

# ***UFOLEP***



# ***REGLEMENT HANDBALL***

***UFOLEP de la Nièvre  
7, rue Commandant Rivière  
58000 NEVERS  
Tél : 03.86.71.97.33  
Fax : 03.86.71.97.50***

<b>ESPRIT D'UNE RENCONTRE UFOLEP :</b>	<b>A</b>
<b>LA COMMISSION SPORTIVE DEPARTEMENTALE :</b>	<b>A1</b>
- La commission sportive départementale	<b>A1.1</b>
- La Commission Technique	<b>A1.2</b>
- Composition	<b>A1.21</b>
- Les rôles	<b>A1.22</b>
<b>LES PARTICIPANTS :</b>	<b>A2</b>
- Les participants	<b>A2.1</b>
- Les licences	<b>A2.2</b>
- Les Praticquants	<b>A2.21</b>
- Pratique en entraînement	<b>A2.211</b>
- Les Dirigeants	<b>A2.22</b>
- Les Surclassements	<b>A2.23</b>
<b>ENGAGEMENTS :</b>	<b>A3</b>
- Les engagements	<b>A3.1</b>
- Engagements du championnat	<b>A3.2</b>
- Droits d'engagements	<b>A3.3</b>
- Calendrier	<b>A3.4</b>
<b>QUALIFICATIONS :</b>	<b>A4</b>
- Qualification	<b>A4.1</b>
<b>ORGANISATION :</b>	<b>A5</b>
- Organisation d'une rencontre	<b>A5.1</b>
- Egide de l'UFOLEP	<b>A5.2</b>
- Les Organisateurs	<b>A5.3</b>
- Les officiels	<b>A5.4</b>
- Le chronométrateur	<b>A5.41</b>
- Le capitaine	<b>A5.42</b>
- L'entraîneur	<b>A5.43</b>
- L'auto arbitrage	<b>A5.5</b>
<b>DEROULEMENT D'UNE RENCONTRE :</b>	<b>A6</b>
- Déroulement d'une rencontre	<b>A6.1</b>

- Feuille de match	A6.2
- Les Résultats	A6.3
- Niveau de jeux	A6.4
<b>SECURITE :</b>	<b>A7</b>
- La sécurité	A7.1
<b>TERRAINS :</b>	<b>A8</b>
- Le terrain de jeu	A8.1
- Changement de terrain	A8.2
- Terrain ou route impraticable	A8.3
- La surface de but	8.13
- Le but	8.12
- La surface de but	8.13
- Ligne de jet franc	8.14
- La ligne des 7 m	8.15
- Ligne de limitation du gardien de but	8.16
- Ligne médiane	8.17
- Les lignes de changements	8.18
- Les lignes	8.19
- Ligne de but	8.110
<b>CATEGORIES :</b>	<b>A9</b>
- Catégories d'âges	A9.1
- Les équipes	A9.2
<b>EQUIPEMENTS :</b>	<b>A10</b>
- Couleurs des équipes	A10.1
- Les chaussures	A10.2
- Les objets interdits	A10.3
<b>SPECIFICITES :</b>	<b>A11</b>
- Coupe de la Nièvre	A11.1
- Tirage	A11.11
- Déroulement du 1er tour	A11.12
- Les 1/4 de Finales	A11.13
- Les 1/2 Finales et Finale	A11.14
- Règlement	A11.15
<b>RECLAMATIONS - SANCTIONS :</b>	<b>A12</b>
- Réclamations - sanctions	A12.1
- Comportement antisportif	A12.2
- Sanctions immédiates	A12.3
- Réclamations concernant le classement	A12.4
- Modalités des réclamations	A12.5
- Appel d'une décision	A12.6

<b>CLASSEMENTS :</b>	<b>A13</b>
- Classements	<b>A13.1</b>
- Changement de catégorie en fin de saison	<b>A13.2</b>
<b>RECOMPENSES :</b>	<b>A14</b>
- Récompenses	<b>A14.1</b>
- Récompenses du championnat	<b>A14.2</b>
<b>ASSURANCES :</b>	<b>A15</b>
- Assurances individuelles	<b>A15.1</b>
- Déclaration d'accident	<b>A15.2</b>
<b>FORMATION :</b>	<b>A16</b>
- Formation	<b>A16.1</b>

## **REGLEMENT TECHNIQUE**

<b>LES MATCHES :</b>	<b>T1</b>
- Durée des matches	<b>T1.1</b>
- Heures des matches et délai de retard de matches	<b>T1.2</b>
- Report de matches	<b>T1.3</b>
- L'arbitrage	<b>T1.4</b>
<b>LES FORFAITS :</b>	<b>T2</b>
- Les forfaits	<b>T2.1</b>
- Les forfaits non déclarés	<b>T2.11</b>
- Les forfaits déclarés	<b>T2.12</b>
<b>FORMULE DE JEU :</b>	
- Règle de jeu	<b>T3.1</b>
- Composition d'une équipe	<b>T3.2</b>
- Changement de joueur	<b>T3.3</b>
- Le coup d'envoi	<b>T3.4</b>

