



CTA NORMANDIE

LIGUE
NORMANDIE
FFHANDBALL



ECOLE NORMANDE D'ARBITRAGE

FORMATION JUGE ARBITRE JEUNE

DÉCOUVERTE DES RÈGLES & MISSIONS DE L'ARBITRE

Version du :
06/10/2022
Auteur :
E.N.A.

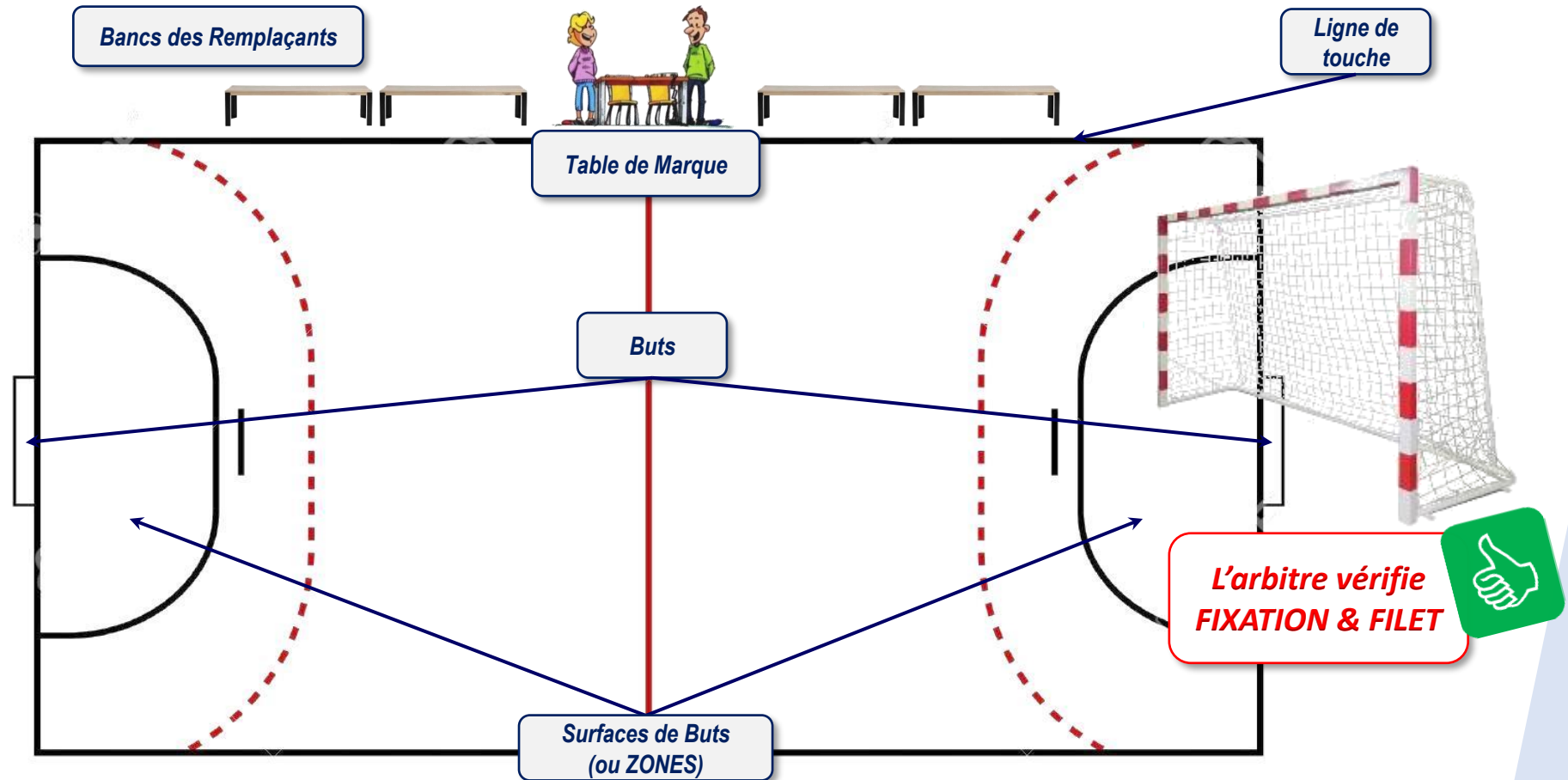


THÈMES ABORDÉS

1. **LE TERRAIN DE HANDBALL** (*tracé et repères importants*)
2. **LE BUT AU HANDBALL** (*la validité du but*)
3. **LES JOUEURS** (*ce qui est autorisé/ce qui est interdit*)
4. **LE JUGE-ARBITRE** (*rôle, missions, matériel, sifflet, gestes, etc...*)



