

Agressions

Interdire les fautes dangereuses

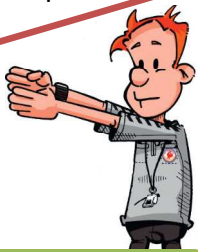
Ces fautes sont suivies d'une sanction personnelle



Intervention :

- Sur le côté
- Dans le dos
- De face mais violente
- Accrocher le bras tireur
- Croche pied
- Béquille

Protéger les joueurs des risques de blessure



Sensibilisation à l'arbitrage – Memo Essentiels

Rôle de l'arbitre

- Protéger les joueurs
- Mener le match à son terme
- Faire appliquer les règles

Ecole d'Arbitrage
HANDBALL



Équipe : Tous licenciés FFHB

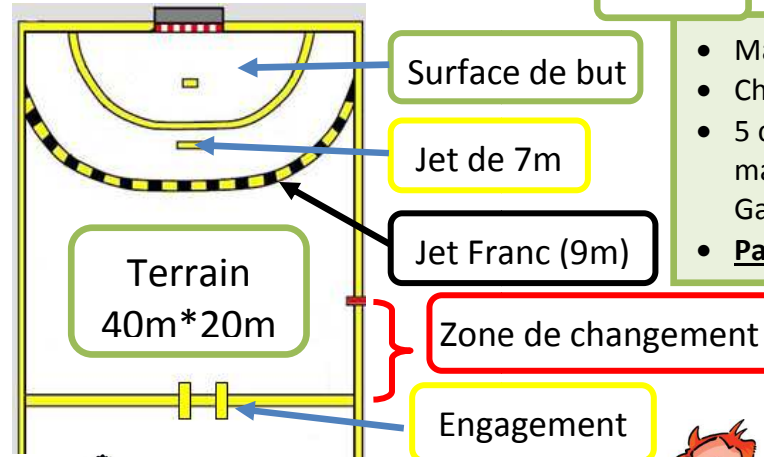
- 6 joueurs de champ + 1 gardien
- 5 joueurs minimum
- 1 officiel majeur

Tenue

- Maillot numéroté et short
- Chaussures de sport en salle
- 5 couleurs différentes de maillot : Joueurs (2), Gardiens (2), Arbitres
- **Pas d'objets rigides**

But (3m*2m)

Sortie de But



Marcher

- Plus de 3 pas ou 3 secondes avec le ballon en main



- Faire 3 pas ou moins avec le ballon en main
- Attendre 3 secondes ou moins avec le ballon en main



- Revenir après un saut par le chemin le plus court et sans gêner l'adversaire
- Jouer le ballon en l'air

Empiètement

- Traverser la zone
- Toucher le ballon qui roule en zone
- Sauter en touchant la zone

Touche

- Après un ballon sorti ou ayant touché le plafond
- Contre l'équipe ayant touché le ballon en dernier
- Joué avec un pied sur la ligne

Jet de 7m

- Occasion Manifeste de But (OMB : 1 contre 1 face au gardien) anéantie irrégulièrement
- Pied derrière la ligne de 7m
- Autres joueurs à 3m ET en dehors des 9m
- Joué au coup de sifflet

Renvoi

- Ballon touché par un attaquant ou le gardien sort franchit la ligne de sortie de but
- Un attaquant fait une zone
- Ballon maîtrisé par le gardien ou arrêté en zone ou (sauf sur une passe d'un coéquipier)
- Joué par le gardien
- Joué de l'intérieur vers l'extérieur de la zone : pas de CSC ni de contre

Autorisation de pénétrer sur le terrain

- Pour 2 personnes
- Uniquement après le geste
- Pour soigner un blessé
- **Pas de consignes tactiques**



Exécution des jets

Position des joueurs ?

Mauvaise

Une seule correction au maximum
Sanction éventuelle

But

- Ballon ayant franchi **entièrement** la ligne sans aucune faute d'attaquant



Signaler une faute par un coup de sifflet

Montrer la direction du jeu en 1^{er}

- L'équipe qui attaque exécutera le jet
- La défense ne doit plus toucher au ballon

Indication éventuelle de la faute par le geste approprié et reprise du jeu

- Bonne :
- Défenseurs à 3m
 - Aucun attaquant dans les 9m
 - Pied à terre à l'endroit de la faute
 - Ballon maîtrisé

Défenseurs

Attaquants

Gênante

Correction + Coup de sifflet

Engagement

- Au centre et au coup de sifflet
- Ne pas dépasser la ligne
 - Au coup d'envoi (tous)
 - Après un but (attaquants)

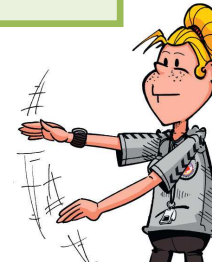
Placement

- Ne pas gêner les joueurs
- Être proche du jeu
- Voir correctement les situations
- Se déplacer s'il le faut

Exécution du jet ?

Dribble irrégulier

- Dribbler, attraper le ballon, redribbler
- Lancer le ballon en l'air puis le récupérer



- Faire rouler le ballon au sol : Il faut maîtriser le ballon en l'attrapant ou en commençant à dribbler. Pas en contrant ou en manquant une réception de passe



Jeu

Bonne

Mauvaise

Jet franc pour l'adversaire

Table de marque

- Secrétaire
- Chronométreur
- Tuteur JA
- Responsable salle

- Attendre la sortie du joueur pour entrer en jeu
- Dans la zone de changement

Changements



- Un attaquant touche le ballon en dessous du genou
- Ou un défenseur s'il est en mouvement
- Ou le gardien si le ballon ne va pas vers le but



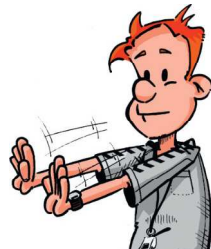
Pied

- Toucher le ballon avec la cuisse ou le genou
- Un défenseur dont la jambe est immobile



Arrêt du temps

- Blessure
- Temps mort d'équipe
- Exclusion
- Disqualification
- Délai (ballon coincé, etc.)



Non respect des 3m