## **ANNEXES**

### **FEUILLE DE MATCH TYPE**



Article	Esprit d'une rencontre UFOLEP
<p><i>Fidèle aux objectifs de formation, d'éducation, aux valeurs citoyennes que s'est fixés la Ligue Française de l'Enseignement et de l'Education Permanente, l'<b>UFOLEP</b>, Union Française des Oeuvres Laïques d'Education Physique, son secteur sportif, <b>fédération Sportive ayant reçu mission de service public, contribue au développement des sports en général.</b></i></p> <p><i>L'<b>UFOLEP</b>, ayant pour but principal la pratique et le développement de toutes les activités physiques, sportives et de pleine nature, a pour objet :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- de susciter, d'organiser et de contrôler ces activités dans les associations affiliées avec le souci de contribuer à l'harmonieux épanouissement de la personne humaine ;</li><li>- de donner à chacun sans discrimination la possibilité de pratiquer librement les activités physiques, sportives et de pleine nature de son choix ;</li><li>- de propager sa conception du sport pouvant aller de la saine détente dans le cadre des loisirs jusqu'à la compétition si elle est formatrice, amicale et désintéressée.</li></ul> <p><i>Les orientations de l'<b>UFOLEP</b> donnent un sens particulier à ses actions, elles sont définies lors de l'Assemblée Générale annuelle en cohérence permanente avec les idées de base :</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- mettre en oeuvre "une autre idée du sport"</li><li>- mettre le sport au service de l'homme, de son éducation, de sa culture, de son épanouissement.</li></ul>	
Le Règlement	
<p>Le présent règlement :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- est conforme au règlement National UFOLEP ;</li><li>- précise les conditions d'organisation des manifestations de Handball ;</li><li>- est applicable à toutes les rencontres organisées par l'<b>UFOLEP</b> et les associations, affiliées ou placées sous son égide ;</li><li>- est conforme aux règlements techniques définis par la fédération délégataire ;</li><li>- prend en compte une égalité de droits et de devoirs entre les sportifs et les dirigeants.</li></ul> <p>Son application doit être franche et spontanée.</p>	

<b>Article 1.1</b>	<b>La commission sportive départementale</b>
	<p>- La Commission Sportive est composée de 2 représentants de chaque association UFOLEP, l'un à titre délibératif, l'autre à titre consultatif, désignés par l'Association pour la saison sportive en cours. Cette commission se réunit au moins 3 fois dans la saison elle a pour objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- d'élaborer le projet de saison,</li><li>- de faire le point à mi-saison,</li><li>- de faire le bilan en fin de saison.</li></ul> <p>Au cours de la 1ère réunion de la saison elle désigne une Commission Technique de 4 à 8 membre.</p>
<b>Article 1.2</b>	<b>La Commission Technique</b>
	<p>La Commission Technique est une antenne du Comité Départemental pour l'activité considérée. Elle a un rôle de proposition au Comité et un rôle consultatif pour ce dernier. Les tâches de la Commission sont :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- assurer la promotion de l'UFOLEP par le développement de l'activité</li><li>- assurer la gestion et le suivi du projet de saison</li><li>- assurer l'information du Comité sur les actions entreprises ou à entreprendre, les problèmes rencontrés et les solutions proposées.</li></ul>
<b>Article 1.21</b>	<b>Composition</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Coordonnateur</li><li>- Secrétaire</li><li>- Responsable des Classements</li><li>- Responsable Jeunes</li><li>- Membre du Comité Directeur</li><li>- Plateau technique</li></ul>

Article 1.22

Les rôles

Pour assumer les différentes tâches qui découlent des objectifs visés, les membres se répartiront les rôles suivants :

**Coordonnateur :**

- Interlocuteur direct du Comité
- garant du respect des objectifs pour le travail de la commission
- responsable du déroulement du championnat et de toute manifestation départementale
- membre de droit de toute organisation régionale ou nationale décentralisée se déroulant dans le département
- initiateur des réunions de la Commission en fonction des besoins
- responsable des formations mises en place

**Secrétaire :**

- pour la prise de notes et rédaction des comptes-rendus de réunion
- pour les contacts avec les médias
- pour faire connaître les différentes actions à propos de l'activité

**Responsable des classements :**

- contrôle les licences
- propose un classement régulier

**Responsable jeunes :**

Il assure la promotion de l'activité pour les jeunes dans le département.

**Membre du Comité Directeur :**

Nommé par le Comité Directeur, il est chargé du suivi de la commission, et représente l'UFOLEP.

- il est garant de la liaison indispensable de la commission avec le comité
- il défend le projet de la commission lors de la présentation des projets de saison

**Plateau technique :**

Pour mener à bien ses travaux sur le terrain, la commission technique est entourée de **techniciens de l'activité** :

- qui assurent l'encadrement des différents stages de formation en direction des adultes et des jeunes
- qui recherchent et proposent des formules d'activité permettant à l'UFOLEP, soit de marquer son originalité par rapport aux actions de la fédération délégataire, soit pour répondre à ses principes philosophiques.



