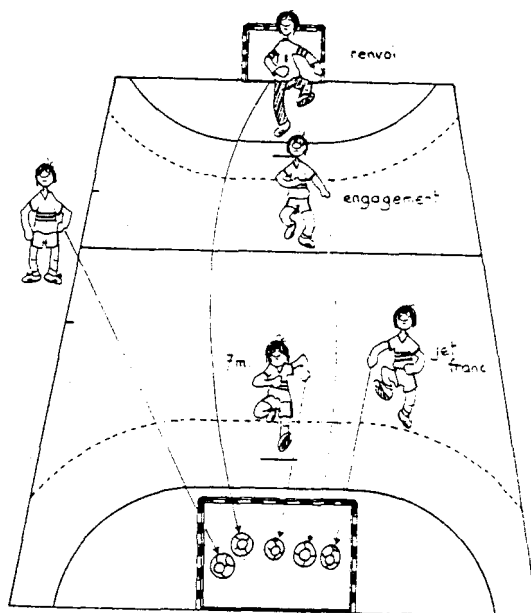
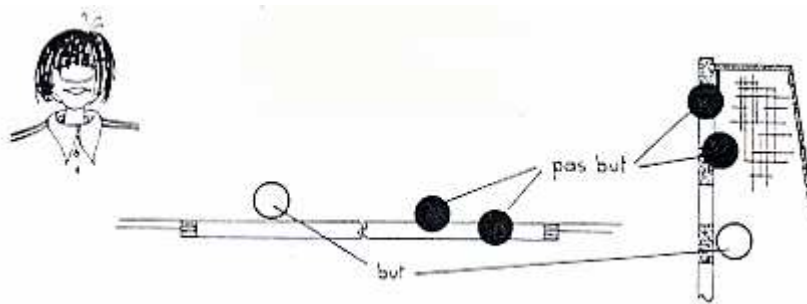


LE BUT

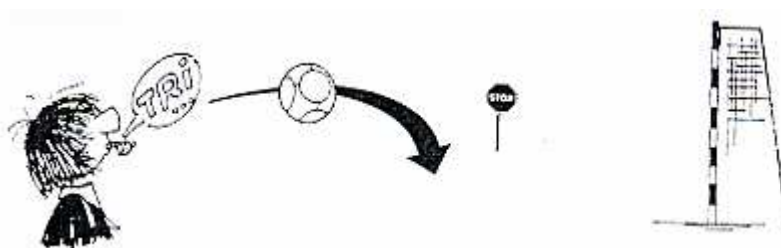
Je peux marquer un but directement sur



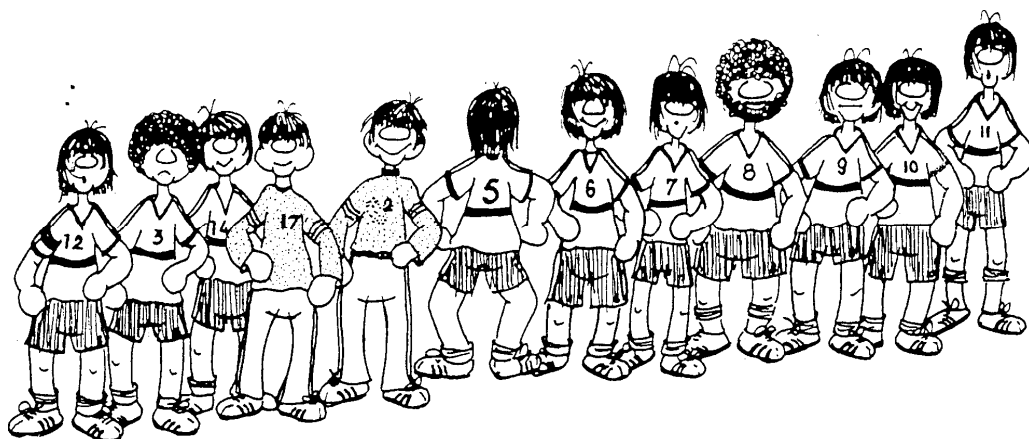
Un but est marqué lorsque la balle franchit complètement la ligne de but
ici, seuls les ballons blancs représentent les buts marqués



Le coup de sifflet de l'arbitre ou le signal du chronométreur arrête la trajectoire de la balle.

