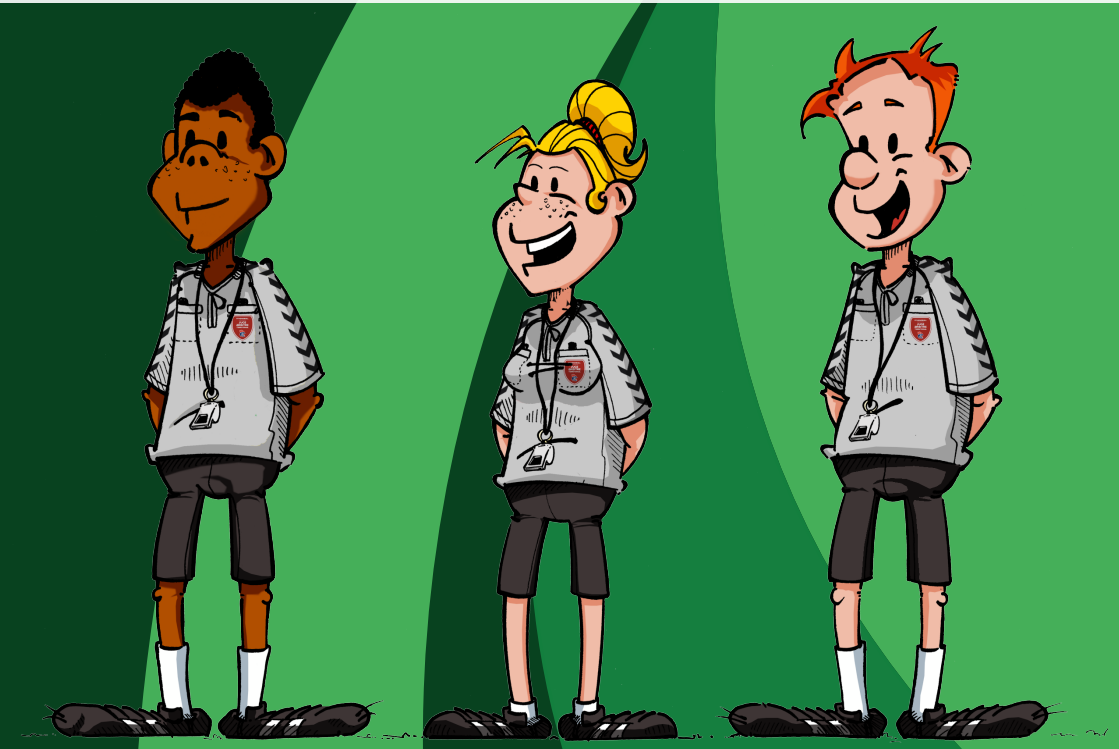
HANDBALL

Initiation à l'arbitrage



JUGES ARBITRES JEUNES ET JUGES ARBITRES

Édition 2022

COMMISSION ARBITRAGE
FFHANDBALL

Ce livret est une simplification illustrée du livret d'arbitrage.

Il réunit deux objectifs :

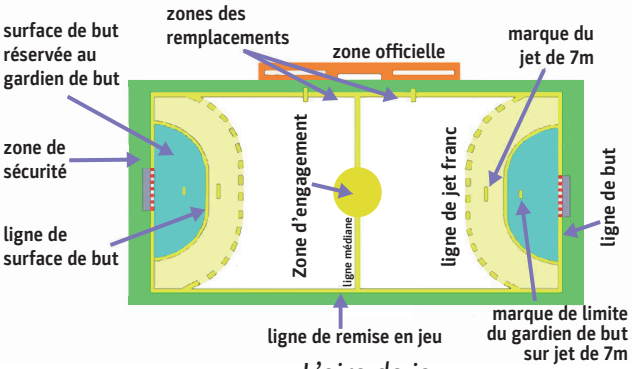
- Initiation des Juges Arbitres Jeunes
- Préparation à la formation des Juges Arbitres

Le livret de l'arbitrage doit rester la seule référence réglementaire.

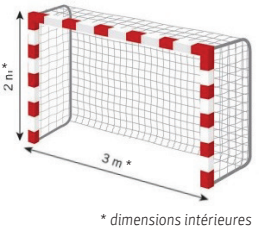
Sommaire

Les installations et les joueurs	p. 4
La table de marque	p. 6
J'arbitre seul	p. 8
J'arbitre en binôme	p. 11
Les gestes	p. 14
Les coups de sifflet	p. 18
Le joueur peut / ne peut pas	p. 20
La surface de but (règle 6)	p. 22
L'engagement (règle 10)	p. 23
Le but (règle 9)	p. 24
La remise en jeu (règle 11)	p. 25
L'interruption du temps de jeu	p. 26
Le jet franc	p. 28
Le jet de 7 mètres	p. 30
Le marcher	p. 32
Les fautes d'attaquant	p. 33
Les irrégularités et comportements antisportifs (règle 8)	p. 34
La progressivité des sanctions	p. 36
L'avantage et la sanction différée (règle 13:2)	p. 37

LES INSTALLATIONS (Règle 1)



L'aire de jeu



Le but

L'aire de jeu est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large, entouré d'une zone de sécurité et d'une zone officielle. Le tout constitue le terrain.
La surface de but (ci-dessus en bleu) est interdite à tous les joueurs, sauf au gardien de but.
La surface (ci-dessus en jaune) est interdite aux attaquants lors de l'exécution d'un jet franc, et à tous les joueurs sur jet de 7 mètres.
Chaque ligne fait partie intégrante de la surface délimitée.
Les lignes peuvent être remplacées par des différences de couleurs entre les surfaces.
Les bancs de touche doivent être placés à 3,50 m de la ligne médiane, début de la zone de managérat qui se termine à la fin du banc.

AVANT LE MATCH L'ARBITRE VÉRIFIE (CODE DE L'ARBITRE) :

LE BUT ET LA SURFACE DE BUT

- La fixation des buts = sécurité
- Les filets de but. Ils doivent être attachés et ne pas présenter de trous.
- Le ballon qui entre dans le but ne doit pas pouvoir rebondir ou ressortir immédiatement.
- Le terrain ne doit comporter aucun obstacle dangereux.
- L'espace au dessus de l'aire de jeu doit être dégagé (panneaux de basket, etc.)

LE BALLON (Règle 3)

En cuir ou matière synthétique, sphérique, de taille différente suivant la catégorie et le sexe des participants.

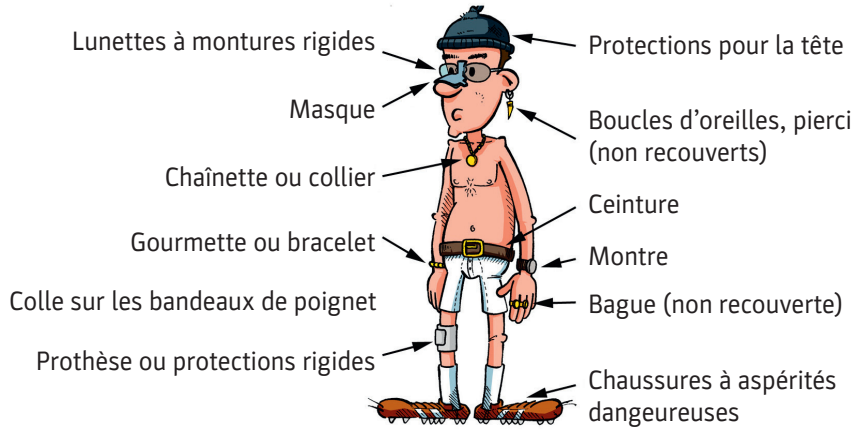
- Masculin +16 ans = **IHF3**
- Féminin +14 ans, Masculin 12-16 ans = **IHF2**
- Féminin 12-14 ans, Masculin 8-12 ans = **IHF1**
- Mini Handball : non défini dans les règles

LES JOUEURS (Règle 4)

- Le nombre de joueurs dans une équipe fugure dans les règlements particuliers des compétitions.
- Une équipe est autorisée à utiliser 4 officiels au maximum.
- Un adulte majeur licencié (officiel responsable d'équipe) doit accompagner toute équipe de jeunes.
- Tous doivent être licenciés à la FFHB.
- A défaut de présentation de licence, chaque joueur ou officiel doit justifier de son identité par un justificatif d'identité avec photo qui peut être présenté sous le format classique mais aussi au format numérique.
- Pour chaque équipe, 7 joueurs (dont 1 gardien de but) sont sur l'aire de jeu au coup d'envoi.
- Un match ne peut commencer qu'avec un minimum de 5 joueurs sur l'aire de jeu.
- La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.
- Nouveauté :
  - Si une équipe joue sans gardien de but, 7 joueurs de champ au maximum sont alors autorisés à se trouver en même temps sur l'aire de jeu.
  - Les autres joueurs sont des remplaçants.
  - Un joueur désigné comme Gardien de but, peut devenir joueur de champ à tout moment.
- La permutation est possible à condition de respecter les règles de changement.
- La couleur des maillots des joueurs d'une équipe, doit être différente de celle de l'autre équipe. Les visiteurs changent de tenue en cas de similitude avec les recevants.
- Tous les joueurs utilisés au poste de gardien de but dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, différente de celle des joueurs de champ des deux équipes et de celle des gardiens de but de l'équipe adverse.
- Les officiels d'équipe ne doivent pas porter des vêtements de couleurs qui occasionnent une confusion avec la couleur des joueurs de champ de l'équipe adverse.
- La tenue grise est principalement destinée aux arbitres.
- En début de match, l'arbitre veille à la tenue correcte des joueurs.

Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

DOIT ÊTRE INTERDIT



LES OFFICIELS DE TABLE SONT DES AIDES POUR LES ARBITRES

Licenciés FFHB (mineurs : sous le tutorat d'un "adulte" majeur licencié)
Ils se trouvent à la table de marque, hors de l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. L'arbitre doit s'assurer de leur compétence, chacun dans son domaine, et de la mise à disposition du matériel nécessaire.

LE SECRÉTAIRE (CLUB VISITEUR)

A LA RESPONSABILITÉ

- De collecter les informations (dans son domaine de compétence) qui seront utiles pour rédiger avant le début du match la Feuille De Match Électronique - FDME,
- De compléter et vérifier la FDME : informations relatives au club visiteur (Club, noms, licences, capitaine, signatures),
- De noter sur un document feuille de table (ou en utilisant la Feuille de Table Electronique - FTE) les buts marqués, les sanctions disciplinaires,
- De rédiger les feuilles d'exclusion (équipe, numéro du joueur, heure de rentrée),
- De compléter et vérifier la FDME à l'issue de la rencontre (indication des buts, des sanctions disciplinaires, du score, des blessures, signatures) ou d'utiliser la procédure liée à la FTE.
- De vérifier que toutes les informations sur la FDME sont bien renseignées et correctes (y compris les signatures par les officiels responsables).

LES JUGES ARBITRES RESTENT TOUJOURS REPONSABLES DU SCORE ET DU TEMPS

(sauf pour les temps morts d'équipe qui sont gérés par la table de marque)
En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine - Les arbitres doivent aviser les officiels responsables de leur décision.

Les installations de chronométrage doivent posséder un signal sonore pour signifier la fin ou la suspension du temps de jeu.
Le match commence avec le coup de sifflet de l'arbitre et se termine par le signal sonore (automatique).

S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométreur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps de jeu déjà écoulé ou du temps restant à jouer.

D'autres tâches, telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants, ainsi que, le cas échéant, l'utilisation de la colle ou de la résine fournie par le responsable de la salle et de l'espace de compétition, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Un arbitre ne peut mettre un terme à l'officialisation d'une table que s'il rencontre un problème majeur avec le secrétaire et le chronométreur. A l'inverse, l'un d'entre eux peut être remercié, s'il le fallait, sans être pour autant remplacé. Les arbitres dans ce cas précis prendront le relais.

LE CHRONOMÉTREUR (CLUB RECEVANT)

A LA RESPONSABILITÉ

- De contrôler le temps de jeu, les arrêts du temps de jeu, les temps d'exclusion,
- De collecter les informations qui seront utiles pour établir la FDME dans son domaine de compétence,
- De fournir le matériel pour renseigner la FDME,
- De compléter et vérifier la FDME : informations relatives au club recevant (Club, noms, licences, officiel responsable d'équipe, signatures),
- De contrôler avant le début du match le bon fonctionnement du matériel,
- De la gestion du pupitre de commande, buts, temps de jeu (arrêts et reprises du temps, temps morts d'équipe),
- D'annoncer au secrétaire les numéros des buteurs, les numéros des joueurs sanctionnés et le temps de rentrée pour les exclusions,
- De confirmer les sanctions disciplinaires données par les arbitres (carton jaune, rouge, bleu, geste d'exclusion) et la gestuelle appropriée (geste pour reprise du jeu s'il est prêt).
- De ne pas oublier, à l'issue de la rencontre, de vérifier les signatures des officiels responsables de chaque équipe.

Il doit rester, le plus souvent possible, en contact visuel avec les arbitres.

Le chronométreur doit arrêter, de son plein gré, le temps sans tenir compte de la loi de l'avantage pour :

- Faute de changement
- Entrée en jeu irrégulière d'un joueur.

Dans les autres cas, il doit attendre le prochain arrêt de jeu pour avertir les arbitres.

Si la 1re mi-temps est arrêtée trop tard, la 2e est réduite en conséquence.

Le chronométreur arrête immédiatement le temps lorsqu'une équipe demande un temps mort d'équipe et qu'elle est en possession du ballon.

Si, lors d'un temps mort d'équipe, les arbitres n'entendent pas le signal sonore, ils doivent obtenir l'aide du chronométreur pour déterminer quelle était la situation au moment du signal.

Dans ce cas, toute action s'étant déroulée après, doit être invalidée (sauf sanctions disciplinaires).

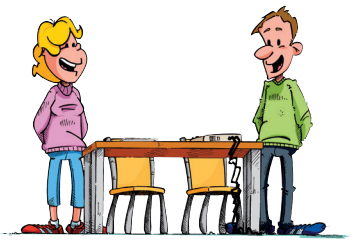


Table "officielle" = désignée par l'instance qui gère la compétition (CTA...)

Table "officialisée" = validée par l'arbitre.

MON MATÉRIEL

- Tenue de couleur différente des deux équipes et des gardiens de but (la tenue grise est principalement destinée aux arbitr[illegible]
- Sifflet, montre-chronomètre.
- Cartons jaune, rouge et bleu.
- Carton de score, stylo, crayon.
- Pièce ou jeton bi-couleur.
- Livret d'arbitrage (ou initiation pour les JAJ
- Licence, écusson.
- Convocation, note de frais.

J'ARBITRE SEUL...

AVANT LE MATCH

- J'arrive une heure (H-60min) avant la rencontre pour pouvoir réaliser l'intégralité des tâches.
- Je demande à rencontrer le responsable de la salle et de l'espace de compétition, qui devra être équipé d'un signe visible (brassard ou autre signe distinctif).
- Mes pouvoirs commencent dès mon arrivée et au moment de la prise de contact avec les équipes.
- Je vérifie l'état du terrain et des filets, la fixation des buts, l'éclairage.
- Je vais m'échauffer, me concentrer et me préparer psychologiquement.
- Je m'assure de la collaboration de la table de marque et donne mes consignes.
- **Je dois exiger** que la FDME soit établie conformément aux domaines de compétence (40 à 50 mn avant le coup d'envoi).
- En décochant la case INV, je contrôle que les joueurs inscrits sur la FDME sont bien licenciés et valablement qualifiés. A défaut d'affichage informatique de la licence, je demande la présentation d'un justificatif d'identité avec photographie.

  Un joueur qui ne peut présenter un justificatif d'identité avec photo *ne peut pas être inscrit* ***sur la feuille de match*** *et ne peut pas prendre part à la rencontre.*

  Je dois prévenir le joueur (ou l'officiel responsable, si joueur mineur) pour ***lui signifier son interdiction de jouer et dois le retirer de la FDME****.*

  Si le joueur ou son responsable exige qu'il joue malgré mon interdiction, ***je dois laisser cochée la case « INV » et noter un commentaire****.*
- Après ces vérifications, je signe (valide) la FDME.
- Je transcris sur la FDME les éventuelles réclamations émises par un officiel responsable d'équipe, tout en sachant qu'une réclamation ne peut être retenue à l'égard d'un JAJ.

- J'effectue le tirage au sort en présence d'un officiel ou d'un joueur de chaque équipe :

  L'engagement sera effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort et qui a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp.

  Inversement, si l'équipe qui gagne préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procédera à l'engagement.
- Je procède au choix des ballons présentés par les équipes. Celui qui n'a pas été retenu doit être confié à la table (ballon de réserve).
- Je vérifie la présence des cartons verts (temps morts d'équipe).
- Je vérifie l'équipement des joueurs, objets interdits.
- Je serre la main des officiels d'équipe.
- Dernier tour d'horizon, je vérifie que le nombre de joueurs et d'officiels présents correspond au nombre inscrit sur la FDME.

