

HBZH 



RÈGLE DE L'ENGAGEMENT



**LIGUE
BRETAGNE**
FFHANDBALL



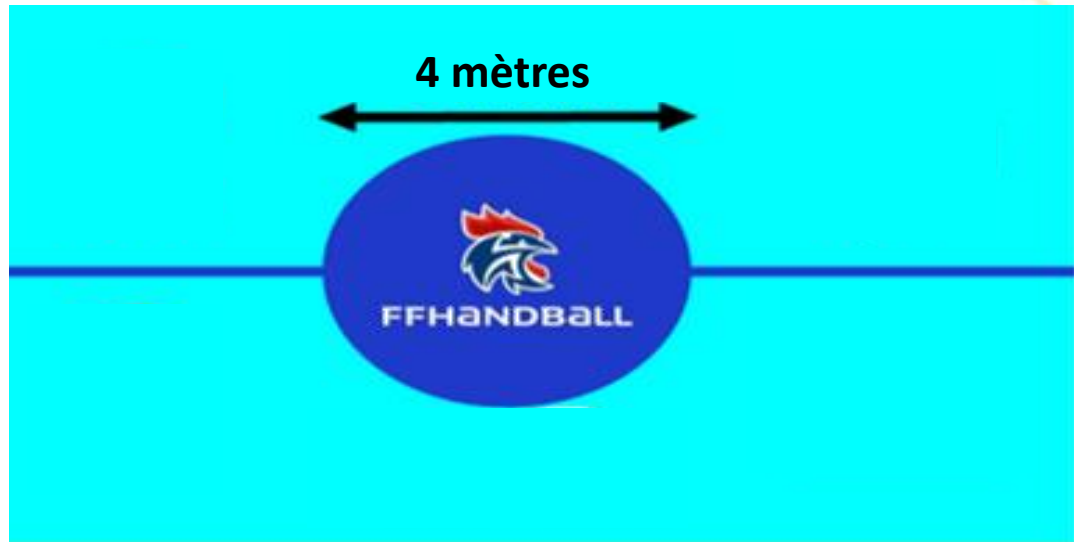
RAPPEL RÈGLE 10:1 - L'ENGAGEMENT

L'engagement :

Au début du match, **l'engagement** est exécuté par l'équipe qui **gagne le tirage au sort** et a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse **a le droit de choisir son camp**. Inversement, si l'équipe qui **gagne le tirage au sort** préfère **choisir son camp**, c'est **l'équipe adverse** qui procède à **l'engagement**.

Les équipes changent de camp **obligatoirement** pour la seconde mi-temps du match. L'engagement du début de la seconde mi-temps revient à l'équipe qui ne l'avait pas au début du match.

LA ZONE D'ENGAGEMENT



LA ZONE D'ENGAGEMENT

- Possibilité d'utiliser le rond du basket (cercle de 3,60 de diamètre) si celui-ci se trouve au centre du terrain.
- Si aucun tracé existant, obligation du traçage d'un cercle de 4 mètres de diamètre au centre du terrain.
- Règle de l'engagement applicable sur tous les niveaux de jeu dès la saison 2023/2024.

RÈGLE AVEC LA ZONE D'ENGAGEMENT

Règle 10:5...Exécution

a : L'engagement est effectué dans **n'importe quelle direction** à partir de la zone d'engagement. Il est précédé **d'un coup de sifflet**, après quoi il doit être exécuté **dans les 3 secondes**.

b : Le coup de sifflet de l'arbitre peut-être donné lorsque le ballon se trouve **à l'intérieur** de la zone d'engagement et que le lanceur a **au moins un pied à l'intérieur** de la zone d'engagement.

c : Le lanceur n'est pas autorisé **à franchir la ligne de la zone d'engagement** avec n'importe quelle partie du corps tant que l'engagement n'est pas **considéré comme effectué**.

RÈGLE AVEC LA ZONE D'ENGAGEMENT

d : Le lanceur est autorisé à **se déplacer** à l'intérieur de la zone d'engagement mais il n'est pas autorisé à faire **rebondir** le ballon **après le coup de sifflet**.

e : L'exécution peut se faire **en courant**. Il est interdit **de sauter** pendant l'exécution de l'engagement.

f : L'engagement est considéré comme **effectué** lorsque :

- le ballon a d'abord quitté la main du lanceur et a complètement franchi la ligne de zone de l'engagement ; **ou**
- le ballon a d'abord quitté la main du lanceur et a été touché ou contrôlé par un coéquipier même si cela se produit à l'intérieur de la zone d'engagement.

