sur la ligne de coup franc (9 m en pointillés), à l'endroit le plus proche d'où a été commise cette faute ;
- Après que l'arbitre ait sifflé une faute contre mes adversaires, j'attends que l'arbitre autorise la reprise du jeu par un deuxième coup de sifflet. Lors de l'exécution du jet franc, les adversaires doivent être à 3m et je dois :
 - Etre à l'endroit précis de la faute ou reculer à la ligne des 9m ;
 - toujours avoir un contact avec le sol.

BUT ET SORTIE DE JEU

- Il y a but ou sortie que lorsque la balle toute entière franchit la ligne ;
- **TOUCHE:** La remise en jeu s'effectue en posant un pied sur la ligne de touche, à l'endroit où la balle est sortie (sinon Coup Franc pour les autres) ;
- **CORNER (COUP DE COIN):** Est sifflé chaque fois que la balle sort du terrain derrière une ligne de but et après avoir été touchée par un défenseur. Il se joue avec un pied sur la ligne, dans l'angle du terrain où est sortie la balle (si le dernier joueur est le gardien, il n'y a pas de corner, mais RENVOI par le gardien) ;
- **JE NE PEUX PAS** marquer un but directement sur une remise en jeu ou un engagement (les adversaires doivent être à 3 mètres du joueur qui remet en jeu).



PENALTY (7m)

- Lors de l'exécution d'un penalty, un pied doit rester au sol et la ligne ne doit pas être touchée. Les situations suivantes donnent un penalty :
 - Lors d'une faute sur une occasion manifeste de goal ;
 - Lors d'une passe au gardien.

CLASSEMENT

- Victoire : 2 pts
- Egalité : 1 pt
- Défaite : 0 pt

En cas d'égalité de points entre 2 équipes à la fin du tournoi, les éléments suivants détermineront la place dans le classement :

1. Confrontation directe
2. Total des buts marqués
3. Différence de buts