



Le livret du JA Région



par
**L'EQUIPE
TECHNIQUE
REGIONALE**

EXTRAIT DES REGLES DE JEU

1) Exécution du jet franc après la fin du temps réglementaire :

Les attaquants sont les seuls autorisés à changer 1 joueur. Les partenaires du joueur qui exécute le jet doivent se tenir à au moins 3 mètres de lui. Si le gardien adverse prétend être blessé, il doit être immédiatement remplacé (seul changement possible pour l'équipe qui défend)

2) Temps mort non obligatoire lors de l'exécution du jet de 7 m :

On arrête le temps seulement lors de retardements de jeu clairs (exemples : changement de gardien ou de tireur, score serré à la fin d'un match, blessure ... encas de doute, il vaut mieux arrêter le temps !)

3) Arrêt du chronomètre :

Lorsque le chronométreur émet un signal (pour TTO, changement irrégulier), il doit au même moment arrêter le temps. Attention, il doit regarder où le ballon se trouve et qui est en sa possession, au cas où les arbitres n'auraient pas entendu le signal. Si l'action a continué un peu, après le signal, tous les buts ou jets accordés ne sont pas valables. Par contre les sanctions disciplinaires envers un joueur ou un officiel, restent valables.

4) Un officiel « responsable d'équipe » :

Un joueur est toujours désigné comme capitaine mais l'équipe doit désigner en plus un responsable d'équipe parmi les officiels. Il est le seul à pouvoir s'adresser à la table de marque et éventuellement aux arbitres. Si un joueur non inscrit sur la feuille de match participe au jeu, c'est le responsable d'équipe qui sera sanctionné de façon progressive.

5) Couleur du maillot des gardiens de but :

Tous les gardiens d'une même équipe doivent porter un maillot de la même couleur, différente de celle des joueurs de son équipe et de l'équipe adverse.

6) Empiètement de la surface de but :

Lorsqu'un attaquant (avec ou sans ballon) empiète la surface de but et en tire un avantage, les arbitres ordonnent un renvoi. Ils font le geste du renvoi (n° 8) Ils peuvent ensuite indiquer la direction et le geste de l'empiètement de la surface de but, si ce n'est pas clair pour les joueurs.

7) Action « dangereuse » et rapport :

Bien qu'un contact semble en apparence mineur, il peut être dangereux pour le joueur subissant la faute. Les arbitres doivent prendre conscience du risque encouru par le joueur pour décider ou non de sanctionner le fautif par une disqualification (carton rouge)

Rappel : vous devez écrire un rapport pour chaque disqualification « directe » et l'envoyer au Comité, à la Ligue ou à la Fédération en fonction de l'instance qui vous a désigné.

8) Une balle au plafond :

Lorsque la balle entre en contact avec le plafond, fil ou objet suspendus au-dessus du terrain, la remise en jeu s'effectue par une touche, au plus proche du contact de la balle au sol, et par l'équipe qui n'était pas en possession du ballon en dernier.

9) Piercing :

De même que pour une montre ou un bijou, il ne faut pas autoriser de piercing sur le terrain.

10) Tirage au sort :

Toute personne inscrite sur la feuille de match est autorisée à effectuer le tirage au sort au début du match.

LES IRREGULARITES



5 grandes familles d'irrégularités

-Pousser : *par derrière, sur le côté, de face et les bras tendus, poussée des fesses, mauvais blocs, raffut...*

-Retenir : *prise du maillot, du short, bras agrippé, ...*

-Ceinturer : *ceinturage un bras, deux bras, sur le côté, de face, par derrière, cravate,*

-Courir ou sauter sur... : *passage en force, jaillissement du défenseur...*

-Frapper : *frapper la main du porteur de balle, arracher le ballon des mains, toucher de face un bras tireur...*



Ce sont des fautes liées au rapport de force. Elles sont effectuées aussi bien par le défenseur que par l'attaquant. Ces fautes sont à sanctionner de façon progressive.

