

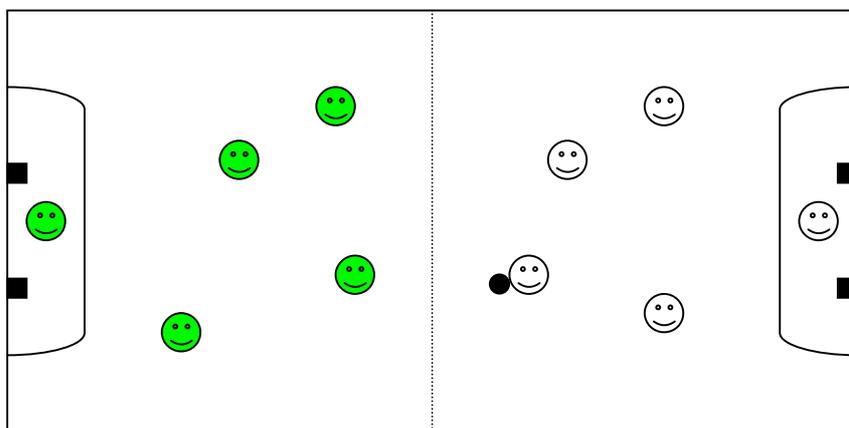
# Handball

Type de jeu

Jeu de démarquage  
Progression vers un but

## F31

### Dispositif matériel



**Attention** : la zone du gardien doit être suffisamment grande pour éviter les ballons trop puissants (5 à 6m) . Le but : 3m X 1,70

### Matériel

- ⇒ Plots de marquage pour délimiter le terrain
- ⇒ Dossards
- ⇒ 1 ballon par terrain installé

remarque : possibilité d'installer deux terrains en largeur

### But du jeu

Marquer des buts dans le but adverse et défendre son propre camp.

Règles	Sanctions
1. Interdiction de courir ou marcher en tenant le ballon en main. Seuls 3 appuis sont autorisés (3 pas) . Cette faute s'appelle un « marché »	⇒ Ballon à l'adversaire à l'endroit de la faute.
2. Déplacements en dribbles possibles : une fois le ballon repris en main après un dribble, le joueur doit tirer ou passer ( <i>reprise de dribble</i> = faute)	
3. Contacts interdits	
4. Interdiction de pénétrer dans la <b>zone</b> du gardien. On peut cependant y retomber après un tir.	⇒ En cas de tir réussi : point refusé ⇒ En cas de défense en zone, ballon donné à l'adversaire et remise en jeu à 3m de la zone .
5. Ballon sorti sur les côtés du terrain : <i>touche</i>	⇒ Remise en jeu à l'endroit où le ballon est sorti par l'équipe non responsable de la sortie du ballon.
6. Ballon sorti derrière la ligne de but.	⇒ Lorsque la balle est lancée par un attaquant, même si elle est touchée par le gardien : remise en jeu par le gardien depuis sa zone. ⇒ Lorsque la balle , lancée par un attaquant, est touchée par un défenseur avant de franchir la ligne du fond, il y a <b>corner</b> : remise en jeu au coin du terrain (on peut marquer un but directement)

- |  |
|--|
| 7. <b>Mise en jeu</b> en début de match et après chaque but <b>par le gardien</b> , les joueurs étant dans leur camp respectif.  |
| 8. <b>Remise en jeu</b> après une faute : les adversaires sont à 5 pas pour laisser le jeu démarrer.   |
| 9. Le gardien peut marcher dans sa zone en tenant le ballon. Il ne peut sortir de sa zone <i>avec</i> le ballon. Il peut sortir sans ballon de sa zone : il devient alors un joueur de champ comme un autre. |

<b>Aménagement possible ...</b>
---------------------------------

Sur un tir : <b>1 point</b> si le ballon touche les poteaux ou le gardien ; <b>5 points</b> si la balle pénètre dans les buts.
--

**Pour continuer**

**Voir fascicule Handball en page EPS**