

COMITE DES YVELINES



DOCUMENT POUR JEUNE ARBITRE



Sommaire

La surface de but

Lorsque je joue, je peux

Lorsque je joue, je ne peux pas

Les gestes et coups de sifflets

L'engagement

Le but

La remise en jeu

Le renvoi

Le marcher

Le passage en force

Le double dribble

L'interruption du temps

Le jet franc

Le jet de 7 mètres

Chronologie d'exécution d'un jet

L'avertissement du jeu passif et
le jeu passif

L'avantage et les sanctions différées

Les sanctions progressives

Les sanctions aux joueurs

Les sanctions aux bancs

L'arbitrage en binôme

La surface de but

Empiètement de défenseur

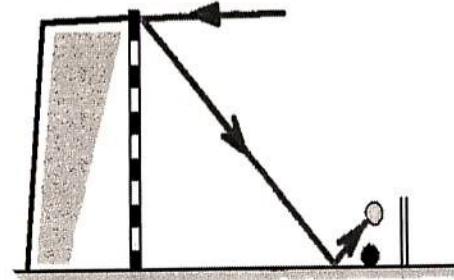
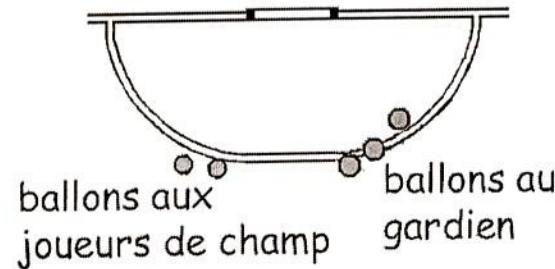
- Pour déjouer une OCCASION MANIFESTE DE BUT.
- Pénétration sans ballon, mais en tire un avantage.

JET DE 7M

Empiètement d'attaquant

- Pénétration avec le ballon.
- Pénétration sans ballon, mais en tire un avantage.

Renvoi par le gardien



Lorsque je joue, je peux

Attraper la balle, la lancer, la frapper, la pousser avec :

La tête, les bras, la poing, les mains, le tronc, les cuisses, les genoux

Mollets, tibias et pieds : interdits

Passer la balle d'une main dans l'autre.

Jouer la balle assis, à genoux, couché.

Attraper la balle à 2 mains.

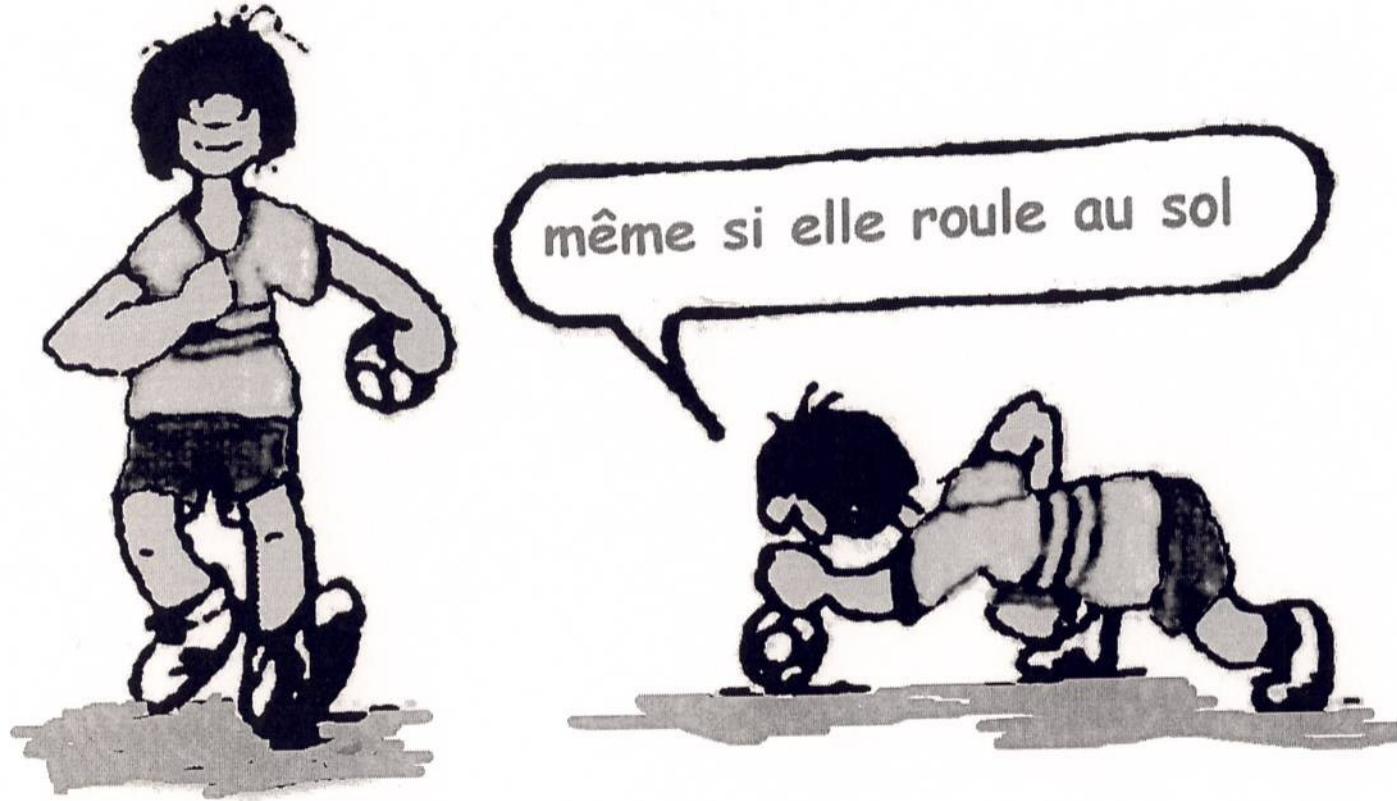
Subtiliser la balle à main ouverte.

Barrer avec mon corps la chemin de mon adversaire.

Dribbler ou faire rouler la balle au sol.

Dès que je contrôle la balle je dois la jouer
après 3 pas ou dans les 3 secondes.

Lorsque je joue, je peux

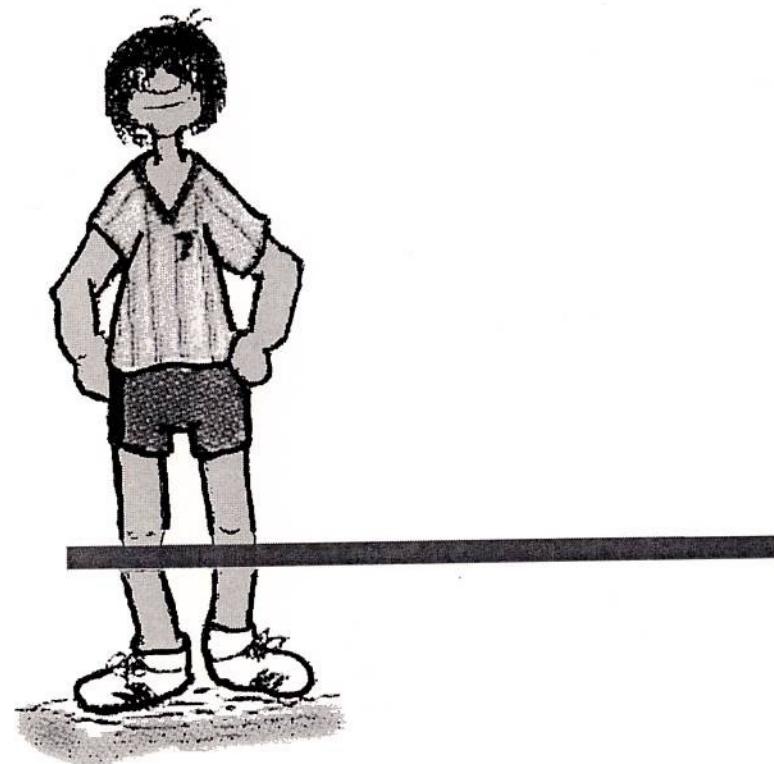


Tenir la balle pendant 3 secondes
Même si elle roule au sol

Lorsque je joue, je peux

Attraper la balle, la lancer, la frapper,
la pousser avec :

La tête, les bras,
le poing, les mains,
le tronc, les cuisses,
les genoux.



