Règlement HandBall Ufolep 38



Saison 2026-2027

UFOLEP ISÈRE (Union Française des Œuvres Laïques d'Éducation

Physique 8 Lotissement Les Horizons – 38210 TULLINS | Tél. :

04.76.91.31.37 | Mail : cd.38@ufolep.org

Association régie par la loi du 1er juillet 1901 | https://ufolep38.org

Introduction **4**
Partie 1 - DÉROULÉ DE SAISON **5**
Article I. OBJET 5
Article II. AFFILIATION 5
Article III. RÉUNIONS DE SAISON 5
Article IV. FORMULE EN VIGUEUR 5
Partie 2 - ENGAGEMENT ET COMPOSITION DES ÉQUIPES **6**
Article V. ENGAGEMENT DES ÉQUIPES ET LICENCES 6
Article VI. NOUVEAU JOUEUR 6
Partie 3 - DÉROULÉ DU CHAMPIONNAT **7**
Article VII. MISE À DISPOSITION DE PERSONNES LORS DES RENCONTRES 7
Article VIII.CONTRÔLE DES LICENCES 7
Article IX. FORMAT DU CHAMPIONNAT 7
Article X. IMPOSSIBILITÉ DE JOUER LE MATCH PROGRAMMÉ 7
Article XI. MIXITÉ DES ÉQUIPES 8
Article XIII. FEUILLES DE MATCH 8
Article XIV. RÉSULTATS 9
Article XV. DÉCOMPTE DES POINTS 9
Partie 4 - RÈGLES DE HAND A L'UFOLEP **10**
Article XVI. L'aire de jeu 10
Article XVII. Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu 11
Article XVIII. Le Ballon 12
Article XIX. L'équipe, les changements, l'équipement, blessures. 12
Article XX. Le Gardien de but 15
Article XXI. La surface de but 16
Article XXII. Le maniement du ballon et le jeu passif 18
Article XXIII. Irrégularités et comportement antisportif 20
Article XXIV. Validité du but 24
Article XXV. L'engagement 25
Article XXVI. La remise en jeu 26
Article XXVII. Le renvoi 27
Article XXVIII. Le jet franc 28
Article XXIX. Le jet de 7 mètres 30
Article XXX. Instructions générales pour l'exécution des jets 31
Article XXXI. Les sanctions 33
Article XXXII. Les arbitres 35
Article XXXIII. Le secrétaire et le chronométreur 37
Article XXXIV. Temps mort et interruption de jeu 38
Article XXXV. Chronométrage et horloge de jeu 39
Article XXXVI. La pratique mixte 40
Partie 5. Annexes **41**
Article XXXVII. Protocole commotion cérébrale. 41
Article XXXVIII. Les gestes de l'arbitrage. 43

Article XXXIX. Coordonnées utiles… 44
Article XL. Définition des mots clefs… 45

Introduction

Dans une volonté d'**adapter la pratique du handball à un cadre de compétition de loisir** tout en conservant l'exigence technique nécessaire à **une pratique cohérente et sécurisée**, la présente version du règlement technique de l'activité en Ufolep 38 s'appuie sur les articles officiels de la Fédération Française de Handball (FFHB). Elle constitue **une base structurante** pour l'ensemble des acteurs engagés dans l'organisation et le déroulement des compétitions Ufolep 38.

Ce règlement est le fruit d'une co-construction menée par les membres de la Commission Technique Départementale (CTD) HandBall de l'Ufolep 38 et le comité départemental en s'appuyant sur une démarche participative via un recueil de données auprès des collectifs (responsables d'équipe comme joueurs). Cette approche vise à proposer un cadre réglementaire adapté aux réalités du terrain et aux spécificités de la pratique en Ufolep 38, où l'esprit de convivialité, d'accessibilité et de respect de tous les niveaux de jeu est important.

La référence technique principale de ce règlement est le livret d'Arbitrage publié par la FFHB en octobre 2024, document de référence reconnu dans l'encadrement de la discipline. Les articles ont été rédigés et adaptés par les membres de la CTD de la saison 2025-2026, avec le soutien d'une intelligence artificielle chargée d'harmoniser les contenus, de garantir la cohérence entre les différentes sections et de faciliter la compréhension globale du document.

Ce règlement se veut évolutif, révisé à date d'échéance en fonction des retours de terrain, des évolutions réglementaires nationales et des besoins exprimés par les pratiquants. Il marque ainsi l'engagement de l'Ufolep 38 à promouvoir une pratique sportive inclusive, structurée et respectueuse des valeurs éducatives du sport.

Préambule

Les épreuves UFOLEP sont des compétitions loisirs dont le niveau de jeu sera adapté en fonction du contexte de la rencontre ; le plaisir du jeu devra primer sur l'enjeu ; les valeurs comme le fair-play, le respect de l'adversaire et la convivialité sont essentielles et le comité comme la CTD veilleront au bon déroulé des rencontres.

Partie 1 - DÉROULÉ DE SAISON

Article I. OBJET

Le Comité Départemental UFOLEP de l'Isère organise avec l'appui de la CTD une activité Handball au sein de ses associations sportives affiliées.

Les règlements appliqués pour ces rencontres sont ceux de la Fédération Délégataire agrémentés des spécifications propres à l'UFOLEP (mixité, règles de jeu…).

Le présent règlement a pour objet d'en définir le contexte.

Article II. AFFILIATION

Chaque association est tenue d'être affiliée à l'UFOLEP.

Article III. RÉUNIONS DE SAISON

Chaque association est tenue de participer aux trois réunions annuelles, ou de se faire représenter : rentrée, mi-saison et fin de saison. Les dates sont de préférence programmées d'une réunion sur l'autre.

En cas d'absence, l'association avertira le comité et se doit de se tenir informée grâce au compte rendu.

Article IV. FORMULE EN VIGUEUR

Toutes les équipes se rencontrent tout au long du championnat dans un esprit de compétition conviviale et de loisir. L'attitude et **l'état d'esprit** de chaque participant sont évalués à la fin de chaque saison et réévalués avant le début de la suivante, afin de garantir un environnement agréable, respectueux et plaisant pour tous.

Partie 2 - ENGAGEMENT ET COMPOSITION DES ÉQUIPES

Article V. ENGAGEMENT DES ÉQUIPES ET LICENCES

Chaque association devra préciser au plus tôt le nombre d'équipes engagées afin qu'elles puissent être prises en compte pour le déroulement de la saison sportive.

Le **tarif d'engagement** au championnat pour la saison en cours est de : **15€ par équipe.**

Chaque joueur devra posséder une licence Multisport Compétition pour pouvoir participer aux épreuves compétitives type championnat ou coupe.

Il n'est pas autorisé de posséder 2 licences pour la même activité dans 2 clubs différents. En cas de changement de club en cours de saison, il est possible de réaliser une demande de mutation.

Le championnat UFOLEP 38 est un championnat adultes ouvert aux joueurs/joueuses âgés(es) de 17 ans et plus.

Un jeune de 16 ans pourra participer sous réserve de la présentation d'un certificat médical de non contre-indication du sport avec simple sur-classement. (Modèle disponible sur l'Espace Clubs).

Article VI. NOUVEAU JOUEUR

Tout nouvel arrivant devra être licencié avant de participer à un match de championnat et/ou de coupe.

Partie 3 - DÉROULÉ DU CHAMPIONNAT

Article VII. MISE À DISPOSITION DE PERSONNES LORS DES RENCONTRES

Dans le cadre de cette **compétition auto-arbitrée**, chaque rencontre nécessite la participation active des équipes : chaque équipe doit **fournir un arbitre** pour chaque quart-temps (avec au moins un arbitre confirmé) ainsi que **des personnes** en nombre suffisant à la **table de marque**. L'objectif est de promouvoir la formation et l'expérience en arbitrage, et de mobiliser tous les licenciés, joueurs ou non, prêts à s'impliquer pour le bon déroulement des matchs.

Article VIII.CONTRÔLE DES LICENCES

Avant le début de la rencontre, les licences seront contrôlées en présence des 2 référents d'équipe ; en cas d'absence de photo, la présentation d'un document « officiel » (CNI, Carte de bus, Carte étudiante, etc) avec photo est obligatoire. Le joueur qui ne présentera pas sa licence avec une photo ni de document complémentaire ne pourra pas participer à la rencontre.

Article IX. FORMAT DU CHAMPIONNAT

Le championnat se déroule sous la forme d'une poule unique, dont le calendrier est étalé sur l'ensemble de la saison. Selon les disponibilités et l'organisation, des phases finales peuvent être mises en place en fin de saison. Il est également possible d'organiser un événement promotionnel visant à valoriser et développer notre pratique au niveau départemental et/ou national.

Article X. IMPOSSIBILITÉ DE JOUER LE MATCH PROGRAMMÉ

En cas d'impossibilité de jouer une rencontre à la date prévue, la conduite à tenir sera :

- Inversion automatique des rôles « locaux-visiteurs » sur la même période de la journée (même semaine) et avertir de ce changement sur le canal Whastapp

"Responsables d'équipe",

- Si cette solution n'est pas possible, envoyez un mail argumenté à la CTD HB qui prendra en charge la conduite exceptionnelle à tenir.