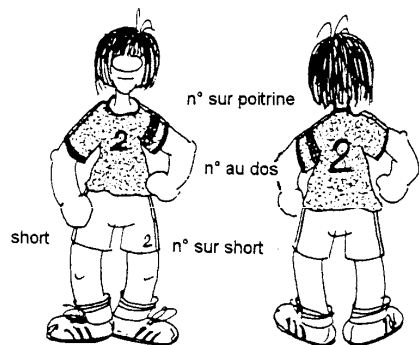


LES JOUEURS



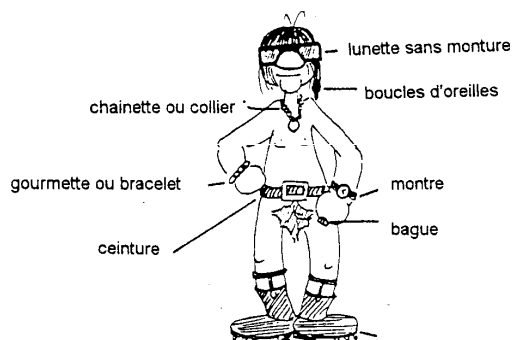
- 12 joueurs licenciés composent au maximum une équipe;
- 7 joueurs (dont 1 gardien de but) sont sur le terrain au coup d'envoi (en seniors)
- Pour commencer un match, il faut 5 joueurs minimum par équipe
- La couleur du maillot du gardien de but doit être différente de ses partenaires et de l'équipe adverse
- En début de match, l'arbitre veille à la tenue correcte des joueurs
- Si un joueur a du sang sur son maillot, il doit faire le nécessaire pour l'enlever.

« les objets qui me sont interdits »



chaussures

brassard pour le capitaine



chaussures à aspérités dangereuses

LE SECRETAIRE – LE CHRONOMETREUR

LE SECRETAIRE



Il contrôle la liste des joueurs, l'entrée des joueurs
Il est chargé de noter les buts, leurs réalisateurs, les joueurs avertis, exclus, disqualifiés, expulsés

LE CHRONOMETREUR



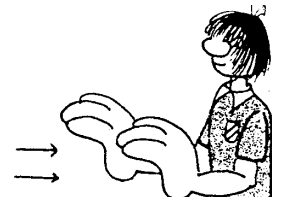
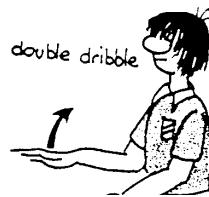
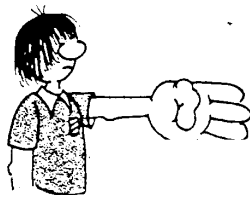
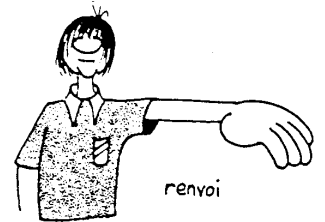
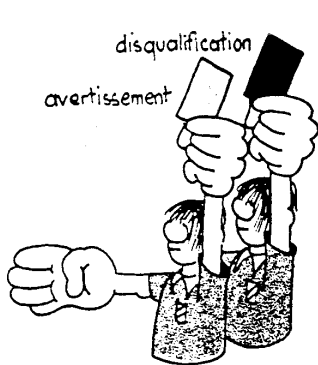
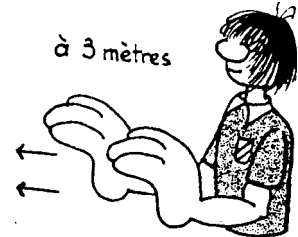
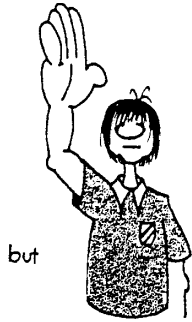
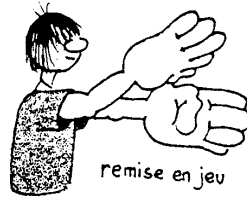
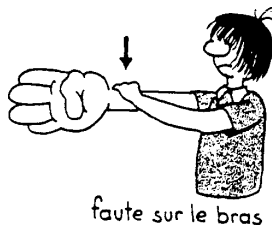
Il contrôle

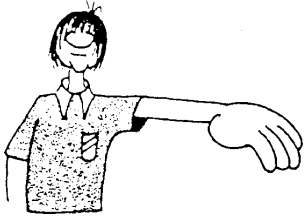
- l'occupation des bancs des remplaçants
- l'entrée des joueurs (changements corrects)
- le temps d'exclusion des joueurs sanctionnés
- le temps de jeu et les arrêts demandés par l'arbitre
- Attribution des Team Time Out (T. T. O)

En cas de problème au niveau du temps (discordance chronométrateur et arbitre) les directeurs de jeu prennent le temps restant à jouer à leur compte.