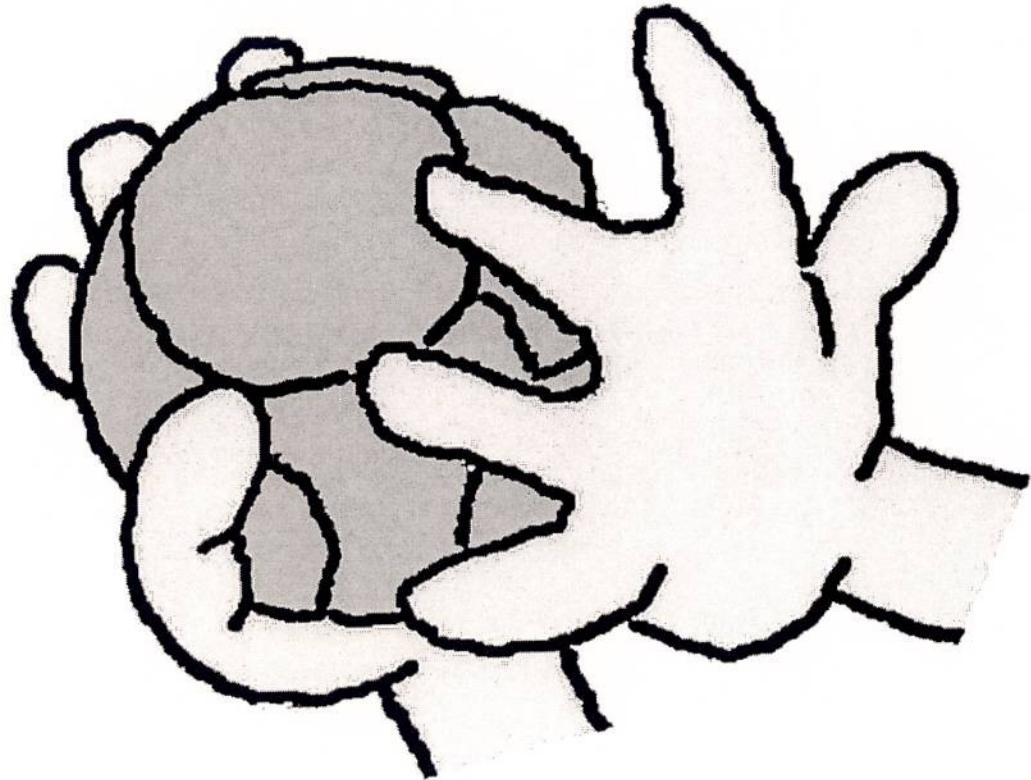
Mollets, tibias et pieds
INTERDITS

Lorsque je joue, je peux



Jouer la balle assis, à genoux, couché
Si je ne la bloque pas
Et avoir 1 pied au sol

Lorsque je joue, je peux



Attraper la balle à 2 mains

Lorsque je joue, je peux



Barrer avec mon corps la chemin de mon adversaire

Lorsque je joue, je peux



Dribbler ou faire rouler la balle au sol

Lorsque je joue, je peux



Subtiliser la balle sans frapper, ni accroché

Lorsque je joue, je ne peux pas

Ma faire une passe à moi-même.

Faire un 2^{ème} dribble après 3 pas ou contrôle du ballon.

Jouer passivement.

Barrer le chemin à l'adversaire avec mes mains ou mes bras.

Le ceinturer lui tirer le maillot.

Lui lancer la balle violemment.

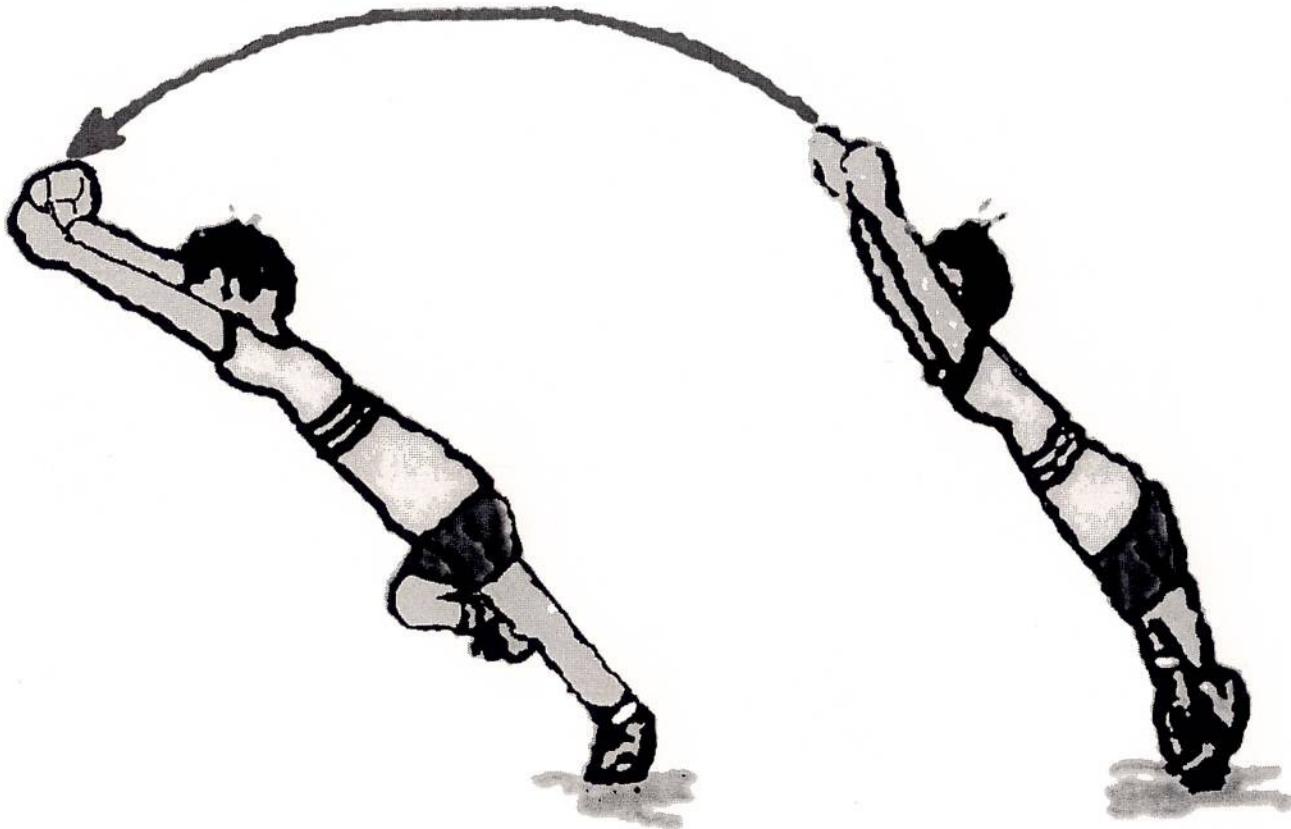
Le pousser sur la surface de but.

Agresser le gardien ou tout autre joueur.

Me servir du poing pour enlever la balle ou l'arracher à 1 ou 2 mains.

