

Formation 1 : l'essentiel, la base et les nouveautés



École d'Arbitrage

SAMEDI 13/09/2025

1er formation théorique

I - Les essentielles pour les **padawans-arbitres** :

c'est quoi un arbitre ?!!!

- Gestes
- Sifflet
- Les sanctions : 7m, 9m, cartons et 2min
- Contacts DEF // ATK (position, zone de contact, intensité, conséquences)
- Positionnement

II - les bases pour les **chevaliers-arbitres** :

il y a les bons arbitres et les mauvais arbitres, le bon arbitre bin il siffle et il y a le mauvais arbitre bin il siffle...

- Positionnement seul / à 2
- La cohérence
- Dialogue / explications

III - l'arbitrage au rang de **maître-arbitre** :

Je fais corps avec la force, la force est avec moi

- Le carton de match
- Le chrono
- La table
- Le banc / officiel
- Le jeu et les joueurs
- L'environnement

Nouveautés et mise à jour

I - Les nouvelles règles :

- Zone managériale
- L'équipe - joueurs et officiels
- La surface de but
- Le marcher
- La touche - pied en touche
- 2 min - Tir dans la tête - intervention officiel d'équipe
- Zone d'engagement

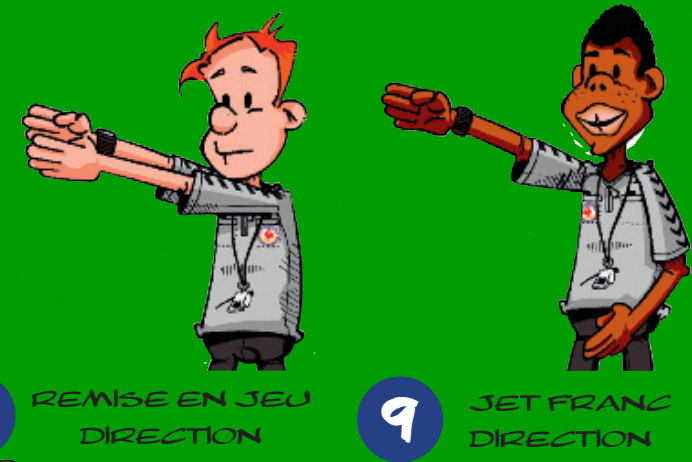
II - les mises à jour et précisions :

- Le temps de jeu
- L'équipement des joueurs
- Le gardien et sa zone
- Définition « balle en jeu »
- But vide et action défensive
- Jet de 7m
- Exécution des jets
- Irrégularité en dehors du temps de jeu
- Jeu passifs

Gestes

Gestes pour INFORMER

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



12 BUT



15 ARRÊT DU TEMPS DE JEU



16 AUTORISATION ACCORDÉE À DEUX PERSONNES HABILITÉES DE PÉNÉTRER SUR LE TERRAIN

OBLIGATOIRES
dans les situations
où ils s'appliquent



11 JEU PASSIF

EXCEPTIONNELLEMENT utilisé sans être
précédé du geste 18 d'avertissement



8 RENVOI



10 NON RESPECT DES 3 MÈTRES



17 GESTE D'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime
NÉCESSAIRES

Gestes pour EXPLIQUER



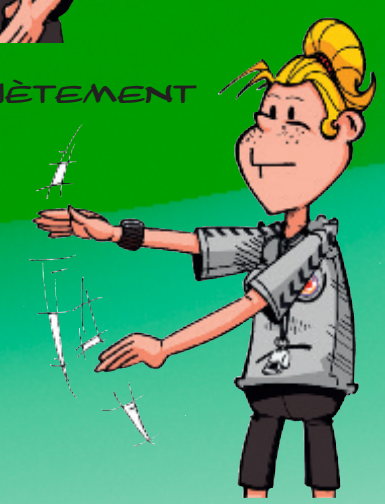
1 EMPIÈTEMENT



3 MARCHER OU 3 SECONDES



5 FRAPPER



2 DRIBBLE IRRÉGULIER



4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER



6 FAUTE D'ATTAQUANT

Gestes pour SANCTIONNER



13 AVERTISSEMENT (JAUNE)



14 EXCLUSION (2 MINUTES)



13 DISQUALIFICATION (ROUGE)

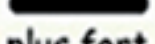
Sifflets

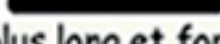
Ils accompagnent les gestes et doivent être **NETS, SANS TIMIDITE, MODULÉS** en fonction de la faute.

SITUATIONS	MODULATION
ENGAGEMENT ou reprise du temps	
BUT	
Arrêt du temps de jeu	
JET FRANC (Faute de défenseur)	
JET FRANC (Faute d'attaquant)	
7 mètres Sans sanction disciplinaire	 <i>Arrêt du temps facultatif</i>
Jet Franc ou 7 m AVEC sanction disciplinaire	 <i>Arrêt du temps OBLIGATOIRE</i>

Légende :

 bref

 plus fort

 plus long et fort

 facultatif

 obligatoire

- Une faute de défenseur est notifiée par un coup de sifflet bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup plus long car elle inverse le sens du jeu.
- Une faute avec sanction disciplinaire (exclusion, disqualification) doit être sifflée encore plus fort et plus longtemps.

Sanctions

Pour une faute de jeu (marcher, empiètement, double dribble, etc.)

- o on sifflera un jet franc, un 7 m (si OMB) ou un renvoi
- o = en général cette sanction «sportive» suffira.

Si irrégularité (ceinture, poussette...)
ou irrégularité grossière (tirage du bras par derrière,...)

- o il faudra en plus du jet franc ou du jet de 7m (si OMB)
- o **Sanctionner disciplinairement le fautif.**



Sanctions

L'AVERTISSEMENT

Verbal : à éviter

Mais si arbitrage d'Ecole de Hand, - de 10, - de 12, on peut l'utiliser dans un but pédagogique ou d'apaisement.