Article XI. MIXITÉ DES ÉQUIPES

Afin de favoriser la mixité au sein des équipes, toute équipe évoluant sans joueuse, dès le début ou en cours de saison, doit adresser une demande de dérogation au comité et à la CTD. Les conditions de cette dérogation seront examinées en commission technique, puis communiquées au club demandeur .

NB : Demande à effectuer par mail à ctd.hand38@gmail.com

Article XII. PERMUTATION DES JOUEURS

(i) D'une même association.

Les joueuses et joueurs appartenant à des équipes d'une même association peuvent occasionnellement permuter d'une équipe à l'autre. Toutefois :

- Un joueur « volant » ne peut pas évoluer dans plusieurs équipes au cours de la même semaine.
- Si ce joueur participe à la moitié des matchs de la saison plus un, il ne pourra plus effectuer de permutations pour le reste de la saison.

(ii) D'association différente.

Les joueuses ou joueurs n'appartenant pas à des équipes d'une même association peuvent occasionnellement changer d'association. Toutefois :

Un joueur qui change d'association occasionnellement ne peut pas faire plus d'un match dans la semaine.

Article XIII. FEUILLES DE MATCH

Les feuilles de match vierges ont été envoyées à l'ensemble des équipes du championnat.

À l'issue de chaque rencontre :

- La feuille de match doit être remplie par les référents d'équipes et inclure les

incidents de jeu ainsi que le nombre d'exclusions temporaires ou définitives par joueur.

- Les arbitres doivent être identifiés avec le.s quart.s temps effectué.s.
- En cas de désaccord, le référent d'équipe doit signer la feuille de match quoi qu'il en soit, et peut envoyer un mail complémentaire à la CTD pour expliquer sa position.

Les feuilles de match complétées doivent être **transmises par l'équipe recevant** dans un délai de **48 heures**, via le canal dédié du groupe WhatsApp "Feuilles de matchs" (boîte aux lettres). Dans le **cas contraire,** l'équipe recevant sera **considérée comme forfait** (match perdu).

Article XIV. RÉSULTATS

Les résultats des matchs seront saisis par un nombre restreint de personnes à la clôture de la journée effectuée et contrôlés par le comité puis mis à disposition dans un document partagé à tous sur le site internet de l'UFOLEP 38 : https://ufolep38.org/activites-sportives/handball/ (Cliquez sur « Suivi du championnat »).

Article XV. DÉCOMPTE DES POINTS

Les rencontres organisées se dérouleront dans les bonnes pratiques de l'Ufolep.

Le décompte des points attribués sera le suivant :

🏆 Victoire ➔ 3 pts

🚫 Forfait ➔ 0 pt / 3 pts

❌ Défaite ➔ 1 pt

🤝 Égalité ➔ 2 pts

⚠️ Match non joué ➔ 0 pt pour tout le monde

Partie 4 - RÈGLES DE HAND A L'UFOLEP

Article XVI. L'aire de jeu

Le championnat loisir organisé par l'Ufolep 38 se pratique en **gymnase**, sur un terrain répondant aux dimensions et aménagements suivants :

16.1 Dimensions et tracé

L'aire de jeu est idéalement un **rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large**. Toutefois, **d'autres dimensions peuvent être rencontrées**, en fonction des gymnases disponibles dans le département.

Le **tracé au sol** doit permettre de **délimiter clairement l'ensemble des zones de jeu**, quelles que soient les dimensions du terrain.

16.2 Composition de l'aire de jeu

L'aire de jeu comprend :

- Une **surface de jeu principale** ;
- Deux **surfaces de but**, situées à chaque extrémité du terrain.

Les **zones de but** sont délimitées par une **ligne continue à 6 mètres** de chaque but.

Une **ligne pointillée à 9 mètres** matérialise la **ligne de jet franc**.

Une **ligne médiane**, tracée dans le sens de la largeur, divise le terrain en deux moitiés égales. Elle est utilisée pour les **engagements**, effectués :

- Au début de chaque mi-temps ;
- Après chaque but.

Sur certains terrains, un **cercle central** matérialisant la **zone d'engagement** peut également être tracé au centre du terrain.

16.3 Zones spécifiques et sécurité

Une **zone de sécurité**, dégagée de tout obstacle, doit entourer l'aire de jeu afin d'assurer la sécurité des joueurs, encadrants et spectateurs.

Une **zone dédiée à la table de marque**, située en bordure de terrain, doit être :

- **Clairement identifiée** ;
- **Accessible** et **libre de tout encombrement** durant le match.

1.4 Affichage

Un **dispositif d'affichage visible depuis l'aire de jeu** doit permettre aux joueurs, arbitres et spectateurs de consulter à tout moment :

- Le **score en cours** ;
- Le **temps de jeu restant**.

Dans l'idéal, un **minuteur électronique** est utilisé. À défaut, une **personne neutre** (désignée avant le match) peut assurer l'annonce régulière du temps restant, notamment :

- À la demande des équipes ;
- Aux moments clés du match.

Article XVII. Temps de jeu, signal de fin et arrêt du temps de jeu

17.1 Durée du jeu

La durée réglementaire d'un match en Ufolep est de **2 périodes de 30 minutes**, séparées par une **pause de mi-temps de 10 minutes maximum** .

17.2 Pause médiane

Un **arrêt de jeu intermédiaire** est prévu **toutes les 15 minutes de jeu effectif**, pour une **pause maximale de 2 minutes**.

17.3 Prolongations

Il n'y a **pas de prolongation**, que ce soit en championnat ou en match amical. En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, le match se termine sur ce score.

17.4 Début et fin du match

Le match commence au **coup de sifflet d'engagement de l'arbitre**. Il se termine au **signal sonore automatique** émis par l'installation du chronométrage.

Si aucun signal sonore ne retentit, la **fin du match est sifflée par l'arbitre de champ** .

Article XVIII. Le Ballon

18.1 Caractéristiques générales

Le ballon utilisé doit être un **ballon de handball homologué**, adapté aux conditions de jeu en salle, **avec ou sans utilisation de colle**, selon les contraintes du terrain et les règles locales.

18.2 Taille réglementaire

La **taille 2** (T2) est la taille de ballon retenue pour la pratique dans cette catégorie.

18.3 Ballon de réserve

Avant le début du match, les arbitres, en concertation avec les responsables d'équipe, doivent **désigner un ballon de réserve**. Celui-ci pourra être utilisé en cas de dégradation ou d'indisponibilité du ballon principal.

18.4 Gestion des ballons

Une fois le **ballon principal et le ballon de réserve** sélectionnés, **tous les autres ballons présents sur ou autour du terrain doivent être rangés** afin d'assurer la sécurité des joueurs et la clarté du jeu.

Article XIX. L'équipe, les changements, l'équipement, blessures.

19.1 Effectif d'équipe

Chaque équipe peut inscrire un maximum de **14 joueurs** sur la feuille de match.

19.2 Encadrement et officiels

Chaque équipe peut être encadrée par :

- **1 responsable d'équipe** (joueur ou non-joueur),
- **Jusqu'à 4 arbitres** (arbitres de champ et/ou de table),

Ce qui porte le total des **officiels à 6 personnes maximum** par équipe.

19.3 Nombre minimum de joueurs

Un match peut débuter uniquement si **au moins 6 joueurs licenciés** sont présents sur l'aire de jeu au coup d'envoi.

À défaut, l'équipe est déclarée **forfait** (cf Rappel en fin d'article).

19.4 Mixité – Adaptation de l'effectif

Afin de favoriser la mixité, si une équipe **ne présente aucune joueuse** sur l'aire de jeu, **elle devra retirer un joueur de champ** .

NB : Cette règle s'applique **uniquement si l'équipe adverse aligne au moins 3 joueuses simultanément sur l'aire de jeu.**

Définitions

Aire de jeu : elle correspond à **l'ensemble de la surface délimitée par les tracés officiels au sol**, utilisée pour la pratique du handball.

Aire de champ : elle désigne **la partie de l'aire de jeu hors de la zone de but**, c'est-à-dire **la zone dans laquelle évoluent les joueurs de champ** (hors gardiens).

19.5 Remplacement spécifique du gardien

Il est possible de **remplacer temporairement le gardien de but par un joueur de champ** uniquement :

- En cas de volonté tactique de jouer à 7 contre 6,
- Dans un contexte d'**exclusion temporaire** (2 minutes).

19.5 Tenue et équipement

Les joueurs de champ et les gardiens de but doivent porter **des maillots de couleurs distinctes**.

En cas de **similitude de couleurs entre les deux équipes**, il revient à **l'équipe qui reçoit** de trouver une solution (jeu de maillots de rechange, chasubles, etc.), y compris en prêtant des chasubles à l'équipe adverse si nécessaire.

(i) Objet Interdit

Les joueurs ont interdiction de porter des objets dangereux pour eux-mêmes

ou pour les autres, cela inclut (liste non exhaustive) :

- **Bijoux** (bagues, boucles d'oreilles, colliers, bracelets, piercing, montres…) : une tolérance pour les boucles d'oreilles et les piercings peut s'appliquer s'ils sont recouverts de manière occlusive.
- **Lunettes civiles** : seules les lunettes de sport homologuées et les lentilles de contact sont autorisées.
- **Casquette, bandeaux, foulards** : autorisé uniquement si en matière souple, bien ajusté, sécurisé et sans danger. (Aucune pièce métallique ou dure)
- **Matériels paramédicaux** (genouillère, coudières, etc) si **présence d'éléments durs ou métalliques.**

NB : Si un joueur rentre sur le terrain avec un objet interdit, l'arbitre lui demande de quitter celui-ci pour corriger son équipement, il ne revient qu'avec accord de l'arbitre. En cas de refus ou de récidive, la disqualification temporaire (2min) est possible.

