

On est Tous Handba!!EURS

Commission Territoriale d'Arbitrage



PASSEPORT DU

CTA NORMANDIE

JUGE ARBITRE JEUNE



RÉGION
NORMANDIE

LIGUE
NORMANDIE
FFHANDBALL



COMITÉ
CALVADOS
FFHANDBALL



COMITÉ EURE
FFHANDBALL



COMITÉ MANCHE
FFHANDBALL



COMITÉ ORNE
FFHANDBALL



COMITÉ SEINE
MÉRITIME
FFHANDBALL



Document élaboré par Olivier CLERMONT (CTF 76 - Membre CTA-Pôle Formation)

Édité par la Ligue de Normandie de Handball - 7 Octobre 2022

Sources : « Initiation à l'arbitrage » - Edition CCA-FFHB 2019

« Le Livret de l'Arbitrage » - Edition CCA-FFHB - Septembre 2022

Ligue de NORMANDIE DE HANDBALL - 980 Avenue du Général De Gaulle - 76350 OISSEL

Tél.: 02 35 64 01 47 / Fax: 02 35 64 79 81 - E-mail: 5900000.CTA@ffhandball.net



NOM, Prénom : _____

Né(e) le : _____ à _____

Club : _____

Adresse : _____

☎ Tél. : _____

✉ E.mail : _____

DATE & LIEU	INTITULE DE LA FORMATION & INSTANCE ORGANISATRICE	RESPONSABLE & SIGNATURE

MES ARBITRAGES



CTA NORMANDIE

DATE & LIEU	CATÉGORIE & NIVEAU	ÉQUIPE DOMICILE	ÉQUIPE EXTERIEUR

MATÉRIEL DE L'ARBITRE

Chemise et short avec poches
Chaussures de sport



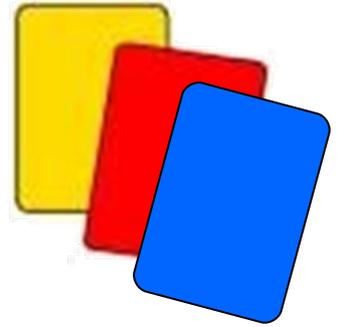
Montre Chrono



Carton de marque
et Stylo



Carton Jaune
Carton Rouge
Carton Bleu



Pièce ou jeton



Être
Licencié

Sifflet
(sans cordon)



Écusson

Tenues HUMMEL
FFHB - 2022/2023



Tenues JAKO
LNHB - 2022/2023



Matériel autorisé pour les joueurs

Les joueurs de champs d'une équipe doivent porter une tenue de même couleur. Les Gardiens de But d'une même équipe doivent porter une tenue de couleur identique, mais d'une couleur différente des joueurs de champs.



Matériel Interdit pour les joueurs

Quelques exemples



LUNETTES SANS ÉLASTIQUE OU À MONTURES RIGIDES

MASQUE

CHAÎNETTE OU COLLIER

GOURMETTE OU BRACELET

LA COLLE SUR LES BANDEAUX DE POIGNET

PROTHÈSES OU PROTECTIONS RIGIDES

PROTECTIONS POUR LA TÊTE

BOUCLES D'OREILLE PIERCINGS (NON RECOUVERTS)

CEINTURE

MONTRE

BAGUE (NON RECOUVERTE)

CHAUSSURES À ASPÉRIES DANGEREUSES



Empiètement sur la surface de but



Dribble Irrégulier



Marcher ou 3 secondes



Ceinturer, retenir ou pousser



Frapper



Faute d'attaquant



Remise en jeu - Direction



Renvoi



Jet franc - Direction

GESTES DE L'ARBITRE



Non respect de
la distance des 3m



Jeu Passif



But



Avertissement
Disqualification



Exclusion (2 minutes)



Arrêt du temps de jeu



Autorisation accordée à deux
personnes autorisées à
participer au jeu de pénétrer
sur l'aire de jeu pendant
l'arrêt du temps de jeu



Avertissement pour jeu passif



L'arbitre dispose dans les règles de
critères très détaillés permettant
de reconnaître des situations de
JEU PASSIF, dès lors il utilise le
geste 17 pour avertir le jeu passif.