LES IRREGULARITES GROSSIERES



Ces sont des irrégularités qui peuvent être ou qui sont, dangereuses pour le joueur adverse, qui peuvent le blesser. **Les arbitres n'ont pas à juger d'un geste intentionnel ou maladroit, mais de la dangerosité du contact physique.**



Elles sont à sanctionner par une disqualification directe (suivie d'un rapport)

NB : faire attention à **Action « dangereuse » et rapport** (Cf. extrait des nouvelles règles de jeu)

LES COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS



4 grands types de comportements antisportifs que nous nommerons ainsi :

-la défense en zone répétitive

-les « expressions verbales » : *crier, réclamer, râler, chambrer, échange verbal limite du correct...*

-les « expressions physiques » : *simuler, mimique, geste mimant une agressivité...*

-les « anti-jeux » : *non-dépôt du ballon, défense avec le pied, intrusion irrégulière sur l'aire de jeu*



Ce sont des fautes (exception de la défense en zone) qui sont inconcevables sur un terrain de handball. Elles sont à sanctionner de la façon suivante :

-la défense en zone : de façon progressive après répétition.

-les « expressions verbales et physiques » : de façon progressive dès la 1^{ère} fois.

-les « anti-jeux » : toujours avec une exclusion.

LES COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS GROSSIERS



Ces sont des fautes qui sont inacceptables sur un terrain de handball. Elles sont à sanctionner par une disqualification avec ou sans rapport suivant appréciation du JA.



On retrouve par exemple :

-*les injures verbales, mimiques, gestes injurieux, contacts corporels envers qui que ce soit...*

-*lancer ou repousser le ballon du pied de façon volontaire et intentionnellement...*

-*pour le GB, une intention claire de ne pas arrêter un jet de 7m.*

-*intervention sur l'aire de jeu d'un joueur sur le banc ou un officiel pour anéantir une occasion manifeste de but.*

-*acte réflexe après avoir reçu un coup reçu.*

LES VOIES DE FAIT



Ces sont des agressions physiques, violentes et intentionnelles ou un crachat. Elles sont à sanctionner par une disqualification directe avec rapport.

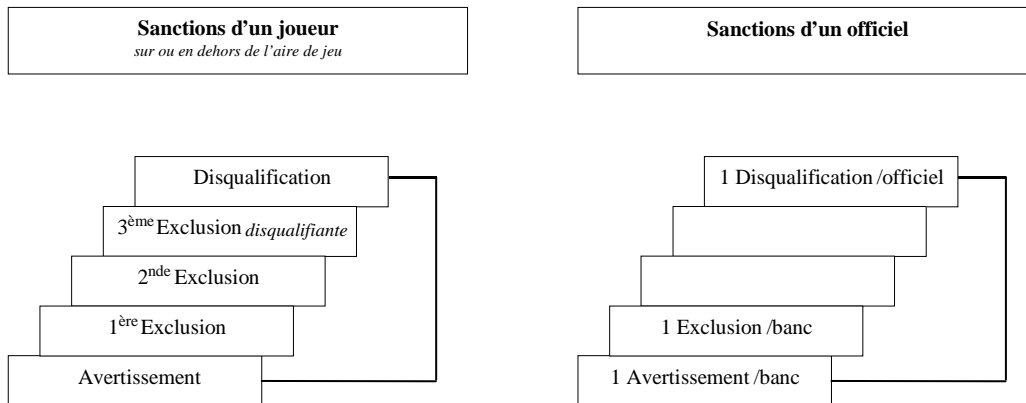
LES DISCIPLINAIRES

L'ECHELLE DES SANCTIONS



Ci-dessous en schéma, l'échelle des sanctions à appliquer pendant le temps de jeu.