19.6 Protocole commotion

La mise en œuvre du **protocole commotion** est **déclenchée par les arbitres** dans les situations suivantes :

- **Impact de la tête au sol au minimum de sa hauteur ;**
- **Tout impact « violent » directement à la tête ;**
- **Réception d'un ballon directement à la tête** .

Dans ce cas :

- Le joueur concerné doit **obligatoirement sortir de l'aire de jeu** pour répondre aux consignes du **protocole.** (cf. annexe – Protocole commotion).
- Un **carton blanc** est notifié sur la feuille de match, accompagné du **résultat de l'arbre décisionnel** et du **nom de la personne ayant appliqué le protocole** .

NB : en cas de symptôme grave prolongé, ne pas déplacer la victime, arrêt du jeu, appel 15 pour conduite à tenir immédiate.

19.7 Déclaration des blessures

Toute **blessure survenue pendant le match** doit être **signalée sur la feuille de**

match.

Et, le cas échéant, **accompagnée d'une déclaration à l'assurance**, selon les procédures en vigueur (avertir la CTD et/ou le Comité de votre démarche par mail). (lien vers le formulaire de déclaration disponible sur www.ufolep38.org rubrique « assurances »)

19.8 Prêt de joueur

Le **prêt de joueur** est **autorisé** :

- En **match amical**, sans restriction ;
- En **match de championnat**, **sans entraîner de sanction**.

NB : Le prêt de joueur doit se faire **en concertation entre les deux responsables d'équipe**, dans un **esprit de promotion du jeu**, de solidarité et de maintien de l'équilibre de la rencontre.

NB1 : le prêt de joueur peut se faire entre tous les collectifs Ufolep du département.

Rappel – Forfait

Une équipe est déclarée **forfait** si elle ne présente **pas un minimum de 6 joueurs licenciés** sur sa feuille de match.

Article XX. Le Gardien de but

Le gardien de but occupe une place spécifique dans le jeu, avec des droits élargis à l'intérieur de sa zone, mais également des restrictions précises pour garantir la sécurité et le bon déroulement du match.

20.1 Droits du gardien de but

Le gardien de but est **autorisé à** :

- Utiliser **toute partie de son corps** pour toucher, arrêter ou dévier le ballon **à l'intérieur de sa zone**, dans le but de défendre son but.
- Se déplacer **librement** avec le ballon **dans sa propre zone**, sans être soumis aux règles du dribble ou des 3 secondes, à condition de **ne pas retarder abusivement la remise en jeu**.

- Sortir de sa zone **sans le ballon** et jouer **comme un joueur de champ**.

NB : On considère qu'il est **sorti dès qu'une partie de son corps touche le sol à l'extérieur de la zone**.

- Sortir de sa zone **avec le ballon uniquement s'il n'a pas encore réussi à le contrôler** (c'est-à-dire si le ballon est en mouvement ou non maîtrisé par le corps ou les mains).

20.2 Interdictions du gardien de but

Le gardien de but **n'est pas autorisé à** :

- Mettre un adversaire en danger lorsqu'il défend (ex. : sortie violente, contact dangereux).
- Sortir de sa zone **avec le ballon contrôlé** dans les mains → **faute sanctionnée** par un **jet franc** ou un **renvoi**, selon le contexte.
- Toucher un ballon **au sol à l'extérieur de sa zone tout en restant lui-même à l'intérieur**.
- Ramener dans sa zone **un ballon au sol ou en mouvement** situé à l'extérieur de celle-ci.
- Rentrer dans sa zone avec le ballon **après l'avoir récupéré dans le champ de jeu**.
- Toucher le ballon avec le **pied ou la jambe (sous le genou)** lorsqu'il est **sur l'aire de champ**.
- Lors d'un **jet de 7 mètres**, **avancer au-delà de la ligne des 4 mètres** (ligne de gardien) **avant que le tireur n'ait lâché le ballon**.

NB : Le gardien est cependant autorisé à avoir **un pied sur ou derrière** la ligne des 4 m et/ou lever l'autre pied ou toute autre partie du corps **au-dessus de la ligne**, sans la franchir.

Article XXI. La surface de but

21.1 – Accès à la surface de but

Seul le gardien de but est autorisé à entrer dans la surface de but, y compris à poser un ou plusieurs appuis sur la ligne qui en délimite l'entrée.

Un joueur de champ est considéré comme ayant pénétré dans cette zone dès qu'une partie de son corps touche la ligne ou l'intérieur de la surface.

21.2 – Sanctions liées à une entrée dans la surface

L'entrée dans la surface de but par un joueur de champ peut entraîner différentes décisions selon le contexte de l'action :

Si un **attaquant** entre dans la surface avec le ballon ou tire un avantage de sa position, le jeu est arrêté et le ballon est rendu à l'équipe adverse par un **renvoi** effectué par le gardien.

Si un **défenseur** entre dans la surface et tire un avantage de sa position, sans toutefois empêcher une occasion manifeste de but, l'arbitre accorde un **jet franc** à l'équipe attaquante.

Si un **défenseur** empêche une occasion claire de but en entrant dans la surface, même par un simple contact avec la ligne, un **jet de 7 mètres** est accordé.

21.3 – Entrées non sanctionnées

Aucune faute n'est retenue lorsque le joueur entre dans la surface :

- Après avoir joué le ballon, sans interférer avec un adversaire ou tirer un quelconque avantage.
- Sans ballon, sans gêne pour le jeu et sans incidence sur l'action en cours.

21.4 – Ballon dans la surface de but

Lorsqu'un ballon est **contrôlé par le gardien dans sa surface**, il est considéré comme **hors-jeu**. Le jeu ne peut reprendre qu'avec une **remise en jeu par renvoi**.

Si le ballon **roule au sol dans la surface**, il est considéré comme **en jeu**, mais seul le gardien a le droit de le jouer. Dès que le gardien le ramasse, il devient hors-jeu, ce qui entraîne automatiquement un renvoi.

Si un **coéquipier** du gardien touche ce ballon alors qu'il est en mouvement dans la surface, un **jet franc** est accordé à l'équipe adverse.
Si c'est un **adversaire** qui le touche, le jeu est arrêté et un **renvoi** est accordé à l'équipe du gardien.

Si le ballon est **immobile au sol dans la surface**, il est automatiquement considéré comme **hors-jeu**. Il appartient à l'équipe du gardien, et doit être remis en jeu par **renvoi**, quelle que soit l'origine de l'action.

Un ballon en l'air, **au-dessus de la surface**, peut être joué par tout joueur, à condition qu'il ne touche pas le sol de la surface avant le contact.

21.5 – Cas particuliers

Lorsqu'un défenseur dévie le ballon involontairement et que celui-ci finit sous le contrôle du gardien ou devient immobile dans la surface, la reprise du jeu se fait par un **renvoi**.

Si un joueur envoie **volontairement** le ballon dans sa propre surface :

- Un **but est accordé** si le ballon entre directement dans le but.
- Un **jet franc** est accordé si le ballon s'arrête dans la surface ou est récupéré par le gardien sans entrer dans le but.
- Une **remise en jeu par renvoi** est appliquée si le ballon sort par la ligne de sortie de but.

Article XXII. Le maniement du ballon et le jeu passif

22.1 – Le ballon en jeu

Le ballon est considéré comme étant en jeu à partir du moment où un jet réglementaire est exécuté. Il reste en jeu jusqu'à ce qu'un coup de sifflet soit donné par l'arbitre ou qu'une décision formelle soit prise (but, faute, jet, etc.).

22.2 – Maniement autorisé du ballon

Le joueur peut jouer le ballon à l'aide de ses mains (ouvertes et orientées vers le sol.

Il est autorisé de **conserver le ballon** durant un maximum de **trois secondes**, même s'il repose au sol. Le porteur du ballon peut également effectuer jusqu'à trois pas, soit après une réception, soit après un dribble. Certaines actions, telles que poser un pied au sol lors d'une réception aérienne, ne sont pas comptabilisées comme des pas (règle des quatre appuis). Si un joueur glisse ou chute avec le ballon puis se

relève sans changer de possession, il est en droit de continuer à jouer. Il en va de même s'il se jette sur le ballon, le saisit, puis se relève.

Concernant le dribble, le joueur peut faire rebondir le ballon une fois avant de le rattraper ou effectuer plusieurs rebonds consécutifs avec une main. Toutefois, dès lors que le ballon est repris à une ou deux mains, le joueur dispose de trois secondes ou de trois pas pour s'en défaire. Un nouveau dribble n'est possible que si le ballon a, entre-temps, touché un adversaire, un coéquipier ou un élément du but.
Le joueur peut également passer le ballon d'une main à l'autre et jouer dans différentes positions (à genoux, assis ou couché), tant qu'il respecte les règles de maniement.

