

Formation 0 : les règles et fondamentaux



École d'arbitrage

SAMEDI 28/09/2024

SOMMAIRE

L'environnement de jeu

Principes et fondamentaux

Gestuel

Jeu / questionnaire

L'environnement de jeu

- Le terrain
 - La table de marque
 - Les joueurs
 - Le ballon
 - Le matériel du jeune arbitre
-

Le terrain

- Le terrain -> pas d'obstacles au sol et au dessus de l'air de jeu (panneaux de basket...)
- Les buts -> biens fixés
- Les filets -> sans trous et bien attachés aux buts



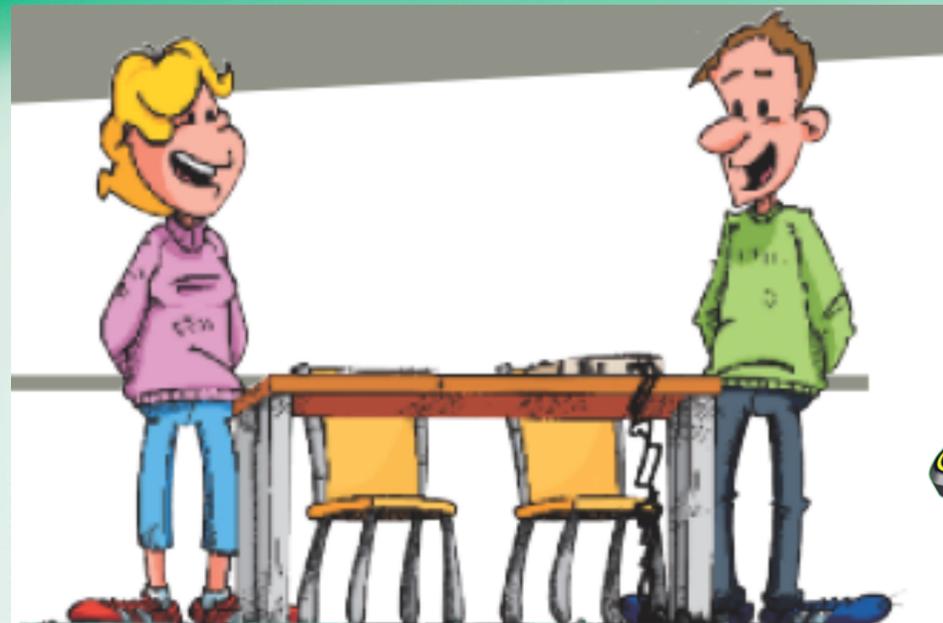
La table de marque

- Le secrétaire -> remplit la feuille de table électronique
- Le chronométrateur -> contrôle le temps de jeu, les temps morts, les temps d'exclusions + le score
- Le juge superviseur ou accompagnateur de JAJ
- Aucune autre personne est autorisée à rester à la table de marque !



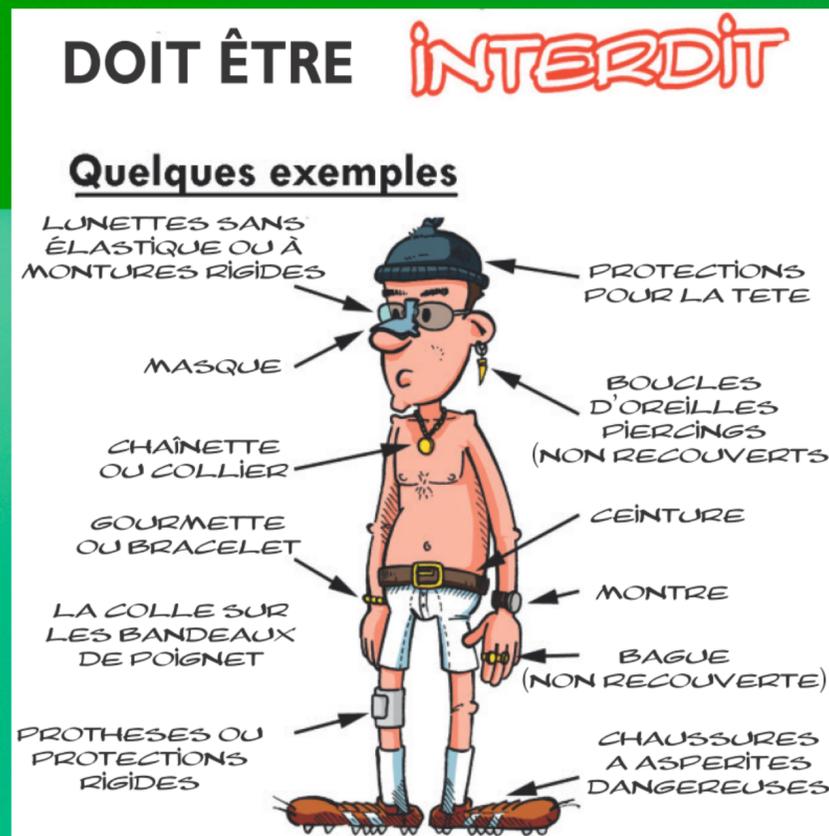
AS USSELOISE HB				FCS UZERCHE HB			
2	3	4	5	2	3	5	8
6	8			9	55		
			R				R