- Siffler la faute, faire le geste codifié et montrer le carton au fautif.
- Vérifier que la table a compris l'information.
- Noter le n° sur son carton de score.



**Pas d'arrêt du temps
sauf influences externes,
joueur blessé, gain de temps.**

- 1 avertissement par joueur.
- 3 avertissements maximum par équipe.
- 1 avertissement maximum pour tous les officiels.



Après un coup de sifflet :

Faire reprendre le jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (jet franc, remise en jeu, engagement, etc.).

Sanctions

L'EXCLUSION



Siffler un arrêt du temps
= **OBLIGATOIRE**

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif.
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu et après un coup de sifflet, repartir par le jet correspondant.

La 3^e exclusion au même joueur dite exclusion disqualifiante :

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif,
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu.
- Et lui montrer le carton rouge de la disqualification.

Ce joueur doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement (banc des remplaçants) et ne doit plus avoir de contact avec son équipe.



Après un coup de sifflet :
Repartir par le jet correspondant
(jet franc, de 7 m.)



LA DISQUALIFICATION DIRECTE



Siffler un arrêt du temps
= **OBLIGATOIRE**

Faire le geste codifié au joueur fautif en lui montrant le carton rouge.

Ce joueur doit quitter la zone de changement (banc des remplaçants). Il ne peut plus participer au jeu et ne doit plus avoir de contact avec son équipe. Celle-ci est privée d'un autre joueur pendant 2 minutes.

Après un coup de sifflet :
Repartir par le jet correspondant (jet franc, de 7m).



LA DISQUALIFICATION PEUT-ÊTRE SANS RAPPORT OU AVEC RAPPORT

Disqualification sans rapport pour une irrégularité grossière présentant un risque pour l'intégrité physique.

Disqualification avec rapport pour une irrégularité particulièrement brutale et dangereuse.

L'accompagnateur de JA **est habilité** à établir un rapport relatant les faits, même en l'absence de disqualification.

Contacts - rapports de force DEF // ATK

RAPPELS:

PRINCIPES INDIVIDUELS DEFENSIFS:

