

ABECEDAIRE

Arbitrage Handball



Description :

Cet abécédaire est à la disposition des jeunes et de leurs parents pour leur permettre de découvrir la signification des mots entendus à la salle.

A

ABSENCE D'EQUIPE : le forfait est constaté et signifié sur la feuille de match à l'heure officielle de début de la rencontre.

AGRESSION : en cas de coups à arbitre, arrêt immédiat de la rencontre avec expulsion et mention sur la feuille de match. Établir un rapport dans les 48 heures.

AIRE DE JEU : rectangle de 40m de long et de 20m de large entouré d'une zone de sécurité de 1m.

AMICAL : rencontre entre deux équipes en dehors d'une compétition organisée par la FFHB, la Ligue ou le Comité, pour laquelle le nombre de joueurs participants est fixé d'entente entre les équipes et l'arbitre. Une feuille de match est indispensable avec inscription des joueurs.

ANEANTIR (voir occasion manifeste de but).

ANTI JEU : comportement individuel ou collectif visant à ralentir ou anéantir les actions des adversaires. Cet acte doit être sanctionné.

ARBITRE : âgé de 18 à 55 ans, en charge d'appliquer les règles de jeu et la direction du match. Dispose de pouvoirs discrétionnaires dont ceux d'arrêter la rencontre momentanément pour soigner un joueur blessé ou définitivement en cas d'incident grave ou d'intempéries. Est également soumis à des devoirs dont celui prioritaire d'assurer la protection des joueurs. Responsable du temps de jeu et du score en cas de litige avec la table.

ARBITRE DEFAILLANT :

- Défaillance d'un des 2 : l'arbitre présent peut demander le concours de 2 juges de but

- Aucun arbitre convoqué, solliciter (dans l'ordre) :

- Un binôme ou 1 arbitre NEUTRE présent ;
- Un binôme ou 1 arbitre de l'un des Clubs en présence ;
- A défaut de tout arbitre, tirage au sort entre joueurs = 1 arbitre, l'autre ne peut prendre part au jeu mais peut tenir la table.

- Compétitions JEUNES : privilégier l'arbitrage par un ou 2 JA

ARRET DU MATCH : (ne pas confondre avec arrêt du temps de jeu)

Imposé soit par l'état ou l'envahissement de terrain, indiscipline caractérisée d'une équipe, voies de fait sur officiel. Oblige dans tous les cas à la rédaction d'un rapport

ARRET DU TEMPS :

Facultatif sur jet de 7m.

Obligatoire sur exclusion, disqualification et expulsion et envahissement de terrain.

Conseillé lors de blessure de joueur sur l'aire de jeu et de décision contraire entre arbitres

ARRIVEE A LA SALLE : 1 heure minimum avant le début de la rencontre

AUTORISATION de pénétrer : Pendant un arrêt de jeu (et de temps), accordée à 2 personnes figurant sur la feuille de match pour secourir un blessé par exemple ou « passer la serpillière ».

AUTORITE : qualité indispensable à l'arbitre pour que ses décisions soient respectées. S'exprime par la compétence avec laquelle l'arbitre assure sa mission. S'oppose à l'autoritarisme fondé sur la seule fonction ; source d'incompréhension et de conflit.

AVANTAGE : 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 en tire avantage. Possibilité de revenir à la faute mais dans un court délai (2/3").

AVERTISSEMENT : Sanction à l'encontre d'un joueur ou d'un officiel commettant certaines irrégularités ou fautes similaires énoncées à la règle 16/1 et 16/2. Il est signifié par présentation du carton jaune

En principe 1 avertissement par joueur, 3 pour une même équipe, au delà = sanction progressive

AVIS CONTRAIRE : A éviter bien sur ! Lorsqu'il y a 2 avis différents sur la même irrégularité, c'est la sanction la plus sévère qui doit être retenue (règle 17/6). En cas d'avis contraire, arrêter le temps, se consulter pour prendre une décision commune. A défaut l'avis de l'arbitre de champ prime. (règle 17/7).

B

BAGARRE GENERALE : Arrêt immédiat de la rencontre si celle-ci ne peut être poursuivie dans un climat serein avec l'aide des capitaines et du responsable de salle.