Les installations de chronométrage doivent dans la mesure du possible compter (de 0 à 30 mn) et posséder un signal AUTOMATIQUE à la fin du temps réglementaire.

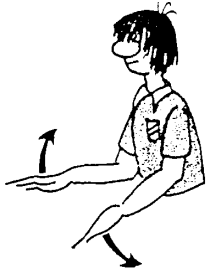
LES GESTES





PÄSSAGE EN ZONE :

La surface de but appartient au gardien de but.
Si lors d'un tir, j'empiète sur la ligne ou retombe avant mon tir dans la zone, j'effectue un empiètement. La balle appartient au gardien qui effectue un renvoi



DOUBLE DRIBBLE :

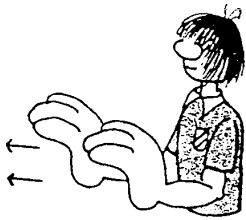
Quand je manie le ballon, il m'est interdit de reprendre mon dribble après m'être arrêté. Il est interdit de jongler ou de lancer le ballon d'une main à l'autre. Dans les deux cas, l'arbitre me siffle.



CEINTURER

Quand je suis en défense, il m'est interdit de ceinturer, retenir, tenir à la taille un attaquant

Ce geste doit être accompagné d'une sanction disciplinaire.



A 3 METRES :

Lors d'un jet franc, les défenseurs doivent se tenir à 3 mètres du ballon auquel cas l'arbitre me signifie

Si après « plusieurs » remarques, les défenseurs n'obtempèrent pas, je dois avertir voire exclure.

Si lors de l'exécution rapide d'un jet franc, ou de l'engagement, je gêne la transmission de la balle en n'étant pas à distance réglementaire, l'arbitre m'exclut.



JEU PASSIF :

lorsque je ne fais pas action de jeu, je ne vais pas vers le but ou essaie de gagner du temps en construisant de longues attaques, l'arbitre me siffle refus de jeu ou jeu passif. Avant de siffler « jeu passif », l'arbitre pourra indiquer par le geste préventif du « bras cassé » qu'il considère aucune action vers le but des attaquant.

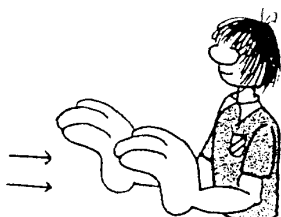


INTERRUPTION DU TEMPS DE JEU

Elle est prononcée quand

- lors d'une exclusion, disqualification, expulsion
- Lors d'un jet de 7 mètres (pas obligatoire)
- Une équipe essaie de gagner du temps (ex en fm de rencontre)
- Dépôt d'une faute technique
- Team Times Out

Elle est le signal pour le chronométrateur d'arrêter le temps .



AUTORISATION DE PENETRER SUR LE TERRAIN

En cas de blessure, l'arbitre par ce geste autorise le ou les officiels à entrer sur le terrain. Ne sont autorisés à entrer sur le terrain que 2 personnes au maximum
Lors d'un Team Time Out, l'arbitre autorise le ou les officiels ainsi que les joueurs sur le banc à pénétrer sur le terrain.

L'ENGAGEMENT

Il est défini en début de match à l'aide du tirage au sort.

Il est effectué en début de rencontre par une équipe. Après la pause, il appartiendra à l'équipe qui ne l'aura pas eu en début de match.

Il est effectué après chaque but au centre du terrain avec un pied sur la ligne médiane dans la zone d'engagement (avec une tolérance de 1 m 50 sur la largeur du terrain).

Il est effectué dans les 3 secondes suivant le coup de sifflet de l'arbitre.