AGIR DE MANIERE DANGEREUSE - FAIRE ACTE D'ANTI-JEU

Lorsque je joue, je ne peux pas



Me faire une passe à moi-même

Lorsque je joue, je ne peux pas



Faire un 2^{ème} dribble
après 3 pas ou contrôle du ballon

Lorsque je joue, je ne peux pas



Jouer passivement

Lorsque je joue, je ne peux pas



Barrer le chemin à l'adversaire avec mes mains
ou avec mes bras

Lorsque je joue, je ne peux pas



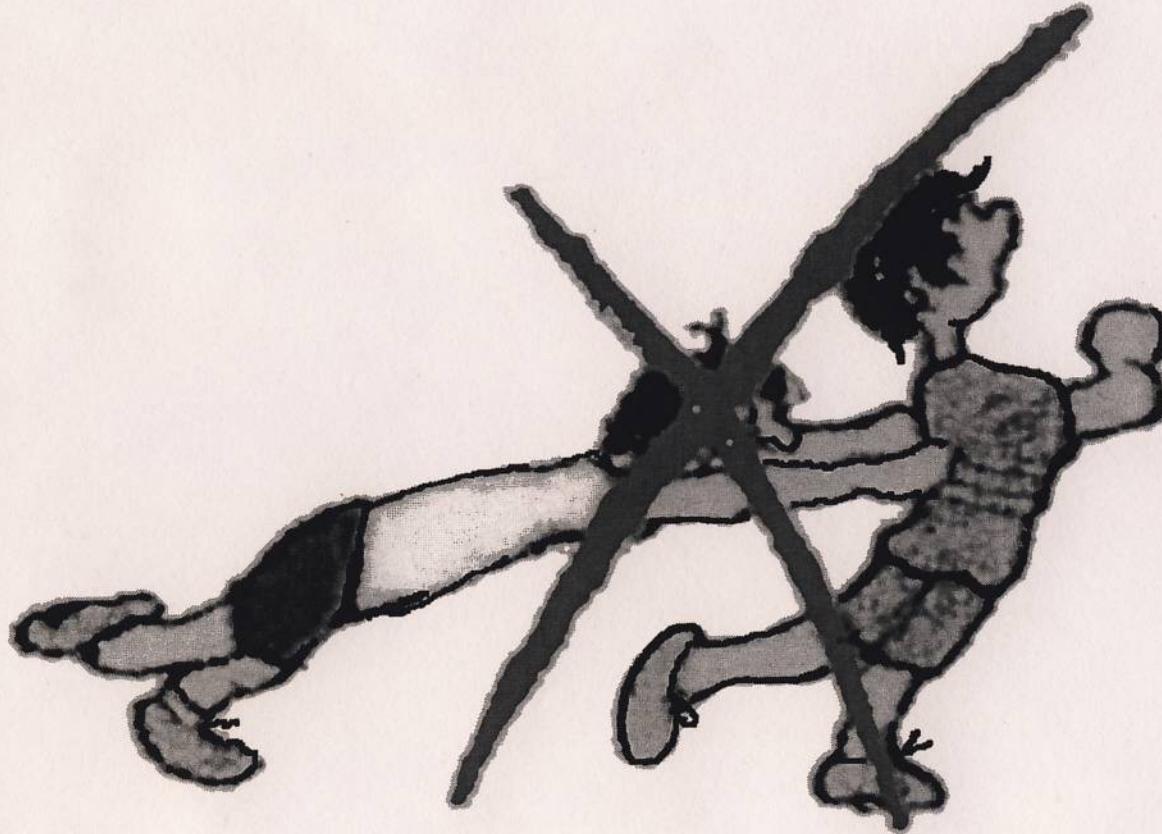
Le ceinturer lui tirer le maillot

Lorsque je joue, je ne peux pas



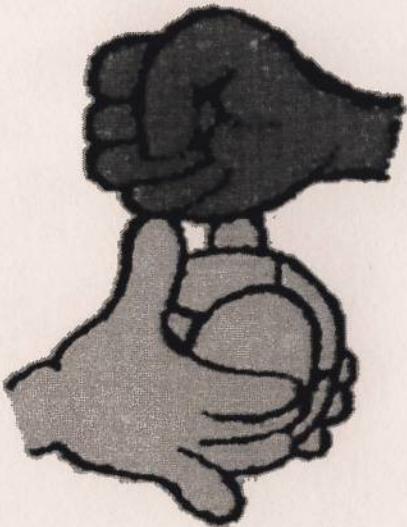
Lui lancer la balle violement

Lorsque je joue, je ne peux pas



Le pousser sur la surface de but

Lorsque je joue, je ne peux pas



Me servir du poing pour enlever la balle
ou l'arracher à 1 ou 2 mains

Lorsque je joue, je ne peux pas



Agresser le gardien ou tout autre joueur

Lorsque je joue, je ne peux pas



AGIR DE MANIERE DANGEREUSE
FAIRE ACTE D'ANTI-JEU

Les coups de sifflet

Plus la faute est grave
Plus le coup de sifflet doit être long

Jet franc	—	Direction
Perte de balle par attaquant	— —	Direction puis explicatif
But	— —	Geste , se déplacer vers le centre du terrain
Jet franc ou 7m (sans sanction)	— — —	Arrêt du temps facultatif Direction du jeu
Jet de 7m (avec sanction)	— — — —	Arrêt du temps montrer la ligne de 7m, geste
Disqualification Directe ou expulsion	— — — — —	Arrêt du temps, désigner le fautif avec carton aviser la table, noter le n°
Disqualification pour 3 fois 2 mn	— — — — —	Arrêt du temps, geste 2', carton vers fautif aviser la table, noter le n°

Les gestes

Gestes impératifs :

- Après un but.
- Sur jet franc ou de 7 m.
- Sur remise en jeu.
- Lorsque la décision prive l'attaque de la balle.
- Lors d'une sanction progressive.

Gestes explicatifs :

- Ils permettent d'écarter les ambiguïtés.
- Ils ont une portée éducative.

Gestes accompagnant les sanctions progressives :

- Arrêt du temps.
- Mieux peser la décision de l'arbitre.
- Calmer l'ambiance.
- Désigner clairement le fautif.

Les gestes

Destinés à expliquer la décision arbitrale, les gestes doivent être larges, précis pour donner des explications auprès de tous.

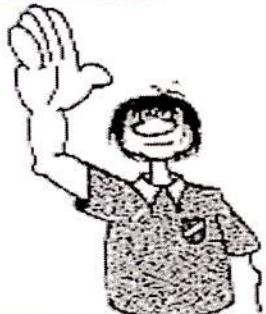
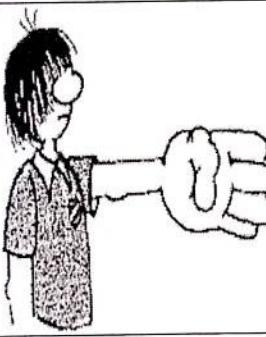
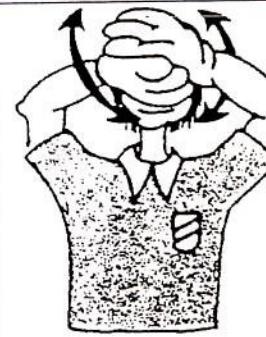
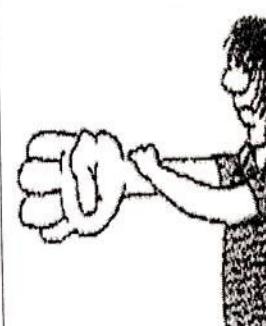
Les gestes doivent être compris de tous :

- des joueurs
- mais aussi de la table
- et du public.

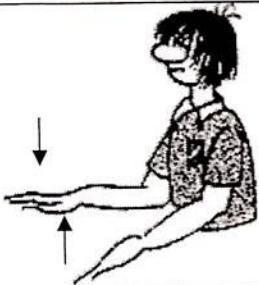
L'arbitre désigne clairement le ou les fautifs.

LES 17 GESTES DE L'ARBITRE

GESTES IMPERATIFS

but	remise en jeu (direction)
	<p>Le ballon franchit totalement la ligne de but même s'il y a :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faute d'un défenseur - un défenseur marque contre son camp (sauf renvoi de GB)
JET FRANC (direction)	Interruption de Temps de Jeu (ITJ)
	<p>Le bras de l'arbitre indique le sens du jeu (ensuite le type de faute commise) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - faute sur un joueur - faute d'attaquant - GB entre dans sa surface - Changement irrégulier - Tout arrêt de jeu intempestif
gestes explicatifs	
MARCHER/ 3 SECONDES	CEINTURER/ RETENIR/ POUSSER
	<p>Le joueur à fait plus de 3 pas avec la balle dans ses mains ou le ballon est tenu plus de 3 secondes sans aucune action</p>
FAUTE SUR LE BRAS	PASSAGE EN FORCE
	<p>Il est interdit à tout joueur de :- se jeter contre le joueur adverse en courant ou en sautant</p> <ul style="list-style-type: none"> - entrer en contact violent avec les bras, les mains, les jambes - arracher, frapper le ballon que tient à 2 mains l'adversaire
	<p>Un défenseur ceinture, retient, tient à la taille, pousse ou repousse violemment un attaquant</p> <p>Après avoir averti, utilisation de l'échelle de sanctions progressives</p>

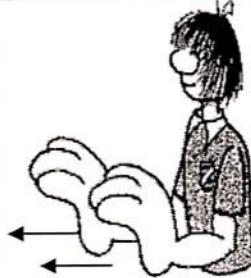
DOUBBLE DRIBBLE



Il est interdit de :

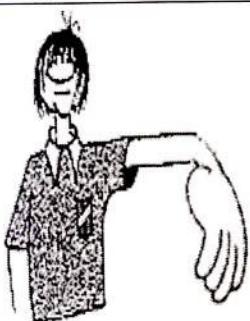
- reprendre son dribble après s'être arrêté de dribbler
- jongler
- lancer le ballon d'une main à l'autre

RESPECT DISTANCE des 3 mètres



Sur un jet franc ou une remise en jeu une distance d'au moins 3 mètres doit être respectée. L'arbitre indique ici à la défense de reculer.

EMPIETEMENT/ RENVOI



La surface de but appartient au GB :

- si lors d'un tir, l'attaquant empiète sur la ligne ou retombe avant son tir
- le ballon dévié par le GB, sort hors de la ligne de but



En cas de blessure et pour toute interruption du temps de jeu l'arbitre (et lui seul) autorise, par ce geste, les officiels à entrer sur le terrain

AVERTISSEMENT Jeu Passif



Si une équipe ne fait pas action de jeu, ne va pas vers le but ou essaie de gagner du temps en construisant de longues attaques, l'arbitre peut signaler le refus de jeu. Rien n'annule le jeu passif sauf perte de balle, tir au but, but, sanction disciplinaire.

