

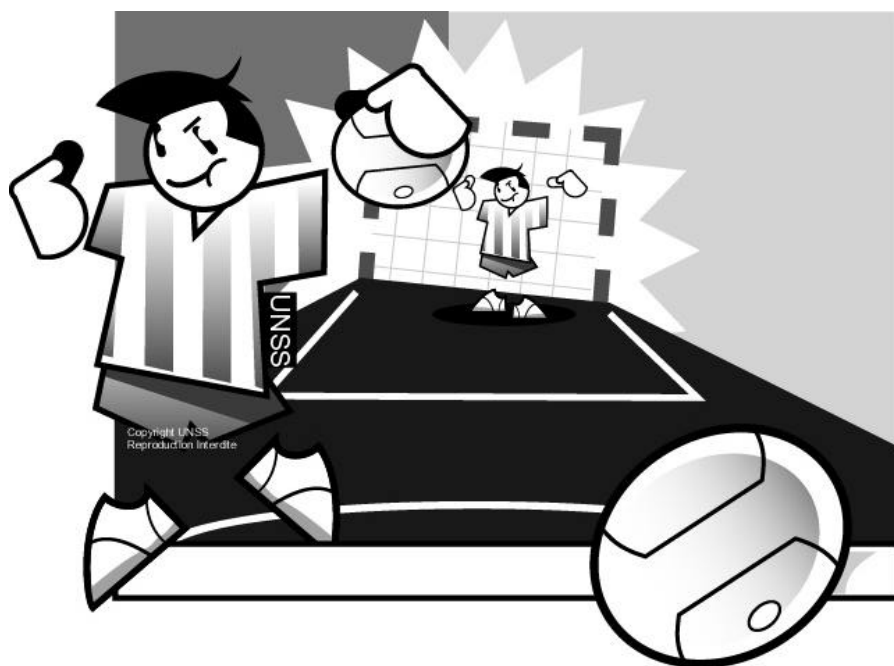
DU SPORT SCOLAIRE



CAEN



# Aide à la formation Jeunes Officiels



## HANDBALL

Patrick OSOUF  
Olivier BRAVARD  
Yannick TRETOUT

MAI 2003

## Présentation

L'ensemble des documents proposés concernant la formation des jeunes officiels Handball est en parfaite concordance avec la réflexion entamée avec les quatre autres sports collectifs.

L'équipe des formateurs Handball, Olivier Bravard, Yannick Tretout et moi même auxquels j'associe Jean-Marc Desbois, Bruno Petit et Rémi Romanet, a souhaité formaliser le travail commencé il y a déjà quelques années.

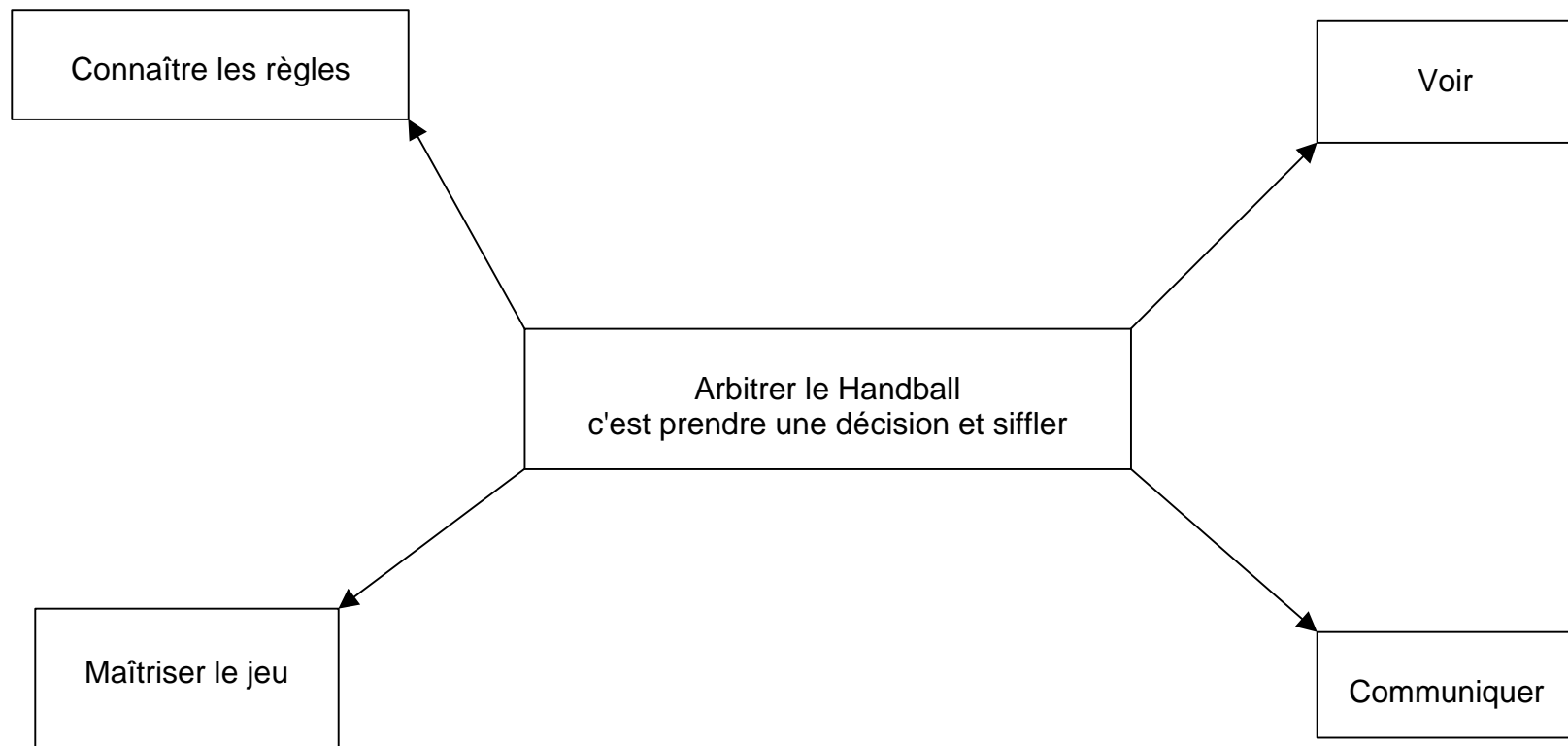
Vous trouverez dans ces documents l'ensemble des compétences attendues pour chacun des niveaux (district, départemental et académique) ainsi que des fiches d'évaluation correspondantes.