Cas d'annulation = G. P. S.
(Gardien, Poteaux, Sanctions)



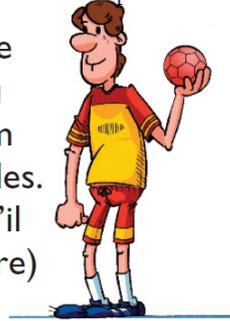
Le Joueur peut



- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées) des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux

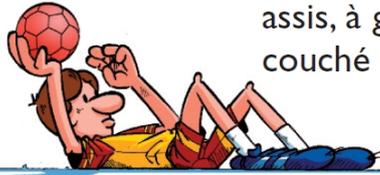
Mollets, tibias, pieds **INTERDITS**

- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre)



- Attraper le ballon à deux mains

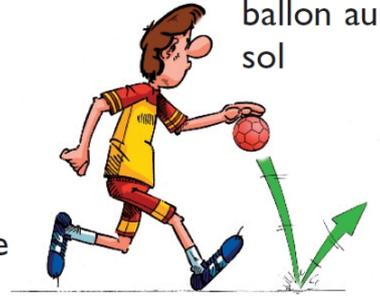
- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol



- Jouer le ballon assis, à genoux, couché



- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire



- Marquer un but à partir de n'importe quel lancer et de n'importe quel endroit du terrain : sur un Tir bien sûr, mais aussi sur un renvoi, une remise en jeu, un engagement, un jet franc ou un jet de 7m

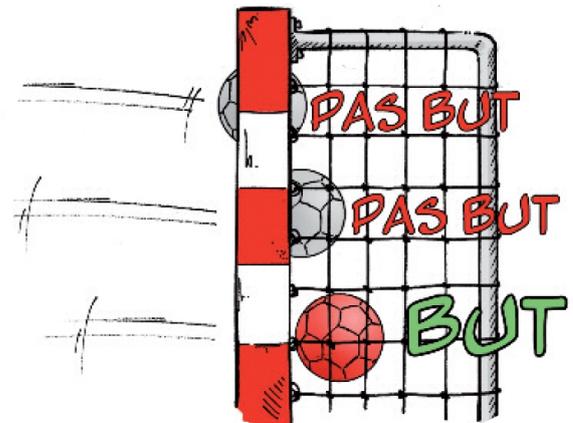
- Effectuer son Tir au but en sautant au dessus de la surface de but



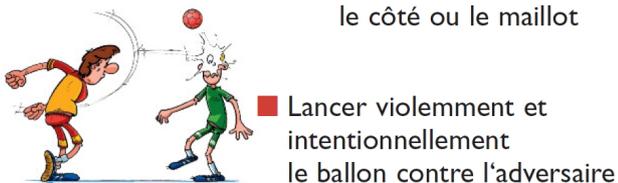
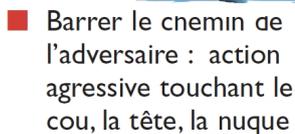
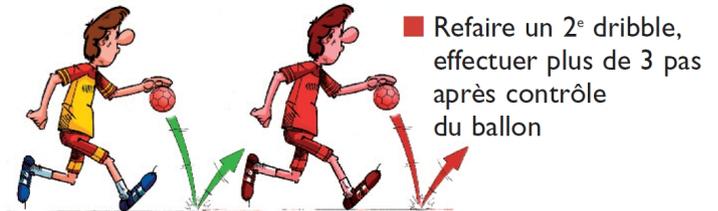
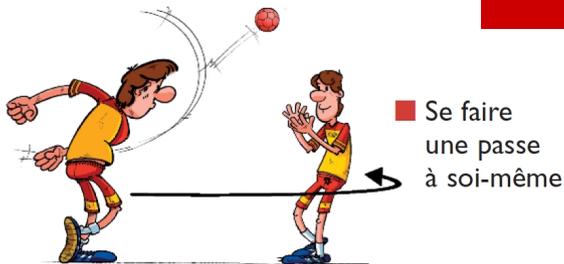
Pour marquer, le ballon doit être entièrement rentré dans le but avant la fin du temps de jeu.



Pour marquer un but, le ballon tout entier doit avoir franchit la ligne de but



Le Joueur ne peut pas



AGIR DE MANIÈRE PRÉSENTANT UN RISQUE POUR L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU DANGÉREUSE = DISQUALIFICATION

Lorsque le gardien de but sort de sa zone pour intercepter le ballon sur contre-attaque, il ne doit pas mettre en danger l'intégrité physique de l'attaquant.

Si c'est le cas :

DISQUALIFICATION





SANCTIONS PERSONNELLES

Une **SANCTION PERSONNELLE** peut être :

PROGRESSIVE ⇒ **SPP**



Avertissement, puis **Exclusion**, puis **Disqualification**

ADAPTÉE ⇒ **SPA**



Exclusion ou **Disqualification directe**



AVERTISSEMENT

- Seulement 3 Avertissements devraient être donnés par équipe
- Un même joueur ne peut recevoir qu'un seul avertissement
- Un seul avertissement possible pour les **officiels** d'une équipe



EXCLUSION (2 min)

- Un 2ème carton jaune au même joueur entraîne une exclusion
- Une exclusion peut être donnée à n'importe quel moment du match
- Une seule exclusion possible pour les **officiels** d'une équipe



DISQUALIFICATION

- Un joueur qui reçoit sa 3ème exclusion doit être disqualifié
- Une disqualification doit être donnée en cas d'**irrégularité grave** (R.8:5-8:6) ou de **comportement antisportif grossier** (R.8:9-8:10)
- Une disqualification n'entraîne **pas toujours un rapport d'arbitre**
Certains cas sont soumis à un rapport d'arbitre obligatoire
- Si la faute commise nécessite un **Rapport**, le Juge-Arbitre doit alors **montrer le Carton Bleu au joueur fautif** (après le carton rouge).
Le rapport devra alors être envoyé dans les 48 h après le match.