BALLON : Présenté par chacune des équipes (dimensions en fonction de la catégorie d'âge), le ballon du match est retenu par l'arbitre. Si défectueux en cours de jeu : arrêt du jeu, changement de ballon et reprise par un jet franc, sauf si le remplacement est effectué à l'occasion de tout autre arrêt de jeu (but par exemple)

BANC DE TOUCHE : Emplacement où doivent se tenir les personnes inscrites sur la feuille de match et autorisées pour chaque équipe à y prendre place : remplaçants, entraîneur, soigneur, dirigeant...voir zone de remplacement

BINOME : Les 2 arbitres ont les mêmes prérogatives et se répartissent les tâches administratives. L'ensemble d'un match doit être dirigé par les 2 mêmes arbitres. Si l'un se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, son partenaire doit diriger seul.

BLESSE : Automatiquement évacué, sauf le gardien de but, s'il sollicite des soins.

BOUSCULADE : Peut constituer, en fonction de sa violence, un motif d'arrêt de la rencontre si elle est commise contre l'arbitre

BRANCARD : Équipement présent dans la salle ou à proximité pour évacuer du terrain un joueur blessé à la demande de l'arbitre

BRASSARD : Obligatoire pour désigner le capitaine d'une équipe. Nécessité en cas de sortie prématurée de celui-ci de nommer un nouveau capitaine et lui confier le brassard

BRUTALITE : Motif d'exclusion voir d'expulsion quelle qu'en soit la victime

BUT Refusé : Quand une faute préalable aura été commise par l'équipe qui en bénéficierait, quand le jeu aura été auparavant arrêté par l'arbitre,

BUT validé : Quand le ballon aura franchi entièrement la ligne de but entre les poteaux et sous la barre avant le signal de fin de jeu, sans qu'aucune faute préalable ne soit commise par l'équipe qui va bénéficier de ce but et sans que le jeu ait été arrêté par l'arbitre

C

CAPITAINE : Obligatoire dans chaque équipe et muni de son brassard. Sauf pour les compétitions jeunes, il est l'interlocuteur privilégié de l'arbitre pour tout ce qui est réserves et réclamations d'avant, pendant, et après le match. Doit être mis en face de ses responsabilités en cas d'indiscipline grave de son équipe.

CARTONS : Jaune pour les avertissements, rouge pour les exclusions. Leur oubli ne peut être un élément qui amène à une non sanction si la loi le prévoit. Dans ce cas les sanctions sont signifiées verbalement au fautif et aux 2 capitaines.

CCA Commission Centrale d'Arbitrage :

Interlocutrice des Fédérations Européenne et Internationale en ce qui concerne les règles de jeu

Regroupe les commissions suivantes :

- CNA (gestion du niveau national),
- CNJA (gestion des jeunes arbitres),
- CRA (gestion régionale),
- CDA (gestion départementale)

Ces 4 secteurs sont des structures décentralisées de la CCA, elles gèrent à la fois une partie du niveau national (formation des G3/G4) et servent également d'interface entre la CCA et les CRA et/ou CDA.

C.D.A. : Commission Départementale d'Arbitrage. Gère l'arbitrage en Comité départemental. Interlocuteur de l'arbitre pour sa formation, sa désignation, son évolution de carrière dans la fonction, une aide en cas d'incident.

CHRONOMETRE : Indispensable pour mesurer le temps de jeu. L'arbitre doit en posséder un pour pallier aux éventuels incidents du tableau mural. En cas de désaccord, les arbitres sont maîtres du temps.

C.N.A. Commission Nationale d'Arbitrage Gère l'arbitrage au niveau National et pour la Ligue Nationale (secteur Elite) Arbitres de grades : Championnat de France, Inter-Ligues, Fédéral

CNJA Commission Nationale des Jeunes Arbitres. Gère les J.A (15/18 ans) et les Espoirs nationaux (19/23 ans)

COLLABORATION : objectif d'un arbitrage en binôme, des arbitres avec la table officielle, pour rendre le contrôle du match plus efficace

COMPORTEMENT ANTI SPORTIF : qualifie certains actes d'« anti-jeu ». Sanction = du simple avertissement à exclusion(s) suivant impact sur le jeu.

COMPORTEMENT ANTI SPORTIF Grossier

Actes graves devant être sanctionnés de disqualification :

Injures, réaction de revanche, anéantissement d'une occasion manifeste de but par un remplaçant ou un officiel, etc.

CONSIGNES : échanges indispensables d'avant match entre l'arbitre et la table de marque qui est rendue officielle afin d'obtenir une action complémentaire pour réduire les erreurs potentielles

CONTROLE DES LICENCES : vérification indispensable par l'arbitre, avant le début de la rencontre pour identifier les joueurs et officiels participant à la rencontre.

En l'absence de licence ou de badge, la personne concernée doit justifier son identité par une pièce officielle avec photo. De même pour licence ou badge sans photo.