**Article 2.1**

**Les participants**

*Les sportifs ont les mêmes droits et devoirs quel que soit leur niveau. Rien ne doit les inciter à s'opposer, au contraire, être sportif implique le respect de l'autre. Se reconnaître des qualités mutuelles est valorisant pour tous.*

*La compétition doit être un moment où les sportifs se rencontrent dans la joie et la bonne humeur. Cet aspect doit constituer un élément essentiel de la rencontre.*

*Les responsables des associations doivent partager cet esprit fraternel ils pourront s'entraider dans leurs compétences respectives.*

**Article 2.2**

**Les Licences**

Chaque participant doit être titulaire de la licence UFOLEP, établie au titre d'une association affiliée à l'UFOLEP.

Les licences UFOLEP sont valables **du 1er septembre au 31 août**.

Cependant, une post-garantie proposée par l'APAC, permet la couverture des activités physiques et sportives au-delà du 31 août.

Plusieurs précisions cependant :

-1) Cette post-garantie ne peut s'étendre au-delà du 31 octobre,

-2) Il faut que l'association dans laquelle le pratiquant est licencié soit elle-même déjà réaffiliée.

-3) Elle ne couvre que la pratique non compétitive ou l'entraînement pour la nouvelle saison,

-4) Elle couvre les compétitions tardives de la saison qui s'achève, à condition de figurer dans un calendrier officiel,

-5) Elle exclut toute participation à un stage sportif de quelque niveau que ce soit (local, départemental, régional ou national),

-6) Le dossier de sinistre n'est pris en compte que lorsque la licence est renouvelée (et en tout état de cause avant le 31 octobre).

**Il existe trois types de licence :**

Licences "A" : licence A1 (sports individuels et collectifs)  
licence A2 (sports à hauts risques)

Licence "B" : activités plein air - entretien

Licence "D" : dirigeant

A compter du 1er novembre de la saison en cours, tout joueur figurant sur une feuille de match sans licence entraînera la perte du match de son équipe par forfait déclaré.

**Article 2.21**

**Les Praticants**

L'activité est ouverte à tous et à toutes.

Les pratiquants devront être en possession d'une licence "UFOLEP A1" en cours de validité.

**L'homologation ne peut se faire que sur présentation d'un certificat médical de moins de 120 jours.**

<b>Article 2.211</b>	<b>Pratique en entraînement</b>
La licence UFOLEP est indispensable pour les entraînements.	
<b>Article 2.22</b>	<b>Les Dirigeants</b>
Comme Il n'existe pas de hiérarchie entre les sportifs, il n'en existera pas non plus entre les dirigeants. Chacun peut néanmoins être investi de responsabilités et d'habilitations particulières.	
<b>Article 2.23</b>	<b>Les Surclassements</b>
<p>Le surclassement ou double surclassement doit rester exceptionnel. Un surclassement est validé par un simple certificat médical fait par le médecin traitant. Il permet de jouer dans la catégorie immédiatement supérieure.</p> <p>Le double surclassement nécessite l'examen du médecin Départemental UFOLEP.</p> <p>Ce double surclassement permet, par exemple, à un cadet de pratiquer avec des seniors.</p>	

<b>Article 3.1</b>	<b>Les engagements</b>
	<i>En s'engageant, les concurrents et les dirigeants déclarent qu'ils connaissent parfaitement le présent règlement et qu'ils s'engagent à le respecter. Il ne doit pas exister de discrimination par l'argent.</i>
<b>Article 3.2</b>	<b>Engagements du championnat</b>
	Les engagements doivent parvenir au siège de l'UFOLEP suivant les dispositions prises dans l'enquête du début de saison. Les clubs devront être en règle avec toutes les sommes dues à l'UFOLEP. Chaque club doit disposer d'un terrain ou demander à l'UFOLEP de bien vouloir lui en mettre un à disposition. Dès la publication officielle des calendriers, le retrait d'engagement d'une équipe sera assimilé à un forfait général.
<b>Article 3.3</b>	<b>Droits d'engagements</b>
	<b>L'engagement pour le championnat est gratuit.</b>
<b>Article 3.4</b>	<b>Calendrier</b>
	La saison sportive UFOLEP s'ouvre le 1er septembre et s'étend jusqu'au 31 Août de l'année suivante. Le calendrier des rencontres est constitué pour la saison lors de la réunion de la commission sportive, à laquelle tous les clubs sont invités à participer, en début de saison.

Article 4.1	Qualifications
<p>Un joueur ne peut, en aucun cas, jouer dans deux associations UFOLEP différentes; par contre, il peut jouer dans une association et manager (ou entraîner) dans une autre.</p> <p>Il est admis que, pour pratiquer le Hand à un meilleur niveau, un joueur licencié UFOLEP, puisse prendre une licence FFHB dans une association différente de celle où il pratique habituellement en UFOLEP.</p>	