(temps de jeu = du signal de début de match à la fin officiel du match. Il faut y inclure les prolongations, les arrêts du temps de jeu et les pauses entre les mi-temps)



à savoir : **avant** le match, on peut avertir (carton jaune) un joueur/officiel qui a une attitude antisportive, et on peut disqualifier (carton rouge) un joueur/officiel qui a une attitude antisportive grossière ou une voie de fait. L'équipe peut se compléter à 12 joueurs + 4 officiels pour le match ; seul l'intéressé disqualifié n'a pas le droit de participer à la rencontre.

après le match, on peut, quelle que soit l'attitude du fautif, faire un rapport écrit.



rappel : un joueur ne devrait pas recevoir plus d'un avertissement. L'équipe ne devrait pas recevoir plus de 3 avertissements. Un joueur déjà exclu ne peut plus être averti. Les officiels d'une équipe ne doivent pas recevoir plus d'un avertissement et d'une exclusion en tout.

LES SANCTIONS CUMULEES

Le principe est de cumuler un temps d'infériorité numérique d'une équipe, soit 4' au lieu de 2'.

Cela est possible si et seulement si, **DANS UN MÊME ARRÊT DU TEMPS DE JEU** :



un joueur/officiel prend une exclusion (2') et a une attitude antisportive derrière la décision de l'arbitre. Les arbitres peuvent alors décider de lui adjoindre une « 2^{ème} exclusion » (notée comme telle sur le carton) A la reprise du temps, l'équipe sera en infériorité numérique de 4'.



un joueur/officiel prend une disqualification (rouge) et a une attitude antisportive derrière la décision de l'arbitre. Les arbitres peuvent décider de rajouter à l'équipe un temps supplémentaire d'infériorité de 2'. A la reprise du temps, l'équipe sera en infériorité numérique de 4'.



un joueur/officiel prend une exclusion (2') et a une attitude antisportive grossière derrière la décision de l'arbitre. Il sera disqualifié (rouge) en plus de l'exclusion initiale. Soit, à la reprise du temps, l'équipe sera en infériorité numérique de 4'.



un joueur/officiel prend une disqualification (rouge) et a une attitude antisportive grossière derrière la décision de l'arbitre. Les arbitres décident de rajouter un temps supplémentaire d'infériorité de 2'. A la reprise du temps, l'équipe sera en infériorité numérique de 4'.

NE PAS OUBLIER de tenir à jour votre carton de match. Vérifiez dès que vous le pouvez que le secrétaire soit d'accord avec vous sur les sanctions disciplinaires.

QUELQUES PRINCIPES A METTRE EN PLACE ...

REPARTITION DES TACHES



avant la rencontre, les arbitres se chargent du travail administratif (tirage au sort, vérification des buts, bancs-cartons pour TTO, bijoux, vérification feuille de match, ...)

Et après le match, ils remplissent, ensemble et devant les capitaines, la feuille de match.



Pendant le match, tous deux assurent la gestion du temps (chronomètre+montre), du score et des sanctions disciplinaires(carton de marque) En fonction du placement, ils sont tour à tour arbitre de champs (préoccupation du jeu autour du ballon), et arbitre de but (préoccupation de la zone et du jeu sans ballon)

MAITRISE DU TEMPS



TO (ou temps mort) : les arbitres maîtrisent les arrêts du temps (sanctions disciplinaires, blessure, etc.), exception nouvelle règle sur le rôle du chronométreur.

TTO (ou temps mort d'équipe) : il est accordé par les arbitres, généralement après une intervention de la table (cf. nouvelle règle) Il est valable que si l'équipe en possession du ballon est celle qu'il l'a demandé. **durée 60"** = 50" de concertation + 10" pour se replacer.



jeu passif : soit l'avertissement du jeu passif puis le jet franc avec renversement du jeu.

L'avertissement : dès qu'un arbitre reconnaît une situation de «jeu non attractif» (non orienté vers le but, avec aucune volonté d'aller au tir), il doit avertir d'un jeu passif. Son geste est alors repris par son partenaire. Les arbitres accordent 5 secondes aux attaquants après quoi...

Au-delà des 5 secondes, l'arbitre de champs renverse le sens du jeu par un jet franc

NB : un tir repoussé par le poteau ou le gardien ou une sanction disciplinaire à l'encontre des défenseurs annulent un avertissement pour jeu passif.