CONVOCATION (ou Désignation) : élément matériel (papier, minitel, Internet) qui confirme la désignation de l'arbitre pour un match. En cas d'empêchement, prévenir immédiatement la Commission concernée (CDA, CRA, CCA)

COOPER : test pratiqué dans certaines Ligues ou Comités pour mesurer le niveau de préparation physique des arbitres. Consiste à parcourir une distance minima imposée en 12'.

COULEUR DES MAILLOTS : doivent être de couleurs différentes pour chaque équipe, les gardiens de but et les arbitres, soit 5 couleurs représentées sur le terrain.

COUP D'ENVOI : voir engagement

CRA : commission régionale d'arbitrage en charge de la gestion de l'arbitrage des compétitions « Ligues » et interlocuteur privilégié des arbitres régionaux ainsi que certains départementaux en cours de promotion

CRACHAT : Faute sanctionnée au minimum d'une exclusion. A considérer comme voie de faits si la personne visée est atteinte par le crachat.

D

DECISION d'arbitre : Devient définitive dès que le jeu a repris. Possibilité de retour sur celle-ci pour en prendre une autre tant que le jeu n'est pas repris

DEFECTUEUX (ballon) : arrêt immédiat du jeu et reprise de celui-ci avec le 2^e ballon par un jet franc à l'endroit où le premier est devenu défectueux. L'échange peut aussi avoir lieu suite à but validé = reprendre par un engagement.

DELEGUE : Officiel désigné par l'instance organisatrice (FFHB, Ligue, comité) pour veiller au bon déroulement des rencontres. Doit faire un rapport surtout en cas d'incident

DIMENSIONS du but : largeur 3m, hauteur 2m (sauf pour les très jeunes catégories = buts de mini hand).

DIMENSIONS (du terrain) : voir Aire de jeu

DIRIGEANT : Personne identifiée licenciée à l'un des clubs en présence pouvant être amené à occuper la fonction de secrétaire de table.

DISCIPLINE (commission de) : Organisme chargé de juger les faits disciplinaires S'appuie sur les écrits de la feuille de match, les rapports des arbitres et autres officiels et les auditions de ces mêmes personnes ; d'où la nécessité de rigueur de rédaction des rapports et l'obligation de se présenter devant celle-ci en cas de convocation

DISQUALIFICATION : Sanction signifiée par présentation du carton rouge :

- Comportement anti sportif d'un officiel préalablement averti ou exclu ;
- Irrégularités avec risque pour l'intégrité physique de l'adversaire ;
- Comportement anti-sportif grossier de joueur ou officiel en dehors du temps de jeu ;
- Voie de faits en dehors de l'aire de jeu (joueur ou officiel) ;
- 3^e exclusion d'un joueur

La disqualification doit être notée sur la feuille de match. Rapport facultatif sauf pour voies de faits.

DRIBBLE : C'est faire rebondir plusieurs fois la balle avec une main et la saisir ensuite à une ou deux mains. Le ballon doit être lancé sinon dribble irrégulier à sanctionner d'un jet franc.

DUREE DES MATCHS : voir temps de jeu

E

ECHAUFFEMENT : période pendant laquelle avant le match il faut préparer son corps à l'effort par des exercices physiques adaptés. Permet d'éviter les blessures dues à un démarrage à froid ; concerne à la fois les arbitres et les joueurs.

EDUCATEUR/ENTRAINEUR : personne ayant la responsabilité d'une équipe pouvant prendre place sur le banc de touche et autorisée à donner des instructions aux joueurs de son équipe en cours de match.

ENGAGEMENT : Est donné en début de rencontre ballon tenu au milieu du terrain par un joueur de l'équipe qui en bénéficie suite au tirage au sort. Au début de la 2^e période, c'est l'équipe adverse qui engage. En cas de prolongation procéder à un nouveau tirage au sort.

ENTRAINEMENT : efforts permettant entre deux compétitions de garder et d'améliorer son potentiel physique. Indispensable à l'activité d'arbitre

EQUIPEMENT (des joueurs) : ne doit présenter aucun danger, et être conforme au règlement. Sinon le joueur concerné n'est pas autorisé à participer au match. Ne peut revenir qu'après un arrêt du temps de jeu et vérification par l'arbitre.

EQUIPEMENT (de l'arbitre) : Tenue, chronomètre, sifflet(s), cartons, stylos ou crayon(s), licence et carte de grade. Doit être prêt suffisamment tôt.

