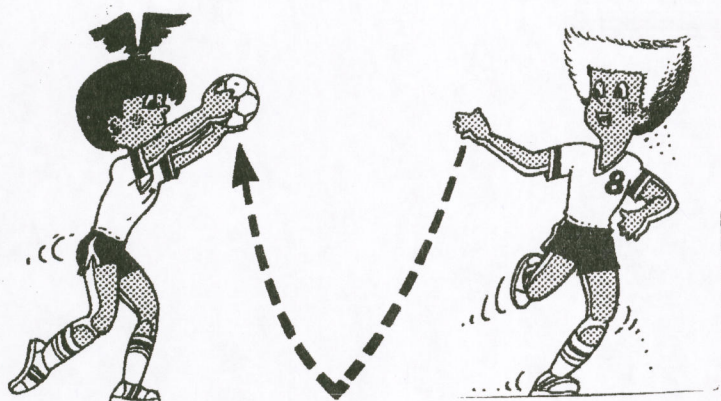




QUELQUES REPERES POUR DEVENIR JEUNE OFFICIEL HANDBALL



LA TABLE DE MARQUE

2 COLLABORATEURS POUR L'ARBITRE

- ① **Le secrétaire**
- ② **Le chronométrateur**

Ils se trouvent à la table de marque située devant la ligne médiane

① LE SECRETAIRE:

CONTROLE:

- ⊖ la liste des joueurs
- ⊖ L'entrée des joueurs
- ⊖ Note les buts
- ⊖ Note les joueurs avertis, exclus,

② LE CHRONOMETREUR:

CONTROLE:

- ⊖ L'entrée des joueurs
- ⊖ Le temps d'exclusion des joueurs
- ⊖ Le temps de jeu et les arrêts de jeu demandé par l'arbitre

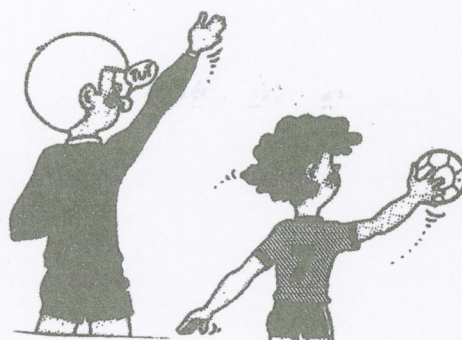
→ QUOIQU'IL ARRIVE , L'ARBITRE RESTE TOUJOURS RESPONSABLE DU TEMPS DE JEU

L'ARBITRE

- Le match se déroule sous sa direction
- il est responsable du temps de jeu
- il doit être impartial
- il doit veiller à la tenue distincte des joueurs
- avoir un sifflet
- avoir un carton de marque

AVANT LE MATCH: Il doit:

- ❶ Se mettre en tenue (maillot noir de préférence)
- ❷ Vérifier la feuille de match
- ❸ Vérifier la tenue des équipes
- ❹ Effectuer le tirage au sort pour l'engagement



PENDANT LE MATCH: Il doit:

- ❶ Veiller à l'application des règles et sanctionner les fautes
- ❷ laisser se développer le jeu en laissant l'avantage à bon escient
- ❸ Noter les buts sur son carton de marque



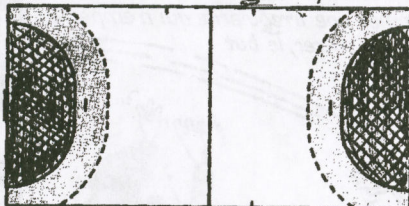
APRES LE MATCH: Il doit

- ❶ Compléter la feuille de match en y indiquant le score
- ❷ Signer la feuille de match en compagnie des 2 capitaines

LES TERRAINS:

HANDBALL A 7 JOUEURS PO- PU

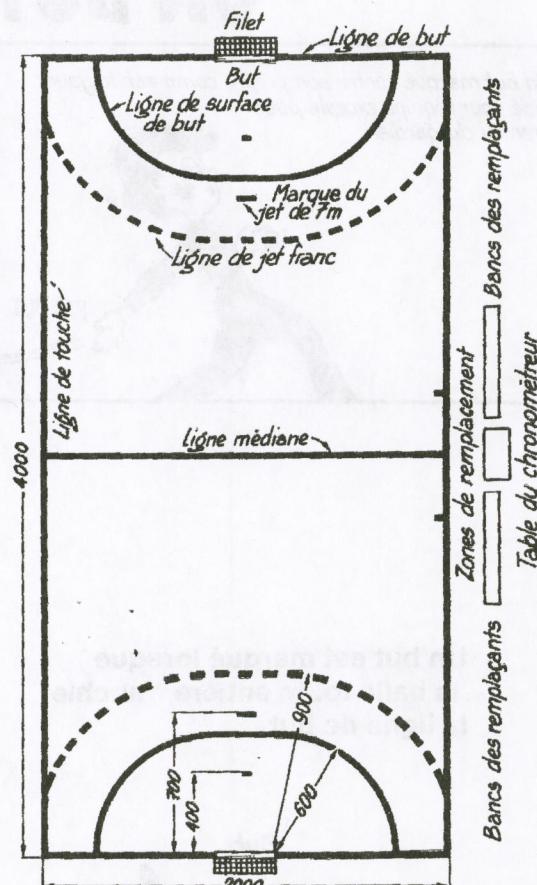
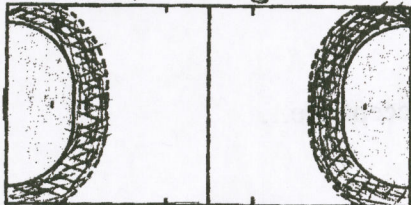
La surface de but ou seul le gardien peut se trouver