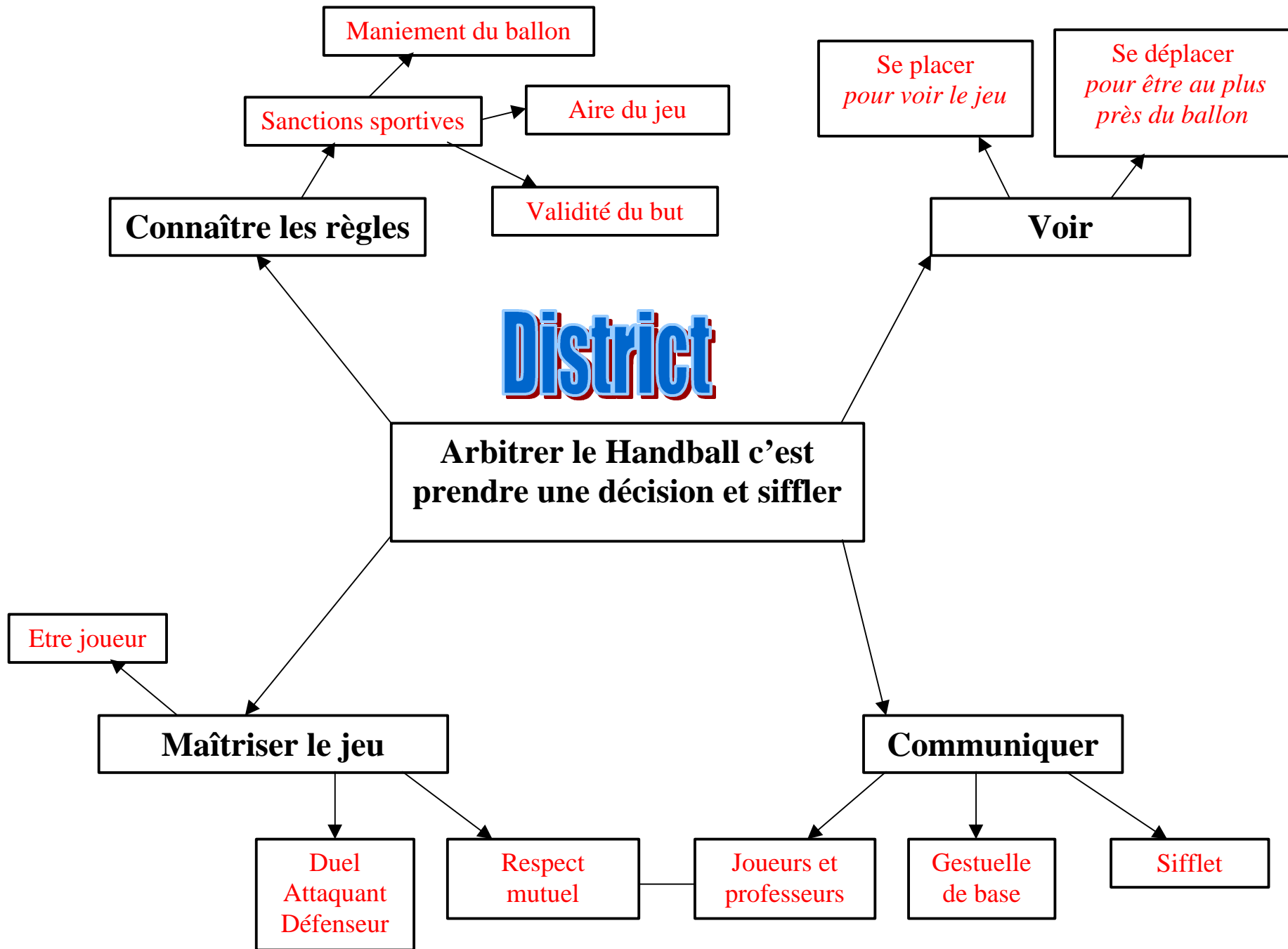
Nous nous tenons à la disposition de tous. N'hésitez pas à nous contacter si des questions se posent. De plus, si vous recherchez d'autres documents relatifs à la formation des jeunes arbitres Handball, nous essaierons de répondre à votre demande.

