



UNSS

UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN
HANDBALL**

Avril 2005

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

**3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION**

4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

**7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

8.

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord le jeu , le plaisir d'une rencontre, la joie, la fête dans le respect des uns et des autres, celui des règles et de l'arbitre.

Sans arbitre, la rencontre ne peut exister.

- Le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

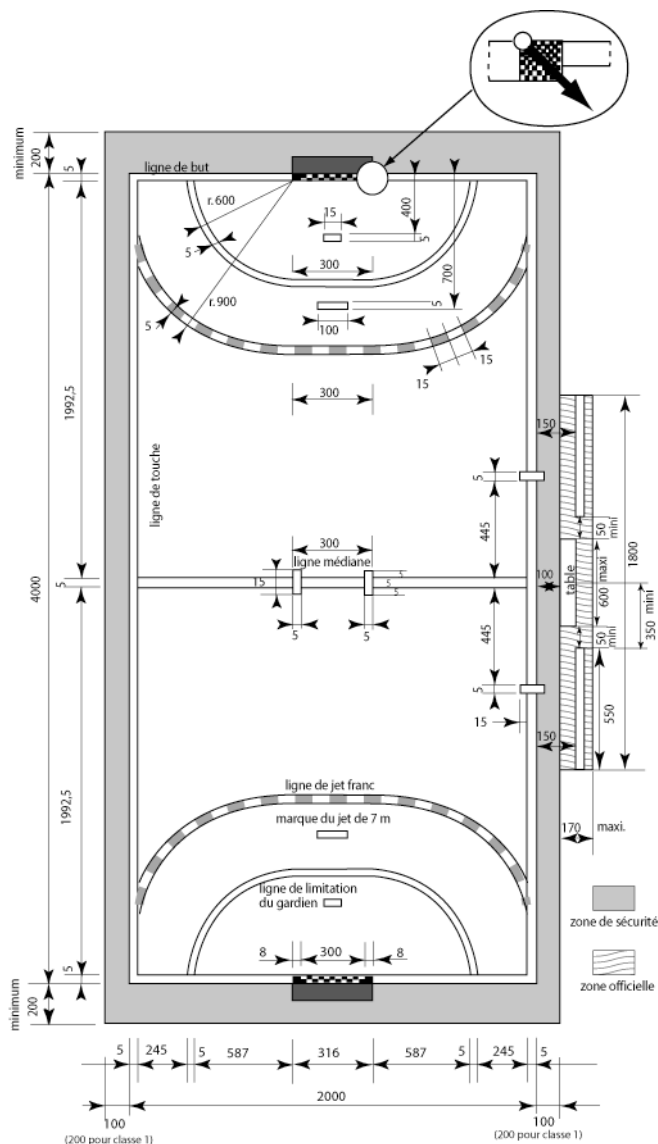
- Pour mieux remplir son rôle, il est indispensable que le jeune officiel ait à chaque journée de formation ou de compétition l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et son matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Dans chacune de ses actions, le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

« Le terrain et ses dimensions »



1 - LE BALLON

règlement UNSS

- 58 à 60 cm et 425 à 475 g (Taille 3) pour les pôles espoirs masculins et juniors/seniors
- 54 à 56 cm et 325 à 375 g (Taille 2) pour les minimes garçons, cadets et cadettes, juniors/seniors filles, cadettes pôles espoirs ;
- 50 à 52 cm et 290 à 330 g (Taille 1) pour les minimes filles.

Il faut au moins deux ballons pour chaque match.

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre ;
- Faire 3 pas au maximum avec le ballon (marcher)
- Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.

Il est interdit de :

- Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but (Double dribble).
- Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou),
- Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable Ceci est considéré comme **jeu passif** qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu. L'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement.

2 – LE BUT

La Surface du but

Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but.

Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.

Le gardien de but

Le gardien de but ne peut pas :

Mettre le joueur adverse en danger ;

Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle ;

Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable ;

Toucher et ramener dans la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but

Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but ;

Validité du but

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but.