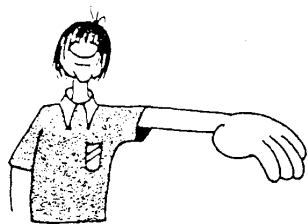
Tous les joueurs de l'équipe engageante doivent se trouver dans leur camp. Ils peuvent pénétrer dans le terrain adverse dès le coup de sifflet de l'arbitre. Il est permis aux adversaires de se situer dans le camp des attaquants.

Il leur est cependant interdit de

- ⇒ Être à moins de 3 mètres du ballon
- ⇒ Influencer sur la relance du gardien vers la zone d'engagement
- ⇒ D'effectuer une action de jeu (exemple : prise en individuelle)

Les équipes changent obligatoirement de côté après la pause. En cas de prolongation, il est à nouveau tiré au sort.

LE RENVOI

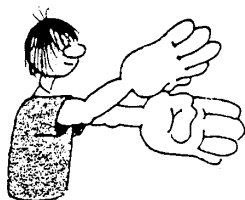


Un renvoi est ordonné lorsque le ballon lancé par l'attaquant ou dévié par le gardien de but sort hors de la ligne de sortie de but ou lorsqu'un attaquant empiète sur la surface de but des adversaires

Il s'exécute sans coup de sifflet depuis la surface de but par le gardien, en direction de la surface de jeu.

Un ballon maîtrisé par le gardien est également considéré comme un renvoi.

LA REMISE EN JEU



Plus couramment appelée « touche » ou « corner » elle s'effectue à l'endroit où le ballon a franchi entièrement les limites de surface de jeu (lignes de touche, lignes de sortie de but). Lorsque le ballon touche le plafond (ou tout équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu), elle s'effectue sur la ligne de touche la plus proche.

Le jet est effectué 1 pied sur la ligne où le ballon est sorti (touche). A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but (corner).



Lors de son exécution les adversaires doivent être à 3 mètres (sauf dans le coin du terrain).

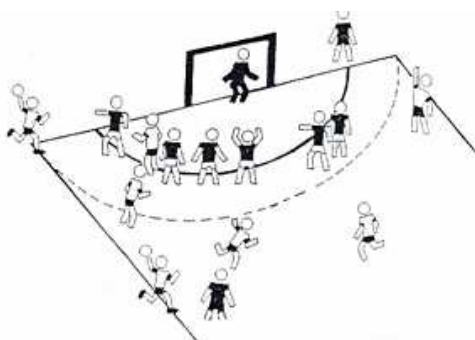
4 cas de remise en jeu

le ballon franchit complètement **la ligne de touche**

le ballon dévié par un défenseur (sauf G.B) franchit **la ligne de sortie de but**

Mise intentionnelle par le gardien en sortie de but un ballon dont il s'est assuré le contrôle.