La surface de jeu ou peuvent évoluer les joueurs de champ



La surface comprise entre la ligne de surface de but et celle du jet franc est interdite aux attaquants sur jet franc et à tous les joueurs sur jet de 7 m



MINI HANDBALL A 5 JOUEURS TP

1 LE TERRAIN

Il mesure entre 18 et 25 m de longueur et entre 15 et 18 m de largeur. Il est recommandé de prendre les plus grandes dimensions possibles surtout en largeur. Dans le cas de l'implantation de 2 terrains en largeur sur un terrain normal, les lignes de but "mini-handball" correspondront aux lignes de touche du grand terrain. Les lignes de touche "mini-handball" seront à 1 m minimum de la ligne de but et de la ligne médiane du grand terrain.

Exemple : 3 terrains de mini handball sur une surface de 20 m x 40 m.

2 LA SURFACE DE BUT

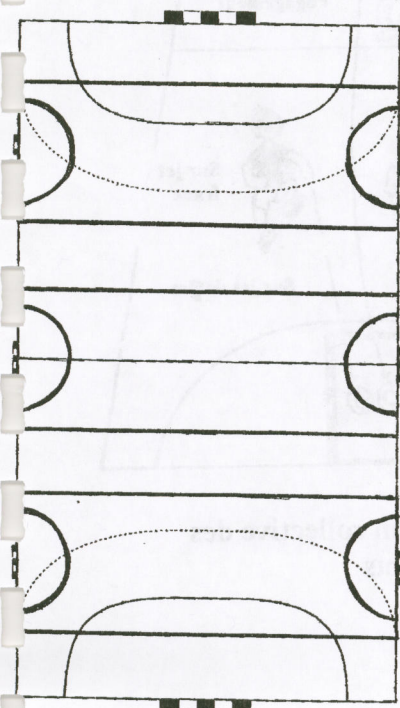
Elle est tracée en demi-cercle à 5 m du milieu des buts.

3 LES BUTS

2,40 m de large, 1,70 m de haut (dimensions intérieures) avec filet ; ils doivent répondre aux normes de sécurité actuellement en vigueur. S'il y a un mur à proximité, une solution de buts rabattables peut être envisagée.

4 LE TRACÉ

Les lignes de mini-handball mesurent 2 cm de largeur. Il n'y a pas de ligne médiane, pas de jet-franc, pas de ligne de pénalty.



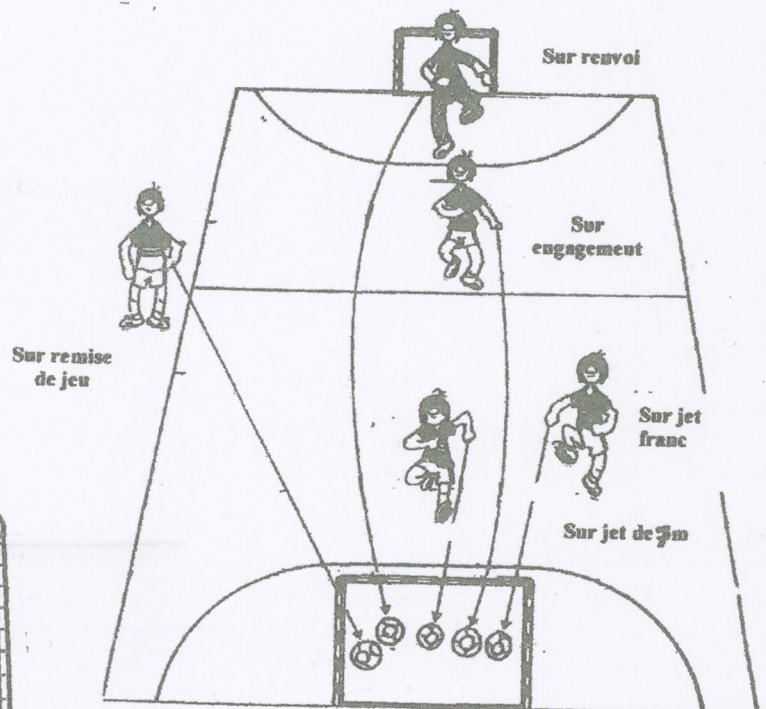
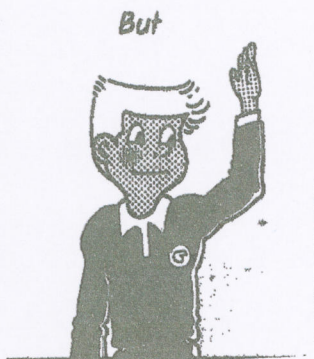
LE BUT:

UN BUT EST MARQUÉ ...