22.3 – Maniement interdit du ballon

Il est interdit de toucher plusieurs fois le ballon après l'avoir maîtrisé, sauf si celui-ci a entre-temps touché le sol, un adversaire, un coéquipier ou le but. Toutefois, si un joueur rate son contrôle initial, cette maladresse n'est pas sanctionnée.

Le ballon ne doit pas être touché volontairement avec le pied ou la jambe sous le genou, sauf si ce contact est dû à une action de l'adversaire. Si le ballon touche un arbitre, le jeu continue, sauf si cette situation entraîne un avantage ou un déséquilibre manifeste.

22.4 – Le jeu passif

(i) Principe général

Lorsqu'une équipe est en phase d'attaque, elle a l'obligation de chercher à progresser vers le but adverse dans l'intention de marquer. Le refus manifeste de jeu, le fait de faire circuler le ballon sans volonté offensive ou les actions répétées sans visée claire de tir ou de création d'espace, constituent les fondements du jeu passif.

(ii) Avertissement et signalement

L'entrée dans une phase de jeu passif est signalée par l'arbitre de champ qui lève un bras pour indiquer l'avertissement. Ce signal est confirmé par l'arbitre de

zone, qui lève également le bras. Ce double signal constitue une alerte officielle : l'équipe en possession du ballon doit alors modifier son jeu et déclencher une action offensive vers le but.

(iii) Conséquences

Si l'équipe concernée ne réagit pas à cet avertissement et continue à temporiser ou à jouer sans intention manifeste d'attaquer, les arbitres peuvent interrompre le jeu et accorder la possession du ballon à l'équipe adverse.

(iv) Application pédagogique en contexte Ufolep

Dans le cadre de la pratique loisir, les arbitres sont encouragés à faire preuve de pédagogie dans l'application du jeu passif. Cela concerne particulièrement les rencontres impliquant des joueurs débutants, des arbitres en formation ou lors de matchs de découverte.

Il est recommandé, avant tout signalement officiel, d'engager une communication verbale claire avec les joueurs afin de les inviter à transformer leur jeu. Une attention bienveillante doit être portée aux intentions de jeu, dans le respect de l'équilibre entre apprentissage et régulation, tout en conservant l'esprit collectif et sportif propre au handball loisir.

Article XXIII. Irrégularités et comportement antisportif

Le handball est un sport de contact, mais il **impose des règles strictes** visant à préserver l'intégrité physique des joueurs et à garantir l'équité du jeu. Toute action allant à l'encontre de cet esprit est considérée comme une irrégularité ou un comportement antisportif, et peut faire l'objet d'une sanction.

23.1 – Actions autorisées

Certaines formes de contact sont permises dans le jeu. Il est ainsi autorisé :

- D'enlever le ballon à un adversaire avec une main ouverte,
- D'accompagner ou contrôler le joueur en **utilisant les bras fléchis**,
- De barrer le chemin à un adversaire en position défensive, en utilisant son torse, à condition de ne pas commettre de faute.

23.2 – Irrégularités sans sanction personnelle

Certaines actions, bien qu'interdites, ne nécessitent pas de sanction personnelle immédiate. Elles entraînent un jet franc pour l'adversaire, sans avertissement :

- Arracher ou frapper le ballon tenu par un adversaire,
- Utiliser les bras, mains, jambes pour barrer le chemin ou effectuer un contact non réglementaire,
- Retenir l'adversaire par le maillot ou par le corps,

23.3 – Irrégularités avec sanction personnelle

Lorsqu'une action est dirigée directement contre le corps de l'adversaire, elle est considérée comme fautive et doit être sanctionnée selon un barème progressif :

- Avertissement (carton jaune),
- Exclusion temporaire de 2 minutes,
- Disqualification (carton rouge).

La nature de la sanction dépend de plusieurs critères :

- La position du contact (de face, de côté ou dans le dos),
- La partie du corps touchée (bras, tête, nuque, jambes, etc.),
- L'intensité de l'impact,
- Les conséquences de l'action (chute, interruption de jeu, blessure...).

Elle entraîne un jet franc pour l'adversaire ou un jet de 7m en fonction de la présence d'une occasion manifeste de but ou non (= la réparation).

23.4 – Exclusion immédiate de 2 minutes

Sans avertissement préalable, une exclusion temporaire peut être prononcée immédiatement dans les cas suivants (exemples non exhaustifs) :

- Contact violent ou à grande vitesse,
- Maintien prolongé ou projection de l'adversaire au sol,
- Contact volontaire à la tête, au cou ou à la nuque,

- Attaque sur le bras tireur,
- Tentative de déséquilibre en suspension,
- Percussion ou saut dangereux contre un adversaire.

23.5 – Disqualification immédiate

Une disqualification est appliquée sans étape intermédiaire dès lors qu'un geste met en danger **volontairement** l'intégrité physique de l'adversaire, par exemple :

- Faire perdre l'équilibre d'un joueur lancé en course, en suspension ou en tir,
- Portée directe au visage, au cou ou à la nuque,
- Attitude agressive ou geste sans retenue.

Un cas spécifique concerne le gardien de but sortant de sa zone : en cas de contact avec l'attaquant, lors d'une contre-attaque, il peut être disqualifié. Un jet de 7 mètres est alors accordé si l'attaquant avait une possibilité claire de prendre possession du ballon et/ou de marquer.

23.6 – Disqualification avec rapport à la CTD

Certaines fautes nécessitent, en plus de la disqualification, un **rapport disciplinaire** adressé à la Commission Technique Départementale (CTD). C'est le cas lorsque le geste est :

- D'une brutalité ou violence extrême,
- Clairement intentionnel ou perfide,
- Déconnecté de l'action de jeu.

Dans les 30 dernières secondes de jeu, une telle faute est systématiquement considérée comme une **faute antisportive grave**.

23.7 – Comportements antisportifs : sanction progressive

Le comportement antisportif est également sanctionné de manière graduelle, selon la gravité et la répétition (exemples non exhaustifs) :

- Protester verbalement contre une décision arbitrale,
- Déconcentrer un adversaire par gestes ou paroles,

- Retarder un jet (en ne respectant pas les distances ou en perturbant l'exécution),
- Simuler une faute ou exagérer un contact,
- Utiliser les jambes ou les pieds en défense de manière active.

Ces comportements peuvent entraîner un **avertissement**, une **exclusion de 2 minutes** ou une **disqualification**, selon leur intensité et/ou leur fréquence.

(i) Exclusion immédiate de 2 minutes pour comportement antisportif

Une exclusion de deux minutes peut être décidée sans avertissement préalable dans les cas suivants (exemples non exhaustifs) :

- Contestation violente ou gesticulée,
- Refus de libérer le ballon après une décision,
- Tir touchant directement la tête du gardien (sauf gêne manifeste du rideau défensif),
- Jet franc touchant la tête d'un défenseur à courte distance (sauf si celui-ci se mobilise vers la balle après que le ballon est parti des mains du porteur du ballon),
- Pénétration volontaire dans la zone de but pour intercepter un tir en direction du but vide.

(ii) Disqualification pour comportement grossier

Certains comportements sont incompatibles avec l'esprit du jeu et justifient une disqualification immédiate (exemples non exhaustifs) :

- Lancer volontairement le ballon au loin, après une décision arbitrale,
- Tir violent à très courte distance, jugé volontairement irrespectueux,
- Acte de vengeance à la suite d'une faute précédente.

(iii) Disqualification avec rapport à la CTD pour comportement antisportif grave

Un **rapport disciplinaire** doit accompagner la disqualification dans les cas suivants :

- Insultes, menaces ou gestes inappropriés à l'égard d'un arbitre, d'un joueur, d'un officiel ou d'un spectateur,

- Entrée illégale sur le terrain pour empêcher une occasion manifeste de but.

23.8 – Cas particulier des 30 dernières secondes

Si une équipe commet une faute grave dans les **30 dernières secondes de jeu** dans l'objectif manifeste d'empêcher un but ou de faire traîner le temps, l'arbitre doit obligatoirement prononcer :

- La **disqualification** du joueur fautif,
- Et accorder un **jet de 7 mètres** à l'équipe adverse.

Article XXIV. Validité du but

La reconnaissance d'un but comme valable est soumise à plusieurs critères précis, encadrés par les règles du jeu. Ces critères visent à garantir l'équité, la sécurité et le respect du déroulement de la rencontre.

24.1 – Quand un but est considéré comme valable

Un but est accordé lorsque le **ballon a entièrement franchi la ligne de but** entre les montants et sous la barre transversale, à condition que :

- Aucune irrégularité n'ait été commise par le tireur, un coéquipier ou un officiel de l'équipe attaquante **avant ou pendant l'action** ,
- Aucune interruption du jeu (coup de sifflet de l'arbitre) **n'ait eu lieu avant le franchissement complet du ballon** ,
- Un **but contre son propre camp** est également valable, sauf s'il résulte d'un **renvoi raté par le gardien** , auquel cas la règle applicable sera différente.
- Si une **faute est commise par la défense, mais** que le ballon entre malgré tout, le but est **validé**,

24.2 – Validation définitive du but

Une fois qu'un but a été accordé, il devient **définitif** dès que le **jet d'engagement suivant est exécuté** .

