

# HANDBALL

Memento du

# Pré JAJ



Ces fiches visent à faire progresser :

- les jeunes joueurs sur le plan technique
- les juges arbitres jeunes club en vue d'arbitrer des rencontres de jeunes.

Édition 2019

COMMISSION  
ARBITRAGE  
FFHANDBALL



# SOMMAIRE

- Fiche 1 : Les joueurs et l'équipe / l'engagement
- Fiche 2 : Les gestes pour informer
- Fiche 3 : Les gestes pour expliquer, sanctionner
- Fiche 4 : Les jets : le jet franc / le renvoi
- Fiche 5 : Les jets : la remise en jeu
- Fiche 6 : Les jets : le jet de 7 mètres
- Fiche 7 : Le but
- Fiche 8 : Les fautes de jeu : l'empiètement
- Fiche 9 : Les fautes de jeu : les dribbles irréguliers
- Fiche 10 : Les fautes de jeu : le marcher
- Fiche 11 : Le passage en force
- Fiche 12 : Le joueur peut...
- Fiche 13 : Le joueur ne peut pas...
- Fiche 14 : Les coups de sifflet
- Fiche 15 : Ne pas laisser faire
- Fiche 16 : Les sanctions : l'avertissement
- Fiche 17 : Les sanctions : l'exclusion
- Fiche 18 : Les sanctions : la disqualification
- Fiche 19 : Le placement de l'arbitre



Illustrations  
ÉRIC BRINDEAUX

ON EST TOUS  
Handba!!EURS

# 1 LES JOUEURS ET L'ÉQUIPE

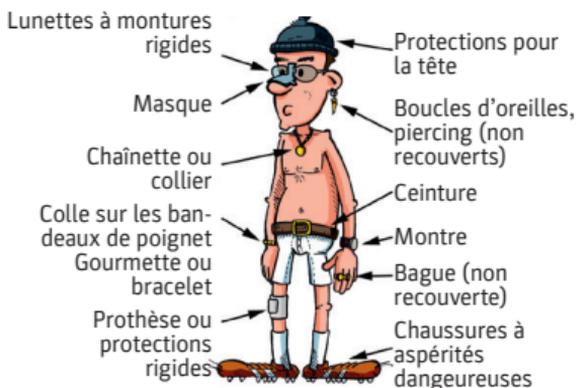


Tous les participants doivent être licenciés FFHandball.

- Sur l'aire de jeu : pour chaque équipe 5 joueurs dont un gardien de but minimum au coup d'envoi. Ensuite pendant la rencontre, si une équipe joue sans gardien de but, 7 joueurs de champ au maximum.
- Sur le banc : les remplaçants, les officiels majeurs.

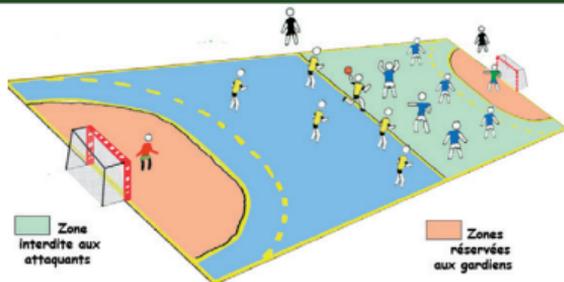
Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

DOIT ÊTRE **INTERDIT**



## L'ENGAGEMENT

Tous les participants doivent être licenciés FFHandball. Le porteur de balle, un pied sur la ligne médiane au centre du terrain, tolérance de 1,50m de chaque côté, la lance à un partenaire dans n'importe quelle direction.



**Coup de sifflet OBLIGATOIRE**

- L'engagement peut aboutir à un but.
- Les adversaires sont à 3m du lanceur.

**Au début de chaque période :** pas de joueur dans le camp adverse

**Après un but :** les joueurs de l'équipe qui vient de marquer peuvent rester dans le camp adverse en respectant les 3m vis-à-vis du joueur qui joue l'engagement. Les coéquipiers de ce joueur (porteur du ballon) peuvent dépasser la ligne médiane dès le coup de sifflet de l'engagement.