PENDANT LE MATCH

JE DOIS ÊTRE IMPARTIAL ET COURAGEUX

- Je veille à l'application des règles et sanctionne toutes les irrégularités contraires à l'esprit du jeu.
- Je laisse le jeu se développer en appliquant la règle de l'avantage et de la continuité du jeu et en arrêtant le temps le moins possible.
- Je note le score et les sanctions sur mon carton, contrôle le tableau de marque et le temps affiché sur le chronomètre mural.

SE PLACER, SE DÉPLACER

- A l'écart de l'ensemble des joueurs, au plus près du déroulement du jeu, je ne gêne pas la circulation du ballon et des joueurs.
- Je me déplace pour avoir un regard constant sur le ballon et son environnement proche (les déplacements latéraux sont utiles).
- J'évite le placement central et statique. Je me déplace en fonction de la progression du ballon pour appréhender au mieux les actions "chaudes".
- Je peux éventuellement, à quelques occasions, me placer derrière la ligne de but (bonne vision des irrégularités à 6 m). 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 : je cours près de la ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu et ne pas gêner la contre-attaque.

VOIR LE MIEUX POSSIBLE

- Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs.
- Je cherche constamment à avoir le meilleur angle de vision sur le porteur du ballon, ses adversaires, les autres joueurs.
- Je ne focalise pas mon attention seulement sur le porteur du ballon et l'espace proche du ballon, mais je balaie du regard l'ensemble des joueurs pour surveiller les irrégularités à 6 mètres et à l'opposé du ballon.
- Lors d'une défense en "individuelle", je ne tourne pas le dos au "couple" : je recherche un placement compatible avec la vision du ballon (excentré et de profil).
- Je vois et je communique avec la table de marque (secrétaire - chronométreur) lors des sanctions disciplinaires.
- Je contrôle régulièrement le score et les sanctions avec les officiels de table lors des Temps Morts d'Equipe, à la mi-temps et à la fin du match.

LES CHANGEMENTS (RÈGLE 4)

- Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu.
- Ces remplacements doivent se faire dans les couloirs prévus pour chaque équipe, de chaque côté de la ligne médiane.
- Un changement irrégulier doit être sanctionné d'une exclusion pour le fautif.

  Si plusieurs changements irréguliers s'effectuent simultanément, seul le premier est sanctionné.

APRÈS LE MATCH

DANS LE VESTIAIRE

- Je complète la FDME en y indiquant le résultat du match, les sanctions, les éventuelles réclamations, observations, blessures.
- Je coche la case "RAPPORT" : OUI ou NON suivant le cas.
- Je fais signer les officiels responsables et signe ensuite.

Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne peut être retenue lors d'une rencontre dirigée par des juges arbitres jeunes.

AVANTAGES DE L'ARBITRAGE EN BINOME

AVANT LE MATCH

- Pouvoir se déplacer à deux (itinéraire, temps de déplacement, lieu du match).
- Mieux se préparer physiquement et psychologiquement.
- Se donner des axes de travail avec des objectifs précis.
- Contrôler ensemble la FDME, l'état du terrain, des buts, se partager les tâches.

À LA MI-TEMPS DU MATCH

- Evoquer les problèmes rencontrés pour les résoudre.

PENDANT LE MATCH

- Gérer en permanence, et sous deux angles de vision, le jeu avec et sans ballon.
- Se soutenir dans les moments difficiles ou les passages à vide.
- Faire bloc face aux pressions et contestations.

APRÈS LE MATCH

- Après avoir rejoint le vestiaire, **compléter la FDME**.
  - ✓ S'interdire de le faire à la table de marque, **surtout lors de fin de rencontres houleuses ou contestées**.
  - ✓ Mais aussi quand il y a des **réclamations**.
- Garder une attitude sereine, digne et respectueuse vis à vis des gagnants et des perdants.
- Faire une analyse objective du déroulement du match et des décisions prises (ou non).
- Essayer de mettre en avant les points positifs et surtout les points faibles, pour tenter de les corriger lors de prochaines rencontres.
- Convivialité !

POUR Y PARVENIR :

Une tenue identique, faire partie du même club et le travail ne suffisent pas !

IL FAUT SURTOUT :

Bien se connaître et s'apprécier sur le terrain et en dehors, afin de développer la complicité, la confiance, la solidarité.

Avoir une seule vision du jeu (quel que soit son niveau) afin que la lecture en soit cohérente.

- **Unicité**
  -Tenue, attitude, gestes, placements, déplacements.
- **Complémentarité**
  -Communication, informations, permutations, décisions.
  -Sanctions sportives et disciplinaires.
- **Solidarité**
  -Dans les décisions, dans l'erreur, lors de moments critiques de contestations, de relâchements et de passages à vide.
  -Se reposer mentalement, se motiver, se concentrer.

LES DEUX ARBITRES ONT LES MÊMES PRÉROGATIVES ET NE DOIVENT FAIRE QU'UN SUR LE TERRAIN

LA COMMUNICATION ENTRE PARTENAIRES

Discrète, elle est personnelle au binôme : des regards, des petits gestes non codifiés et convenus à l'avance s'acquièrent avec le temps. Il faut profiter de la préparation des attaques (phases de jeu non conflictuelles) pour se passer les messages.

La modulation du coup de sifflet sert également à la communication.

Il faut profiter de certaines phases de jeu (jet de 7 mètres, arrêt du temps de jeu, etc.) pour se rapprocher et échanger brièvement.

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE BUT

- **Je siffle** : les buts
- **Je surveille** :
  - ✓ Le jeu aux 6 mètres (avec ballon, sans ballon, le pivot en particulier)
  - ✓ Les empiètements
  - ✓ Les fautes aux 6 mètres, OMB = 7 mètres

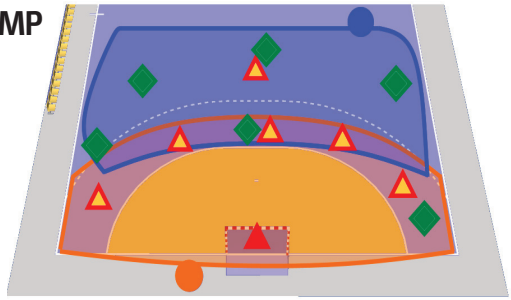
NOUS PERMUTONS RÉGULIÈREMENT

Sur but, sur un encadrement du 7m, lors de l'arrêt du temps :

- ✓ Je communique avec mon partenaire le plus souvent possible.
- ✓ Je ne dois pas empiéter sur le rôle de mon partenaire, et sa zone d'influence.

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE CHAMP

- **Je siffle** :
  - ✓ L'exécution des jets, les mauvais changements.
  - ✓ Les fautes d'attaquants (passages en force) et des défenseurs (ceinturages, poussettes).



Surveillance de l'aire de jeu

Arbitre de but et sa zone d'observation

Arbitre de champ et sa zone d'observation

- **Je surveille** :
  - ✓ Le jeu avec ballon, le jeu sans ballon (savoir se décentrer du jeu avec ballon), les bancs des remplaçants.
  - ✓ Je suis en relation constante avec la table de marque particulièrement lors de la communication des sanctions disciplinaires.

IMPORTANT

ÉVITER DE PERMUTER LORS D'UNE MONTÉE DE BALLON RAPIDE

LA PRÉCISION DU PLACEMENT DOIT PERMETTRE

- De mieux voir et d'être mieux vu,
- De mieux communiquer,
- De peser sur les comportements des joueurs et des officiels d'équipe.

GÉNÉRALEMENT EN DIAGONALE

- A l'engagement de chaque mi-temps, l'arbitre de champ se place sur la ligne médiane, près de la table de marque pour s'assurer du départ du chronomètre.
- L'arbitre de but ne doit pas pénétrer dans la surface de but (qui appartient au gardien), ou la traverser, sauf cas de force majeure.
- Après l'interruption du jeu (ex. : communiquer avec son partenaire ou renforcer ses décisions), se déplacer à l'endroit du jet sifflé.

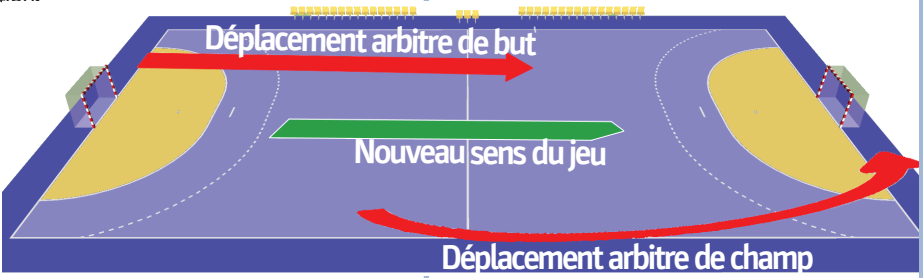
Il ne faut pas toujours conserver la même position, un déplacement latéral est souvent souhaitable, pour avoir une meilleure observation.

