



Nous avons besoin de vous pour:

I
M
P
O
R
T
A
N
T

- PROTEGER les Jeunes Arbitres vis-à-vis :
 - Des entraîneurs,
 - Des joueurs,
 - Du public.
- AIDER les arbitres à progresser par rapport à vos connaissances.



Plus généralement, PROTEGER et être à l'écoute des arbitres.

Protégeons et Accompagnons nos Jeunes Arbitres.

Avant le match, vous devez saisir les différents acteurs (Jeunes Arbitres, Personnes à la Table de Marque, et vous en tant qu'Observateur) sur la Feuille de match Electronique.

Sommaire

- [Page 4](#) : Ce que vous devez faire.
- [Page 6](#) : Comment protéger les arbitres ?
- [Page 7](#) : Votre rôle vis-à-vis des Jeunes Arbitres
- [Page 8](#) : Avant La rencontre
- [Page 9](#) : Les Points Importants à demander aux JA.
- [Page 10](#) : Pendant La rencontre
- [Page 11](#) : Conduites en cas de manifestations contre les JA.
- [Page 12](#) : Après La rencontre
- [Page 13](#) : L'Entretien
- [Pages 14 à 19](#) : Le suivi du Jeune Arbitre
- [Page 20](#) : Autres Informations
- [Page 21](#) : La fonction d'Observateur de JA définie par le Comité Départemental.

Ce que vous devez faire

IM
P
O
R
T
A
N
T

H – 30 mn :

-> Vous êtes présent **30 minutes avant la rencontre,**

-> Vous vous **présentez auprès des Jeunes Arbitres.**

- Après cette présentation, ces derniers commencent par vérifier les filets des buts, et enchaînent sur un échauffement d'environ 10 minutes.

H - 20 mn :

J.A.

-> Vous vous notez sur la **Feuille de Match Electronique** en tant qu'Observateur des

- Pour la **Feuille de Match Electronique**, il est prévu une ligne «Obs/Accompagnateur ». **Ne vous mettez pas sur la ligne «Tuteur de Table».**

-> Vous **n'oubliez pas de saisir les Jeunes Arbitres et les Personnes à la Table de Marque.**

Ce que vous devez faire

IM
P
O
RT
A
N
T

● H – 15 mn :

-> Vous rappelez aux JA **LES POINTS IMPORTANTS** (Page 7).

● H – 10 mn :

-> **Vous vous présentez** en tant qu'Observateur des J.A du match auprès des managers.

-> Vous évoquez avec eux, si besoin, les **Règlements de la catégorie** (Classeur Rouge.)

-> Vous leur signifiez que l'absence de décision des arbitres sur des fautes de leurs joueurs touchant **l'intégrité physique des joueurs** (pousser, retenir l'adversaire, frapper le bras...) ne doit pas les empêcher d'expliquer à leur joueur la faute commise .

● **Pendant la rencontre,**

-> **Vous restez à la Table de Marque** pour éventuellement intervenir rapidement si besoin. Ne vous installez pas dans les tribunes.

PROTEGER LES ARBITRES

(Avant la rencontre)

Vis-à-vis du Public et des Entraîneurs:

Sans arbitre et sans adversaire, le sport ne serait qu'illusion.

Respecter les arbitres et les adversaires doit faire partie de la formation et de l'éducation des joueuses et joueurs, jeunes et adultes. Pour cela, il est primordial que les parents , et les supporters partagent ces valeurs.

En effet, face à l'évolution des esprits, il faut que chaque club véhicule les notions de Respect et de Fair-Play tant vis-à-vis des arbitres que des équipes adverses.

Il ne faut pas que nos salles de sport deviennent des arènes au sein desquelles incivilités et irrespect seraient légions. Pour cela, respectons les adversaires et les arbitres, et protégeons les jeunes joueurs ainsi que les jeunes arbitres.

Votre rôle vis-à-vis des Jeunes Arbitres :

AVANT, PENDANT et APRES LA RENCONTRE

I
M
P
O
R
T
A
N
T

-> Vos Qualités vis-à-vis des différents acteurs de la rencontre

- Vous devez être **Modeste** et **Humble**.
- Ne donnez pas l'impression de «Moi, je sais tout».
- Vous êtes là pour accompagner, protéger et aider les arbitres en fonction de vos connaissances.