## 2 LES GESTES

Accompagnant et expliquant mes décisions, mes gestes doivent être

**PRÉCIS, COMPRIS DE TOUS**

(joueurs, officiels, table de marque, public)

### Gestes pour **INFORMER**

**IMMÉDIATEMENT, l'arbitre doit**  
indiquer la direction du jeu.



**7**  
REMISE EN JEU  
- DIRECTION



**9**  
JET FRANC  
- DIRECTION



**12**  
BUT



**15**  
ARRÊT DU  
TEMPS DE JEU



**16**  
AUTORISATION ACCORDÉE À 2  
PERSONNES AUTORISÉES À PARTICIPER  
AU JEU DE PÉNÉTRER SUR L'AIRE DU JEU  
PENDANT L'ARRÊT DU TEMPS DE JEU

**OBLIGATOIRES**  
dans les situations  
où ils s'appliquent

**EXCEPTIONNELLEMENT, utilisé sans être**  
précédé du geste 17 d'avertissement.



**11**



**8**  
RENOVI



**10**  
NON RESPECT  
DES 3 MÈTRES



**17**  
GESTE D'AVERTISSEMENT  
POUR JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime  
**NÉCESSAIRES**

### 3 LES GESTES

Accompagnant éventuellement un geste d'annonce afin de mieux faire comprendre ma décision :

## Gestes pour EXPLIQUER

1



EMPIÈTEMENT

2



DRIBBLE  
IRRÉGULIER

3



MARCHER ou  
3 SECONDES

4



CEINTURER, RETENIR  
ou POUSSER

5



FRAPPER

6



FAUTE  
D'ATTAQUANT

13



AVERTISSEMENT  
(CARTON JAUNE)

13



DISQUALIFICATION  
(CARTON ROUGE)

14



EXCLUSION  
(2 MINUTES)

13



DÉCISION D'ÉTABLIR UN  
RAPPORT ÉCRIT  
(CARTON BLEU)

## LE JET FRANC

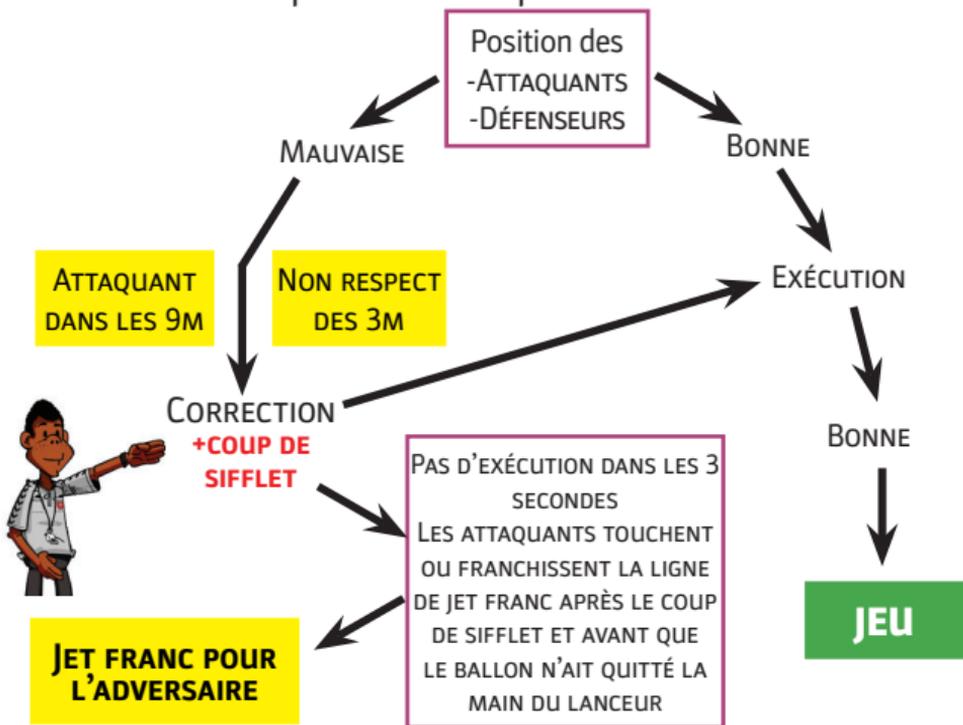
J'indique en premier le sens du jeu.

Ensuite, j'effectue éventuellement le geste codifié correspondant à la faute commise.

Il est exécuté en principe à l'endroit de la faute. Toujours en dehors des 9 m.

La position doit être correcte avec au moins une partie d'un pied au sol. Les adversaires doivent se trouver à 3 m du lanceur.

Il est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.