Règle 8:5 Irrégularités à sanctionner par une **Disqualification**

Un joueur qui met en danger l'intégrité physique d'un adversaire doit être **disqualifié**.

Exemples :

- ⇒ Faire perte l'équilibre à son adversaire dans sa course, sa suspension ou son tir.
- ⇒ Commettre une action agressive contre l'adversaire, en particulier à la figure, au cou, à la nuque (prendre en compte l'intensité du contact corporel).
- ⇒ Avoir un comportement sans retenue lors de son intervention défensive.
- ⇒ Pour le Gardien de But qui sort de sa zone : toucher l'attaquant parti seul en contre-attaque.

Même avec un petit impact physique, une irrégularité peut s'avérer extrêmement dangereuse et provoquer des blessures graves. Dans ce cas c'est le risque encouru par le joueur et non pas l'intensité du contact qui doit guider le jugement et mener à l'application d'une disqualification.

Règle 8:6 Irrégularités à sanctionner par **Disqualification / Rapport**

Si l'arbitre juge une action comme particulièrement brutale, dangereuse, intentionnelle et perfide, n'ayant pas sa place sur un terrain, il doit sanctionner le fautif d'une **Disqualification** (selon R8:5) et faire un **Rapport écrit**.

Règle 8:9 Comportement antisportif grossier entraînant une **Disqualification**

Certains comportements sont considérés comme des actes antisportifs grossiers et sont à sanctionner par une **disqualification**.

Exemples :

- ⇒ Jeter le ballon au loin volontairement, après une décision de l'arbitre.
- ⇒ Le Gardien de But montre clairement qu'il n'a pas l'intention d'arrêter un jet de 7 mètres.
- ⇒ Lancer volontairement le ballon sur un adversaire pendant une interruption du temps de jeu. Si ce jet est particulièrement violent et exécuté à courte distance, il peut être considéré comme un comportement particulièrement irrespectueux (R8:6, Disqualification + Rapport).
- ⇒ Tirer dans la tête du Gardien de But lors d'un jet de 7m (le GB ne doit pas avoir bougé).
- ⇒ Tirer dans la tête d'un Défenseur lors d'un jet franc (le Défenseur ne doit pas avoir bougé).
- ⇒ Avoir une action de revanche après avoir subi une faute.

Règle 8:10 Comportement antisportif grossier - **Disqualification + Rapport / 7M**

Si l'arbitre juge une action particulièrement brutale et grossière, il doit sanctionner le fautif d'une **Disqualification** et faire un **Rapport écrit**.

Si ces infractions sont commises dans les **30 dernières secondes** du match et privent l'adversaire d'une possibilité de tir ou d'une OMB, il faut accorder un **Jet de 7 mètres**.

Exemples :

- ⇒ Offenses ou menaces verbales ou gestuelles contre arbitres, ou toute autre personne.
- ⇒ Intervention d'un officiel d'équipe dans le jeu, depuis le terrain ou sa zone de changement.
- ⇒ Anéantissement d'une Occasion Manifeste de But (OMB) par un joueur du banc, par entrée irrégulière sur l'aire de jeu ou depuis la zone de changement.
- ⇒ Un joueur ou un officiel retarde ou empêcher l'exécution d'un jet au cours des 30 dernières secondes et de ce fait prive les adversaires d'une possibilité de tir ou d'OMB.
- ⇒ Infractions aux règles 8:5 et 8:6 au cours des 30 dernières secondes de jeu privant ainsi l'équipe adverse d'une chance de tir ou d'une OMB.

Une faute méritant une **Disqualification sans ou avec rapport dans les 30 dernières secondes de la rencontre**, doit **obligatoirement** être accompagnée d'un **Jet de 7 mètres**.

On est Tous Handba!!EURS



www.handball-normandie.fr



Ligue de NORMANDIE DE HANDBALL - 980 Avenue du Général De Gaulle - 76350 OISSEL
Tél.: 02.35.64.01.47 / Fax: 02.35.64.79.81 - E-mail: 590000.CTA@ffhandball.net