RÈGLE AVEC LA ZONE D'ENGAGEMENT

g : Les coéquipiers du lanceur ne sont pas autorisés à franchir la ligne médiane avant le coup de sifflet de l'arbitre, sauf s'ils se trouvent à l'intérieur de la zone d'engagement.

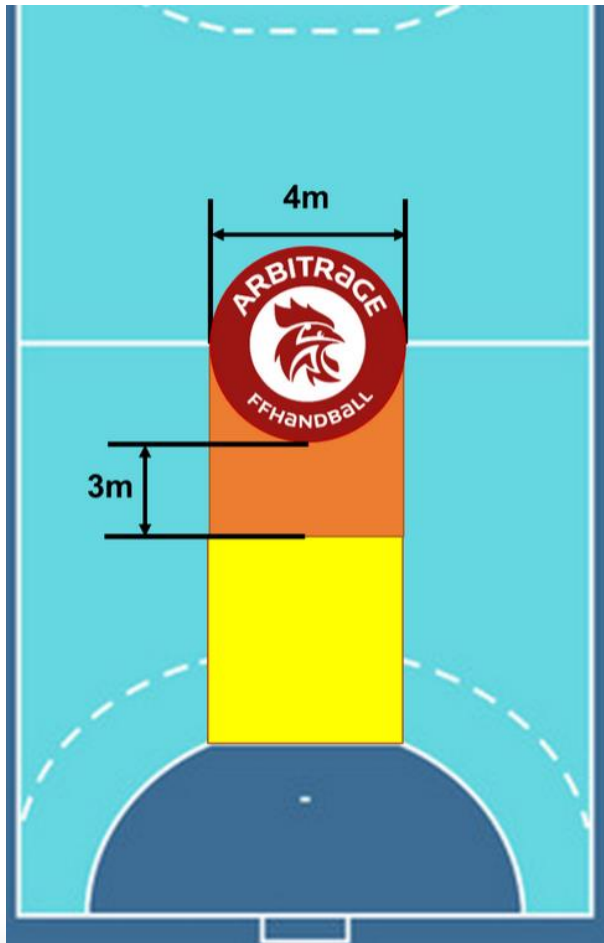
h : Les joueurs de l'équipe qui défend doivent être à l'extérieur de la zone d'engagement. Ils ne sont pas autorisés à toucher le ballon ou les adversaires à l'intérieur de la zone d'engagement tant que le lancer n'est pas considéré comme effectué. Ils sont autorisés à être immédiatement à l'extérieur de la zone d'engagement.

VIDÉOS

VIDÉOS 1 À 14



LE COULOIR D'ENGAGEMENT



LE COULOIR D'ENGAGEMENT DÉFINITION

Lorsque le défenseur court à l'intérieur du couloir, en direction de son propre but :

- **Dans la zone jaune :**

S'il intervient activement sur la relance, il sera sanctionné directement d'une exclusion de 2mn.

S'il est touché dans le dos : Pas de sanction pour le défenseur.