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement.

Un but peut être marqué directement sur :

- remise en jeu
- jet franc
- 7 mètres
- engagement
- renvoi

L'engagement

Au début du match, l'engagement est exécuté par l'équipe qui gagne le tirage au sort.

Après chaque but, le match reprend avec un engagement exécuté par l'équipe qui a encaissé le but, dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre de l'aire de jeu

Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane

Les coéquipiers du porteur du ballon ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent toutefois se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu. les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement.

La remise en jeu

Une remise en jeu est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne quitte l'aire de jeu en franchissant la ligne de sortie de but de son équipe.

La remise en jeu est exécutée sans coup de sifflet des arbitres, depuis l'endroit où le ballon a franchi la ligne de touche ou, s'il a franchi la ligne de sortie de but, de l'intersection entre la ligne de touche et la ligne de sortie de but du côté concerné. Le porteur du ballon doit garder au moins un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur.

Le renvoi

Un renvoi est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon sur la surface de but ou quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet de l'arbitre, depuis la surface de but au-delà de la ligne de surface de but.

3 – LES SANCTIONS SPORTIVES

Le jet franc

est accordé dès qu'une irrégularité est commise par une équipe. Les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue.

Les attaquants ne doivent pas se trouver entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc.

Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur.

Le jet de 7 mètres

Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu,

Lorsqu'ils donnent un jet de 7 mètres, les arbitres doivent accorder un «time-out».

Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ.

4 - L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS, L'ÉQUIPEMENT

L'Équipe

Une équipe comprend jusqu'à 12 joueurs.

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants.

Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5. C'est l'arbitre qui juge si le match doit-être arrêté et à quel moment.

Les changements

Les joueurs et gardiens de but entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement à n'importe quel moment.

Un changement irrégulier doit être pénalisé d'une exclusion pour le joueur coupable.

L'équipement

Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme qui doit se distinguer clairement de la tenue de l'équipe adverse. Les gardiens doivent porter une tenue de couleur différente de celle de leur équipe ainsi que de celle de l'équipe adverse et du gardien de but adverse.

Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

5 - IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Toute irrégularité est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement. Chaque irrégularité relevant de la sanction progressive requiert une sanction personnelle, en commençant par un avertissement, et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères.

Les avertissements et les exclusions provenant d'autres irrégularités doivent également être pris en ligne de compte dans la progressivité.

Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié.

Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci, doit être sanctionné par une disqualification.

Un joueur coupable de «voie de fait» pendant le temps de jeu doit être expulsé. Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification.

6 - LES SANCTIONS



Avertissement (jaune)



Exclusion (2 minutes)



Disqualification (rouge)



Expulsion



Jet-franc



Non respect de la distance des
« 3m »

LE BALLON



Frapper



Double dribble



Marcher ou 3 secondes



Passage en force

LE BUT



But



Renvoi



Empiètement



Remise en jeu



Time-outc



Avertissement pour jeu passif



Jeu passif

3 LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS DU LORS D'UNE MANIFESTATION

1. Arbitre

Avant, il doit :

- se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot jeune officiel, sifflet, bouteille d'eau)
- arriver assez tôt pour :
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - se changer et s'échauffer,
 - vérifier la feuille de marque et les licences,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation...)
 - vérifier le matériel (paniers, taille du ballon...)
 - se mettre d'accord avec les responsables et les autres officiels sur le règlement utilisé (temps de jeu, nombre de périodes, nombre de fautes...),
- annoncer 3' avant le début de la rencontre.

Pendant, il doit :

- faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- utiliser la mécanique de l'arbitrage :
 - *remise en jeu* : vérifier que les autres officiels sont prêts en donnant le ballon à chaque remise en jeu,
 - *près du ballon* : observer le porteur de balle (marcher, départ et reprise de dribble) et le défenseur (attitude, contact),
 - *loin du ballon* : observer les autres joueurs,

A la mi-temps, il doit :

- rester concentré,
- vérifier la flèche d'alternance et la feuille,
- annoncer 3'.