En cas de fin de période (mi-temps ou match) immédiatement après un but, les arbitres doivent **confirmer de manière explicite la validité du but** avant de clore la

rencontre.

NB : Dès qu'un but est accordé, il doit être **immédiatement inscrit sur le tableau de marque**.

24.3 – Résultat du match

À l'issue du temps réglementaire, l'équipe ayant marqué **le plus grand nombre de buts** est déclarée **vainqueur**.

Si les deux équipes ont inscrit **le même nombre de buts** (ou aucun), le match est **considéré comme nul**. Aucun but n'est attribué rétroactivement après le coup de sifflet final ou après validation du résultat par les arbitres.

Article XXV. L'engagement

L'engagement marque le début d'une période de jeu ou la reprise du jeu après un but. Il s'effectue dans le respect strict de la position des joueurs, des zones définies et du temps imparti.

25.1 – Début du match et de la mi-temps

Avant le coup d'envoi, un **tirage au sort** est effectué. L'équipe gagnante commence en attaque. Le changement de camp à la mi-temps n'est pas obligatoire en Ufolep. L'équipe qui **n'a pas engagé en première période** est celle qui engage en seconde période.

25.2 – Engagement après un but

À chaque fois qu'un but est inscrit, l'engagement suivant est réalisé par **l'équipe qui a encaissé ce but**.

(i) Engagement depuis la ligne médiane

Le joueur exécutant l'engagement doit **avoir un pied sur la ligne médiane**, l'autre pouvant être **sur ou derrière** cette ligne. Le ballon doit être lancé dans un **délai de trois secondes** après le coup de sifflet de l'arbitre.

NB : **Aucun coéquipier** ne doit franchir la ligne médiane **avant le coup de sifflet**.

NB1 : Les **adversaires** doivent respecter une **distance minimale de 3 mètres** par rapport à la ligne médiane.

(ii) Engagement depuis la zone d'engagement

Le lanceur et le ballon doivent être **entièrement à l'intérieur de la zone d'engagement** au moment du sifflet. Le joueur peut **courir dans la zone**, mais ne peut **ni sauter ni dribbler** après le sifflet. Le ballon doit être joué **dans les trois secondes** suivant le sifflet.

NB : Le lancer est considéré comme exécuté dès que :

- Le ballon quitte la main du joueur et **franchit les limites de la zone**, ou
- Le ballon est **touché par un coéquipier**, même si ce dernier se trouve encore dans la zone.

NB : Les **adversaires** doivent rester **entièrement en dehors de la zone d'engagement** tant que le ballon n'a pas été joué. Ils ne peuvent ni interférer avec le ballon, ni toucher le lanceur ou ses coéquipiers.

25.3 – Position des joueurs au moment de l'engagement

Au début d'une mi-temps, **tous les joueurs** doivent se trouver **dans leur propre moitié de terrain** (et/ou à l'intérieur de la zone d'engagement si elle est utilisée).

Après un but, les joueurs peuvent être placés **dans les deux moitiés de terrain**, en respectant les règles de distance et de non-intervention avant le coup de sifflet.

Article XXVI. La remise en jeu

26.1 – Situations où une remise en jeu est accordée

Une remise en jeu intervient dans les cas suivants :

- Lorsque le ballon franchit entièrement une ligne de touche, quelle que soit la manière.
- Lorsque le ballon sort par la ligne de sortie de but, après avoir été touché en dernier par un joueur de champ de l'équipe en défense.
- Lorsque le ballon entre en contact avec un élément suspendu au-dessus du terrain (plafond, structure, luminaires...).
- – Équipe exécutante

La remise en jeu est effectuée **par l'équipe adverse** à celle qui a touché le ballon en dernier. Elle se réalise **sans coup de sifflet**, sauf indication contraire de l'arbitre.

26.2 – Lieu d'exécution

- **Ballon sorti en touche** : la remise s'effectue depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne.
- **Ballon sorti par la ligne de sortie de but** : la remise s'effectue à l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but, **du côté par lequel le ballon est sorti**.
- **Ballon ayant touché un objet suspendu** : la remise s'effectue depuis le point **le plus proche de la ligne de touche**, à la verticale du lieu du contact.

26.3 – Position du lanceur

Le joueur qui effectue la remise doit garder **au moins un pied sur la ligne de touche** jusqu'à ce que le ballon soit lâché. L'autre pied peut être librement positionné, y compris **à l'extérieur du terrain** ou sur celui-ci.

26.4 – Positionnement des défenseurs

Les joueurs de l'équipe adverse doivent respecter une distance minimale de **3 mètres** par rapport au lanceur.

Article XXVII. Le renvoi

27.1 – Situations conduisant à un renvoi

Le renvoi est accordé dans les cas suivants :

- Lorsqu'un joueur **adverse** pénètre **irrégulièrement** dans la surface de but.
- Lorsque le **gardien contrôle le ballon** dans sa surface, ou lorsque celui-ci **est immobile au sol** dans cette zone.
- Si un joueur adverse touche un ballon **roulant ou immobile** dans la surface de but.
- Si le ballon sort par la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier par le **gardien de but** ou par un **joueur adverse**.

Dans **tous ces cas**, le ballon est considéré **hors-jeu** et le jeu **reprend obligatoirement par un renvoi** même si une faute survient après la décision, mais avant son exécution.

27.2 – Modalités d'exécution

Le renvoi est exécuté par le **gardien de but**, depuis sa propre surface.

NB : Si l'équipe joue momentanément **sans gardien**, un **joueur de champ** désigné prend le rôle pour effectuer le renvoi.

Le renvoi se fait **sans coup de sifflet**, sauf indication contraire de l'arbitre, il est considéré comme **valide** dès que le ballon a **entièrement franchi la ligne de surface de but**.

Les joueurs adverses peuvent se positionner immédiatement **derrière la ligne de surface de but, mais ne peuvent pas toucher le ballon** tant qu'il n'a pas complètement franchi cette ligne.

Article XXVIII. Le jet franc

Un jet franc est accordé lorsqu'une faute interrompt irrégulièrement le déroulement du jeu. Deux cas peuvent se présenter :

- **L'équipe en possession du ballon** commet une irrégularité entraînant la perte de la balle.
- **L'équipe adverse** commet une faute empêchant l'équipe en possession de poursuivre son action.

28.1 – Application du principe d'avantage

Les arbitres doivent veiller à ne pas interrompre inutilement le jeu. Ainsi :

- Si l'équipe qui défend récupère immédiatement le ballon après une faute adverse, **le jeu continue sans jet franc** .
- Si l'équipe en possession peut poursuivre efficacement son action malgré la faute, les arbitres laissent l'avantage.

Les **sanctions personnelles** (avertissement, exclusion, disqualification) peuvent être appliquées **immédiatement** ou **après l'action**, en fonction du déroulement du jeu.

28.2 – Si le ballon n'est pas en jeu

Lorsqu'une faute survient alors que le ballon n'est pas en jeu, la reprise s'effectue **conformément à la situation en cours** (engagement, remise en jeu, etc.) – **et non par un jet franc**.

28.3 – Reprise sans faute

Le jet franc peut également être utilisé pour **reprendre le jeu après une interruption sans irrégularité** (par exemple, problème technique ou blessure) :

- Si une équipe avait la possession, elle la conserve.
- Si aucune équipe ne possédait clairement le ballon, il est rendu à celle qui l'avait en dernier.

28.4 – Comportement attendu du joueur fautif

Lorsque le jet franc est sifflé **contre l'équipe en possession**, le joueur concerné doit **immédiatement poser le ballon au sol** afin de le rendre jouable.

28.5 – Lieu d'exécution du jet franc

Le jet franc est, en principe, exécuté **à l'endroit où la faute a été commise**.

Des exceptions s'appliquent :

- Si le jeu a été interrompu par un officiel ou le chronométreur, le jet est joué **à l'endroit où se trouvait le ballon**, si cela est plus avantageux.
- En cas de jeu passif, l'exécution a lieu **au point où le ballon se trouvait** lors de l'arrêt.
- Jamais dans **sa propre surface de but** (6m).
- Jamais **dans la zone de jet franc adverse** (9m)

NB : Si le point de la faute est situé dans une zone interdite, le jet doit être **immédiatement déplacé à l'extérieur** de celle-ci.

28.6 – Position des attaquants

Avant l'exécution, **aucun joueur** attaquant ne doit **franchir ni toucher** la ligne de jet franc. Si un joueur se trouve entre la surface de but et la ligne des 9 mètres et

influence le jeu, il doit être replacé par les arbitres. Si un attaquant franchit la ligne **avant que le ballon ne quitte la main du lanceur**, un **jet franc peut être accordé à l'équipe adverse**.

28.7 – Position des défenseurs

Les **défenseurs** doivent respecter une distance minimale de **3 mètres** par rapport au lanceur.

NB : Tout comportement visant à **retarder l'exécution** du jet franc constitue une **faute volontaire**, passible de sanction.

Article XXIX. Le jet de 7 mètres

29.1 – Quand un jet de 7 mètres est-il accordé ?

Un jet de 7 mètres est accordé lorsqu'une **occasion manifeste de but** est interrompue irrégulièrement, peu importe l'endroit où se trouve l'action. Cela inclut les situations suivantes (exemples non exhaustifs) :

- Un **joueur ou un officiel** empêche de façon irrégulière une occasion de but de l'équipe adverse.
- Un **coup de sifflet injustifié** est donné pendant une action claire de but.