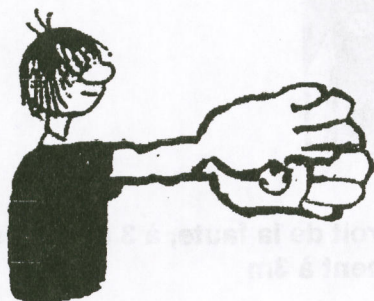
**Un but est marqué lorsque
la balle toute entière franchie
la ligne de but**

Un but est acceptable...



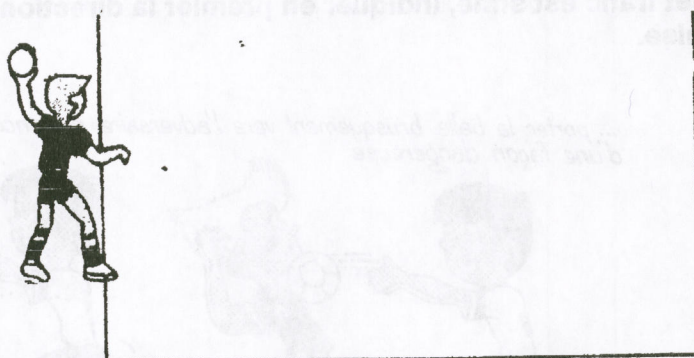
→ et suite à une action collective des attaquants

La remise en jeu



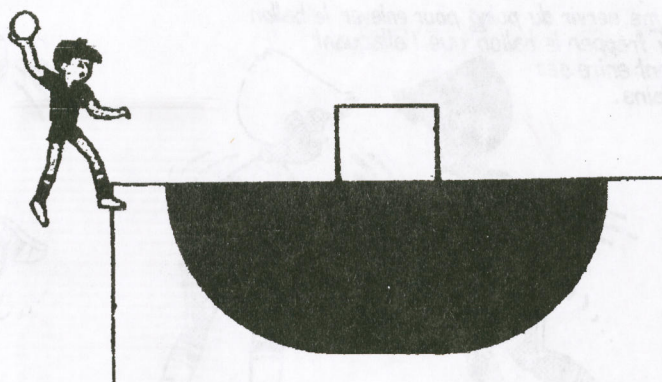
- ♦ La siffler lorsque le ballon franchit la ligne de côté (ligne de touche), remise en jeu sur cette ligne.
- ♦ La faire effectuer, un pied sur la ligne où le ballon est sorti

Touche

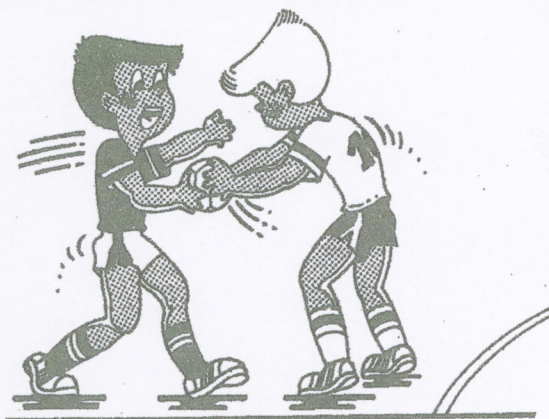


- ♦ Le siffler lorsque le ballon dévié par un défenseur (sauf Gardien de but) franchit la ligne de sortie de but
- ♦ Le faire effectuer à l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but.

Jet de coin



... arracher le ballon à une ou deux mains



LE JET FRANC:



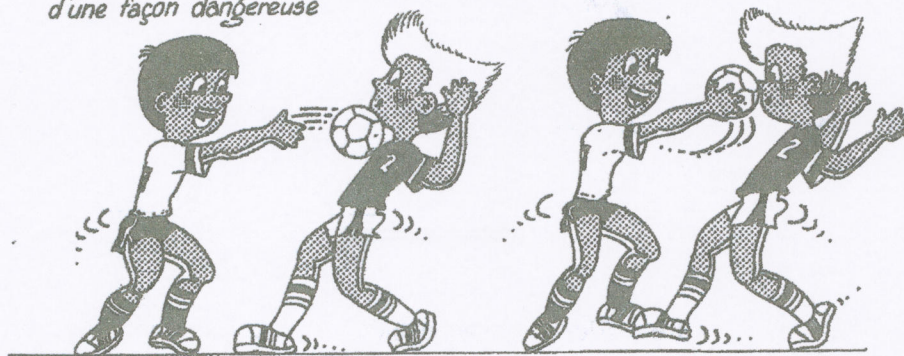
Toute faute est sanctionnée par un jet franc à l'endroit de la faute, à 3 m de la surface de but si nécessaire, l'adversaire étant obligatoirement à 3m