SUR JET DE 7 MÈTRES

Les arbitres indiquent la ligne des 7 m, mais les deux ne vont pas systématiquement aux 7 m ; sauf pour la concertation ou pour influencer psychologiquement les joueurs.
L'arbitre de champ et l'arbitre de but se placent dans le prolongement de la ligne des 7 m (sans gêner les joueurs). Lorsque le bras tireur est reconnu (regarder le pied d'appui) un arbitre reste côté bras tireur, l'autre se déplace sur la ligne de sortie de but.
Il surveille la trajectoire du ballon, s'il rentre complètement dans le but il valide de deux coups de sifflet.

SUR CONTRE-ATTAQUE

L'arbitre de champ dégage sur le côté du terrain et en longeant la ligne de touche, ceci pour ne pas gêner la progression des joueurs et du ballon.
L'arbitre calquera son repli sur la progression des joueurs afin de conserver la vision globale de l'action qui se déroule devant lui (pas de joueurs dans le dos).



SUR MARQUAGE INDIVIDUEL STRICT

Seul l'arbitre de champ se positionne plus ou moins en face, s'oriente de manière à :

- Indiquer aux joueurs qu'il les surveille particulièrement
- Suivre au mieux le reste du déroulement du jeu

L'arbitre de but suivra alors également le jeu aux 10 mètres.

SUR BUT

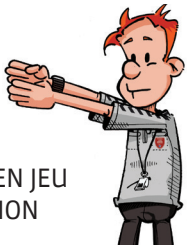
L'arbitre de champ lève le bras pour signaler qu'il n'y a pas d'irrégularités.
L'arbitre de but valide, alors seulement, le but par deux coups de sifflet, et lève le bras.

IMPORTANT

PAS DE COURSE À RECULONS

Gestes pour INFORMER

IMMÉDIATEMENT, l'arbitre doit indiquer la direction du jeu.



7
REMISE EN JEU
- DIRECTION

9
JET FRANC
- DIRECTION

OBLIGATOIRES dans les situations où ils s'appliquent

12
BUT

15

ARRÊT DU
TEMPS DE JEU

16

AUTORISATION ACCORDÉE À 2 PERSONNES AUTORISÉES À PARTICIPER AU JEU DE PÉNÉTRER SUR L'AIRE DE JEU PENDANT L'ARRÊT DU TEMPS DE JEU

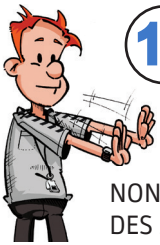
EXCEPTIONNELLEMENT

utilisé sans être précédé du geste 17 d'avertissement

11
JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime NÉCESSAIRES

8
RENVOI



10
NON RESPECT
DES 3 MÈTRES

17

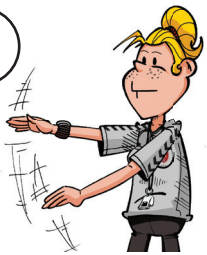
GESTE
D'AVERTISSEMENT
POUR JEU PASSIF

Gestes pour EXPLIQUER

1

EMPIÈTEMENT

2



DRIBBLE
IRRÉGULIER

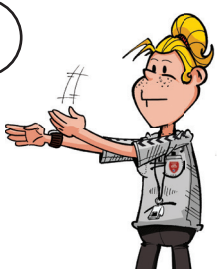
3

MARCHER OU
3 SECONDES

4

CEINTURER, RETENIR
OU POUSSER

5



FRAPPER

6

FAUTE
D'ATTAQUANT

Gestes pour SANCTIONNER

13

AVERTISSEMENT
(CARTON JAUNE)

14

EXCLUSION
(2 MINUTES)

13

DISQUALIFICATION
(CARTON ROUGE)

13

DÉCISION D'ÉTABLIR
UN RAPPORT ÉCRIT
(CARTON BLEU)

DESTINÉS À ANNONCER ET EXPLIQUER LA DÉCISION ARBITRALE, LES GESTES DOIVENT ÊTRE CLAIRS ET PRÉCIS AFIN D'ÊTRE COMPRIS DE TOUS...

...des joueurs, des officiels d'équipe et de la table de marque, mais aussi du public

Lorsqu'un jet franc ou une remise en jeu est ordonné, les arbitres doivent immédiatement indiquer la direction du jet

Certains gestes sont obligatoires :

- But,
- Jet franc ou jet de 7 mètres,
- Remise en jeu, renvoi,
- Arrêt du temps de jeu,
- Situation de jeu passif,
- Autorisation à 2 personnes de pénétrer sur le terrain pour porter assistance.

D'autres gestes sont utilisés pour expliquer et pour justifier :

- Un marcher, 3 secondes,
- Un empiètement,
- Une reprise de dribble,
- Ceinturer, retenir, pousser,
- Frapper sur la main ou le bras,
- Une faute d'attaquant.

Certains sont utilisés pour notifier une sanction :

- Avertissement,
- Exclusion,
- Disqualification,
- Décision d'établir un rapport.

D'autres sont utilisés pour :

- Renvoi,
- Non respect de la distance des 3m,
- Geste d'avertissement pour jeu passif.

Les gestes accompagnant les sanctions disciplinaires, doivent être obligatoirement précédés d'un arrêt du temps, sauf l'avertissement (carton jaune).

Ceci me permet :

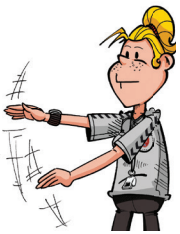
- De mieux peser sur la décision et la sanction qui vont en découler, en fonction du contexte.
- Souvent de calmer une ambiance qui pourrait se dégrader.

Je désigne clairement le ou les fautifs :

- Je montre le joueur avec le bras tendu et j'indique la sanction avec l'autre bras également tendu au-dessus de la tête.
- J'attends que le joueur à terre se relève avant de le sanctionner.
- Je regarde ensuite le chronométreur qui doit confirmer ma décision en levant le bras : sinon je me rapproche de la table pour l'informer verbalement.
- J'attends que le joueur ait quitté l'aire de jeu (exclusion) ou la zone de changement (disqualification) pour donner le coup de sifflet de reprise de jeu.

EXPLICATION DE CERTAINS GESTES

LE DRIBBLE IRRÉGULIER (règle 7)



Quand un joueur manie le ballon, il lui est interdit de reprendre son dribble après l'avoir arrêté.

Il lui est interdit de lancer le ballon d'une main dans l'autre lorsqu'il se déplace.

Dans les 2 cas, je siffle et j'ordonne un jet franc

La faute de réception ne doit pas être pénalisée - ballon non maîtrisé.

LE RENVOI (règle 12)

Un renvoi est **accordé** lorsque :

- un joueur de l'équipe adverse a pénétré sur la surface de but en violation de la règle,
- un joueur de l'équipe adverse a touché un ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but,
- quand le ballon franchit la ligne de sortie de but après avoir été touché en dernier lieu par le gardien de but ou un joueur de l'équipe adverse.

Cela veut dire que dans toutes ces situations le jeu reprend avec un renvoi même s'il y a une irrégularité après qu'un renvoi a été accordé et avant que ce renvoi n'ait été engagé.

Il s'exécute sans coup de sifflet

Il est considéré comme exécuté lorsque le ballon a franchi la ligne de surface de but.

L'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF (règle 7 - geste 17)

L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu "non attractif" et tout retard intentionnel au cours du match, dans ce cas :

J'avertis d'une situation de jeu passif (geste 17)

Après avoir indiqué ce geste d'avertissement, l'arbitre doit d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon afin qu'elle modifie son type de jeu.

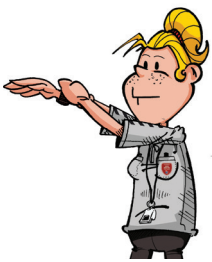
Si l'équipe en attaque ne tente aucune action en direction du but, alors les arbitres décident de siffler un jeu passif au plus tard après **4** passes sans tentative de tir au but :

J'ordonne un jet franc

Les seuls cas d'annulation du jeu passif sont : (mémorisation par trois lettres "**GPS**")

- **Gardien** : si le gardien de but renvoie le ballon sur l'aire de jeu.
- **Poteau** : si le ballon touche le poteau et revient à l'attaque.
- **Sanction** : si une sanction diciplinaire est donnée aux officiels et/ou aux joueurs de l'équipe en défense.

LE JEU PASSIF (règle 7:12)



Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable.