ETRANGER (corps) : se dit d'une personne étrangère au jeu ou d'un animal pénétrant sur le terrain. Le jeu doit être arrêté. Il est repris par un jet franc par l'équipe qui possédait le ballon, à l'endroit de l'arrêt

EXCLUSION DIRECTE : TERME IMPROPRE voir disqualification

EXCLUSION : Disposition temporaire sanctionnant pour 2 minutes :

- Un changement irrégulier
- Attitude anti-sportive d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu
- Attitude anti-sportive d'un officiel si l'un d'eux a déjà reçu un avertissement
- Une exclusion supplémentaire peut être ordonnée pour le comportement anti-sportif d'un joueur après une exclusion.

En cas de disqualification d'un joueur ou officiel, l'équipe joue à un de moins pendant 2 minutes

EXECUTION DES JETS voir chacun d'eux. Le lanceur doit garder un pied au sol. Ses coéquipiers et adversaires doivent prendre les positions imposées par le jet en question jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.

EXPULSION : Arrêt du temps puis clairement signifier la décision au joueur ou officiel concerné et la table. Le fautif doit quitter l'aire de jeu et le banc de touche pour le reste du temps de jeu (et éventuelles prolongations). Son équipe joue ensuite à 1 de moins. L'expulsion est notée sur la feuille de match. **RAPPORT OBLIGATOIRE**

F

FAIR PLAY (esprit sportif) : protocole d'avant match ou d'après match mis en place par certaines Ligues ou certains Comités entre joueurs, entraîneurs et officiels

FAUTES : voir sanctions

FEUILLE DE MATCH : procès verbal de la rencontre à l'usage des commissions concernées (compétitions, discipline ...) nécessitant une rigueur administrative parfaite dans sa rédaction

FILETS : obligatoires pour le déroulement de la rencontre ; doivent être vérifiés (état, fixation) avant le coup d'envoi de la 1^{re} période par les arbitres.

FORFAIT : L'absence de l'équipe concernée doit être constatée à l'heure officielle de début de match et notée sur la feuille de match. De même si une équipe comporte moins de 5 joueurs à ce moment.

FRAIS D'ARBITRAGE : Suivant la procédure et le barème propres à chaque instance (Comité, Ligue ou FFHB). Payés par le club recevant ou par péréquation.

FRAPPER (le ballon dans les mains d'un adversaire) : Faute passible d'un jet franc et d'une exclusion.

G

GARDIEN DE BUT : Seul joueur autorisé à évoluer dans la surface de but de son équipe et à toucher le ballon avec l'ensemble de son corps. Doit avoir une tenue de couleur différente des autres joueurs (gardien adverse compris) et des arbitres. Dispose de droits, et devoirs particuliers prévus par les règles.

GESTES : Au nombre de dix huit, ils permettent à l'arbitre de montrer l'origine de sa décision (gestes explicatifs), la conséquence de l'action ou de la faute (impératifs).

GESTUELLE : s'applique à l'arbitre dans sa façon de signaler les fautes et de signifier avertissement, exclusion et avantage. La gestuelle doit être claire pour être comprise par tous, modérément démonstrative et absolument pasagressive.

GRADES d'arbitre : en fonction de sa compétence et de son niveau de convocation, se distingue par le port d'écusson adapté. Voir promotion des arbitres

GROSSIERE (faute) : identifie une action fautive qui n'a pour but que de mettre l'intégrité physique de son adversaire en danger. Faute sanctionnée d'une disqualification

GROSSIERS (propos ou gestes) : qualifie certains propos ou gestes envers tous joueurs, arbitres, officiels ou autres personnes. Faute sanctionnée au minimum d'une exclusion : voir aussi insulte

H

HORS DU JEU : le ballon est considéré hors du jeu quand il a franchi entièrement les lignes de touche ou de but ; quand le jeu a été arrêté par l'arbitre. Si une faute est commise ballon hors du jeu il ne peut y avoir qu'une sanction administrative (avertissement ou exclusion).

I

IDENTITE : indispensable pour permettre à un joueur de prendre part au match Normalement assurée par présentation de la licence ou du badge. A défaut, par présentation d'une pièce d'identité officielle (carte d'identité, passeport, carte de séjour ...) avec photo. En l'absence de l'une de ces pièces le joueur ne peut participer à la rencontre que sous la responsabilité de son capitaine (ou de son manager pour les jeunes).

INTEMPERIES : justifie le report ou l'arrêt de la rencontre pour mauvais état de la salle (sol glissant, flaques d'eau, ou rendant dangereux le déplacement de l'équipe visiteuse. Doit être signifié sur la feuille de match avec rapport complémentaire suivant besoin.

