

# LIVRET DU JEUNE ARBITRE DE HANDBALL

## REGLES DE BASE

- ◆ Liste des gestes
- ◆ Jets
- ◆ Sanctions

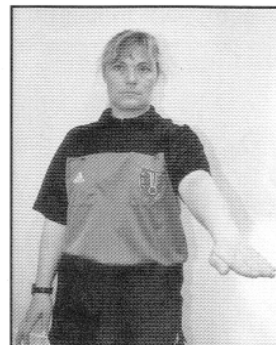
### LISTE DES GESTES

- 1. Empiètement sur surface de but** : "zone" ⇒ seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but.
- 2. Double dribble** : un joueur ne peut pas reprendre son dribble après s'être arrêté. Il est interdit de jongler avec le ballon.
- 3. Marcher ou 3 secondes** ⇒ un joueur peut garder le ballon au maximum 3 secondes et faire au maximum 3 pas balle en main.
- 4. Ceinturer, retenir ou pousser** ⇒ ces gestes sont souvent accompagnés d'un avertissement ou d'une exclusion.
- 5. Frapper**
- 6. Faute d'attaquant** (passage en force, raffûtage, ...)
- 7. Remise en jeu** – Direction : "touche" ⇒ elle est accordée lorsque le ballon tout entier a franchi la ligne de touche.
- 8. Renvoi**
- 9. Jet franc** – Direction
- 10. Non respect de la distance des "3 m"** ⇒ sur tous les jets, les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres du lanceur (sauf pour le renvoi)
- 11. Jeu passif** ⇒ l'attaque ne fait pas action de jeu vers le but ou "gagne du temps".
- 12. But** ⇒ un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit la ligne de but.
- 13. Avertissement** : "carton jaune" – **Disqualification** : "carton rouge"
- 14. Exclusion** : "2 minutes"
- 15. Expulsion**
- 16. Time-out** : "arrêt du temps de jeu"
- 17. Autorisation accordée** à 2 personnes (notées sur feuille de match) de pénétrer sur le terrain pendant le time-out.
- 18. Geste d'avertissement pour jeu passif**

#### Rappels :

- Lorsque l'arbitre siffle, il doit d'abord montrer la direction, puis effectuer le geste correspondant à la faute.
- Un jet franc sera accordé pour un "pied". Le joueur n'a pas le droit de toucher le ballon avec le pied (en dessous du genou).

#### 1. Empiètement sur surface du but



#### 2. Double dribble



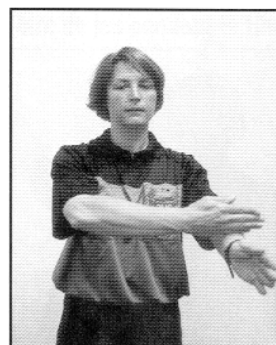
#### 3. Marcher ou 3 secondes



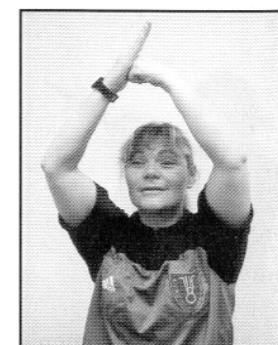
#### 4. Ceinturer, retenir ou pousser



#### 5. Frapper



#### 6. Faute d'attaquant



7. Remise en jeu - Direction



8. Renvoi



9. Jet franc - Direction



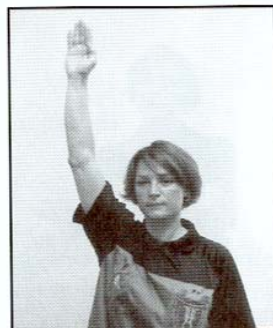
10. Non respect de la distance des "3m"



11. Jeu passif



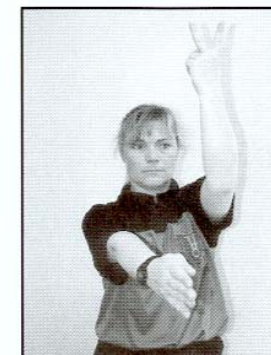
12. But



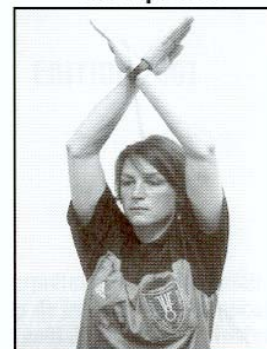
13. Avertissement (jaune).  
Disqualification (rouge).