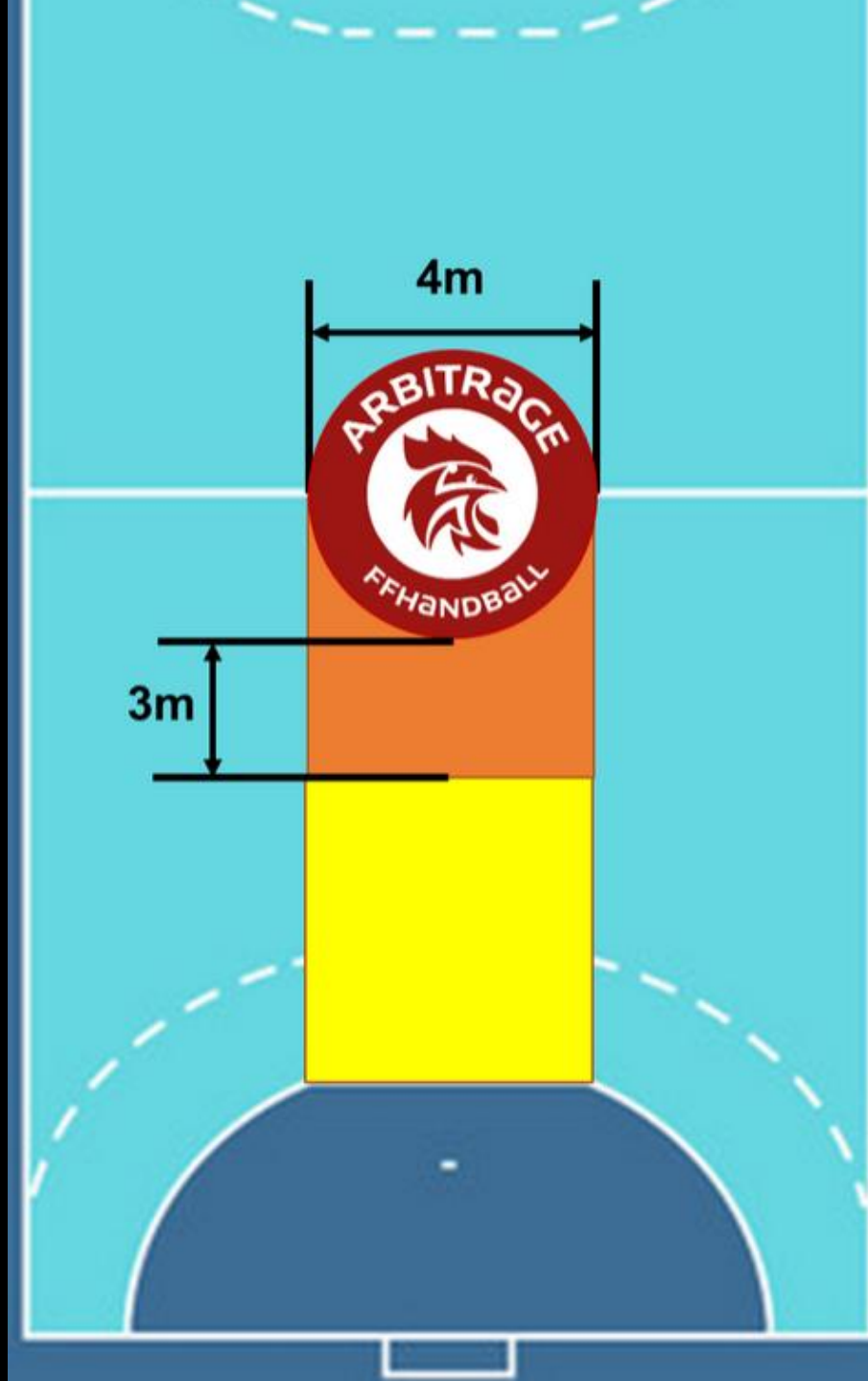
- **Dans la zone orange ou rouge (zone d'engagement) :**

Il porte l'entière responsabilité de ne pas être touché par le ballon ou d'interférer de quelque manière que ce soit. Si il touche ou se laisse toucher par le ballon, il sera sanctionné directement d'une exclusion de 2mn

- Dans les 2 cas :

Le lanceur n'est pas autorisé à lancer délibérément le ballon sur un défenseur, même si l'adversaire se trouve à l'intérieur d'une de ces zones.

Dans ce cas, le lanceur sera sanctionné directement d'une exclusion de 2mn.