LES COUPS DE SIFFLET DOIVENT ÊTRE NETS, SANS TIMIDITÉ,
ET SURTOUT **MODULÉS** EN FONCTION DE LA GRAVITÉ DE LA FAUTE

IMPORTANT

Les fautes n'ont pas toutes :

- **la même gravité,**
- **la même incidence sur le déroulement du match.**

PLUS LA FAUTE EST GRAVE, PLUS LE COUP DE SIFFLET DOIT ÊTRE LONG ET FORT !

- Une faute de défenseur est sanctionnée par un coup de sifflet bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup de sifflet plus long, car elle inverse le sens du jeu.
- Pour une faute avec une sanction disciplinaire (avertissement, exclusion, disqualification) le coup de sifflet doit être long.

Attendre que le joueur **exclu ait quitté l'aire de jeu** et que le joueur **disqualifié ait quitté la zone de changement** avant de redémarrer le chronomètre.

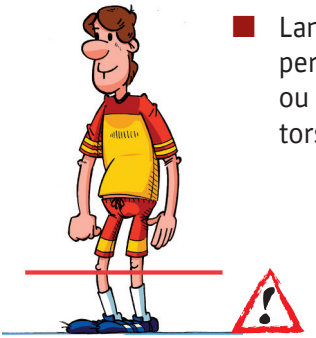
IMPORTANT

Mieux vaut siffler tard et juste que trop vite et faux !

DÉCISIONS	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 redémarrage
Jet franc SANS inversion du sens du jeu		Siffler, geste du jet franc + éventuellement geste explicatif
Jet franc AVEC inversion du sens du jeu		Siffler, geste du jet franc + éventuellement geste explicatif
7m sans sanction disciplinaire		Siffler, montrer la ligne de 7m **Pas d'arrêt du temps sauf si sanction disciplinaire, blessé,...**
Jet franc ou 7m **avec sanction disciplinaire**		Siffler puis geste de direction adapté (+ éventuellement geste explicatif) **Arrêt du temps OBLIGATOIRE** (sauf pour avertissement). Noter le n° du joueur sur son carton
AVERTISSEMENT (carton jaune)		Siffler puis geste de direction adapté (+ éventuellement geste explicatif) **Pas d'arrêt du temps sauf si sanction disciplinaire, blessé,...** Noter le n° du joueur sur son carton
EXCLUSION (2 minutes)		Siffler, geste arrêt du temps puis geste exclusion (+ éventuellement geste explicatif) **Arrêt du temps OBLIGATOIRE**. Noter le n° du joueur sur son carton
DISQUALIFICAT° suite 3e exclusion		Siffler, geste arrêt du temps, geste exclusion puis geste carton rouge (+ éventuellement geste explicatif) **Arrêt du temps OBLIGATOIRE**. Noter le n° du joueur sur son carton
DISQUALIFICAT° DIRECTE (carton rouge)		Siffler, geste arrêt du temps, puis geste carton rouge (+ éventuellement geste explicatif) **Arrêt du temps OBLIGATOIRE**. Noter le n° du joueur sur son carton
DÉCISION ETABLIR UN RAPPORT (carton bleu)		Après une brève concertation montrer le carton bleu **Arrêt du temps OBLIGATOIRE**.

Légende : Bref plus fort Plus long et plus fort Facultatif Obligatoire

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

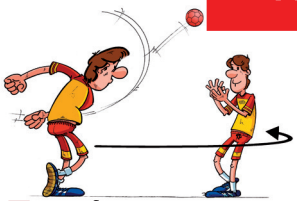
Le ballon ne doit pas toucher les mollets, les tibias et les pieds, sauf lorsque le ballon a été lancé par un adversaire

- Garder le ballon au maximum 3 secondes (même s'il est à terre)
- Attraper le ballon à une main ou deux mains
- Passer le ballon d'une main à l'autre
- Jouer le ballon assis, à genoux, couché

- Dribbler
- Faire rouler le ballon au sol et le reprendre ou le saisir avec une main ou les deux mains

- Barrer **avec le corps** le chemin de l'adversaire

ne peut pas



- Se faire une passe

- Jouer passivement

- Refaire un 2e dribble, effectuer plus de 3 pas après le contrôle du ballon

- Arracher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains

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

- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol

- Barrer le chemin de l'adversaire :
  - par une action agressive touchant le cou, la tête, la nuque,
  - avec les bras, les mains, les jambes.
- Le repousser, le percuter avec le corps, 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

- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire
- Commettre des irrégularités avec une forte intensité

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

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

SEUL LE GARDIEN DE BUT PEUT ÉVOLUER SUR LA SURFACE DE BUT

Il **peut**

- s'y déplacer avec le ballon, sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ, mais ne peut pas retarder l'exécution du renvoi,
- y entrer et sortir librement sans ballon et participer au jeu,
- quitter la surface de but avec le ballon non maitrisé.

Il **ne peut pas**

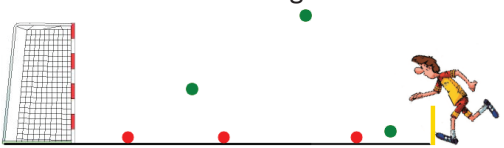
- mettre l'adversaire en danger pendant ses actions de défense,
- revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but,
- depuis sa surface de but, toucher ou ramener le ballon se trouvant à terre **mais** en dehors de celle-ci
- toucher avec le pied ou la jambe le ballon qui se dirige vers la surface de jeu
- quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assure le contrôle = répétition du renvoi, **sauf lors d'une exécution par coup de sifflet = jet franc** (règle 5:6 - le gardien de but)
- franchir la ligne de limitation des 4 mètres, lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres (tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur).

EMPIÈTEMENT DU DÉFENSEUR (règle 6)

- pour déjouer une occasion manifeste de but = JET DE 7 METRES (Défense en zone / Franchissement clairement établi).
- sans déjouer une occasion manifeste de but (OMB) = JET FRANC.

Pas de sanction si :

- l'empiètement est involontaire,
- le défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour l'attaquant,
- le défenseur n'en tire aucun avantage.
- le contact avec la ligne de surface de but est très bref.



Ballon jouable par le gardien de but mais aussi par tous les joueurs se trouvant en dehors de la surface de but

Ballon au sol jouable par tous les joueurs se trouvant en dehors de la surface de but

Ballon au sol jouable uniquement par le gardien de but

Tout ballon en contact avec la surface de but et la ligne qui la délimite (immobile ou non) appartient au gardien de but.
Tous les joueurs peuvent jouer un ballon se trouvant au-dessus de la surface de but.

EMPIÈTEMENT DE L'ATTAQUANT

- pénétration avec le ballon,
- pénétration sans ballon, mais il en tire un avantage

==>> RENVOI PAR LE GARDIEN DE BUT

- pas de sanction si l'empiètement sans ballon est involontaire ou si le joueur n'en tire aucun avantage. Si l'attaquant tire, fait une passe et retombe sur la surface de but, il doit la quitter par le plus court chemin, sans gêner ses adversaires.

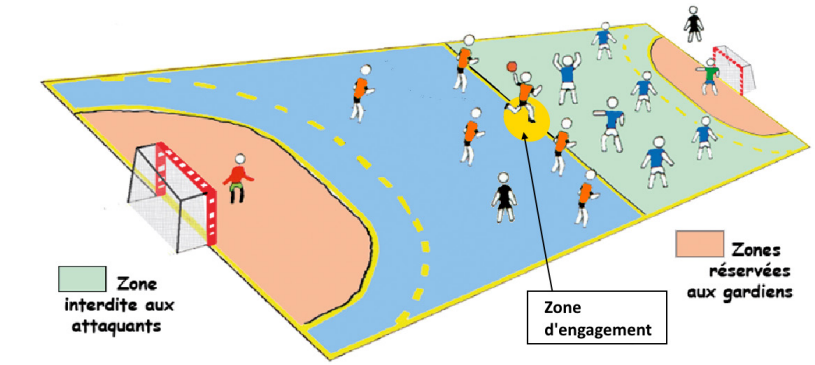
IL EST EFFECTUÉ :

- **En début de match** par l'équipe qui a choisi l'engagement en gagnant le tirage au sort.
- **En début de seconde période**, l'engagement revient à l'autre équipe.

Un nouveau tirage au sort sera effectué au début de chaque prolongation.

