



# HANDBALL : LIVRET ARBITRAGE

## Règlement / Arbitrage

- Le règlement du handball
- Les dimensions du terrain
- Les joueurs
- Le but et la zone
- Le déroulement du jeu
- Les jets
- Les sanctions
- Les arbitres
- Les gestes de l'arbitre
- Les interdits dans le jeu
- La gestuelle et coups de sifflet de l'arbitre
- Les fondamentaux

# REGLEMENT HAND-BALL

## BUT DU JEU

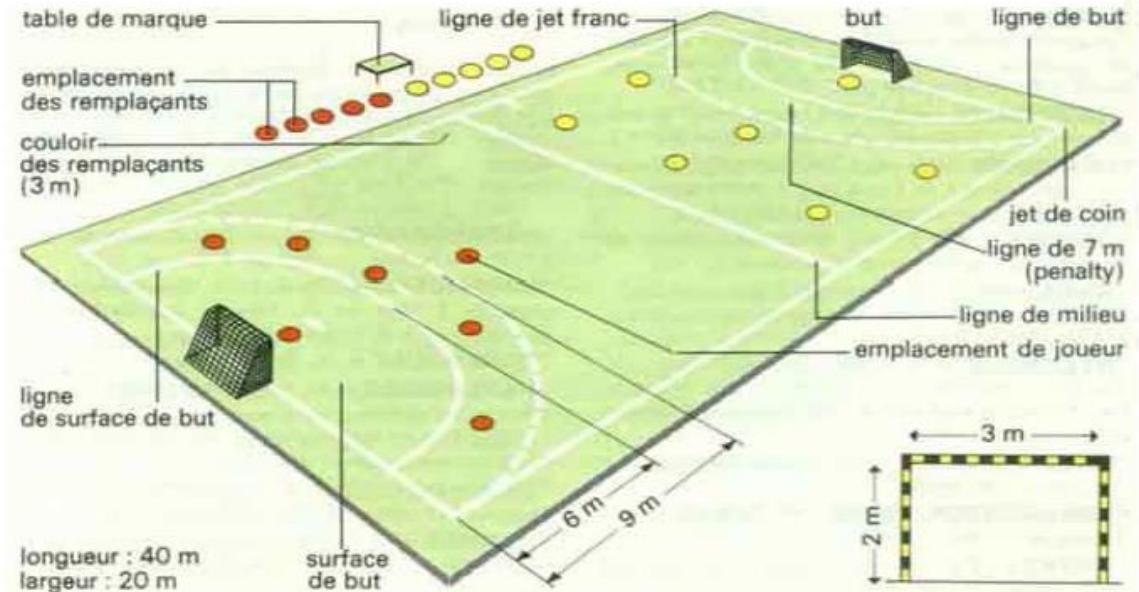
- Marquer des buts.
- Empêcher l'adversaire d'en marquer.



## Spécificité par rapport aux autres sports collectifs :

- Cible verticale protégée par un gardien et une zone interdite.
- Manipulation du ballon limitée (marcher, dribble)
- Tenue du ballon à une main.
- Ballon imprenable par le défenseur, mais temps limité pour le donner.

## LE TERRAIN



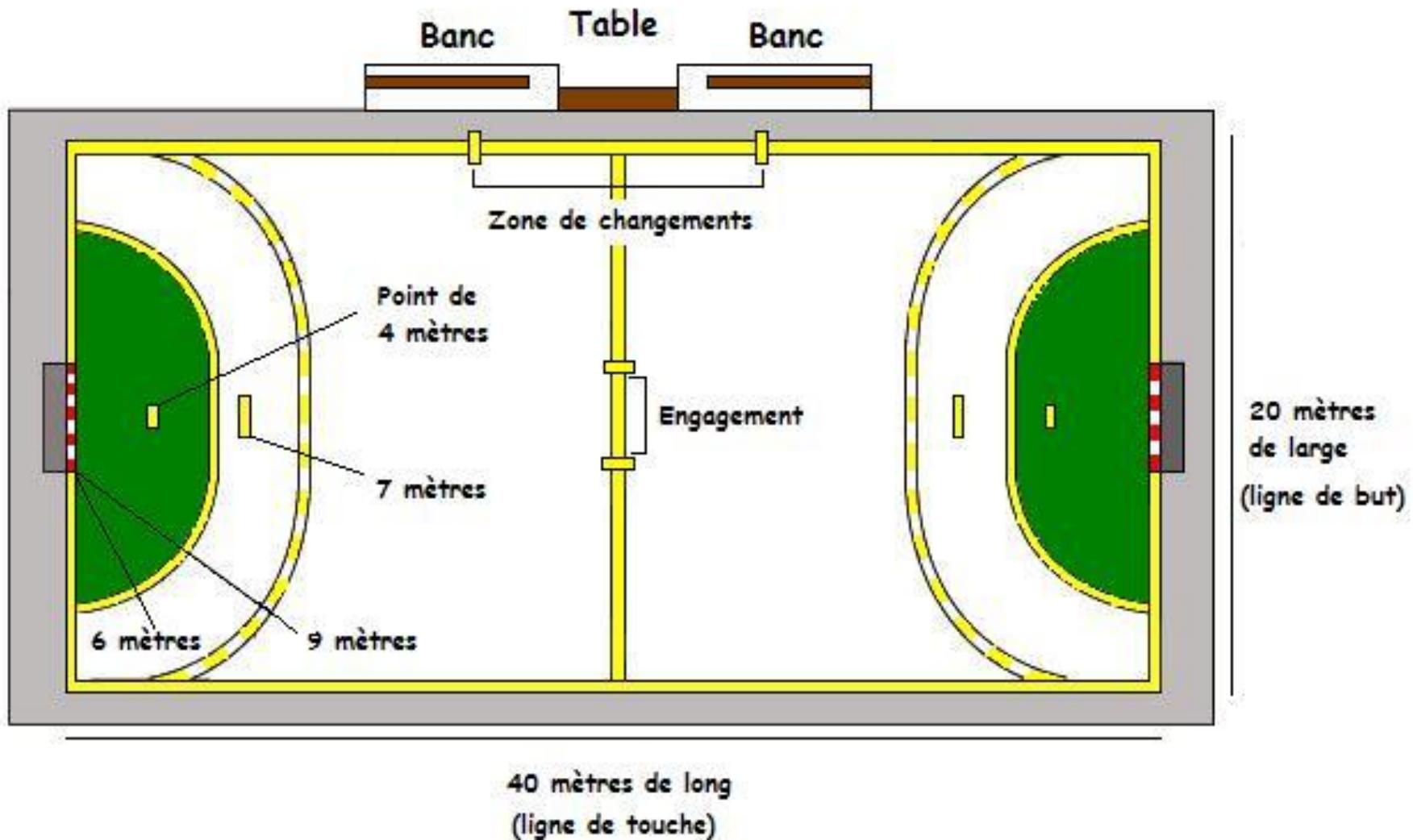
## LE BALLON

- Garçons plus de 16 ans : Taille 3
- Filles plus de 16 ans et garçons 14 à 16 ans : Taille 2
- Filles 8 à 14 ans et garçons 8 à 12 ans : Taille 1
- Moins de 8 ans : Taille 0