Après, il doit :

- laisser terminer la feuille de marque (recto verso), la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.

2. Officiels table de marque

Avant,

- le *chronométrateur* doit :
 - vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
 - faire retentir son signal à 3' et à 1'30 avant le début de la rencontre,
- le *marqueur* doit :
 - remplir la feuille de marque suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - noter les entrées en jeu et faire signer les responsables d'équipes,
 - contrôler les entrées en jeu et cercler les croix.

Pendant,

- **le chronométreur doit :**
 - démarrer le chronomètre de jeu lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain,
 - arrêter le chronomètre de jeu sur tout coup de sifflet de l'arbitre,
 - communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements...)
 - demander les temps morts sur panier encaissé,
 - gérer les temps morts,
 - arrêter le chronomètre de jeu sur tout panier réussi dans les 2 dernières minutes du temps réglementaire et des prolongations,

- **le marqueur doit :**
 - noter le score, les fautes, les temps morts,
 - gérer les entrées des joueurs,
 - gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
 - gérer la flèche d'alternance,
 - communiquer avec le chronométreur et les arbitres (temps morts, remplacements...)

Après,

- **le chronométreur doit** signer la feuille de marque,

- **le marqueur doit** terminer la feuille de marque, la signer et la faire signer au chronométreur puis aux arbitres.

3. Organisateur

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

4. Reporter

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'évènement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.

4 LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

C/ Pôle responsabilisation

Niveau Départemental

Phase de sensibilisation

Remarques :

- Alternance d'un arbitrage en solo et en binôme

- Apprentissage :

- ✓ Alternance de situations jouées et de jeu dirigé avec intervention d'un enseignant formateur
- ✓ Alternance de l'arbitrage en « solo » et en « binôme »
- ✓ Apprentissage du placement autour de l'espace de jeu utilisé

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Connaître et appliquer des «éléments essentiels» des lois du jeu • Connaître les règles fondamentales (empiètement, pied, reprise de dribble, ose siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements). 	<ul style="list-style-type: none"> • Dirige le jeu uniquement, est aidé avant, pendant (Temps morts d'équipe, à la mi-temps) et après le match • Protège le jeu, sanctionne les agressions sur le côté et par derrière. • Siffle fort. • Protège le jeu en n'étant pas un « chercheur de fautes le sifflet à la bouche ». • Connaît et utilise de manière précise les gestes essentiels : sens de la faute étant prioritaire. 	<p>Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation. Reçois la pastille bleue.</p>
	2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Communique avec les joueurs, avec la table. • Dirige le jeu sans être «gendarme». 	<ul style="list-style-type: none"> • Applique ses connaissances du règlement. • N'hésite pas à siffler, dirige le jeu mais ne le commande pas • Est clair dans ses interventions. 	
	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • A envie d'arbitrer quand il ne joue pas • N'est ni influençable, ni autoritaire. • A confiance en soi. 	<ul style="list-style-type: none"> • Est confiant sans excès. • Est à l'écoute des formateurs et enseignants • Progresses vite dans sa technique d'arbitrage • Reste vigilant en se concentrant sur le jeu. 	
JEUNE OFFICIEL SECRETARE	<ul style="list-style-type: none"> • Il est en possession de la feuille de match, • Il dispose des licences des joueurs, • Il relève les numéros des joueurs, • Il note les événements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) <ul style="list-style-type: none"> ▪ buts marqués et numéros des buteurs, ▪ score à la mi-temps, ▪ score final, ▪ avertissements, avec numéros des joueurs fautifs, ▪ exclusions, avec numéros des joueurs fautifs, ▪ disqualifications, avec numéros des joueurs fautifs, ▪ expulsions, avec numéros des joueurs fautifs. 		
JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR	<ul style="list-style-type: none"> • Il s'assure de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre : <ul style="list-style-type: none"> ▪ chronomètre mural ou tableau d'affichage, ▪ chronomètres de réserve, il en contrôle le bon fonctionnement ▪ sifflet(s) ou instrument(s) de signalisation, ▪ Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu ▪ Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain. ▪ Il indique aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort. ▪ Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 		

