

HANDBALL

Aide à la formation jeunes officiels

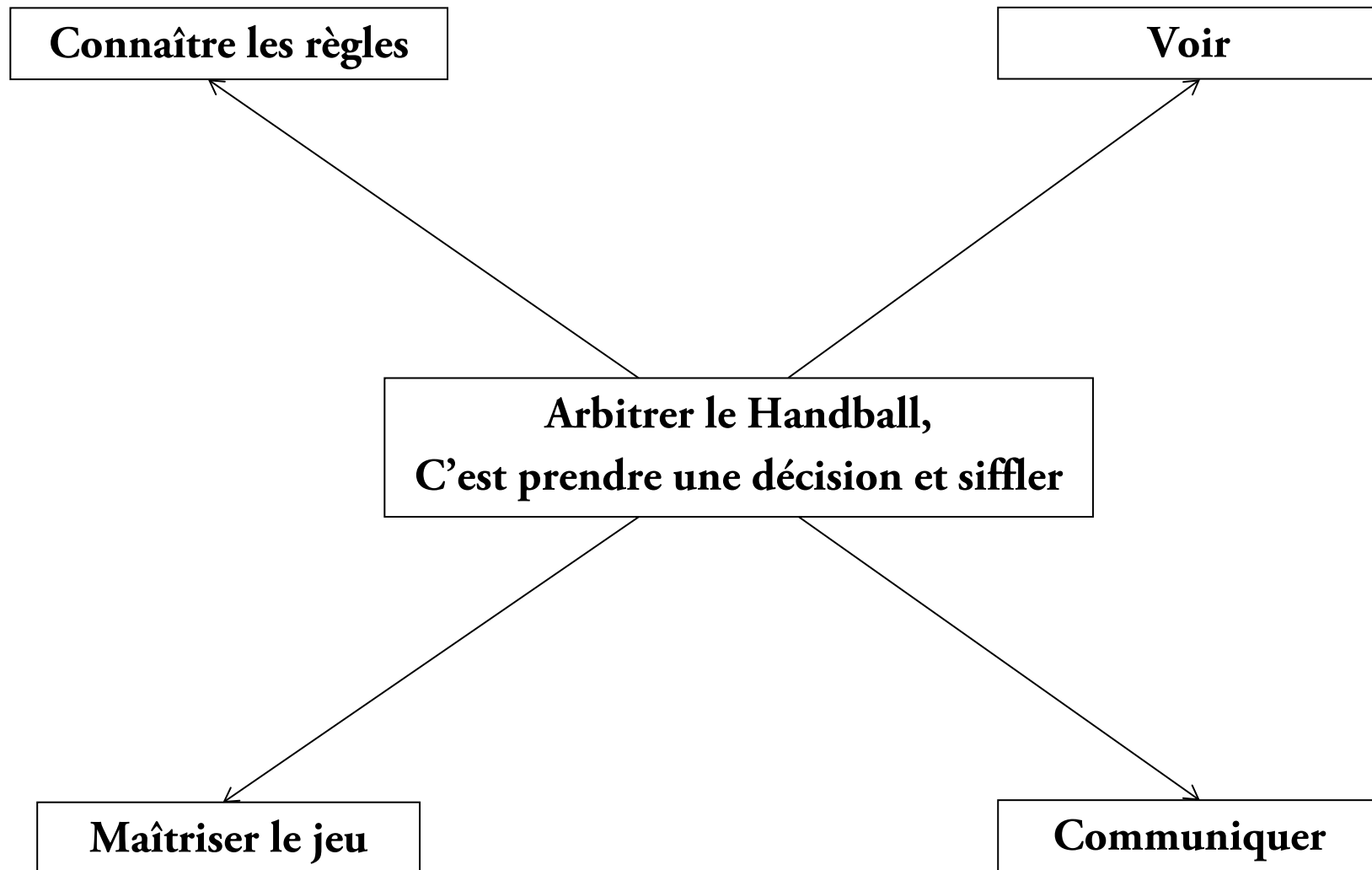


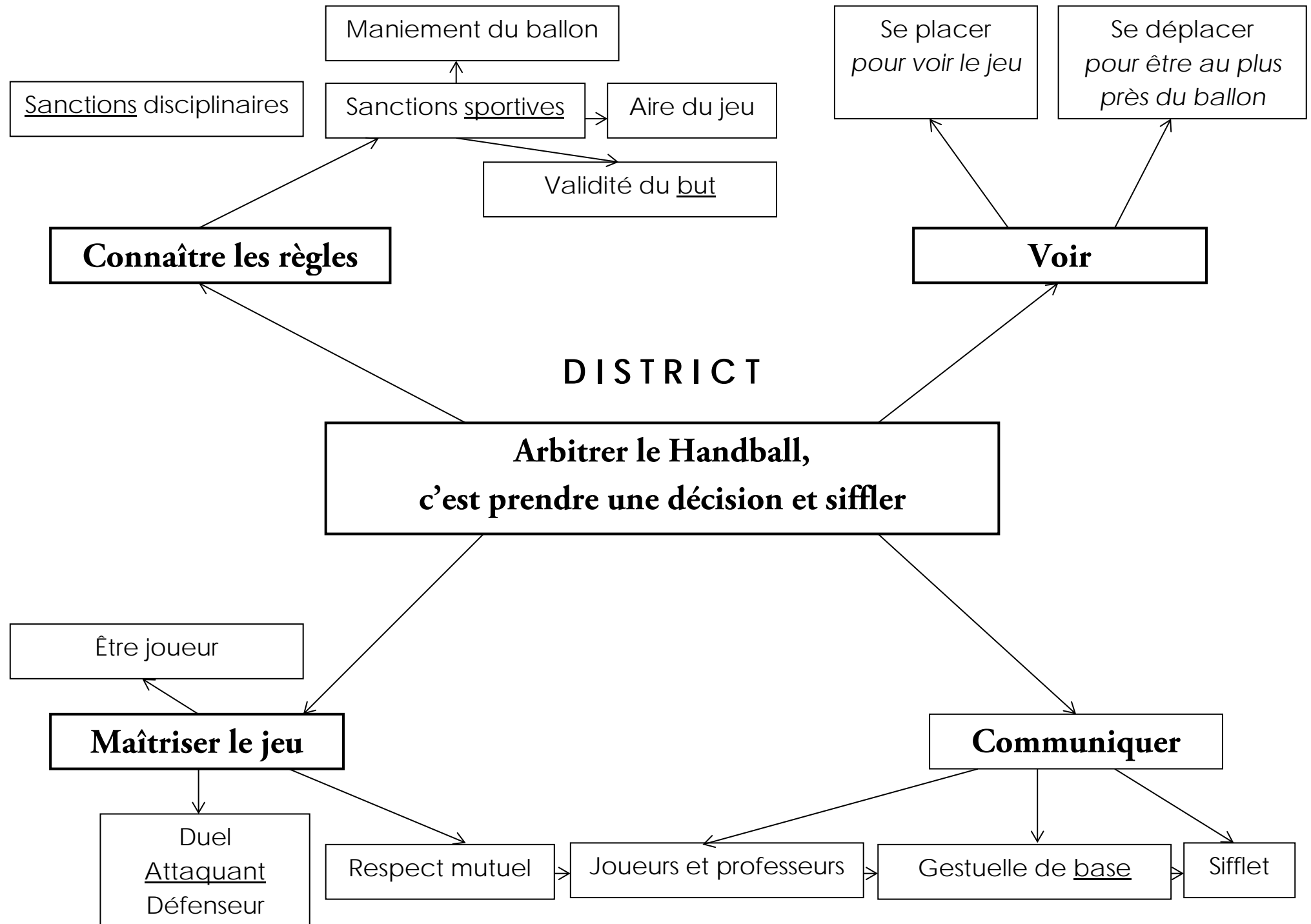
UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