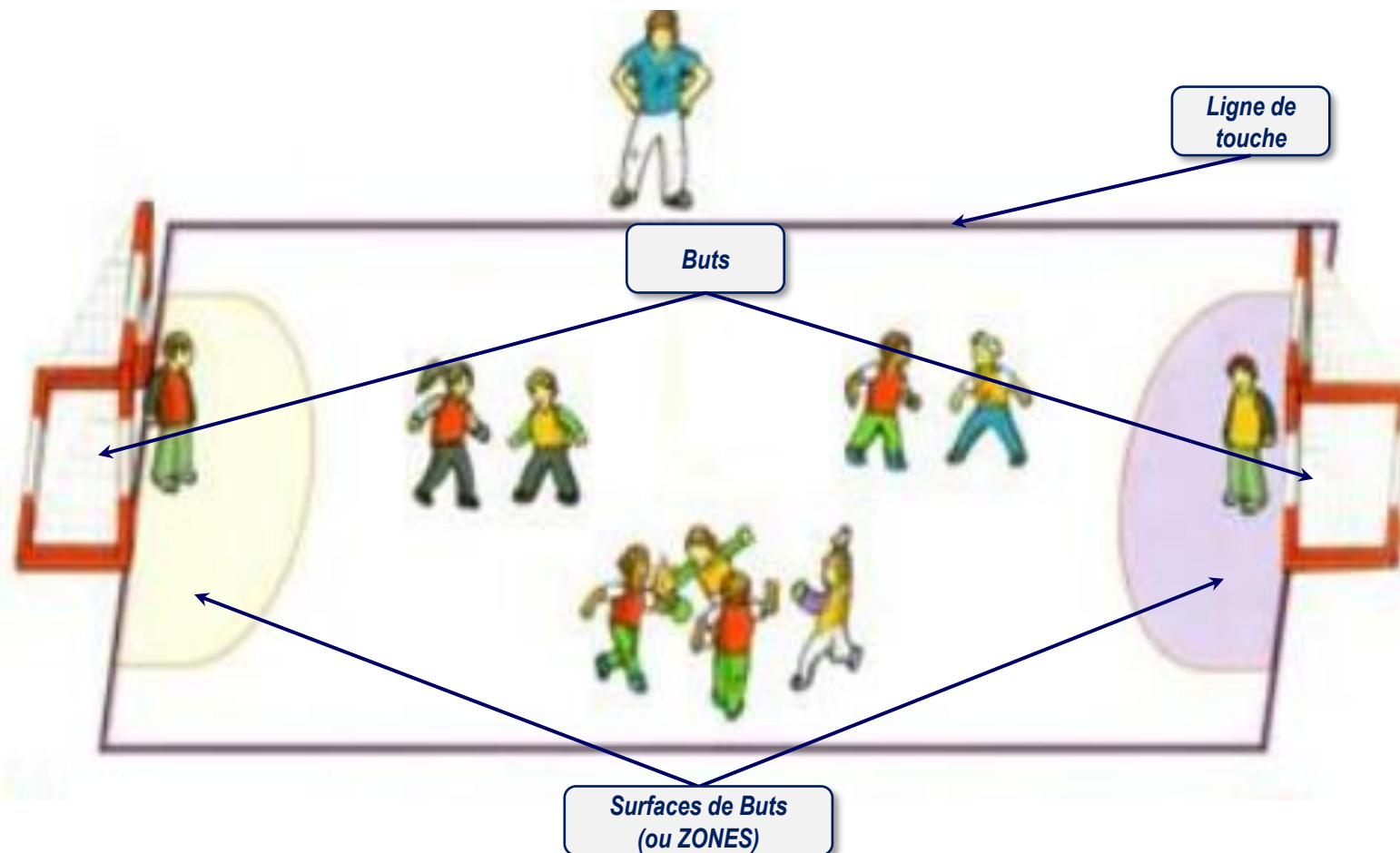
1. LE TERRAIN DE HANDBALL





1. LE TERRAIN DE HANDBALL

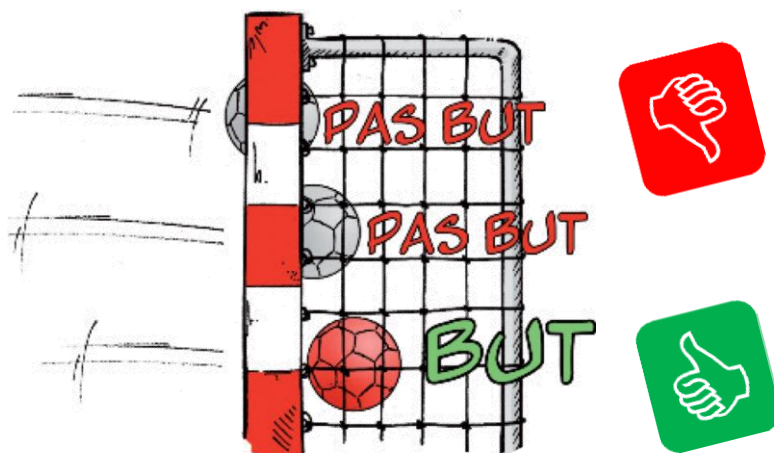
LE MINIHAND





2. LE BUT AU HANDBALL

LA VALIDITÉ DU BUT



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



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



Si l'attaquant fait une faute pour marquer, le but ne peut pas être validé.
(exemples : marcher avant le tir, tirer avec un pied en zone...)



3. LES JOUEURS

LA COMPOSITION DE L'ÉQUIPE

- ✓ 7 joueurs sur le terrain chez **LES GRANDS** dont un Gardien de But.
- ✓ 6 ou 7 joueurs chez **LES JEUNES** (selon la catégorie) dont un Gardien de But.