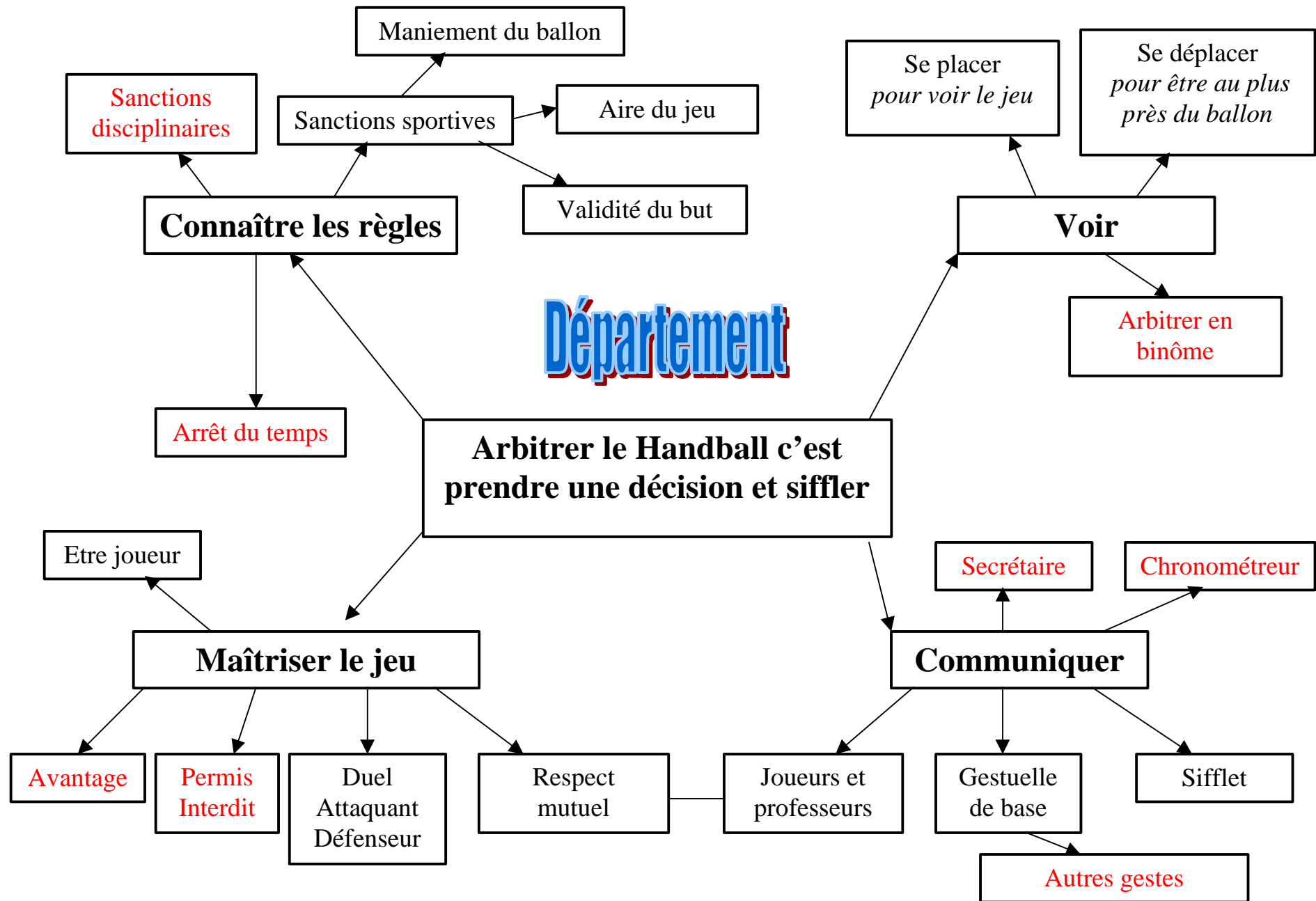
Bonne lecture et bon courage.