LES FAUTES DU DEFENSEUR



LES FAUTES DE L'ATTAQUANT



NOTION DU CEINTURAGE



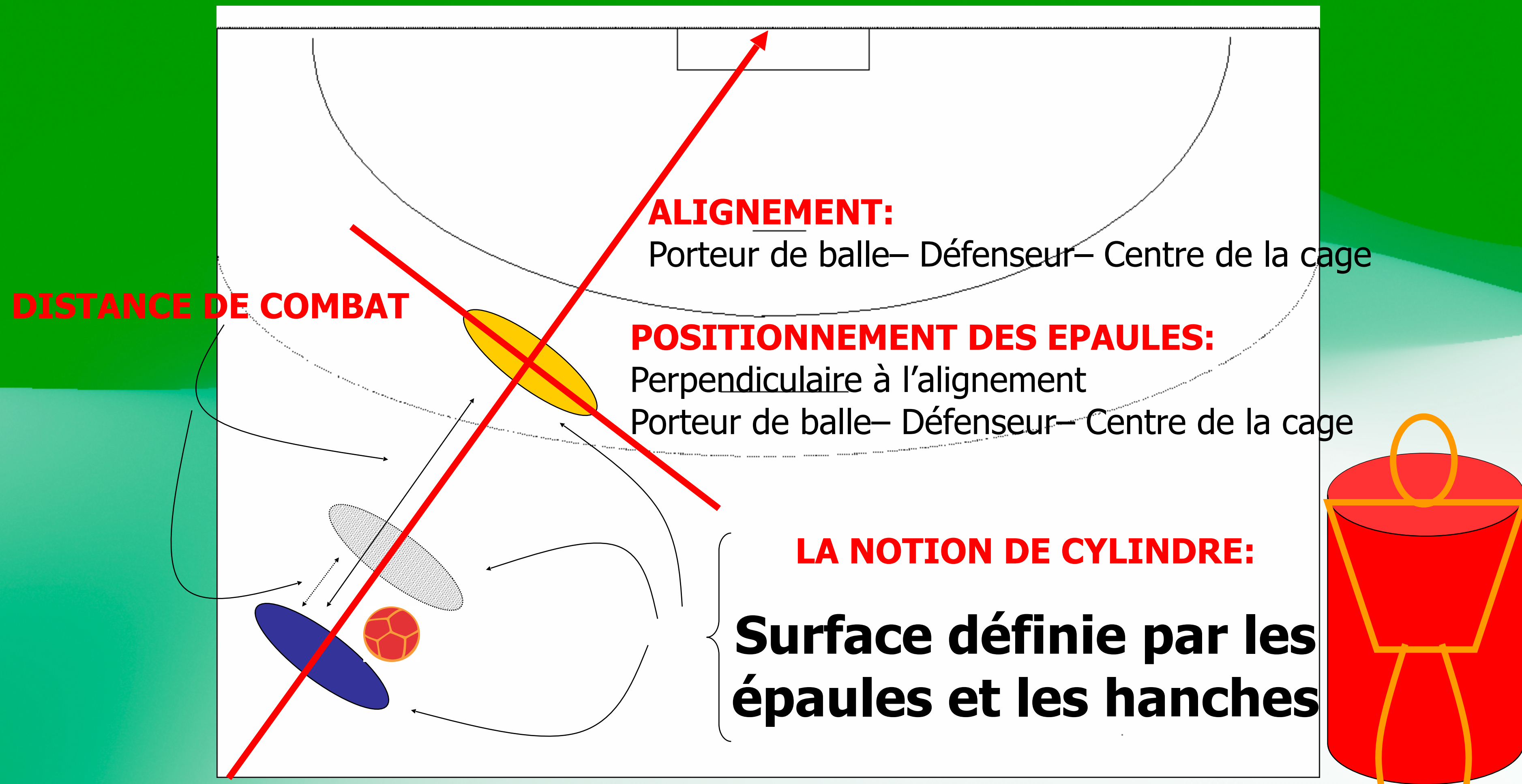
NOTION DE PASSAGE EN FORCE



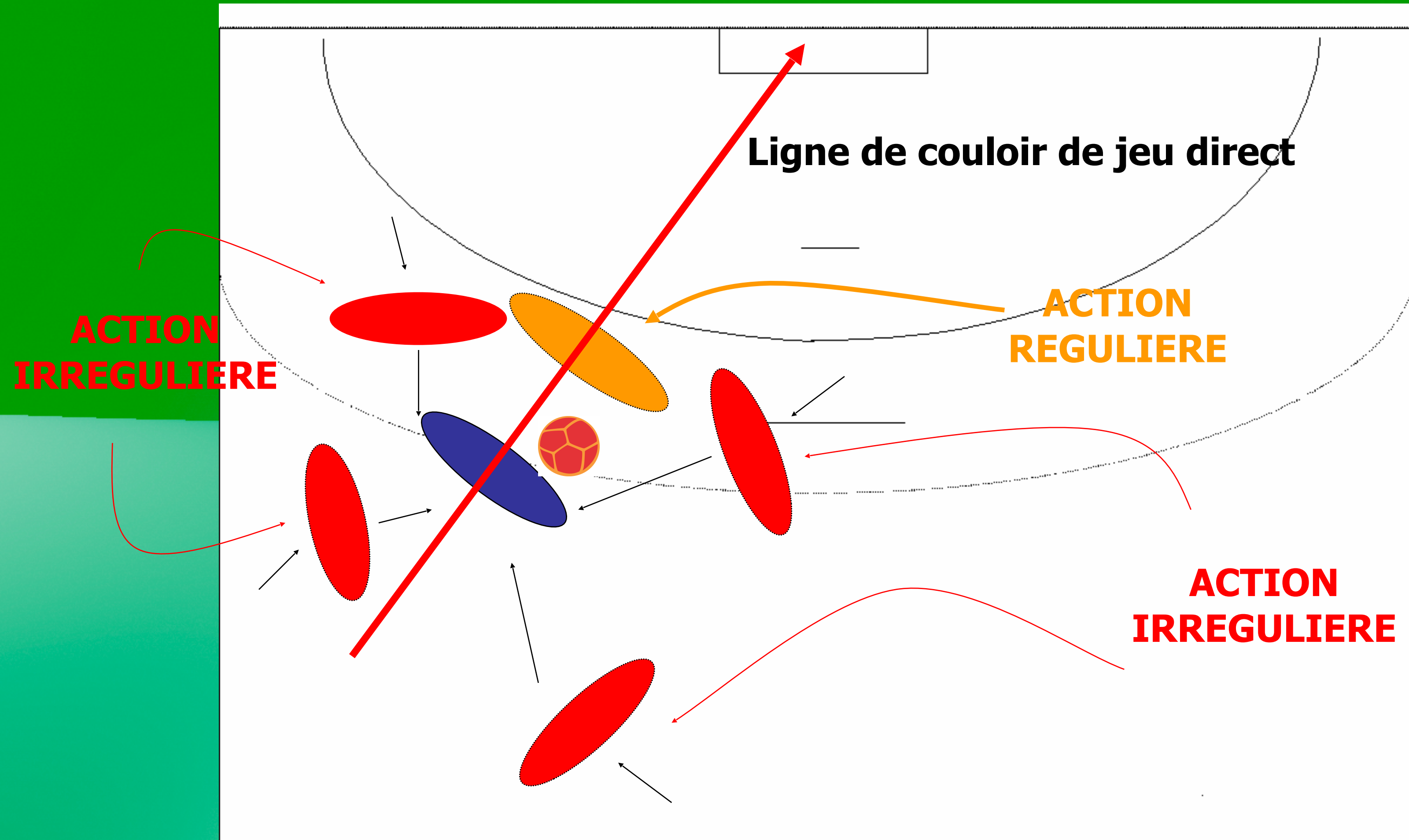
POSITIONNEMENT DES ARBITRES