## LE TEMPS DE JEU

- Plus de 16 ans : 2 mi-temps de 30 minutes
- De 12 à 16 ans : 2 mi-temps de 25 minutes
- De 8 à 12 ans : 2 mi-temps de 20 minutes

## LES DIMENSIONS DU TERRAIN DE HANDBALL



# LES JOUEURS

## LES JOUEURS



## MON EQUIPE



SUR LE BANC

- 5 remplaçants
- 4 dirigeants



## LE NOMBRE DE JOUEURS



## MAIS...

La rencontre n'est pas arrêtée si le nombre de joueurs descend au dessous de 5.

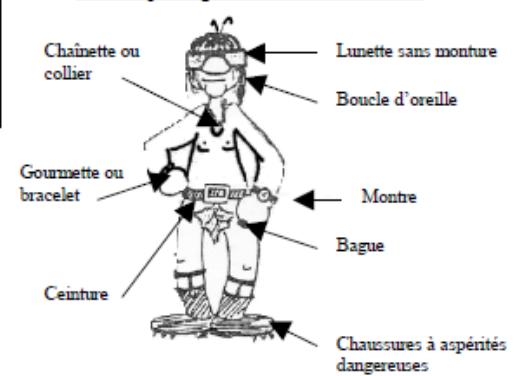


On peut changer de joueur à tout moment, sans arrêt de jeu, sans autorisation des arbitres, après la sortie du joueur remplacé.



## MA TENUE

### Les objets qui me sont interdits

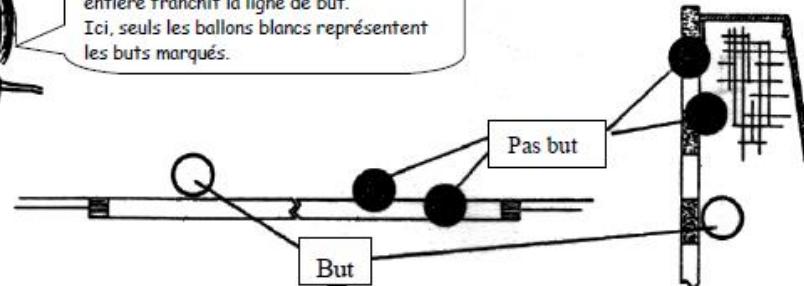


# LE BUT ET LA ZONE

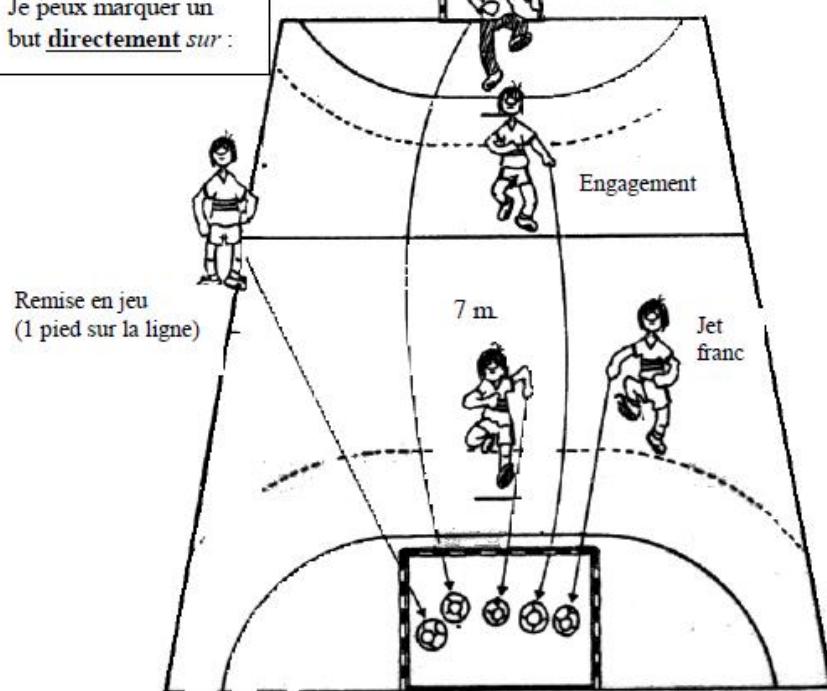
## LE BUT



Un but est marqué lorsque la balle toute entière franchit la ligne de but.  
Ici, seuls les ballons blancs représentent les buts marqués.

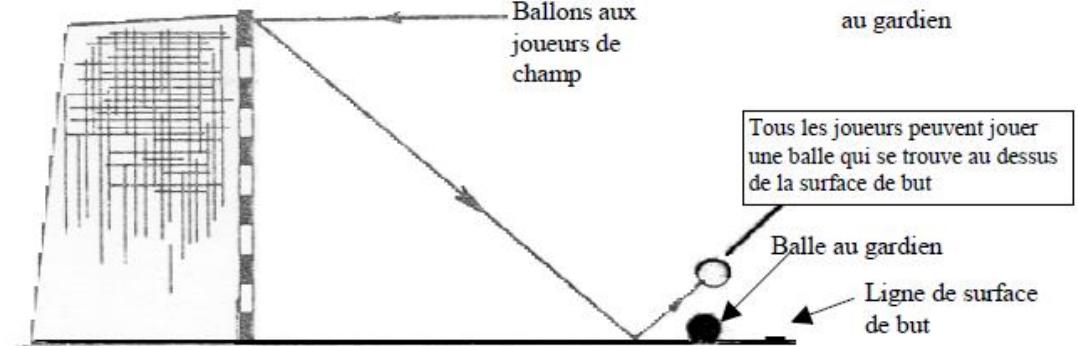
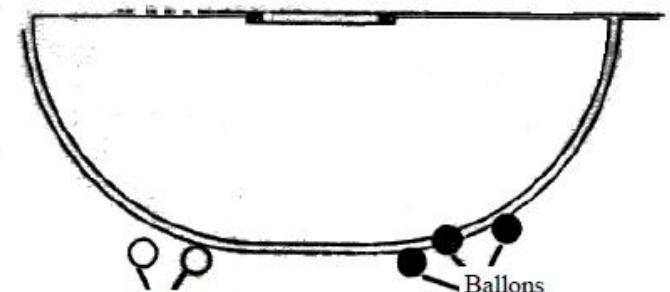