<b>Article 5.1</b>	<b>Organisation d'une rencontre</b>
	<p><i>L'UFOLEP est constituée d'une représentation de ses associations affiliées. Toutes ses actions transitent par l'association. Toute organisation repose principalement sur l'association ; la prise en charge administrative et financière ainsi que la participation active de tous ses Membres pour conduire le projet, sont essentielles. L'existence et le développement d'une activité sportive en UFOLEP sous-entend <b>bénévolat et militantisme</b>. L'association s'organise pour s'entourer du nombre suffisant de bénévoles qu'elle va former progressivement pour aboutir à une prise en charge totale de l'organisation sous tous ses aspects.</i></p>
<b>Article 5.2</b>	<b>Egide de l'UFOLEP</b>
	<p>Pour qu'une manifestation organisée par une association puisse <b>bénéficiaire de la reconnaissance de l'UFOLEP</b>, elle doit <b>avoir obtenu l'agrément du Comité Départemental</b>. Les programmes, feuilles d'engagement, affiches et tous imprimés concernant la manifestation doivent porter obligatoirement le sigle UFOLEP et mentionner que l'organisation est conforme à ses règlements.</p>
<b>Article 5.3</b>	<b>Les organisateurs</b>
	<p>Ne sont reconnus, comme organisateurs de rencontres, de manifestations que les clubs régulièrement affiliés à l'UFOLEP.</p>
<b>Article 5.4</b>	<b>Les officiels</b>
	<p>Les officiels doivent être titulaires d'une licence UFOLEP de l'année en cours. - le secrétaire et le chronométrateur, - un capitaine par équipe, - les entraîneurs, - les deux arbitres. Toutefois une même personne peut avoir plusieurs responsabilités au sein de son équipe (par exemple : être entraîneur et capitaine de l'équipe).</p>
<b>Article 5.41</b>	<b>Le secrétaire et le chronométrateur</b>
<b>Article 5.411</b>	<b>Le secrétaire</b>
	<p>Le secrétaire contrôle la liste des joueurs (seuls les joueurs inscrits sont qualifiés) et, avec le chronométrateur, l'entrée en jeu des joueurs qui complètent leur équipe ou des joueurs exclus. Il tient la feuille de match en y indiquant les données nécessaires.</p>

<b>Article 5.412</b>	<b>Le chronométrateur</b>
	<p>Le chronométrateur contrôle :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- la durée du jeu ; l'arrêt et la remise en marche des chronomètres incombent aux arbitres,</li><li>- l'occupation réglementaire du banc des remplaçants,</li><li>- avec le secrétaire, l'entrée des joueurs qui complètent leur équipe,</li><li>- l'entrée en jeu et la sortie des remplaçant,</li><li>- le temps d'exclusion des joueurs exclus.</li></ul> <p>S'il n'y a pas d'installation murale de chronométrage avec signal automatique de fin de match, le chronométrateur doit donner un signal clair à la fin de la première mi-temps et à la fin du match.</p> <p>En cas d'interruption du temps de jeu, le chronométrateur indique aux responsables des deux équipes le temps joué ou le temps restant à jouer ( sauf si une installation murale de chronométrage est utilisée).</p> <p>Dans la mesure où l'installation murale de chronométrage n'est pas conçue pour indiquer également les temps d'exclusion, le chronométrateur inscrit le moment de la rentrée en jeu et le numéro du maillot du joueur exclu sur un carton qui est posé sur la table de chronométrage. Adéfaut de ce support, le carton est remis au responsable de l'équipe.</p>
<b>Article 5.42</b>	<b>Le capitaine</b>
	<p>C'est le joueur désigné par ses coéquipiers pour représenter son équipe. Sur le terrain, il est le seul autorisé à dialoguer avec les arbitres. Il doit porter un brassard de couleur contrastante autour du bras.</p>
<b>Article 5.43</b>	<b>Les officiels (entraîneur)</b>
	<p>Chaque équipe peut être accompagnée de quatre officiels possédant une licence D (Dirigeant) non pratiquant régulièrement homologuée. Les officiels sont à inscrire sur la feuille de match et ne peuvent pas être remplacés pendant le match. Un d'entre eux doit signé comme responsable de l'équipe. Il est le seul autorisé à s'adresser au secrétaire, au chronometreur et éventuellement aux arbitres.</p>

**Article 5.5**

**Les arbitres**

Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes droits. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométreur.

La surveillance de la conduite des joueurs commence pour les arbitres dès leur arrivée sur les lieux du match et se termine à leur départ.

Les arbitres examinent l'état du terrain et des buts avant le match. Ils vérifient les ballons et désignent celui qui sera utilisé. S'ils sont d'avis différent, la décision appartient à celui qui a été nommé en premier sur la convocation officielle.

Par ailleurs, les arbitres constatent la présence des deux équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que la tenue des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement, tout comme la présence et l'identité des deux responsables d'équipes inscrits sur la feuille de match.

Les irrégularités doivent être éliminées.

Avant le début du match, l'arbitre nommé en premier sur la convocation officielle fait tirer au sort les deux capitaines d'équipe en présence du second arbitre.