ADAPTATIONS ET ANTICIPATIONS

Contact - principe de DEF

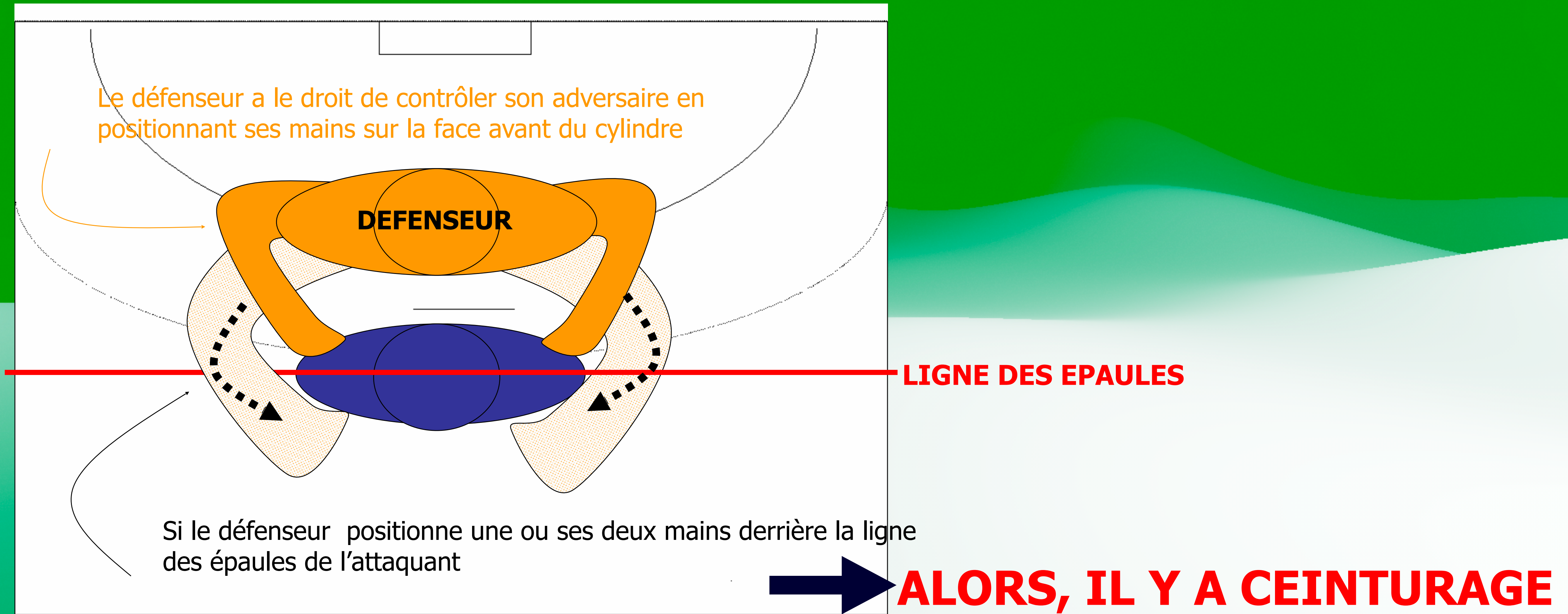


Contact - les fautes du DEFENSEUR

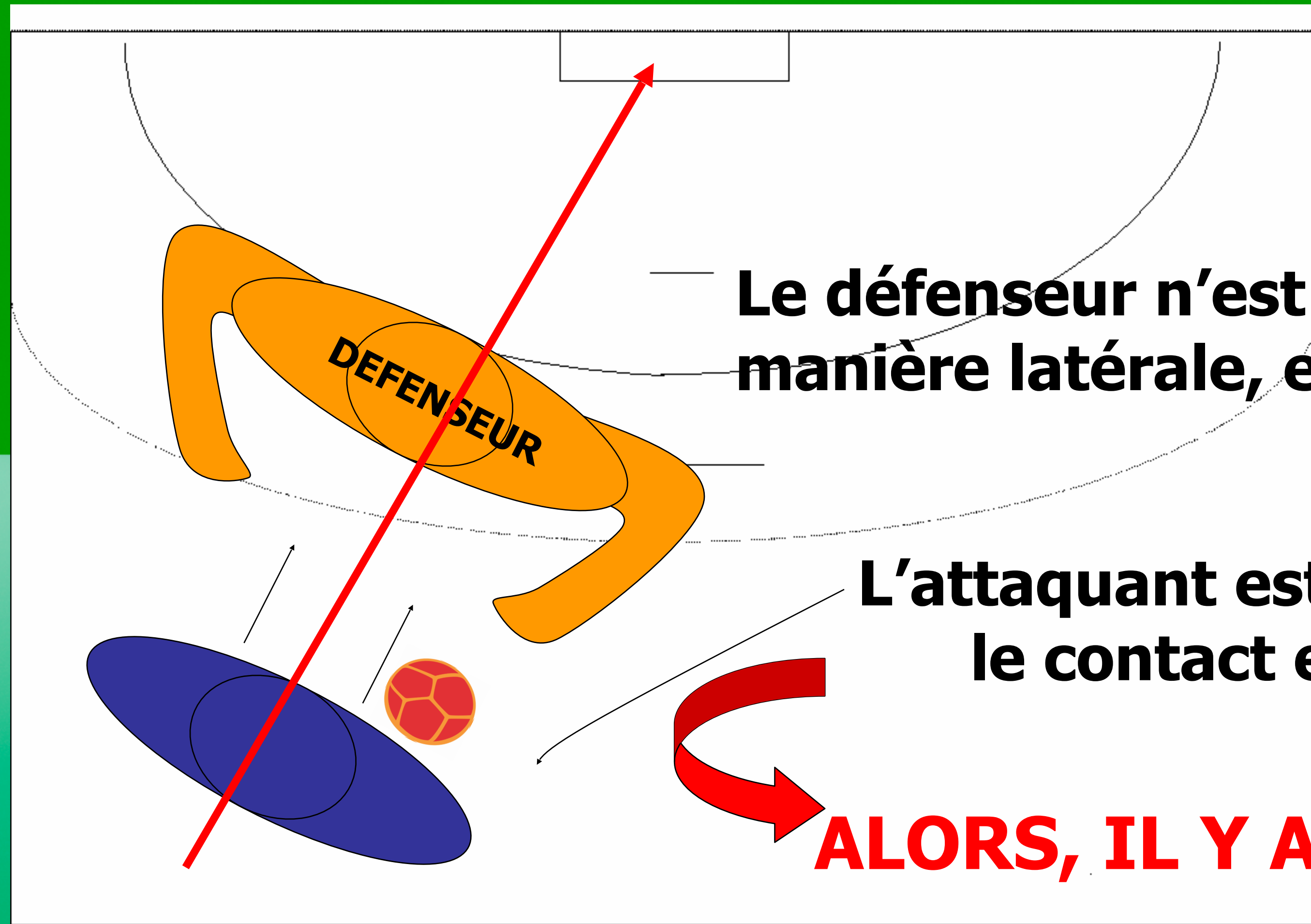


= sanctions

Contact - notion du ceinturage