Je peux marquer un but directement sur :

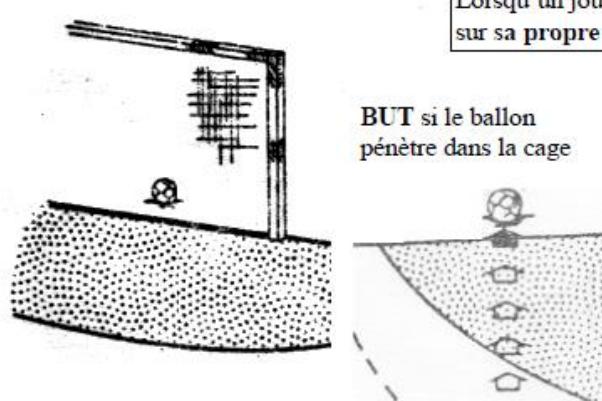


## LA SURFACE DE BUT ET LE BALLON

Tout ballon qui a un contact avec la surface de but appartient au gardien.



Tous les joueurs peuvent jouer une balle qui se trouve au dessus de la surface de but



Lorsqu'un joueur lance intentionnellement la balle sur sa propre surface de but, il y a :

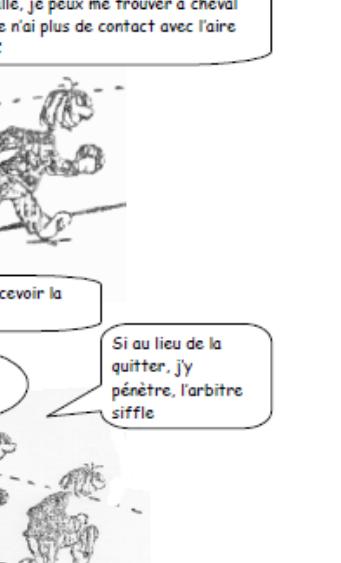
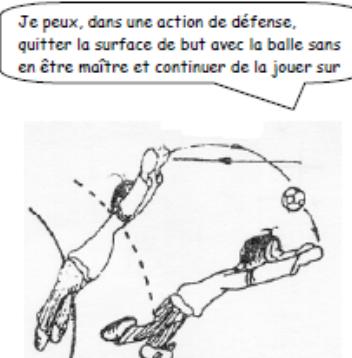
JET FRANC si le gardien touche la balle



JET DE COIN si la balle franchit la ligne de but



## SURFACE DE BUT ET GARDIEN

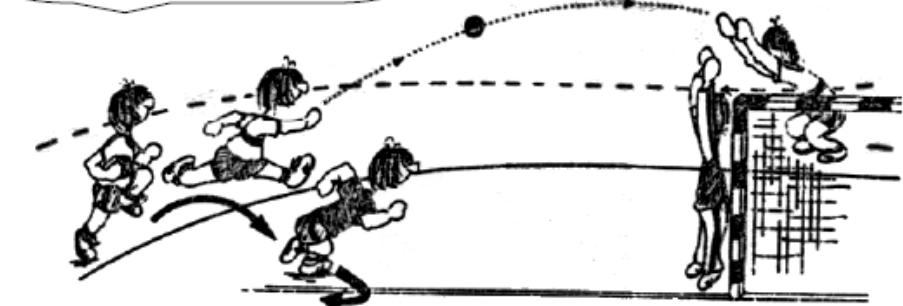


## SURFACE DE BUT ET ATTAQUANT



Si je pénètre dans la zone et en tire avantage, l'arbitre siffle JET FRANC

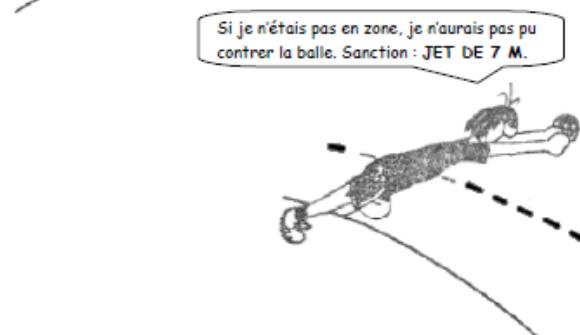
Si je tire au but ou si j'effectue une passe, je peux retomber en zone, mais je dois quitter cette surface par le trajet le plus court sans



## SURFACE DE BUT ET DEFENSEUR



Si je pénètre intentionnellement dans la zone pour défendre, l'arbitre sanctionne ma faute par un JET DE 7M.



# DÉROULEMENT DU JEU

*Comment progresser avec la balle et marquer ?*

## 1. LE MANIEMENT DU BALLON

Je peux lancer, frapper, pousser, et jouer la balle à l'aide :

- de la tête
- du tronc
- des bras
- des mains
- des cuisses

Jambes  
INTERDITS  
Pieds



Je peux tenir la balle pendant 3 secondes seulement...

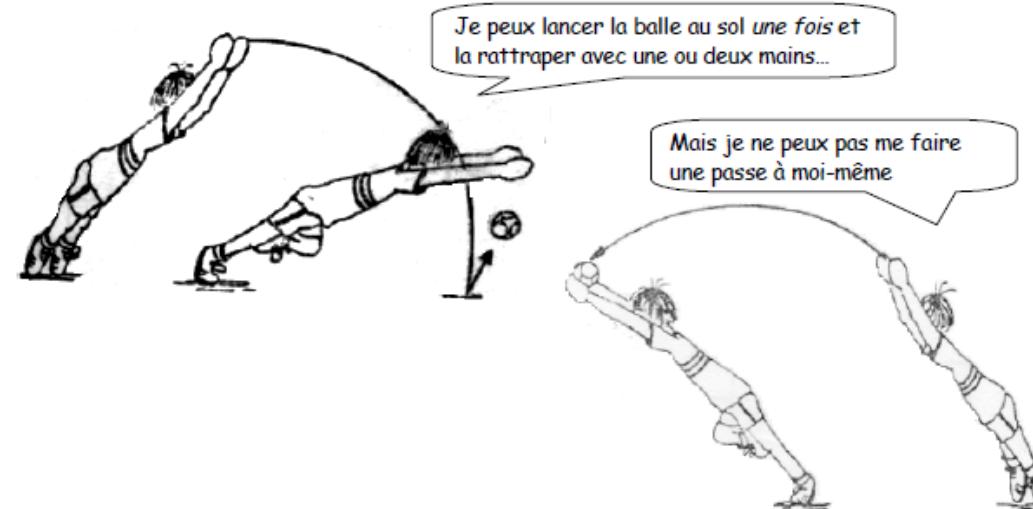
...même si elle se trouve au sol



Je ne peux pas jouer passivement

Je peux passer la balle d'une main dans l'autre sans

Je peux jouer la balle à genoux, assis ou couché.