- ✓ 4 ou 5 Joueurs au **MINIHAND** dont un Gardien de But
- ✓ Les autres joueurs sont remplaçants et assis sur le banc mais les changements peuvent être fait à tout moment du jeu.





3. LES JOUEURS

LE MATÉRIEL AUTORISÉ

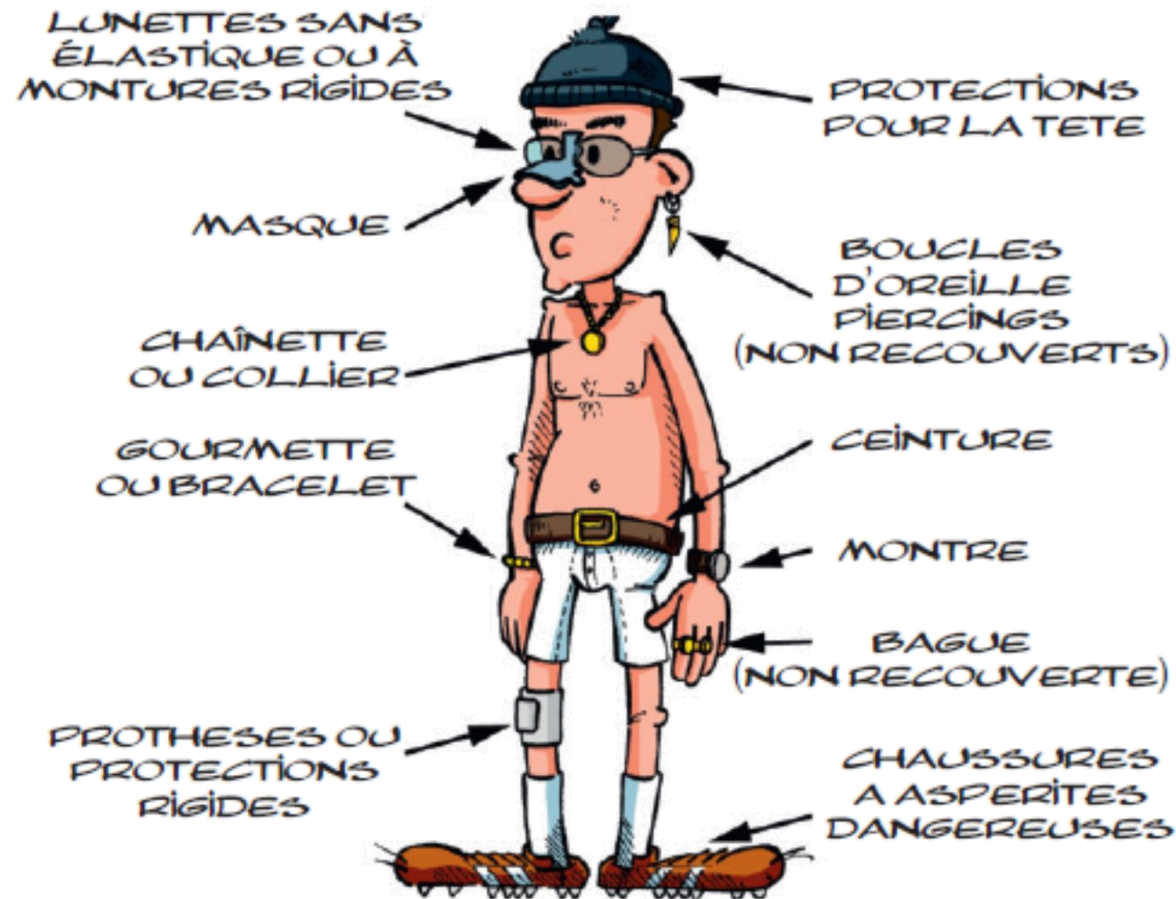
- ✓ Les joueurs d'une **même équipe** doivent avoir la **même couleur** de maillots mais **différentes de leurs Gardiens de Buts et adversaires.**
- ✓ Les **Gardiens de Buts** doivent porter une **couleur identique entre eux** mais **différente de leurs partenaires et adversaires.**
- ✓ Le **capitaine** porte un **brassard** pour être reconnu.





