

H A N D B A L L

Initiation à l'arbitrage



JEUNES ARBITRES ET
STAGIAIRES DÉPARTEMENTAUX

ÉDITION 2009

ARBITRHAND
www.arbitrhand.fr

FF
HANDBALL

CCA

Les installations & les joueurs	p. 3
La table de marque	p. 4
J'arbitre seul	p.5 et 6
La surface de but (le gardien)	p. 6
Lorsque je joue, je peux – je ne peux pas	p. 7
Les coups de sifflet	p. 8
Les gestes	p.9 à 11
L'engagement - Le but	p. 12
La remise en jeu	p. 13
L'interruption du temps de jeu	p. 14
Le jet franc	p. 15
Le jet de 7 mètres	p. 16
Le marcher	p. 17
Irrégularités, comportements grossiers	p. 18
Le passage en force - Avantage et sanction différée	p. 19
La progressivité des sanctions	p. 20
L'arbitrage en binôme	p. 21 à 23
Devenir acteur du handball	p. 24

Ce livret (inspiré d'une création du comité 56) est une simplification illustrée du livret d'arbitrage.

Celui-ci doit rester la référence.

Le présent mémento réunir deux objectifs :

- Initiation des Jeunes Arbitres (JA) Départementaux,
- Préparation à la formation des Arbitres Stagiaires débutants.



Au cours de ces pages,
ce logo signifie
FAUTES GRAVES
à ne pas manquer

Mes formateurs :

Nom	Prénom	Téléphone	Mail

SECRETAIRE ET CHRONOMETREUR SONT DEUX AIDES POUR L'ARBITRE

- Licenciés FFHB - (mineurs : sous le tutorat d'un "adulte"- majeur licencié)

Ils se trouvent à la table de marque, hors de l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. L'arbitre doit s'assurer de leur compétence, et de la mise à disposition du matériel nécessaire et leur donner ses consignes. ("Qui fait quoi ?"). En cas de défaillance notoire, l'arbitre peut mettre un terme à l'officialisation de la table. Aucun remplacement ne sera alors possible et l'arbitre reprendra tout à son compte.



LE SECRETAIRE

- Assure la gestion de la feuille de match.

A LA RESPONSABILITE :

- De contrôler la composition des équipes,
- D'inscrire les joueurs arrivant après le début du match, après vérification de leurs licences,
- De noter précisément les buts, les marqueurs,
- De confirmer aux arbitres qu'il a bien noté les sanctions,
- D'afficher les temps d'exclusion.



NOTER :

LES ARBITRES RESTENT TOUJOURS RESPONSABLES DU SCORE ET DU TEMPS

(sauf pour les temps morts d'équipe qui sont gérés par la table de marque)

En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine – Les arbitres doivent aviser les deux capitaines de leur décision.

Les installations de chronométrage doivent posséder un signal sonore pour signifier la fin ou la suspension du temps de jeu.

Le match commence avec le coup de sifflet de l'arbitre et se termine par le signal sonore (automatique).

S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométrateur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps de jeu déjà écoulé ou du temps restant à jouer.

LE CHRONOMETREUR

A LA RESPONSABILITE DE CONTRÔLER :

- Le temps de jeu,
- Les arrêts du temps de jeu,
- Les temps d'exclusion des joueurs.

En aucun cas le chronométrateur n'arrêtera le temps de son plein gré, sauf :

- Temps mort d'équipe (TME),
- Mauvais changements,
- Entrée en jeu irrégulière,
- Présence d'un joueur non qualifié ou en surnombre sur l'aire de jeu,
- Entrée d'un joueur avant la fin de son temps d'exclusion.

Si la 1^{ère} mi-temps est arrêtée trop tard, la 2^{ème} est réduite en conséquence.

Si, lors d'un temps mort d'équipe, les arbitres n'entendent pas le signal sonore, ils doivent obtenir l'aide du chronométrateur pour déterminer quelle était la situation au moment du signal.

Dans ce cas, toute action s'étant déroulée après, doit être invalidée (sauf sanctions disciplinaires).



Table "officielle" = désignée par l'instance qui gère la compétition (comité, ligue...)

Table "officialisée" = désignée par l'arbitre.

MON MATERIEL

- Tenue de couleur différente des deux équipes et des gardiens (le gris devrait être réservé aux arbitres – 2009/2010).
- Sifflet, montre-chronomètre.
- Cartons jaune et rouge.
- Livret d'arbitrage (ou initiation pour les JA).
- Carton de score, stylo, crayon.
- Licence et carte d'arbitre, écusson.
- Pièce ou jeton de couleur.
- Convocation, note de frais.



AVANT LE MATCH :

- J'arrive une heure (H-60) avant la rencontre pour pouvoir réaliser l'intégralité des tâches.
- Je me présente au responsable de salle et du terrain et demande un vestiaire séparé.
- Mes pouvoirs commencent dès mon arrivée, et au moment de la prise de contact avec les équipes.
- Je vérifie l'état du terrain et des filets, la fixation des buts, l'éclairage.
- Je vais m'échauffer, me concentrer et me préparer psychologiquement.
- Je m'assure de la collaboration de la table de marque et donne mes consignes.
- Je vérifie la feuille de match et les licences :
 - la concordance (numéro de licence, catégorie et type de licence) entre la licence et la rédaction de la feuille de match, ainsi que la date de qualification, l'inscription d'un "officiel responsable", du "responsable de salle et terrain".
 - contresigne toute modification et fait compléter s'il y a lieu les rubriques.
 - remplit la partie qui m'est réservée, fait signer les capitaines et signe à mon tour.
- Je transcris sur la feuille de match les éventuelles réclamations émises par les capitaines d'équipe.
- J'effectue le tirage au sort (joueurs ou officiels): L'engagement sera effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort, et qui a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp.
- Je procède au choix des ballons présentés par les équipes. Celui qui n'a pas été retenu doit être confié à la table (ballon de réserve). Inversement, si l'équipe qui gagne, préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procédera à l'engagement.
- Je vérifie la présence des cartons verts (temps morts d'équipe).
- Je vérifie l'équipement des joueurs, objets interdits.
- Je serre la main des officiels d'équipe.
- Dernier tour d'horizon, vérification du nombre de joueurs présents sur l'aire de jeu et du nombre d'officiels sur le banc.



