HANDBALL

Memento du Pré AJ

École d'Arbitrage

CES FICHES VISENT À FAIRE PROGRESSER :

- LES JEUNES JOUEURS SUR LE PLAN TECHNIQUE,
- LES ARBITRES JEUNES CLUB EN VUE D'ARBITRER DES RENCONTRES DE JEUNES.

EDITION MAI 2014

ARBITRHAND
www.arbitrhand.fr

FF HANDBALL

CCA

2 Les JOUEURS et l'EQUIPE

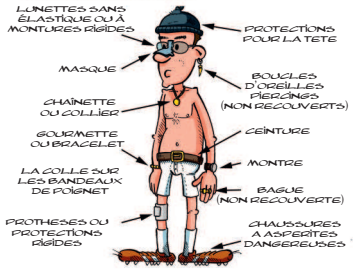
Tous les participants doivent être licenciés FFHB.

- Sur le terrain : 7 joueurs maximum dont 1 gardien avec 5 joueurs minimum au coup d'envoi.
- Sur le banc : les remplaçants, les officiels majeurs.

Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

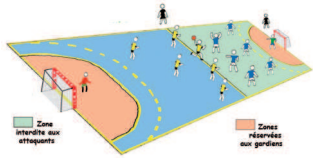
DOIT ÊTRE INTERDIT

Quelques exemples



L'ENGAGEMENT

Le porteur de balle, un pied sur la ligne médiane au centre du terrain, tolérance de 1,50 m de chaque côté, la lance à un partenaire dans n'importe quelle direction.



Coup de sifflet OBLIGATOIRE.

L'engagement peut aboutir à un but.
Les adversaires sont à 3 m du lanceur.

Au début de chaque période : pas de joueur dans le camp adverse.

Après un but : les joueurs de l'équipe qui vient de marquer peuvent rester dans le camp adverse en respectant les 3 m vis à vis du joueur qui joue l'engagement. Les coéquipiers de ce joueur (porteur du ballon) peuvent dépasser la ligne médiane dès le coup de sifflet d'engagement.

3 LES GESTES

Accompagnant et expliquant mes décisions, mes gestes doivent être

PRECIS, COMPRIS DE TOUS

(joueurs, officiels, table, public).

Gestes pour INFORMER

IMMÉDIATEMENT, l'arbitre doit indiquer la direction de jeu.

7 REMISE EN JEU DIRECTION

9 JET FRANC DIRECTION

12 BUT

15 ARRÊT DU TEMPS DE JEU

16 AUTORISATION ACCORDÉE À DEUX PERSONNES HABILITÉES DE PÉNÉTRER SUR LE TERRAIN

OBLIGATOIRES dans les situations où ils s'appliquent

EXCEPTIONNELLEMENT utilisé sans être précédé du geste 18 d'avertissement

11 JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime NÉCESSAIRES

8 RENVOI

10 NON RESPECT DES 3 MÈTRES

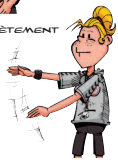
17 GESTE D'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF

LES GESTES

Accompagnant éventuellement un geste d'annonce afin de mieux faire comprendre ma décision :

Gestes pour EXPLIQUER

1 EMPIÈTEMENT



2 DRIBBLE IRRÉGULIER

3 MARCHER OU 3 SECONDES

4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER

5 FRAPPER

6 FAUTE D'ATTAQUANT

Gestes pour SANCTIONNER

13 AVERTISSEMENT (JAUNE)

14 EXCLUSION (2 MINUTES)

13 DISQUALIFICATION (ROUGE)

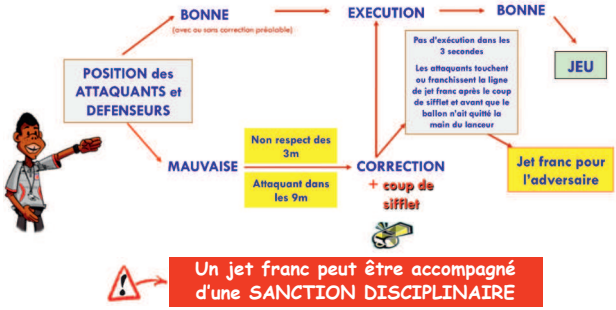
DISQUALIFICATION : cf fiche 20

LES JETS

LE JET FRANC

J'indique en premier le sens du jeu.
Ensuite j'exécute éventuellement le geste codifié correspondant à la faute commise.
Il est exécuté en principe à l'endroit de la faute. Toujours en dehors des 9 m.
La position doit être correcte avec au moins une partie d'un pied au sol.
Les adversaires doivent se trouver à 3 m du lanceur.
Il est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