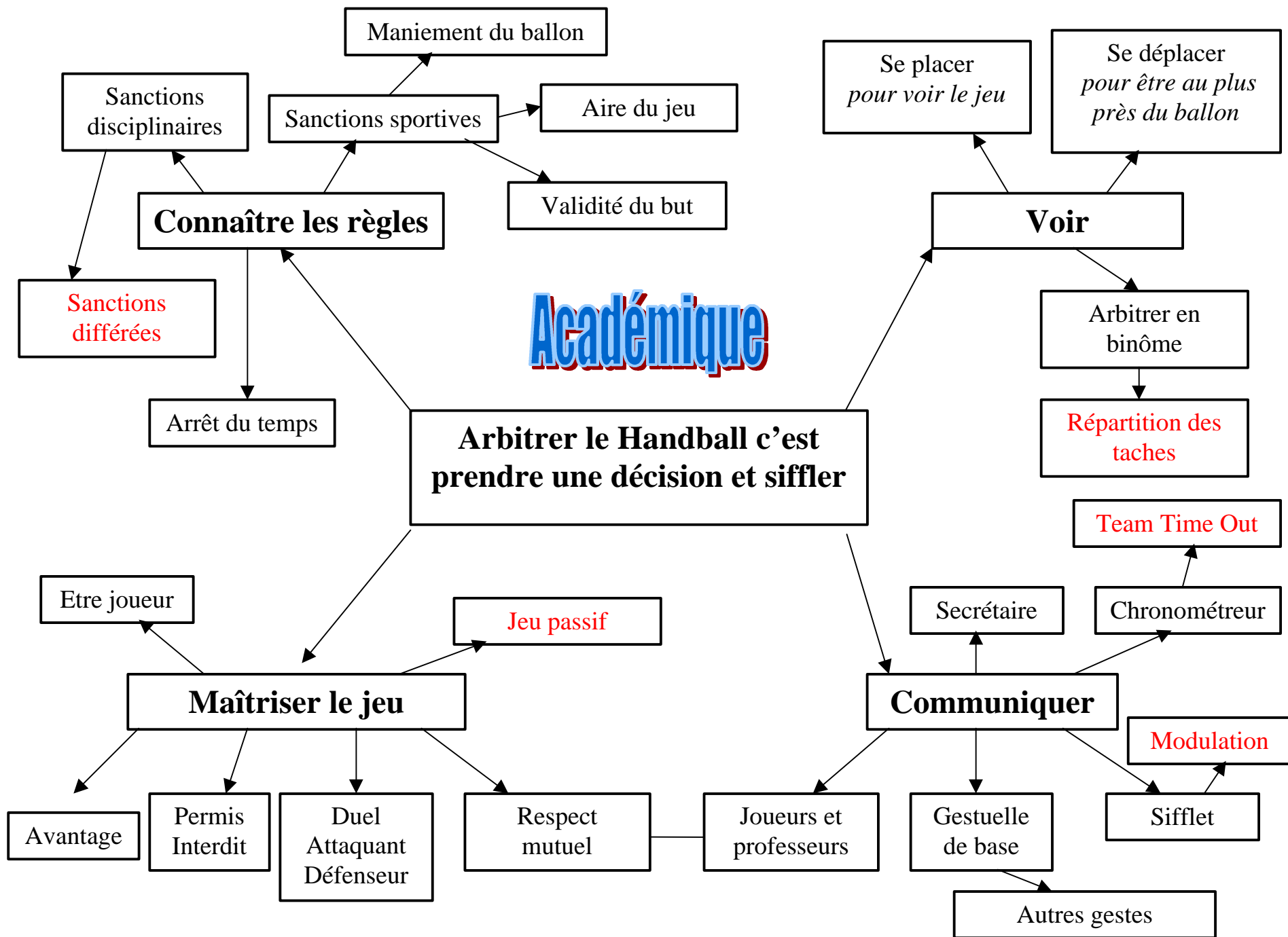
Patrick OSOUF











# ARBITRAGE HANDBALL UNSS

## NIVEAU DISTRICT

### LES REGLES FONDAMENTALES :

**LE BUT** : Siffler 2 fois

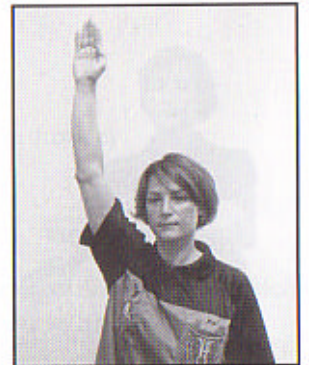
Faire le bon geste

**Validation** :

On peut marquer un but directement sur :  
Remise en jeu (1 pied sur la ligne)  
Jet franc  
7 m  
Engagement  
Renvoi

Un but est marqué lorsque la balle toute entière franchit la ligne de but

12. But



**Engagement** :

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

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

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 ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement

## **L'AIRE DE JEU :**

### **Zone (attaquants) :**

Seul le gardien a le droit de pénétrer sur la surface de but.

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

Si un joueur lance intentionnellement le ballon dans sa propre surface de but et que le ballon est touché par le gardien, l'arbitre ordonne un jet-franc.

### **Remise en jeu (sortie) :**

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 (anciennement jet de coin).

Pas de coup de sifflet

Le lanceur doit garder un pied sur la ligne de touche (au niveau district, remise en jeu à refaire une fois, ensuite jet-franc)

### **Renvoi :**

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

Le renvoi est à exécuter, sans coup de sifflet, depuis la surface de but au delà de la ligne de surface de but

Geste éventuellement

#### **1. Empiètement sur surface du but**



#### **7. Remise en jeu - Direction**



#### **8. Renvoi**





## LE MANIEMENT DU BALLON :

### Marché :

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

### 3. Marcher ou 3 secondes



### 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 peut être touché une seule fois après avoir été dribblé ou lancé au sol (reprise).

### 2. Double dribble



## LE DUEL :

### Il est interdit :

1. **d'arracher le ballon** au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains,
2. **de barrer le chemin** du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes, ou de le repousser,
3. **de retenir** le joueur adverse, **de le ceinturer**, **de le pousser**, **de se jeter contre lui** en courant ou en sautant,
4. de gêner, harceler ou **mettre en danger le joueur adverse** (avec ou sans ballon), de manière irrégulière,

*et notamment de toucher le bras de l'adversaire porteur du ballon*

**Le jet d'arbitre** (« entre deux ») n'existe plus.

# LES SANCTIONS SPORTIVES :

## JET FRANC :

**Direction (à 1 seul bras)**

On recommande au jeune arbitre de maintenir la direction jusqu'à l'exécution du jet, dans les catégories benjamins/es et notamment chez les débutants

**Respect de la distance des 3 mètres**

**Pas de coup de sifflet pour l'exécution**

**Attaquants hors des 9 mètres**

9. Jet franc - Direction



## JET de 7 METRES (Pénalty) :

**Ordonné en cas de : Faute sur occasion manifeste de but  
(notamment tireur à 6 m ou en contre-attaque)**

# LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES :

## Avertissement, Exclusion 2 minutes :

Les sanctions disciplinaires sont gérées par le superviseur adulte

# PLACEMENT / DEPLACEMENT :

**PLACEMENT :** Se placer pour voir l'ensemble du jeu (même à 2)

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

# ARBITRAGE HANDBALL UNSS

## NIVEAU DEPARTEMENTAL

### LES REGLES FONDAMENTALES :

TOUTES LES REGLES ABORDEES AU NIVEAU DISTRICT + LES PRECISIONS SUIVANTES :