## 2. LE DRIBBLE

Je peux faire rebondir la balle au sol plusieurs fois de suite avec une main ou la faire rouler au sol de façon suivie

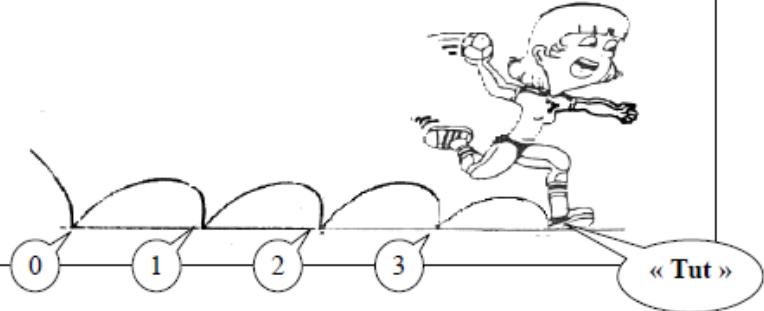


Dès que je contrôle la balle à 1 ou 2 mains, je dois la jouer après mes 3 pas ou dans les 3 secondes

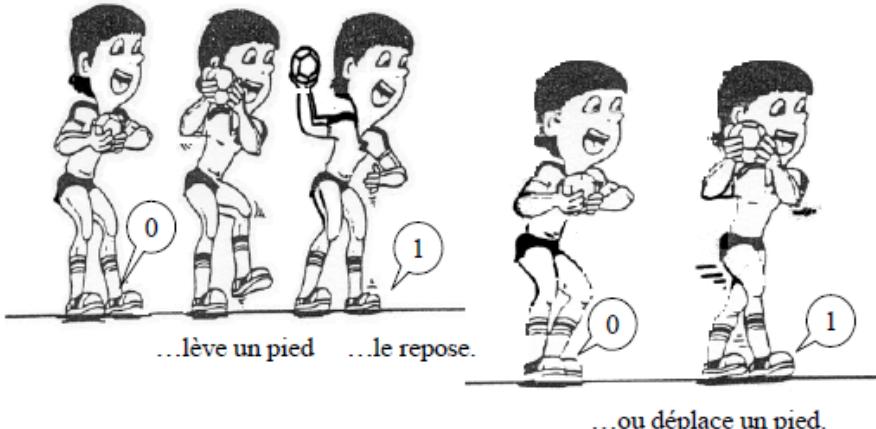
Mais je ne peux plus repartir en dribble :  
**REPRISE DE DRIBBLE**

### 3. LE MARCHER

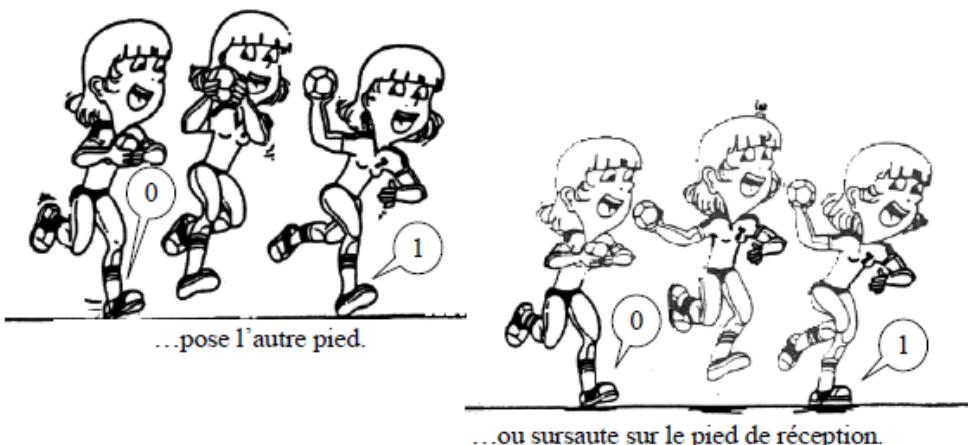
**Marcher,**  
c'est faire plus de 3 pas  
*en tenant le ballon*



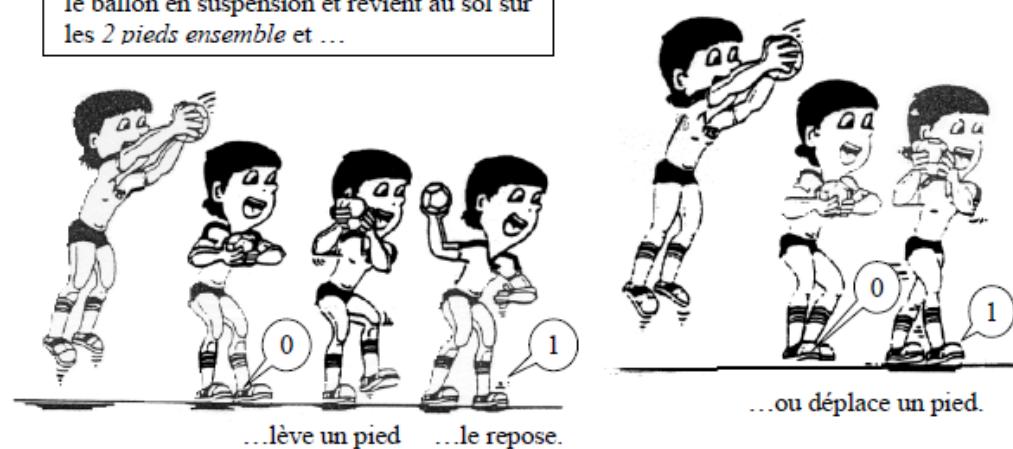
**Un pas est fait** lorsque le joueur reçoit  
le ballon les 2 pieds au sol et ...