Je regarde dans l'ordre



LE RENVOI

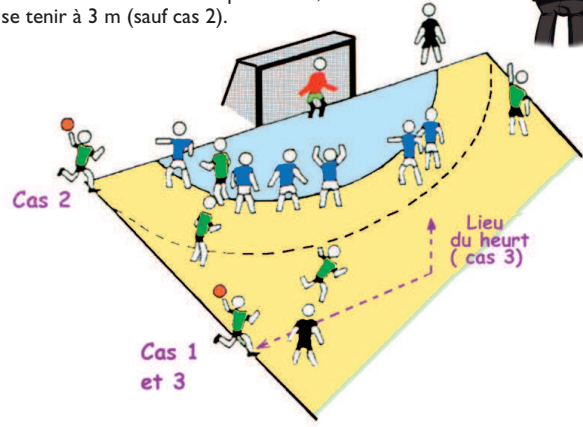
Il est exécuté exclusivement par le gardien, les pieds au sol ou en suspension.
Un gardien ne peut pas se marquer un but, lors de l'éxécution.
Il est exécuté lorsque le ballon a franchi la ligne de surface de but.
Le renvoi peut aboutir à un but.

6

LES JETS

LA REMISE EN JEU

Elle peut aboutir directement à un but.
La remise en jeu se fait un pied sur la ligne de touche l'autre où on veut.
Elle est exécutée sans coup de sifflet, les adversaires doivent se tenir à 3 m (sauf cas 2).



Trois cas sont possibles :

Cas 1 : Le ballon a totalement franchi la ligne de remise en jeu (touche).

Cas 2 : Le ballon, touché par un défenseur (sauf le gardien), a totalement franchi la ligne de sortie de but.

Cas 3 : Le ballon a touché le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu.

LES JETS

LE JET DE 7 M

Un jet de 7 mètres est ordonné si un défenseur ou un officiel fait échouer de manière irrégulière une O.M.B. (Occasion Manifeste de But) et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.

Définition de l'O.M.B.

C'est lorsque :

- *Un joueur maîtrisant le ballon et son équilibre au niveau de la surface de but….*
- *Un joueur courant seul vers le but...*
- *Un joueur prêt à réceptionner le ballon…*
- *Un gardien ayant quitté sa surface de but, (le but est vide) un joueur ….*

... a la possibilité de tirer au but sans qu'aucun adversaire ne puisse l'empêcher avec des méthodes régulières.

Si O.M.B, le jet de 7 m est

OBLIGATOIRE

et Sanction disciplinaire envers le fautif, si nécessaire.

EXÉCUTION :

Après un coup de sifflet de l'arbitre :

- Si le joueur réalise un dribble : jet franc pour l'adversaire.
- Si la balle échappe de la main du tireur : balle pour l'adversaire.

Coup de sifflet OBLIGATOIRE.

LES JETS

LE JET DE 7 M

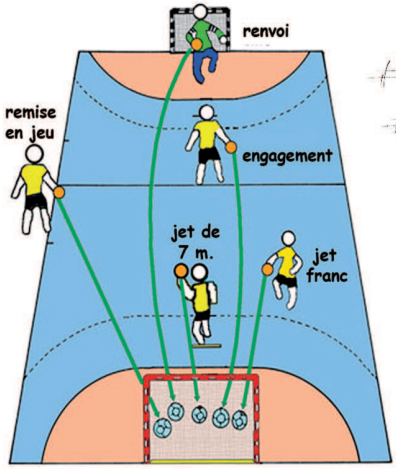
Lors de son exécution, le joueur avec le ballon se positionne derrière la ligne des 7 m et tous les autres joueurs doivent être en dehors de la ligne de jet franc.
C'est un tir direct au but avec un pied en contact avec le sol.
Les défenseurs doivent être à 3 mètres de la ligne de 7 m et le gardien ne doit pas dépasser la ligne des 4 m.
Si le ballon rebondit sur le but ou touche le gardien, les attaquants peuvent le jouer.
L'arrêt du temps est facultatif.