#### LE BUT :

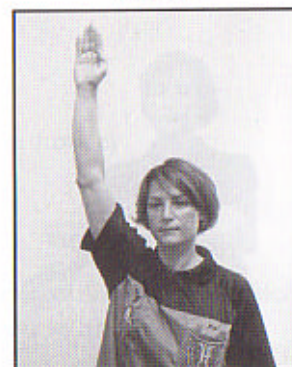
##### Validation :

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. (*avantage*)

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

12. But



##### Engagement :

Siffler dès que le joueur a le pied sur la ligne au centre (adversaires à 3 m).

L'engagement est exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet d'engagement depuis le centre du terrain, avec une tolérance de 1,5 mètres de chaque côté, dans n'importe quelle direction.

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

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 toutefois 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.

## L'AIRE DE JEU :

### Zone (attaquants / défenseurs / gardien de but) :

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

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

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.

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.

#### **Le gardien de but peut :**

- toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps;
- 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.
- quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et continuer à le jouer sur la surface de jeu.

#### **Le gardien de but ne peut pas :**

- quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle
- 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
- ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but
- revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but

### Remise en jeu (sortie) :

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 m 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 m.

#### 1. Empiètement sur surface du but



#### 7. Remise en jeu - Direction



## **Renvoi :**

Le renvoi est à exécuter par le gardien de but, sans coup de sifflet, depuis la surface de but au delà de la ligne de surface de but.

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 a franchi la ligne de surface de but.

## **Obstacle :**

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 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, même s'il est par terre.
- 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.

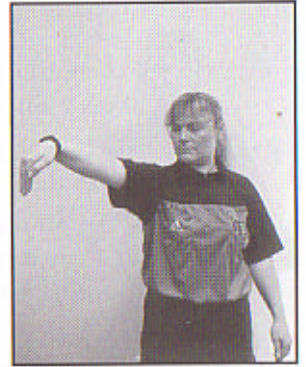
### **Il est interdit de :**

- 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 a rebondi.

- toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf involontairement lorsque le ballon a été lancé par un adversaire.

### **8. Renvoi**



### **3. Marcher ou 3 secondes**



### **2. Double dribble**



## **LE TIME-OUT :**

Un time-out est obligatoire lorsque:

- un jet de 7 mètres est accordé
- une exclusion, une disqualification, est prononcée
- un team time-out est accordé
- des consultations entre les arbitres sont nécessaires

## **LE DUEL :**

### **Il est permis :**

5. d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,
6. d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,
7. de barrer le chemin à l'adversaire avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,
8. 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 :**

9. d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains,
10. de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes, ou de le repousser,
11. de retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,
12. de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière

16. Time-out



4. Ceinturer, retenir ou pousser



5. Frapper



6. Faute d'attaquant





# LES SANCTIONS SPORTIVES :

## JET FRANC :

S'il y a une décision de 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.

Lorsque :

- des attaquants se trouvent dans les 9mètres au moment de l'exécution d'un jet franc,
  - des défenseurs se situent à moins de 3 mètres du lanceur,
  - 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"



## AVANTAGE :

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.

## JET de 7 METRES (Pénalty) :

### Ordonné 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.

Si le joueur attaquant marque un but malgré l'intervention irrégulière des défenseurs, il n'y a évidemment pas lieu de donner un jet de 7 mètres.

Inversement, s'il apparaît que le joueur a vraiment perdu le contrôle du ballon ou la maîtrise de son équilibre en raison de l'irrégularité, de sorte qu'une véritable occasion manifeste de but est déjouée, il faut accorder un jet de 7 mètres.

# LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES :

## Progressivité :

### Avertissement verbal

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

### Exclusion (2 minutes)

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



14. Exclusion



# PLACEMENT / DEPLACEMENT :

## 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 sortie de but de l'équipe qui défend.

## DEPLACEMENT :

- 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

# CHRONOMETREUR et SECRETAIRE :

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

Le chronométrateur gère le temps (début et fin du match, time-out, exclusions). Il 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 (avertissement verbal puis sanction en cas de récidive).

Le secrétaire a la responsabilité de la marque.



# ARBITRAGE HANDBALL UNSS

## NIVEAU ACADEMIQUE

### LES REGLES FONDAMENTALES :

TOUT LE REGLEMENT ET NOTAMMENT LES PRECISIONS SUIVANTES :

#### 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

#### 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.

11. Jeu passif



18. Geste d'avertissement pour jeu pas



# LES SANCTIONS SPORTIVES :

## 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 en cas de récidive à exclure.

## 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 différée :

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.**

## JET de 7 METRES (Pénalty) :

### 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

# LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES :

## Progressivité :

Un **avertissement** peut être donné pour :

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

Un avertissement doit être donné pour :

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

L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif et au chronométreur / 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 :

- a. changement irrégulier ou entrée sur l'aire de jeu irrégulière,
- b. irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement,
- c. attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu,
- d. second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement,
- e. 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,
- f. irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse,
- g. disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu,
- h. comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu

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.