Contact - notion de passage en force



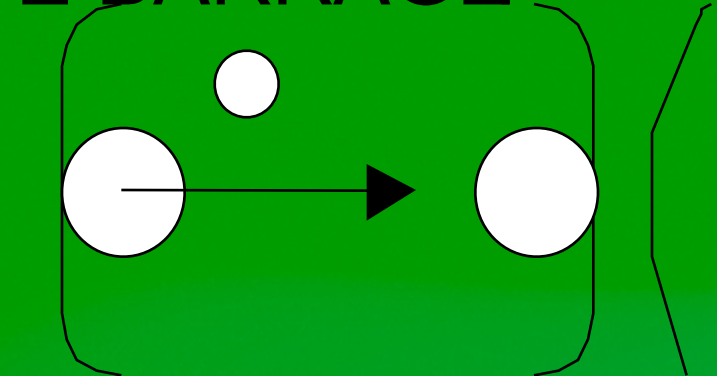
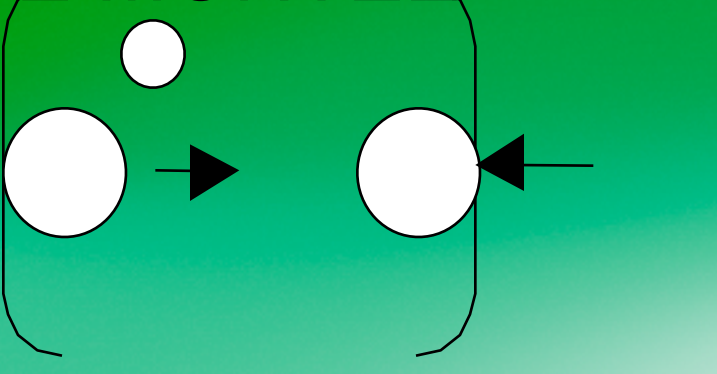
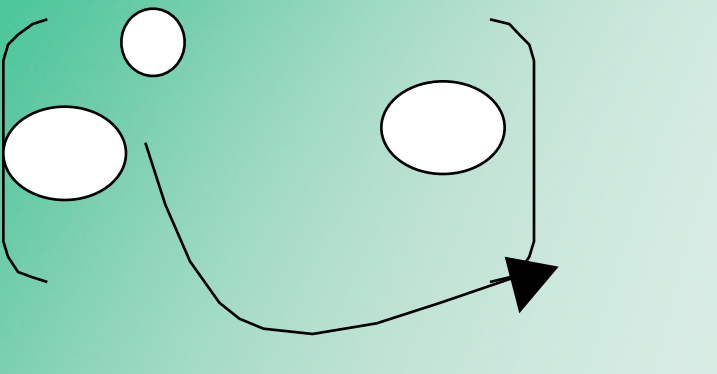
Le défenseur n'est pas en mouvement de manière latérale, en profondeur et est équilibré