JEU PASSIF



Si cette équipe ne fait pas aussitôt d'action positive, l'arbitre ordonne un jet franc.

GESTES DE SANCTIONS PROGRESSIVES

CARTONS AVERTISSEMENT/ DISQUALIFICATION



Jaune: simple avertissement
Rouge: disqualification:
- 3 exclusions de 2 min.
- directe: l'arbitre estime que le joueur a commis une irrégularité grossière présentant un risque pour l'intégrité physique du joueur, insulte.....

EXCLUSION de 2 Minutes



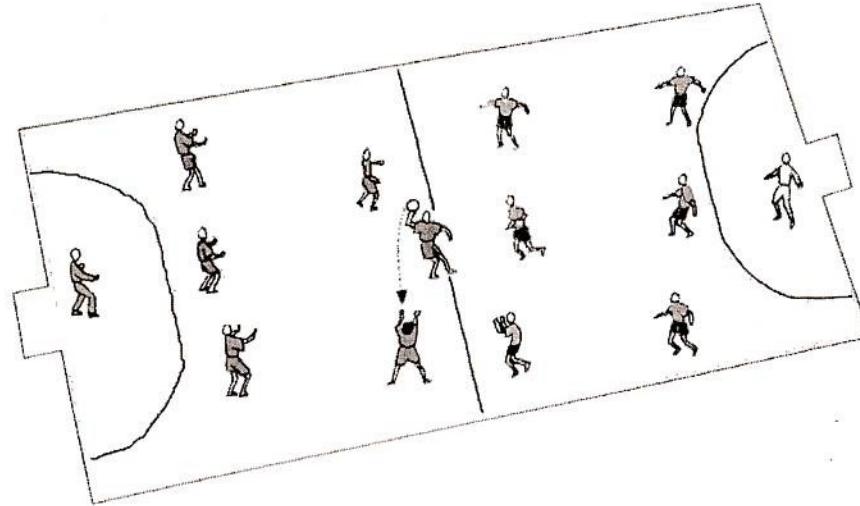
Après une infraction, le joueur est exclu pendant 2 minutes. Pendant cette durée les joueurs de champ sont en infériorité numérique.

EXPULSION



Attitude anti-sportive grossière : violence grave sur ou hors du terrain, voie de faits (coup ou tentative nette de coup) sur ou hors du terrain

L'engagement



Il est effectué :

- En début de match.
- Au début de la 2^{ème} mi-temps.
- Après chaque but.

L'équipe qui engage doit se trouver dans camp et les adversaires peuvent se positionner sur tout le terrain mais 3 m du joueur qui engage

Le but

Un BUT peut être marqué DIRECTEMENT sur :

- Engagement.
- Renvoi du gardien.
- Remise en jeu.
- Jet franc.
- Jet de 7 mètres.
- Sur action collective des attaquants.



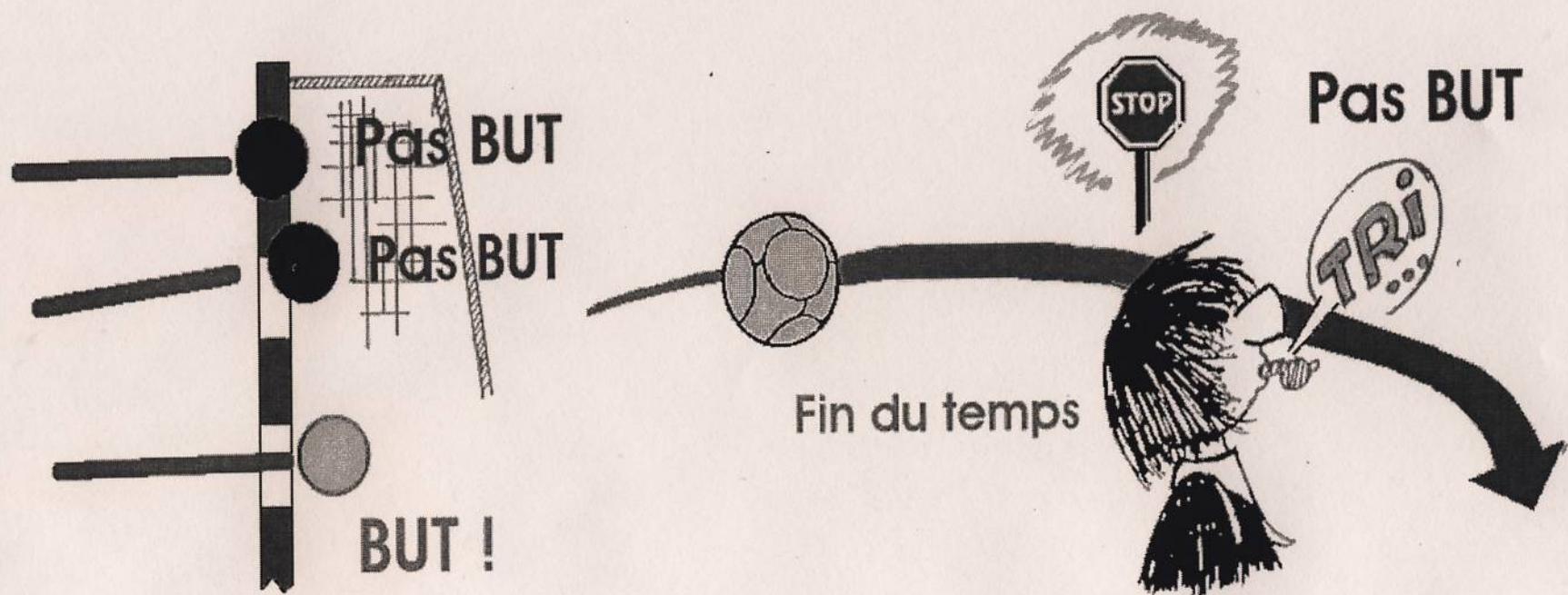
Pour que le but soit accordé, il faut que la balle est franchit entièrement la ligne de but, en l'air ou au sol.

Il n'y a pas but:

- si le temps de jeu est terminé pendant un tir.
- si lors d'un renvoi le GB met la balle dans son but.

Le but

Le ballon doit franchir totalement la ligne de but



La remise en jeu

3 cas de remise en jeu :

Lorsque le ballon a franchi entièrement les limites du terrain

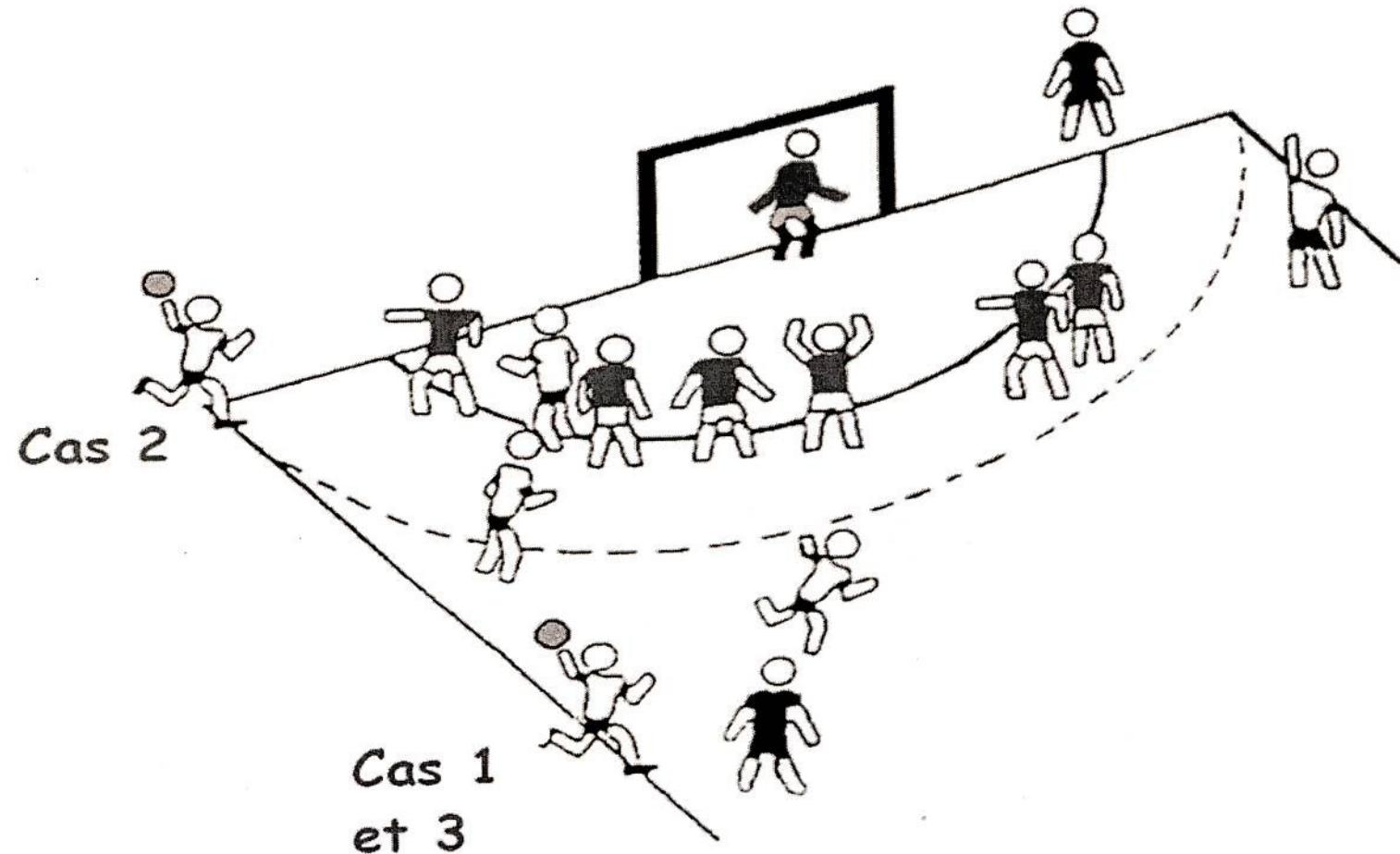
1. Le ballon franchit complètement la ligne de touche.
2. Le ballon dévié par un défenseur (sauf le gardien) franchit la ligne de but.
3. Le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu.