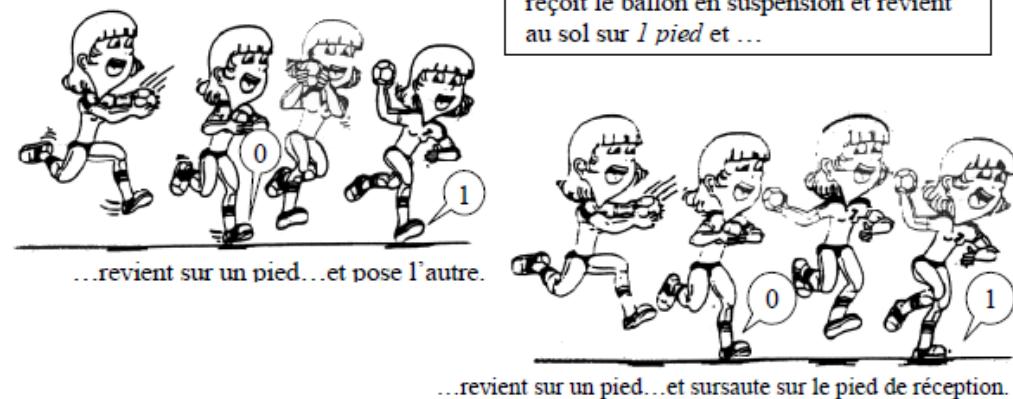
**Un pas est fait** lorsque le joueur reçoit  
le ballon 1 pied au sol et ...



**Un pas est fait** lorsque le joueur reçoit  
le ballon en suspension et revient au sol sur  
les 2 pieds ensemble et ...

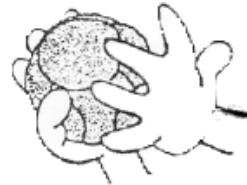


**Un pas est fait** lorsque le joueur  
reçoit le ballon en suspension et revient  
au sol sur 1 pied et ...

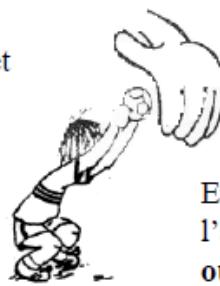


## DEROULEMENT DU JEU

*Comment empêcher mon adversaire de progresser et de marquer ?*



M'emparer du ballon en utilisant mes bras et mes mains.



Enlever la balle à l'adversaire **avec la main ouverte** et depuis n'importe quel coté.



Arracher la balle à l'adversaire avec 1 ou 2 mains



Frapper le ballon que l'adversaire tient entre les mains.



Porter la balle brusquement vers le défenseur ou lancer vers lui le ballon d'une façon dangereuse.



*En tant qu'attaquant*, pousser le défenseur, me jeter contre lui en courant ou en sautant.  
« PASSAGE EN FORCE »

### JE PEUX

- ❖ Barrer, avec mon corps, le chemin de l'adversaire, même s'il n'a pas la balle (*Que je sois attaquant ou défenseur*)
- ❖ Entrer en **contact corporel** avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le *contrôler*, de l'*accompagner*.



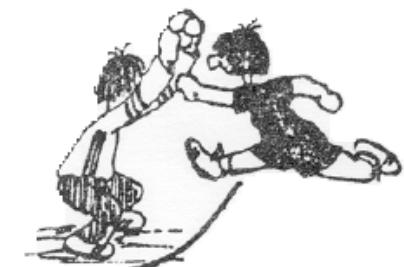
### JE NE PEUX PAS

Barrer le chemin de l'adversaire ou le gêner, avec mes bras, mes mains ou mes jambes.



*Les sanctions sont appliquées suivant la situation :*  
**JET FRANC**  
ou  
**JET DE 7 METRES**

Retenir l'adversaire, le ceinturer à 1 ou 2 bras, le pousser.

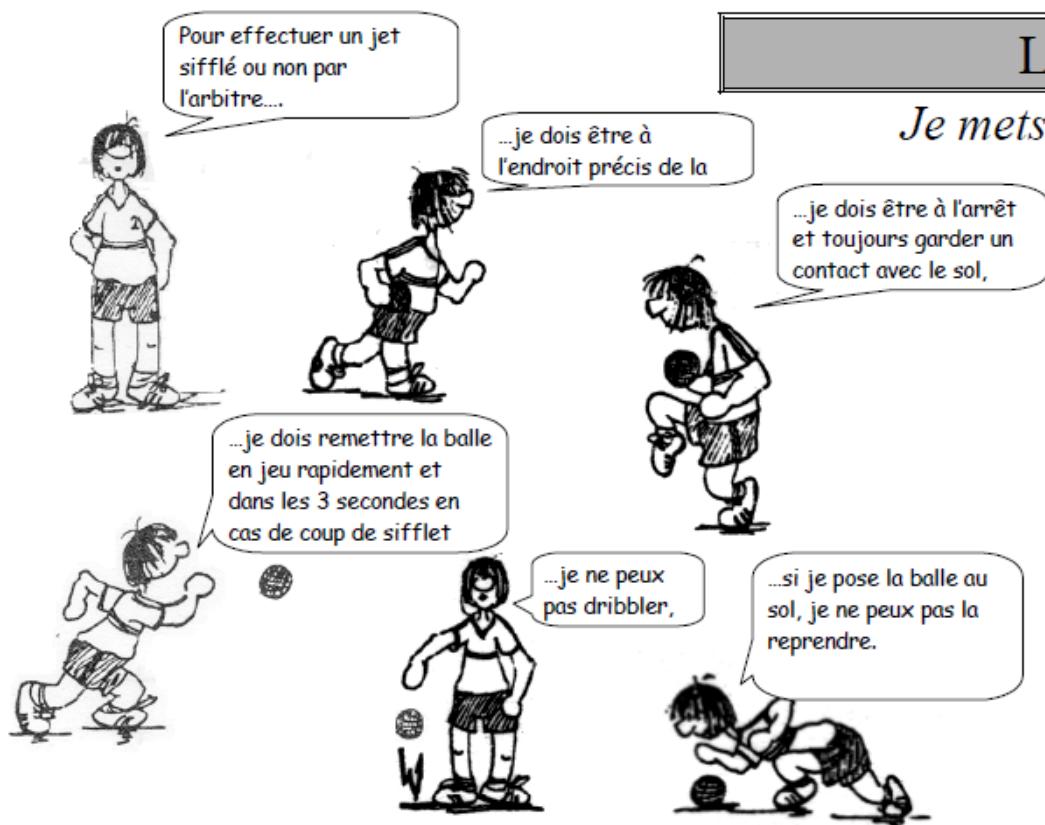


Mettre **en danger** le gardien.

Me jeter contre l'adversaire, lui faire un **croc en jambe**, le **frapper**, agir de toute autre manière **dangereuse**.

# LES JETS

*Je mets la balle en jeu.*



## REMISE EN JEU

L'arbitre ordonne, sans siffler, une **remise en jeu** lorsque la balle

- a franchi toute entière la *ligne de touche*.
- a touché en dernier lieu **un défenseur** avant qu'elle ne quitte le terrain *par la ligne de but (JET DE COIN)*.

Il peut **siffler** en cas de nécessité.

- Mes adversaires sont **à 3 mètres**.
- J'effectue la remise en jeu à l'endroit où la balle a franchi la ligne de touche, **un pied sur la ligne**.