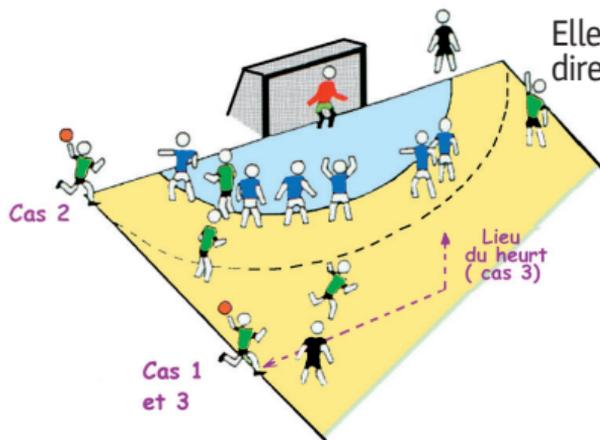
Un jet franc peut être accompagné d'une SANCTION DISCIPLINAIRE

## LE RENVOI

- Il est exécuté exclusivement par le gardien de but, les pieds au sol ou en suspension.
- Un gardien ne peut pas se marquer un but lors de son exécution.
- Il est exécuté lorsque le ballon a franchi la ligne de surface de but.
- Le renvoi peut aboutir à un but.



## LA REMISE EN JEU



Elle peut aboutir directement à un but.



La remise en jeu se fait un pied sur la ligne de touche, l'autre où on veut.

Elle est exécutée sans coup de sifflet, les adversaires doivent se tenir à 3 m (sauf cas 2)

### Trois cas sont possibles :

- **Cas 1 :** Le ballon a totalement franchi la ligne de remise en jeu (touche).
- **Cas 2 :** Le ballon, touché par un défenseur (sauf le gardien de but), a totalement franchi la ligne de sortie de but.
- **Cas 3 :** Le ballon a touché le plafond ou un équipement au-dessus de l'aire de jeu.

## LE JET DE 7M



Un jet de 7 mètres est ordonné si un défenseur ou un officiel fait échouer de manière irrégulière une O.M.B. (Occasion Manifeste de But) et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.

## Définition de l'O.M.B.

C'est lorsque :

- Un joueur maîtrisant le ballon et son équilibre au niveau de la surface de but...
- Un joueur courant seul vers le but...
- Un joueur n'est pas en possession du ballon, mais est prêt à le réceptionner...
- Un gardien de but ayant quitté sa surface de but (le but est vide), un joueur...

... a la possibilité de tirer au but sans qu'aucun adversaire ne puisse l'empêcher avec des méthodes régulières.

Si O.M.B., le jet de 7 m est

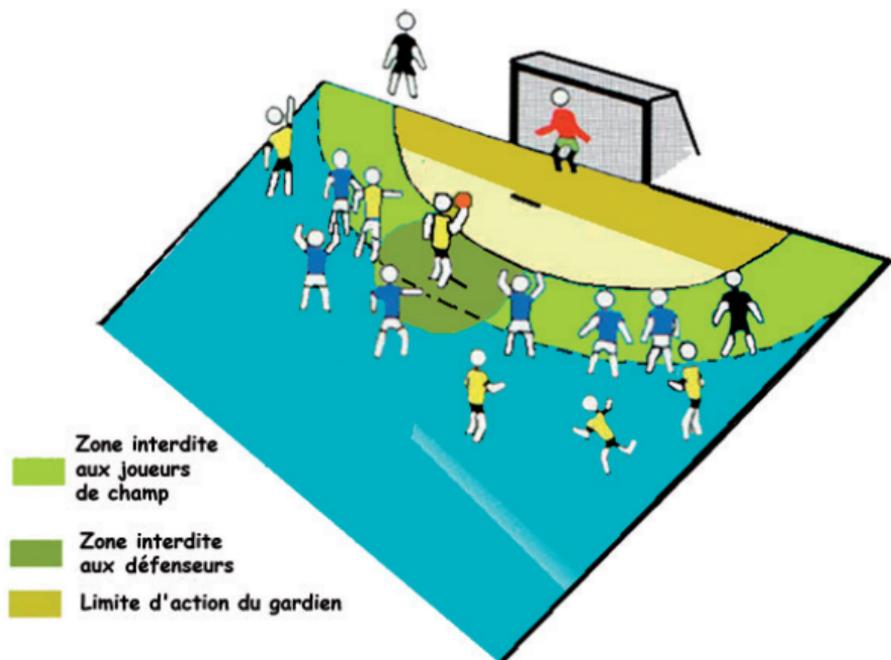
**O B L I G A T O I R E**

et Sanction disciplinaire envers le fautif, si nécessaire.

