



Règlement 2026

Handball



SOMMAIRE

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

- A - Gestion des effectifs et du matériel
- B - Licences sportives
- C - Cartes étudiantes
- D - Connaissance des règles

02 - ORGANISATION DU TOURNOI

- A - Phase de poules
- B - Phases finales
- C - Terrains
- D - Capitaines
- E - Arbitres

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

- A - Équipements et règlement avant match
- B - Engagement
- C - Jets francs et 7 mètres
- D - Pénalités
- E - Fautes d'attaque
- F - Fair-play
- G - Ponctualité
- H - Comportement

04 - REMARQUES GÉNÉRALES

- A - Equipements
- B - Modifications du règlement

01 - RÈGLEMENT INSCRIPTIONS

A - GESTION DES EFFECTIFS ET DU MATÉRIEL

Chaque école ne peut présenter qu'une seule équipe masculine et qu'une seule équipe féminine. Chaque équipe sera composée de 7 joueur.se.s minimum et 14 maximum. Les équipes doivent présenter 7 joueur.se.s sur le terrain (soit 7 remplaçants possibles).

Chaque école doit apporter son propre matériel (ballon, dossard, trousse de secours) dont elle sera responsable. L'équipement pour l'arbitrage (siffiets, cartons, feuilles de matchs etc...) sera fourni par les organisateurs.

B - CERTIFICATS MÉDICAUX ET LICENCES

Pour les inscriptions des joueur.se.s, chaque étudiant.e voulant participer en tant que sportif devra présenter une licence sportive FFSU.

C - CARTES ÉTUDIANTES

Chaque joueur.se doit s'être acquitté.e d'une place «sportif» et doit porter en permanence son accréditation.

Avant chaque match de l'équipe, les joueur.se.s déposent leurs accréditations à la table de marque. De plus, chaque joueur.se doit être inscrit.e dans l'effectif de l'équipe avec laquelle il/elle souhaite participer.

Les joueur.se.s devront avoir leur carte étudiante à portée de main. Chaque joueur.se engagé.e dans l'équipe d'une école doit être scolarisé.e dans l'établissement en question.

Les organisateurs se réservent le droit de contrôler les cartes d'étudiants et d'exclure toute équipe tentant d'intégrer des joueur.se.s qui ne sont pas scolarisé.e.s dans leur établissement.

D- CONNAISSANCE DES RÈGLES

Le capitaine/responsable s'assure que chaque membre de son équipe a pris connaissance de ce règlement et le respecte.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

A – PHASE DE POULE

La phase de poules du tournoi se déroulera le vendredi sur les terrains H1 et H2.
Les poules seront composés de 4 équipes tirées au sort antérieurement à la compétition.
Chaque équipe rencontrera toutes les autres équipes de sa poule.

Une rencontre en phase de poules durera 25 min en tout : 7 minutes d'échauffement + 8 minutes de première mi-temps + 2 minute de pause + 8 minutes de deuxième mi-temps.
Les matchs s'enchaîneront selon l'ordre et les terrains définis. Aucun temps mort ni arrêt du temps ne sera autorisé.

Les matchs devront s'enchaîner et démarrer à l'heure prévue. Une fois le match terminé, les 2 équipes devront sortir rapidement de la zone de jeu afin de permettre aux équipes suivantes de s'échauffer.

L'heure indiquée sur la feuille de match est celle du début de l'échauffement. En cas de retard, l'organisation se réserve le droit de raccourcir le temps d'échauffement.

Distribution des points :

Les points sont attribués pendant les phases de poules selon les règles suivantes:

Victoire : 3 points

Égalité : 1 point par équipe

Défaite : 0 point

Forfait : 0 point (vaut comme un 20 - 0 pour l'adversaire)

En cas d'égalité à l'issue des matchs de poules, les équipes sont départagées selon la différence points marqués - points encaissés (goal average).

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

B – PHASES FINALES

Les phases finales du tournoi se dérouleront le samedi sur les terrains H1 et H2. Les matchs seront à élimination directe et ce dès les quarts de finale.

Les quarts de finale opposeront un premier d'une poule au second d'une autre.

Une rencontre de quart de finale, de demi-finale et de match de classement durera 25 minutes, selon le modèle suivant :

- 7 minutes d'échauffement
- 9 minutes de première mi-temps
- 2 minutes de pause
- 9 minutes de deuxième mi-temps.

Une rencontre de petite finale et grande finale durera 45 minutes, selon le modèle suivant :

- 10 minutes d'échauffement
- 15 minutes de première mi-temps
- 5 minutes de pause
- 15 minutes de deuxième mi-temps.

En cas d'égalité à la fin du temps réglementaire, une prolongation de 5 minutes sera jouée. Si l'égalité persiste une séance de jet de 7 mètres en mort subite sera organisée jusqu'à ce qu'un gagnant soit désigné.

