

Règles handball ENSympiades

Principe du handball

Le handball est un sport d'équipe opposant deux équipes de 7 joueurs (6 joueurs de champ et 1 gardien) où le but est de marquer plus de points que l'équipe adverse dans le temps imparti.

Organisation du tournoi

Avant toute chose, ces ENSympiades sont faites pour s'amuser donc soyez fairplay ☺.

Phase de poule :

Poule 1	Poule 2
Équipe 1	Équipe 6
Équipe 2	Équipe 7
Équipe 3	Équipe 8
Équipe 4	Équipe 9
Équipe 5	Équipe 10

Ordre des matchs :

	Poule 1	Poule 2
Match 1	1-2	6-7
Match 2	4-5	9-10
Match 3	1-3	6-8
Match 4	4-2	9-7
Match 5	3-5	8-10

Le gagnant du match gagne 3 points et le perdant en gagne 0. En cas d'égalité, chaque équipe gagne 1 point. En cas d'égalité dans les poules, la confrontation directe fera foi, puis le goal average (total des points mis moins le total des points encaissés).

Phase finale

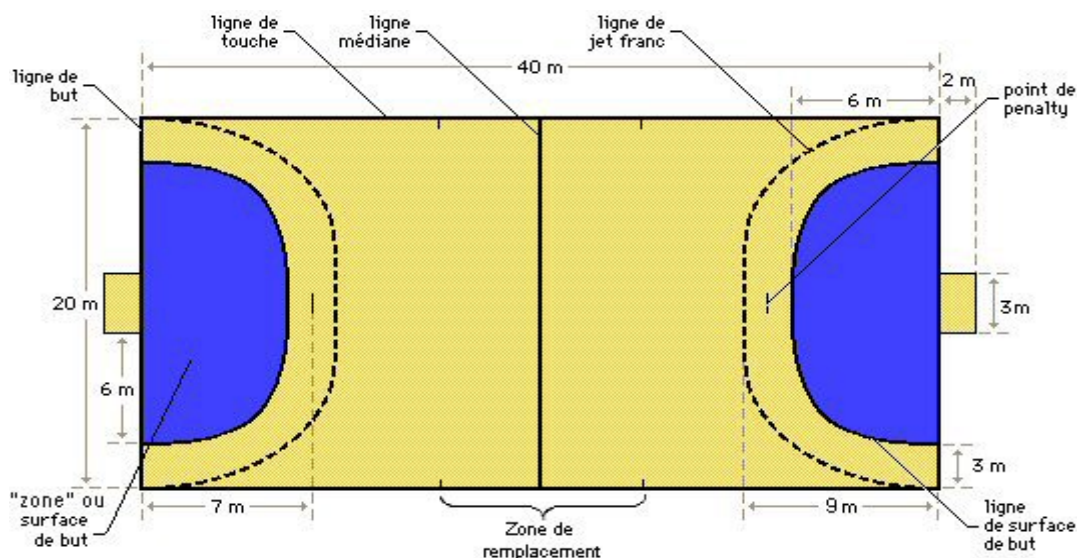
Les équipes d'une poule rencontrent leur vis-à-vis dans l'autre poule afin de déterminer qui est le gagnant.

Ordre des matchs :

- 5ème de poule 1 vs 5ème de poule 2
- 4ème de poule 1 vs 4ème de poule 2
- 3ème de poule 1 vs 3ème de poule 2
- 2ème de poule 1 vs 2ème de poule 2
- 1er de poule 1 vs 1er de poule 2

Règles générales

Lors de ces ENSympiades, les règles du hand seront simplifiées. Les matchs auront une durée de 8 minutes sans pause et seront espacés de 2 minutes en phase de poule, et en phase finale la durée des matchs sera allongée à 10 minutes. Les échauffements seront à faire lors des matchs des autres équipes.



Règles spécifiques

- Un shifumi est effectué avant le début du match pour savoir quelle équipe commence avec la balle.
- Les changements se font à la volée. Le joueur sortant doit être sorti du terrain avant que le joueur entrant puisse entrer.
- Les deux minutes (exclusion temporaire d'un joueur) sont abaissées à 45 sec.
- Un joueur recevant 3 exclusions temporaires écope d'un carton rouge.
- Les cartons jaunes sont des avertissements.
- Les penaltys s'effectuent à 7m. Il faut avoir un pied sur le marquage au sol.
- Seul le capitaine peut parler à l'arbitre. Cela permet de limiter la confusion sur le terrain.

Fautes

- Pour se déplacer, le joueur ayant le ballon est obligé de dribbler. Il peut au maximum faire trois pas sans faire rebondir la balle au sol et ceux-ci ne peuvent être effectués que si le joueur était en mouvement juste avant. Dans le cas contraire ou si le joueur fait plus de trois pas, la balle est perdue. Et lorsqu'un joueur a stoppé son dribble, il ne peut le reprendre.
- En défense, les joueurs peuvent provoquer une faute, en bloquant l'adversaire avec les bras (le but étant d'empêcher la circulation de la balle). Ceinturer est interdit. Une cravate (mettre son bras dans la gorge de l'adversaire) entraîne une exclusion temporaire.
- En revanche, une fois que l'attaquant adverse vous a passé (il se situe entre vous et la zone), il est interdit de le toucher. Toute entorse à cette règle sera sanctionnée d'une exclusion temporaire et d'un pénalty pour l'équipe attaquante.

- La règle précédente est aussi valable en contre attaque.
- Il est interdit de rentrer en zone (que l'on soit attaquant ou défenseur). La défense en zone est passible d'une exclusion temporaire.