Le ballon touche le plafond



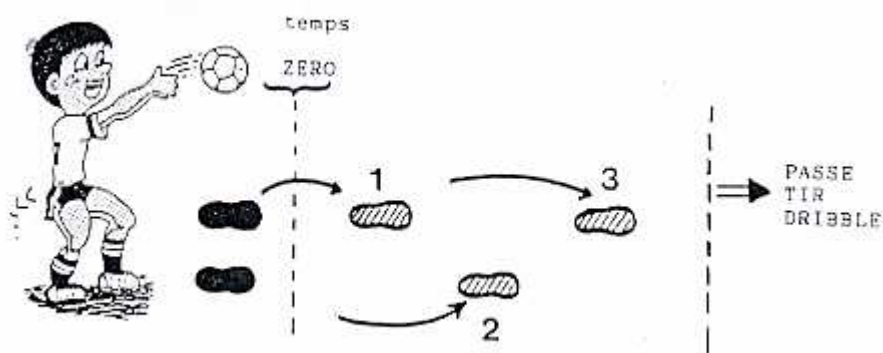
LE MARCHER



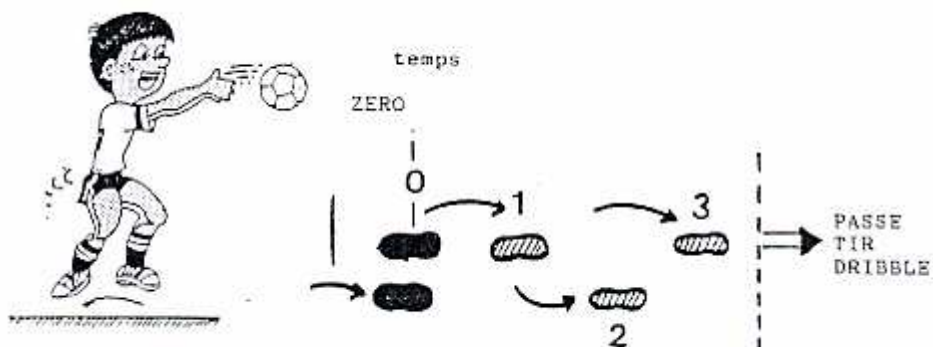
Il est permis au joueur d'effectuer 3 pas balle en main. Au delà je commets une faute : **le marcher**.

Cette faute peut être sifflée aussi lorsque je tarde à donner mon ballon ou le conserve plus de 3 secondes.

RECEPTION DU BALLON JOUEUR AU SOL

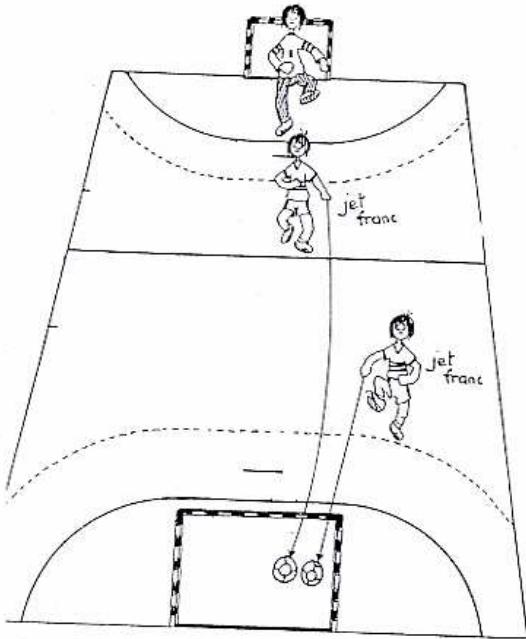


RÉCEPTION DU BALLON JOUEUR EN L 'AIR



C'est une règle très difficile à apprécier car elle reste à l'appréciation, la sensibilité des arbitres.

LE JET FRANC



Un jet franc est ordonné lorsqu'une faute a été commise sur un joueur (faute sur le bras, poussette, ceinturage, etc. ...), mais aussi lorsqu'un attaquant commet un passage en force, reprise de dribble, marcher.

En règle générale les cas du jet franc sont résumés dans l'article 13.1 du code d'arbitrage.

Ce jet s'effectue à l'endroit de la faute ou à 9 mètres si celle-ci a été commise entre 6 et 9 mètres.

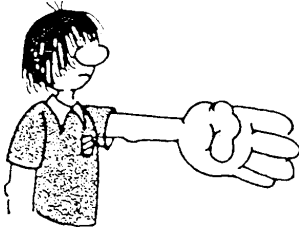
Il est effectué sans coup de sifflet sauf si l'arbitre a donné une recommandation suite à la faute (exemple : si le jet franc est effectué au mauvais endroit, l'arbitre par un coup de sifflet rectifie

Idem pour : - un retard dans l'exécution du jet
- sanction disciplinaire
- interruption du temps de jeu

Lors de son exécution les défenseurs se trouvent à 3 mètres du ballon et les attaquants hors des 9 mètres. Un jet franc peut être accompagné d'une sanction disciplinaire.

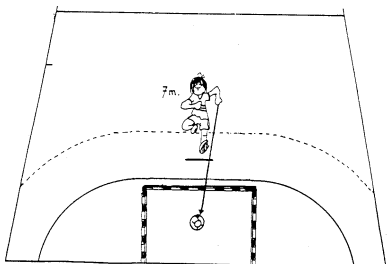
Lorsque je siffle un jet franc j'indique en 1er la direction et ensuite le type de faute commise.