INDISPONIBILITE : doit être signalée au plus tôt pour permettre à l'instance de désignation d'assurer le remplacement ou mieux d'anticiper la non convocation.

INSULTE : Comportement antisportif grossier d'un joueur ou d'un officiel qui doit être sanctionné d'une disqualification immédiate ou d'une expulsion.

J

JET DE 7 METRES : tir au but direct ordonné sur anéantissement d'une occasion manifeste de but. Arrêt du temps facultatif par les arbitres sauf si le jet est assorti d'une sanction progressive envers un joueur. Le lanceur, seul à la ligne de jet de 7m, ne peut la franchir avant le tir. Ses coéquipiers et adversaires doivent être hors de la ligne de jet franc. Les adversaires étant en plus à 3m minimum de la ligne de 7m. Le gardien adverse ne peut être changé lorsque le tireur est en position ni franchir la ligne de 4m.

JET DE COIN (corner) : Lorsque le ballon est touché en dernier par un défenseur (autre que le gardien) et sort par la ligne de but. Exécuté sans coup de sifflet par un joueur de l'équipe adverse, au coin le plus proche de la sortie. Même geste explicatif que la remise en jeu.

JET FRANC :

Décision changeant le sens du jeu en dépossédant du ballon l'équipe fautive d'irrégularité :

- Changement irrégulier
- Maniement du ballon interdit (double dribble, « pied », etc.)
- Comportement antisportif (passage en force, ceinturage, etc)

Exécuté sans coup de sifflet à l'endroit de la faute, mais en dehors de la ligne de jet franc adverse et des 2 surfaces de but, les adversaires du lanceur devant rester à 3m minimum de celui-ci. Les coéquipiers du lanceur doivent être hors de la zone située entre la ligne de 7m et de jet franc adverse (« hors des 9m »).

JEU DANGEREUX : attitude ou faute pouvant créer un danger pour l'intégrité physique de l'adversaire. Sanctionnées d'un jet franc ou de 7m assorti d'exclusion ou disqualification

JEU PASSIF : Une équipe qui ne tente aucune attaque ou tir au but ou retarde l'exécution d'une décision d'arbitre (engagement, renvoi, jets, etc.) fait preuve de jeu passif. L'arbitre doit le signaler par le geste d'avertissement de jeu passif. Si aucune réaction positive ou tentative de tir au but= jet franc contre cette équipe, avec geste explicatif.

JEUNES (compétitions) : font l'objet de dispositions particulières d'application des lois notamment en terme de durée de match pour certaines catégories. Ne sont pas soumises à prolongations en cas d'égalité à la fin du temps réglementaire.

JEUNES ARBITRES : Agés de plus de 15 ans, initiés à l'arbitrage au sein du Club ou avec l'appui de la CDA, arbitrent en priorité, à domicile, les rencontres de jeunes. Promotion possible au niveau régional et national.

JOUEUR : Notion administrative appliquée à ceux qui sont normalement prévus sur le terrain pour disputer la rencontre. Permet une différence de traitement avec les remplaçants : un JOUEUR commettant une faute est passible d'une sanction technique et progressive ; un REMPLACANT de la seule sanction progressive.

L

LIGNES : délimitent l'aire de jeu et les surfaces de but. D'une largeur de 5 centimètres et de 8 centimètres entre les poteaux de but, elles font partie intégrante des surfaces qu'elles délimitent :

- LIGNE de jet franc ou Ligne des 9 mètres, discontinue voir aire de jeu
- LIGNE de jet de 7m Ligne de 1m de long à 7m de chaque ligne de but, matérialise l'emplacement d'exécution de ces tirs au but voir aire de jeu
- LIGNE (marque) des 4m Ligne de 15cm de long limitant l'avancée du gardien à l'occasion d'un jet de 7m voir aire de jeu

LITIGES :

Contestation : Concernant l'état des installations, la qualification de joueur(s) ou autre(s) participant(s) ou question technique, elles doivent faire l'objet de réclamation

Procédure : Rédigée sur la feuille de match par les arbitres sous la dictée du capitaine plaignant en présence du capitaine adverse et contresignée par eux

La réserve sur la qualification d'un joueur ou les installations doit être signalée avant le début du match.

La réclamation pour question technique doit être formulée avant la reprise du jeu consécutive à la décision contestée.

Rapport : Si la réclamation est maintenue en fin de rencontre, envoi sous 24h. à l'instance concernée

Confirmation : La réclamation doit être confirmée sous 48h.

Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne pourra être retenue envers un J.A., ni si la décision ne fait pas grief à l'équipe plaignante.