## RENOVOI

L'arbitre ordonne, sans siffler, un **renvoi du gardien** lorsque la balle

- a franchi toute entière la *ligne de but* en dehors de la cage ou après avoir été touchée en dernier lieu par **le gardien**,
- *est restée* en surface de but.

Il peut **siffler** en cas de nécessité.

## ENGAGEMENT DE DEBUT DE MATCH OU DE 2<sup>e</sup> MI-TEMPS

- Au début du match, l'équipe qui gagne le **tirage au sort** effectue l'engagement.
- L'engagement s'effectue **depuis le milieu du terrain** dans n'importe quelle direction, dans les **3 secondes** après le *coup de sifflet*.

## ENGAGEMENT APRES UN BUT

- L'engagement s'effectue **dans les mêmes conditions**, mais...
- L'arbitre peut siffler l'engagement dès que **l'attaquant est placé** sur le point central, même si des défenseurs *sont encore dans son camp*.
- Les joueurs attaquants peuvent franchir la ligne médiane dès le **coup de sifflet**.

## JET FRANC

- Je joue le jet franc *sans attendre le coup de sifflet* de l'arbitre et *depuis l'endroit* où la faute a été commise.
- Mes adversaires sont **à 3 mètres**, mes partenaires **en dehors des 9 m** adverses.
- Si l'arbitre siffle une faute contre moi, lorsque j'ai la balle, je dois immédiatement **la poser au sol ou la lâcher**. Dans le cas contraire, l'arbitre m'exclue du jeu pour **2 minutes**.
- Il remplace le **JET D'ARBITRE** qui n'existe plus.

## JET DE 7 METRES

- C'est un **tir au but direct**.
- Je le joue, sans toucher ni franchir la ligne des 7 m, en gardant un appui fixe au sol, dans les **3 secondes** après *le coup de sifflet* de l'arbitre.
- Mes adversaires sont **à 3 mètres**, mes partenaires **en dehors des 9 m**.
- Après le tir, la balle peut être rejouée *après avoir touché le gardien ou la cage*.

# LES SANCTIONS

## SANCTIONS TECHNIQUES

### ❖ JET FRANC

❖ JET DE 7 METRES : Il y a jet de 7 mètres *quand* :

1. Un défenseur commet une faute sur une **occasion manifeste de but** et ce à n'importe quel endroit du terrain.



➤ *Situations où l'occasion est manifeste* :

- L'attaquant, maîtrisant à la fois le ballon et son équilibre...
  - est à la ligne des 6 m et a la possibilité de tirer au but.
  - est seul devant le gardien de but, notamment en contre-attaque.
  - subit une faute du gardien en dehors de sa zone.
- L'attaquant est *susceptible de recevoir le ballon pour marquer* et en est empêché par une *attitude illicite* du défenseur.



2. Un défenseur **défend en zone** sur **occasion manifeste de but**.

➤ *Il n'y a plus jet de 7m pour passe à son gardien, mais jet franc.*

### ❖ LOI DE L'AVANTAGE :

- Lors d'une faute, les arbitres ne doivent pas siffler un jet franc ou un jet de 7 mètres si **cela doit porter préjudice à l'équipe attaquante**.

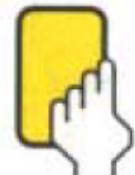
- **SANCTION DIFFÉRÉE** : L'arbitre peut donner une **sanction disciplinaire** après avoir laissé jouer l'avantage.



## SANCTIONS DISCIPLINAIRES

⇒ **AVERTISSEMENT** :

Pour des *comportements anti-sportifs* et des *irrégularités*.



⇒ **EXCLUSION DE 2 MINUTES** :

- Pour des *comportements anti-sportifs* et des *irrégularités* après un avertissement.
- Pour un *changement irrégulier*.
- Pour des *attitudes antisportives répétées*.
- Pour un *acte d'anti-jeu* (Ne pas lâcher le ballon après une faute sifflée contre soi, par exemple).
- Le banc (manager et remplaçants) peut être sanctionné. Dans ce cas, un joueur sort du terrain.



⇒ **4 MINUTES** : Le joueur tarde à sortir pour une exclusion de 2 minutes et la conteste

⇒ **DISQUALIFICATION** : le joueur disqualifié sort du terrain pour *le match*, mais est **remplacé** après 2 minutes.

- A la 3<sup>ème</sup> exclusion.
- Irrégularités présentant un risque pour l'intégrité physique.
- Comportements antisportifs grossiers.



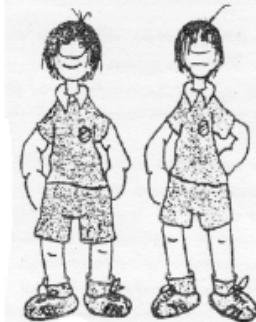
⇒ **EXPULSION** : le joueur expulsé sort du terrain pour *le match*, mais n'est pas remplacé.

- Voies de fait.



# LES ARBITRES

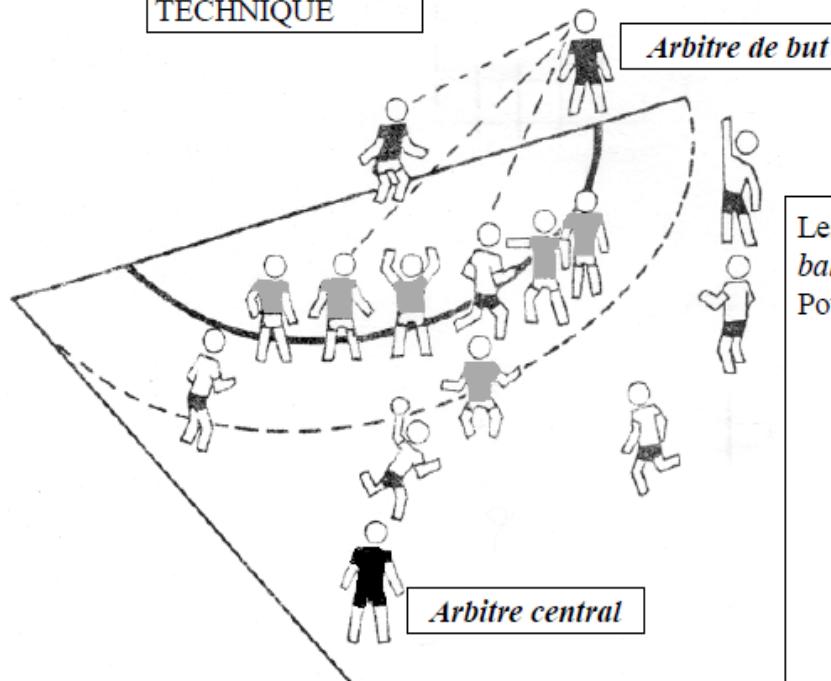
## LES ARBITRES



### ROLE

- Nous vérifions le matériel (terrain, buts, ballon).
- Nous avons les mêmes droits.
- Nous surveillons la conduite des joueurs.
- Nous vérifions la feuille de match.
- Pendant le match, nous veillons à *l'application des règles* et avons le droit de *siffler les infractions*.
- Nous sommes responsables du **décompte des buts**, du **temps de jeu**. Nous notons les **sanctions disciplinaires**.
- Nous décidons de l'**arrêt du temps de jeu** et de sa reprise.