## EXÉCUTION :

Après un coup de sifflet de l'arbitre

- Si le joueur réalise un dribble : jet franc pour l'adversaire
- Si la balle échappe de la main du tireur : balle pour l'adversaire



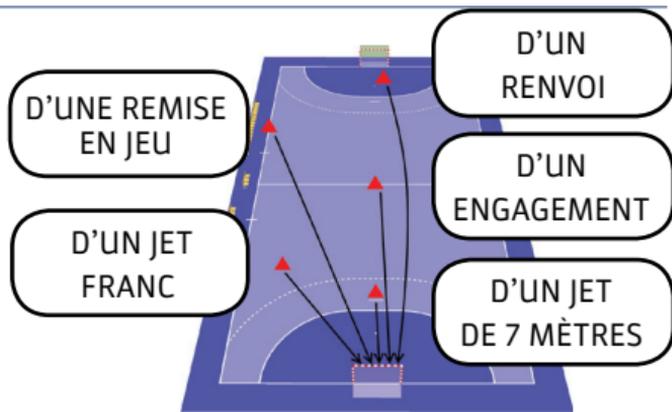
- Lors de son exécution, le joueur avec le ballon se positionne derrière la ligne des 7 m et tous les autres joueurs doivent être en dehors de la ligne de jet franc.
- C'est un tir direct au but avec un pied en contact avec le sol.
- Les défenseurs doivent être à 3 mètres de la ligne de 7 m et le gardien de but ne doit pas dépasser la ligne des 4 m.
- Si le ballon rebondit sur le but ou touche le gardien de but, les attaquants peuvent le jouer.
- L'arrêt du temps est facultatif.
- Si le but n'est pas marqué et que le gardien de but a franchi la ligne des 4 m avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, le jet est à rejouer.

# 7 LE BUT

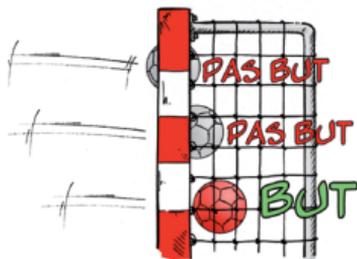
- S'il y a but, l'arbitre lève le bras pour le valider et donne 2 coups de sifflet.
- Un joueur de l'équipe qui a marqué un but peut rester dans le camp adverse à condition d'être au moins à 3 m de celui qui engage.
- Sur l'engagement, le gardien de but a le droit de quitter sa surface de but ; il peut participer à la rencontre sur la surface de jeu.



## UN BUT PEUT ÊTRE MARQUÉ DIRECTEMENT LORS :



et sur une action collective des attaquants



But ou pas but



Au signal de fin

## L'EMPIÈTEMENT

Action pour un joueur autre que le gardien de but de toucher la ligne de surface de but ou de pénétrer dans la surface de but.

### GESTUELLE :

→ si faute d'attaquant

**Geste du renvoi**

→ si faute d'un défenseur

**Geste du jet franc  
(pour 9m ou 7m)**

+

→ Geste explicatif adapté.



### COMMENT SANCTIONNER L'EMPIÈTEMENT (ou zone) :

#### Coup de sifflet et :

- si c'est un attaquant : renvoi avec geste codifié,
- si c'est un défenseur : geste du jet franc ou 7m si O.M.B. en premier puis geste explicatif adapté.

## LE DOUBLE DRIBBLE

Après avoir dribblé, s'être arrêté et avoir maîtrisé le ballon, le joueur repart en dribble.

## LE DRIBBLE EN L'AIR

Après que le ballon ait été maîtrisé, il est interdit de le toucher plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché le sol, un autre joueur ou les montants du but.

### GESTUELLE :

- Geste du jet franc indiquant le sens du jeu.
- Geste codifié du dribble irrégulier

### comment sanctionner le dribble irrégulier :

- Coup de sifflet + jet franc pour l'adversaire exécuté à l'endroit de la faute.
- Geste explicatif adapté.