-> Votre Image

- Vous devez rester calme, serein et ne pas avoir de gestuelle indiquant les éventuelles erreurs de l'arbitre.
- Vous ne devez pas commenter la prestation des arbitres après la rencontre.

Avant La Rencontre

- Vous devez assister les arbitres :
 - Vérification de la FdM (électronique)
 - Tirage au sort
 - Consignes à la table de marque.

- Vous devez observer les arbitres sur :
 - Leur tenue.
 - Leur préparation physique.
 - Vérification des buts et de l'environnement de l'aire de jeu :
 - > Rangement des ballons dans les sacs,...
 - Vérification de la tenue des joueurs :
 - > Boucle d'oreille, Piercing, Lunettes...

Les Points Importants à demander aux Jeunes Arbitres

- Placement de l'arbitre près de l'action de jeu. Il ne faut pas être éloigné des phases de jeu.
- Lorsqu'une faute est sifflée, deux gestes doivent être faits :
 - > Indiquer **la direction du jeu** avec un seul bras. Il est inutile d'indiquer l'endroit de la faute avec le second bras.
 - > Indiquer **la nature de la faute** (Marcher, Passage en force, Reprise de dribble...)
 - > Ces gestes sont à faire tant vis-à-vis des joueurs que des coach, et aussi des spectateurs.
- Protéger les joueurs et interdire tous les gestes dangereux :
 - > Poussettes de côté, ou par derrière.
 - > Prise de bras lors d'un tir de côté, ou par derrière.
 - > **IL FAUT ABSOLUMENT INTERDIRE TOUS LES MAUVAIS GESTES**

I
M
P
O
R
T
A
N
T

Pendant La Rencontre

- N'oubliez pas que le binôme arbitre en fonction de ses connaissances et de sa personnalité.
- Redoublez d'attention sur les situations critiques et chaudes et n'hésitez à intervenir.
- Ne laissez pas «pourrir» la situation.
- Ne laissez surtout pas s'isoler les arbitres (mineurs).
- Vous pouvez **exceptionnellement** demander un temps mort (TTO) par match pour échanger avec les JA pendant le cours du jeu.
- **En cas d'incident sérieux, vous prenez toute mesure utile et, après avoir informé les deux responsables d'équipe, vous en rendez compte à votre correspondant d'arbitrage.**

Conduites en cas de manifestations contre les arbitres

Que doit faire un tuteur de JA quand un entraîneur s'énerve de façon importante et sans pédagogie sur les JA ?

-> C'est au tuteur de faire respecter les JA, quitte à se déplacer pour intervenir, en avertissant verbalement dans un premier temps. La plupart du temps, cela suffit.
Si le banc continue, il faut demander au JA de sanctionner.
Le tuteur peut et doit alors faire un rapport sur l'attitude du banc, si cela se passe mal, en prévenant la personne concernée.

Que doit faire un tuteur de JA quand des joueurs mineurs s'énervent sur les arbitres qui restent sans réaction (exclusion, disqualification)?

-> Il faut aussi inciter les JA à faire leur job et surtout les protéger - demander à l'entraîneur de sortir son joueur.

Que doit faire un tuteur de JA quand il s'aperçoit que des personnes du public invectivent les JA ? Quelle répartition de responsabilité entre le tuteur et le responsable de salle dans ce cas ?

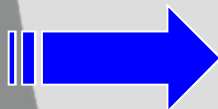
-> Le responsable de salle doit s'assurer que les rencontres se déroulent normalement, mais peut aussi intervenir auprès d'une personne à la demande du tuteur ou des JA. . Si cela dépasse les limites raisonnables, le tuteur JA est fortement invité à faire un rapport, en informant auparavant les responsables du club recevant et club visiteur.

Après La Rencontre

- Assistez les arbitres pour la rédaction de la FdM (électronique).
- Intervenez en cas de fin de rencontre houleuse.
- Accompagnez éventuellement les arbitres à leur vestiaire (vis-à-vis du public).

Entretien après la rencontre

- Vous êtes là en tant que « formateur », donc pas de « vous n'êtes pas bon », « c'était nul ».
- Parlez des points positifs .
- N'oubliez jamais, lors de vos appréciations, que c'est vous l'observateur (adulte), assis à la table, à "distance" de la rencontre et que vous avez l'avantage et le temps d'analyser la situation de jeu avant et après la faute.
- Les arbitres (mineurs) sont eux, «en prise directe» avec le jeu et doivent, en une fraction de seconde, prendre l'information, la traiter et décider.