14. Exclusion



15. Expulsion



16. Time-out



17. Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out



## LES JETS

☒ **Engagement** ⇒ il doit être exécuté dans les 3 secondes après le coup de sifflet de l'arbitre, par l'équipe qui a gagné le ballon au tirage au sort. Il se fait au centre du terrain, le porteur de balle doit avoir au moins un pied sur la ligne médiane.

☒ **Remise en jeu** ⇒ pour l'exécution de ce jet, le porteur de balle doit garder au moins un pied sur la ligne de touche.

☒ **Renvoi** ⇒ il est accordé quand le gardien a contrôlé le ballon ou quand le ballon franchit la ligne de sortie de but sans avoir été touché par les défenseurs. Il est exécuté par le gardien, sans coup de sifflet, dans sa surface de but.

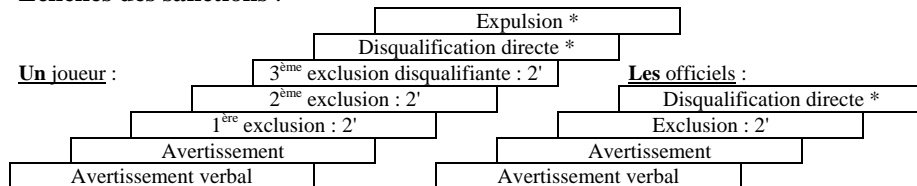
☒ **Jet franc** ⇒ il est ordonné lorsqu'une faute a été commise sur un joueur mais aussi lorsqu'un attaquant commet une faute. Il est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre et à l'endroit de la faute.

☒ **Jet de 7 mètres** ⇒ il est ordonné quand une occasion manifeste de but est déjouée par les adversaires et à n'importe quel endroit du terrain. Les arbitres doivent alors accorder un time-out.

## LES SANCTIONS

<b>Sanctions sportives :</b>	Jet franc, jet de 7 mètres
<b>Sanctions disciplinaires :</b>	☒ <b>Avertissement</b> (carton jaune) : irrégularité, comportement antisportif.
	☒ <b>Exclusion (2')</b> : irrégularités répétées (ex : faute sur l'adversaire, ...) et attitudes antisportives (ex : le joueur jette la balle après une décision de l'arbitre, ...). L'arbitre doit ordonner un time-out.
	☒ <b>Disqualification</b> : irrégularités très dangereuses sur un joueur, comportements antisportifs grossiers (ex : "arracher" le bras du tireur, insulte envers une tierce personne, 3 <sup>ème</sup> exclusion, ...). L'arbitre doit ordonner un time-out. L'équipe joue à un de moins pendant 2 minutes.
	☒ <b>Expulsion</b> : voies de fait (ex : crachas, coups, ...). L'arbitre doit ordonner un time-out. L'équipe joue à un de moins pendant tout le reste du match.

**Echelles des sanctions :**



\* rapport d'arbitre

## EQUIPEMENT DU JEUNE ARBITRE

- tee-shirt et short de couleur noire
- deux sifflets
- cartons jaune et rouge
- carton de marque et un stylo
- une montre chronomètre

L'U.G.S.E.L. fournit les cartons de marque. Pour le reste du matériel, adressez-vous à vos A.S. ou à votre club.

## TABLE DE MARQUE

Le secrétaire et le chronométreur se trouvent à la table de marque et aident les arbitres.

<b>Secrétaire</b>	☒ contrôle la liste des joueurs
	☒ contrôle l'entrée des joueurs sur l'aire de jeu
	☒ note les buts et les sanctions disciplinaires <b>NB</b> : En cas de problème, il fait retentir le signal du chronomètre ou il siffle. Les arbitres accordent alors un time-out, s'approchent de la table pour s'informer du problème et prennent ensuite la décision adéquate.
<b>Chronométreur</b>	☒ contrôle le banc des deux équipes
	☒ contrôle l'entrée des joueurs sur l'aire de jeu
	☒ gère le temps d'exclusion des joueurs, le temps de jeu et les time-out. <b>NB</b> : En cas de problème au niveau du temps, les arbitres prennent le temps restant à jouer, à leur compte.