Position des joueurs à l'engagement

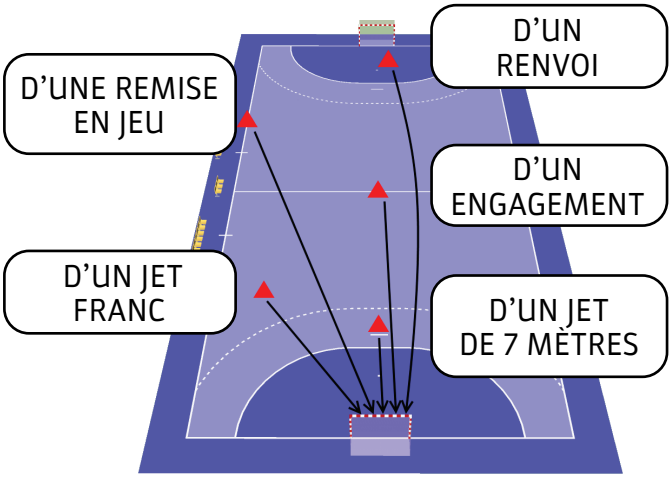
- Au début de chaque période : tous les défenseurs doivent se trouver dans leur moitié de terrain et en dehors de la zone d'engagement. Tous les attaquants doivent se trouver dans leur moitié de terrain et au moins un joueur doit se trouver dans la zone d'engagement pour effectuer celui-ci.
- L'engagement s'effectue depuis la zone d'engagement (cercle de 4 m de diamètre) dans n'importe quelle direction.
- Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied dans celle-ci, son autre pied ne peut pas être dans la moitié de terrain de l'équipe adverse; Ce joueur ne doit pas sortir de la zone d'engagement avant que le ballon ne soit sorti de celle-ci ou qu'un coéquipier l'ait touché.
- Les défenseurs ne doivent pas être présent dans la zone d'engagement.
- Après chaque but, l'engagement est exécuté depuis la zone d'engagement par l'équipe qui a encaissé le but. Les joueurs adverses peuvent se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu tout en respectant l'interdiction d'être présent dans la zone d'engagement.
- Les attaquants peuvent pénétrer dans le camp adverse dès le coup de sifflet d'engagement sans attendre que le ballon ait quitté la main du lanceur.



LE TEMPS DE JEU (règle 2)

- Sa durée normale pour toutes les équipes de plus de 16 ans masculines et féminines est de 2 fois 30 minutes.
- La pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.
- Pour les rencontres de jeunes : voir "règles sportives" et votre convocation.

UN BUT PEUT ÊTRE MARQUÉ DIRECTEMENT LORS :



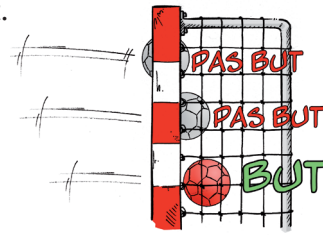
UN BUT EST ACCORDÉ :

- Si le ballon franchit totalement la ligne de but en l'air ou au sol.
- Même s'il y a faute de défenseur (application de la sanction différée).
- Si un défenseur marque contre son camp, excepté le gardien sur renvoi.

Si l'engagement a été sifflé, les arbitres ne peuvent plus annuler un but.

IL N'Y A PAS BUT SI :

- Le ballon ne franchit pas entièrement toute la largeur de la ligne de but.
- Il y a faute d'un attaquant au moment du tir.
- Sur renvoi, le gardien met le ballon dans son propre but.
- Il y a interruption du temps ou de fin de jeu pendant le tir et avant que le ballon n'ait franchi entièrement la ligne de but.



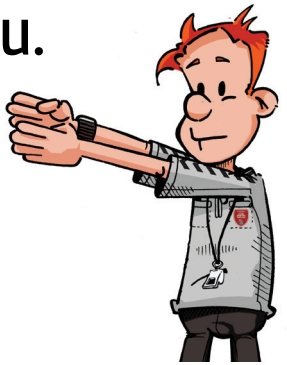
LE SIGNAL DE FIN (règle 2)

Si le signal de fin retentit pendant l'exécution d'un jet franc ou 7 mètres, si le ballon est déjà lancé et avant que celui-ci n'ait franchi la ligne de but, ce jet doit être recommencé. Les arbitres clôtureront le match après le résultat immédiat de ce jet.

Pour éviter cette situation (jet franc ou 7 mètres) il est recommandé aux arbitres de ne pas arrêter le temps lorsqu'il reste que quelques secondes à jouer. (Attendre également dans le cas d'une exclusion...)

LORSQUE LE BALLON A ENTIÈREMENT FRANCHI LES LIMITES DE L'AIRE DE JEU :

IL Y A 3 CAS DE REMISE EN JEU.

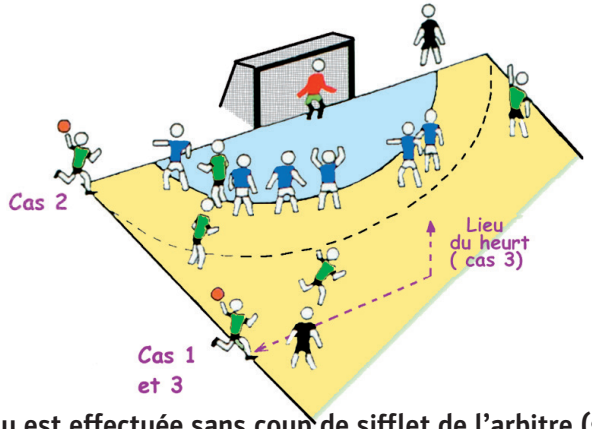


CAS 1 : le ballon franchit complètement la ligne de touche.

CAS 2 : le ballon dévié par un défenseur (sauf le gardien) franchit la ligne de sortie de but.

CAS 3 : le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu.

Directives et Interprétations : La remise en jeu est exécutée en direction de l'aire de jeu sous forme d'une passe franchissant la ligne de touche.



La remise en jeu est effectuée sans coup de sifflet de l'arbitre (sauf en cas de retardement, ou remise en jeu à rejouer) par un joueur de l'équipe qui n'a pas touché le ballon avant qu'il ne sorte.

- Un pied sur la ligne (l'autre pied devant ou derrière la ligne) à l'endroit où le ballon a franchi la ligne (cas 1)
- À l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but (cas 2)
- Au point le plus proche (ligne de touche) du lieu où le ballon a touché le plafond ou l'équipement (cas 3)

Le lanceur ne doit pas lever son pied d'appui avant que le ballon n'ait quitté sa main. Il peut rejouer le ballon seulement après que celui-ci ait touché un autre joueur ou l'un des montants du but (exécution des jets).

Lors de l'exécution de la remise en jeu, les adversaires doivent être à 3 mètres minimum du tireur, sauf dans le coin de l'aire de jeu (cas 2) où ils peuvent se placer le long de la ligne de surface de but en étant immobiles.

En cas de mauvaise position de joueurs, voir chronologie de l'exécution du jet franc (page 29).

L'INTERRUPTION DU TEMPS DE JEU

(règle 2 - Interprétations 2 et 7)

L'ARRÊT DU TEMPS DE JEU est OBLIGATOIRE, quand il y a :

- Exclusion (2 minutes), disqualification
- Temps mort d'équipe est accordé
- Consultation entre les arbitres
- Signal sonore du chronométreur - mauvais changement, surnombre.

L'arrêt du temps de jeu n'est pas obligatoire, mais devrait néanmoins être donné, quand il y a :

- Un joueur qui semble être blessé
- Nécessité de faire essuyer le sol
- Un retard inhabituel à jouer (ex : le ballon est perdu de vue)
- Un gain de temps intentionnel (ex : joueur qui lance le ballon au loin)
- Remplacement d'un joueur de champ par un gardien de but pour effectuer un renvoi.

Sur le jet de 7 mètres, l'arrêt du temps n'est pas obligatoire mais peut être ordonné dans certaines circonstances :

- changement de gardien de but ou de lanceur,
- gain de temps,
- score...

Attention de ne pas créer un désavantage !

Je siffle 3 coups brefs et effectue le geste correspondant : c'est le signal pour que le chronométreur arrête le temps.

LE TEMPS MORT D'ÉQUIPE (TME) (règle 2 - Interprétation 3)

Il dure une minute.

Chaque équipe peut demander trois temps morts d'équipe d'une durée d'une minute par match (sauf durant les prolongations), mais leur nombre se limite toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps de jeu réglementaire.

Au cours des 5 dernières minutes du temps réglementaire, un seul TME est autorisé par équipe.

Le carton vert doit être posé devant le chronométreur, par n'importe quel officiel, seulement lorsque l'équipe qui le demande est en possession du ballon ou lors d'interruption de jeu.

Le chronométreur interrompt le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre.

L'arrêt du temps est confirmé par l'arbitre avec le geste 15 sans coup de sifflet.