<b>Article 6.1</b>	<b>Déroulement d'une rencontre</b>
	Les associations doivent avoir à leur disposition un terrain réglementaire ( voir article A8.1).
<b>Article 6.2</b>	<b>Feuille de match</b>
	<p>La Feuille de match devra être établie avant le match en un exemplaire et être transmise à l'UFOLEP par le capitaine ou le responsable de l'équipe recevante.</p> <p>Délais maximum de transmissions de la feuille de match à l'UFOLEP : - avant les matches « retour » pour les matches « aller » - avant la coupe de la Nièvre pour les matches « retour »</p> <p>En cas de manquement, l'équipe recevant perd 1 point pour non respect du délai.</p> <p>Elle doit être présentée sur demande au coordonnateur ou délégué du Comité Départemental avant le match, pendant la pause ou à la fin du match.</p> <p>Elle doit comporter :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- la nature de l'épreuve.</li><li>- le niveau de jeu.</li><li>- la catégorie.</li><li>- la date, l'heure et le lieu de l'épreuve.</li><li>- nom et numéros de licence de tous les participants composant l'équipe, présents sur le lieu de la rencontre à l'heure prévue.</li><li>- les observations ou réclamations reçues lors de la rencontre, signées des deux capitaines.</li></ul>
<b>Article 6.3</b>	<b>Les résultats</b>
	<p>Le résultat d'un match doit être communiqué dans les 48h après la rencontre au responsable des classements de la catégorie concernée.</p> <p>En cas de non respect de cette règle, le match sera perdu par forfait déclaré par les 2 équipes.</p>
<b>Article 6.4</b>	<b>Niveaux de jeux</b>
	<p>Tout club engageant plusieurs équipes (en championnat ou coupe) doit fournir une liste de sept joueurs minimum différents par équipes, avant la première journée de compétition. Ces listes doivent être renouvelées en totalité lors de la qualifications de nouveaux joueurs au cours de la saison.</p> <p>Il est possible pour un match donné de permuter deux joueurs d'une équipe dans l'autre.</p>



**Article 7.1**

**Sécurité**

L'organisateur (l'association qui reçoit) doit mettre à la disposition des joueurs une pharmacie de premier secours et assurer, en cas d'accident, l'évacuation et les premiers soins aux blessés.

<b>Article 8.1</b>	<b>Terrain de jeu</b>
<b>Article 8.2</b>	<b>Changement de terrain</b>
	Si le match ne peut se dérouler sur le terrain prévu initialement, le club doit aviser 4 jours à l'avance : 1) l'adversaire du jour 2) le responsable des classements qui informera le coordinateur et qui fixera le nouveau terrain et éventuellement la nouvelle date.
<b>Article 8.3</b>	<b>Route non praticable</b>
	Route non praticable sera signalé par le responsable du club concerné, le jour fixé de la rencontre avant 12 heures : 1) à l'adversaire du jour. 2) au siège de l'UFOLEP. Le report sera effectué conformément à l'article précédent. L'équipe recevant est considérée comme demandant le report.
<b>Article 8.11</b>	<b>Aire de jeu</b>
	Le terrain est de forme rectangulaire : il comprend une surface de jeu et deux surfaces de but. Il mesure 40 m en longueur et 20 m en largeur. Les grands côtés sont appelés ligne de touche ; les petits ; lignes de but entre les montants et lignes de sortie de but à l'extérieur des montants.  L'état du terrain ne peut pas être modifié, de quelque façon que ce soit, à l'avantage d'une seule équipe.  <i>Commentaire</i> : Il est souhaitable qu'une bande de sécurité entoure le terrain. Elle mesure au moins 1 m le long de la ligne de touche et 2 m derrière la ligne de sortie de but.
<b>Article 8.12</b>	<b>Le but</b>
	Le but est placé au milieu de la ligne de sortie de but. Il doit être solidement fixé. Il mesure à l'intérieur 2 m de haut et 3 m de large. Les montants sont attachés à la traverse, leur arête postérieure est alignée sur le côté postérieur de la ligne de but. Les montants et la traverse doivent être construits du même matériau (bois, alliage léger ou matériau synthétique semblable), d'une section carrée de 8 cm, peint sur les trois faces visibles du côté du terrain en deux couleurs alternantes, contrastant nettement avec l'arrière-plan. Aux deux angles, les bandes mesurent 28 cm. Elles sont de la même couleur. Ailleurs, les bandes mesurent 20 cm. Le but est muni d'un filet suspendu de telle sorte que le ballon qui entre dans le but ne puisse ressortir immédiatement.

<b>Article 8.13</b>	<b>La surface de but</b>
<p>La surface de but est délimitée par une ligne de 3 m tracée à 6 m devant le but parallèlement à la ligne de but et prolongée à chaque extrémité par un quart de cercle de 6 m de rayon ayant pour centre l'arête interne postérieure de chaque montant du but. La ligne délimitant la surface est appelée ligne de surface de but.</p>	
<b>Article 8.14</b>	<b>Ligne de jet franc</b>
<p>La ligne de jet franc - ligne de 9 m - discontinue, est tracée à 3 m parallèlement à la ligne de surface de but. Les traits de la ligne de jet franc, ainsi que les intervalles, mesurent 15 cm.</p>	
<b>Article 8.15</b>	<b>La ligne des 7 m</b>
<p>La marque de 7 m est constituée par un trait de 1 m tracé devant le milieu du but, parallèlement à la ligne de but, à une distance de 7 m, mesurée à partir du côté extérieur de la ligne de but.</p>	
<b>Article 8.16</b>	<b>Ligne de limitation du gardien de but</b>
<p>Une ligne de limitation pour le gardien de but, de 15 cm de long, est tracée devant le milieu de chaque but et parallèlement à celui-ci, à une distance de 4 m mesurée à partir du côté extérieur de la ligne de but.</p>	
<b>Article 8.17</b>	<b>Ligne médiane</b>
<p>La ligne médiane relie les milieux des lignes de touche.</p>	
<b>Article 8.18</b>	<b>Les lignes de changements</b>
<p>Les lignes de changement sont délimitées de part et d'autre de la ligne médiane par un trait de 15 cm, tracé perpendiculairement sur l'une des lignes de touche, à 4,5 cm de distance de la ligne médiane. Ces tracés de 15 cm seront prolongés vers l'extérieur par une marque de rappel de 15 cm.</p>	
<b>Article 8.19</b>	<b>Les lignes</b>
<p>Toutes les lignes font partie de la surface qu'elles délimitent. Elles mesurent 5 cm de large (et doivent être tracées très visiblement).</p>	