29.2 – Conditions pour accorder un jet de 7 mètres

Le jet de 7 mètres **n'est pas accordé** si le joueur attaquant parvient à **garder le contrôle du ballon et son équilibre** , même s'il ne marque pas ensuite.

Les arbitres doivent toujours :

- **Vérifier que l'intervention a réellement empêché** l'occasion de but ;
- Ne pas siffler précipitamment.

29.3 – Arrêt du temps

Un **arrêt du temps** peut être décidé **avant un jet de 7 mètres** si un **changement de gardien ou de tireur** prend trop de temps.

29.4 – Exécution du jet de 7 mètres

L'exécution du jet de 7 mètres obéit à des règles strictes, le **tireur** doit exécuter le jet dans un délai de **3 secondes** après le **coup de sifflet** de l'arbitre.

Il doit être **derrière la ligne des 7 mètres** et **ne pas la franchir** tant que le ballon n'a pas quitté sa main. Il doit conserver un **contact** continue avec son pied et le sol du moment que l'arbitre à siffler l'exécution du jet.

(i) Rejouer le ballon

Le ballon **ne peut être rejoué** par le tireur ou ses coéquipiers **qu'après avoir touché le gardien, un défenseur ou le but** .

(ii) Position des coéquipiers

Les joueurs de la même équipe doivent **rester à l'extérieur de la ligne de jet franc** (ligne des 9 mètres) jusqu'à ce que le ballon quitte la main du tireur. Si cette règle n'est pas respectée, **un jet franc est accordé à l'équipe adverse** .

(iii) Position des défenseurs

Les joueurs adverses doivent rester à **3 mètres minimum** de la ligne des 7 mètres, et **en dehors de la ligne de jet franc**, jusqu'à la libération du ballon. En cas de non-respect de cette distance, **le jet est rejoué** si le tir échoue.

(iv) Position du gardien de but

Le gardien **ne peut pas franchir la ligne des 4 mètres** avant que le ballon n'ait quitté la main du tireur. Si cette règle est enfreinte :

- Le jet est **rejoué**.
- **Aucune sanction** n'est donnée au gardien dans ce cas.

Article XXX. Instructions générales pour l'exécution des jets

30.1 – Le lanceur

Avant d'effectuer un jet, le lanceur doit respecter une position correcte :

- **Une partie de l'un de ses pieds doit rester en contact avec le sol** jusqu'à ce que le ballon quitte sa main.

- **L'autre pied** peut être levé et reposé plusieurs fois, sans restriction.
- Le lanceur **ne peut pas être à genoux ou assis** lors de l'exécution, sauf dans des cas particuliers comme un **renvoi**.

Le jet est considéré comme **terminé dès que le ballon quitte la main** du lanceur.

30.2 – Les coéquipiers du lanceur

Les coéquipiers doivent être **correctement positionnés** avant l'exécution du jet.

Ne pas toucher ou recevoir le ballon tant qu'il n'a pas quitté la main du lanceur.

30.3 – Les défenseurs

Les joueurs de l'équipe adverse doivent être en **position correcte** jusqu'à ce que le ballon quitte la main du lanceur.

Si un défenseur est **mal positionné mais n'entrave pas** l'exécution du jet ou ne désavantage pas l'équipe attaquante, les arbitres peuvent **laisser jouer** sans correction. En revanche, **si cela pénalise** l'équipe attaquante, les arbitres doivent **interrompre et corriger** la position.

30.4 – Le rôle de l'arbitre

Le jet doit être précédé **d'un coup de sifflet** dans certains cas :

- Engagements
- Jets de 7 mètres
- Certaines remises en jeu
- Jets francs, surtout après un **arrêt du temps** ou un **retard d'exécution**

Avant de siffler, les arbitres s'assurent que **tous les joueurs sont bien positionnés**.

Toutefois, si un défenseur est mal placé **mais n'influence pas l'action immédiate**, le jeu peut **reprendre sans correction**.

30.5 – Sanctions et reprises

Plusieurs situations peuvent entraîner des corrections ou sanctions (exemples non exhaustifs) :

- **Erreurs du lanceur ou de ses coéquipiers**
- **Irrégularités après le sifflet :** si une **irrégularité survient après le coup de sifflet mais avant l'exécution**, le jet est **repris après un nouveau sifflet**. Toutefois, si cette erreur n'avantage pas l'équipe attaquante ou conduit à une **perte de balle**, le jeu peut **se poursuivre**.
- **Rejeu du ballon par le lanceur :** si le **lanceur rejoue le ballon** (le touche une seconde fois) **avant qu'il n'ait touché un joueur, un montant ou la barre**, un **jet franc est accordé à l'équipe adverse** .
- **Défenseurs mal positionnés :** tout défenseur qui **ne respecte pas sa position**, que ce soit **avant ou après l'exécution du jet** , doit être **sanctionné**.

Article XXXI. Les sanctions

31.1 Avertissement

L'avertissement est une sanction progressive. Il est utilisé pour des infractions mineures ou un comportement antisportif qui nécessite une sanction progressive. Un joueur ou **une équipe ne peut recevoir plus de trois avertissements au total**. Une fois le maximum d'avertissements atteint, la sanction suivante sera une exclusion de 2 minutes. **Si un joueur est exclu pour 2 minutes, il ne peut plus recevoir d'avertissement**. **L'avertissement** est signalé par un **carton jaune**, que l'arbitre montre au joueur fautif.

31.2 Exclusion de 2 minutes

L'exclusion de 2 minutes ou disqualification temporaire est donnée pour les infractions suivantes (exemples non exhaustifs) :

- Infractions répétées à la règle des avertissements (si un joueur a déjà atteint le maximum d'avertissements).
- Comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel après un avertissement.
- Lorsqu'un joueur ou un officiel fait une faute grave.

L'exclusion est signalée par l'arbitre avec **un bras levé et deux doigts** (geste n°14). Elle dure 2 minutes et pendant cette période, le joueur exclu ne peut participer au jeu.

Si un joueur est exclu pour 2 minutes, il ne peut pas être remplacé pendant ce temps. Si l'exclusion n'est pas terminée à la mi-temps, elle continue en seconde mi-temps.

31.3 Disqualification

La disqualification est donnée pour des fautes graves (exemples non exhaustifs) :

- Comportement antisportif grave ou répétitif (surtout après un avertissement ou une exclusion).
- Troisième exclusion pour un même joueur.

La **disqualification** est signalée avec un **carton rouge**. Le joueur ou l'officiel disqualifié doit quitter immédiatement le terrain (tribune ou à l'opposer du camp de son équipe au minimum) et ne peut plus interagir avec son équipe. L'équipe perd un joueur pendant 2 minutes à cause de la disqualification, et ce temps d'exclusion peut durer plus longtemps en fonction de la gravité de la faute (jusqu'à 4 minutes).

Une disqualification concerne la totalité du temps de jeu restant. Le joueur ou l'officiel disqualifié ne peut plus participer au jeu.

31.4 Plusieurs Irrégularités dans une même situation

Si un joueur ou un officiel commet plusieurs infractions en même temps ou successivement avant la reprise du jeu, la sanction la plus sévère est appliquée.

- Si un joueur exclu pour 2 minutes commet un comportement antisportif avant le jeu, il peut être exclu à nouveau, ou disqualifié si c'est sa troisième exclusion.
- Si un joueur disqualifié adopte un comportement antisportif, l'équipe sera réduite à 4 minutes.

31.5 Irrégularités pendant le Temps de jeu

Les sanctions s'appliquent pendant le temps de jeu. Les périodes entre les mi-temps, les arrêts de jeu et les pauses comptent comme du temps de jeu.

31.6 Irrégularités en Dehors du Temps de jeu

Avant le match comme après le match, si des irrégularités sont détectées, un rapport écrit est rédigé par les responsables d'équipes pour informer la CTD / Comité.

Article XXXII. Les arbitres

32.1 – Composition et rôles

Chaque match est dirigé par deux arbitres sur l'aire de jeu (un arbitre de champ et un arbitre de zone) ayant les mêmes responsabilités. Ils sont assistés au minimum par un licencié à la table de marque, chargé de recueillir les différentes informations du match en collaboration avec les arbitres (temps, score, sanctions).

32.2 – Surveillance

Les arbitres veillent au comportement des joueurs et des officiels tout au long de la rencontre.

32.3 – Préparation avant le match

Avant le début de la rencontre, les arbitres doivent :

- Vérifier le terrain, les buts et les ballons.
- Choisir les ballons qui seront utilisés.
- Contrôler la présence des deux équipes en tenue réglementaire.
- S'assurer que les responsables d'équipe ont rempli la feuille de match et présenté les licences des joueurs.

Toute irrégularité doit être corrigée avant le coup d'envoi.

32.4 – Tirage au sort

Le tirage au sort est effectué par un arbitre en présence des capitaines et/ou responsables d'équipe.

32.5 – Arbitrage en équipe

Chaque collectif doit être en mesure de fournir au moins deux arbitres, dont au moins un arbitre confirmé.