PENDANT LE MATCH :

JE DOIS ETRE IMPARTIAL ET COURAGEUX

- Je veille à l'application des règles et sanctionne toutes les irrégularités contraires à l'esprit du jeu.
- Je laisse le jeu se développer en appliquant la règle de l'avantage et de la continuité du jeu et en arrêtant le temps le moins possible.
- Je note le score et les sanctions sur mon carton, contrôle le tableau de marque et le chronomètre.
- Je me déplace pour avoir un regard constant sur le ballon et son environnement proche (les déplacements latéraux sont utiles).
- J'évite le placement central et statique, je me déplace en fonction de la progression du ballon pour appréhender au mieux les actions "chaudes"
- Je peux éventuellement, à quelques occasions, me placer derrière la ligne de but (bonne vision des irrégularités à 6 m), attention à ne pas être surpris lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs et quand la contre-attaque se développe !
- Sur la contre-attaque ou la montée offensive d'une équipe : je cours près de la ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu et ne pas gêner la contre-attaque.

SE PLACER, SE DEPLACER

- A l'écart de l'ensemble des joueurs, au plus près du déroulement du jeu, je ne gêne pas la circulation du ballon et des joueurs.
- Je ne reste pas trop loin du ballon et des adversaires qui le jouent.

VOIR LE MIEUX POSSIBLE

- Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs.
- Je recherche constamment à avoir le meilleur angle de vision sur le porteur de balle, ses adversaires, les autres joueurs.
- Je ne focalise pas mon attention seulement sur le porteur de balle et l'espace proche du ballon, mais je balais du regard l'ensemble des joueurs pour surveiller les irrégularités à 6 mètres et à l'opposé de la balle.
- Lors d'une défense en "individuelle", je ne tourne pas le dos au "couple" : je recherche un placement compatible avec la vision du ballon (excentré et de profil).
- Je vois et je communique avec la table de marque (secrétaire - chronométrateur) lors des sanctions disciplinaires.
- Je contrôle régulièrement le score et les sanctions avec les officiels de table lors des Temps Morts d'Equipe, à la mi-temps et à la fin du match.

LES CHANGEMENTS (Règle 4)

- Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométrateur dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu.
- Ces remplacements doivent se faire dans les couloirs prévus pour chaque équipe, de chaque côté de la ligne médiane.
- Un changement irrégulier doit être sanctionné d'une exclusion pour le fautif. Si plusieurs changements irréguliers s'effectuent simultanément, seul le premier est sanctionné.



APRÈS LE MATCH :

DANS LE VESTIAIRE

- Je complète la feuille de match en y indiquant le score, les buts, les sanctions, les éventuelles réclamations, observations, blessures (participation du secrétaire).
- Si nécessaire, je coche la case "rapport suit".
- Je fais signer les capitaines et signe ensuite.

Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne peut être retenue lors d'une rencontre dirigée par des jeunes arbitres.

SEUL LE GARDIEN PEUT EVOLUER SUR LA SURFACE DE BUT

IL PEUT S'Y DEPLACER AVEC LE BALLON, SANS ETRE SOUMIS AUX RESTRICTIONS QUI S'APPLIQUENT AUX JOUEURS DE CHAMP.
 IL PEUT Y ENTRER ET SORTIR LIBREMENT SANS BALLON ET PARTICIPER AU JEU.
 IL PEUT QUITTER LA SURFACE AVEC LE BALLON NON MAITRISE.
 IL NE PEUT REVENIR AVEC LE BALLON DE LA SURFACE DE JEU SUR LA SURFACE DE BUT.
 IL NE PEUT QUITTER LA SURFACE DE BUT AVEC LE BALLON DONT IL S'EST ASSURE LE CONTROLE.
 = REPETITION DU RENVOI - SAUF SI EXECUTION PAR COUP DE SIFFLET = JET FRANC (Regle 5 - Le Gardien de But)

EMPIEITEMENT DE DEFENSEUR (Règle 6)

- Pour déjouer une occasion manifeste de but = **JET DE 7 METRES (Défense en zone)**
- Sans déjouer une occasion manifeste de but (OMB) = **JET FRANC**
- Pas de sanction si :
 - L'empîètement est involontaire,
 - Le défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour l'attaquant,
 - Le défenseur n'en tire aucun avantage.



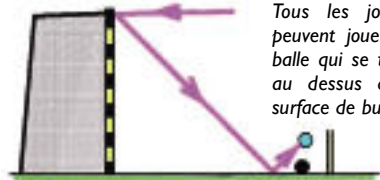
Tout ballon en contact avec la surface de but (immobile ou roulant au sol) appartient au gardien.
 La ligne fait partie intégrante de la surface de but.

EMPIEITEMENT D'ATTAQUANT

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

= RENVOI PAR LE GARDIEN

- Pas de sanction si l'empîètement sans ballon est involontaire ou si le joueur n'en tire aucun avantage. Si l'attaquant tire, fait une passe et retombe en zone, il doit la quitter par le plus court chemin, sans gêner ses adversaires.



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



Il y a but si le ballon franchit entièrement la ligne de but. L'arbitre peut modifier sa décision d'accorder un but, jusqu'au coup de sifflet de l'engagement. Un renvoi de gardien ne peut aboutir dans son propre but. Le ballon doit franchir entièrement la ligne de surface de but avant de pouvoir être joué.



Il peut



- 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, pieds INTERDITS.



- Jouer la balle assis, à genoux, couché.



- Tenir la balle pendant 3 secondes.



- Barrer avec le corps le chemin de mon adversaire.



- Attraper la balle à deux mains.
- Dribbler ou faire rouler la balle au sol.

Il ne peut pas



- Se faire une passe à lui-même.



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



- Jouer passivement.



- Barrer le chemin avec les bras ou le repousser.



- Lui lancer violemment la balle.



- Agresser le gardien ou tout autre joueur.



- Le pousser.



- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière, le ceinturer, lui tirer le maillot



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



LES COUPS DE SIFFLET DOIVENT ETRE NETS, SANS TIMIDITÉ, ET SURTOUT MODULÉS EN FONCTION DE LA GRAVITÉ DE LA FAUTE



IMPORTANT

Les fautes n'ont pas toutes la même gravité, la même incidence sur le déroulement du match.

PLUS LA FAUTE EST GRAVE, PLUS LE COUP DE SIFFLET DOIT ÊTRE LONG ET FORT !