**Edité le  
29 / 09 / 98**

**TERRAIN**

**A8**

<b>Article 8.110</b>	<b>Ligne de but</b>
Entre les montants, la ligne de but a la même largeur que clui-ci : 8 cm	

<b>Article 9.1</b>	<b>Catégories d'âges</b>
	Seniors nés en 80 et avant, Juniors nés en 81 et 82, Cadets nés en 83 et 84, Minimes nés en 85 et 86.
<b>Article 9.2</b>	<b>Les équipes</b>
	Les équipes seniors masculins se partagent en 3 niveaux : Excellence, Honneur, Promotion. Toutefois pour augmenter le nombre d'équipes et pour respecter le caractère mixte des compétitions et notre "autre idée du sport", des cadets, des féminines pourront être incorporés dans l'équipe.

Article 10.1	La tenue des joueurs
<p>La tenue des joueurs de champ d'une équipe est uniforme et doit se distinguer clairement au point de vue couleur et motifs de la tenue de l'adversaire. Les joueurs occupant le poste de gardien doivent porter une tenue se distinguant de celle de leur équipe ainsi que de celle de l'équipe adverse et gardien de but adverse.</p> <p>Les joueurs portent des numéros mesurant au moins 20 cm de haut côté dos et 10 cm côté poitrine. Ceux-ci devraient être numérotés de 1 à 20.</p> <p><i>Commentaire</i> : Aucun numéro particulier n'est réservé aux gardiens de but et les exceptions au-delà du numéro 20 sont possible dans la limite de 2 chiffres.</p> <p>La couleur des chiffres doit contraster clairement avec celle des maillots.</p>	
Article 10.2	Les chaussures
<p>Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.</p>	
Article 10.3	Les objets interdits
<p>Il est interdit de porter des protections pour le visage et/ou la tête, des bracelets, montre-bracelets, bagues, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastiques de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet dangereux pour les joueurs.</p> <p>Les joueurs qui ne remplissent pas ces obligations ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que les objets interdits aient été enlevés.</p> <p>Les capitaines des équipes doivent porter un brassard de couleur contrastante et d'une largeur d'environ 4 cm autour du bras</p>	

<b>Article 11.1</b>	<b>Coupe de la NIEVRE</b>
<b>Article 11.11</b>	<b>Tirage</b>
	Les équipes engagées sont réparties en 2 poules de 4. La répartition des équipes par poule se fait par tirage intégral.
<b>Article 11.12</b>	<b>Déroulement du premier Tour</b>
	Chaque poule joue sous forme de mini championnat, en un seul match allé. L'équipe recevante est la première citée dans le calendrier proposé par l'UFOLEP. Suite à ce championnat, les deux premiers de chaque poule sont sélectionnés pour les 1/2 de finales.
<b>Article 11.13</b>	<b>Règlement</b>
	Le règlement reste identique à celui du Championnat Départemental.

<b>Article 12.1</b>	<b>Réclamations - Sanctions</b>
	Les clubs organisateurs sont chargés de la sécurité et de la police du terrain et sont responsables des désordres qui pourraient résulter avant, pendant ou après les épreuves, de l'attitude des sportifs ou du public.
<b>Article 12.2</b>	<b>Comportement antisportif</b>
	Tout manquement aux règlements, tout comportement antisportif (envers les autres participants, les officiels, le public...) ne pourra être toléré et entraînera une demande de sanction envers le concurrent fautif.
<b>Article 12.3</b>	<b>Sanctions immédiates</b>
	<ul style="list-style-type: none"><li>- Joueur ne pouvant présenter ni licence, ni une pièce d'identité : <b>Interdiction de jouer.</b></li><li>- Equipe ayant fait jouer un non licencié ou un joueur non qualifié : <b>Match perdu par forfait non déclaré (-1 point, goal-average 0-3).</b></li><li>- Equipe ou joueur ayant fraudé sur l'identité ou le niveau d'un joueur: <b>Match perdu par forfait non déclaré (-1 point, goal-average 0-3).</b> <b>Demande de suspension du joueur et du capitaine par la Commission de Discipline 1ère instance.</b></li><li>- Equipe ne pouvant présenter 7 joueurs sur le terrain : <b>Après accord de l'équipe adverse, peut jouer mais perd le match par forfait.</b> <b>Sans accord de l'équipe adverse, ne peut pas jouer et perd le match par forfait.</b></li><li>- Match reporté non joué avant la fin de la phase de championnat concernée : <b>Match perdu par forfait pour l'équipe qui a demandé le report.</b></li></ul>
<b>Article 12.4</b>	<b>réclamations concernant le classement</b>
	Toutes réclamations concernant le classement, doivent être faites auprès du responsable des classements.