Des matchs de classement seront organisés à partir des quarts de finale pour déterminer les places de 5 à 8, la FSEA se réserve le droit de supprimer ces matchs pour des questions d'organisation générales.

C – TERRAINS

Les terrains mis à disposition sont les terrains H1 et H2, tous deux en intérieurs. ils se situent dans le gymnase du Parc Omnisports Auvergne-Rhône-Alpes—Vichy, Route du Pont de l'Europe, 03700 Bellerive-sur-Allier. Les matchs de poules et de phases finales se joueront sur ces mêmes terrains.

Le terrain H1 sera mis à disposition du tournoi féminin et le terrain H2 servira pour le tournoi masculin.

02 – ORGANISATION DU TOURNOI

D – CAPITAINES

Hors des matchs, sa présence peut être demandée lors de mise au point par l'arbitre ou par les organisateurs.

Lors des matchs, seul le.a capitaine est habilité.e à s'adresser à l'arbitre.

Une conversation par message regroupant les capitaines de chaque équipe et le responsable du sport sera créée afin de faciliter la transmission des informations pendant le déroulement du tournoi.

E – ARBITRES

Si l'organisation venait à ne pas trouver d'arbitres ou en quantité insuffisante, les matchs pourraient être arbitrés par des joueurs.ses expérimentés.es. Il est demandé à chaque équipe de pouvoir présenter au minimum un.e joueur.se de son effectif pouvant arbitrer lors de la compétition, en possession d'un diplôme d'arbitrage de préférence.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

A - ÉQUIPEMENTS ET RÈGLEMENT AVANT MATCH

Une rencontre de handball se dispute entre 2 équipes de 7 joueurs.ses chacune et jusqu'à 7 joueurs remplaçants.

La tenue des membres de l'équipe se compose de maillots d'une même couleur dominante devant et derrière. Les maillots doivent être numérotés au minimum derrière de façon voyante, d'une couleur contrastant avec celle du maillot.

Les joueurs.ses d'une même équipe ne peuvent pas porter les mêmes numéros.

Les joueurs.ses ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.ses.

Ne sont pas permis : les objets qui peuvent couper ou écorcher (les ongles doivent être coupés courts), les accessoires de cheveux et bijoux.

Chaque équipe aura le droit à un temps d'échauffement avant chaque match, si manque de temps, l'échauffement se fera en dehors des terrains. En cas de retard sur le déroulement des matchs, l'organisation se réserve le droit d'exiger des équipes qu'elles s'entraînent uniquement à l'extérieur pendant le match précédent, afin de rattraper le temps perdu.

B - ENGAGEMENT

Au début d'une rencontre, l'arbitre effectue un toss avec les capitaines des 2 équipes. Le.a capitaine qui remporte le toss choisit entre possession du ballon ou choix du terrain. Les 2 équipes changeront de moitié de terrain à la mi-temps en phases finales, et l'équipe qui n'a pas engagé la première mi-temps aura la première possession en 2ème mi-temps. En cas de prolongation, un nouveau toss sera effectué sur le même principe.

L'équipe qui encaisse un but effectue l'engagement au centre du terrain et tous ses joueurs.ses doivent se trouver derrière la ligne médiane au coup de sifflet. Dans le cas contraire l'arbitre fera rejouer l'engagement. Tout.e joueur.se de l'équipe adverse qui perturberait volontairement le déroulement de l'engagement sera sanctionné d'une exclusion temporaire, d'une durée de 1 minute.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

C - JETS FRANCS ET 7 MÈTRES

Si un contact est créé par un défenseur sur un attaquant, avec ou sans ballon, un jet franc sera accordé à l'équipe attaquante, sous réserve qu'elle ne profite pas d'un avantage, à l'appréciation de l'arbitre.

Tout jet franc doit être effectué à l'endroit où la faute a été commise, mais en dehors de la zone des 9m. L'entièreté des joueurs.ses de champ de l'équipe attaquante doivent sortir des 9m au moment du jet franc, le cas échéant, l'arbitre fera rejouer le jet franc.

Aucun défenseur ne doit se trouver à moins de 3m du joueur qui effectue le jet franc. Si la situation se répète malgré les avertissements de l'arbitre, le.a joueur.se fautif.ve sera sanctionné.e d'une exclusion temporaire.

Si l'équipe qui défend fait une faute sur un attaquant en position de marquer (OMB), l'équipe attaquante se verra récompensée d'un jet de 7m. Il sera effectué au coup de sifflet de l'arbitre et sans que le pied d'appui n'empiète sur la ligne des 7m.

D - PÉNALITÉS

L'arbitre devra privilégier les sanctions verbales et progressives dans le but de maintenir une atmosphère conviviale et le fair-play au sein de la compétition.

En cas de jeu déloyal ou de faute dangereuse, un.e joueur.se peut faire l'objet d'une exclusion temporaire d'une durée de 1 minute. La table de marque et l'arbitre veilleront à ce que le.a joueur.se exclu.e respecte la durée de la pénalité.