Le jet s'effectue sans coup de sifflet, 1 pied sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti et ou à l'interception de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but.

Les adversaires à 3 m sauf pour la remise en jeu (jet de coin)

La remise en jeu

Les 2 situations pour une remise en jeu

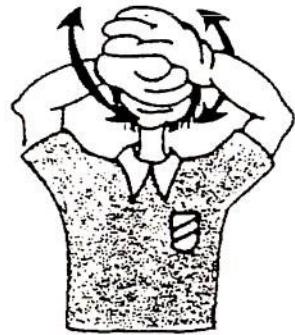


Le Renvoi

- - Le GB dévie le ballon et sort en hors de la ligne de but.
- - Un attaquant empiète sur la ligne des 6 m ou retombe avant son tir dans la surface de but : c'est un empiètement

Il s'exécute sans coup de sifflet, le GB lance la balle depuis sa surface de but, en direction de la surface de jeu. Pour que le renvoi soit dit exécuté, il faut que le ballon est franchit la ligne de surface de but.

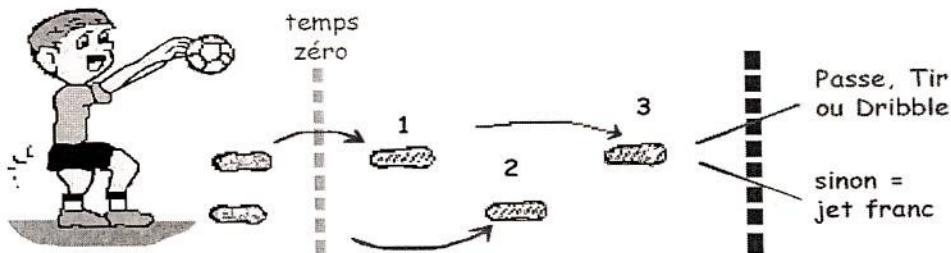
Le marcher



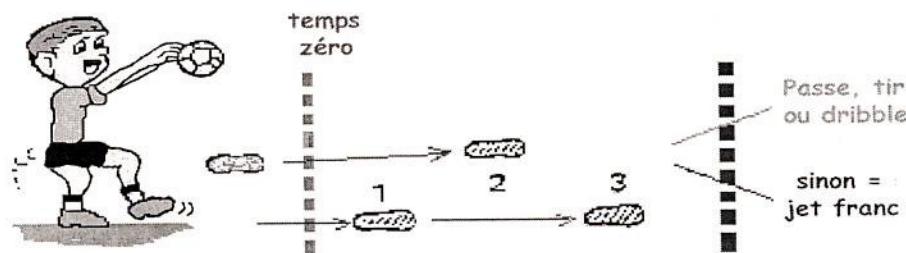
Il est permis au joueur d'effectuer 3 pas balle en main.

Un pas est effectué quand :

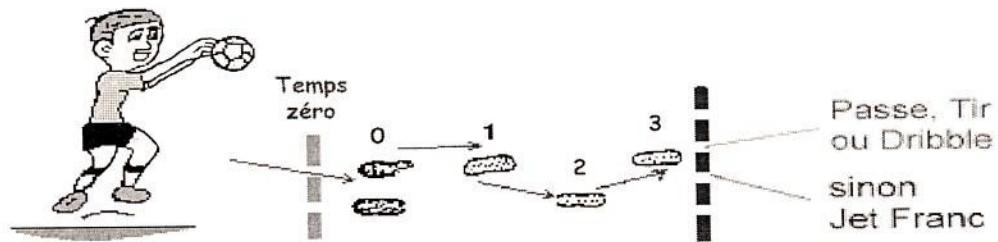
- Les 2 pieds au sol, le joueur en lève 1 et le repose (ou le déplace en glissant).



- 1 pied au sol, il attrape la balle et repose l'autre pied.



- En suspension, il attrape la balle puis après appui au sol il pose l'autre pied ou sursaute.

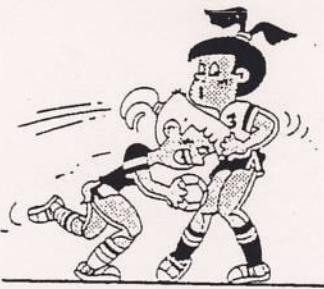


Au-delà il commet une faute : le marcher.

Cette faute peut être sifflée lorsque le joueur tarde à donner son ballon, le conserve plus de 3 secondes..

C'est une règle très difficile à apprécier car elle dépend de la sensibilité des arbitres.

LE PASSAGE EN FORCE

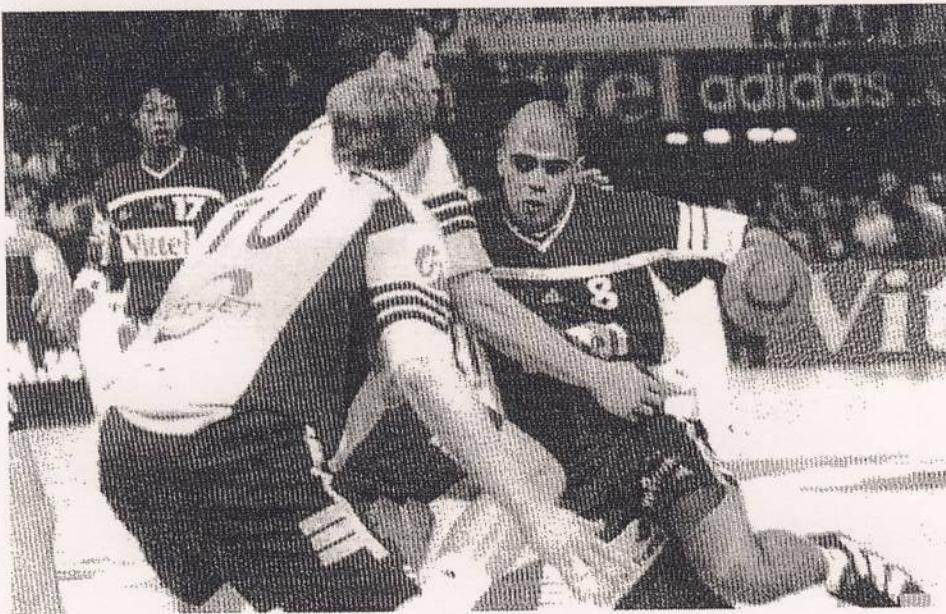


C'est une faute d'attaquant

C'est le fait pour un attaquant de rentrer en contact avec un défenseur de façon irrégulière.

Cette faute peut être due à un déséquilibre dans la maîtrise des appuis qui entraîne :

- la percussion avec l'épaule, le dos
- la percussion avec la tête
- percussion, contact avec le genou en avant
- le « raffût »



EXEMPLE

L'attaquant dans la recherche de conquête d'un intervalle va enfoncer le défenseur avec l'épaule.

Pour une bonne appréciation du passage en force, il faut savoir qui a gagné l'intervalle à conquérir en premier.

Si le défenseur est venu régulièrement s'interposer devant l'attaquant et que celui-ci, ne maîtrisant pas ses appuis, vient percuter le défenseur, il y a passage en force.

LE DOUBLE DRIBBLE

(reprise dribble à 2 mains)

C'est une faute d'attaquant

On considère qu'il y a *dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.*

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but.

Que dit la règle :

Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but.

Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.

o Commentaire : Il y a faute de réception lorsqu'un joueur ne parvient pas à saisir ou à arrêter le ballon dans sa tentative de le maîtriser.

Un ballon déjà maîtrisé peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou après qu'il a rebondi.

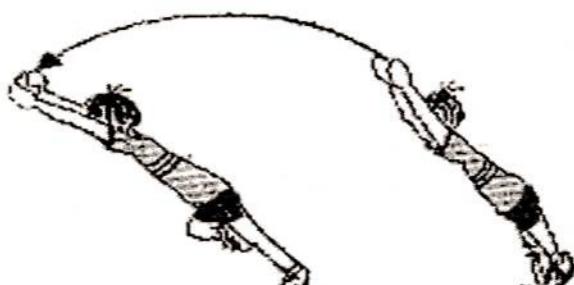
Remarque : le dribble se fait toujours paume vers le bas (attention au geste de type basket)

Il est interdit de :

- reprendre son dribble après 3 pas ou contrôle du ballon



- jongler (dribble en l'air), se faire une passe à soi-même



L'interruption du temps (ITJ)

Facultative sur décision de jet de 7 m.
Préférable sur une blessure d'un joueur.

Obligatoire quand il y a :

Exclusion (2 mns) : disqualification ou expulsion

Consultation entre les arbitres.

Intervention de la table.

Un temps mort d'équipe accordé

Le temps d'équipe dure 1 minute (50s + 10s pour se mettre en place), 1 par mi temps et par équipe et est accordé à l'équipe que si elle est en possession de la balle.

Le jet franc

Un jet franc est ordonné :

Quand une faute a été commise sur un joueur (sur le bras, poussette, ceinturage etc...).

Lorsqu'un attaquant commet un passage en force, un marcher...

Sur un changement irrégulier.

Lors d'un lancer intentionnel du ballon en touche ou sur un adversaire.

Quand le gardien entre dans sa surface de but avec le ballon.

Tout arrêt intempestif du match.

Lors de son exécution :

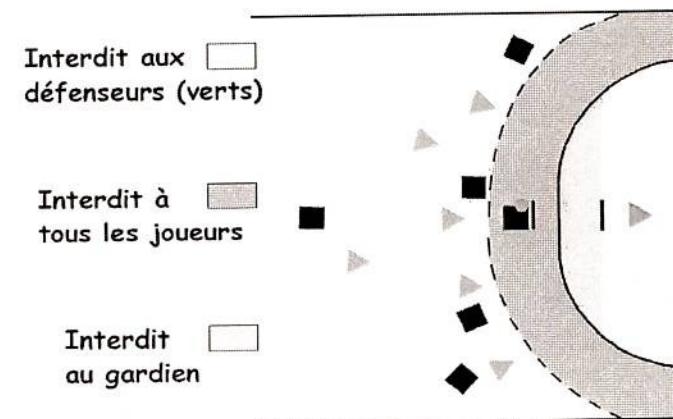
Les défenseurs doivent se trouver à 3 m du ballon et les attaquants hors des 9m.

Il s'effectue sans coup de sifflet sauf si l'arbitre a mis une sanction disciplinaire ou s'il y a une interruption de jeu ou bien si l'endroit du jet a été replacé.

Le jet de 7 mètres

Le jet de 7 mètres est ordonné si :

- Une occasion manifeste de but échoue de façon irrégulière.
- Un défenseur dans la surface de but qui en tire avantage pour anéantir les chances du tireur.

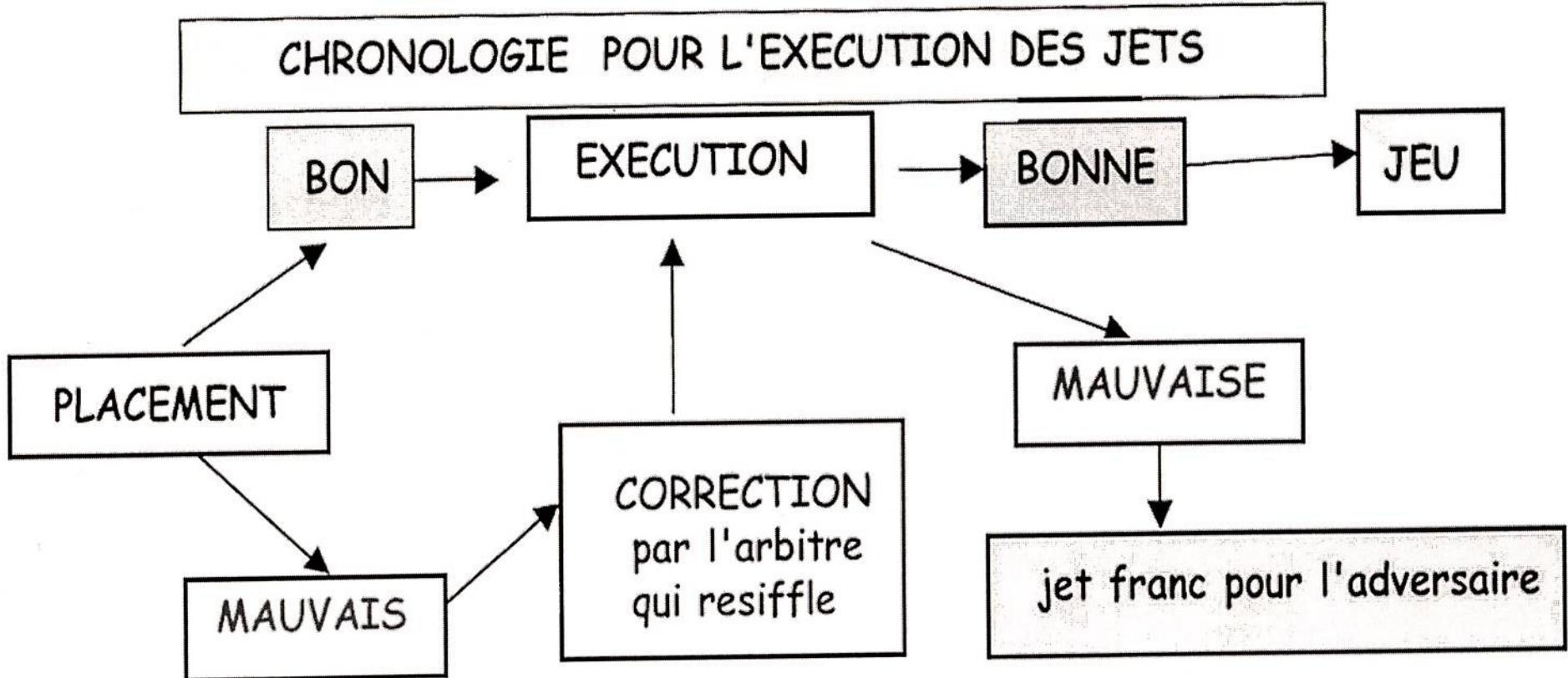


Arrêt obligatoire du temps si :

La décision est accompagnée d'une sanction progressive
Sur changement de gardien.

Respect des 3 mètres à partir de la ligne des 7m.
Le GB ne doit pas être au-delà du point des 4m.

Chronologie de l'exécution d'un jet



Si c'est mauvais = COUP DE SIFFLET pour refaire

Tous les jets peuvent être accompagnés
d'une sanction progressive

L'avertissement du jeu passif et le jeu passif

- Quand une équipe ne fait pas action de jeu, ne va pas vers le but ou essaie de gagner du temps.
(geste d'avertissement)
 - L'avertissement du jeu passif s'annule lorsqu'il y a eu un tir soit contré par le gardien soit remis en jeu par un poteau et aussi suite à une sanction progressive.
 - Si l'équipe avertit ne fait pas aussitôt d'action vers le but.
 - ➔ Cela entraîne un jet pour l'équipe adverse.
- (jet effectué à l'endroit où se trouver le ballon au moment de la décision du jeu passif)