Les arbitres ne doivent pas partir avec le sentiment d'avoir «mal fait».

Comment remplir le tableau de Suivi du Jeune Arbitre ?

Le Suivi du Jeune Arbitre 1 / 6

Engagement

L'arbitre de champ se place sur la ligne médiane, près d'un bord de terrain afin de vérifier que l'engagement se passe correctement :

- Le joueur qui engage doit avoir le pied sur la ligne médiane.
- Les partenaires du joueur qui engage ne doivent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet de l'arbitre de champ.
- Les défenseurs ne doivent pas s'approcher à moins de 3 mètres du lanceur situé au centre de la ligne médiane.

Le Suivi du Jeune Arbitre 2/6

Objectif 1 -> Placement sur le terrain

Proche du Jeu avec Ballon

La précision du placement doit permettre :

- De mieux voir et d'être mieux vu,
- De mieux communiquer,
- De peser sur les comportements des joueurs.

Pour l'Endroit des Jets Francs

L'arbitre, de par son placement, doit indiquer l'endroit de la faute pendant un laps de temps court en étant présent à l'endroit de la faute.

Encadrement des jets de 7 mètres

L'arbitre de champ et l'arbitre de but se placent dans le prolongement de la ligne des 7 mètres (sans gêner les joueurs)

Lorsque le bras tireur est reconnu (regarder le pied d'appel y contribue), un arbitre reste côté bras tireur, l'autre se déplace sur la ligne de sortie de but.

Il surveille la trajectoire du ballon. Si celui-ci rentre complètement dans le but, il valide le but de deux coups de sifflet.

Positionnement en Diagonal des 2 arbitres

Les arbitres ne doivent pas être sur le même côté du terrain.

Le Suivi du Jeune Arbitre 3/6

Objectif 2 -> Gestuelle & Coup de sifflet

Indication de la Direction du Jeu

Il faut indiquer la direction du jeu afin que les joueurs, officiels et public sachent la direction du jeu après une faute.

Indication de la Nature de la Faute

Les gestes sont destinés à annoncer et expliquer la décision arbitrale.
Les gestes doivent être clairs et précis afin d'être compris de tous.

Clarté des Coups de Sifflet

Les coups de sifflet doivent être nets, sans timidité, et surtout modulés en fonction de la gravité de la faute.

Validation d'un But

Lorsque la balle est entrée complètement dans le but, l'arbitre de but lève le bras.
L'arbitre de champ lève le bras pour signaler qu'il n'y a pas d'irrégularités.
L'arbitre de but valide, alors, seulement, le but par deux coups de sifflet.

Clarté des Coups de Sifflet

Les coups de sifflet doivent être nets, sans timidité, et surtout modulés en fonction de la gravité de la faute.

Le Suivi du Jeune Arbitre 4/6

Objectif 3 -> Protection des Joueurs

IL EST INTERDIT DE METTRE EN DANGER LE JOUEUR ADVERSE

Sanction des Fautes de Main

Il est interdit à tout joueur de :

- Frapper, d'arracher le ballon que l'adversaire tient dans les mains,
- Frapper les mains du joueur adverse,
- Barrer le chemin avec les bras, les mains, ou les jambes.

Protection des Joueurs

Il est interdit à tout joueur de :

- Ceinturer, pousser, retenir à la taille le joueur adverse, le retenir par le maillot.
- Se jeter contre le joueur adverse en courant ou en sautant.
- Gêner, harceler de manière irrégulière.

Sanctions (Carton, 2 minutes)

Les arbitres doivent les comportements irréguliers.

Le Suivi du Jeune Arbitre 5/6

Déplacement des Jeunes Arbitres

Changement de Côté

Les arbitres permutent régulièrement (Sur un but, un jet de 7 m, un arrêt du temps).
Les permutations doivent être faites dans la largeur et/ou la profondeur du terrain.

Course avant

Les courses des arbitres doivent être faites en marche avant.

Relais entre arbitres sur les fautes

Lorsque l'arbitre de champ siffle une faute de l'équipe attaquante, c'est à l'arbitre de but de se positionner à l'endroit de la faute, et d'indiquer la direction du jeu.