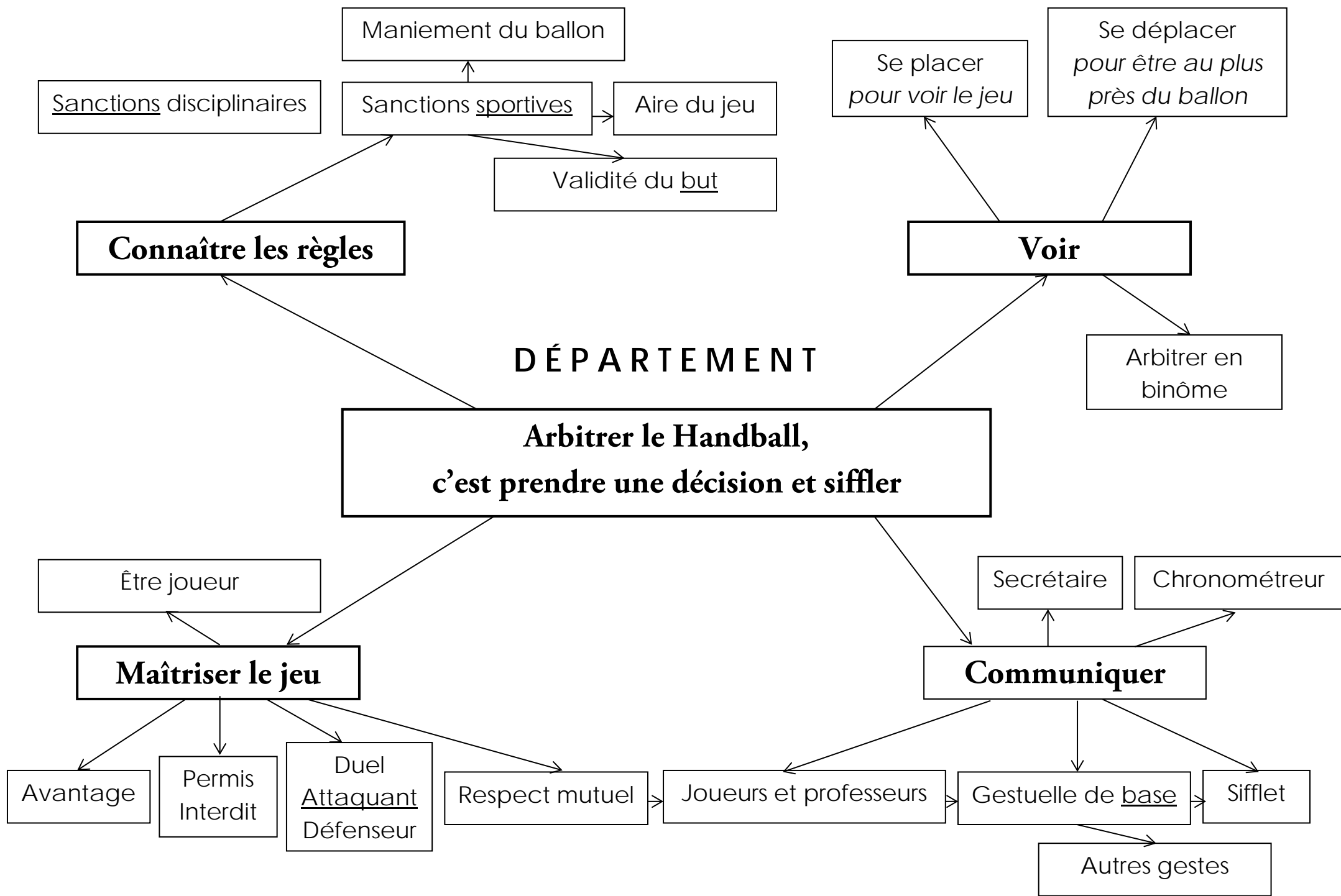


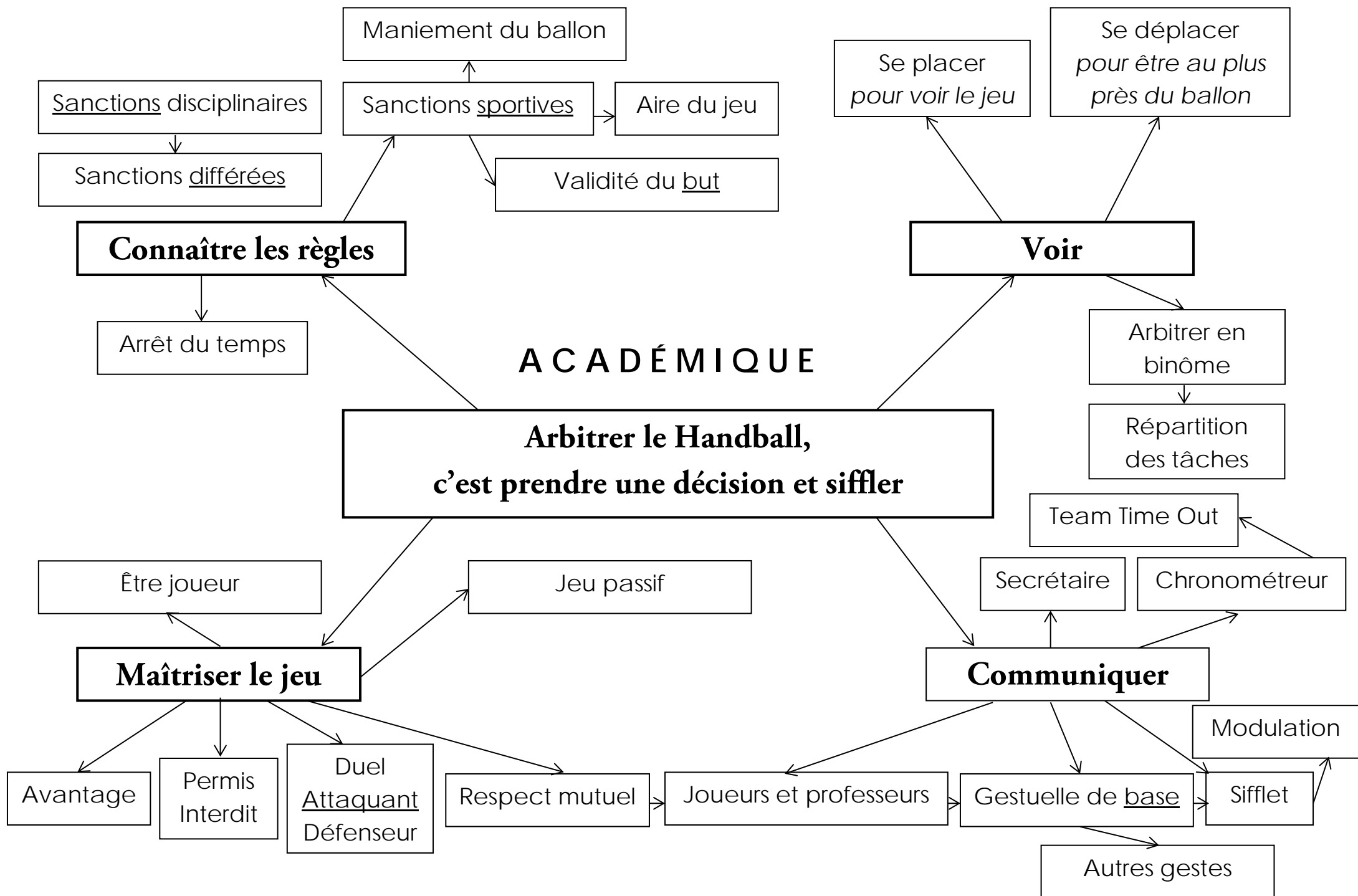
Patrick OSOUF

JANVIER 2014