LIVRET D'ARBITRAGE : Il est édité par la FFHB, il contient les règles de jeu et leurs interprétations et commentaires, les directives pour la construction des aires de jeu, et le code de l'arbitre. En principe mis à jour à l'occasion des J.O. suivant les évolutions des règles de l'I.H.F.

M

MANIEMENT DU BALLON

Il est permis de :

- Attraper, frapper, pousser la balle à 1 ou 2 mains, avec l'ensemble du corps au dessus des genoux, la tenir pendant 3 secondes.
- Jouer assis, à genoux, couché.
- Dribbler ou faire rouler la balle au sol
- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire

Il n'est pas permis de :

- Faire un 2° dribble, faire plus de 3 pas (marché ;
- Jouer passivement
- Agresser le gardien ou tout autre joueur, leur tirer le maillot, les pousser violemment
- Arracher la balle à l'adversaire,

MARCHER : règle difficile à apprécier qui dépend de la sensibilité et l'expérience de l'arbitre

MI-TEMPS : temps de repos séparant obligatoirement les 1ère et 2ème période de jeu d'une rencontre. Elle doit être au minimum de 10 minutes sur match simple. Temps réduit sur tournois suivant règlements spécifiques.

N

NOMBRE (de joueurs) : 12 joueurs maximum, dont 1 capitaine, inscrits sur la feuille de match, sauf secteur Elite (14) et certains tournois. Les joueurs retardataires sont admis jusqu'à ce maximum. L'équipe peut utiliser en outre 4 officiels.

7 joueurs dont 1 gardien sur l'aire de jeu

NUMEROS : Obligatoires sur chaque maillot, hauteur 20cm dans le dos et 10 cm côté poitrine. Plus de n° spécifique pour les gardiens, mais numérotation obligatoire entre 1 et 99.

O

OBJET DANGEREUX : Accessoire porté par un joueur et pouvant présenter un danger pour lui-même et les autres joueurs. Doit être obligatoirement interdit ou en cas d'impossibilité de retrait efficacement protégé.

OCCASION MANIFESTE (de but) : (OMD) donne un caractère de gravité supplémentaire à une faute commise lorsqu'elle entraîne la suppression d'une occasion de but. Amène à l'attribution d'un jet de 7m et l'exclusion du joueur fautif.

OFFICIELS : sont considérés comme officiels (neutres) : les arbitres désignés pour la rencontre, les arbitres remplaçants en l'absence d'arbitres désignés, le délégué désigné pour la rencontre.

Chaque équipe a droit à la présence sur le banc de touche de 4 officiels d'équipe (manager, adjoint, soigneur, etc.) obligatoirement licenciés et portés sur la feuille de match. Ils ne peuvent pénétrer sur l'aire de jeu que sur autorisation des arbitres.

P

PANNE D'ECLAIRAGE :

Entraîne, si la visibilité n'est plus suffisante, l'impossibilité de disputer la rencontre, son arrêt momentané ou définitif suivant la durée de la panne.

Reprendre le jeu d'une manière qui correspond à la situation au moment de la panne, à l'endroit de celle-ci (jet, renvoi, engagement, etc.).

Le temps de jeu (et des exclusions éventuelles) est « suspendu » pendant la durée de la panne, dont il conviendra de définir la durée auprès des capitaines

Si la panne anéantit une occasion manifeste de but, la partie reprend par un jet de 7m en faveur de l'équipe lésée

PASSAGE EN FORCE : Faute d'attaquant qui entre en contact irrégulier avec un défenseur par percussion avec l'épaule, le corps, la tête ou par « raffût ». A sanctionner d'un jet franc.

PIED : faute d'un joueur qui touche le ballon intentionnellement avec la jambe ou le pied dont l'intention seule doit être retenue pour la sanctionner d'une exclusion.

PLACEMENT (de l'arbitre) : doit toujours être guidé par le souci de garder une bonne visibilité du jeu, et celui de ne pas gêner le jeu et l'évolution des joueurs. Concerne à la fois les phases de jeu en mouvement et celles sur « jet francs ».

PLAFOND : Lorsque la balle heurte le plafond ou tout autre équipement au dessus de l'aire de jeu, la partie reprendra par une remise en jeu (touche) par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon, au point (et le côté) le plus proche

POUVOIR DISCRETIONNAIRE : pouvoir donné à l'arbitre d'appliquer les Lois du Jeu d'interrompre la partie momentanément pour permettre à un joueur blessé d'être soigné, d'interrompre définitivement la partie en cas d'intempéries, de panne d'éclairage ou à la suite d'incidents graves (envahissement de terrain...)