- Une faute de défenseur est sanctionnée par un coup bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup plus long, car elle inverse le jeu.
- Une faute avec sanction progressive (exclusion, disqualification, expulsion) doit être sifflée encore plus fort et plus long.



Attendre que le joueur exclu ait quitté l'aire de jeu et que le joueur disqualifié ou expulsé ait quitté la zone de changement avant de redémarrer le chronomètre.

DECISIONS	Modulation du coup de sifflet	Mode opératoire
Engagement ou reprise de jeu	—	Près du centre de terrain, pas de geste. Vérifier la position des joueurs puis siffler
BUT	— — —	Geste, remonter la main en se décalant vers la ligne de touche
Arrêt de temps	— — — — —	Geste et sifflet. Vérifier l'arrêt du chronomètre (et son réajustement)
Jet franc sans inversion de jeu	— — — — —	Siffler, geste de direction + éventuellement geste explicatif adéquat
Jet franc AVEC inversion de jeu	— — — — —	Siffler, geste de direction + éventuellement geste explicatif adéquat
7 m. sans sanction disciplinaire	— — — — —	Arrêt de temps FAUX, TATP Siffler. Montrer la ligne de 7m + éventuellement geste explicatif
Jet franc en 7m. Avec sanction disciplinaire	— — — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, geste de direction adéquat + geste explicatif éventuel
AVERTISSEMENT (carte jaune)	— — — — —	Arrêt de temps FAUX, TATP Siffler, geste (carte jaune) + geste explicatif éventuel noter le n° sur ses cartes
EXCLUSION (2 minutes)	— — — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, geste Arrêt de temps puis 2 minutes + geste explicatif éventuel noter le n° sur ses cartes
Disqualification pour 3 x 2 minutes	— — — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, geste arrêt de temps puis geste (3 et 2) cartes rouges + geste explicatif éventuel noter le n° sur ses cartes
DESQUALIFICATION (directe)	— — — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, geste arrêt de temps, puis geste (cartes rouges) + geste explicatif éventuel noter le n° sur ses cartes
EXPULSION	— — — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, geste arrêt de temps puis geste (expulser) + geste explicatif éventuel noter le n° sur ses cartes

Légende : — bref — plus fort — plus long et fort — facultatif — obligatoire



IMPORTANT

Mieux vaut siffler tard et juste que faux et trop vite !

DESTINÉS À ANNONCER ET EXPLIQUER LA DÉCISION ARBITRALE,
LES GESTES DOIVENT ÊTRE CLAIRS ET PRÉCIS AFIN D'ÊTRE COMPRIS DE TOUS :

Des joueurs et officiels, de la table, mais aussi du public

Certains sont utilisés pour informer d' :

- Un but accordé,
- Un jet franc ou un jet de 7mètres,
- Une remise en jeu, un renvoi,
- Un arrêt du temps de jeu,
- Une situation de jeu passif,
- Un respect des 3 mètres,
- Une autorisation à 2 personnes de pénétrer sur le terrain pour porter assistance.

D'autres gestes sont utilisés pour expliquer et pour justifier la décision d' :

- Un marcher, 3 secondes,
- Un passage en force, une percussion,
- Un empiètement,
- Un double dribble.



Certains sont utilisés pour sanctionner :

- Un avertissement,
- Une exclusion,
- Une disqualification,
- Une expulsion.

D'autres gestes expliquent qu'il ne faut pas :

- Ceinturer, retenir, pousser,
- Frapper sur la main ou le bras.

Les gestes accompagnant les sanctions progressives doivent être obligatoirement précédés d'un arrêt du temps, sauf l'avertissement (carton jaune).

Ceci me permet :

- De mieux peser la décision et la sanction qui va en découler, en fonction du contexte.
- Souvent de calmer une ambiance qui pourrait dégénérer.

Je désigne clairement le ou les fautifs :

- Je montre le joueur avec le bras tendu et j'indique la sanction avec l'autre bras également tendu au-dessus de la tête.
- J'attends que le joueur à terre se relève avant de le sanctionner.
- Je regarde ensuite le chronométrateur qui doit confirmer ma décision en levant le bras : sinon je me rapproche de la table pour l'informer verbalement.
- J'attends que le joueur ait quitté l'aire de jeu (exclusion) ou la zone de changement (disqualification, expulsion) pour donner le coup de sifflet de reprise de jeu.

Gestes pour INFORMER

L'arbitre doit IMMÉDIATEMENT indiquer la direction de jeu.



12 BALL



16 Avertissement (Main levée de la main)



17 Autorisation accordée à des joueurs d'entrer sur le terrain



7 Direction en jeu



9 Direction

OBLIGATOIRES

dans les situations où ils s'appliquent



Utilisé exceptionnellement sans être précédé du geste 18 d'avertissement



8 Service



10 Mise en jeu (Main levée de la main)



18 Avertissement (Main levée de la main)



11 Ball in play

Si l'arbitre les estime

NÉCESSAIRES



Gestes pour EXPLIQUER



1 Amertement



2 Corneille (Main levée)



5 Pénalité (Main levée de la main)



4 Interdiction de jouer (Main levée de la main)



5 Pénalité



6 Pénalité (Main levée de la main)

Gestes pour SANCTIONNER



13 Avertissement (Main levée)



14 Exclusion (Main levée)



15 Déqualification (Main levée)



16 Expulsion

EXPLICATION DE CERTAINS GESTES

LE DRIBBLE IRREGULIER (règle 7)

- Quand un joueur manie le ballon, il lui est interdit de reprendre son dribble après s'être arrêté.

Il lui est interdit de lancer le ballon d'une main dans l'autre lorsqu'il se déplace.



Dans les 2 cas, je siffle et j'ordonne un jet franc

Les fautes de réception ne doivent pas être pénalisées – ballon non maîtrisé.

LE RENVOI (règle 12)



- Il est imposé :
 - Lorsque le ballon lancé par l'attaquant, dévié par le gardien de but, franchit la ligne de sortie de but.
 - Quand le gardien a contrôlé le ballon sur sa surface de but.

- Lorsqu'un attaquant se saisit du ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but.
- Lorsqu'un attaquant empiète sur la surface de but.

Il s'exécute sans coup de sifflet

Il est considéré comme exécuté lorsque la balle a franchi la ligne de surface de but.

L'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF (règle 7 – geste 18)

- Lorsqu'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 :



Je signale le jeu passif (geste 18)

De même qu'un gardien de but qui tarde trop à relancer la balle, peut être averti pour jeu passif, après invitation de l'arbitre à jouer la balle rapidement.