L'effectuer sans coup de sifflet sauf si l'arbitre a redonné une recommandation suite à la faute

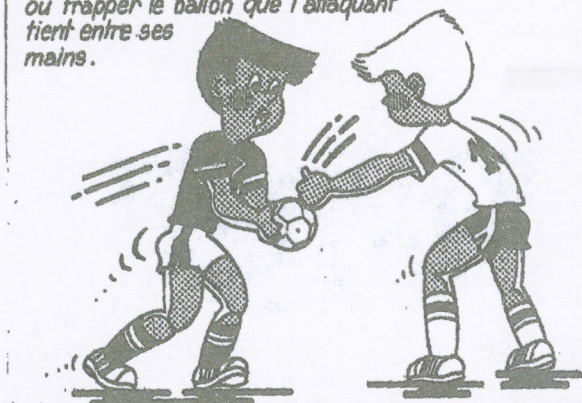
(Exemple: si le jet franc est effectué à un endroit inapproprié, l'arbitre par un coup de sifflet rectifie la position du jet et le jeu redémarrera par un nouveau coup de sifflet)

Lorsqu'un jet franc est sifflé, indiquer en premier la direction et si besoin le type de faute commise.

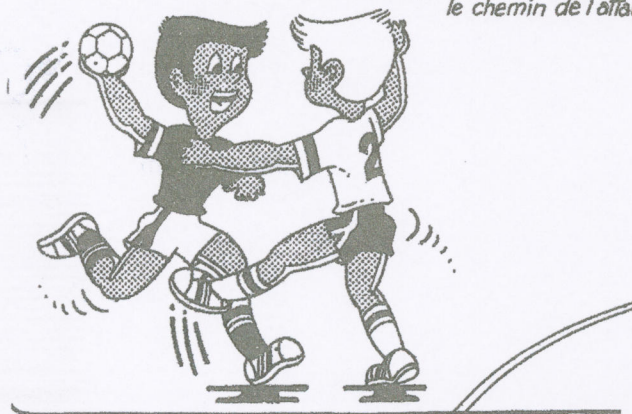
... porter la balle brusquement vers l'adversaire ou lancer vers lui le ballon d'une façon dangereuse



... me servir du poing pour enlever le ballon ou frapper le ballon que l'attaquant tient entre ses mains.

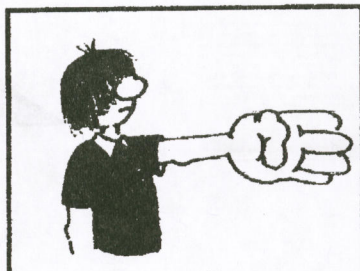


... me servir des bras, des mains et des jambes pour barrer le chemin de l'attaquant



Lorsque j'arbitre j'assure la sécurité des joueurs.

LE TIR AU BUT:



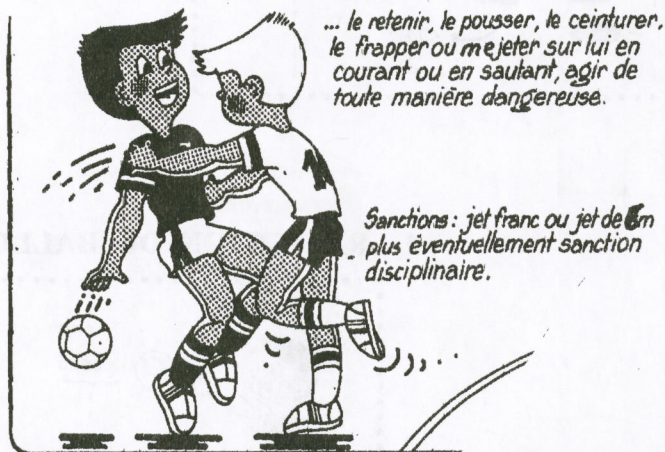
+ coup de siffle plus long et plus fort.

L'ordonner dans les cas suivants:

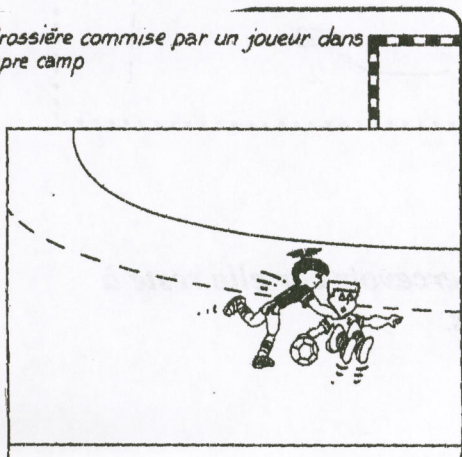
⊙ Faire échouer une occasion manifeste de but de façon irrégulière sur l'ensemble du terrain

⊙ Violation de sa propre surface de but par un défenseur afin d'anéantir les chances d'un attaquant de marquer (en empiétant la surface de but, en venant couper la zone intentionnellement pour venir défendre sur le porteur de balle)