### 13. Avertissement (jaune), Disqualification (rouge).



### 14. Exclusion



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

- un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu,
- 3<sup>ème</sup> (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 chronométrateur / 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.

Une **expulsion** doit être prononcée en cas de voie de fait pendant la durée du match, aussi à l'extérieur du terrain de jeu. Est considérée comme voie de fait une intervention physique irrégulière, consciente et particulièrement forte sur un tiers (joueur, secrétaire-chronométrateur, officiel ou spectateur). Le crachat en direction d'une personne est à sanctionner comme une voie de fait.

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométrateur / secrétaire en utilisant le geste prescrit.

L'expulsion s'applique toujours pour le temps restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur le terrain. Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter le terrain de jeu et la zone de changement.

- Si un joueur exclu, commet une faute ultérieure ayant la reprise du jeu, cette faute est à considérer comme faisant suite à la première et doit être sanctionner par une sanction plus lourde.
- Lorsque le gardien de but est exclu, disqualifié ou expulsé 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.

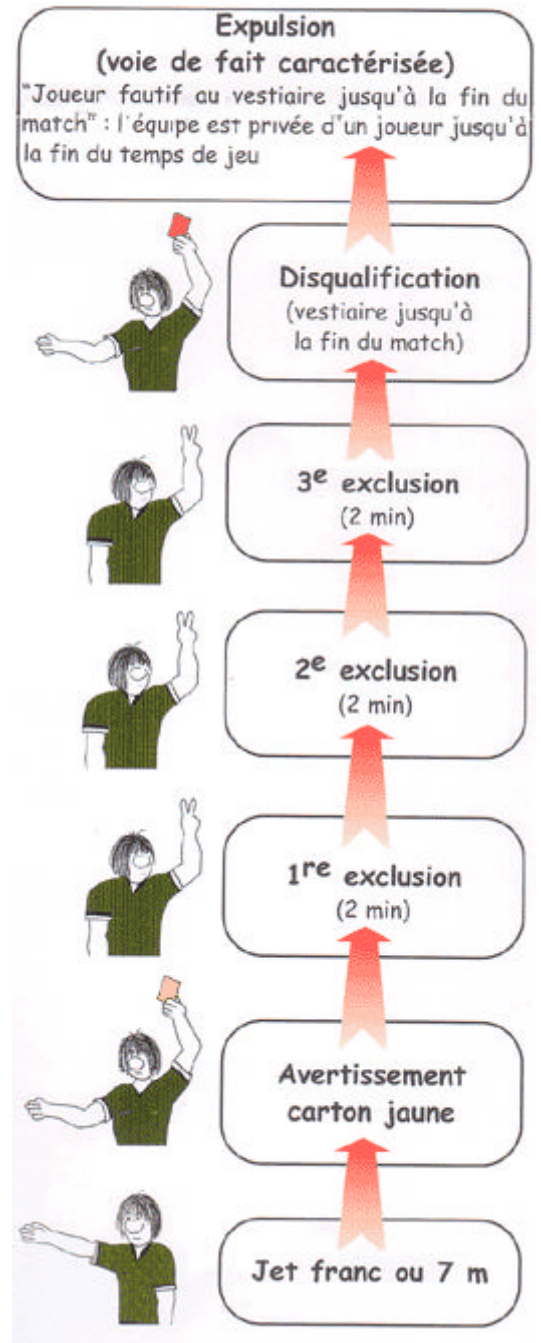
L'attitude antisportive d'un officiel est à sanctionner par un avertissement. En cas de récidive il est à disqualifier.

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.

## L'ÉCHELLE DES SANCTIONS



# L'échelle des sanctions

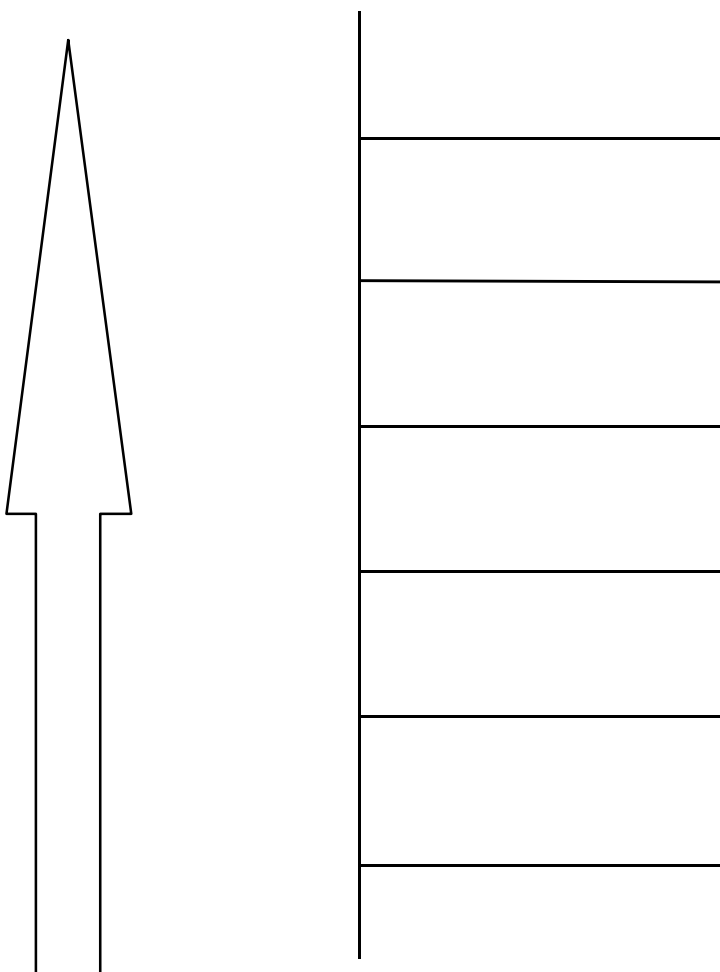
Lorsqu'un joueur commet des fautes d'anti-jeu, ceinture, fait des poussettes, conteste; il faut le sanctionner.