Niveau Académique
Phase d'apprentissage

Remarques :

- Arbitre en binôme, il est capable d'arbitrer avec d'autres arbitres

- **Apprentissage :**

- ✓ Arbitrage de situations de jeu réduit avec appréciation sur les duels
- ✓ Arbitrage de situations de 1 x 1, de 2 x 2, ...
- ✓ Arbitrage de situations attaque-défense sur différents thèmes défensifs amenant différents types de jeu et de fautes différentes.

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE BINÔMES	1. APPLICATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none"> • Gère la «périphérie» du match, • Connaît le règlement et les cas particuliers. 	<ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise la rencontre avant et après, • Décide et siffle vite ou ne siffle pas (éviter de tout siffler), • Module ses coups de sifflet, • Reconnaît le jeu passif • Reconnaît les fautes entraînant une sanction disciplinaire avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions. 	<p>Il est titulaire de la pastille bleue ou a fait un stage départemental d'arbitrage</p> <p>A l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académique, la CMR évalue les compétences au cours des ou de la rencontre et peut délivrer la pastille jaune et le passeport jeune officiel</p>
	2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Sait faire respecter les lois du jeu • Répartition des tâches dans le binôme 	<ul style="list-style-type: none"> • Analyse les fautes sportives de façon plus précise (marcher, empiètement, jeu loin du ballon,...), • Analyse les duels fréquents entre le porteur du ballon et son défenseur, • Est présent par son placement, a une bonne condition physique, • communique avec son partenaire et avec la table, • connaît la répartition des tâches dans le binôme. 	
	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none"> • Est confiant et détendu 	<ul style="list-style-type: none"> • Il est détendu et ferme, • communique avec tous les acteurs. 	
JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE	<p>les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il doit prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, expulsions, évènements particuliers). • Il doit être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin. • Immédiatement après le match, le secrétaire doit remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées soient mentionnées. 		
JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR	<p>les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Il contrôle le bon fonctionnement du chronomètre mural et du tableau d'affichage qui doivent pouvoir être commandés depuis la table de marque, ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve. • Il contrôle le temps de jeu (déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométrateur) ainsi que les interruptions du temps de jeu (arrêts du chronomètre au signal des arbitres, remise en route lors du coup de sifflet de reprise du jeu). • Si le chronomètre mural ne peut plus être commandé depuis la table de marque, il y a lieu d'utiliser un chronomètre de réserve qui doit être arrêté lors des interruptions de temps de jeu et remis en marche lors du coup de sifflet de reprise. Lors de plusieurs arrêts, le temps des arrêts et le temps restant à jouer sont communiqués aux responsables d'équipes et aux arbitres. • Il contrôle les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu. Les joueurs exclus doivent rester sur le banc des remplaçants pendant la durée de l'exclusion. • Il communique la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain. • Les joueurs ou les officiels disqualifiés ou expulsés doivent quitter le banc des remplaçants. • Il veille, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté • Il indique aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort. • Il avertit les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé. 		