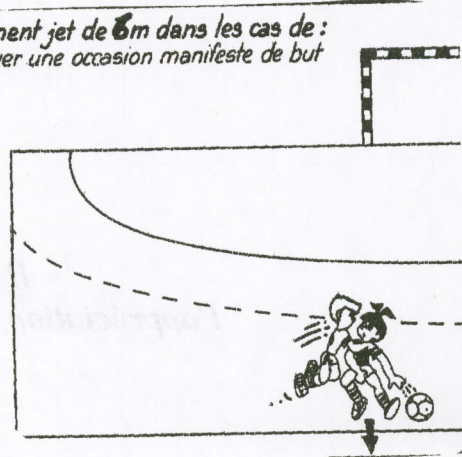
- ⇒ Le faire effectuer à 6m (5m pour le mini-hand)
- ⇒ L'effectuer après un coup de sifflet de l'arbitre (tir obligatoire, passe interdite)
- ⇒ Lors de ce jet, tous les joueurs se trouvent à 3m du tireur



faute grossière commise par un joueur dans son propre camp



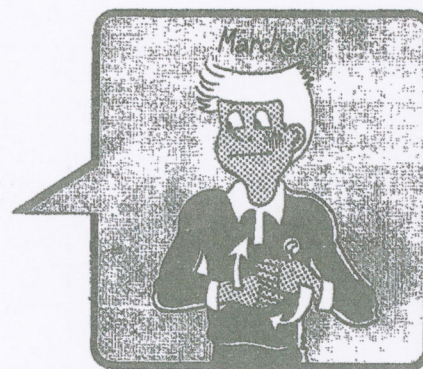
Les arbitres ordonnent jet de 6m dans les cas de : fautes faisant échouer une occasion manifeste de but



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



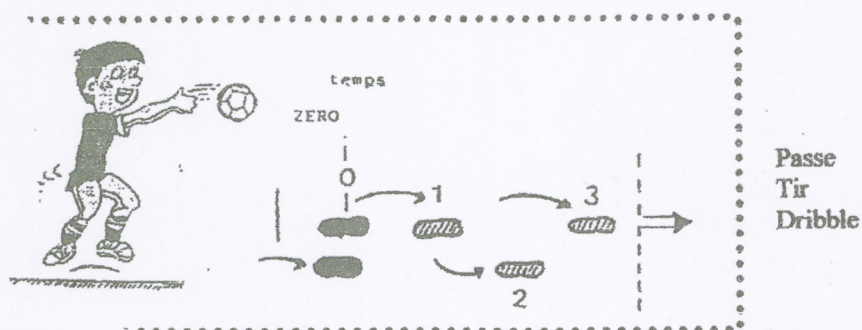
LE MARCHER:



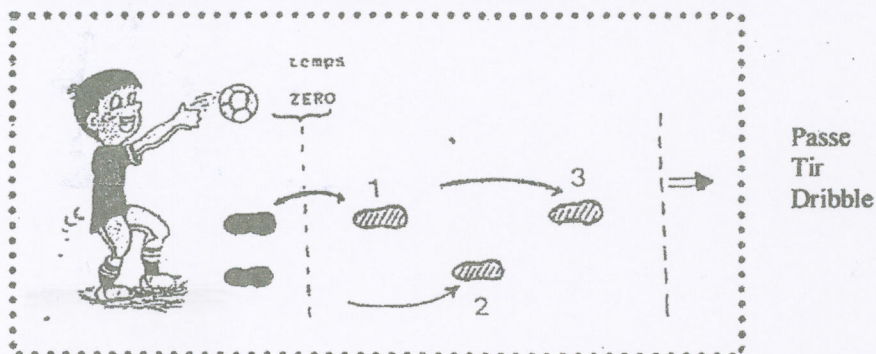
⊖ Il est permis au joueur d'effectuer 3 pas balle en balle. Au-delà le joueur commet une faute: LE MARCHER.

⊖ Un jet franc peut être sifflé aussi lorsque le joueur tarde à donner son ballon ou le conserve plus de 3 secondes.

2 - RECEPTION DU BALLON, JOUEUR EN L'AIR

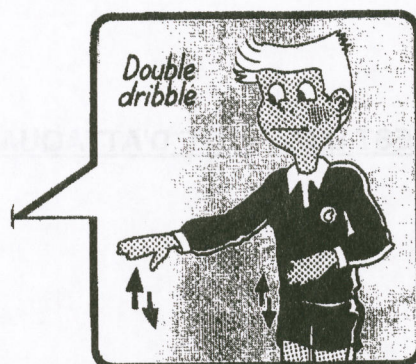


1 - RECEPTION DU BALLON, JOUEUR AU SOL



Il s'agit d'une faute difficile à percevoir car elle reste à l'appréciation, et à la sensibilité des arbitres.

DOUBLE DRIBBLE:



- Le siffler lorsqu'un joueur jongle avec le ballon en l'air.
- Le siffler lorsqu'un joueur reprend un dribble après s'être arrêté précédemment de dribbler

...relancer le ballon au sol lorsque le dribble a été interrompu (ballon contrôlé d'une ou deux mains c'est un "double dribble" ou "reprise de dribble" ... sauf si le ballon a touché, entre temps, un joueur (partenaire ou adversaire) ou les poteaux de but.