Si le mode d'attaque ne change pas, ou qu'aucune action vers le but n'est discernée :

J'ordonne un jet franc

Les seuls cas d'annulation du jeu passif sont : (mémorisation par trois lettres "GPS")

- **Gardien** : si le gardien renvoie le ballon sur l'aire de jeu.
- **Poteau** : si le ballon touche le poteau et revient à l'attaque.
- **Sanction** : si une sanction progressive est donnée aux défenseurs.

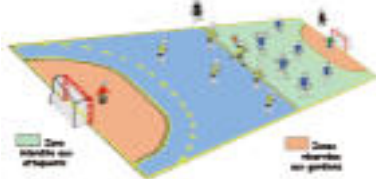
LE JEU PASSIF (règle 7:12)



- Dans ces circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable.

IL EST EFFECTUE :

- **En début de match** par l'équipe qui a choisi l'engagement lors du tirage au sort.
- **En début de seconde période**, l'engagement revient à l'autre équipe. Un nouveau tirage au sort sera effectué au début de chaque prolongation.



- Au début de chaque période, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.
- Le porteur de balle, un pied sur cette ligne, l'autre sur ou derrière cette ligne (tolérance de 1,50 m de chaque côté), lance la balle depuis le centre du terrain à un partenaire dans n'importe quelle direction.
- Les défenseurs ne doivent pas s'approcher à moins de 3 mètres du lanceur situé au centre de la ligne médiane.

- Il doit être exécuté dans les 3 secondes suivant le coup de sifflet de l'arbitre.

Après chaque but :

L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu, par l'équipe qui a encaissé le but. Les joueurs adverses peuvent se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu. (en respectant les 3m) (voir règlements particuliers pour les plus jeunes).

Dans tous les cas :

Les attaquants peuvent pénétrer dans le camp adverse dès le coup de sifflet d'engagement sans attendre que la balle ait quitté la main du lanceur. Par contre, les défenseurs doivent attendre l'exécution du jet.

Le jet est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

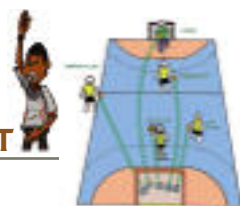
LE TEMPS DE JEU (règle 2)

La durée normale pour toutes les équipes de plus de 16 ans masculines et plus de 15 ans féminines est de 2 fois 30 minutes.

La pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.

Pour les rencontres de jeunes : voir "règles sportives" et votre convocation.

UN BUT PEUT ÊTRE MARQUÉ DIRECTEMENT



LE BUT EST ACCORDE :

- Si le ballon franchit totalement la ligne de but en l'air ou au sol
- Même s'il y a faute de défenseur (revenir sur la faute pour sanctionner le fautif)
- Si un défenseur marque contre son camp, excepté le gardien sur renvoi.

Si l'engagement a été sifflé, les arbitres ne peuvent plus annuler le but.

IL N'Y A PAS BUT SI :

- Le ballon ne franchit pas entièrement toute la largeur de la ligne de but.
- Il y a faute d'un attaquant au moment du tir.

- Sur renvoi, le gardien met le ballon dans son propre but.

- Il y a interruption du temps ou de fin de jeu pendant le tir et avant que la balle n'ait franchi entièrement la ligne de but.

LE SIGNAL DE FIN (règle2)

Si le signal de fin retentit pendant l'exécution d'un jet franc ou 7 mètres, si le ballon est déjà lancé et avant que celui-ci n'ait franchi la ligne de but, ce jet doit être recommencé. Les arbitres clôtureront le match après le résultat immédiat de ce jet.

Pour éviter cette situation (jet franc) il est recommandé aux arbitres d'éviter d'arrêter le temps lorsque qu'il ne reste que quelques secondes.



3 CAS DE REMISE EN JEU :

LORSQUE LE BALLON A ENTIEREMENT FRANCHI LES LIMITES DE L'AIRE DE JEU :



CAS 1 : le ballon franchit complètement la ligne de touche

CAS 2 : le ballon dévié par un défenseur (sauf le gardien) franchit la ligne de sortie de but

CAS 3 : le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu

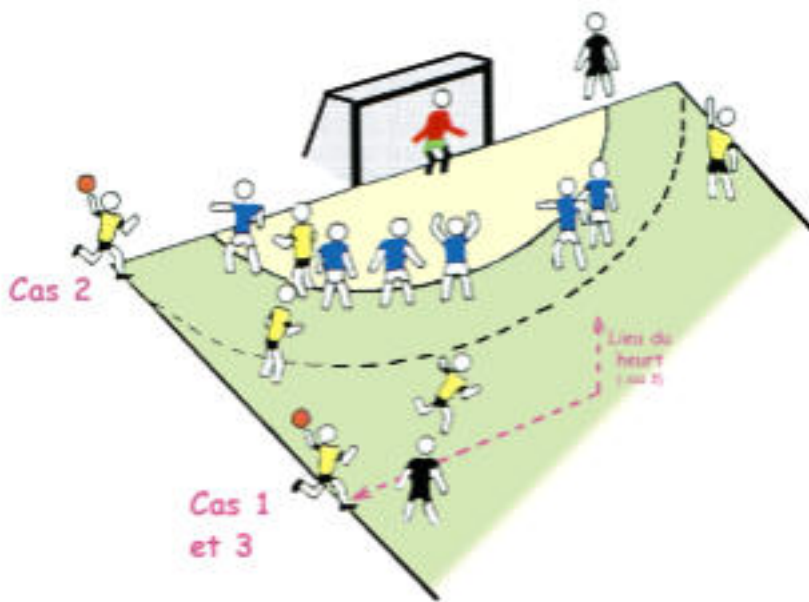
Le jet est effectué sans coup de sifflet de l'arbitre (sauf en cas de retardement, ou jet à rejouer) par un joueur de l'équipe qui n'a pas touché la balle avant qu'elle ne sorte.

- Un pied sur la ligne (l'autre pied devant ou derrière la ligne) à l'endroit où le ballon a franchi la ligne (**cas 1**)
- A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but (**cas 2**)
- Au point le plus proche (ligne de touche) du lieu où le ballon a touché le plafond ou l'équipement (**cas 3**)

Le tireur ne doit pas lever son pied d'appui avant que la balle n'ait quitté sa main. Il n'a pas le droit de la faire rebondir ou la reprendre après son lancer.