Annul Avert. 2 min Requie But But Tir Arr. Gard



Le joueur

- 6 joueurs dont 1 gardien en -11ans
- 7 joueurs dont 1 gardien pour les autres catégories (5 joueurs minimum)
- Couleurs de maillots différents pour les 2 équipes, maillots différent joueur/gardien (=>4 couleurs au total)



équipement de complément autorisé :

- Bandeau souple
- Tour de poignet en éponge
- Sous-vêtement technique
- Manchon de protection souple / Contention bras
- Chaussettes de compression
- Molletière souple
- Cycliste renforcé

Le ballon

Catégories	Garçon	Fille
-11 ans	taille 0	taille 0
-13ans	taille 1	taille 1
-15ans	taille 2	taille 1
-18ans	taille 3	taille 2
+16ans	taille 3	taille 2



Le matériel du jeune arbitre

- sifflet
- jeton (pour le tirage au sort)
- chronomètre / montre
- 1 carton jaune, 1 carton rouge (et 1 carton bleu)
- carton de match et stylo
- tenue avec maillot et short de couleur différente des 2 équipes
- livret de l'arbitrage

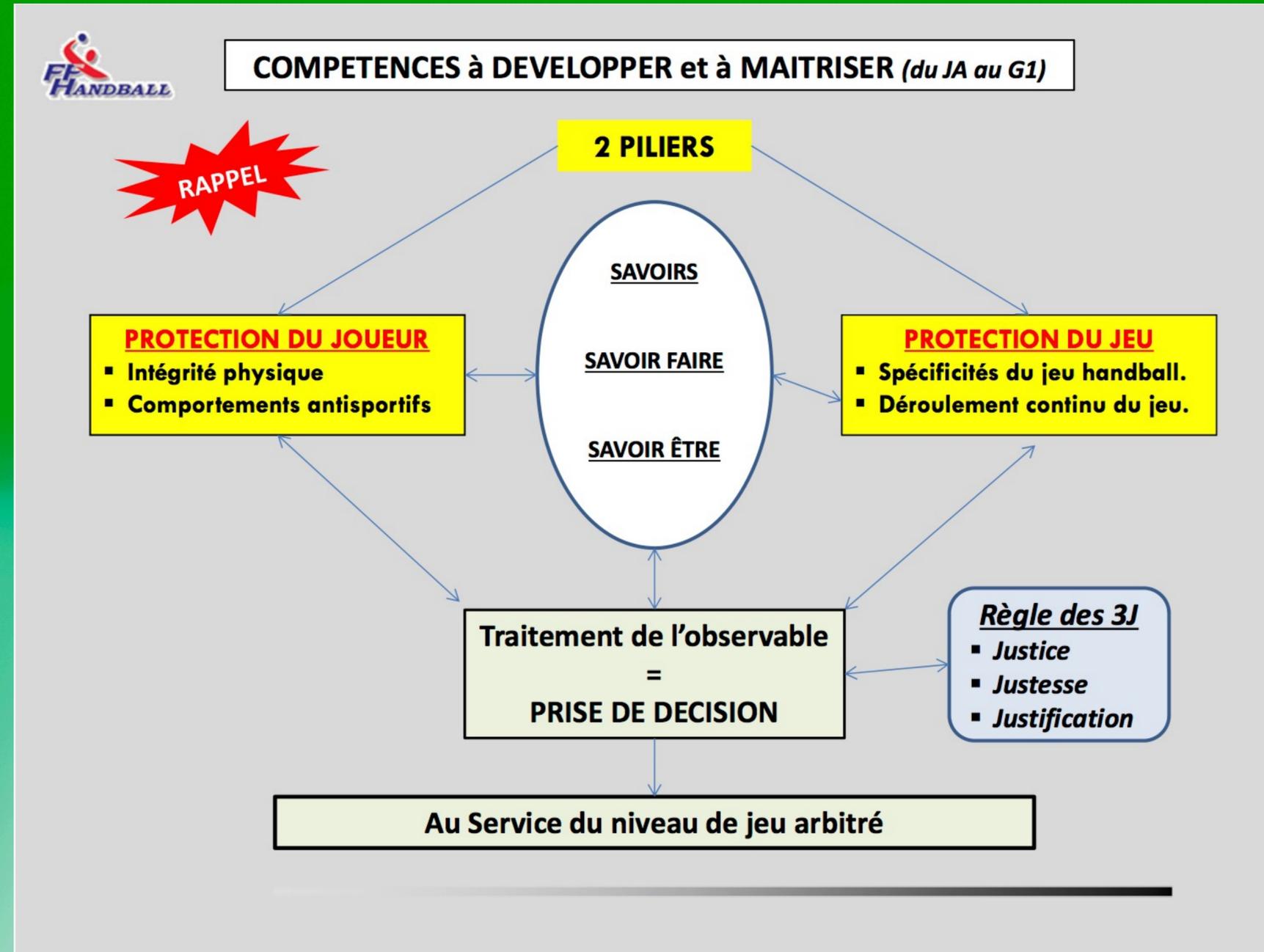


Principe et fondamentaux

- Le principe de l'arbitrage
- L'objectif / niveau d'attente
- Les règles

Le principe de l'arbitrage

- Présentation des fondamentaux



L'objectif / niveau d'attente

- Pré-formation & mise à niveau



LES OBJECTIFS DE CE NIVEAU : SENSIBILISATION

PROTECTION DU JOUEUR

CAPACITE A RECONNAITRE UNE FAUTE DE JEU

ET

UNE FAUTE D'ANTI-JEU

✓ **La formation Club - Ecole d'Arbitrage**

- ❖ Capacité à connaître et reconnaître des situations de jeu (faute de jeu, interdits de base, ou autre consigne).
- ❖ Capacité à prendre une décision : « souffler dans un sifflet »
- ❖ Capacité à associer prise de décision et situation de jeu qui se déroule (acte de réflexion).
- ❖ Capacité à communiquer une information aux acteurs (sens du jeu).
- ❖ Capacité à diriger une séquence de jeu dans l'entraînement.

PROTECTION DU JEU

CAPACITE A SUIVRE LES CONSIGNES D'UN JEU (situation d'entrainement..)

ET

EN PARTICULIER LES REGLES MINIMALES DU HANDBALL

La maîtrise « minimale » de ces pré-requis est indispensable pour accéder au niveau découverte (niv. JA3) à l'issue de cette phase de sensibilisation.