Le Suivi du Jeune Arbitre 6/6

Autres Fautes

Marcher, Dribble, Pied, Zone

Les arbitres ont su lire les marches, les reprises de dribble, les fautes de pied, et les empiètements de zone.

Remise en Jeu – Touche

Lorsqu'il y a une touche, un seul arbitre fait le geste, l'arbitre de champ.

Renvoi du Gardien de But

Lorsqu'il y a un renvoi, l'arbitre de but - devenant arbitre de champ – fait le geste du renvoi de la balle par le gardien de but.

Autres Informations (Classeur Rouge)

- Rappel des Multiples Fautes rencontrées par les JA
- Les fonctions de Tuteur de Jeune Arbitre et de Responsable de Salle définies par le Comité Départemental de Hand-ball de Loire Atlantique
- Extrait du règlement des Compétitions Jeunes du Comité Départemental de Hand-ball de Loire Atlantique - Annuaire Saison 2011-2012
- Procédures à suivre en cas de défaillance d'arbitres
- **Conduites à respecter :**
 - * En cas de manifestations contre les arbitres,
 - * Lorsque les JA ne protègent pas l'intégrité physique des Joueurs
 - * En cas de blessure sur le terrain d'un joueur
- L'avant-match des Arbitres, Responsables de Table, et Accompagnateurs D'Arbitres
- Rappel de texte parus dans le mémento de l'arbitre – Saison 2011 2012
 - La Feuille de Match Electronique et son contrôle
 - Utilisation de la Colle
 - Réclamation pour Faute Technique
- Coordonnées des licencié(e)s du Club



La Fonction de Tuteur de Jeune Arbitre définie par le Comité Départemental

Le Contexte Général

- *Le Handball a su grandir en restant fidèle à ses valeurs ; Respect, Esprit d'équipe et donne une belle image d'un sport formateur aux valeurs individuelles et collectives dans le respect de l'autre. **CEPENDANT CE N'EST PAS TOUJOURS LE CAS.***
- *Parfois des contentieux surviennent à l'occasion des rencontres de handball. Les causes sont très diverses : manager, public, joueurs, arbitre, dirigeant de club... **C'EST INADMISSIBLE quel qu'en soit l'auteur et quelle qu'en soit la raison !** Nous devons tous veiller, **en toute circonstance**, à rester au plus près de nos valeurs et lutter contre tous les comportements excessifs et irrespectueux.*

Le Statut du Tuteur

- *Il est à **licencié** à la FFHB.*
- *Il peut être:*
 - > **Officiel** : personne reconnue en tant que telle par la CDA. (ce devrait toujours être le cas !)
 - > **Autorisé** : personne n'ayant pas le statut officiel mais agréée temporairement par la CDA.
 - > **Autre** : **ce cas ne pourra être qu'exceptionnel.** Cependant, cette personne devra obligatoirement être licenciée et posséder quelques compétences avérées en matière d'arbitrage.



Les Tâches du Tuteur

- Il se présente en tant que tuteur des J.A. du match auprès des managers et des J.A.
- Il réunit les J.A. et leur donne quelques consignes d'avant-match.
- Il s'installe à la table officielle et suit le bon déroulement des formalités d'avant-match.
- Il vérifie la conformité de la feuille de match, avant et après la rencontre.
- Il gère les éventuels comportements excessifs des bancs.
- Il peut **exceptionnellement** demander un temps mort (TTO) par match pour échanger avec les JA pendant le cours du jeu.

Le Rôle du Tuteur

- **Participer à la formation** du J.A. par **une analyse critique** de sa prestation à la mi-temps et en fin de match, sur la pertinence de ses interventions, sur sa gestion du jeu et des bancs, etc...
- **Ne pas empiéter** sur la responsabilité du J.A. (sauf situation très exceptionnelle).
- **Le tuteur n'arbitre pas.**
- **Aider et rassurer** le J.A. en mettant aussi en avant les points positifs de son arbitrage.
- **Protéger** le J.A., le cas échéant, contre les pressions ou les débordements de l'environnement.
- *Dans sa relation avec la JA, le tuteur devra toujours penser à être clair, précis et pédagogue dans ses conseils : rappel de règles de jeu et des incontournables (protection du joueur et continuité du jeu).*