Lors de l'exécution de la remise en jeu, les adversaires doivent être à 3 mètres minimum du tireur, sauf dans le coin de l'aire de jeu (**cas 2**) où ils peuvent se placer le long de la ligne de surface de but en étant immobiles.

En cas de mauvaise position de joueurs, voir chronologie de l'exécution des jets (page 14).



L'INTERRUPTION DU TEMPS DE JEU (règle 2 - Interprétation 2)

L'ARRET DU TEMPS DE JEU est **OBLIGATOIRE**, quand il y a :

- Exclusion (2 minutes), disqualification, expulsion
- Temps Mort d'Equipe (chronomètreur)
- Consultation entre les arbitres
- Signal sonore du chronomètreur - (mauvais changement, surnombre, joueur non qualifié)



L'arrêt du temps devrait être donné, quand il y a :

- Un joueur qui semble être blessé
- Nécessité de faire essuyer le sol
- Un retard inhabituel à jouer (ex : le ballon est perdu de vue)
- Un gain de temps intentionnel (ex. : joueur qui lance le ballon loin)

Sur le jet de 7 mètres, l'arrêt du temps n'est pas obligatoire mais devrait être ordonné dans certaines circonstances : changement de gardien, gain de temps, score...

Attention de ne pas créer un désavantage !

Je siffle 3 coups brefs et effectue le geste correspondant : c'est le signal pour que le chronomètreur arrête le temps.

LE TEMPS MORT D'EQUIPE (règle 2 – Interprétation 3)

Il dure une minute

Chaque équipe peut en demander un par mi-temps (mais pas pendant les prolongations). Le carton vert doit être posé devant le chronomètreur, seulement lorsque l'équipe qui le demande est en possession du ballon. Le chronomètreur actionne le signal sonore (ou donne un coup de sifflet) et arrête le chronomètre. L'arrêt du temps est confirmé par l'arbitre.

AUTORISATION DE PENETREUR SUR LE TERRAIN (règle 4 : 11)

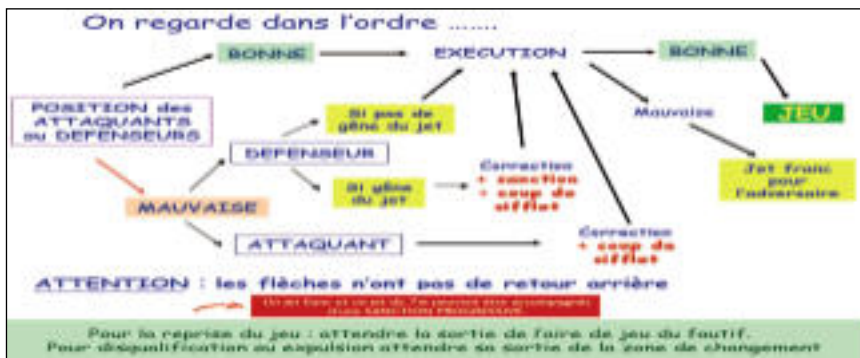
En cas de blessure, l'arbitre ordonne un arrêt du temps de jeu. Par ce geste, il donne la permission d'entrer sur le terrain à 2 personnes autorisées à participer au jeu (joueurs et officiels). Ils doivent s'occuper uniquement du blessé. Attention aux irrégularités, (changements, surnombre) : mêmes conséquences que pendant le jeu.



IMPORTANT

LES ARBITRES DÉCIDENT QUAND LE TEMPS DE JEU DOIT ÊTRE INTERROMPU ET QUAND IL DOIT REPRENDRE

CHRONOLOGIE POUR L'EXECUTION DES JETS



LE JET FRANC

**LORSQUE JE SIFFLE
UN JET FRANC,
J'INDIQUE EN PREMIER
LA DIRECTION ET
ENSUITE SI NECESSAIRE
LE GESTE EXPLICATIF
CONCERNANT
LETYPE DE FAUTE
COMMISE**



UN JET FRANC EST ORDONNE QUAND IL Y A : (règle 13)

- Une irrégularité a été commise, par l'équipe en possession du ballon.
- Une irrégularité a été commise par les adversaires entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait. Exemples : changement irrégulier, surnombre.
- Fautes dans le maniement du ballon : marcher, pied, dribble irrégulier.
- Irrégularités dans la lutte pour la possession du ballon :
Arracher le ballon, barrer le chemin avec le bras, main, pied.
Retenir le joueur par le maillot, le pousser, le ceinturer.
Se jeter contre lui, le harceler, le mettre en danger.
- Fautes du gardien, comportement anti-sportif des officiels.
Le jet franc est aussi un moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (ballon en jeu).

Il s'effectue : (règle 15)

- A l'endroit de la faute, à l'arrêt, position correcte une partie du pied d'appui restant au sol jusqu'au départ du ballon
- Ou sur la ligne des 9 mètres si la faute a été commise entre 6 et 9 mètres (voir respect des 3 mètres page 16)

Le jet est effectué sans coup de sifflet, sauf si j'ai ordonné une correction (exemple : jet exécuté au mauvais endroit, position des joueurs : 3 mètres).

Je rectifie la position du jet ou des joueurs par un **coup de sifflet** et signale la reprise du jeu par un **second coup de sifflet**.

IL EN VA DE MÊME POUR :

- Un retard dans l'exécution du jet
- Sanction progressive
- Interruption du jeu ou du temps

LORS DE SON EXECUTION

- Les défenseurs doivent être à 3 mètres minimum du lanceur.
- Les attaquants doivent être hors des 9 mètres. Ces derniers ne peuvent pénétrer entre 6 et 9 mètres qu'après l'exécution du jet.
- Les positions irrégulières doivent être corrigées.
- Après correction, la reprise du jeu doit se faire par un coup de sifflet, et exécution dans les trois secondes.



IMPORTANT

Le jet est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur



- Les positions restent imposées, jusqu'à ce moment.
- Après l'exécution, le lanceur ne peut plus rejouer le ballon, s'il n'a pas été touché par un autre joueur ou l'un des montants du but. ex : dribble impossible.
- Le lanceur peut tirer directement au but.



Qu'est ce qu'une OMB "Occasion Manifeste de But" ?

C'est lorsque :

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

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

J'ORDONNE UN JET DE 7M. quand :

- Une Occasion Manifeste de But (OMB) est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.
- Il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but.
- Une OMB est déjouée par une personne ne participant pas au jeu.