Les règles

- Pré-formation & mise à niveau



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

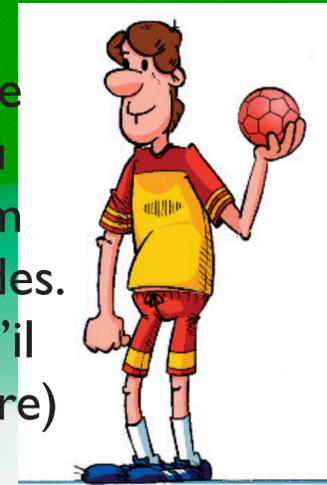
Mollets, tibias, pieds
INTERDITS



- Jouer le ballon assis, à genoux, couché

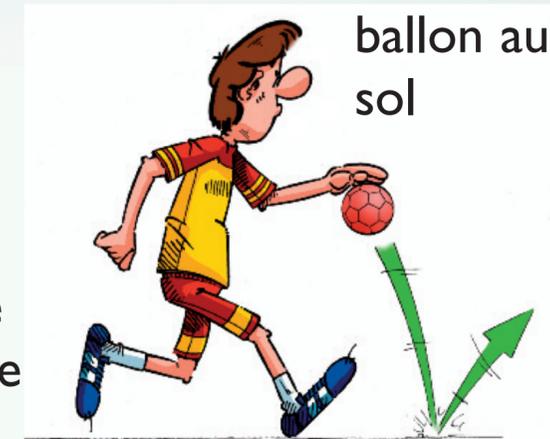
peut

- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre)



- Attraper le ballon à deux mains

- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol



- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire

Les règles

- Pré-formation & mise à niveau

ne peut pas

- Se faire une passe à soi-même
- Refaire un 2^e dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon
- Jouer passivement
- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains
- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Barrer le chemin de l'adversaire : action agressive touchant le cou, la tête, la nuque
- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot
- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps
- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire
- Irrégularités commises avec une forte intensité

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

les gestes

- Le sens du jeu
- Les sanctions



le sens du jeu

- L'information

Gestes pour INFORMER

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



7 REMISE EN JEU
DIRECTION



9 JET FRANC
DIRECTION



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

EXCEPTIONNELLEMENT utilisé sans être

précédé du geste 17 d'avertissement



8 RENVOI



10 NON RESPECT
DES 3 MÈTRES



17 GESTE
D'AVERTISSEMENT
POUR JEU PASSIF



11 JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime
NÉCESSAIRES



le sens du jeu

- L'explication

Gestes pour EXPLIQUER



1 EMPIÈTEMENT



2 DRIBBLE
IRRÉGULIER



3 MARCHER OU
3 SECONDES



4 CEINTURER, RETENIR
OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE
D'ATTAQUANT

les sanctions

- L'avertissement
- L'exclusion
- La disqualification

Gestes pour SANCTIONNER



Jeu / questionnaire

- Les accessoires de l'arbitre
 - Les objets interdits pour jouer
 - L'environnement de jeu
 - Les gestes
-