LE JET DE 7 METRES



Un jet de 7 mètres est ordonné dans les cas suivants:

- faire échouer une **occasion manifeste de but** de façon irrégulière **sur l'ensemble du terrain**
- violation de sa propre surface de but par un défenseur afin d'anéantir les chances d'un attaquant de marquer (par la fermeture de l'angle en empiétant la surface de but, en venant couper la zone intentionnellement pour venir défendre sur le porteur de balle ⇒ DÉFENSE EN ZONE



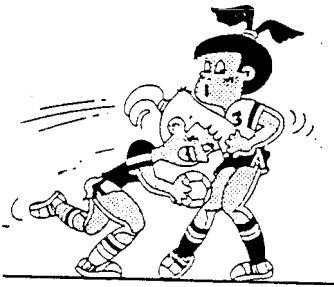
Il est exécuté après un coup de sifflet de l'arbitre dans les 3 secondes qui suivent (tir obligatoire, passe interdite).

Lors de ce jet les adversaires se trouvent à 3 mètres de la ligne des 7m et le gardien de but ne doit pas dépasser le point des 4 mètres.

Ce jet peut être accompagné d'une sanction disciplinaire.

LE PASSAGE EN FORCE (PERCUSSION)

C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT



DEFINITION

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

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

- a) la percussion avec l'épaule
- b) la percussion avec la tête (coup du bélier)
- c) percussion /contact genoux en avant
- d) raffûtage



EXEMPLE

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

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

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

LE TEAM TIME OUT

Chaque équipe a le droit de demander un Team Times Out d'une minute par mi-temps réglementaire.

Pour cela, chaque équipe dispose **d'un carton vert**. Celui-ci doit être remis au chronométrateur lors de la demande du T.T.O..

Le T.T.O. est accordé dans la condition suivante

Ballon en possession de l'équipe demandeuse.

Le chronométrateur siffle et fait le geste du Temps mort et désigne, avec le bras allongé, l'équipe qui a effectué la demande.

Si le ballon n'est pas en possession de l'équipe demandeuse, le T.T.O. n'est pas accordé.

L'arbitre de champ accorde le time-out et le chronométrateur arrête le temps. L'arbitre fait le geste d'autorisation de pénétrer sur le terrain lorsqu'il a accepté le team time-out.

Lors du team time-out

Les arbitres : (voir position des arbitres sur les jets)

Les joueurs et dirigeants : restent le long de leur zone de changement, à l'intérieur ou à l'extérieur du terrain.

Les fautes commises pendant un T.T.O. ont les mêmes conséquences que les fautes commises pendant le temps de jeu.

Après 50 secondes, le chronométrateur indique que le jeu doit reprendre dans les 10 secondes par le jet correspondant à la situation de jeu avant l'arrêt.

Lorsque que l'arbitre siffle, le chronométrateur déclenche le temps de jeu.

L'AVANTAGE ET LA SANCTION DIFFEREE

Elle est définie ainsi

C'est le fait pour les arbitres de laisser le jeu se poursuivre s'ils estiment que cette façon d'agir est profitable à l'équipe victime d'une faute commise par un joueur de l'équipe adverse.

La loi de l'avantage laisse tout pouvoir aux arbitres de sanctionner le joueur fautif ensuite.

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

N'oublions surtout pas que rien n'efface rien et que malgré l'action en cours réussie, il ne faut pas oublier la cravate, l'accrochage, qui a eu lieu durant celle-ci.

Exemple

Un attaquant en suspension se trouve dans une situation d'occasion manifeste de but. Son bras shooteur est accroché par le défenseur.

S'il peut tirer au but mais commet une infraction (marcher ou empiètement) à la suite de l'irrégularité du défenseur

Ne pas accepter le résultat positif de l'action mais revenir à une sanction technique (7 m) et à une sanction disciplinaire (2mn).

S'il peut tirer au but mais visiblement est en déséquilibre dans son action. Accepter le but si il est réussi, sinon revenir à la sanction technique (7m) et à la sanction disciplinaire (2 mn).

S'il se rééquilibre avant le tir, accepter la conséquence du tir mais ajouter la sanction disciplinaire

Un cas similaire

Une faute évidente du défenseur (claque dans la figure) sur l'attaquant, le bras shooteur de ce dernier est pourtant libre

et un partenaire démarqué à ses côtés peut encore espérer recevoir le ballon.