Exécution :

- Arrêt du temps de jeu : facultatif selon les circonstances (changement gardien, gain de temps...)
- C'est un tir au but (direct).
- Il doit être exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet.
- Le lanceur doit être derrière la ligne de 7 mètres, à un mètre au plus. (voir règlements particuliers très jeunes)
- Après le coup de sifflet, le lanceur ne peut plus toucher, ni franchir la ligne des 7 mètres, avant que le ballon n'ait quitté sa main.
- Le lanceur ou ses coéquipiers ne peuvent pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait touché le but ou qu'il n'ait été touché par un joueur adverse (dribble interdit)
- Aucun joueur entre 6 et 9 mètres. Si les attaquants ne respectent pas = Jet franc.
- Le gardien ne doit pas franchir la marque des 4 mètres ;
Si le but est raté, et que le gardien a franchi la ligne = à rejouer (pas de sanction individuelle !)

- Il n'est plus permis de changer de gardien si le lanceur est prêt à exécuter le jet.
- Si tentative de changement = sanction.
En plus de la décision de 7 mètres, cela requiert une sanction personnelle, (Avertissement exclusion, disqualification, expulsion)

Attention : Dans ce cas = Arrêt du temps, (sauf pour l'avertissement)

- Position correcte du lanceur, avec une partie du pied en contact avec le sol.
- Positions correctes de tous les joueurs jusqu'à l'exécution.
- Le jet est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

RESPECT DES 3 METRES

Jet de 7 mètres

Particularité : lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les défenseurs **doivent être à 3 mètres** de la ligne des 7 m jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.

Si les défenseurs ne respectent pas :

- Et qu'il y a un but ; pas de sanction
- Et qu'il n'y a pas but ; jet à rejouer

Pas de sanction individuelle



IMPORTANT

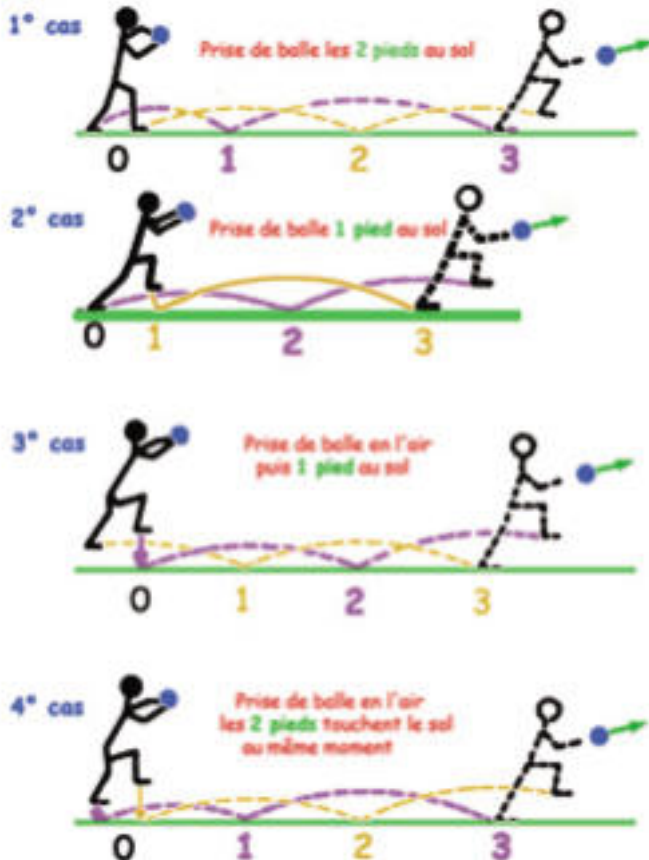
LA DECISION DE 7M PEUT ÊTRE ACCOMPAGNEE D'UNE SANCTION PROGRESSIVE (selon type de faute)

IL EST PERMIS AU JOUEUR D'EFFECTUER 3 PAS, BALLE EN MAIN



UN PAS EST EFFECTUÉ QUAND LE JOUEUR :

- les 2 pieds au sol, en lève un et le repose (ou le déplace)
- Un pied au sol, attrape le ballon puis s'appuie sur le 2^{ème} (ou res-saute sur le 1^{er})



AU DELA, IL COMMET UNE FAUTE : LE MARCHER

C'est une règle très délicate à appliquer car elle dépend de l'appréciation des arbitres.

C'est le même geste qui sanctionne le joueur qui tarde à donner son ballon ou le conserve plus de trois secondes.



LES IRRÉGULARITÉS

IL EST INTERDIT A TOUT JOUEUR DE :

- Arracher, frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
- Frapper les mains du joueur adverse.
- Barrer le chemin avec les bras, les mains, les jambes ou de le repousser.
- 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.



EN GENERAL

- De mettre en danger le joueur adverse.



COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS GROSSIERS



DOIT ÊTRE DISQUALIFIÉ UN JOUEUR QUI :

- Attaque son adversaire d'une manière présentant un risque pour son intégrité physique.
- Frappe ou arrache le bras tireur en action, depuis le côté ou l'arrière.
- Touche l'adversaire à la tête ou au cou.
- Touche intentionnellement l'adversaire au corps avec le pied, le genou, y compris fait un croche-pied..
- Pousse un adversaire en train de courir et le déséquilibre.

Les cas de disqualification énoncés ci-dessus, peuvent être sans suite, donc sans rapport. (règle 16:8)



DOIT ÊTRE EXPULSÉ UN JOUEUR QUI :

- Se rend coupable d'une voie de fait :
 - Attaque physique, violente et intentionnelle contre le corps d'une autre personne quand ce n'est pas une action de réflexe.
 - crachat qui atteint effectivement la personne.

Les joueurs disqualifiés ou expulsés : doivent quitter l'aire de jeu et la zone de changement et ne plus avoir de contact avec les joueurs, officiels, arbitres.



**EXPULSION
=
RAPPORT OBLIGATOIRE**

LE PASSAGE EN FORCE C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT

DEFINITION :

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

C'est une percussio, volontaire ou pas, par un attaquant, porteur ou non du ballon, d'un défenseur à l'arrêt.

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

Fautes d'attaquant : ne pas oublier la gestion des mauvais blocages !