Le joueur doit immédiatement poser le ballon de manière à le rendre jouable

**SINON EXCLUSION (2 minutes) OBLIGATOIRE**

## LE MARCHER



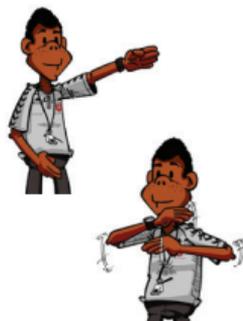
Le joueur doit poser immédiatement le ballon de manière à le rendre jouable

**SINON EXCLUSION**  
**(2 minutes)**  
**OBLIGATOIRE**

**ASSIMILÉ AU MARCHER :**



**Garder le ballon plus de 3 secondes sans jouer.**



## GESTUELLE :

- Coup de sifflet accompagné du geste (jet franc) indiquant le sens du jeu
- Puis geste codifié explicatif adapté
- Jet franc pour l'adversaire exécuté à l'endroit de la faute.

## 11 LE PASSAGE EN FORCE (FAUTE D'ATTAQUANT)

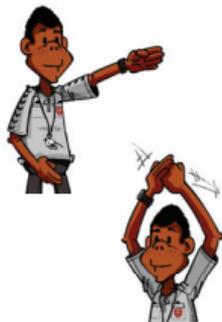
C'est le fait pour un attaquant de vouloir prendre, de manière irrégulière, un espace occupé par un défenseur.

Cela peut-être aussi (volontairement ou non) par un attaquant (porteur du ballon ou non) sur un défenseur à l'arrêt

- La percussion avec l'épaule, de côté, de dos, etc.,
- La percussion avec la tête (coup de bœuf),
- La percussion/contact genou en avant,
- Le raffut (écarter avec la main),
- Le passage de bras mal effectué.



**C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT.**



### GESTUELLE :

- Geste de jet franc indiquant le sens du jeu.
- Geste codifié explicatif adapté



- 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

Le ballon ne doit pas toucher les mollets, les tibias et les pieds, sauf lorsque le ballon a été lancé par un adversaire



- Garder le ballon au maximum 3 secondes (même s'il est à terre)
- Attraper le ballon à une main ou deux mains
- Passer le ballon d'une main à l'autre
- Jouer le ballon assis, à genoux, couché



- Dribbler
- Faire rouler le ballon au sol et le reprendre ou le saisir avec une main ou les deux mains

- Barrer le chemin de l'adversaire **avec le corps**



# 13 LE JOUEUR NE PEUT PAS...



■ Se faire une passe



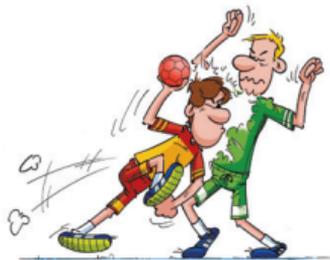
■ Refaire un 2<sup>e</sup> dribble, effectuer plus de 3 pas après le contrôle du ballon



■ Jouer passivement



■ Arracher 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

■ par une action agressive touchant le cou, la tête, la nuque

■ avec les bras, les mains, les jambes.

■ Le repousser, le percuter avec le corps, utiliser les coudes pour se dégager





- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière



- Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot



- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire
- Commettre des irrégularités avec une forte intensité



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

Ils accompagnent les gestes et doivent être  
**NETS, SANS TIMIDITÉ, MODULÉS**  
 en fonction de la faute

DÉCISIONS	Modulation du coup de sifflet
Engagement ou reprise du jeu	
BUT	
Arrêt du temps	
7m sans sanction disciplinaire	
Jet franc ou 7m <b>avec sanction disciplinaire</b>	
<b>Légende :</b>	 Bref  plus fort  Plus long et plus fort  Facultatif  Obligatoire

- Une faute de défenseur est notifiée par un coup de sifflet bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup de sifflet plus long car elle inverse le sens du jeu
- Pour une faute avec sanction disciplinaire (exclusion, disqualification), le coup de sifflet doit être plus long.

**Plus la faute est GRAVE,  
 plus le coup de sifflet doit être FORT.**  
 Ne pas conserver le sifflet à la bouche  
 mais le tenir en main le long de la cuisse.

## UNE FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER À CELUI QUI LA COMMET

Pour une faute de jeu (marcher, empiètement, dribble irrégulier, etc.) on sifflera un jet franc, un jet de 7 m ou un renvoi. En général cette sanction «sportive» suffira.