Niveau National

Phase de confirmation

Remarques :

- Arbitrage en binôme avec un partenaire

- Apprentissage :

✓ Peut et/ou doit devenir formateur des niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique

ROLES	COMPETENCES	PRECISIONS – ATTENDUS	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE en BINÔME avec un partenaire	APPLI CATION DES LOIS DU JEU <ul style="list-style-type: none">• Connaît et analyse le jeu maximal atteint par les jeunes joueurs.	<ul style="list-style-type: none">• Maîtrise les situations particulières et fait preuve d'autorité lors de situations conflictuelles• Analyse le rapport de force collectif• Gère le jeu par poste, le jeu du pivot, le jeu à l'aile.	Il est en possession de sa carte jeune officiel et de la pastille jaune ou de la pastille rouge reçue sur un précédent championnat de France UNSS. Il est en possession de son passeport jeune officiel. A l'issue du championnat de France, la CMN peut délivrer la pastille rouge avec indication du niveau atteint.
	2. COMPORTEMENT <ul style="list-style-type: none">• S'adapte au rythme de la rencontre .• Alternance entre « présence » et « effacement ».	<ul style="list-style-type: none">• Etude de l'application des sanctions différées,• Maîtrise l'avantage sans tomber dans le « laisser faire »,• Maîtrise le jeu passif,• Répartition des tâches dans le « binôme »,• Intervient avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié,• Anticipe les conflits.	
	3. RAYONNEMENT <ul style="list-style-type: none">• A une grande maîtrise de soi et a confiance en son arbitrage.	<ul style="list-style-type: none">• Gère les acteurs internes et externes de la rencontre,• maîtrise l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement.	
JEUNE OFFICIEL SECRETAIRE JEUNE OFFICIEL CHRONOMETREUR	les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : <ul style="list-style-type: none">• l'occupation réglementaire du banc des remplaçants• l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants• l'entrée des joueurs non admis à participer au jeu		

5 LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Q. C. M. Départemental

1 – Le terrain de handball mesure :

- a) 35 mètres de long et 15 mètres de large
- b) 40 mètres de long et 20 mètres de large
- c) 45 mètres de long et 25 mètres de large

2 – La couleur du maillot du gardien est :

- a) Identique à celle de ses partenaires
- b) Différente
- c) Cela n'a pas d'importance

3 – Le but est accordé quand le ballon :

- a) Est sur la ligne
- b) A franchit la moitié de la ligne
- c) Franchit complètement la ligne

4 – Je ne peux pas garder la balle dans la main à l'arrêt :

- a) Plus de trois secondes
- b) Plus de cinq secondes
- c) Plus de dix secondes

5 – Lors d'un jet franc ou d'une remise en jeu, les adversaires doivent se trouver à :

- a) Un mètre du ballon
- b) Trois mètres du ballon
- c) Cela n'a pas d'importance

6 – Lors d'une remise en touche, le joueur tire et marque le but :

- a) Le but est refusé
- b) La touche est donnée à l'adversaire
- c) Le but est accordé

7 – Quand l'arbitre ordonne un jet franc, il indique en premier :

- a) Le type de la faute
- b) La direction du jeu

8 - Comment est attribuée la balle d'engagement à une équipe ?

- a) Par tirage au sort
- b) A l'équipe invitée
- c) A l'équipe évoluant à domicile

9 - Après la pause, à qui revient l'engagement du ballon ?

- a) A l'équipe qui ne l'a pas eu au début du match
- b) A l'équipe qui a marqué le dernier but
- c) A l'équipe menant au score

10 - Lors d'un engagement après un but, les joueurs adverses peuvent se tenir dans les deux moitiés de terrain ?

- a) Vrai
- b) Faux

11 - Un joueur, ayant dribblé, doit transmettre son ballon ou tirer au but dès qu'il a fait trois pas ou dans les trois secondes après la saisie du ballon.

- a) Vrai
- b) Faux
- c) Parfois

12 - Quel est le temps maximum dont dispose un joueur pour tirer un jet de 7 mètres ?

- a) 1 seconde
- b) 3 secondes
- c) 5 secondes

13 - La première exclusion au handball est de 2 minutes. De combien sont les seconde et troisième ?

- a) 1 minute
- b) 2 minutes
- c) 3 minutes

14 - Que se passe-t-il au bout de la troisième exclusion d'un même joueur ?