LE PASSAGE EN FORCE:

C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT:

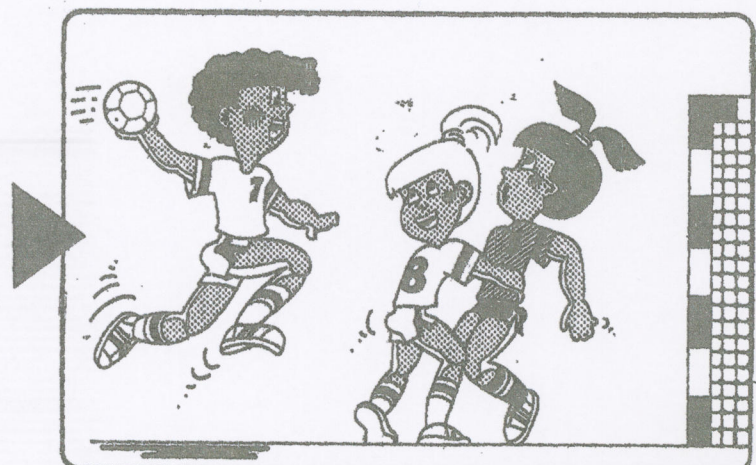
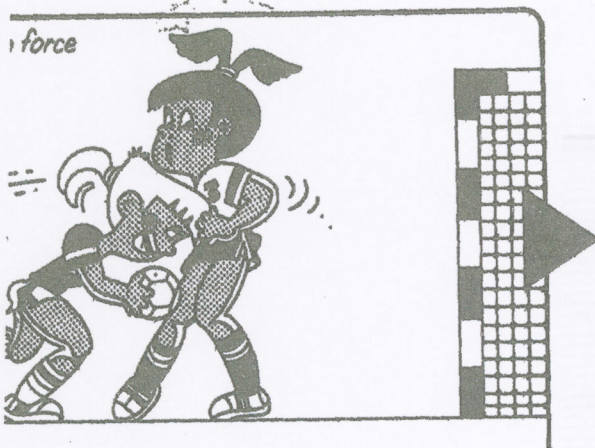


⇒ C'est le fait pour un attaquant de rentrer en contact avec un défenseur de façon irrégulière.

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

- ⊙ la percussion avec l'épaule
- ⊙ la percussion avec la tête
- ⊙ percussion/ contact genoux en avant, raffutage

...pousser, bousculer, se jeter contre l'adversaire en courant, en sautant



LE GARDIEN DE BUT :

... quitter la surface de but si j'en suis pas en possession du ballon - et prendre part au jeu, soumis alors aux mêmes règles que les joueurs de champ.



... rejouer le ballon à l'extérieur de la surface lorsque celui-ci a été repoussé dans un acte de défense (ballon non maîtrisé.)



... dans ma surface de but, et dans une intention de défense, jouer le ballon avec n'importe quelle partie du corps (-jambes, pieds compris)



... me déplacer, dans la surface, avec le ballon sans aucune restriction (les 3 pas, les 3 secondes, le dribble.)



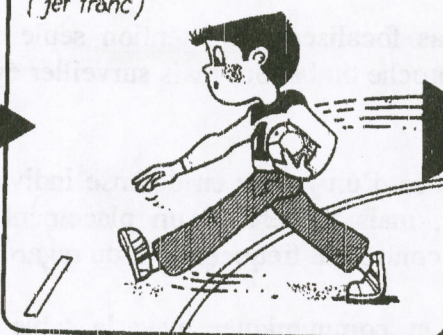
JE PEUX

JE NE PEUX PAS

... jouer le ballon du pied ou de la jambe s'il ne se dirige pas vers la ligne de but (sanction : jet franc)



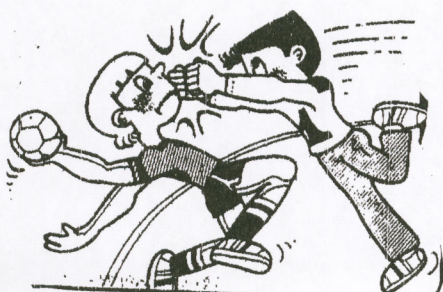
... quitter la surface de but, ballon contrôlé (jet franc)



... introduire dans ma surface de but un ballon qui est au contact du sol sur le champ de jeu. (jet franc)



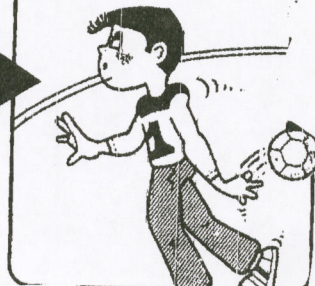
... mettre l'adversaire en danger. (Exclusion 1 mn.)