PROLONGATIONS : Allongement prévu de la durée de la rencontre, à l'occasion de certaines compétitions, par 2 périodes de 5 minutes avec changement de côté mais sans mi-temps entre chaque période. 2° série de 2x5 minutes si nouvelle égalité. Non appliquées en compétitions « JEUNES ».

PROMOTION DES ARBITRES

Six échelons :

ECHELONS	INSTANCE
Stagiaire	C.D.A.
Départemental	C.D.A.
Régional	C.R.A.
Championnat de France	C.N.A.
Interligues	
Fédéral	

Conditions : Aptitude physique et satisfaire aux épreuves théoriques et pratiques adaptées à chaque grade. L'arbitre souhaitant accéder au grade supérieur doit se manifester auprès de son instance qui le proposera en fonction de ses compétences jugées par des suivis positifs

Autres grades :

ECHELONS	INSTANCE
Européen	E.H.F.
International	I.H.F.

R

RAPPORT :

Indispensable pour relater tout fait d'indiscipline ou autre survenu avant pendant ou après la rencontre. Les termes doivent correspondre à la réalité des faits vécus et NON A LEUR RESENTIMENT.

RECLAMATIONS voir aussi litiges :

Signalées à l'arbitre par le Capitaine plaignant avant la reprise de jeu. Si elles sont être maintenues à l'issue du match, l'arbitre les consigne sur la feuille de match sous la dictée du plaignant en présence du capitaine adverse.

REMISE EN JEU (touche) :

Exécutée sans coup de sifflet à l'endroit de la sortie de l'aire de jeu par un joueur de l'équipe qui n'avait pas le ballon avant. Exécutée de même lorsque le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu. Si la sortie a lieu par la ligne de but voir jet de coin.

REMPLOCANTS :

Joueurs inscrits sur la feuille de match qui peuvent pénétrer sur l'aire de jeu dès la sortie du joueur à remplacer. Peuvent être sanctionnés pour changement irrégulier ou attitude anti sportive. Voir zone de changement

RENVOI :

- Jet exécuté par le gardien après avoir contrôlé le ballon ou après que celui-ci a franchi la ligne de but sans qu'un défenseur l'ai touché.

- ou lorsqu'un attaquant pénètre sur la surface de but ou qu'un joueur adverse s'empare du ballon roulant au sol ou immobile sur la surface de but

RESERVES : voir aussi litiges.

Portées AVANT la rencontre par une équipe réclamante quel qu'en soit le motif l'arbitre ne peut s'y opposer. Elles sont mentionnées sur la feuille de match. Elles peuvent être d'ordre administratif (qualification d'un jour, conformité du terrain) ou technique (application erronée des Lois du Jeu par l'arbitre).

RESPECT DES 3M :

Lors de l'exécution d'un jet les adversaires du lanceur doivent être à 3m minimum de celui-ci et le cas échéant de la ligne des 7m.

RESPONSABLE D'EQUIPE :

Officiel désigné pour contrôler que seuls les joueurs et autres officiels inscrits sur la feuille de match se trouvent dans la zone de changement. Il est seul habilité à s'adresser à la table et/ou aux arbitres pour demander un temps mort d'équipe.

RETARD :

La tolérance de 15 minutes après l'heure officielle prévue de début de la rencontre est supprimée depuis longtemps. Si le retard concerne l'arbitre officiel désigné et que la rencontre a débuté celui-ci ne peut officier.

RETARDER (le jeu) : voir anti-jeu.

S

SANCTIONS : techniques (jet francs et jets de 7 mètres) ou progressives (avertissement, exclusion, disqualification, expulsion), les motifs de décision et de délivrance figurent au code d'arbitrage.

SECRETAIRE-CHRONOMETREUR : Ont la responsabilité de contrôler la composition des équipes, l'inscription des joueurs retardataires, les remplacements, le temps de jeu et celui des exclusions.

Le chronométrateur peut interrompre le temps de jeu ; Ces diverses tâches doivent être définies par les arbitres avant le début du match.

SIFFLET : Outil avec lequel l'arbitre intervient pour permettre l'exécution de certaines remise en jeu et pour la sanction des fautes et l'arrêt du match. L'intensité de son usage doit être modulée en fonction de la gravité des fautes commises

SIGNAL DE FIN : Déclenché automatiquement par l'installation de chronométrage. A défaut c'est le chronométrateur qui doit le donner à la fin de chaque période du match et de ses prolongations.