9

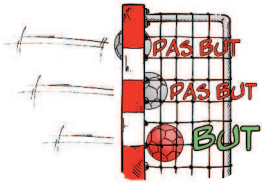
LE BUT

Si but, l'arbitre lève un bras (geste pour indiquer, obligatoire) et donne 2 coups de sifflet.
Un joueur de l'équipe qui a marqué un but peut rester dans le camp des autres à condition d'être au moins à 3 mètres de celui qui engage.
Sur l'engagement, le gardien de but a le droit de quitter sa surface de but ; il peut participer à la rencontre sur la surface de jeu.

Un but peut être marqué directement sur :



et sur action collective des attaquants



But ou pas but

Au signal de fin

10 LES FAUTES DE JEU

L' EMPIETEMENT

Action pour un joueur autre que le gardien de toucher la ligne de surface de but ou de pénétrer dans la surface de but.

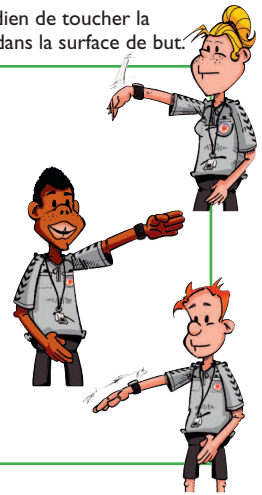
GESTUELLE :

si faute d'attaquant
Geste du renvoi

si faute d'un défenseur
Geste du jet franc
(pour 9m ou 7m)

+

Geste explicatif adapté.



COMMENT SANCTIONNER L'EMPIÈTEMENT (ou zone) :

Coup de sifflet et :

- si c'est un attaquant : renvoi avec geste codifié,
- si c'est un défenseur : geste du **jet franc** ou **7 m** si OMB en premier et geste explicatif adapté.

11 LES FAUTES DE JEU

LES DRIBBLES IRREGULIERS

LE DOUBLE DRIBBLE

Après avoir dribblé, s'être arrêté et avoir maîtrisé le ballon, le joueur repart en dribble.

LE DRIBBLE EN L'AIR

Après que le ballon a été maîtrisé, il est interdit de le toucher plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché le sol, un autre joueur ou les montants du but.

GESTUELLE :

- Geste du jet franc indiquant le sens du jeu.
- Geste codifié du dribble irrégulier.

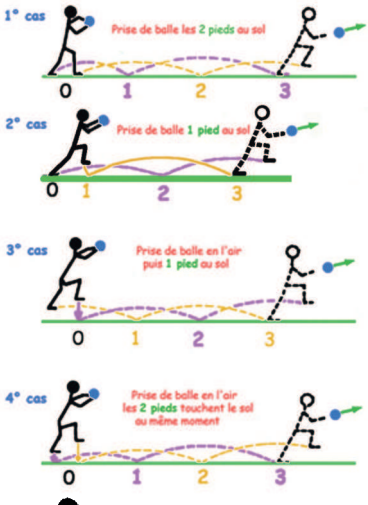
Comment sanctionner le dribble irrégulier :

- Coup de sifflet + jet franc pour l'adversaire exécuté à l'endroit de la faute.
- Geste explicatif adapté.

Le joueur doit immédiatement poser
le ballon de manière à le rendre jouable
EXCLUSION (2 minutes) OBLIGATOIRE

12 LES FAUTES DE JEU

LE MARCHER



Au delà, il y a marcher.
Le joueur fautif doit poser immédiatement le ballon de manière à le rendre jouable

SINON EXCLUSION (2 MINUTES) OBLIGATOIRE.

ASSIMILE AU MARCHER :

Garder le ballon plus de 3 secondes sans jouer.

GESTUELLE :

- Coup de sifflet accompagné du geste (jet franc) indiquant le sens du jeu.
- Puis geste codifié explicatif adapté.
- Jet franc pour l'adversaire exécuté à l'endroit de la faute.

13 LE PASSAGE EN FORCE
(faute d'attaquant)

C'est le fait pour un attaquant de vouloir prendre, de manière irrégulière, un espace occupé par un défenseur.