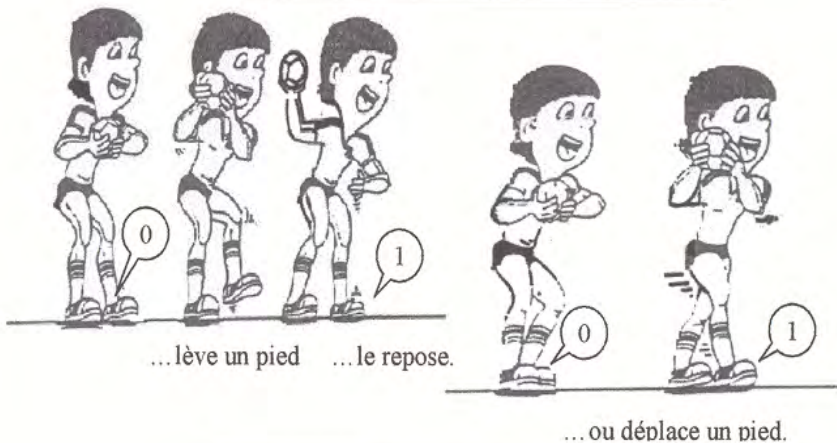




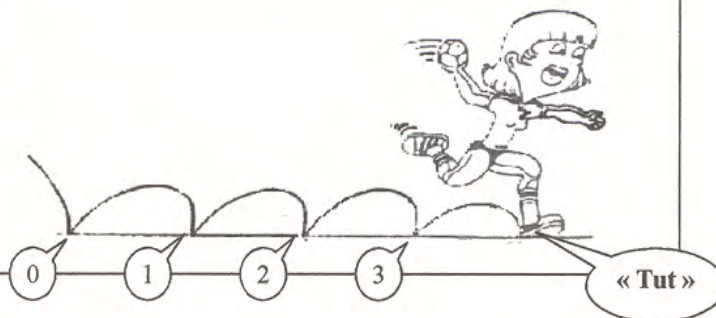
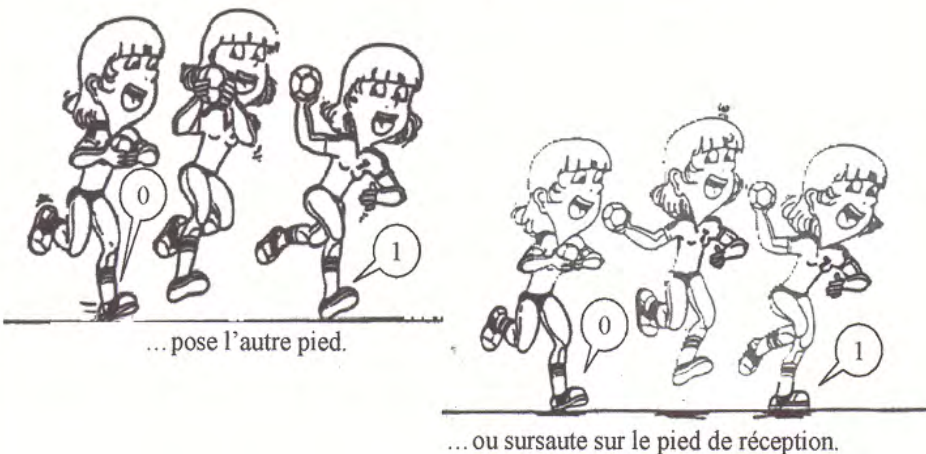
3. LE MARCHER