AUTORISATION DE PÉNÉTRER SUR LE TERRAIN (règle 4:11)

En cas de blessure, l'arbitre ordonne un arrêt du temps de jeu. Par ce geste, il donne la permission de pénétrer sur l'aire de jeu à 2 personnes autorisées à participer au jeu (joueurs et officiels). Ils doivent assister uniquement le blessé.

Attention aux mauvais changements, au surnombre : mêmes conséquences que pendant le jeu.

IMPORTANT

LES ARBITRES DÉCIDENT QUAND LE TEMPS DE JEU DOIT ÊTRE INTERROMPU ET QUAND IL DOIT REPRENDRE

LORSQUE JE SIFFLE UN JET FRANC, J'INDIQUE EN PREMIER LA DIRECTION ET ENSUITE SI NÉCESSAIRE LE GESTE EXPLICATIF CONCERNANT LE TYPE DE FAUTE COMMISE

UN JET FRANC EST ORDONNÉ QUAND IL Y A : (règle 13)

- Une irrégularité commise, par l'équipe en possession du ballon.
- Une irrégularité commise par les adversaires entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait. Exemples : changement irrégulier, surnombre.
- Fautes dans le maniement du ballon : marcher, pied, dribble irrégulier.
- Irrégularités dans la lutte pour la possession du ballon : arracher le ballon, barrer le chemin avec les bras, les mains, les jambes, retenir le joueur par le maillot, le pousser, le ceinturer, se jeter contre lui, le harceler, le mettre en danger.
- Fautes du gardien de but, comportement antisportif des officiels.

Le jet franc est aussi un moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (ballon en jeu).

Il s'effectue (règle 15) :

- À l'endroit de la faute, à l'arrêt, position correcte une partie du pied d'appui restant au sol jusqu'au départ du ballon.
- Ou sur la ligne des 9 mètres si la faute a été commise entre 6 et 9 mètres (voir respect des 3 mètres).

Le jet est effectué sans coup de sifflet, sauf si j'ai ordonné une correction (exemple : jet exécuté au mauvais endroit, position des joueurs : 3 mètres).

Je rectifie la position du jet ou des joueurs par un coup de sifflet et signale la reprise du jeu **par un second coup de sifflet**.

Il en va de même pour :

- Un retard dans l'exécution du jet,
- Une recommandation verbale ou un avertissement,
- Une interruption du jeu ou du temps.

LORS DE SON EXÉCUTION

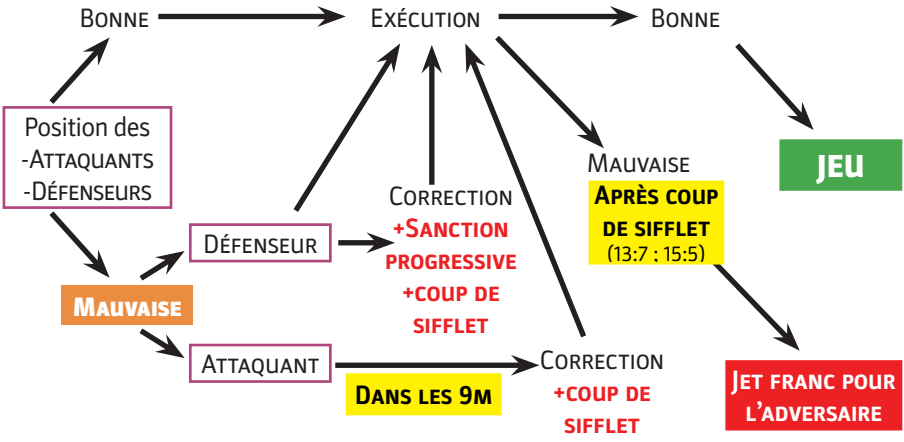
- Les défenseurs doivent être à 3 mètres minimum du lanceur.
- Les attaquants doivent être en dehors des 9 mètres.
- Ces derniers ne peuvent pénétrer entre 6 et 9 mètres qu'après l'exécution du jet.
- Les positions irrégulières doivent être corrigées.
- Après correction, la reprise du jeu doit se faire par un coup de sifflet, et l'exécution dans les trois secondes.

IMPORTANT

Le jet franc est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur

- Les positions restent imposées, jusqu'à ce moment.
- Après l'exécution, le lanceur ne peut plus rejouer le ballon, s'il n'a pas été touché par un autre joueur ou l'un des montants du but.
- Le lanceur peut tirer directement au but, il doit conserver le pied d'appui au contact du sol, l'autre pied ne doit pas être posé dans les 9 mètres avant que le ballon ait quitté sa main.

SCHÉMA DE L'EXÉCUTION DU JET FRANC



ATTENTION : LES FLÈCHES N'ONT PAS DE RETOUR ARRIÈRE !

Un jet franc peut-être accompagné d'une SANCTION DISCIPLINAIRE

Pour la reprise du jeu : attendre la sortie de l'aire de jeu du fautif
Pour la disqualification : attendre sa sortie de la zone de changement

Qu'est ce qu'une OMB (Occasion Manifeste de But) ?

C'est lorsque :

- Un joueur maîtrisant le ballon et son équilibre au niveau de la surface de but
- Un joueur courant seul vers le but
- Un joueur n'est pas en possession du ballon, mais est prêt à le receptionner
- Un gardien ayant quitté sa surface de but (but vide), un joueur

...a la possibilité de tirer au but sans qu'aucun adversaire ne puisse l'en empêcher avec des méthodes régulières.

J'ORDONNE UN JET DE 7m quand :

- Une Occasion Manifeste de But (OMB) est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.
- Il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but.
- Une OMB est déjouée par une personne ne participant pas au jeu.
- Une infraction est commise selon les règles 8:10c ou 8:10d au cours des 30 dernières secondes.

RESPECT DES 3 MÈTRES :

Particularité : lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les défenseurs doivent être à 3 mètres de la ligne des 7 m jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.

Si les défenseurs ne respectent pas :

- Et qu'il y a but : pas de sanction
- Et qu'il n'y a pas but : **jet à rejouer**

Pas de sanction disciplinaire.

L'EXÉCUTION DU JET DE 7m :

- Arrêt du temps de jeu : facultatif selon les circonstances (changement gardien de but, gain de temps...).
- C'est un tir au but.
- Il doit être exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet.
- Le lanceur doit être derrière la ligne de 7 mètres, à un mètre au plus.
- Après le coup de sifflet, le lanceur ne peut plus toucher, ni franchir la ligne des 7 mètres, avant que le ballon n'ait quitté sa main.
- Le lanceur ou ses coéquipiers ne peuvent pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait touché le but ou qu'il n'ait été touché par un joueur adverse.
- Aucun joueur entre 6 et 9 mètres. Si les attaquants ne respectent pas = Jet franc.
- Le gardien ne doit pas franchir la marque des 4 mètres.
- Si le but n'est pas marqué, et que le gardien a franchi la ligne des 4m avant que le ballon ait quitté la main du lanceur => **jet à rejouer** (pas de sanction disciplinaire !).

L'arbitre ne doit en aucun cas être dans une position qui gènerait la récupération du ballon par les deux équipes.

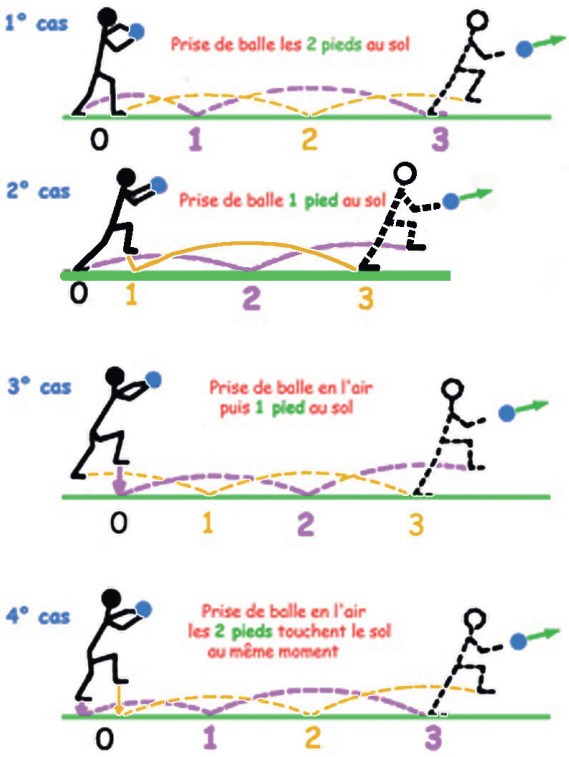
IMPORTANT

LA DÉCISION DE 7M PEUT ÊTRE ACCOMPAGNÉE D'UNE SANCTION PERSONNELLE PROGRESSIVE OU ADAPTÉE
(selon type de faute)

IL EST PERMIS AU JOUEUR DE FAIRE 3 PAS, AU MAXIMUM, AVEC LE BALLON SANS DRIBBLER

UN PAS EST ÉFFECTUÉ LORSQUE LE JOUEUR :

- Les 2 pieds au sol, en lève un et le repose (ou en déplace un)
- Touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied,
- 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
- 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.