- a) Il est disqualifié par un carton jaune immédiatement
- b) Il est disqualifié par un carton rouge
- c) Il est disqualifié après le prochain arrêt de jeu sans aucun carton

15 - Avec quoi confirme-t-on un avertissement à un joueur ?

- a) Un carton vert
- b) Un carton rouge
- c) Un carton jaune

16 - Un but est confirmé par :

- a) Un coup de sifflet
- b) Deux coups de sifflet
- c) Trois coups de sifflet

17 - Qu'est-ce qui est signalé par l'arbitre par trois coups de sifflet brefs et par le signe T ?

- a) Une faute
- b) La mi-temps
- c) un time-out

18 - Le gardien de but peut-il sortir de la zone ?

- a) Oui, quand il le souhaite, à condition de ne pas sortir balle en main
- b) oui, mais il ne doit pas sortir des 9 mètres
- c) non, il doit absolument rester dans la zone

19 - Le début d'une partie est signalé par le coup de sifflet de l'arbitre. Comment est signalée la fin de la partie ?

- a) Par trois coups de sifflet de l'arbitre
- b) Par le signal automatique de l'installation murale
- c) Par le capitaine

20 - A quelle distance du but est tracée la ligne de jet franc ?

- a) 3 mètres
- b) 6 mètres
- c) 9 mètres

1 – Un joueur de champ fait une passe à son gardien de but sorti de sa zone. L'arbitre siffle :

- a) Rien
- b) Un jet de 7 mètres
- c) Jet franc

2 – Lorsque le ballon touche l'arbitre puis sort en touche, l'arbitre décide :

- a) Jet d'arbitre (entre-deux)
- b) Il redonne la balle à l'équipe qui la possédait
- c) Il ordonne une remise en jeu pour l'équipe adverse

3 – Un joueur attaquant percute un défenseur équilibré avec l'épaule, l'arbitre siffle un jet franc pour :

- a) L'attaquant
- b) Le défenseur

4 – Un joueur en suspension au dessus de la surface de but se fait légèrement accrocher le bras, retombe en zone, tire et marque :

- a) Jet de 7 mètres
- b) But
- c) Jet de 7 mètres et exclusion du fautif

5 – Un joueur n'effectue pas une remise en jeu correctement :

- a) Remise en jeu pour l'équipe adverse
- b) Remise en jeu à refaire après correction
- c) Poursuite du jeu

6 – Quand un joueur gêne intentionnellement l'engagement, l'arbitre doit :

- a) Lui donner un avertissement
- b) Lui donner un jet franc
- c) L'exclure

7 – Un joueur A4 en défense commet une faute très grave sur l'attaquant B8 porteur du ballon. Celui-ci tombe. Avant que l'arbitre ne siffle, un autre attaquant (B3) récupère le ballon et marque. Que fait l'arbitre ?

- a) 2' à A4 et jet de 7 mètres
- b) Disqualification de A4 et jet de 7 mètres
- c) Disqualification de A4 et but

8 – Les lignes du terrain :

- a) Ne font pas partie de la surface qu'elles délimitent
- b) Font partie de la surface qu'elles délimitent

9 - Si le signal de fin retentit au moment de l'exécution d'un jet franc, que doit faire l'arbitre ?

- a) Siffler la fin du match
- b) Faire retirer le jet franc
- c) Annuler le but s'il est marqué

10 - Que doit faire un joueur disqualifié ?

- a) Quitter le terrain seulement
- b) Quitter le terrain et la zone de changement
- c) Rester strictement sur la zone de changement

11 - Que se passe-t-il si un joueur pénètre dans la surface du but sur une action défensive ?

- a) Il n'est pas pénalisé
- b) Il est pénalisé
- c) Il est exclu

12 - Que se passe-t-il si un joueur lance intentionnellement le ballon vers sa surface, et que celui-ci traverse la surface de but sans toucher le gardien ?