Cependant, il ne faut pas sanctionner de façon désordonnée, il faut sanctionner progressivement et selon la nature de "l'infraction".

Aussi, on vous demande de placer sur l'échelle suivante les différentes sanctions pour un **joueur**.

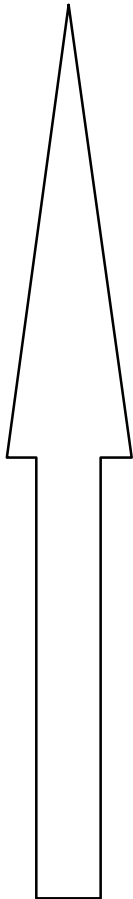
Disqualification directe. Disqualification pour 3 fois 2'.

Deuxième Exclusion. Avertissement. Expulsion. Première exclusion.



SANCIONS PROGRESSES

# L'échelle des sanctions



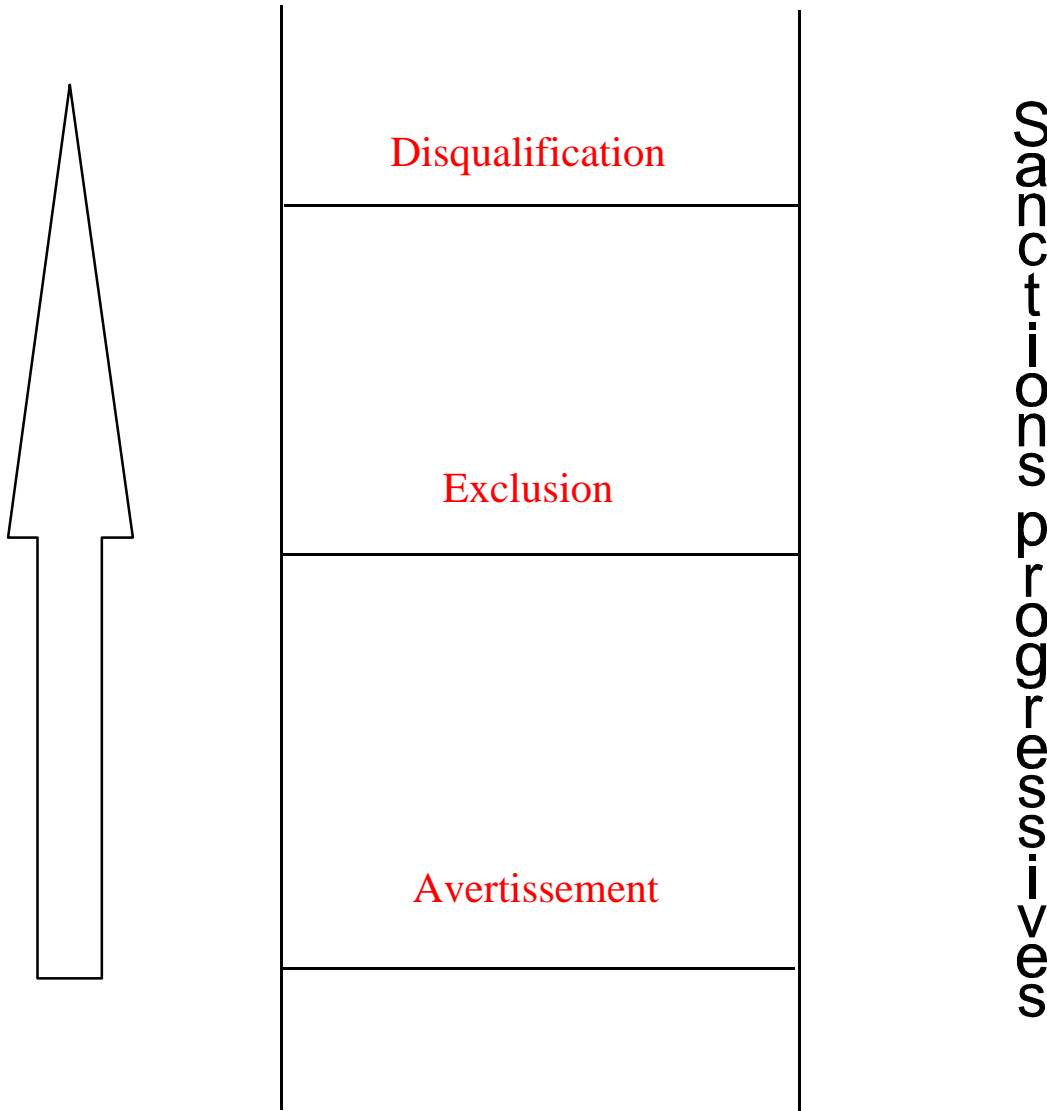
Expulsion
Disqualification directe
Disqualification pour 3 fois 2'
2 ème Exclusion
1 ère Exclusion
Avertissement

SECTEUR DES PRODUITS

On ne tolère **qu'un seul avertissement** par joueur.  
On ne tolère que **trois avertissements par équipe** pour les joueurs.  
**Un joueur exclu ne peut plus être averti.**  
Toute disqualification directe ou toute expulsion implique un **rapport écrit.**



# L'échelle des sanctions



**Quatre officiels égalent un joueur.**

**Un seul avertissement et une seule exclusion** pour l'ensemble des officiels.

On ne peut expulser un dirigeant.