LE COULOIR D'ENGAGEMENT DÉFINITION

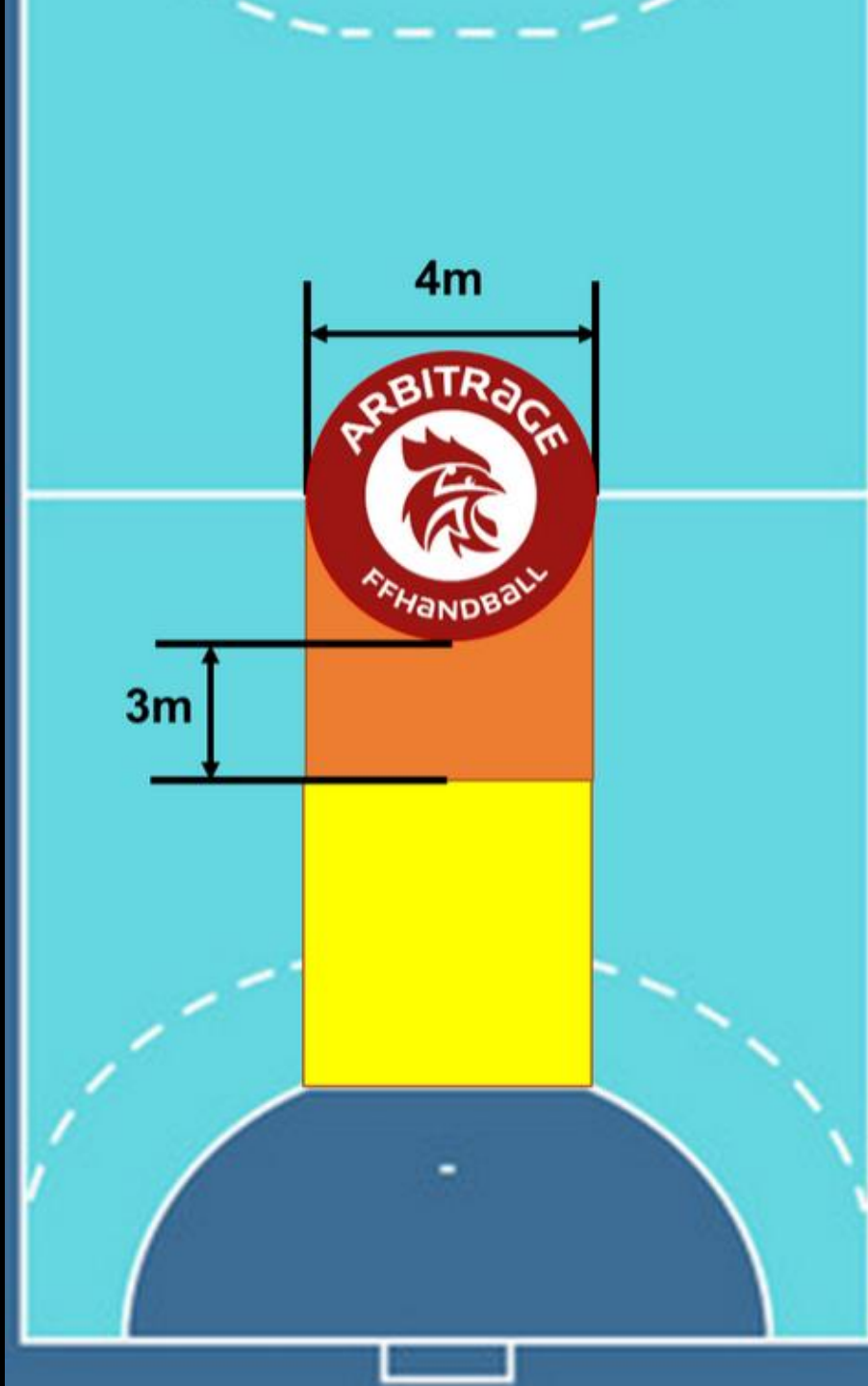
Lorsque le défenseur traverse le couloir et quelque soit la zone jaune, orange ou rouge (zone d'engagement) :

- Il est responsable de ne pas couper la trajectoire de la balle.
- S'il n'essaie pas activement d'éviter le contact avec le ballon, il sera sanctionné immédiatement d'une exclusion de 2mn.

Pour ce cas :

Le lanceur n'est pas autorisé à lancer délibérément le ballon sur un défenseur, même si l'adversaire se trouve à l'intérieur d'une de ces zones.

Dans ce cas, le lanceur sera sanctionné directement d'une exclusion de 2mn.



VIDÉOS

VIDÉOS 15 À 23



JOUEUR DANS LE COULOIR D'ENGAGEMENT DANS LES 30 DERNIÈRES SECONDES

1. Le défenseur traverse le couloir ; il gêne la trajectoire de la balle
2. Le défenseur ne fait aucun acte actif pour éviter le contact de la balle
3. Peu importe si cela se produit dans les zones Jaune / Orange

DÉCISION : DISQUALIFICATION DU DÉFENSEUR ET JET DE 7M

JOUEUR DANS LA ZONE D'ENGAGEMENT DANS LES 30 DERNIÈRES SECONDES

1. Le défenseur empêche absolument l'exécution du jet, il est sur la trajectoire entre l'attaquant et le but ou un coéquipier.

DÉCISION : DISQUALIFICATION DU DÉFENSEUR ET JET DE 7M

2. Le défenseur n'empêche absolument pas l'exécution du jet, il n'est pas sur la trajectoire entre l'attaquant un coéquipier.

**DÉCISION : EXCLUSION DE 2MN DU DÉFENSEUR ET EXÉCUTION DE
L'ENGAGEMENT**

VIDÉOS

VIDÉOS 24 À 28





HBZH 

The logo for HBZH, featuring the letters 'HBZH' in a bold, sans-serif font. The 'H' and 'B' are black, while the 'Z' and 'H' are gold. To the right of the text is a stylized gold graphic of a person jumping or celebrating.

**LIGUE
BRETAGNE**
FFHANDBALL 

The logo for the Ligue Bretagne FF Handball. It features the text 'LIGUE BRETAGNE' in red and 'FFHANDBALL' in blue. To the right is a stylized blue and red logo of a rooster or bird.