- a) La partie se poursuit par une remise en jeu
- b) Le joueur est pénalisé et un jet franc est ordonné
- c) L'équipe est sanctionnée et un jet de 7 mètres est ordonné

13-L'équipe A engage. A quel moment les coéquipiers du porteur de balle peuvent-ils franchir la ligne médiane ?

- a) Après le coup de sifflet mais pas avant que le ballon n'ait quitté la main du porteur de balle
- b) Dès le coup de sifflet
- c) Au coup de sifflet et lorsque tous les adversaires de l'équipe A sont revenus dans leur moitié de terrain.

14 – Dans les rencontres UNSS, quels critères peuvent être pris en compte pour départager d'éventuelles équipes à égalité ?

- a) Le cumul des points de pénalités
- b) Le tirage au sort
- c) La moyenne d'âge des joueurs inscrits sur la feuille de match

15 - Par quoi est sanctionné le changement irrégulier de joueur pour l'équipe ?

- a) Par une remise en jeu
- b) Par un jet franc à l'endroit où le joueur fautif a franchi la ligne de touche et une exclusion de 2 minutes pour le joueur fautif
- c) Par un jet de 7 mètres

16 - Que se passe-t-il dans le cas où un arbitre doit quitter le terrain ?

- a) Le second arbitre continue seul
- b) Le match est arrêté
- c) Un autre arbitre est désigné

17 - Quelle est la conséquence d'une attitude antisportive ?

- a) Une exclusion
- b) Une disqualification
- c) Une expulsion

18 - Si les arbitres constatent que le chronométrateur a arrêté le match trop tôt, ils peuvent faire reprendre le jeu.

- a) Vrai
- b) Faux

19 - Si un défenseur tire un avantage sur un joueur en pénétrant dans la surface de but, que doit faire l'arbitre ?

- a) Exclure le défenseur
- b) Laisser jouer
- c) Donner à l'équipe attaquante un jet de 7 mètres

20 – Le défenseur dévie volontairement le ballon vers son gardien qui l'intercepte. L'arbitre siffle :

- a) Jet franc
- b) Rien
- c) Jet de 7 mètres

1 - En cours de match, est ce qu'un joueur de champ peut devenir gardien de but ?

- a) Oui si il a préalablement adopté une tenue différente des joueurs de champ
- b) Non, car il n'est pas inscrit sur la feuille de match
- c) Parfois si le gardien veut évoluer dans le champ

2 - Peut-on changer de ballon en cours de match, sans nécessité absolue ?

- a) Oui
- b) Non

3 – L'équipe A vient de marquer. Le gardien relance vers le joueur central prêt à engager. En se repliant, un joueur de l'équipe A dévie le ballon. L'arbitre siffle :

- a) Rien
- b) Avertissement
- c) 2 minutes

4 – A l'engagement, les partenaires de celui qui engage peuvent franchir la ligne médiane ...

- a) Dès le coup de sifflet
- b) Quand le ballon quitte la main du lanceur

5 – Sur un dégagement du gardien A, le ballon heurte le panneau de basket situé à la verticale de la zone, l'arbitre siffle :

- a) Jet d'arbitre
- b) Remise en jeu du gardien A depuis sa zone
- c) Jet franc aux 9 mètres pour l'équipe B

6 – Lorsque le ballon touche l'arbitre puis sort en touche, l'arbitre décide :

- a) Jet d'arbitre (entre-deux)
- b) Il redonne la balle à l'équipe qui la possédait
- c) Il ordonne une remise en jeu pour l'équipe adverse

7 –A quelle sanction disciplinaire correspond le carton rouge ?

- a) Avertissement
- b) Exclusion
- c) Disqualification
- d) Expulsion

8 – Le joueur A7 saisit le ballon, glisse et tombe. Etendu sur le dos, il lance le ballon à A3 :

- a) Jet franc pour l'équipe adverse B
- b) Poursuite du jeu
- c) Jet d'arbitre

9 - Quelle sanction doit donner l'arbitre en cas de voie de fait ?