L'attaquant est en mouvement et provoque le contact entre lui et son défenseur

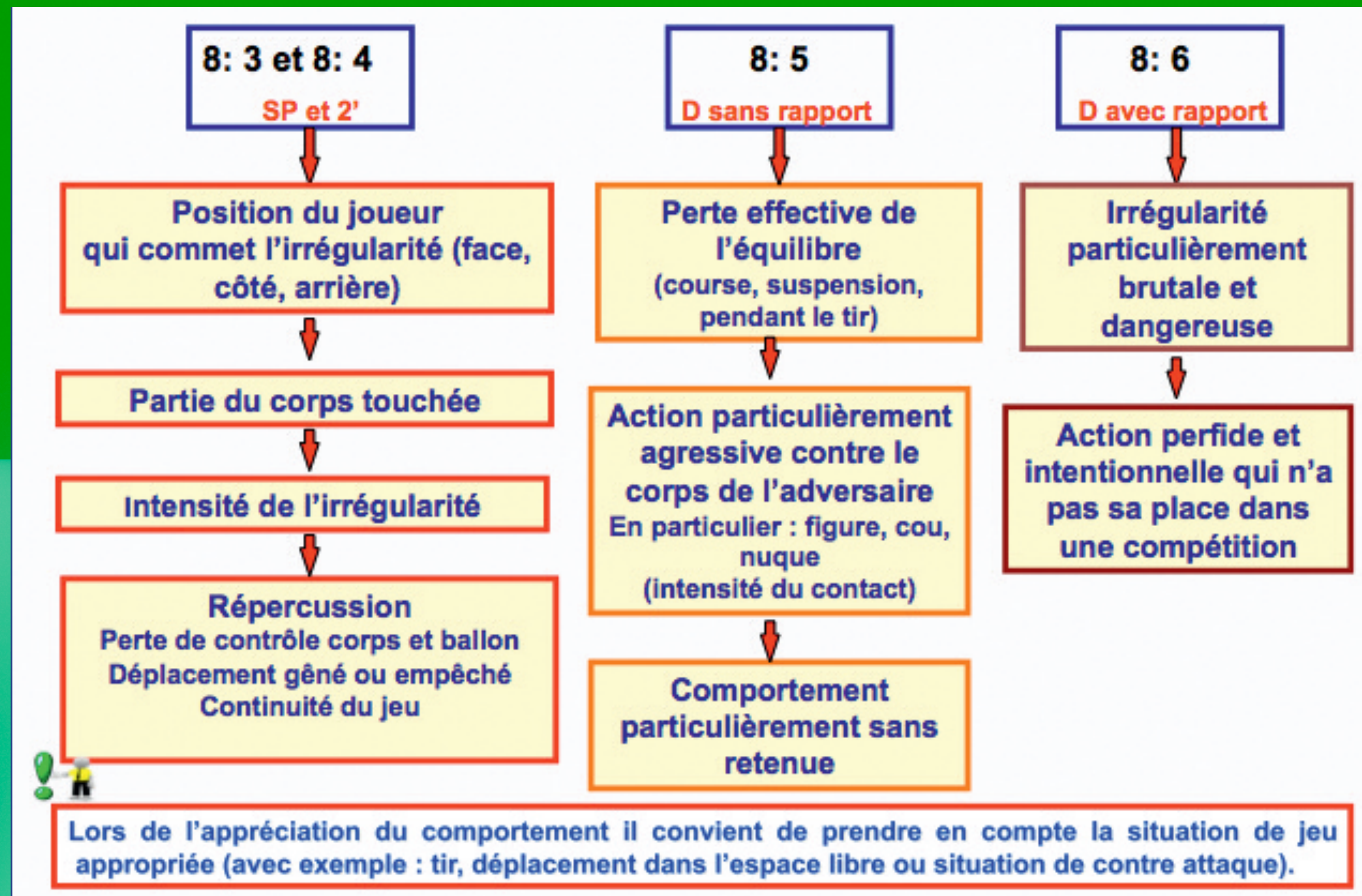
ALORS, IL Y A PASSAGE EN FORCE

Contacts ATK et DEF

RECAP
des
fautes
ATK et
DEF
placée

Situations	Fautes d'attaquants	Fautes de défenseurs
DE BARRAGE 	- Percussion - Passage en force - ½ tour contact (Marché) - Raffut	- Poussette - Renverser, bousculer - Frapper - Retenir le bras Tireur - Ceinturer - Contre au visage
DE MONTEE 	- Percussion - Raffut	- Percussion (Contre au visage) - Ceinturer - Immobiliser le bras Tireur
DE POURSUITE Flottement 	Peu nombreuses mais à noter parfois des - Percussion (Epaule en avant) - Raffut	- Accrochage - Ceinturage - Poussée dans le dos, ou de côté - Croc en jambe - Retenir le bras Tireur