32.6 – Désaccords entre arbitres sur les sanctions

Si les deux arbitres sanctionnent la même équipe mais divergent sur la sévérité de la sanction, ils doivent se consulter. En cas d'absence d'accord, la sanction la plus sévère est appliquée.

32.7 – Désaccords sur la possession du ballon

En cas de désaccord sur l'équipe devant avoir la possession du ballon :

- Les arbitres se concertent.
- Si aucun accord n'est trouvé, la décision revient à l'arbitre de champ.
- Le jeu reprend après un arrêt du temps, un geste clair des arbitres et un coup de sifflet.

- – Gestion du score et des sanctions

Les arbitres sont responsables de :

- Compter les buts ;
- Noter tous les avertissements, exclusions et disqualifications avec, si nécessaire, l'aide du licencié à la table de marque.

32.8 – Contrôle du temps de jeu

Les arbitres assurent le contrôle du temps de jeu. En cas de doute sur le chronométrage, ils prennent une décision en commun accord.

32.9 – Après-match

À la fin de la rencontre, les arbitres doivent :

- Vérifier que la feuille de match est correctement remplie ;
- Noter et expliquer toutes les disqualifications pour comportement antisportif en collaboration avec les responsables d'équipe au besoin ;

- Mentionner toute blessure survenue pendant le match.

32.10 – Décisions et communication

- Les décisions des arbitres sur les faits de jeu sont définitives.
- Seules les décisions contraires aux règles peuvent être contestées.
- Seul le responsable d'équipe est autorisé à parler aux arbitres, et uniquement à un moment opportun (arrêt de jeu ou temps mort).

32.11 – Suspension ou arrêt du match

- Les arbitres peuvent suspendre temporairement ou arrêter définitivement un match.
- L'arrêt définitif ne peut être pris qu'avec la concertation des responsables d'équipe.
- Un match arrêté est considéré comme nul, sauf s'il est stoppé sans concertation : dans ce cas, l'équipe ayant abandonné le terrain est considérée comme forfait, avec rapport à la Commission Technique Départementale (CTD).

(i) Notes complémentaires

- L'arbitre de champ et l'arbitre de l'équipe qui défend doivent disposer d'un jeu de cartons et/ou maîtriser les signes d'arbitrage.
- Lors des plateaux, des interventions d'initiation à l'arbitrage peuvent être organisées sur demande par la CTD, en présentiel ou en visio, pour la formation et le suivi des arbitres.

Article XXXIII. Le secrétaire et le chronométreur

33.0 Nota Bene – Application du présent article

À la suite d'un vote participatif mené auprès des acteurs de la pratique (joueurs, encadrants, arbitres et clubs), et validé en commission technique, une décision collégiale a été prise :

Le présent article ne sera pas appliqué dans le cadre :

- Des matchs amicaux,

- Des matchs de championnat ou de coupe organisés sur le territoire de l'Isère,
- Hors compétitions événementielles (ex. tournois spécifiques, rassemblements régionaux ou nationaux).

Cette orientation a été retenue afin de favoriser une pratique plus souple, inclusive et adaptée au cadre loisir propre à l'Ufolep, tout en respectant les valeurs de co-construction portées par le réseau. Elle pourra être réévaluée en fonction des retours de terrain et des besoins exprimés par les structures locales.

Article XXXIV. Temps mort et interruption de jeu

34.0 Définition

Un **temps mort** est une **pause réglementaire d'une minute**, accordée à une équipe à sa demande, sous conditions, pour des raisons tactiques. Il est distinct des arrêts de jeu décidés par les arbitres.

Un **arrêt de jeu** correspond à **toute interruption temporaire du temps de jeu décidée par les arbitres**, pour des raisons liées à la régulation du match, à la sécurité des joueurs ou à la gestion des sanctions. Pendant un arrêt de jeu, **le chronomètre est suspendu**.

34.1 Temps mort d'équipe

Chaque équipe dispose d'**un temps mort par mi-temps**, d'une durée **d'une minute maximum**.

Le temps mort peut être accordé **uniquement si les conditions suivantes sont réunies** :

- La demande est faite par le **responsable d'équipe** auprès du licencié à la table de marque et/ou directement à l'arbitre.
- L'équipe est **en possession du ballon**, en phase d'attaque.
- L'arbitre de champ **valide la demande** et arrête le jeu.

34.2 Arrêts du temps de jeu par les arbitres

Les arbitres peuvent décider d'un **arrêt du temps de jeu** dans les cas suivants (exemples non exhaustifs) :

- Pour **réguler l'intensité du jeu** si nécessaire ;
- Pour **s'entretenir entre arbitres** sur une situation ;
- Pour **appliquer une sanction disciplinaire** (avertissement, exclusion temporaire ou disqualification) ;
- Pour **assurer la sécurité des joueurs** ou le bon déroulement du match.

Article XXXV. Chronométrage et horloge de jeu

35.1 – Principe général

Un affichage clair, visible et en temps réel du **score**, du **temps de jeu** et des **sanctions disciplinaires** est **obligatoire** pour assurer :

- Le bon déroulement de la rencontre.
- L'équité entre les équipes.
- L'information des **joueurs**, **officiels** et **spectateurs**.

35.2 – Affichage du score

Le **score** doit être affiché de manière **lisible**, en continu pendant toute la durée du match. Il doit être **mis à jour immédiatement** après chaque but validé par les arbitres.

35.3 – Affichage du temps de jeu

Le **temps de jeu officiel** doit être affiché en **minutes et secondes** sur le tableau. Le **chronomètre** doit **démarrer** au coup de sifflet de l'arbitre pour chaque mi-temps ou reprise. **S'arrêter immédiatement** à chaque arrêt du temps ordonné par les arbitres (blessure, exclusion, temps mort, etc.).

NB : si le collectif ne possède pas d'affichage électronique, le licencié à la table de marque donnera le temps restant soit à la demande des responsables d'équipe, soit à des moments clefs de la rencontre.

35.4 – Affichage des sanctions (exclusions de 2 minutes)

- Chaque **exclusion temporaire** (2 minutes) doit être **clairement affichée**, avec les éléments suivants :

- **Numéro du joueur** exclu.
- **Heure de début** et **heure de fin prévue** de la sanction, ou le **temps restant**.

- En cas de **disqualification (carton rouge)** :
  - L'information doit être **clairement mentionnée**, même si la sanction n'est pas limitée dans le temps.

Article XXXVI. La pratique mixte

L'UFOLEP, en tant que fédération sportive **solidaire**, **citoyenne** et **laïque**, s'engage à promouvoir une pratique sportive inclusive, porteuse de **fair-play**, de **civisme**, de **citoyenneté** et surtout de **mixité**.

Dans cette dynamique, la pratique du handball UFOLEP se veut **ouverte à toutes et tous**, en valorisant la participation **mixte** des joueuses et joueurs. Les règles suivantes ont pour objectif d'encourager et de structurer cette mixité dans les collectifs.

36.1 – Composition des collectifs

L'Ufolep organise une compétition de handball mixte, un collectif peut s'engager dans celle-ci en respectant la condition suivante : **au moins une joueuse** est inscrite dans l'effectif **dès le début de la saison**. Dans le cas contraire, se référer à l'article 13.

La **participation effective des joueuses à chaque rencontre** est **encouragée**, mais **non obligatoire**.

36.2 – Valeur des buts marqués par une joueuse

Tout but marqué par une joueuse compte **double** (2 points).

36.3 – Spécificité des jets de 7 mètres

Lorsqu'un **jet de 7 mètres** est accordé **suite à une faute sur une joueuse**, la valeur du tir dépend du tireur :

- Si le jet est **tiré et transformé par une joueuse** il compte double (2 pts)
- Si le jet est **tiré et transformé par un joueur** il compte simple (1 pt)

Partie 5. Annexes

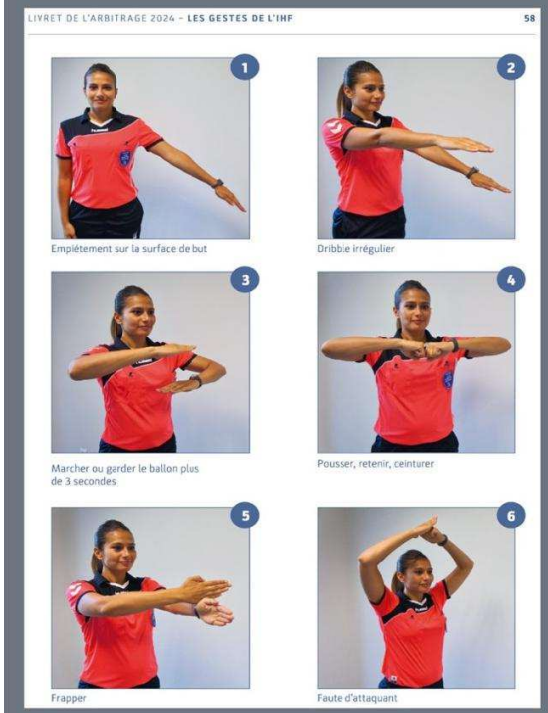
Article XXXVII. Protocole commotion cérébrale.