Cela peut-être aussi (volontairement ou non) par un attaquant (porteur ou non du ballon) sur un défenseur à l'arrêt :

- La percussion avec l'épaule, de côté, de dos, etc.
- La percussion avec la tête (coup de bélier).
- La percussion/contact genou en avant.
- Le raffut (écarter avec la main).
- Le passage de bras mal effectué.

C'est une faute d'attaquant.

GESTUELLE :

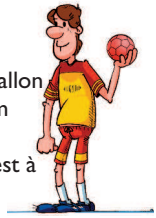
- Geste du jet franc indiquant le sens du jeu.
- Geste codifié explicatif adapté.

Le joueur peut

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées) des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux

Mollets, tibias, pieds INTERDITS

- Attraper le ballon à deux mains



- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre)

- Jouer le ballon assis, à genoux, couché

- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol

- Barrer **avec le corps** le chemin de l'adversaire

15 Le joueur ne peut pas

- Se faire une passe à soi-même

- Refaire un 2e dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon

- Jouer passivement

- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains

- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant

- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol

- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes

- Barrer le chemin de l'adversaire : action agressive touchant le cou, la tête, la nuque

- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot

- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps

- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire

- Irrégularités commises avec une forte intensité

AGIR DE MANIERE PRESENTANT UN RISQUE POUR L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU DANGEREUSE = DISQUALIFICATION

16

LES COUPS DE SIFFLET

Ils accompagnent les gestes et doivent être
NETS, SANS TIMIDITE, MODULÉS
en fonction de la faute.

SITUATIONS	MODULATION
ENGAGEMENT ou reprise du temps	
BUT	
Arrêt du temps de jeu	
JET FRANC (Faute de défenseur)	
JET FRANC (Faute d'attaquant)	
7 mètres Sans sanction disciplinaire — Arrêt du temps facultatif	
Jet Franc ou 7 m AVEC sanction disciplinaire — Arrêt du temps OBLIGATOIRE	

- Une faute de défenseur est notifiée par un coup de sifflet bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup plus long car elle inverse le sens du jeu.
- Une faute avec sanction disciplinaire (exclusion, disqualification) doit être sifflée encore plus fort et plus longtemps.

Plus la faute est GRAVE,
plus le coup de sifflet doit être FORT
Ne pas conserver le sifflet en bouche
mais le tenir en main le long de la cuisse.

17 NE PAS LAISSER FAIRE

UNE FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER À CELUI QUI LA COMMET

Pour une faute de jeu (marcher, empiètement, double dribble, etc.) on sifflera un jet franc, un 7 m ou un renvoi = en général cette sanction «sportive» suffira.

- Si irrégularité (ceinture, poussette,…) ou irrégularité grossière (tirage du bras par dernière,…) il faudra en plus du jet franc ou du jet de 7m (si occasion manifeste de but)

Sanctionner disciplinairement le fautif.

18

LA PROGRESSIVITÉ DES SANCTIONS

L'AVERTISSEMENT

Verbal : à éviter

Mais si arbitrage d'Ecole de Hand, - de 10, - de 12, on peut l'utiliser dans un but pédagogique ou d'apaisement.

- Siffler la faute, faire le geste codifié et montrer le carton au fautif.
- Vérifier que la table a compris l'information.
- Noter le n° sur son carton de score.

Pas d'arrêt du temps sauf influences externes, joueur blessé, gain de temps.

- 1 avertissement par joueur.
- 3 avertissements maximum par équipe.
- 1 avertissement maximum pour tous les officiels.

Après un coup de sifflet :

Faire reprendre le jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (jet franc, remise en jeu, engagement, etc.).

LA PROGRESSIVITÉ DES SANCTIONS

L'EXCLUSION

Siffler un arrêt du temps
= OBLIGATOIRE

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif.
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu et après un coup de sifflet, repartir par le jet correspondant.

La 3° exclusion au même joueur dite exclusion disqualifiante :

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif,
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu.
- Et lui montrer le carton rouge de la disqualification.

Ce joueur doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement (banc des remplacants) et ne doit plus avoir de contact avec son équipe.

Après un coup de sifflet :
Repartir par le jet correspondant
(jet franc, de 7 m.)