Contact // Sanction

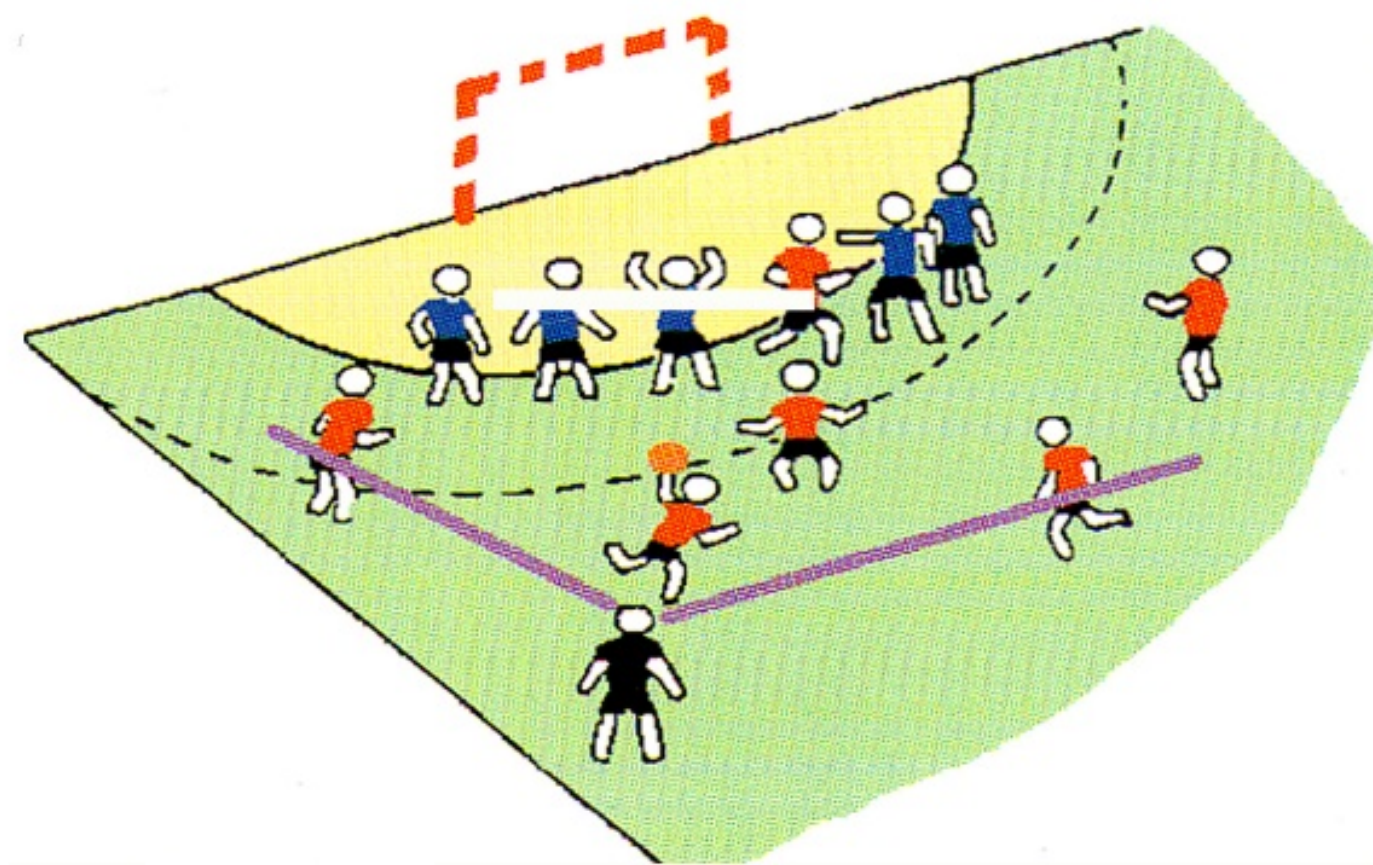


Positionnement

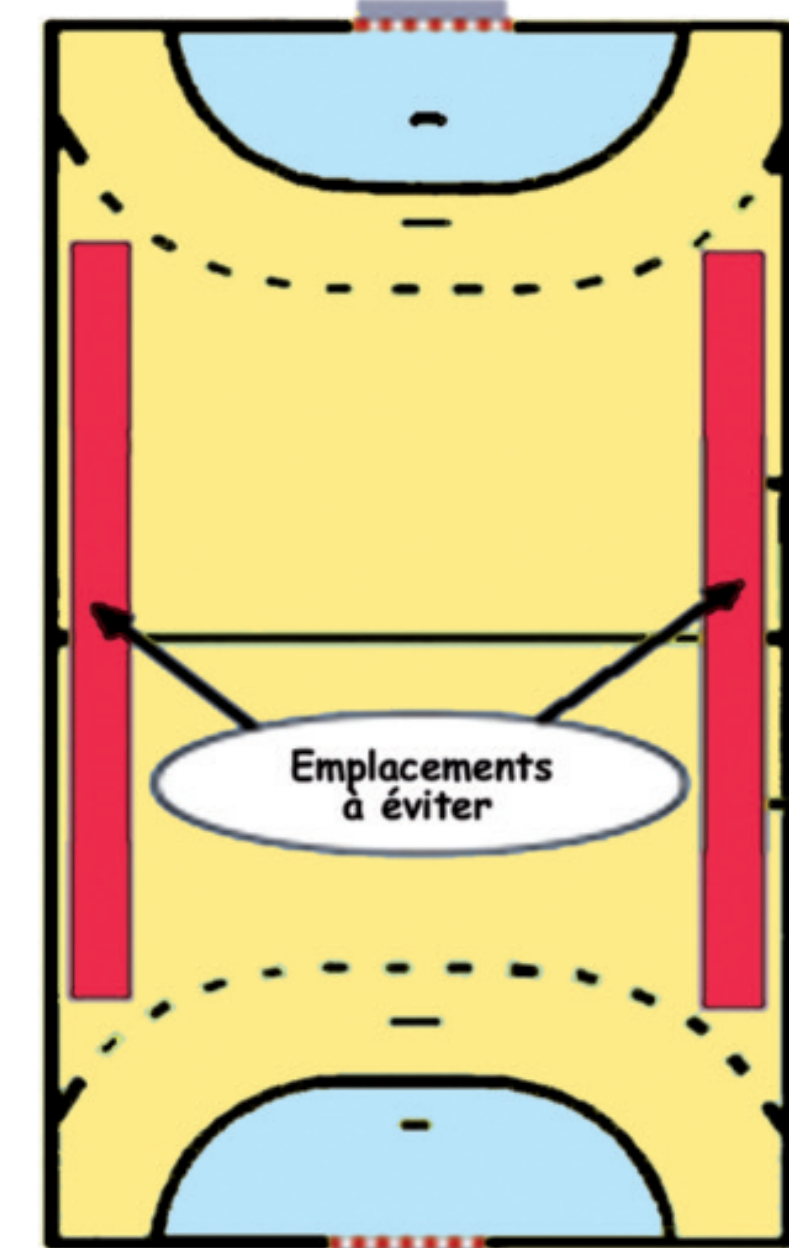
EN SOLO

Comme je suis seul, j'essaie d'occuper tout l'espace devant les attaquants et les défenseurs, en évitant d'avoir des joueurs derrière moi.

Je me déplace en fonction de la position de la balle jamais en course à reculons. Je n'hésite pas à me déplacer vers l'endroit de la faute.