COOPERATION / COORDINATION



coopération avec la table

Avant le match, les arbitres doivent veiller aux compétences des chronométreur et secrétaire (se mettre d'accord sur : TO, TTO, changements irréguliers, gestion des exclusions, ...)

Pendant le match, il faut communiquer avec la table (échanges visuels) lors des arrêts du temps, des sanctions disciplinaires, des reprises de temps de jeu. De plus, il faut profiter des arrêts du temps pour comparer (échanges oraux) vos cartons de marques et la feuille de table.

Après le match, les arbitres doivent remercier le secrétaire et le chronométreur.



coordination dans le binôme

Les arbitres doivent **communiquer** entre eux (échanges visuels lors des décisions, échanges oraux lors des arrêts du jeu)

Ils doivent également **se placer et se déplacer** en fonction du partenaire ou des joueurs (renversement du jeu, défense en stricte, gestion du banc...)

Ils doivent enfin **permuter** régulièrement pendant le jeu dans la profondeur (de but à but) et dans l'écartement (de touche à touche)

CADRER LE JEU



une maîtrise de l'exécution des jets

Lors d'une remise en jeu (touche, coin, engagement, jet franc), l'ensemble des défenseurs doivent se trouver à **3m du ballon**. Pour un jet de 7m, le défenseur doit se placer à 3m du turet à 7m. Pour un renvoi de gardien, les défenseurs peuvent se placer au plus près de la ligne à 6m, mais ne peuvent pas défendre au-dessus de la zone.

Le jet est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur (exception du renvoi de gardien où le ballon doit être sorti de la zone) Le joueur a trois secondes pour exécuter son lancer après un coup de sifflet (engagement, jet de 7m, jet franc après une sanction disciplinaire ou une correction dans le placement des joueurs) Les défenseurs peuvent défendre à moins de 3m après que la balle a quitté la main du lanceur (exception des touches ou du jet coin, où le défenseur peut se situer le long des 6m)

On peut marquer un but directement sur l'engagement, le renvoi de gardien, la touche, le coin ou le jet franc. On doit tirer directement au but sur un jet de 7m.

cf. nouvelle règle sur le jet franc à la fin du temps réglementaire.



la pertinence des sanctions

Cadrer le jeu, c'est expliquer aux joueurs ce qui est permis (laisser jouer) et ce qui est interdit (sanctionner) Il ne faut pas accepter les comportements antisportifs ; et il faut être vigilant aux irrégularités (cf. les sanctions disciplinaires) Il faut être cohérent, à même faute même sanction.



la modulation du coup de sifflet

Langage de l'arbitre, la modulation permet d'interpeller les joueurs et de donner plusieurs indications (le sens du jeu, l'importance de la faute)

Sanctions	Modulation	Chronologie des actions
Jet franc	_____	Direction puis explication
Renversement du jeu	—————	Direction puis explication
But	— —	Geste, remonter vers le centre du terrain, vérifier les positions des joueurs
Jet de 7m	—————	Indiquer le turet de 7m,
Jet de 7m avec sanction	————— — — —	Indiquer le turet de 7m, arrêt du temps
Jet franc avec sanction	————— — — —	Direction, arrêt du temps, désignation bras tendu du fautif avec carton ou geste, explication, communication avec la table, notation du N° sur carton
Disqualification pour 3 x 2 minutes	————— — — —	Direction, arrêt du temps, désignation bras tendu du fautif avec geste, explication. Attendre que le joueur soit sorti pour signaler la disqualification, communication avec la table, notation du N° sur carton

LES GESTES

LES GESTES IMPERATIFS



But



Remise en jeu



Jet franc (direction)