- Si irrégularité (ceinturage, poussette...) ou irrégularité grossière (tirage du bras par derrière...) il faudra en plus du jet franc ou du jet de 7 m (si Occasion Manifeste de But) :

→ **sanctionner disciplinairement le fautif.**



## L'AVERTISSEMENT

### Verbal : à éviter

Mais si l'arbitrage d'École de Hand, on peut l'utiliser dans un but pédagogique ou d'apaisement.

- Siffler la faute, faire le geste codifié et montrer le carton jaune au fautif.
- Vérifier que la table de marque a compris l'information.
- Noter le n° sur son carton de marque.

### Pas d'arrêt du temps sauf influences externes, joueur blessé, gain de temps.

- 1 avertissement par joueur.
- 3 avertissements maximum par équipe.
- 1 avertissement maximum pour tous les officiels.



### Après un coup de sifflet :

Faire reprendre le jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (jet franc, remise en jeu, engagement, etc.)

## L'EXCLUSION



**OBLIGATOIRE** : Siffler un arrêt du temps

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif.
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu et après un coup de sifflet, repartir par le jet correspondant.



**La 3<sup>e</sup> exclusion au même joueur dite exclusion disqualifiante :**

- Montrer le geste des 2 minutes au fautif et éventuellement le geste explicatif.
- Attendre que le joueur sorte de l'aire de jeu.
- Et lui montrer le carton rouge de la disqualification.



**Ce joueur doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement (banc des remplaçants) et ne doit plus avoir de contact avec son équipe.**

**Après un coup de sifflet :**

Faire reprendre le jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (jet franc, remise en jeu, engagement, etc.)

**ATTENTION**

**Une exclusion maximum pour tous les officiels.**

## LA DISQUALIFICATION DIRECTE

**OBLIGATOIRE** : Siffler un arrêt du temps

- Faire le geste codifié au joueur fautif en lui montrant le carton rouge.
- Ce joueur doit quitter la zone de changement (banc des remplaçants).
- Il ne peut plus participer au jeu et ne doit plus avoir de contact avec son équipe.
- Celle-ci est assortie d'une exclusion de 2 minutes, qu'un autre joueur doit purger.



### Après un coup de sifflet :

Faire reprendre le jeu par le jet correspondant à la situation de jeu (jet franc, remise en jeu, engagement, etc.)

## LA DISQUALIFICATION PEUT ÊTRE SANS RAPPORT OU AVEC RAPPORT

- **Disqualification sans rapport** pour une irrégularité grossière présentant un risque pour l'intégrité physique
  - **Disqualification avec rapport** pour une irrégularité particulièrement brutale et dangereuse.
- L'accompagnateur de JA **est habilité** à établir un rapport relatant les faits, même en l'absence de disqualification.



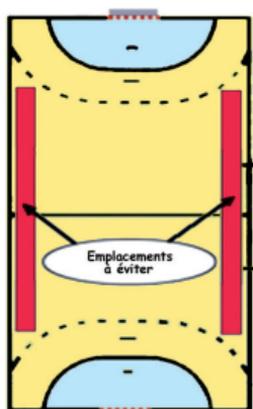
# 19 LE PLACEMENT DE L'ARBITRE

## EN SOLO

Comme je suis seul, j'essaie d'occuper tout l'espace devant les attaquants et les défenseurs, en évitant d'avoir des joueurs derrière moi.

Je me déplace en fonction de la position de la balle, jamais de course à reculons.

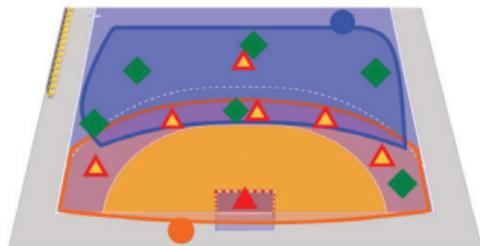
Je n'hésite pas à me déplacer vers l'endroit de la faute.



## EN BINOME

### Surveillance de l'aire de jeu

-  Arbitre de but et sa zone d'observation
-  Arbitre de champ et sa zone d'observation



-  Chacun a sa zone de surveillance
-  Je profile de certaines situations (sanction, 7m, temps mort d'équipe...) pour permuter avec mon binôme.



# NOTES

**CENTRAL'HAND**  
FFHANDBALL