SIGNAL SONORE : Si l'installation de chronométrage ne comporte pas de signal automatique, le chronométrateur doit informer chaque responsable d'équipe du temps restant à écouler. De même il doit indiquer au joueur fautif la fin de son exclusion si le tableau d'affichage n'est pas équipé de cette option

SIMULATION : Attitude d'un joueur ne subissant aucune faute, cherchant par une chute qu'il provoque lui-même, à induire l'arbitre en erreur dans son appréciation des faits. Faute passible d'un jet franc indirect, d'un avertissement, d'une exclusion.

SPECTATEUR : « Corps étranger » au sens du code d'arbitrage. S'il pénètre sur le terrain le jeu sera arrêté et repris par un jet franc.

SOIGNEUR : autorisé à prendre place sur le banc de touche et à pénétrer sur le terrain avec autorisation expresse de l'arbitre pour soigner un joueur blessé

SURFACE DE BUT : Voir ses dimensions au mot aire de jeu

Délimitée par une ligne continue (éventuellement une différence de couleur de sol) elle désigne la partie de l'aire de jeu où seul chaque gardien peut évoluer

SURNOMBRE : Se dit d'une équipe disposant à tort d'un nombre de joueurs sur le terrain supérieur à ce que la règle lui permet à cet instant. L'entrée d'un joueur en surnombre provoque l'arrêt du jeu et sa reprise par un jet franc en faveur de l'équipe adverse. Le fautif est sanctionné d'une exclusion.

T

TABLEAU D'AFFICHAGE : Commandé par l'installation de chronométrage actionnée par la table officielle. Si la salle en est dépourvue, le chronométrateur utilisera une horloge de table ou un chronomètre pour signifier les arrêts de temps et les durées d'exclusion et des temps morts d'équipe.

Les arbitres restent « maîtres du temps » en cas de litige

TACHES ADMINISTRATIVES

Avant le match :

- Contrôle des noms et licences des joueurs et officiels inscrits sur la feuille de match, ainsi que la signature des capitaines ;
- S'assurer du fonctionnement de l'installation murale et de la compétence du secrétaire-chronométrateur ;
- Définir ses responsabilités au cours de la rencontre ;
- Procéder au tirage au sort ;
- Enregistrer les réserves éventuelles ;
- Tout mettre en œuvre pour que le match commence à l'heure prévue .

A la mi-temps :

- Vérifier les licences des joueurs retardataires

Après le match :

- Inscrire sur la feuille de match le score, les éventuelles réclamations portées pendant le match, le nom des blessés, des joueurs disqualifiés ou expulsés (cocher la case « rapport suit »)

Toute cas ou colonne non utilisée doit être barrée ou comporter la mention R.A.S.

- Faire contresigner les capitaines

TEMPS DE JEU : Normalement de 2 périodes de 30 minutes à l'exception de certaines compétitions, jeunes et tournois notamment, où la durée est inférieure. Les prolongations éventuelles consistent en 2 périodes de 5 minutes, suivies, si besoin de suite de tirs au but suivant règlement de la compétition

TEMPS MORT D'EQUIPE : Chaque équipe a droit à un arrêt de jeu et de temps d'une minute par mi-temps.

Elle doit être demandée par le responsable d'équipe auprès de la table, à défaut auprès des arbitres, lorsque ses joueurs sont en possession de la balle

TIRAGE AU SORT : Procédure effectuée par l'arbitre avec une pièce de monnaie pour déterminer celui qui donnera le coup d'envoi de la rencontre, le coup d'envoi de la première période de prolongations éventuelles, l'équipe qui bottera le premier tir au but si à l'issue des prolongations ou de la partie cette épreuve est nécessaire.

TIRS AU BUT : Epreuve qui permet, à l'issue de la partie ou des prolongations selon la compétition, de déterminer un vainqueur. Y participent les joueurs qui ont réglementairement terminé la rencontre. En cas d'infériorité numérique d'une équipe avant le début de l'épreuve, l'équipe adverse doit égaliser son nombre de joueurs sur celui de l'autre équipe.

V

VISION DU JEU :

Objectif permanent de l'arbitre dans ses déplacements et placements pour conserver un jugement objectif et efficace

VOIE DE FAITS :

Attaque physique violente et intentionnelle envers une autre personne (joueur, officiel, arbitre). Le crachat atteignant la personne visée est à assimiler à une voie de faits. Le fautif doit être sanctionné d'une expulsion.

Z

ZONE DE CHANGEMENTS voir dimensions et emplacement à aire de jeu

Les remplacements doivent se faire dans la limite attribuée à chaque équipe de part et d'autre de la ligne médiane. Règle également applicable aux gardiens.