... pénétrer, avec le ballon, sur ma propre surface en venant du champ de jeu (jet franc)



... lancer volontairement le ballon déjà contrôlé hors du champ de jeu. (jet franc)



L'arbitrage en simple (conseils)



Se placer, se déplacer

- ❖ Etre 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
- ❖ Possibilité de se placer derrière la ligne de but (vision précise 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.

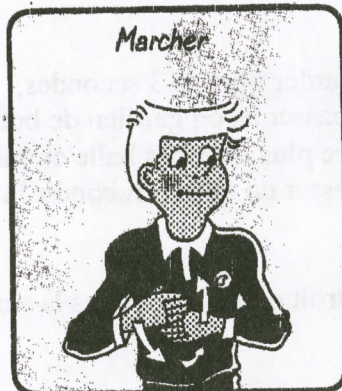
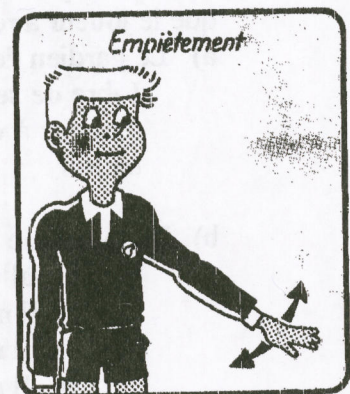
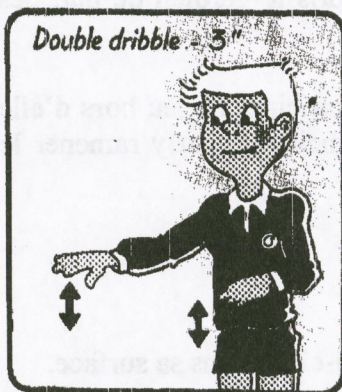
Voir le mieux possible

- ❖ Avoir suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs
- ❖ Rechercher *constamment* la vision du porteur de balle, des adversaires, des 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»
- ❖ Voir et communiquer avec la table de marque lors des sanctions disciplinaires (secrétaire, chronométreur).

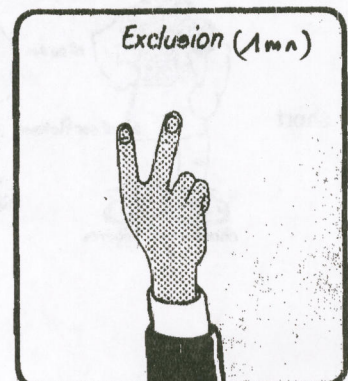
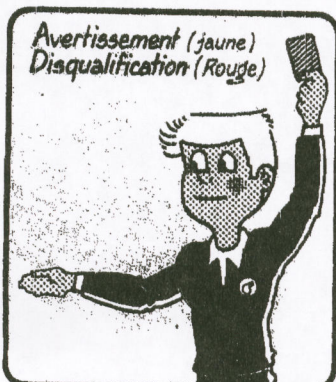
LES GESTES:



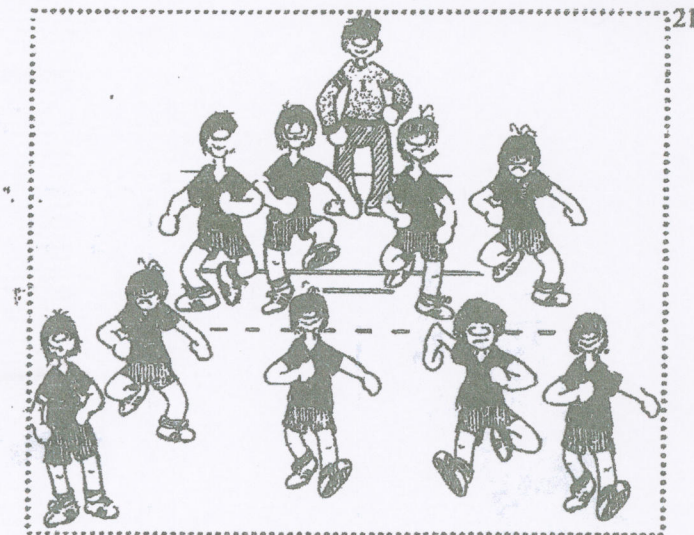
Je dois être clair, ferme en restant courtois.



Une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise.



Les joueurs



6 joueurs de champ (4 pour le mini-hand), 1 gardien de but, plus les remplaçants

➤ La couleur du maillot du gardien de but doit être différente de ses partenaires et de l'équipe adverse.

➤ Tenue correcte des joueurs.