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

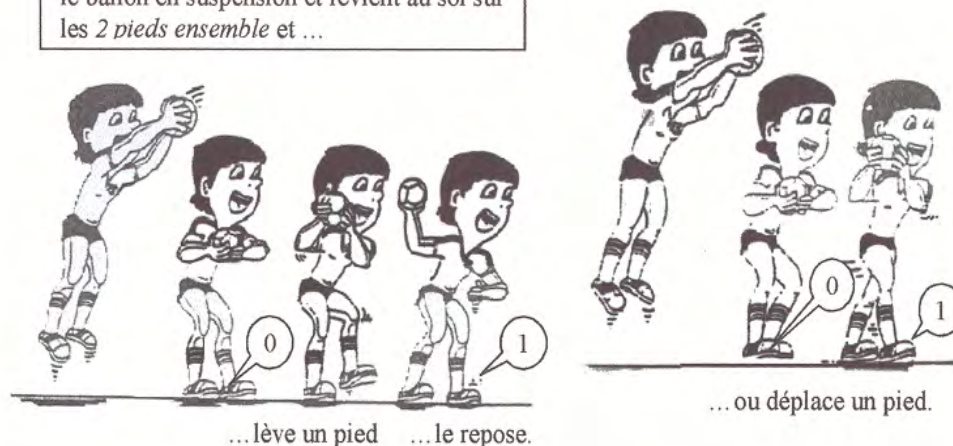
Un pas est fait lorsque le joueur reçoit
le ballon *les 2 pieds au sol* et ...



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 ...



JEUNE OFFICIEL UNSS HANDBALL

NIVEAU DISTRICT

dernière édition octobre 2013

I - REGLES FONDAMENTALES

1. LE BUT

QUAND ?

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

COMMENT ?

Siffler 2 fois + Faire le geste n°12.

A SAVOIR...

On peut marquer un but directement sur : remise en jeu / jet franc / jet de 7 mètres / engagement / renvoi.

La balle doit avoir franchi la ligne de but avant le coup de sifflet final.

12. But



2. L'ENGAGEMENT

QUAND ?

Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de terrain respective.

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

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de trois mètres du joueur exécutant l'engagement.

COMMENT ?

Siffler dès que le joueur a le pied sur la ligne au centre du terrain.

3. L'AIRE DE JEU

A SAVOIR...

Seul le gardien a le droit de pénétrer sur la surface de but ("zone").

3.1 Zone (attaquants)

QUAND ?

La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un attaquant la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

COMMENT ?

Coup de sifflet avec geste du renvoi.

A SAVOIR...

L'exécution ne peut se faire que par le gardien, dans sa surface de but, sans mettre le pied sur la ligne.

3.2 Zone (défenseurs)

QUAND ?

- Quand un joueur lance intentionnellement le ballon dans sa propre surface de but et que le ballon est touché par le gardien.

- Quand un défenseur pénètre avec le ballon sur la surface de but.

COMMENT ?

L'arbitre ordonne un jet franc pour l'équipe adverse.

3.3 Renvoi

QUAND ?

Un renvoi est ordonné, si le ballon franchit la ligne de but sans être touché par un défenseur.

COMMENT ?

Le renvoi est à exécuter, sans coup de sifflet, depuis la surface de but sans mettre le pied sur la ligne.

Geste n° 8.

3.4 Remise en jeu (sortie)

8. Renvoi



QUAND ?

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

A SAVOIR...

Si le match est interrompu parce que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu. Le jeu reprend par une remise en jeu.

COMMENT ?

Pas de coup de sifflet.

Geste n°7 de la remise en jeu.

Le lanceur doit garder un pied sur la ligne de touche.

Adversaires à 3 mètres.

7. Remise en jeu - Direction



4. LE MANIEMENT DU BALLON

4.1 Marcher :

Il est permis de faire 3 pas au maximum en tenant le ballon en main.

4.2 Double dribble : (reprise, dribble à 2 mains)

Il est permis de faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) et de le reprendre avec une ou les deux mains.

Un ballon déjà maîtrisé après avoir été dribblé ou lancé au sol ne peut être de nouveau dribblé (reprise de dribble).

3. Marcher ou 3 secondes



2. Double dribble



5. LE DUEL

Il est interdit :

1. **d'arracher ou de frapper** le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
2. **de barrer le chemin** de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, de le repousser ou de le percuter avec le corps.
3. **de retenir** l'adversaire par le corps ou par le maillot même s'il peut continuer à jouer.
4. de **se jeter** contre l'adversaire en courant ou en sautant.

A SAVOIR...



Le jet d'arbitre ("entre deux") n'existe plus en cas de dispute pour le ballon. Un jet franc est ordonné au bénéfice de l'équipe qui avait la balle. L'arbitre doit prendre une décision rapide.

II - LES SANCTIONS SPORTIVES

1. JET FRANC :

COMMENT ?

Direction (à un seul bras)

Respect de la distance des 3 mètres

Pas de coup de sifflet pour l'exécution

Attaquants hors des 9 mètres.

Au niveau district...

On recommande au jeune arbitre de se déplacer à l'endroit de la faute et de maintenir la direction jusqu'à l'exécution du jet, dans les catégories benjamins(es) et notamment chez les débutants.

9. Jet franc - Direction



2. JET DE 7 METRES (Penalty)

QUAND ?

En cas de faute sur occasion manifeste de but (notamment tireur à 6 mètres ou en contre-attaque).

III - LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

Avertissement, Exclusion 2 minutes : Les sanctions disciplinaires sont gérées par le superviseur adulte.

IV - PLACEMENT / DÉPLACEMENT

PLACEMENT

Se placer pour voir l'ensemble du jeu (même à deux).

DÉPLACEMENT

Se déplacer pour être au plus près du ballon sans gêner le jeu, notamment les contre-attaques.

CHANGEMENT

sont gérés par le superviseur (zone de changement, ...).

JEUNE OFFICIEL UNSS HANDBALL

NIVEAU DEPARTEMENTAL

dernière édition octobre 2013

I - REGLES FONDAMENTALES

TOUTES LES RÈGLES ABORDÉES AU NIVEAU DISTRICT + LES PRÉCISIONS SUIVANTES :

1. LE BUT

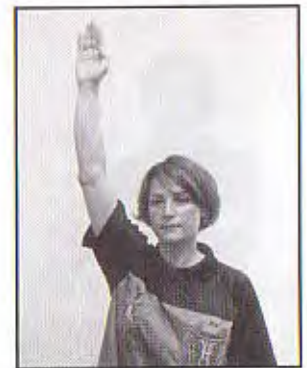
QUAND ?

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but, pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir.

Si le ballon entre dans le but malgré une irrégularité commise par un joueur de l'équipe défendante, le but doit être accordé. (*Règle de l'avantage*).