ATTENTION : Une exclusion maximum pour tous les officiels.

LA PROGRESSIVITÉ DES SANCTIONS

LA DISQUALIFICATION DIRECTE

Siffler un arrêt du temps
= OBLIGATOIRE

Faire le geste codifié au joueur fautif en lui montrant le carton rouge.

Ce joueur doit quitter la zone de changement (banc des remplaçants).
Il ne peut plus participer au jeu et ne doit plus avoir de contact avec son équipe.
Celle-ci est privée d'un autre joueur pendant 2 minutes.

Après un coup de sifflet :
Repartir par le jet correspondant (jet franc, de 7m).

LA DISQUALIFICATION PEUT-ÊTRE SANS RAPPORT OU AVEC RAPPORT

Disqualification <u>sans rapport</u> pour une irrégularité grossière présentant un risque pour l'intégrité physique.

Disqualification <u>avec rapport</u> pour une irrégularité particulièrement brutale et dangereuse.

L'accompagnateur de JA **est habilité** à établir un rapport relatant les faits, même en l'absence de disqualification.

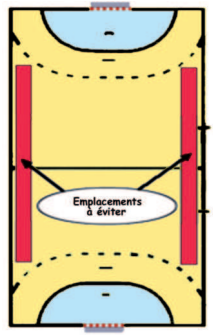
21 LE PLACEMENT DE L'ARBITRE

EN SOLO

Comme je suis seul, j'essaie d'occuper tout l'espace devant les attaquants et les défenseurs, en évitant d'avoir des joueurs derrière moi.

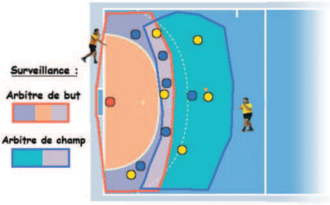
Je me déplace en fonction de la position de la balle jamais en course à reculons.

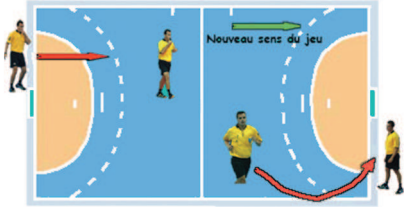
Je n'hésite pas à me déplacer vers l'endroit de la faute.



EN BINOME

Chacun a sa zone de surveillance.





Je profite de certaines situations (but, temps mort d'équipe, …) pour permuter avec mon binôme.

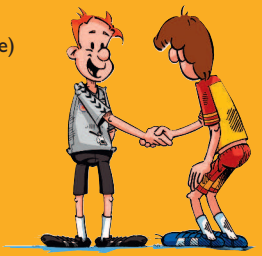
NOTES

NOTES

FFHandball
On est tous handballeurs
CCA
hummel
LA POSTE
Partenaire des arbitres

SOMMAIRE

Fiche 1 : Couverture
Fiche 2 : Les joueurs et l'équipe - L'engagement
Fiche 3 : Les gestes pour informer
Fiche 4 : Les gestes pour expliquer, sanctionner
Fiche 5 : Le jet franc = le renvoi
Fiche 6 : La remise en jeu
Fiche 7 : Le jet de 7 mètres
Fiche 8 : Le jet de 7 mètres (suite)
Fiche 9 : Le but
Fiche 10 : L'empiètement
Fiche 11 : Les dribbles irréguliers
Fiche 12 : Le marcher
Fiche 13 : Le passage en force
Fiche 14 : Le joueur peut
Fiche 15 : Le joueur ne peut pas
Fiche 16 : Les coups de sifflet
Fiche 17 : Ne pas laisser faire
Fiche 18 : Les sanctions - l'avertissement
Fiche 19 : Les sanctions - l'exclusion
Fiche 20 : Les sanctions - la disqualification
Fiche 21 : Le placement de l'arbitre
Fiche 22 : Le sommaire



MORVAN FOUILLET Imprimeurs - 35500 VITRÉ

FICHES RÉALISÉES PAR L'ÉQUIPE
ARBITRHAND
ET VALIDÉES PAR LE RÉFÉRENT DES TEXTES CCA
DESSINS : ERIC BRINDEAUX
(COPYRIGHT : CCA/FFHB)

www.arbitrhand.fr