➤ Les remplacements se font à n'importe quel moment y compris le gardien de but, dès que le joueur à remplacer a quitté le terrain.

a) Le gardien de but :

Libre de ses mouvements dans la surface de but, il peut participer au jeu hors d'elle (soumis à ce moment aux règles des joueurs de champ), mais ne peut y ramener le ballon

b) Le joueur de champ :

● et le ballon

- ♦ Il ne peut le garder plus de 3 secondes,
- ♦ Il ne peut le passer à son gardien de but quant celui-ci est dans sa surface,
- ♦ Il ne peut faire plus de 3 pas balle en main,
- ♦ Il peut progresser en faisant rebondir la balle au sol (dribbler) ;

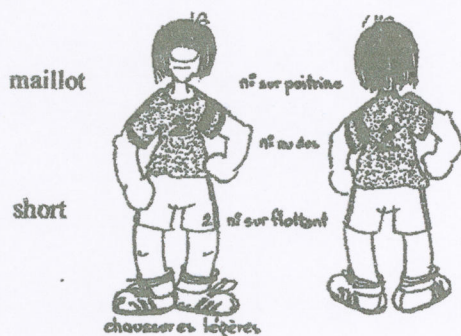
● et le terrain

- ♦ Il n'a pas le droit de pénétrer dans la surface de but sauf en suspension ;

● et l'adversaire :

- ♦ pas d'accrochage, pas de ceinturage, pas de poussette

AUCUNE BRUTALITE



Les accessoires



Chemise noire



Short noir



Chaussures



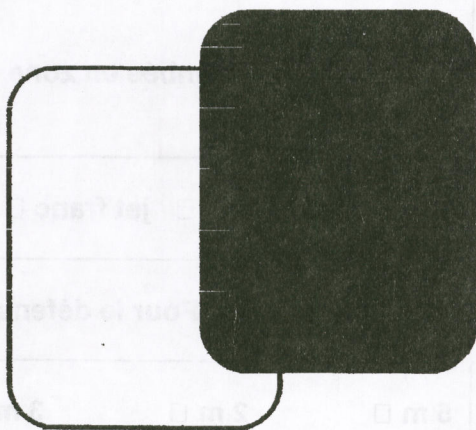
crayon



chronomètre

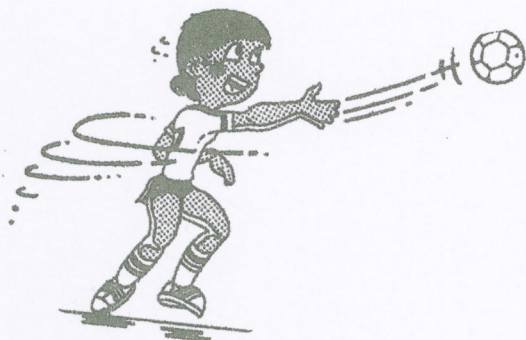


-sifflet



Cartons jaune et rouge

CONTRÔLE DES CONNAISSANCES:



	Questionnaire	Mes réponses
1	Comment décides-tu de l'équipe qui engage au début de la rencontre?	
2	A la fin de la rencontre, que dois-tu indiquer sur la feuille de match?	
3	Qui peut t'aider à tenir le score? A vérifier la durée du match?	
4	A quel moment précis, un joueur remplaçant peut-il entrer sur le terrain?	
5	Un gardien de but peut-il quitter sa surface de but?	
6	Un gardien de but récupère le ballon hors de sa zone, puis y revient pour relancer. Tu siffles... (coche ta réponse)	Un jet franc ☐ Un jet de 6 m ☐
7	Un gardien de but, hors de sa surface de but, fait plus de trois pas, balle en main. Tu siffles...(coche ta réponse)	Un jet franc ☐ Un jet de 3 m ☐
8	Un joueur de champ tire au but en suspension au dessus de la zone. Il retombe dans la zone avant de tirer et marque. Tu siffles...(coche ta réponse)	But ☐ Retombée en zone ☐
9	Le ballon est touché par un défenseur et franchit la ligne de but Tu siffles.....(coche ta réponse)	But ☐ jet de coin ☐ jet franc ☐
10	Un joueur attaquant percute un défenseur avec l'épaule. Tu sifflesun jet franc (coche ta réponse)	Pour l'attaquant ☐ Pour le défenseur ☐
11	Sur un jet franc à quelle distance se trouvent les défenseurs. (coche ta réponse)	5 m ☐ 2 m ☐ 3 m ☐
12	Mime le geste que tu fais lorsqu'un attaquant à un pied dans la zone adverse.	
13	But ! Quel geste tu effectues ?	
14	Un défenseur ceinture l'attaquant . Quel geste tu effectues...	



Grille d'observation du jeune arbitre

1 – Son placement

- ♦ gênant
- ♦ distant
- ♦ judicieux

1 point

2 points

3 points

2 – Son déplacement

- ♦ au bord, assez statique
- ♦ latéral
- ♦ partout et dynamique

1 point

2 points

3 points

3 – Sa présence

- ♦ Nonchalant
- ♦ Attentif, prêt à siffler
- ♦ Attentif, prêt à siffler, présent à la faute

1 point

2 points

3 points

4 – Les fautes

- ♦ Ne siffle pas
- ♦ Siffle
- ♦ Siffle, indique, explique

1 point

2 points

3 points

5 – Son autorité

- ♦ Affirme sa présence par le sifflet ou le geste
- ♦ Affirme sa présence par le sifflet et le geste
- ♦ Affirme son autorité :
 - sifflet
 - geste
 - présence à la faute

1 point

2 points

3 points