<b>Article 12.5</b>	<b>Modalités des réclamations</b>
	<p>En cas d'incidents ou de troubles avant, pendant et après une activité UFOLEP, le responsable désigné (élu, délégué, cadre technique, capitaine...) après avoir pris les mesures qui s'imposent en matière de sécurité, rassemble le maximum de témoignages écrits et rédige un rapport qu'il doit adresser avec les différentes pièces du dossier dans les quarante-huit heures au président de la commission départementale disciplinaire de première instance sous couvert de la délégation départementale UFOLEP.</p> <p>Toute réserve doit, sous peine de nullité, être transformée en réclamation, c'est à dire confirmée dans les quarante-huit heures, par pli recommandé (cachet de la poste faisant foi). Elle sera accompagnée du versement d'une somme fixée chaque année (voir règlement UFOLEP). Cette somme est remboursée si le bien-fondé de la réclamation est admis.</p> <p>En cas de réclamation, les titres ou récompenses ne peuvent être attribués avant décision de la commission compétente, délai d'appel expiré.</p> <p>En l'absence de réclamation régulière, la commission départementale de discipline peut se saisir directement des cas d'irrégularités constatés.</p> <p>Des sanctions prévues au règlement disciplinaire peuvent être infligées aux sportifs dont la conduite aura été l'objet d'incidents ou de troubles, avant, pendant ou après les épreuves.</p> <p>Toutes les sanctions prononcées pourront être transmises pour extension, le cas échéant, à la fédération délégataire concernée.</p>
<b>Article 12.6</b>	<b>Appel d'une décision</b>
	<p>Pour appel d'une sanction disciplinaire, se référer au règlement disciplinaire de l'UFOLEP.</p>

Article 13.1	Classements
	<p>Il sera établi suivant le total des points obtenus au cours des différentes rencontres. Seront attribués :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 3 points pour un match <b>gagné</b>.</li><li>- 2 points pour un match <b>nul</b>.</li><li>- 1 point pour un match <b>perdu</b>.</li><li>- 0 point pour un match déclaré <b>forfait</b>.</li><li>- moins 1 point pour un <b>forfait non déclaré</b>.</li></ul> <p>Un classement provisoire sera établi régulièrement par le responsable des classements et diffusé par la presse.</p> <p>En cas d'égalité de points, on tiendra compte :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) du goal-average particulier entre les équipes.</li><li>2) du goal-average général.</li></ol>
Article 13.2	Changement de catégorie en fin de saison
	<ul style="list-style-type: none"><li>- les deux derniers du niveau Excellence, descendent en Honneur.</li><li>- les deux premiers du niveau Honneur, montent en Excellence.</li><li>- les deux derniers du niveau Honneur, descendent en Promotion.</li><li>- les deux premiers du niveau Promotion, montent en Honneur.</li></ul> <p>Toutes demandes particulière (refus de montée ou descente, changement de catégorie non prévu) devra obtenir l'avis de la Commission Sportive sous couvert de l'UFOLEP.</p>

<b>Article 14.1</b>	<b>Récompenses</b>
<p>Le jeu doit primer sur l'enjeu.</p> <p>L'UFOLEP n'attribue pas de prix en espèces ou en nature. Si des prix sont offerts par les collectivités, sponsors ou partenaires éventuels, le Comité Départemental se charge de leur répartition dans le respect de l'éthique sportive UFOLEP.</p>	
<b>Article 14.2</b>	<b>Récompenses du championnat</b>
<p>Les premiers de chaque niveaux (Excellence, Honneur, Promotion) recevrons une coupe, offerte par l'UFOLEP.</p>	

<b>Article 15.1</b>	<b>Assurances individuelles</b>
<p>Les licenciés en règle avec l'UFOLEP sont tous assurés en individuel et en responsabilité civile. Ils peuvent souscrire une assurance complémentaire permettant de relever les plafonds des garanties accordées par l'assurance individuelle des personnes pour les risques, prestations complémentaires - invalidité - décès.</p>	
<b>Article 15.2</b>	<b>Déclaration d'accident</b>
<p>La déclaration doit être adressée dans un délai de 4 jours à la délégation départementale APAC :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- par le club organisateur, s'il s'agit d'une compétition,</li><li>- par le club d'appartenance du joueur, s'il s'agit d'un entraînement.</li></ul>	

Article 16.1	Formation
<p>Les compétitions ne sauraient répondre, à elles seules, à la mission éducative de l'UFOLEP.</p>	
<p>C'est lors des actions de formation que seront explicitées et partagées les valeurs fondamentales de l'UFOLEP en même temps que seront abordés les connaissances et compétences indispensables au sportif comme au dirigeant.</p>	