L'avantage et la sanction différée

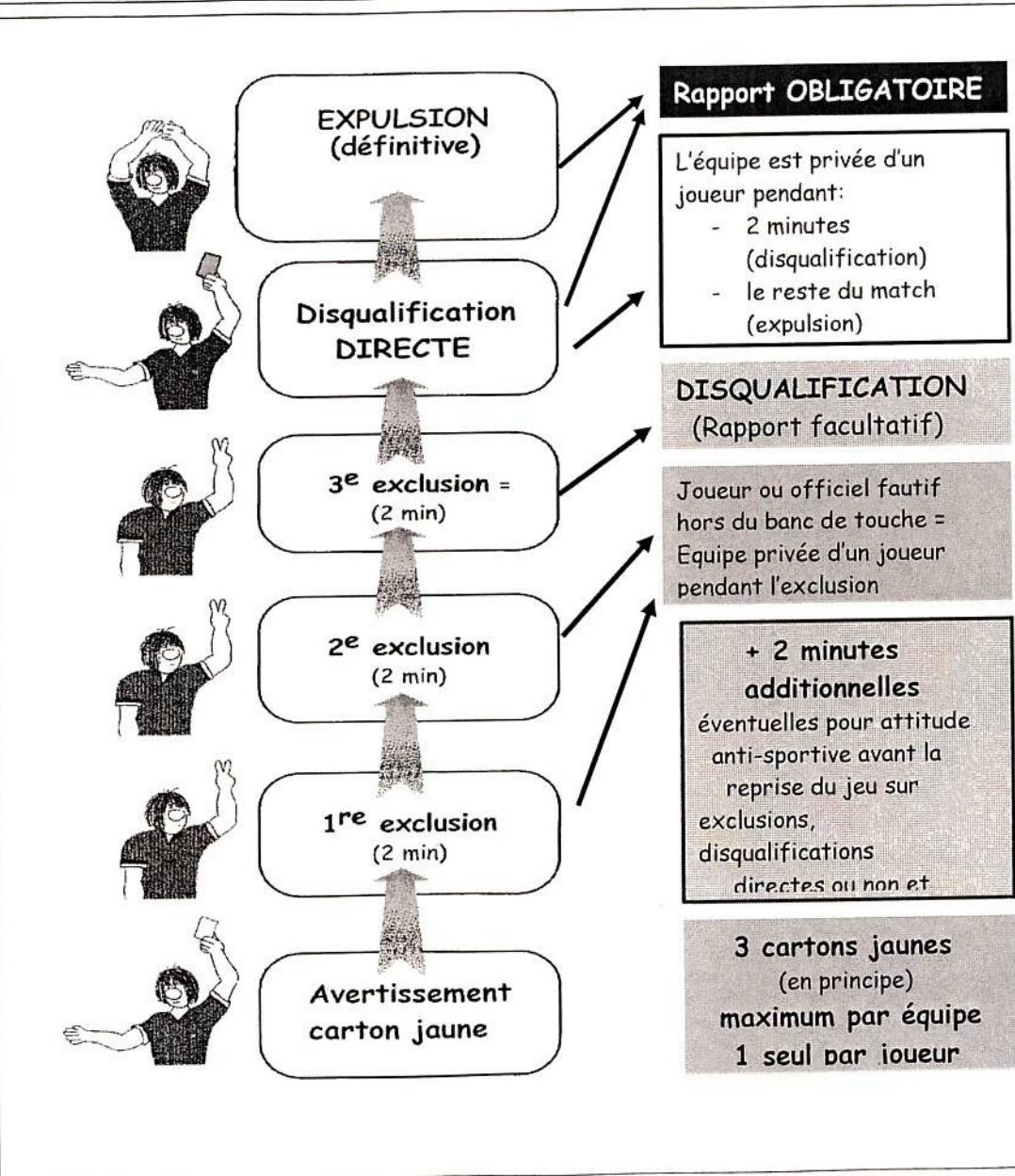
C'est le fait pour l'arbitre de laisser le jeu se poursuivre s'il estime que cette façon d'agir est profitable à l'équipe victime d'une faute.

Cette loi laisse tout pouvoir à l'arbitre de sanctionner le joueur fautif après le déroulement de l'action.

En aucun cas il ne faut confondre
laisser jouer et laisser faire

ATTENTION toutefois au « double avantage »

Les sanctions progressives



La progressivité des sanctions

Permet à l'arbitre de « cadrer » son match en sanctionnant de manière progressive et dissuasive le ou les joueurs ou officiels coupables de fautes répétitives.

L'échelle ci-dessous ne concerne que le joueur.

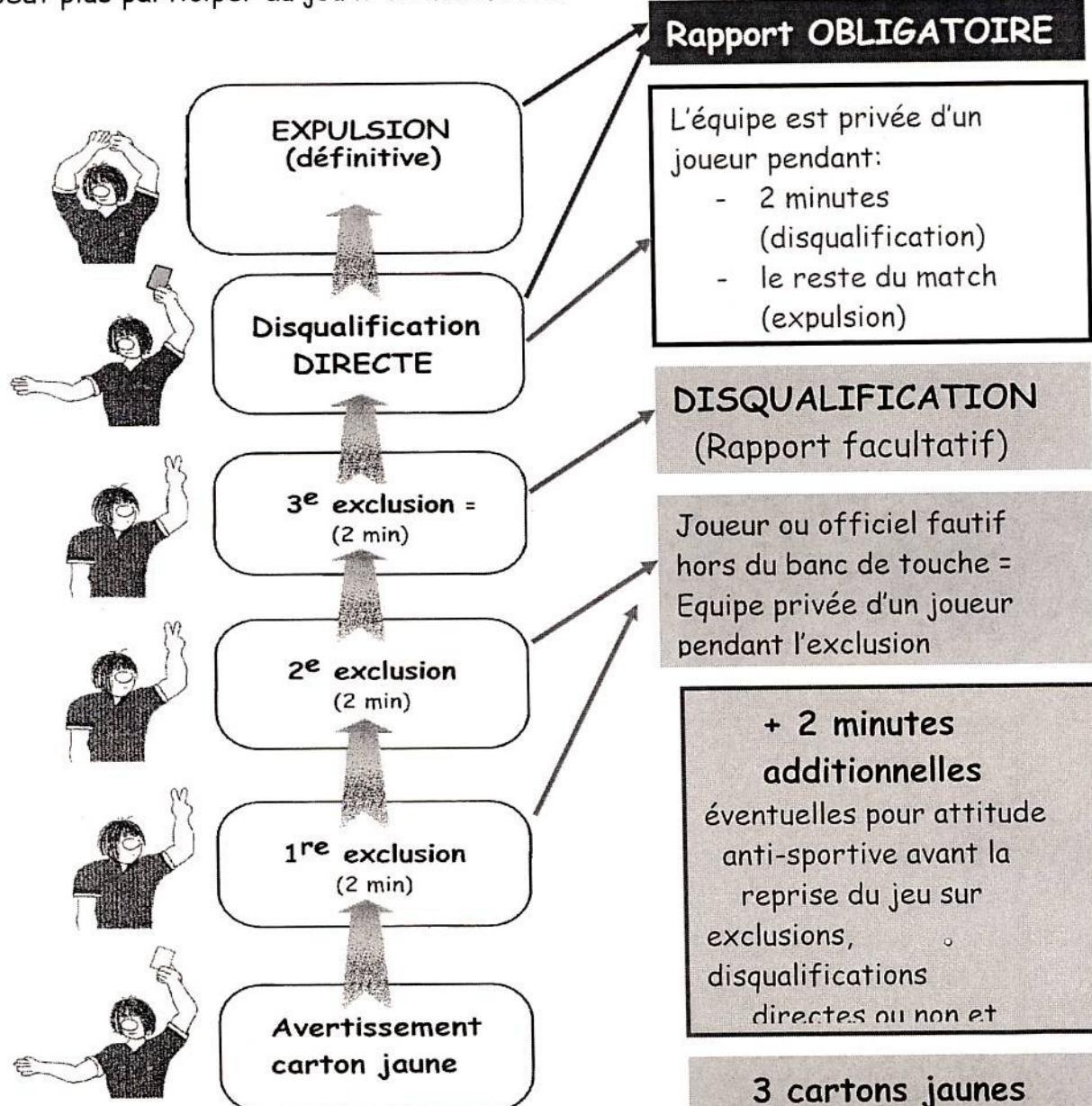
Pour l'officiel appliquer les règles 8-7 et 16-6

La PROGRESSIVITÉ

EXPULSION et DISQUALIFICATION :

Le joueur fautif quitte l'aire de jeu.

Il ne peut plus participer au jeu ni se manifester



Net, courtois, l'arbitre ne doit pas hésiter
Sur gestes dangereux, voies de faits.

La faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise

L'arbitrage en binôme

Avantages :

Avant le match : déplacement, préparation physique, axes de travail, contrôler ensemble.

Pendant le match : gérer, se soutenir, faire bloc.

A la Mi-temps : évoquer les problèmes.