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométrateur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

12. But



COMMENT ?

Siffler 2 fois + Faire le geste n°12.

RAPPEL...

On peut marquer un but directement sur : remise en jeu / jet franc / jet de 7 mètres / engagement / renvoi

2. L'ENGAGEMENT

A VÉRIFIER

Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de terrain respective.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses peuvent se trouver dans les deux moitiés du terrain.

Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement (sanction disciplinaire progressive).

QUAND ?

Siffler dès que le joueur a le pied sur la ligne au centre du terrain (adversaires à 3 m), avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté.

COMMENT ?

L'engagement est exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre du terrain. Le lancer peut être réalisé dans n'importe quelle direction.

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

3. L'AIRE DE JEU

3.1 Zone

RAPPEL...

Seul le gardien a le droit de pénétrer sur la surface de but (« zone »).

Sur la surface de but, le ballon appartient au gardien.

Il est interdit à un autre joueur de toucher le ballon qui s'y trouve posé par terre, en mouvement ou tenu par le gardien. Par contre, le ballon qui se trouve en l'air au-dessus de la surface de but peut être joué librement, excepté lors du renvoi.

Lorsqu'un joueur de l'équipe défendante touche le ballon dans un acte défensif et que le ballon est ensuite contrôlé par le gardien ou qu'il reste sur la surface de but, le match doit se poursuivre avec un renvoi.

La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

- a. renvoi avec coup de sifflet, si un attaquant pénètre avec le ballon sur la surface de but,
- b. renvoi avec coup de sifflet, si un attaquant pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage,
- c. jet franc lorsqu'un défenseur pénètre avec le ballon sur la surface de but.
- d. jet de 7 m, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but.

8. Renvoi



L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

- a. un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour l'adversaire.
- b. un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage.
- c. un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour l'adversaire.

Le gardien de but peut :

- a. toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps;
- b. quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ.
- c. quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et continuer à jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ne peut pas :

- a. quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle
- b. après le renvoi, toucher le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable.
- c. ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but.
- d. revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but.
- e. quitter sa surface de but pour capter un ballon destiné à un adversaire et de le mettre en danger.

7. Remise en jeu – Direction



3.2 Remise en jeu (« sortie »)

QUAND ?

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

RAPPEL...

Si le match est interrompu parce que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu. Le jeu reprend par une remise en jeu.

COMMENT ?

Pas de coup de sifflet.

Geste n°7.

Le lanceur doit garder un pied sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Lors de l'exécution d'une remise en jeu, les joueurs adverses doivent se tenir à 3 mètres au moins du lanceur. Toutefois, il leur est toujours permis de se placer immédiatement à l'extérieur de la ligne de surface de but, même si la distance entre eux et le porteur du ballon est inférieure à 3 mètres.

3.3 Renvoi

QUAND ?

Un renvoi est ordonné, si le ballon franchit la ligne de but.

COMMENT ?

Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet, depuis la surface de but sans mettre le pied sur la ligne.

Les joueurs de l'équipe adverse peuvent se trouver près de la ligne de surface de but. Cependant ils peuvent seulement toucher le ballon après que celui-ci ait franchi la ligne de surface de but.

8. Renvoi



3.4 Changements

Existence d'une zone de changement, située de part et d'autre de la ligne médiane. Changement obligatoire dans son propre camp. Attendre la sortie de son partenaire avant de rentrer.

4. LE MANIEMENT DU BALLON

Il est permis de :

- lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux.
- garder le ballon au maximum 3 secondes.
- faire 3 pas au maximum avec le ballon.

Sur place ou en mouvement :

- faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou les deux mains.
- faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) et le reprendre avec une ou les deux mains.
- ➔ dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.
- passer le ballon d'une main à l'autre.
- jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

Il est interdit de :

- toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but. Un ballon déjà maîtrisé peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou après qu'il ait rebondi.
- toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou).

2. Double dribble



3. Marcher ou 3 secondes



5. LE DUEL

Il est permis :

1. d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,
2. d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,
3. de barrer le chemin à l'adversaire avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,
4. d'entrer au contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.

Il est interdit :

1. d'arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
2. de barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, de le repousser ou de le percuter avec le corps.
3. de retenir l'adversaire par le corps ou par le maillot même s'il peut continuer à jouer.
4. de se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant.

4. Ceinturer, retenir ou pousser



5. Frapper



6. Faute d'attaquant



ATTENTION ...



Toute action de pousser un joueur en suspension est particulièrement dangereuse et doit entraîner une sanction disciplinaire.

6. LE TIME-OUT

Un time-out (arrêt du temps) est obligatoire lorsque :

- toute sanction autre que l'avertissement (exclusion et disqualification) est prononcée
- un Team Time Out est accordé (temps mort d'équipe, 1 par mi-temps et par équipe avec possession obligatoire du ballon),
- des consultations entre les arbitres sont nécessaires,
- en cas de blessure d'un joueur.

Un time-out (arrêt du temps) est facultatif lorsqu'un jet de 7m est accordé.

II - LES SANCTIONS SPORTIVES

1. JET FRANC

COMMENT ?

Direction (à 1 seul bras)

Respect de la distance des 3 mètres

Pas de coup de sifflet pour l'exécution

Attaquants hors des 9 mètres.

RAPPEL...

S'il y a jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit, au moment du coup de sifflet de l'arbitre, immédiatement poser ou laisser tomber sur le sol le ballon à l'endroit où il se trouve (sinon exclusion).

Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc.

9. Jet franc - Direction



A VÉRIFIER :

- si des attaquants se trouvent dans les 9 mètres au moment de l'exécution d'un jet franc,
- si des défenseurs se situent à moins de 3 mètres du lanceur,
- si le jet franc n'est pas exécuté à l'endroit où l'irrégularité est intervenue, les arbitres doivent interrompre le jeu (coup de sifflet), corriger les positions de ces joueurs, si ces positions irrégulières exercent une influence sur le déroulement du match.

Il faut alors procéder au jet franc après un nouveau coup de sifflet.

10. Non respect de la distance des "3m"



2. L'AVANTAGE

Les arbitres doivent veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela veut dire que les arbitres ne doivent pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon immédiatement après une irrégularité commise par l'équipe attaquante.

De même, les arbitres doivent seulement intervenir quand il est clair que l'équipe qui attaque a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

3. JET DE 7 METRES (Penalty)

QUAND ?

Une Occasion Manifeste de But est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.