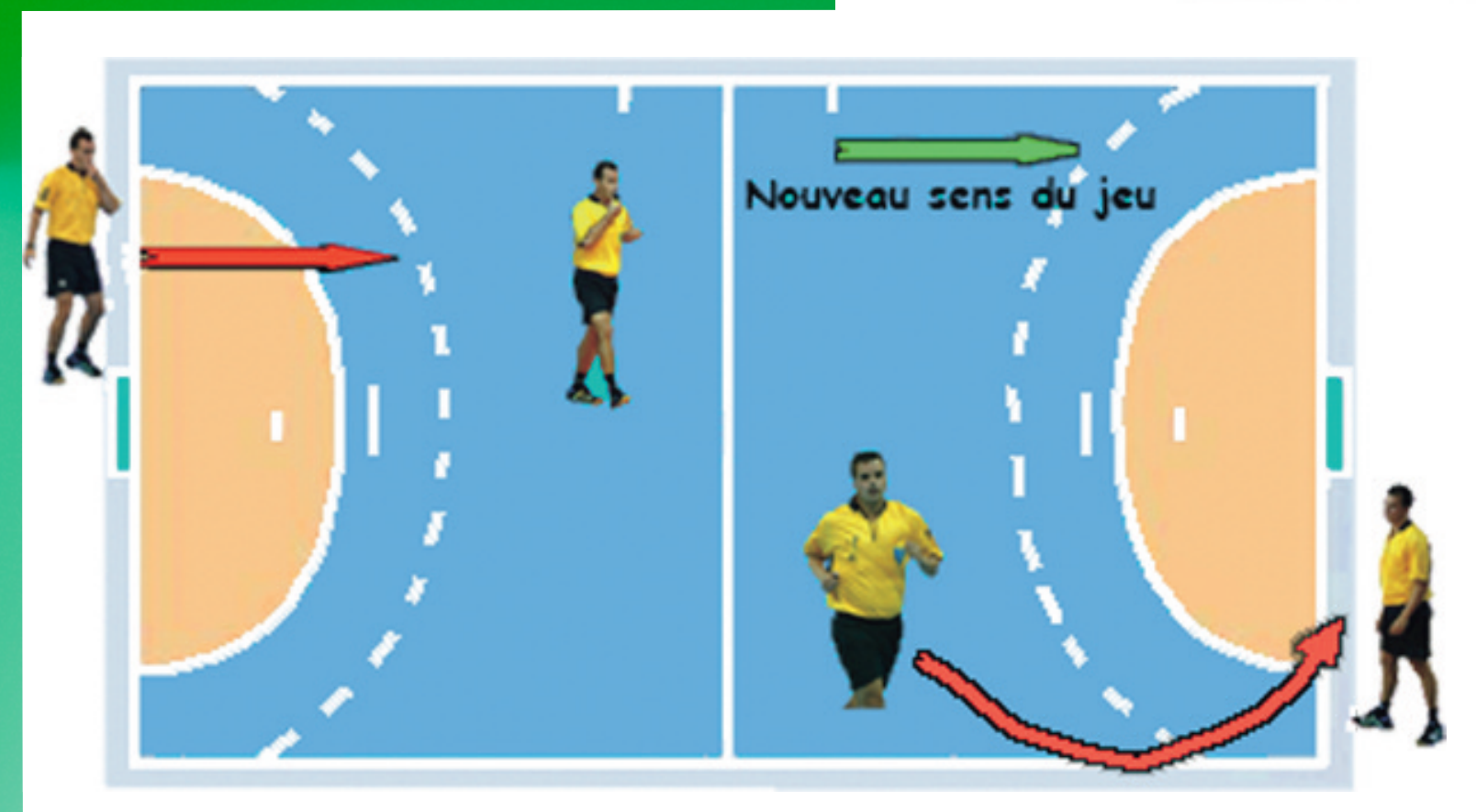
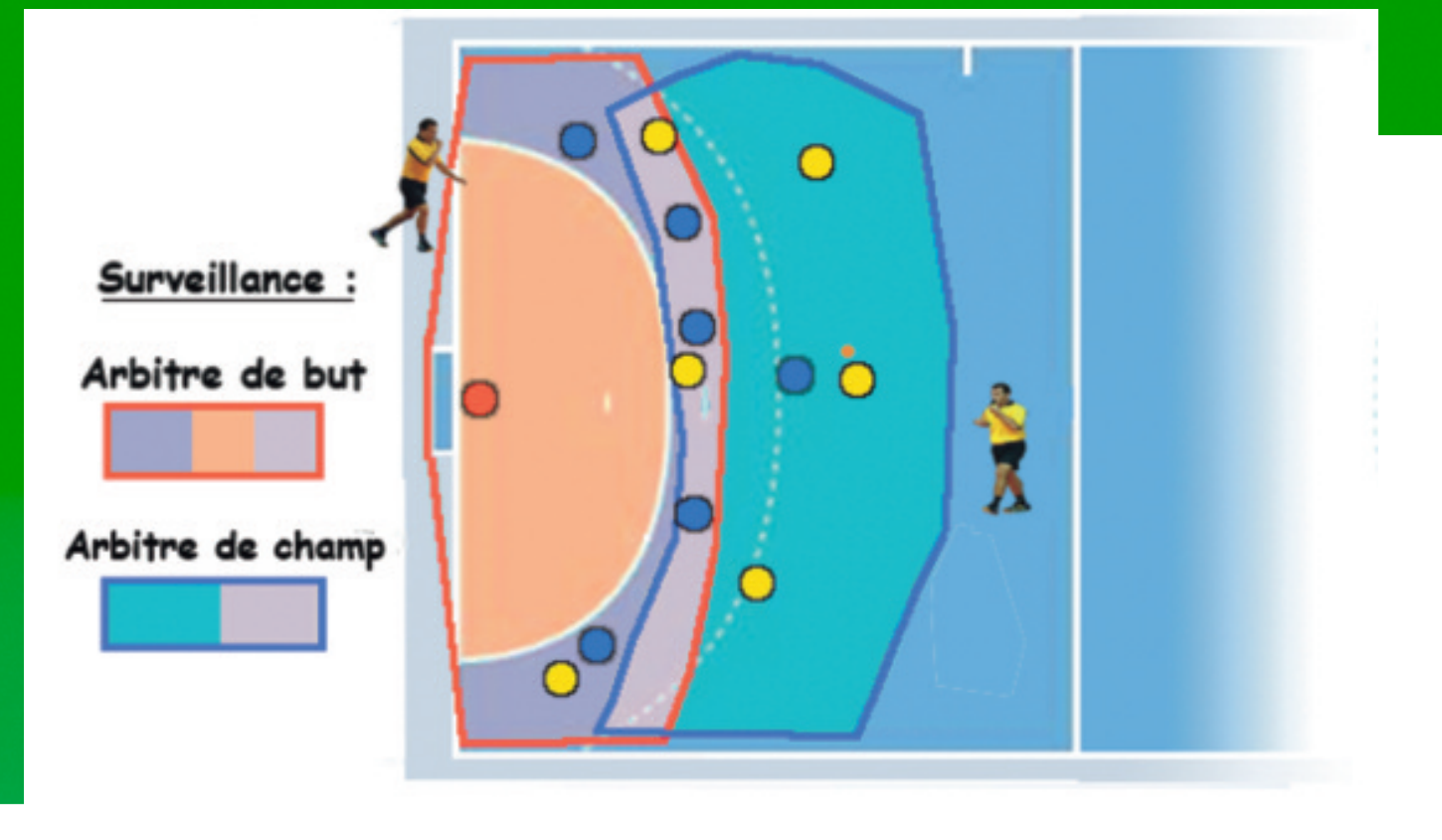
L'arbitre de champ suit, bouge avec le ballon et ne reste pas statique afin d'avoir un angle de vision correct.



Positionnement

EN BINÔME

Chacun a sa zone de surveillance.



Je profite de certaines situations (but, temps mort d'équipe, ...) pour permuter avec mon binôme.

Jeux et mise en pratique



Vidéos

[Shorts YouTube : Zone ou pas zone ?](#)

[Vidéos YouTube : contacts ATK// DEF](#)

[Vidéos YouTube : contacts situation de match](#)

Pour finir :

L'espace arbitrage ligue AURA :

<https://aura-handball.fr/pratiquer-handball-auvergne-rhone-alpes/arbitrer>

Tutos et videos :

<https://aura-handball.fr/pratiquer-handball-auvergne-rhone-alpes/arbitrer/tutoriels>

Pour s'amuser et continuer à apprendre :

<https://view.genially.com/5fec39f34a35bd0d034eb408/presentation-ecole-sorcellerie-arbitrage>