EXEMPLE :

L'attaquant dans la recherche de conquête d'un intervalle va percuter le défenseur avec l'épaule. Pour une bonne appréciation du passage en force, il faut savoir :

- Qui a conquis l'espace en premier ?
- Qui est équilibré dans ce rapport de force ?

Si le défenseur est venu s'interposer régulièrement devant l'attaquant et que celui-ci, ne maîtrisant ses appuis, vient percuter le défenseur :
IL Y A PASSAGE EN FORCE



L'AVANTAGE ET LA SANCTION DIFFEREE (règle 13:2)

DEFINITION :

Possibilité à l'arbitre de ne pas sanctionner immédiatement une faute commise, pour laisser le jeu se dérouler, si en le faisant l'équipe qui subit la faute conserve le ballon et peut de ce fait en tirer un avantage.

La loi de l'avantage laisse tout pouvoir à l'arbitre de sanctionner le joueur fautif après le déroulement de l'action (sanction différée).



IMPORTANT

Attention toutefois au "double avantage"

EXEMPLE

Un attaquant, ceinturé, reste maître de son tir. Les défenseurs sont à sanctionner progressivement après le résultat du tir.

L'arbitre ne revient pas sur un jet franc pour l'attaquant.

L'arbitre doit veiller à la continuité du jeu ! Mais il ne faut, toutefois, pas oublier que le fait pour l'attaquant d'avoir conservé la maîtrise du ballon n'est pas en soi, un avantage déterminant : cela permet à l'équipe fautive de se replacer en défense.



IMPORTANT

**EN AUCUN CAS,
IL NE FAUT CONFONDRE
LAISSER JOUER et LAISSER FAIRE**



Surtout se rappeler qu'une faute n'en efface pas une autre. Malgré l'action en cours réussie...

il ne faut pas oublier la cravate, l'accrochage qui ont eu lieu pendant celle-ci.

UNE FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER A CELUI QUI L'A COMMISE !

Certaines irrégularités doivent, selon leur gravité, être sanctionnées progressivement. Cela veut dire, qu'en plus de la sanction sportive (jet franc – 7m), cela nécessite également une sanction personnelle commençant par un avertissement et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères (règle 8:3).

Règle 16 : Les sanctions / Interprétations n° 5 et 6 – Exemples

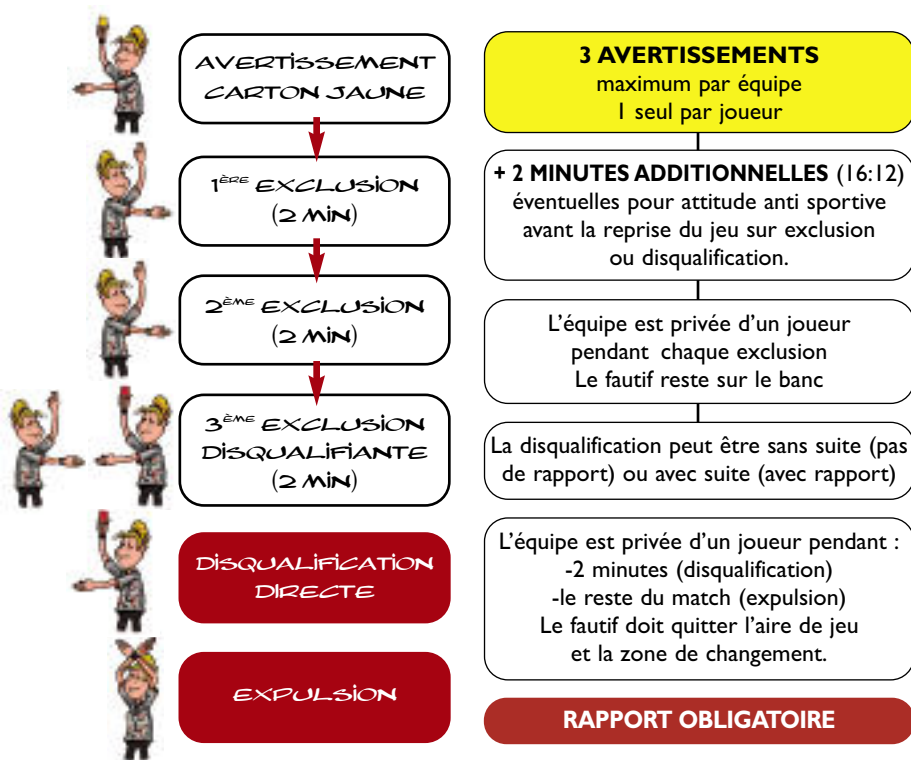
La progressivité ci-dessous ne concerne que le joueur (pour les officiels : voir règle 8:7 et 16:6) pendant la durée du match (pauses incluses)

DISQUALIFICATION ET EXPULSION



Le joueur fautif doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement.

Le fautif ne peut plus participer au jeu et avoir de contact avec son équipe.



Ferme mais courtois, l'arbitre ne doit pas hésiter lorsqu'il constate des gestes dangereux, des voies de faits.





AVANTAGES DE L'ARBITRAGE EN BINÔME

AVANT LE MATCH

- Pouvoir se déplacer à deux (itinéraire, temps de déplacement, lieu du match)
- Mieux se préparer physiquement et psychologiquement.
- Se donner des axes de travail avec des objectifs précis.
- Contrôler ensemble la feuille de match, l'état du terrain, des buts, se partager les tâches.

PENDANT LE MATCH

- Gérer en permanence, et sous deux angles de vision, le jeu avec et sans ballon.
- Se soutenir dans les moments difficiles ou les passages à vide.
- Faire bloc face aux pressions et contestations.

A LA MI-TEMPS

- Evoquer les problèmes rencontrés pour les résoudre.

APRES LE MATCH

- Après avoir rejoint le vestiaire, **compléter la feuille de match**.
 - S'interdire de la faire à la table de marque, **surtout lors de fin de rencontres houleuses ou contestées**.
 - Mais aussi quand il y a des **réclamations**.
- Garder une attitude sereine, digne et respectueuse vis à vis des gagnants et des perdants.
- Faire une analyse objective du déroulement du match et des décisions prises (ou non).
- Essayer de mettre en avant les points positifs et surtout les aspects négatifs, pour tenter de les corriger lors de prochaines rencontres.
- Convivialité !

POUR Y PARVENIR

Une tenue identique, faire partie du même Club et le travail ne suffisent pas !