3. LES JOUEURS

LE MATÉRIEL INTERDIT






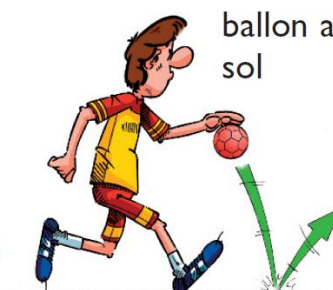


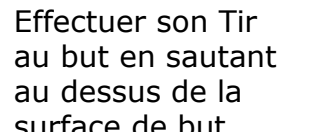


3. LES JOUEURS

LE JOUEUR PEUT ...



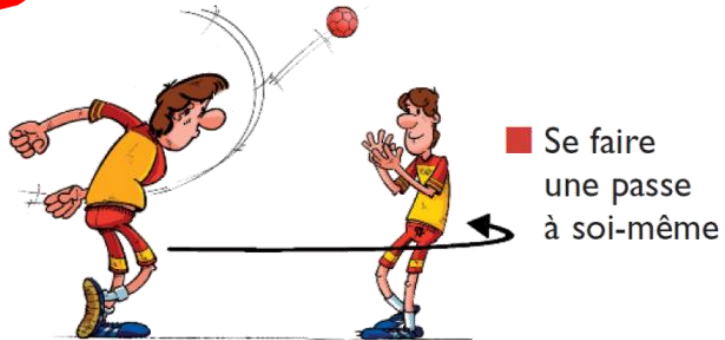
- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées) des bras, de la tête, du torse, des cuisses et des genoux


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


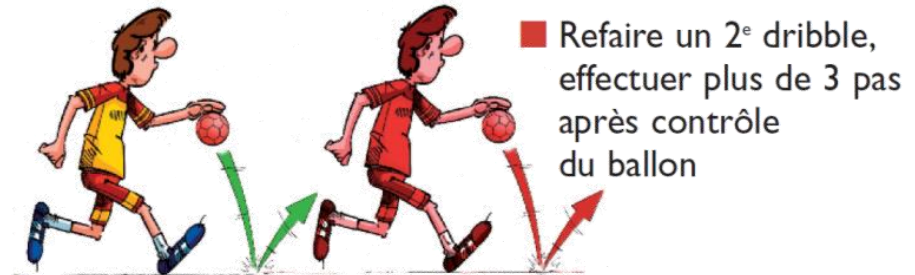


3. LES JOUEURS

LE JOUEUR NE PEUT PAS...



■ Se faire
une passe
à soi-même



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



■ Jouer
passivement



■ Accrocher ou frapper
le ballon que l'adversaire
tient dans ses mains



■ Se jeter contre
l'adversaire en
courant
ou en sautant



3. LES JOUEURS

LE JOUEUR NE PEUT PAS...