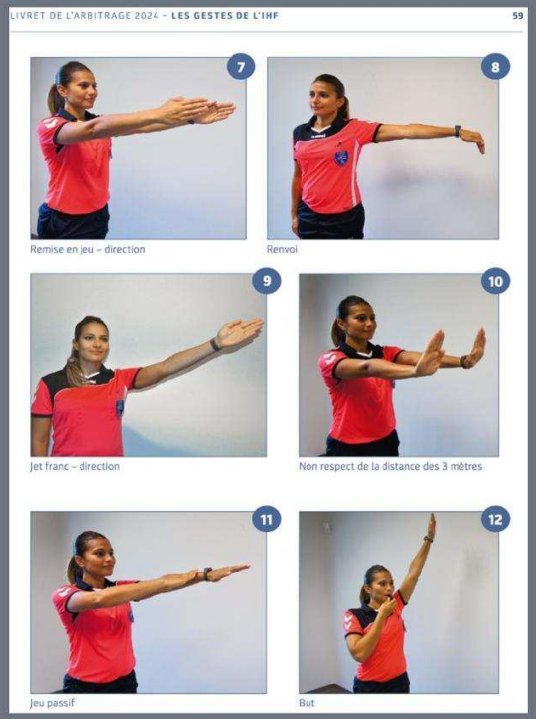


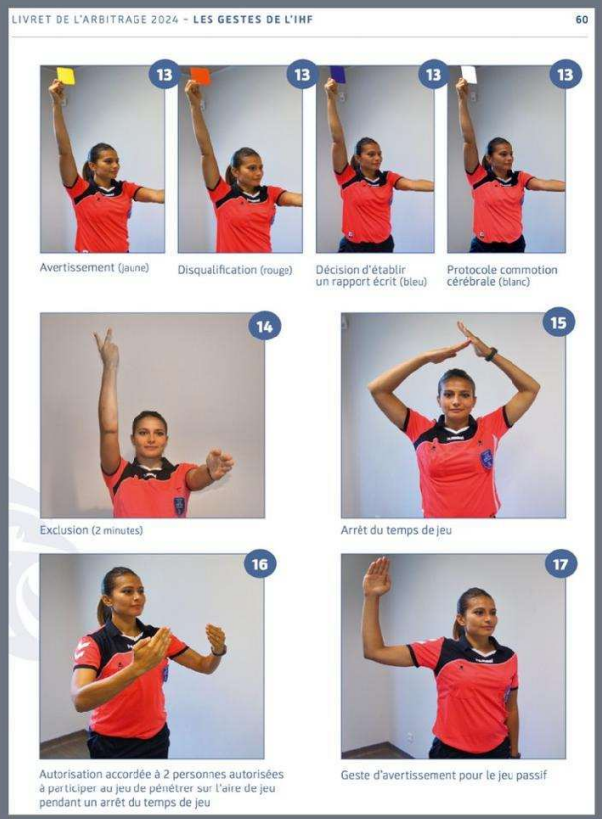

ufolep
TOUS LES SPORTS AUTREMENT
HANDBALL
& COMMOTION CÉRÉBRALE
N DE CES SIGNES D'ALERTE EST PRÉSENT ?
NIVEAU 1
Base
Perte de connaissance
Maux de tête
Douleur dans le cou
Faiblesse dans les bras/jambes
Troubles de l'équilibre
Convulsions
NIVEAU 4
Urgence
NIVEAU 2
Symptômes modérés
Propos incohérents, confusion
Regard vide ou hébété
NIVEAU 3
Symptômes très sévères
Troubles de la vision
NON
OUI
5 QUESTIONS
→ Où sommes-nous ?
→ Quelle mi-temps ?
→ Étais-tu en attaque ou défense à la dernière action ?
→ Quelle équipe joues-tu ?
→ Qui a gagné le dernier match ?
1 réponse fausse : ÉCHEC
SUSPICION DE COMMOTION CÉRÉBRALE
TEST D'EQUILIBRE
Tenir 20 secondes : debout, yeux fermés, mains sur les hanches, pieds alignés
Déséquilibre : ÉCHEC
SORTIE DU TERRAIN
APPEL AU 15 POUR AVIS MÉDICAL
SI LES 2 TESTS SONT NORMAUX
Reprise du jeu et simple surveillance

Article XXXVIII. Les gestes de l'arbitrage.

Les gestes de l'Arbitrage d'après l'IHF







Article XXXIX. Coordonnées utiles…

ufolep TOUS LES SPORTS AUTREMENT ISÈRE

2 - MEMBRES DE LA COMMISSION TECHNIQUE DEPARTEMENTALE HANDBALL

Pour la saison **2026-2027**

LISTE DES MEMBRES ET COORDONNEES

- BRESSON Olivier
- DJOUMOI Anzilati
- GRAFF Titouan
- HOUAL Benjamin
- ROUX Maxime
- TELLIER Aurélien

REFERENTS COMITÉ UFOLEP 38

- AMBLARD Laëtitia (Directrice) : 07 57 07 76 90
- RODRIGUEZ Carole (Vice Présidente Sport- Education) : 06 99 15 46 05



Contactez par mail la Commission Technique Départementale :

Adresse mail CTD : ctd.hand38@gmail.com

Article XL. Définition des mots clefs…

Glossaire

Terme	Définition
Affiliation	Procédure obligatoire pour qu'une association sportive soit reconnue et puisse engager des équipes dans les compétitions UFOLEP.
Aire de champ	Partie de l'aire de jeu située hors de la zone de but, où évoluent les joueurs de champ.
Aire de jeu	Surface sportive délimitée par les tracés réglementaires, comprenant la zone de jeu principale et les deux surfaces de but.
Arbitre	Personne chargée d'appliquer les règles, de diriger le match et de sanctionner les irrégularités. En UFOLEP, chaque équipe doit fournir des arbitres dans le cadre de l'auto-arbitrage.
Arrêt de jeu	Interruption décidée par les arbitres pour des raisons de sécurité, de sanction ou de régulation.
But	Valide lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre transversale, sans irrégularité.
Carton blanc	Mention inscrite sur la feuille de match lorsqu'un protocole commotion est déclenché.
Carton jaune	Signal d'avertissement adressé à un joueur ou un officiel pour faute mineure ou comportement antisportif.
Carton rouge	Disqualification immédiate d'un joueur ou d'un officiel pour faute grave ou cumul de sanctions.
Commission Technique Départementale (CTD)	Instance locale responsable de la gestion et du suivi du championnat. Composé de bénévoles.
Engagement	Manière de remettre le ballon en jeu au début d'une période ou après un but, depuis la ligne médiane ou une zone d'engagement.
Exclusion de 2 minutes	Sanction temporaire obligeant un joueur à quitter l'aire de jeu pendant deux minutes. Son équipe joue en infériorité numérique sur cette période.
Feuille de match	Document officiel recensant les joueurs, arbitres, incidents, sanctions et résultats.
Forfait	Décision déclarant perdante une équipe n'ayant pas au minimum 6 joueurs licenciés pour commencer un match.
Gardien de but	Joueur spécifique, seul autorisé à évoluer dans la surface de but avec des droits particuliers (arrêts du ballon avec

	tout le corps).
Jeu passif	Situation où l'équipe en possession du ballon n'a pas d'intention manifeste d'attaquer. Signalé par les eux arbitres présent sur l'aire de jeu.
Jet de 7 mètres	Lancer accordé lorsqu'une occasion manifeste de but est empêchée irrégulièrement. S'exécute derrière la ligne des 7 mètres.
Jet franc	Lancer accordé après une faute interrompant le jeu, exécuté à l'endroit de l'irrégularité (hors zones interdites).
Licence Multisport Compétition	Document obligatoire pour chaque joueur, permettant de participer aux matchs UFOLEP.
Mixité	Règle favorisant la présence de joueuses et joueurs.
Pause médiane	Interruption de deux minutes toutes les 15 minutes de jeu effectif.
Protocole commotion	Mesures de sécurité à appliquer lorsqu'un joueur subit un choc à la tête ou une suspicion de traumatisme crânien.
Rapport disciplinaire	Document transmis à la CTD par les arbitres et/ou les responsables d'équipe en cas de faute grave, violente ou comportement antisportif majeur.
Renvoi	Reprise du jeu exécutée par le gardien depuis sa surface de but, après certaines situations (ballon contrôlé dans la surface, sortie derrière la ligne).
Responsable d'équipe	Personne désignée par le club/collectif pour encadrer l'équipe et être l'interlocuteur officiel des arbitres.
Sanction progressive	Échelle de sanctions appliquée en fonction de la gravité et de la répétition des fautes (avertissement → exclusion → disqualification).
Surface de but	Zone de 6 mètres devant le but, réservée au gardien. Toute pénétration d'un joueur de champ est interdite.
Table de marque	Zone du terrain où se tient au minimum un licenciié, chargés d'accompagner les arbitres dans le suivi administratif du match.
Temps mort	Pause d'une minute demandée par une équipe (un par mi-temps) pour des raisons singulière au collectif.
UFOLEP	Union Française des Œuvres Laïques d'Éducation Physique, fédération multisports organisant les compétitions loisir.
Zone d'engagement	Cercle central (si tracé) où peut s'effectuer l'engagement au début de période ou après un but.
Zone de sécurité	Espace dégagé autour de l'aire de jeu, garantissant la sécurité des joueurs et spectateurs.