Arrêt du temps

LES GESTES EXPLICATIFS



Marcher ou
3 secondes



Double dribble



Empiètement - renvoi



Faute d'attaquant



Ceinturer - retenir -
pousser



Frapper



Respect des 3m



Avertissement du
jeu passif

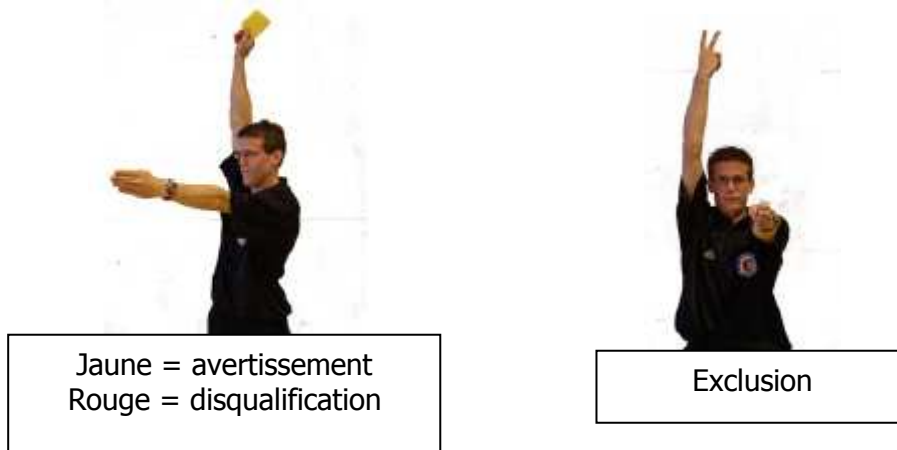


Jeu passif



Autorisation de pénétrer sur un terrain pour
2 personnes officielles

LES GESTES DES SANCTIONS DISCIPLINAIRES

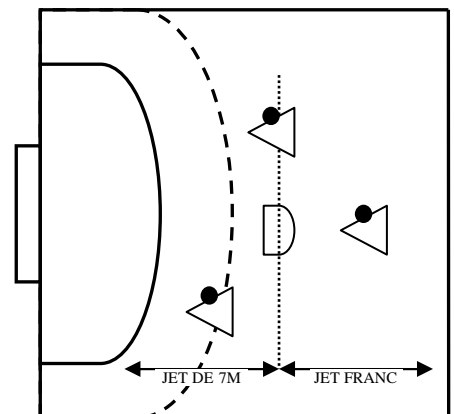


RAPPEL : **SIFFLER UN JET DE 7M**

L'arbitre coupe l'action par un coup de sifflet, indique la direction et se rend au turet à 7m.

NB : le coup de sifflet pour un jet de 7m est plus long et plus appuyé que pour un jet franc.

On accorde un **jet de 7m** pour une **occasion manifeste de but**, où lorsque le tireur se retrouve seul face au gardien de but adverse. Rappel : le défenseur ne peut pas défendre sur le côté ou par derrière, ni en étant dans la zone.



LE RAPPORT D'ARBITRE



Le rapport d'arbitres peut être rédigé après une disqualification directe, est obligatoire après une expulsion ou une attitude grossière avant ou après match. Vous devez l'adresser à la Commission de Discipline Départementale si vous avez été désignés par votre club ou par le Comité, à la Commission de Discipline régionale sur désignation de la Ligue, etc.



Sur une feuille de papier, vous indiquez alors :

- 1) Vos noms-prénoms, adresses, et N° licence ou carte JA
- 2) Les données du match (lieu, date, heure, niveau de jeu et catégorie, sexe, qui contre qui)
- 3) Puis vous détaillez la situation de jeu (quand ? sur quelle occasion ? qui ?) Ne pas oublier de donner le nom-prénom, N° licence et club du joueur fautif.

Ex : « en 1^{ère} mi-temps, à la 20^{ème} minute, le défenseur, Jean-Pierre Durand, n° licence 458, du club de Tataouine-les-Oies, a pris, par derrière, le bras tireur du contre-attaquant du club de Bourgvieux. Nous avons décidé de la disqualifier »

- 4) Vous notez ensuite le lieu et la date où vous avez effectué le rapport. Puis vous signez.



Le rapport est à renvoyer **dans les 48 heures après l'incident.**

Toutes les règles ne sont pas reprises. Les règles abordées ici sont essentielles et sont à appliquer lors des championnats jeunes.