- a) Un avertissement
- b) Une disqualification
- c) Une expulsion

10 – Un joueur attaquant reçoit le ballon alors qu'il est démarqué en position de pivot. Il est alors retenu à son bras lanceur par un défenseur :

- a) Jet franc pour l'attaquant
- b) Jet franc pour l'attaquant et expulsion du défenseur
- c) Jet de 7 mètres

11 – Un attaquant est ceinturé par un défenseur déjà averti :

- a) Jet franc pour l'attaquant
- b) Jet franc pour l'attaquant et exclusion du défenseur
- c) Poursuite du jeu

12 – Un défenseur (D) exécute volontairement un croc-en-jambe sur un attaquant (A) qui partait seul au but :

- a) Jet franc pour A et exclusion de D
- b) Jet de 7 mètres et disqualification de D
- c) Jet franc pour A et expulsion de D

13 – Jet franc pour l'équipe A. Avant que le ballon ne franchisse la ligne de but, le signal de fin de match retentit :

- a) But refusé et fin de la rencontre
- b) Jet franc pour A à refaire après le coup de sifflet de l'arbitre
- c) But pour l'équipe A

14 – Un joueur a déjà reçu un avertissement et 2 exclusions. Lors d'un jet franc pour l'équipe adverse, il ne se tient pas pour la 1^{ère} fois à 3 mètres :

- a) Rien car il a déjà été averti
- b) Avertissement au joueur
- c) Exclusion puis disqualification du joueur

15 – Un joueur en suspension au dessus de la surface de but se fait légèrement accrocher le bras, retombe en zone, tire et marque :

- a) Jet de 7 mètres
- b) But
- c) Jet de 7 mètres et exclusion du fautif

16 – Qui est responsable du temps de jeu ?

- a) Le secrétaire
- b) Le chronométrateur
- c) L'arbitre

17 – Un joueur, en position d'ailier, qui empiète légèrement la zone au moment du tir, est simultanément percuté par son vis-à-vis ; l'arbitre :

- a) Accorde le but
- b) Refuse le but et sanctionne le défenseur
- c) Donne un jet de 7 mètres et sanctionne le défenseur

18 – Précisez la progressivité normale des sanctions :

- a) Sanction sportive / exclusion / disqualification
- b) Sanction sportive / avertissement / exclusion / disqualification / expulsion
- c) Sanction sportive / avertissement / disqualification / exclusion

19 – A2 ceinturé riposte après le coup de sifflet par un coup de coude sur B4 que l'arbitre venait de sanctionner d'une exclusion. L'arbitre sanctionne A2 :

- a) d'un avertissement
- b) d'une exclusion
- c) d'une disqualification

20 - Qui contrôle l'entrée et la sortie des joueurs sur le terrain ?

- a) Les arbitres
- b) Le chronométrateur
- c) Le secrétaire et le chronométrateur

Réponses aux Q.C.M.

Départemental

1 : b	2 : b	3 : c	4 : a	5 : b
6 : c	7 : b	8 : a	9 : a	10 : a
11 : a	12 : b	13 : b	14 : b	15 : c
16 : b	17 : c	18 : a	19 : c	20 : a

Académique

1 : a	2 : c	3 : b	4 : c	5 : b
6 : c	7 : c	8 : b	9 : b	10 : b
11 : b	12 : b	13 : b	14 : a et c	15 : b
16 : a	17 : b	18 : a	19 : c	20 : a

National

1 : a	2 : b	3 : a	4 : a	5 : c
6 : c	7 : c	8 : b	9 : c	10 : b
11 : b	12 : b	13 : b	14 : c	15 : c
16 : c	17 : b	18 : b	19 : c	20 : c

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIER PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

UNSS 13 rue Saint Lazare 75009 PARIS www.unss.org

FFH – 62, rue Gabriel Péri – 94250 GENTILLY Cedex www.handballfrance.com