- Barrer le chemin de l'adversaire : action agressive touchant le cou, la tête, la nuque



- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol



- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager



- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot



- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps



- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire



- Irrégularités commises avec une forte intensité

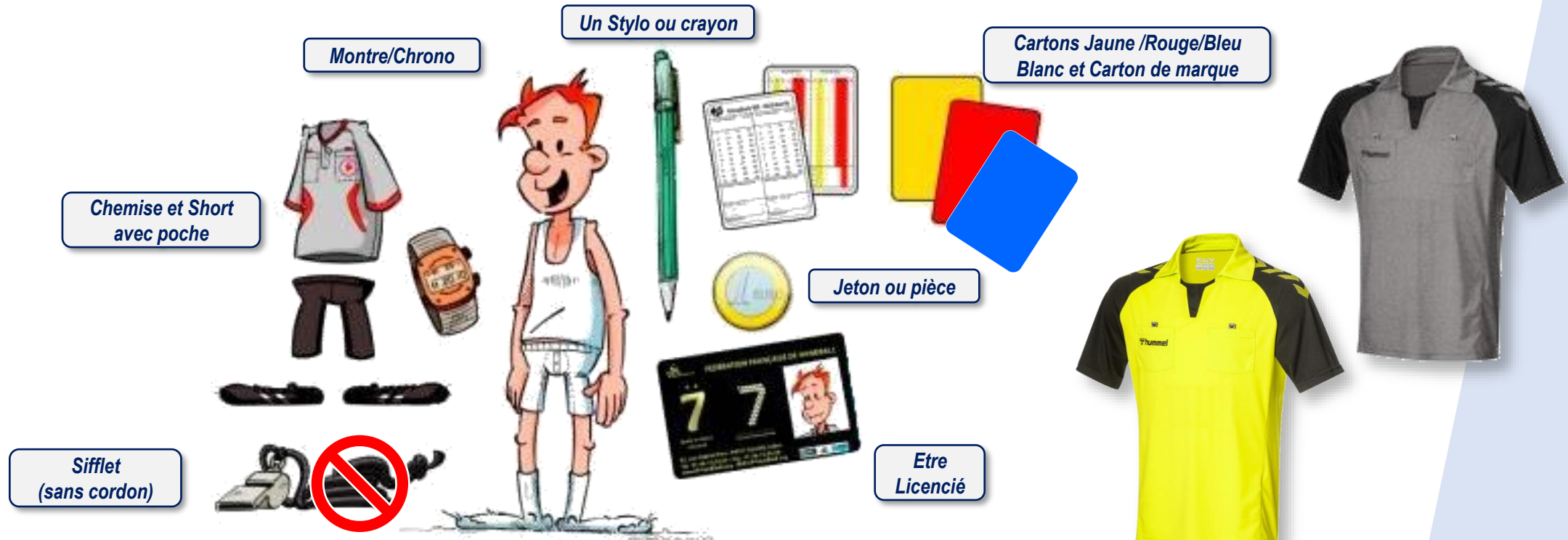


AGIR DE MANIÈRE PRÉSENTANT UN RISQUE POUR L'INTÉGRITÉ PHYSIQUE OU DANGEREUSE = DISQUALIFICATION



4. LE JUGE-ARBITRE

LE MATÉRIEL



GAMME HUMMEL « ARBITRE »

Uniquement disponible sur : www.boutique-officielle-du-handball.com





4. LE JUGE-ARBITRE

SES OBJECTIFS PRIORITAIRES

- ✓ **PERMETTRE LE JEU**
 - ↪ *Comprendre le jeu et faire appliquer les règles dans « l'Esprit du jeu »*
 - ↪ *Analyser des situations complexes, avec les règles spécifiques du Handball*

- ✓ **ÊTRE RESPONSABLE et DÉCIDEUR**
 - ↪ *Prendre des décisions (même lorsqu'il ne siffle pas)*
 - ↪ *Communiquer ses décisions à tout l'environnement de la rencontre*

- ✓ **RESPECTER LE JEU & SES ACTEURS - SE FAIRE RESPECTER**
 - ↪ *Honnêteté, Neutralité, Cohérence...*
 - ↪ *Rigueur, Calme, Retenue, Fermeté, Courage ...*