### TECHNIQUE



## SECRETAIRE



- J'inscris les *données de la rencontre* (équipes, joueurs, n° des licences, arbitres...).
- Je suis **responsable** de la feuille.
- Je tiens le **compte des buts**.
- Je tiens le **compte des sanctions disciplinaires**.

### LE CHRONOMETREUR



- J'indique par un *signal clair* la **fin de la première mi-temps** et la **fin du match**.
- J'indique au *joueur exclu* la fin de son **temps d'exclusion**.
- J'accorde au maximum par équipe et par match 1 **temps mort** de 1 minute (*carton vert posé devant moi*)

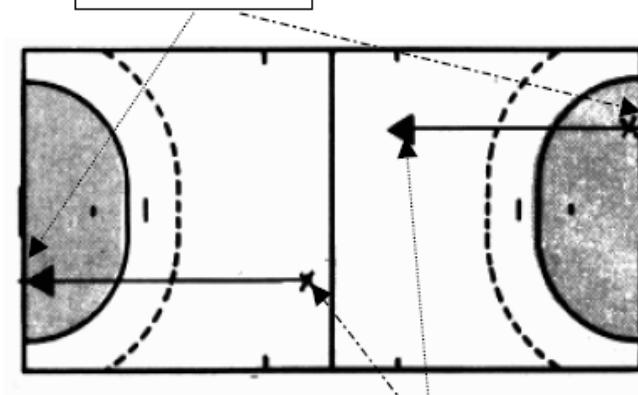
Les arbitres se déplacent en fonction du ballon.

Pour l'attaque sur un but,

- **L'arbitre central**, placé vers le milieu de terrain, reste plus préoccupé par la zone proche du ballon.
- **L'arbitre de but**, placé derrière la ligne de but, surveille tout ce qui se passe *en dehors*, en particulier sur la zone (empiètement, défense en zone...).

Sur l'autre but, les **positions sont inversées**.

### Arbitre de but

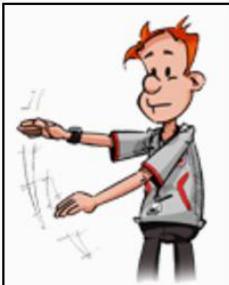


### Arbitre central

## LES GESTES DE L'ARBITRE



Empiètement



Dribble irrégulier



Marcher ou 3 secondes



Remise en jeu



Renvoi



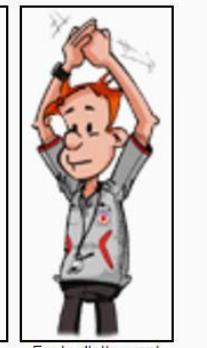
Jet Franc - direction



Ceinturer, retenir ou pousser



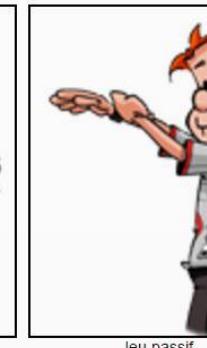
Frapper



Faute d'attaquant



Non respect des 3 mètres



Jeu passif



But



Avertissement



Disqualification



Exclusion



Arrêt du temps de jeu



Autor. à 2 pers. de pénétrer sur le terrain



Gestion d'avertissement du jeu passif

# Les gestes de l'arbitre



Pour se faire comprendre et respecter des joueurs et du public,  
Tom, Léa et Jimi s'expriment par des gestes universels codifiés... qu'ils connaissent par cœur.