AU DELÀ, IL COMMET UNE FAUTE : LE MARCHER

C'est une règle très délicate à appliquer car elle dépend de la capacité de l'arbitre à mobiliser ses compétences et sa faculté de jugement pour prendre la bonne décision dans un délai très bref.

C'est le même geste qui sanctionne le joueur qui tarde à donner son ballon ou le conserve plus de trois secondes.

Commentaire :

Il est permis à un joueur en possession du ballon, qui glisse, tombe au sol et se relève de continuer à jouer. S'il se jette sur le ballon, le contrôle et se lève, il peut également continuer à jouer.

LE PASSAGE EN FORCE : C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT

DÉFINITION :

C'est le fait pour un attaquant de vouloir prendre, de manière irrégulière, un espace occupé par un défenseur.

Cela peut-être aussi (volontairement ou non) par un attaquant (porteur ou non du ballon) sur un défenseur à l'arrêt :

- La percussion avec l'épaule, le côté, le dos, etc.,
- La percussion avec la tête (coup de bélier),
- La percussion/contact genoux en avant,
- Le raffut (écarter avec la main),
- Le passage de bras mal effectué.

Fautes d'attaquant : ne pas oublier la gestion des mauvais blocages !

EXEMPLE :

L'attaquant dans la recherche de conquête d'un intervalle va percuter le défenseur avec l'épaule. Pour une bonne appréciation du passage en force, il faut savoir :

- Qui a conquis l'espace en premier ?
- Qui est équilibré dans ce rapport de force ?

Si le défenseur est venu s'interposer régulièrement devant l'attaquant et que celui-ci, ne maîtrisant pas ses appuis, vient percuter le défenseur :

IL Y A PASSAGE EN FORCE

LES IRRÉGULARITÉS

IL EST INTERDIT À TOUT JOUEUR DE :

- Arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, de le repousser ou de le percuter avec le corps.
- Utiliser les coudes pour se dégager.
- Retenir l'adversaire par le corps ou par le maillot, même s'il peut continuer à jouer.
- Se jeter contre le joueur adverse en courant ou en sautant.

IL EST INTERDIT :

- de mettre en danger le joueur adverse.

Critères de décision à appliquer dans le cas des irrégularités amenant une sanction personnelle

8:3 et 8:4 SPP et 2'	8:5 D sans rapport	8:6 D avec rapport
Position du joueur qui commet l'irrégularité (face, côté, arrière)	Perte effective de l'équilibre (course, suspension, pendant le tir)	Action particulièrement brutale et dangereuse
Partie du corps touchée	Action particulièrement agressive contre le corps de l'adversaire. En particulier : figure, cou, nuque (intensité du contact corporel)	
Intensité de l'irrégularité		
Répercussion perte de contrôle corps et ballon Déplacement gêné ou empêché Continuité du jeu	Comportement particulièrement sans retenue	Action perfide et intentionnelle sans rapport avec la situation de jeu

Lors de l'appréciation du comportement, il convient de prendre en compte la situation de jeu appropriée : tir, déplacement dans l'espace libre ou situation de contre attaque.

COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS GROSSIERS

Quatre niveaux sont déclinés pour sanctionner les comportements antisportifs, antisportifs grossiers et antisportifs particulièrement grossiers.

8:7 SPP	8:8 2’	8:9 D sans rapport	8:10 D avec rapport
Protestations contre décisions de l’arbitre	Forte contestation contre une décision arbitrale	Propulser le ballon au loin	Offenses ou menaces
Pénétration renouvelée de la surface de but pour en tirer un avantage	Le joueur ne pose pas immédiatement le ballon (de manière à le rendre jouable)	Le gardien de but montre clairement qu’il n’a pas l’intention d’arrêter le jet de 7 m.	Intervention dans le jeu d’un officiel
Retard provoqué dans l’éxécution d’un jet	Conserver le ballon dans sa zone de changement	Lancer intentionnellement le ballon sur un adversaire pendant une interruption de jeu	Anéantissement d’une OMB par un joueur par pénétration non autorisée sur l’aire de jeu
Défense active par l’utilisation du pied ou de la jambe (sur passes ou tirs)		Toucher la tête du gardien de but sur jet de 7m, d’un défenseur sur jet franc, alors qu’il ne la déplace pas vers le ballon.	Voir règles 8:10c et 8:10d au cours des 30 dernières secondes
Déconcentrer l’adversaire		Prendre sa revanche après avoir subi une faute	
Simuler (cinéma)			

LA DISQUALIFICATION PEUT ÊTRE SANS RAPPORT OU AVEC RAPPORT

- Les joueurs disqualifiés doivent quitter l’aire de jeu et la zone de changement et ne pas avoir de contact avec les joueurs, officiels et arbitres.

La progressivité des sanctions

Certaines irrégularités ou conduites antisportives doivent, selon leur gravité, être sanctionnées selon les critères énoncés dans la règle 8. Cela veut-dire, qu'en plus de la sanction sportive (jet franc - 7m), cela nécessite soit :

- Une **sanction personnelle progressive** (**SPP**) commençant par un avertissement et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères (règle 8:3)
- Une **sanction personnelle adaptée** (**SPA**) , pour les infractions devant être sanctionnées immédiatement d'une exclusion ou d'une disqualification (SPA)

AVERTISSEMENT
CARTON JAUNE

3 AVERTISSEMENTS maximum par équipe. Un seul par joueur

1RE EXCLUSION (2 MINUTES)

L'équipe est privée d'un joueur pendant la durée de chaque exclusion
Le fautif reste sur le banc

2E EXCLUSION (2 MINUTES)

2 + 2 = 4 MINUTES
Si un joueur exclu ou disqualifié se rend coupable d'un comportement antisportif avant la reprise du jeu, il recevra une exclusion supplémentaire de 2 minutes

3E EXCLUSION DISQUALIFIANTE (2 MINUTES)

La disqualification est toujours accompagnée d'une exclusion (2min) pour l'équipe

La disqualification peut-être SANS RAPPORT ou AVEC RAPPORT

DISQUALIFICATION

L'équipe est privée d'un joueur pendant :
- 2 minutes (disqualification)

Le fautif doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement

Il ne peut plus participer au jeu et avoir de contact avec son équipe

DÉCISION DE FAIRE UN RAPPORT

PROGRESSIVITÉ DES OFFICIELS

AVERTISSEMENT	EXCLUSION	DISQUALIFICATION	RAPPORT
1 seul pour tous les officiels	1 seule pour tous les officiels	1 par officiel	1 par officiel

L'arbitre protège le joueur, il sanctionne toutes les irrégularités réalisées ou potentielles qui mettent ou pourraient mettre en danger l'intégrité physique du joueur.

L'AVANTAGE ET LA SANCTION DIFFÉRÉE

(règle 13:2)

DÉFINITION :

Possibilité à l'arbitre de ne pas sanctionner immédiatement une faute commise, pour laisser le jeu se dérouler, si en le faisant l'équipe qui subit la faute conserve le ballon et peut de ce fait en tirer un avantage. La loi de l'avantage laisse tout pouvoir à l'arbitre de sanctionner le joueur fautif après le déroulement de l'action (sanction différée).

IMPORTANT

Attention toutefois au «double avantage»

L'arbitre doit veiller à la continuité du jeu ! Mais il ne faut, toutefois, pas oublier que le fait pour l'attaquant d'avoir conservé la maîtrise du ballon n'est pas en soi, un avantage déterminant : cela permet à l'équipe fautive de se replacer en défense.

EXEMPLE :

Un attaquant, ceinturé, reste maître de son tir. Les défenseurs sont à sanctionner progressivement après le résultat du tir. L'arbitre ne revient pas à la faute.

IMPORTANT

**EN AUCUN CAS,
IL NE FAUT CONFONDRE
LAISSER JOUER
et
LAISSER FAIRE**

UNE FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER À CELUI QUI L'A COMMISE !

NOTES

BOUTIQUE
OFFICIELLE
HANDBALL

Illustrations : Éric BRINDEAUX

On est Tous Handba!!eurs

LA POSTE
hummel
PARTENAIRES DES ARBITRES
FFHANDBALL