- ✓ **SAVOIR PRENDRE DU PLAISIR** autrement qu'un jouant
 - ↪ *Rencontrer des gens et partager des expériences nouvelles*
 - ↪ *Accéder à des niveaux de compétition supérieur (parcours de progression)*



4. LE JUGE-ARBITRE

SES MISSIONS PRINCIPALES

- ✓ **RENDRE JUSTICE, AVEC JUSTESSE, EN JUSTIFIANT SA DÉCISION**
 - ↪ **JUSTICE** ⇨ *une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise*
 - ↪ **JUSTESSE** ⇨ *réparer la faute à sa juste mesure*
 - ↪ **JUSTIFICATION** ⇨ *expliquer sa décision afin d'être compris de tous*
- ✓ **PROTÉGER LES JOUEURS**
 - ↪ *Utiliser l'échelle des sanctions (Avertir et/ou être capable de sanctionner)*
- ✓ **PROTÉGER LE JEU**
 - ↪ *Assurer la continuité du jeu (règle de l'avantage)*
 - ↪ *Faire le tri pour sanctionner les actes d'anti-jeu (on ne sanctionne pas tout)*
- ✓ **APPLIQUER LES RÈGLES « INCONTOURNABLES »**
 - ↪ *Le Marcher, les 3 secondes, la reprise de dribble, la zone, le renvoi ...*
- ✓ **AMENER LA RENCONTRE À SON TERME**
 - ↪ *Tout mettre en œuvre pour y parvenir*



4. LE JUGE-ARBITRE

LA COMMUNICATION

- ✓ **A QUI L'ARBITRE DOIT-IL COMMUNIQUER SES DÉCISIONS ?**
 - ↪ **A TOUT L'ENVIRONNEMENT DE LA RENCONTRE, c'est-à-dire ...**
 - ↪ *Joueurs, Entraîneurs, Spectateurs...*

- ✓ **COMMENT L'ARBITRE PEUT-IL COMMUNIQUER SES DÉCISIONS ?**
 - ↪ **LE SIFFLET**
 - ↪ **LES GESTES**
 - ↪ **LA PAROLE**
 - ↪ **LE PLACEMENT et LES DÉPLACEMENTS**



4. LE JUGE-ARBITRE

LE SIFFLET



DECISIONS	Modulation du coup de sifflet	Mode opératoire
Engagement ou Reprise du jeu	—	PAS DE GESTE Vérifier la position des joueurs puis siffler
BUT	— —	Geste, puis remonter vers le centre du terrain en se décalant vers la ligne de touche
Arrêt du temps	— — —	Geste et siffler. Vérifier l'arrêt du chrono mural puis son rédemarrage
Jet Franc SANS Inversion du sens de jeu	—	Siffler, geste du jet franc + éventuellement geste explicatif
Jet Franc AVEC Inversion du sens de jeu	—	Siffler, geste du jet franc + éventuellement geste explicatif
7 m. sans sanction disciplinaire	—	Pas d'arrêt du temps sauf si retardement, blessé,... Siffler, montrer la ligne des 7m. + éventuellement geste explicatif
Jet franc ou 7m. Avec sanction disciplinaire	—	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, puis geste de direction adapté (sauf pour avertissement) + éventuellement geste explicatif
AVERTISSEMENT (carton jaune)	—	Pas d'arrêt du temps sauf si retardement, blessé,... Siffler, puis geste (carton jaune) + éventuellement geste explicatif Noter le N° sur son carton
EXCLUSION (2 minutes)	—	Arrêt du temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Exclusion + éventuellement geste explicatif Noter le N° sur son carton
Disqualification pour 3 x 2 minutes	—	Arrêt du temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Exclusion et Carton rouge + éventuellement geste explicatif Noter le N° sur son carton
DISQUALIFICATION SANS RAPPORT	—	Arrêt du temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Carton rouge + éventuellement geste explicatif Noter le N° sur son carton
DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT	—	Arrêt du temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Carton rouge + éventuellement geste explicatif L'arbitre doit aviser le responsable d'équipe avant la reprise du jeu. Noter le N° sur son carton

Légende :

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



4. LE JUGE-ARBITRE

LES GESTES « OBLIGATOIRES »

Ils sont nécessaires à la bonne compréhension du match par tous, car ils permettent de donner le sens du jeu.