Après le match : analyser, positiver,

*Les deux arbitres ONT LES MÊMES POUVOIRS
et ne doivent FAIRE QU'UN sur le terrain*

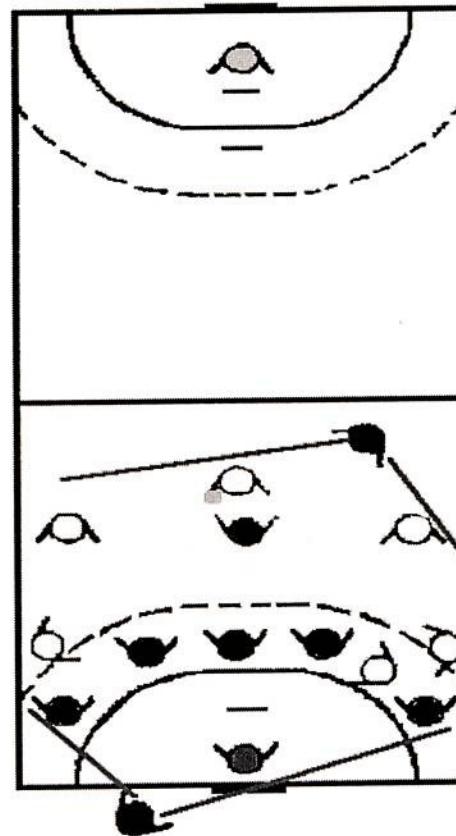
Unicité - Complémentarité - Solidarité

L'arbitrage en binôme

La communication entre les deux arbitres

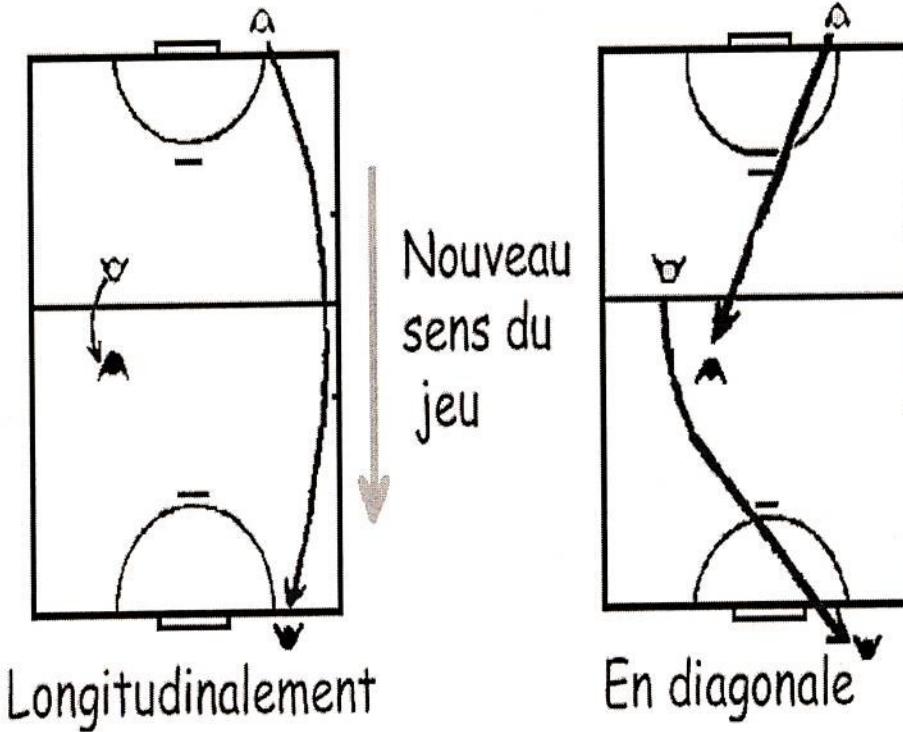
Arbitre de zone

Arbitre de champ



L'arbitrage en binôme

La permutation

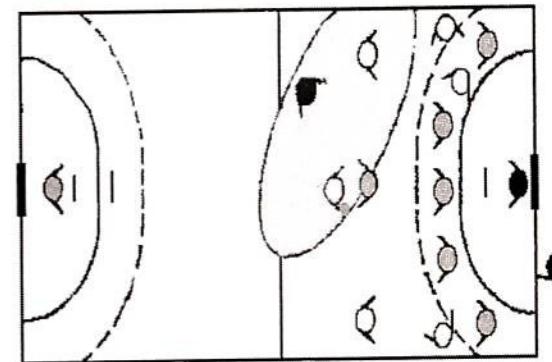
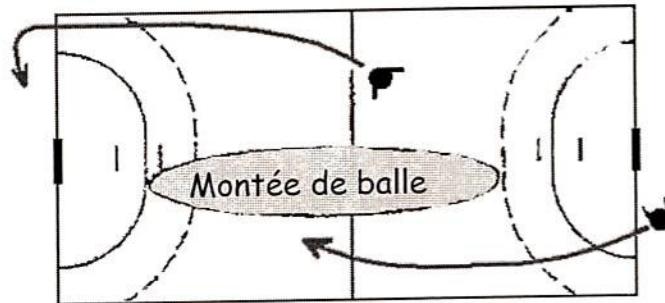


L'arbitrage en binôme

Les placements, les déplacements

En diagonale

Sur contre-attaque



Sur marquage individuel strict

SPORTIVITE - RESPECT

DANS LA FAMILLE HANDBALL, JE NE DOIS PAS
PROMOUVOIR LA VIOLENCE



Nom :

Prénom :

Etablissement scolaire :

QUESTIONNAIRE THEORIQUE POUR JEUNES OFFICIELS UNSS

1) Que se passe t-il si je fais une passe à mon gardien de but ?

- Balle au gardien
- Jet de 7m
- Jet de 9m

2) Un joueur frappe le ballon de la tête ou du poing et marque le but, l'arbitre valide celui-ci.

Oui Non

3) Lorsque le ballon heurte l'arbitre le jeu reprend par un jet franc.

Oui Non

4) Les coups de sifflet (reliez par une flèche).

Engagement	0
But	1
Remise en jeu	2
Faute	3
Fin de match	4

5) Match rouge contre bleus. Si un joueur rouge envoie le ballon jusqu'au plafond. Que fait l'arbitre ?

Remise en jeu bleue Remise en jeu rouge

6) Les lignes font parties des surfaces qu'elles délimitent ?

Oui Non

7) Quelles sont les étapes à respecter pour obtenir un temps mort d'équipe ?

8) L'arbitre doit obligatoirement arrêter le temps pour un jet de 7m ?

Oui Non

9) Un gardien peut marquer un but ?

Oui Non

10) Lors d'un jet (7m, 9m, remise en jeu ou engagement) à quelle distance doivent se trouver les adversaires ?

2m 3m 4m

11) L'arbitre peut-il sanctionner le banc de touche ?

Oui Non

12) Quel est le nombre minimum de joueurs nécessaire pour pouvoir commencer un match ?

4 5 6 7

13) Un joueur peut-il être exclu 3 fois 2minutes ?

Oui Non

14) A quel moment est-il permis à deux personnes (officiel et/ou joueur) d'entrer en supplément sur le terrain de jeu ?

- a) Pendant une interruption du temps de jeu
- b) Pendant une interruption du temps de jeu et avec l'accord de l'arbitre
- c) En cas de blessure d'un joueur
- d) Avec l'accord du chronométreur

15) Le ballon franchit la ligne de but lors de l'exécution d'un renvoi de gardien car il veut rapidement jouer le ballon vers un équipier. (décision ?)

- a) Poursuite du jeu
- b) Renvoi avec coup de sifflet de reprise du jeu
- c) But pour l'équipe adverse
- d) Jet franc pour l'équipe adverse

16) Le ballon roule dans la surface de but de l'équipe A, le joueur B (adversaire) le prend et marque un but. Quelle est la bonne décision ?

- a) Jet franc pour A
- b) Renvoi de but pour A
- c) But
- d) Engagement

17) Un joueur de l'équipe A contre un tir d'un joueur de l'équipe B. La balle heurte le plafond au dessus de la surface de but. Quelle décision ?

- a) Jet franc pour l'équipe A
- b) Jet franc pour l'équipe B
- c) Remise en jeu pour l'équipe A
- d) Remise en jeu pour l'équipe B
- e) Renvoi du gardien de but

18) Un joueur de l'équipe B est en possession de la balle. L'entraîneur de l'équipe A demande un temps mort (TTO). Quelle décision ?

- a) Le TTO est accordé à l'équipe A
- b) Le jeu continue

19) Un tir déclenché par l'équipe A est détourné par un défenseur de l'équipe B. La balle va au-delà de la ligne de but sans être touchée par le gardien de but. Quelle décision ?

- a) Renvoi
- b) Jet de coin
- c) Corner
- d) Remise en jeu

20) Le ballon quitte les mains du joueur de l'équipe A et se dirige vers le but. A cet instant le chronométreur signale la fin de match ou de la mi-temps. Le ballon rentre ensuite entièrement dans le but. Quelle est la décision ?

- a) But accordé et fin du match
- b) But refusé et fin du match
- c) But refusé et jet franc direct
- d) But refusé et jet de 7 m



Document réalisé par la Commission Départementale des Jeunes Arbitres (CDJA) du Comité Départemental de Handball des Yvelines.



Médaillée d'OR à Pékin
ÉQUIPE DE FRANCE MASCULINE DE HANDBALL