IL VAUT MIEUX :

Bien se connaître et s'apprécier sur le terrain et en dehors, afin de développer la complicité, la confiance, la solidarité.

Avoir une seule vision du jeu (quel que soit son niveau) afin que la lecture en soit cohérente.

■ **Unicité**

Tenue, attitude, gestes, placements, déplacements.

■ **Complémentarité**

Communication, informations, permutations, décisions.

Sanctions sportives et progressives.

■ **Solidarité**

Dans les décisions, dans l'erreur, lors de moments critiques de contestations, de relâchements et de passages à vide.

Se reposer mentalement, se motiver, se concentrer.

LES DEUX ARBITRES ONT LES MÊMES PRÉROGATIVES
ET NE DOIVENT FAIRE QU'UN SUR LE TERRAIN

LA COMMUNICATION ENTRE PARTENAIRES

Discrète, elle est personnelle au binôme : des regards, des petits gestes non codifiés et convenus à l'avance s'acquièrent facilement avec l'habitude. Il faut profiter de la préparation des attaques (phases de jeu non conflictuelles) pour se passer les messages.

La modulation du coup de sifflet sert également à la communication.

Il faut profiter de certaines phases de jeu (jet de 7 mètres, interruption du temps, etc.) pour se rapprocher et échanger quelques paroles brèves.

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE BUT

- **Je siffle** : les buts
- **Je surveille** :
 - Le jeu aux 6 mètres (avec ballon, sans ballon, le pivot en particulier)
 - Les empiètements
 - Les fautes aux 6 mètres, OMB = 7 mètres

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE CHAMP

- **Je siffle** :
 - L'exécution des jets, les mauvais changements.
 - Les fautes d'attaquants (passages en force) et des défenseurs (ceinturages, poussettes).
- **Je surveille** :
 - Le jeu avec ballon, le jeu sans ballon (savoir se décentrer du jeu avec ballon), les bancs des remplaçants.
 - Je suis en relation constante avec la table de marque particulièrement lors de la communication des sanctions personnelles.

NOUS PERMUTONS REGULIEREMENT

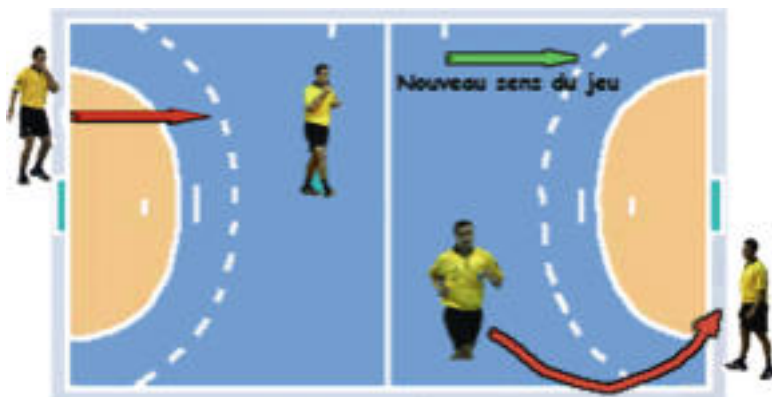
Sur but, sur un encadrement du 7m, lors de l'arrêt du temps

- Je communique avec mon partenaire le plus souvent possible.
- Je ne dois pas empiéter sur le rôle de mon partenaire, et sa zone d'influence.



IMPORTANT

**EVITER DE PERMUTER
LORS D'UNE
MONTÉE DE BALLE RAPIDE**



PLACEMENTS, DEPLACEMENTS

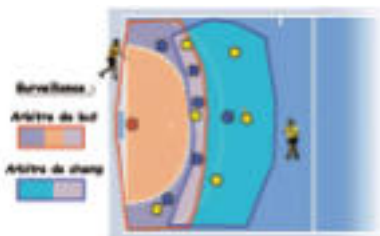
LA PRECISION DU PLACEMENT DOIT PERMETTRE :

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

GENERALEMENT EN DIAGONALE

- A l'engagement de chaque mi temps, l'arbitre de champ se place sur la ligne médiane, près de la table de marque pour s'assurer du départ du chronomètre.
- L'arbitre de but ne doit pas empiéter sur la surface de but (qui appartient au gardien), ou la traverser, sauf cas de force majeure.
- Après l'interruption du jeu (exemples : séparer deux joueurs, communiquer avec son partenaire, ou renforcer ses décisions), se déplacer à l'endroit du jet sifflé.

Le placement en diagonale peut être à l'inverse du dessin suivant la phase de jeu. Il ne faut pas toujours conserver cette position, un déplacement latéral est parfois souhaitable, pour avoir une meilleure observation.



SUR MARQUAGE INDIVIDUEL STRICT

Seul l'arbitre de champ se positionne plus ou moins en face, s'oriente de manière à :

- Indiquer aux joueurs qu'il les surveille particulièrement
- Suivre au mieux le reste du déroulement du jeu

L'arbitre de but suivra alors également le jeu hors des 6 mètres.



IMPORTANT

PAS DE COURSE A RECLONS

SUR JET DE 7 MÈTRES

Les arbitres indiquent la ligne des 7 m, mais les deux ne vont pas systématiquement aux 7m ; sauf pour la concertation ou pour influencer psychologiquement les joueurs. L'arbitre de champ et l'arbitre de but se placent dans le prolongement de la ligne des 7 m (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, s'il rentre complètement dans le but il valide de deux coups de sifflet.

SUR CONTRE-ATTAQUE

L'arbitre de champ dégage sur le côté du terrain (course en "C") et en longeant la ligne de touche, ceci pour ne pas gêner la progression des joueurs et de la balle. L'arbitre calquera sa course (vitesse) sur celle des joueurs afin de conserver la vision globale de l'action qui se déroule devant lui.



SUR BUT

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, et lève le bras.

MIEUX CONNAÎTRE LES RÈGLES DE JEU
POUR DEVENIR UN ACTEUR DU HANDBALL



RÉALISATION :
ARBITRHAND

WWW.ARBITRHAND.FR

PUBLICATION ET DISTRIBUTION CONFÉE À LA LIGUE DE BRETAGNE

ILLUSTRATIONS ERIC BRINDEAUX.

MAQUETTE, MISE EN PAGE ET IMPRESSION
MORVAN FOUILLET IMPRIMEURS.

NOUS REMERCIONS LA FFHB ET HAND7 POUR LEUR CRÉDIT PHOTOS