## Gestes pour INFORMER



## Gestes pour EXPLIQUER



## Gestes pour SANCTIONNER

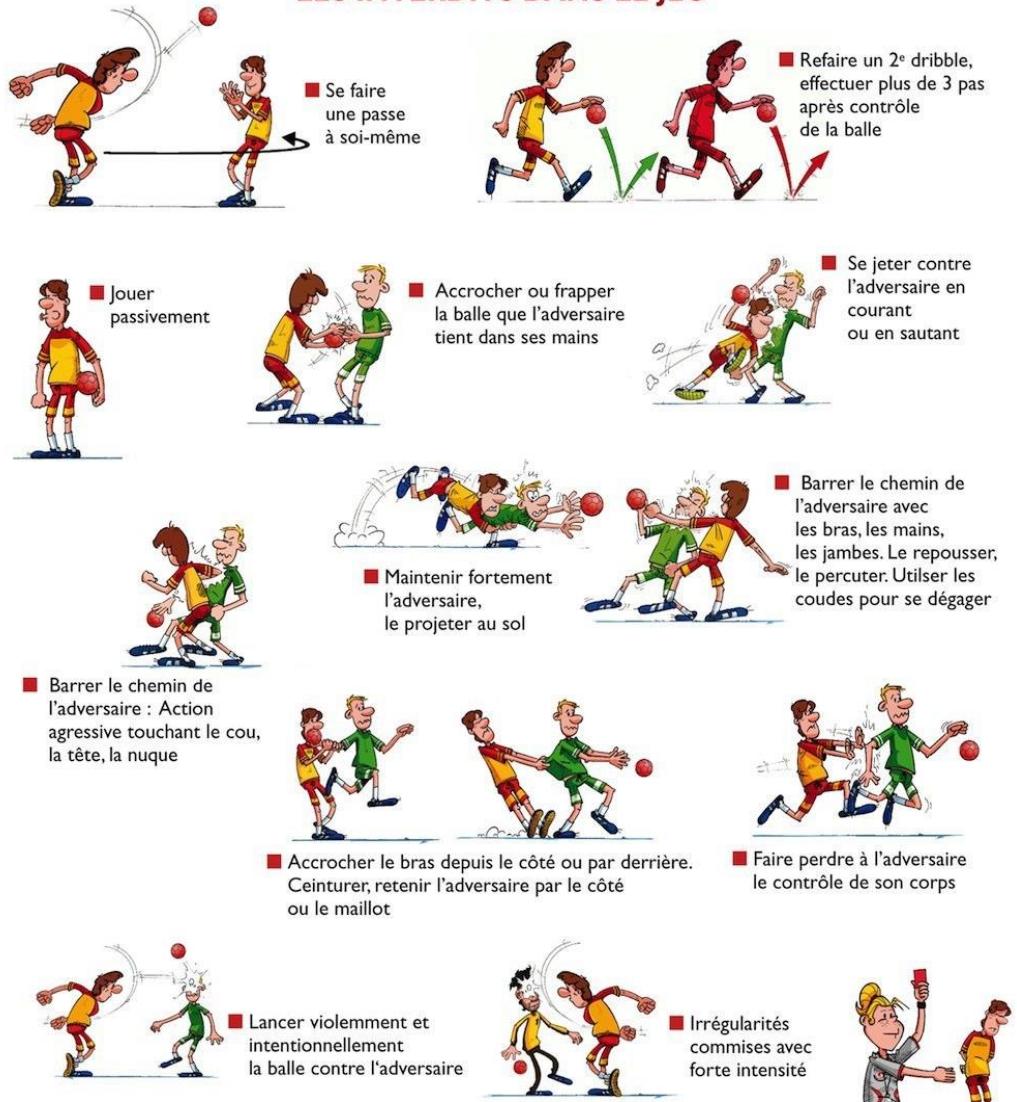


MARION FOUILLET/IMPRESSES - Web - Dessins : Eric BRUNEAUX - Edition septembre 2010

## LE HAND

### les joueurs ont des droits et des devoirs

#### LES INTERDITS DANS LE JEU



AGIR DE MANIÈRE DANGEREUSE, FAIRE ACTE D'ANTI-JEU SINON : SANCTION PERSONNELLE ADAPTÉE

## LA GESTUELLE ET COUPS DE SIFFLET DE L'ARBITRE

Les gestes de l'arbitre, destinés à expliquer la décision arbitrale, doivent être larges et précis pour donner des explications auprès de tous.

Les gestes doivent être compris de tous : des joueurs, de la table et du public.

Par son comportement et son déplacement l'arbitre doit indiquer aux joueurs quel type de faute il vient de siffler.

L'arbitre désigne clairement le ou les fautifs.



L'arbitre se déplace au plus près de l'action sans gêner les joueurs.

### La gestuelle de l'arbitre sur faute :

- Faute de jeu sans sévérité : simple coup de sifflet, geste codifié de la faute et indique le sens du jeu avec le bras.
- Faute sur action d'anti-jeu : coup de sifflet pour la faute, geste codifié de la faute, arrêt du temps si justifié par une sanction, reprise du jeu par un coup de sifflet (ceinturage, poussée, tirage de maillots, mauvais bloc...).
- Faute sur Occasion Manifeste de But : coup de sifflet plus appuyé, geste codifié de la faute, déplacement vers la ligne des 7 m, arrêt du temps si sanction disciplinaire.

### La gestuelle de l'arbitre sur « but » :

Sa gestuelle va indiquer clairement à tous joueurs, managers, table, spectateurs si un but est validé : après le tir du joueur et s'il n'y a pas de faute commise par les attaquants, l'arbitre contrôle que le ballon franchit la ligne de but et siffle 2 coups en faisant le geste codifié (bras en l'air) = BUT ACCEPTÉ.

Note : Si l'arbitre siffle le but et que le klaxon de la table (fin de période ou demande de la table) retentit avant que le ballon franchisse entièrement la ligne de but, le but ne sera pas accepté.

→ **Ce que doit faire l'arbitre :**

- Siffler l'engagement du début des 2 périodes et après chaque but
- Siffler + faire le geste codifié explicatif des fautes de jeu (marcher, reprise de dribble, empiètement, pied...)
- Faire respecter la distance des 3 m
- Siffler + Faire le geste codifié pour valider un but
- Faire le geste codifié du renvoi (gardien)
- Faire le geste codifié de la remise en jeu (en indiquant la direction dans le sens de la reprise du jeu)
- Siffler les jets à rejouer (jet franc, remise en jeu)
- Siffler les fautes d'anti-jeu (ceinturage, tirage de maillots, poussées...)
- Siffler l'exécution du jet de 7 m
- Faire le geste codifié de l'arrêt du temps (si justifié sur une sanction, si demande de Temps Mort Equipe)
- Siffler la reprise du jeu après un arrêt du temps
- Faire le geste codifié sur les sanctions
- Siffler la fin d'une période de jeu ou la fin d'un match

**Les coups de sifflets :** Plus la faute est grave plus le coup de sifflet doit être long

- Coup de sifflet « bref »
- Coup de sifflet « long »
- Coup de sifflet plus intense, plus appuyé

- |                                    |  |
|------------------------------------|--|
| • Jet franc                        | → 1 coup de sifflet « bref »           |
| • Faute                            | → 1 coup de sifflet « long »           |
| • But                              | → 2 coups de sifflet « brefs »         |
| • Jet franc ou 7 m (sans sanction) | → 1 coup de sifflet « long » + intense |
| • Fin du temps de jeu              | → 3 coups de sifflet « longs »         |

## **LES FONDAMENTAUX**

- Une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise.
- L'arbitre ne doit pas laisser faire des gestes irréguliers.
- L'arbitre doit protéger les joueurs.

### ► Sanctionner une faute de jeu :

Une faute de jeu doit être sanctionnée par un jet franc, 7 m ou un renvoi (marcher, empiètement, double dribble, pied, etc...)

En général, cette **sanction « sportive »** suffit.

- Siffler un jet franc ou un jet de 7 m → **c'est bien !**
- Et dans certaines situations avec une sanction personnelle en plus → **c'est parfois mieux !**

### ► Sanctionner un geste anti-sportif :

Une faute de jeu peut être occasionnée par un **geste anti-sportif** (frapper sur le ballon, se servir des bras, ceinturer, pousser, tirer le maillot, accrocher le bras, etc...). Dans tous les cas :

- Il faut siffler un jet franc ou un jet de 7 m et
- Appliquer une **sanction personnelle** en plus.

### ► Siffler un jet de 7 m : Quand ?

- Si une **Occasion Manifeste de But** est déjouée de manière irrégulière par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse.
- S'il y a un coup de sifflet non justifié ne venant pas de l'arbitre (dans le public) lors d'une **Occasion Manifeste de But**.
- Si une **Occasion Manifeste de But** est déjouée par une personne ne participant pas au jeu (spectateur qui siffle ou arrête le ballon qui allait rentrer dans le but).

→ **La sanction en plus** si une **Occasion Manifeste de but** est **DÉJOUÉE IRRÉGULIÈREMENT** = « **Sanction personnelle** » au joueur fautif