# 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.

# CHRONOMETREUR et SECRETAIRE :

## Le Team Time-Out :

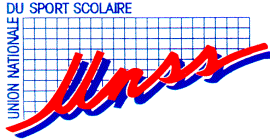
Chaque équipe a droit à un team time-out de 1 minute par mi-temps du temps réglementaire (mais pas au cours des prolongations).

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.



# EVALUATION JEUNES ARBITRES UNSS HANDBALL - District

Rencontre (niveau) : ..... Date & lieu : .....  
 Catégorie et sexe : ..... Score : Sets ...../..... Points .....

Arbitre :

NOM : ..... Prénom : .....  
 Date de naissance : ..... Licence n° .....  
 Etablissement scolaire : .....  
 Ville : ..... District : .....

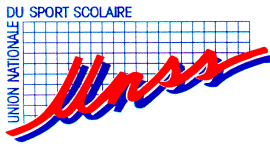
Nombre de points	Compétence non acquise : 1 point	Compétence en cours d'acquisition : 2 pts	Compétence acquise : 3 pts
1/ Connaît les règles fondamentales niveau 1 (district)			
2/ Prend des décisions			
3/ Siffle fort			
4/ Fait les gestes niveau 1 (district)			
5/ Veille à la protection du joueur : siffle des fautes (duel) et non seulement des infractions			
6/ Se déplace			

Total de points sur la rencontre : .....

**Conclusion** (rayer la mention inutile) :

- **En cours de certification** (total de points < 15 ou au moins une compétence non acquise)
- **Certification sur la rencontre** (total de points > ou = 15 et aucune compétence non acquise)

**ATTENTION** : Pour être validé Niveau 1, le jeune arbitre doit avoir acquis la certification sur 3 rencontres. Veillez à ce que les 3 feuilles ne soient pas remplies par la même personne.



# EVALUATION JEUNES ARBITRES UNSS HANDBALL - Départemental

Rencontre (niveau) : ..... Date & lieu : .....  
 Catégorie et sexe : ..... Score : Sets ...../..... Points .....

Arbitre :

NOM : .....	Prénom : .....
Date de naissance : .....	Licence n° .....
Etablissement scolaire : .....	
Ville : .....	District : .....

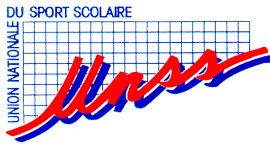
Nombre de points	Compétence non acquise : 1 point	Compétence en cours d'acquisition : 2 pts	Compétence acquise : 3 pts
1/ Connaît les règles de Niveau 1 et 2 (département)			
2/ Prend et affirme des décisions			
3/ Sait moduler ses coups de sifflet			
4/ Fait les gestes niveau 1 et 2 (département)			
5/ Veille à la protection du joueur (sanctions disciplinaires)			
6/ Sait se placer, se déplacer en binôme			
7/ Applique la loi de l'avantage			

Total de points sur la rencontre : .....

**Conclusion** (rayer la mention inutile) :

- **En cours de certification** (total de points < 18 ou au moins une compétence non acquise)
- **Certification sur la rencontre** (total de points > ou = 18 et aucune compétence non acquise)

**ATTENTION** : Pour être validé Niveau 2, le jeune arbitre doit avoir acquis la certification sur 2 rencontres de niveau interdistricts ou départemental (dont au minimum une en phase finale).  
 Veillez à ce que les feuilles de certification soient remplies par un enseignant reconnu compétent.



# EVALUATION JEUNES ARBITRES UNSS HANDBALL - Académique

Rencontre (niveau) : ..... Date & lieu : .....  
 Catégorie et sexe : ..... Score : Sets ...../..... Points .....

Arbitre :

NOM : ..... Prénom : .....  
 Date de naissance : ..... Licence n° .....  
 Etablissement scolaire : .....  
 Ville : ..... District : .....

Nombre de points	Compétence non acquise : 1 point	Compétence en cours d'acquisition : 2 pts	Compétence acquise : 3 pts
1/ Connaît les règles Niveau 1, 2, et 3 (académique)			
2/ Prend et affirme des décisions			
3/ Sait moduler ses coups de sifflet			
4/ Fait les gestes niveau 1, 2, et 3 (académique)			
5/ Veille à la protection du joueur (sanctions disciplinaires)			
6/ Sait se placer, se déplacer en binôme			
7/ Applique la loi de l'avantage			
8/ Utilise les sanctions et communique avec la table			
9/ Sait arbitrer en binôme (rôles des deux arbitres, communication)			

Total de points sur la rencontre : .....

**Conclusion** (rayer la mention inutile) :

- **En cours de certification** (total de points < 25 ou au moins une compétence non acquise)
- **Certification sur la rencontre** (total de points > ou = 25 et aucune compétence non acquise)

**ATTENTION** : Pour être validé Niveau 3, le jeune arbitre doit avoir acquis la certification sur une rencontre de niveau académique. Les feuilles de certification sont remplies par une personne habilitée par le Service Régional.