***UFOLEP***

***REGLEMENT  
HANDBALL***

***REGLEMENT  
TECHNIQUE***

***UFOLEP de la Nièvre  
7, Rue Commandant Rivière  
58000 NEVERS  
Tél : 03.86.71.97.33  
Fax : 03.86.71.97.50***

<b>Article 1.1</b>	<b>Durée des matches</b>
	La durée des matches pour le championnat ou la coupe est de 60 min (2 x 30 min).
<b>Article 1.2</b>	<b>Heures des matches et délai de retard de matches</b>
	Les matches débuteront à l'heure prévue par le calendrier avec une possibilité de retard de 15 minutes.
<b>Article 1.3</b>	<b>Report de match</b>
	<p><b>Il doit être exceptionnel.</b> Lorsqu'un club demande un report de match, il devra procéder de la façon suivante :</p> <p><b>L'équipe doit aviser 48 heures à l'avance :</b></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1) l'adversaire du jour avec lequel il fixe la date du report,</li><li>2) le responsable des classements qui informera le coordonnateur si la date de report est possible (terrain UFOLEP). Celui-ci confirmera le report aux deux équipes.</li></ol> <p>Tout match de retard devra être joué avant la dernière journée de championnat de chaque phase sinon le match sera perdu pour l'équipe ayant demandé le report (0 point, goal-average 0-3). Un report de match demandé hors délai peut-être, après avis de la Commission Technique, considéré comme un forfait non déclaré.</p>
<b>Article 1.4</b>	<b>L'arbitrage</b>
	Les matches seront arbitrés par 2 arbitres : 1 de chaque équipe.

<b>Article 2.1</b>	<b>Les forfaits</b>
<b>Article 2.11</b>	<b>Les forfaits non déclarés</b>
	Si une équipe ne se présente pas sur le terrain, elle aura match perdu par forfait (-1 point, goal-average 0-15) ; au bout de 3 forfait non déclarés, forfait général.
<b>Article 2.12</b>	<b>Les forfaits déclarés</b>
	<p>Lorsqu'un club déclare forfait pour une de ses équipes et pour un match donné, il devra procéder de la façon suivante :</p> <p><b>Le club doit aviser 5 jours ouvrés à l'avance</b> par téléphone, puis par écrit :</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- le siège de l'UFOLEP,</li><li>- l'adversaire du jour.</li></ul> <p>Le forfait sera déclaré dans les règles, le match sera perdu (0 point, goal-average 0-15).</p> <p>Si le forfait se produit pendant la période des matchs aller, le club défaillant a l'obligation de se déplacer chez son adversaire au match retour.</p> <p>Une équipe ne présentant pas au coup d'envoi le nombre minimum de 7 joueurs, sera déclarée battue par forfait.</p> <p>Une équipe ne présentant plus, au cour du match, le nombre minimum de 7 joueurs, sera déclarée battue par forfait.</p>



<b>Article 3.1</b>	<b>Les joueurs</b>
	<p>Une équipe comprend 12 joueurs, qui sont à inscrire sur la feuille de match. L'équipe doit obligatoirement jouer avec un gardien de but. Sur le terrain de jeu ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs (6 joueurs de champ et un gardien de but). Les autres joueurs sont des remplaçants. Dans la zone de changement, ne peuvent se trouver que les joueurs remplaçants, les joueurs exclus et 4 officiels. Les officiels sont à inscrire sur la feuille de match et ne peuvent pas être remplacés pendant le match. Un d'entre eux doit être désigné comme responsable de l'équipe. Il est seul autorisé (voir cependant l'interprétation 2 "Team time-out") à s'adresser au secrétaire, au chronométrateur et éventuellement aux arbitres.</p>
<b>Article 3.2</b>	<p>Lors d'un match, 5 joueurs au moins de chaque équipe doivent se présenter sur le terrain. Les équipes peuvent se compléter à 12 joueurs jusqu'à la fin du match, y compris les prolongations. La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur le terrain descend en-dessous de 5.</p>
<b>Article 3.3</b>	<p>Un joueur est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match. Les joueurs autorisés à participer au match peuvent à tout moment entrer en jeu franchissant la ligne de changement de son camp. Les joueurs et officiels arrivant après le début du match doivent obtenir l'autorisation du secrétaire-chronométrateur pour participer au match. Si un joueur n'ayant pas l'autorisation de participer au match entre sur le terrain, les arbitres ordonnent un jet franc contre son équipe et le joueur est disqualifié (17)</p>
<b>Article 3.4</b>	

***UFOLEP***

***REGLEMENT  
Handball***

***ANNEXES***

***UFOLEP de la Nièvre  
7, Rue Commandant Rivière  
58000 NEVERS  
Tél : 03.86.71.97.33  
Fax : 03.86.71.97.50***

# Handball

# SAISON 20 - 20

Nature de l'épreuve :  COUPE

CHAMPIONNAT

Niveau de jeu :  EXCELLENCE

HONNEUR

PROMOTION

Date : ..... Lieu de l'épreuve : .....

Equipe recevante A : ..... score : .....

Equipe visiteuse B : ..... score : .....

Equipe A	
Noms et prénom des joueurs	N° de licence

Equipe B	
Noms et prénom des joueurs	N° de licence

Noms		Signature
	Capitaine A	
	Capitaine B	

**Observations et Réclamations reçues avant, pendant et après la rencontre.**

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Signature des Capitaines et des arbitres

**Cette feuille devra parvenir au responsable des classements, au plus tard 48 heures après le match, par l'équipe recevante.**