RAPPEL...

Si le joueur attaquant, en situation régulière, marque un but malgré l'intervention irrégulière des défenseurs, il n'y a pas lieu de donner un jet de 7 mètres. Il faut accorder le but et éventuellement sanctionner le défenseur.

III - LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

PROGRESSIVITÉ :

Avertissement (carton jaune) : chaque joueur ne doit pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements

Exclusion (2 minutes)

RAPPEL...

Sur tous les jets (jet-franc, renvoi, remise en jeu), le non-respect de la distance des 3 mètres peut aboutir à une sanction en cas de récidive.

13. Avertissement (jaune)
Disqualification (rouge).



14. Exclusion



IV - PLACEMENT / DÉPLACEMENT

PLACEMENT :

- en diagonale (binôme).

Au début du match, l'arbitre de champ se place derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement.

L'arbitre de but se place près de la ligne de but de l'équipe qui défend.

DÉPLACEMENT :

- l'**arbitre de champ se déplace** pour suivre le ballon au plus près, en gardant une vision globale du jeu

- l'**arbitre de but est fixe**, c'est lui qui valide les buts (deux coups de sifflet) et qui va rapidement au centre du terrain siffler l'engagement. Il devient alors arbitre de champ

- l'**arbitre qui n'a pas pris la décision reprend le geste de son partenaire.**

V - CHRONOMÉTREUR et SECRÉTAIRE

L'idéal est de confier les deux tâches à deux élèves différents.

Le chronométrateur gère le temps (début et fin du match, arrêt du temps, exclusions).

Le secrétaire a la responsabilité de la marque.

Le superviseur doit veiller au changement correct des joueurs (zone de changement), et notamment à ce que le joueur remplacé sorte avant l'entrée du joueur remplaçant (prévenir puis sanctionner en cas de récidive).

Il a autorité pour décider d'une sanction disciplinaire s'il le juge nécessaire.

Le superviseur a autorité pour décider d'une sanction disciplinaire à l'encontre d'une responsable d'équipe.

JEUNE OFFICIEL UNSS HANDBALL

NIVEAU ACADEMIQUE

dernière édition octobre 2013

I - REGLES FONDAMENTALES

TOUT LE REGLEMENT ET NOTAMMENT LES PRECISIONS SUIVANTES :

1. LE MARCHER

Faire 3 pas au maximum avec le ballon. On considère qu'un pas est effectué lorsque :

- un joueur, qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose ou en déplace un
- un joueur touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied
- un joueur touche le sol avec un seul pied après un saut et ressaute sur le même pied ou qu'il touche le sol avec le second pied
- un joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied

2. LE JEU PASSIF

Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une tentative d'attaque ou de tir au but soit reconnaissable. Ceci est considéré comme jeu passif qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon.

Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.

Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un geste d'avertissement. Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon. Si le mode d'attaque ne change pas après le geste d'avertissement ou qu'aucun tir au but n'intervient, l'arbitre décidera un jet franc contre l'équipe en possession du ballon.

II - LES SANCTIONS SPORTIVES :

1. JET FRANC

Lors de l'exécution d'un engagement, d'une remise en jeu ou d'un jet franc, les arbitres ne doivent pas corriger les positions irrégulières des joueurs défenseurs, si lors d'une exécution immédiate cela n'entraîne aucun désavantage pour l'équipe attaquante. Lorsque cela entraîne un désavantage, la position irrégulière est à corriger.

Si les arbitres ont ordonné l'exécution d'un jet malgré une position irrégulière des joueurs adverses, ceux-ci ont le droit d'intervenir dans le jeu.

Lorsqu'un joueur adverse, en se tenant trop près ou par toute autre irrégularité, empêche ou influence l'exécution d'un jet, il est à avertir et en cas de récidive à exclure.

9. Jet franc - Direction



10. Non respect de la distance des "3m"



2. AVANTAGE / SANCTION DIFFEREE

✓ **AVANTAGE :**

Appliquer clairement la règle entrevue au niveau départemental :

les arbitres devraient veiller à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément par une décision de jet franc.

Cela veut dire que les arbitres ne devraient pas accorder un jet franc si l'équipe qui défend récupère le ballon immédiatement après une irrégularité commise par l'équipe attaquante.

De même, les arbitres devraient seulement intervenir quand il est clair que l'équipe qui attaque a perdu la possession du ballon ou est incapable de poursuivre son attaque en raison de l'irrégularité commise par l'équipe qui défend.

✓ **SANCTION DIFFEREE :**

Si l'irrégularité appelle une sanction personnelle, les arbitres peuvent décider d'interrompre le match immédiatement, si cela ne représente pas un désavantage pour l'équipe opposée à l'équipe responsable de l'irrégularité.

Sinon, la sanction est reportée jusqu'à ce que la situation de jeu existante soit terminée.

3. JET DE 7 METRES (Penalty)

Il y a occasion manifeste de but lorsque :

- Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de surface de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières
- Un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court (ou dribble) seul vers le gardien de but lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun autre joueur adverse ne puisse s'interposer et stopper la contre-attaque
- Un joueur étant dans une situation qui correspond aux points ci-dessus, dans le cas où il ne maîtrise pas encore le ballon mais est prêt à le réceptionner ; les arbitres doivent être convaincus qu'aucun joueur adverse ne peut empêcher la réception du ballon en utilisant des méthodes régulières.
- Un gardien a quitté sa surface de but et un joueur adverse maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste et toute liberté de tirer dans le but adverse vide ; ceci s'applique également si les défenseurs sont entre le porteur du ballon et le but, cependant les arbitres doivent alors prendre en compte la possibilité d'une intervention régulière de ces joueurs.

III - LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES :

PROGRESSIVITÉ :

Un **avertissement** peut être donné pour :

- des irrégularités commises contre un joueur adverse et qui n'entrent pas dans la catégorie des "sanctions progressives"

Un avertissement doit être donné pour :

- des irrégularités à sanctionner progressivement,
- des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse,
- un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe.

**13. Avertissement (jaune).
Disqualification (rouge).**



L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométrateur / secrétaire en brandissant un carton jaune.

Chaque joueur ne doit pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements.

Les officiels d'une équipe ne devraient pas recevoir plus d'un avertissement en tout.

Une **exclusion** (2 minutes) doit être prononcée en cas de :

- changement irrégulier ou entrée sur l'aire de jeu irrégulière,
- irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement,
- attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu,
- second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement,
- défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon,
- irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse,
- disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu,
- comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu

14. Exclusion



Lors d'irrégularités particulières, l'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur / secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts.