BUT



ARRÊT DU TEMPS
DE JEU



JET FRANC



RENVOI
(Balle au Gardien)



REMISE EN JEU
(Touche)



4. LE JUGE-ARBITRE

LES GESTES « EXPLICATIFS »

Ils doivent être fait après le geste du Jet franc,
car ils permettent d'expliquer la faute qui a été sifflée.



ZONE



REPRISE
DE DRIBBLE



MARCHER
3 SECONDES



FAUTE
D'ATTAQUANT



FRAPPER



CEINTURER
RETENIR
POUSSER



JEU PASSIF



4. LE JUGE-ARBITRE

LES GESTES « SANCTIONS »

Ils doivent être fait face au fautif pour communiquer la sanction qui lui est donnée.



CARTON JAUNE
(AVERTISSEMENT)

1 par Joueur
3 par Equipe



EXCLUSION
(2 MINUTES)

2 par joueur
3^e = Carton rouge



CARTON ROUGE
(DISQUALIFICATION)

3^e Exclusion
ou Rouge Direct



CARTON BLEU
(RAPPORT ECRIT)

Rapport
Disciplinaire



4. LE JUGE-ARBITRE

FICHE D'OBSERVATION - NIVEAU DÉBUTANT « JAJ CLUB »

RUBRIQUES	QUALIFICATIFS	X	COMMENTAIRES
ATTITUDE	<i>Affirmé</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Hésitant</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Lymphatique</i>	<input type="checkbox"/>	
GESTES	<i>Conforme au code</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Non conforme mais clair</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Brouillon et imprécis</i>	<input type="checkbox"/>	
COUP DE SIFFLET	<i>Modulé (adapté à la situation)</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Audible mais non modulé</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Trop faible ou trop fort</i>	<input type="checkbox"/>	
JUSTESSE DES DECISIONS <i>(Jet franc, jet de 7m, Sanctions)</i>	<i>Bonne</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Quelques erreurs</i>	<input type="checkbox"/>	
	<i>Beaucoup d'erreurs</i>	<input type="checkbox"/>	



4. LE JUGE-ARBITRE

FICHE D'OBSERVATION - NIVEAU INTERMÉDIAIRE « JAJ T3 »

	RUBRIQUES	QUALIFICATIFS	CHOIX
PERSONNALITÉ AU SERVICE DU JEU	ATTITUDE	<i>S'affirme</i>	
		<i>Hésitant</i>	
		<i>Trop Effacé - Pas À l'aise</i>	
	AVANTAGE	<i>Laisse vivre le ballon</i>	
		<i>Quelques coupures</i>	
		<i>Arbitrage "basket"</i>	
	PRISE DE DECISION	<i>Choisit de siffler ou non</i>	
		<i>Hésitation dans ses décisions</i>	
		<i>N'ose Pas décider / siffler</i>	
PROTECTION DU JEU Règles & cadre de jeu	JUSTESSE DES DÉCISIONS <i>Jet Franc, 7m</i>	<i>Identifie et fait appliquer</i>	
		<i>Hésitation dans le choix</i>	
		<i>Ne maîtrise pas</i>	
	RÈGLES DE BASE <i>Marcher, Passage en force, Dribble...</i>	<i>Bonne maîtrise</i>	
		<i>Quelques approximations</i>	
		<i>Ne maîtrise pas</i>	
PROTECTION DU JOUEUR	SANCTION DISCIPLINAIRE	<i>Sanctionne pour protéger</i>	
		<i>Non évaluable</i>	
		<i>Ne sanctionne pas</i>	
TECHNIQUE ARBITRAGE	PLACEMENT DÉPLACEMENT	<i>Judicieux et adaptés</i>	
		<i>Peu nombreux et/ou imprécis</i>	
		<i>Trop peu et/ou trop loin</i>	
	COUP DE SIFFLET	<i>Modulé et adapté à la situation</i>	
		<i>Audible mais non modulé</i>	
		<i>Trop faible</i>	
	GESTUELLE	<i>Indique La Direction En 1er</i>	
		<i>Quelques gestes parasites</i>	
		<i>Aucune maîtrise de ses gestes</i>	



CTA NORMANDIE

ECOLE NORMANDE D'ARBITRAGE

CTA NORMANDIE



LA POSTE

PARTENAIRES DES ARBITRES