La décision

Si le but a été marqué régulièrement : l'accorder (avantage pour la victime de la faute) et exclure le défenseur fautif pour 2 minutes (sanction différée)

Si le but n'a pas été marqué : jet de 7 mètres et exclusion de 2 minutes pour le fautif

L'ARBITRAGE EN SIMPLE (conseils)



SE PLACER, SE DÉPLACER

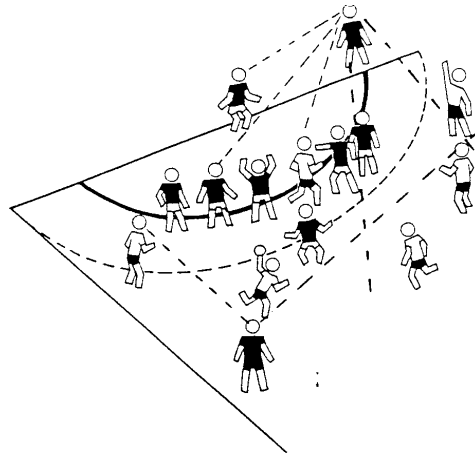
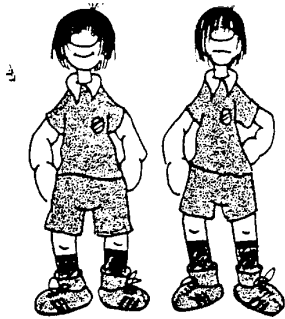
- Être à l'extérieur de l'ensemble des joueurs, ne pas gêner la circulation du ballon et des joueurs
- Ne pas rester trop loin du ballon et des adversaires qui le jouent
- Éviter les déplacements trop latéraux qui créent des situations d'alignement de nombreux joueurs et risquent de masquer le ballon et son environnement proche
- Éviter le placement central et statique, mais se mouvoir en fonction du déplacement du ballon
- Possibilité de se placer derrière la ligne de but (bonne vision des infractions aux 6 mètres), mais 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 : courir près d'une ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu

VOIR LE MIEUX POSSIBLE

- Avoir suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs
- Rechercher constamment le meilleur angle de vision porteur de balle -adversaires - autres joueurs
- Ne pas focaliser son attention seulement sur le porteur de balle et l'espace proche du ballon, mais surveiller également les infractions près des 6 mètres
- Sur prise d'un joueur en défense individuelle, ne pas tourner le dos au « couple », mais rechercher un placement compatible avec la vision du ballon en contrôlant fréquemment du regard le « couple
- Ne pas oublier de contrôler visuellement la none des changements afin de veiller à la régularité de ceux-ci
- Voir et communiquer avec la table de marque lors des sanctions disciplinaires (secrétaire, chronométreur)

L'ARBITRAGE EN BINOME

Quand j'arbitre avec un partenaire, nous formons une paire d'arbitres. Il y a un arbitre de champ et un arbitre de zone.

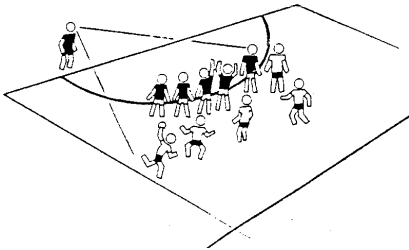


NOUS AVONS CHACUN NOTRE RÔLE

Je suis arbitre de zone

je siffle : - les buts
- les passages en zone
- les jets de 7 mètres

je surveille : - les fautes à 6 mètres
- le pivot d'attaque
- les fautes entre 6 et 9 mètres dans mon secteur
- le jeu sans ballon



Je suis arbitre de champ

je siffle : - l'exécution des jets
- les mauvais changements
- les fautes d'attaquants (percussion, passage en force) et de défenseurs (ceinturage, poussette)

je suis en relation avec la table lors des sanctions disciplinaires

je surveille - le banc des remplaçants
- le jeu avec ballon
- La prévention d'un jeu passif

Je change régulièrement de position sur le terrain (sur 1 but, 1 jet de 7 mètres...). Je communique avec mon partenaire le plus souvent possible.

L'arbitre de champ suit, bouge avec le ballon et ne reste pas statique afin d'avoir un angle de vision correct.

L'arbitre de zone se place à l'intersection de la ligne de surface de but et la ligne de sortie de but. Je ne dois pas empiéter sur le rôle de mon partenaire.

UNSS AMIENS 2005

HANDBALL



DEVENIR ARBITRE