Un joueur déjà exclu ne devrait plus être averti.

Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de deux minutes de temps de jeu ; la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de la seconde mi-temps. La même règle s'applique en cas de prolongation.

Si un joueur qui vient de recevoir une exclusion se rend coupable, avant la reprise du jeu, d'un comportement antisportif, il recevra une exclusion supplémentaire et devra donc sortir pour 4 minutes.

Une **disqualification** doit être prononcée dans les cas suivants :

- un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu,
- 3^{ème} (ou suivant) comportement antisportif par l'un des officiels d'une équipe, après que l'un d'entre eux a déjà été sanctionné par une exclusion,
- irrégularités présentant un risque pour l'intégrité de l'équipe adverse,
- comportements antisportifs grossiers d'un officiel ou d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu,
- voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est-à-dire avant le match ou pendant une pause
- voies de fait d'un officiel
- troisième exclusion d'un même joueur,
- comportements antisportifs répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause.

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur / secrétaire en brandissant le carton rouge.

Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe porte toujours sur la totalité du temps de jeu restant du match. Le joueur ou l'officiel doit immédiatement quitter le terrain et la zone de changement.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel pendant le temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels disponibles pour l'équipe. Cependant, il est permis de compléter le nombre des joueurs sur le terrain à la fin du temps d'exclusion.

Si un joueur exclu, commet une faute ultérieure avant la reprise du jeu, cette faute est à considérer comme faisant suite à la première et doit être sanctionnée par une sanction plus lourde.

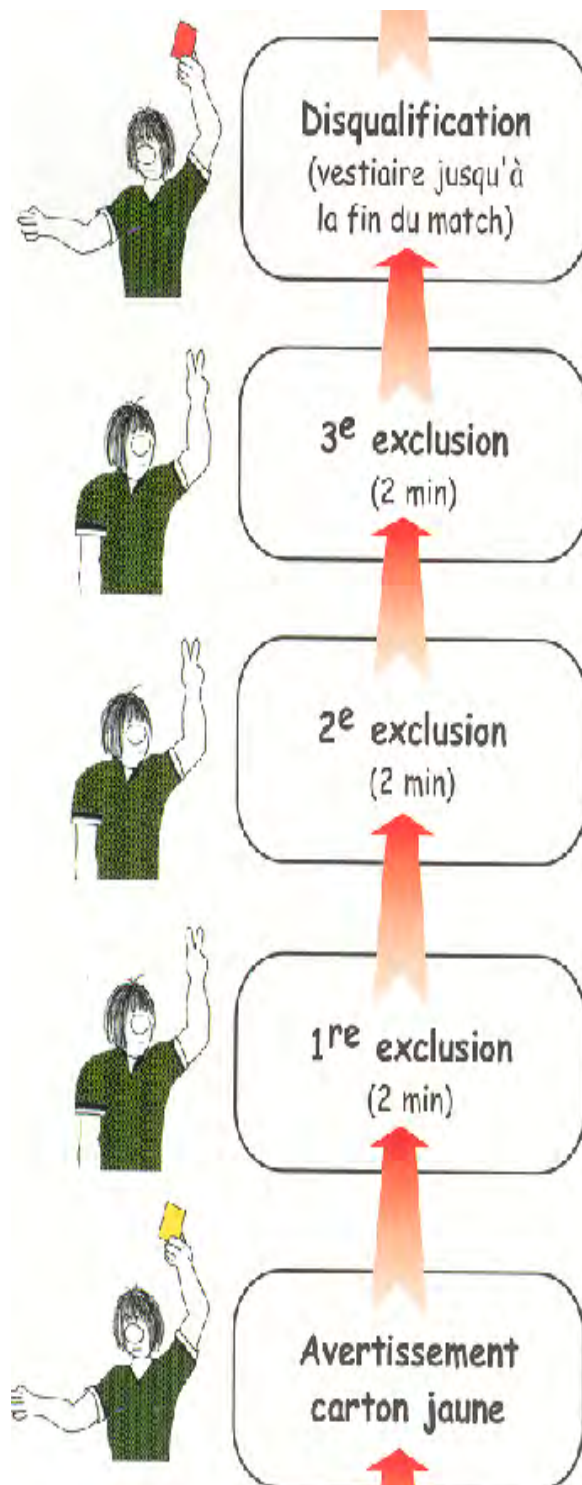
Lorsque le gardien de but est exclu ou disqualifié, un autre joueur doit prendre sa place.

En cas d'attitude antisportive, les arbitres doivent donner un avertissement au joueur fautif qu'il se trouve sur le terrain ou en dehors.

En cas de récidive le joueur qui se trouve sur le terrain est à exclure, alors que le joueur qui se trouve en dehors du terrain de jeu (remplaçant ou joueur exclus) est à disqualifier.

L'attitude antisportive d'un officiel est à sanctionner par un avertissement. En cas de récidive, il est à exclure puis à disqualifier.

Si un joueur se rend coupable d'une conduite irrégulière (attitude antisportive ou voie de fait) pendant une interruption de jeu, le jeu reprend par le jet correspondant à la situation préalable à l'interruption.



Sont à considérer comme attitude antisportive les manifestations physiques ou les déclarations verbales en contradiction avec l'esprit sportif. La pénétration du terrain de jeu par un officiel sans autorisation est à sanctionner comme attitude antisportive ou comme attitude antisportive grossière.

Lorsqu'un joueur ou un officiel commet simultanément ou successivement des infractions (non-respect des règles attitudes, antisportive, voie de fait) qui entraînent des sanctions différentes, c'est la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

IV – FONCTIONNEMENT EN BINOME :

REPARTITION DES TACHES :

- **CHAQUE ARBITRE A LES MEMES PREROGATIVES**
- **L'ARBITRE DE BUT : gère le jeu sans ballon**
- **L'ARBITRE DE CHAMP : gère le jeu avec ballon**

Au début du match, l'un des arbitres se place comme "arbitre de champ" derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement. L'arbitre de champ signale le début du match par le coup de sifflet d'engagement. Dès que l'équipe qui n'a pas eu l'engagement entre en possession du ballon, cet arbitre se positionne près de la ligne de sortie de but de l'équipe désormais défendante.

L'autre arbitre commence le match comme "arbitre de but" près de la ligne de sortie de but de l'équipe initialement défendante. Il devient arbitre de champ dès que l'équipe occupant son camp s'empare du ballon.

Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est toujours la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu et que les deux arbitres sont d'un avis contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera. Un time-out est alors obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet.

V - CHRONOMÉTREUR et SECRÉTAIRE :

Le Team Time Out :

Chaque équipe a droit à un team time-out de 1 minute par mi-temps du temps réglementaire (mais pas au cours des prolongations).

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un "carton vert " sur la table devant le chronométrateur.

Une équipe peut seulement demander son team time-out lorsqu'elle est en possession du ballon (ballon en jeu ou lors d'interruption du jeu). A condition que l'équipe ne perde pas la possession du ballon avant que le chronométrateur n'ait le temps de siffler (dans ce cas le carton vert sera remis à l'équipe), l'équipe recevra immédiatement un team time-out.

Le chronométrateur interrompt alors le match avec un coup de sifflet et fait le geste annonçant un time-out et indique l'équipe qui a demandé un team time-out en pointant son bras tendu dans cette direction. Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le team time-out et y restera pendant la durée du team time-out.

Les arbitres ordonnent un time-out et le chronométrateur arrête le chronomètre.



La Gestuelle de l'arbitre de Handball



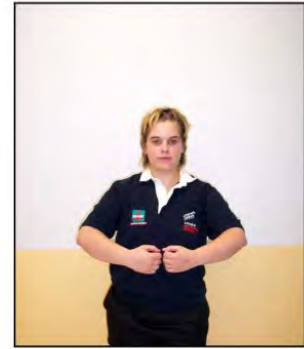
Geste n°1
Empiètement



Geste n°2
Dribble irrégulier



Geste n°3
Marcher ou 3 secondes



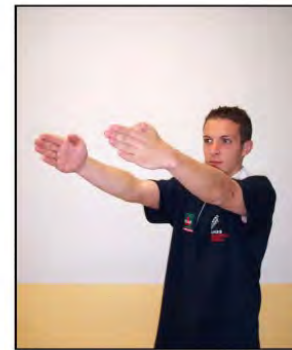
Geste n°4
Ceinturer, retenir
ou pousser



Geste n°5
Frapper



Geste n°6
Faute d'attaquant



Geste n°7
Remise en jeu
Direction



Geste n°8
Renvoi



Geste n°9
Jet franc Direction



Geste n°10
Non respect de la
distance des
3 mètres



Geste n°11
Jeu passif



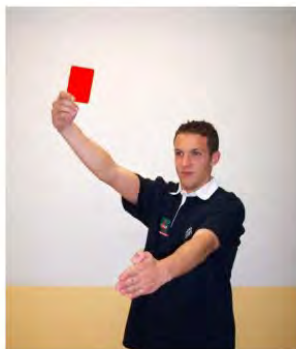
Geste n°12
But



La Gestuelle de l'arbitre de Handball



Geste n°13
Avertissement
(carton jaune)



Geste n°13
Disqualification
(carton rouge)



Geste n°14
Exclusion



Geste n°15
Arrêt du temps



Geste n°16
Autorisation donnée
à deux personnes de
pénétrer sur l'aire de jeu
après un temps, mort.



Geste n°17
Geste d'avertissement
du jeu passif

FEUILLE D'OBSERVATION JEUNE OFFICIEL HANDBALL

Nom Prénom		Autorité, présence, prise de décision	Communication, gestuelle et coups de sifflet	Connaissance du règlement	Protection du joueur	Placement / rôles
Pour chaque item l'évaluateur attribue un niveau au JO	Niveau 1 = 1 pt Compétence non acquise	Ne prend pas de décision	Gestes et coups de sifflet inexistants ou rares	Ne connaît pas ou très peu le règlement	N'assure pas la protection du joueur	Loin, immobile, passif et statique
	Niveau 2 = 2 pts Compétence en cours d'acquisition	Prend des décisions simples, parfois hésitant	Connaît les six gestes de base et coups de sifflet peu audibles	Connaît les fondamentales (but, aire de jeu et maniement du ballon)	Veille à la protection du joueur, siffle des fautes et non seulement des infractions	Se déplace un peu mais reste assez loin de l'action
	Niveau 3 = 3 pts Compétence acquise	Prend une majorité de bonnes décisions	Connaît la majorité des gestes et coups de sifflets nets et entendus	Connaît les règles essentielle, la gestion du duel et de la loi de l'avantage	Veille à la protection du joueur, utilise des sanctions disciplinaires	Sait se placer et se déplacer en binôme
	Niveau 4 = 4 pts Compétence maîtrisée	Décide vite, cohérence des décisions	Connaît tous les gestes et modulation des coups de sifflet	Maîtrise complètement le règlement et gère le jeu passif	Veille à la protection du joueur, utilise les sanctions disciplinaires et utilise la sanction différée	Sait arbitrer en binôme (arbitre de but et arbitre de champ) Communique avec la table
Mon évaluation	/ 20					
Professeur	/ 20					
Évaluation finale	/ 20					

Pour être validé niveau District, il faut obtenir une note supérieure à 10. Pour être validé Départemental, il faut obtenir une note supérieure ou égale à 13 et aucune compétence non acquise. Pour être validé Académique, il faut obtenir une note supérieure ou égale à 16 et aucune compétence non acquise.

FEUILLE DE MATCH HANDBALL

Animation	District	Département	Académique	Inter acad	France
Benjamins	Minimes	Cadets	Juniors/Seniors	Sexe	
				M	F
Equipe A :		Equipe B :		Score final	
				A	B
Date :			Lieu :		
Secrétaire :			Chronométrateur :		
Arbitre 1 :			Arbitre 2 :		

EQUIPE A :

Cap	N°	NOMS et prénoms	N° Licence	Buts	7m	Av	2'	2'	2'	Dis
Officiel 1										
Officiel 2										

EQUIPE B :

Cap	N°	NOMS et prénoms	N° Licence	Buts	7m	Av	2'	2'	2'	Dis
Officiel 1										
Officiel 2										

Détail Score	Période 1		Fin temps règlementaire		Fin mort subite pour match éliminatoire	
	Equipe A	Equipe B	Equipe A	Equipe B	Equipe A	Equipe B
Capitaine Equipe A		Capitaine Equipe B			Rappel du règlement des sanctions : Pour chaque équipe, additionner la faute la plus grave de chaque joueur. Av=1pt, 2'=2 pts, 2x2'=4 pts, 3x2'=7pts, Disq=10pts	
Arbitre 1		Arbitre 2			Observations :	