Un.e joueur.se déjà exclu.e à 2 reprises au cours de la même rencontre fera l'objet d'une exclusion définitive (carton rouge) du match en cas de récidive.

Une exclusion définitive du tournoi en cas de malveillance avérée ou de fautes dangereuses et violentes à répétition peut être envisagée par l'arbitre ou les organisateurs du tournoi. Une disqualification de l'équipe du joueur ou de la joueuse pourra aussi être envisagée.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

E - FAUTES D'ATTAQUE

L'équipe attaquante perd la possession du ballon sur coup de sifflet de l'arbitre, avec jet franc pour l'équipe adverse, en cas de :

- Marcher, si un.e joueur.se en possession du ballon effectue plus de 3 pas ou reste sur les mêmes appuis pendant plus de 3 secondes, sans dribbler ou effectuer une passe ou un tir au but.
- Reprise de dribble, si la main d'un.e joueur.se qui dribble passe sur le côté ou en dessous du ballon pendant le dribble, que le dribble dépasse en hauteur la ligne des épaules du joueur ou de la joueuse, ou que le.a joueur.se continue de dribbler après avoir perdu.e préalablement le contrôle de son dribble.
- Jeu passif, si aucun.e joueur.se n'est en mouvement vers le but adverse au bout de plusieurs dizaines de secondes et après les 4 passes d'avertissement données par l'arbitre.
- Passage en force, si la course du joueur ou de la joueuse attaquant.e ne s'effectue pas vers un espace libre ou que celui-ci ou celle-ci fait usage de son corps pour repousser le défenseur (raffut du bras, coup de coude, d'épaule, de tête, de pied, de fesse...)

L'équipe attaquante perd la possession du ballon si :

- Un de ses joueurs mord la ligne d'en-but. Le renvoi est alors effectué par le gardien de l'équipe adverse depuis sa zone d'en-but.
- Un.e de ses joueurs.ses en possession du ballon mord une ligne de délimitation du terrain. Le renvoi est alors effectué par un joueur de l'équipe adverse, à l'endroit de la sortie et avec un pied sur la ligne.
- Le ballon sort de l'aire de jeu après avoir été touché en dernier par un.e joueur.se de l'équipe qui défend, le ballon est rendu à l'équipe attaquante à l'endroit de la sortie ou sur un point de corner si le ballon est sortie derrière l'en-but.

F - FAIR-PLAY

Aucun comportement déplacé ou grossier ne sera toléré envers qui que ce soit lors de l'évènement. Tout propos ou geste jugé déplacé sera sanctionné selon la gravité de celui-ci. dans le but de maintenir une atmosphère conviviale et le fair-play au sein de la compétition.

03 - RÈGLEMENT SPORTIF

G - PONCTUALITÉ

Les équipes sont priées de se présenter sur le terrain 5 minutes avant la fin du match précédent pour le début de l'échauffement.

En cas de retard de plus de 5 minutes pour le début du match, l'équipe adverse gagne par forfait.

Les arbitres doivent être disponibles à l'heure également, et se verront aussi pénalisés en cas de retard.

H - COMPORTEMENT

Tout comportement déplacé ou dangereux pourra faire l'objet de poursuites et de sanctions pour le/la joueur.se concerné.e, et pouvant entraîner jusqu'à l'exclusion de l'équipe pour le reste de la compétition.

04 – REMARQUES GÉNÉRALES

A – ÉQUIPEMENTS

L'utilisation de la colle est INTERDITE pendant toute la durée de la compétition. Aucune utilisation de colle ou de balle déjà collée ne sera autorisée. Il est demandé aux équipes de se présenter à l'événement avec des balles sans colle ou des balles où la colle a été retirée au préalable.

Si les capitaines ne parviennent pas à se mettre d'accord sur le choix du ballon, c'est à l'arbitre de trancher, le ballon non retenu servira de ballon de remplacement. Les matchs masculins se jouent avec des ballons taille 3, les matchs féminins avec des ballons taille 2. Les filets des cages de buts seront vérifiés en début de journée par les arbitres et réparés si nécessaire.

B – MODIFICATION DU RÉGLEMENT

La FSEA se réserve le droit de raccourcir la durée des matchs et des temps de pauses durant le tournoi, si le déroulé des matchs prend du retard. Elle pourra aussi, si le nombre d'équipes engagés changent, si des forfaits sont déclarés, modifier la formule des phases finales d'ici l'événement (tournois consolante, match de classement ou non ...). elle se réserve le droit de modifier la forme du tournoi en cas d'intempéries.

Pour toute remarque, suggestion, ou question concernant les règlements et la compétition de l'événement de manière générale, merci de nous contacter via competition@fsea.fr.



competition@fsea.fr

<https://fsea.fr/>