

## EXTRAIT DES NOUVELLES REGLES DE JEU

✦ Effectives à partir du 1<sup>er</sup> août 2005.

**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 ... en cas 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 ordonne un renvoi. Il 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.

Toutes les règles ne sont pas reprises. Vous trouverez ci dessus les règles essentielles à appliquer lors des championnats scolaires (sauf couleur maillot des GB).



# Le 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. **Dribble irrégulier** : 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 accompagné 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 ).

## EQUIPEMENT DU JEUNE ARBITRE

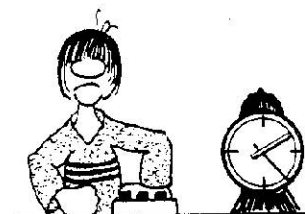
- tee-shirt et short de couleur noire
- deux sifflets
- cartons jaune et rouge
- carton de marque et un stylo
- une montre chronomètre

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 chronométrateur se trouvent à la table de marque et aident les arbitres.

<b>Secrétaire</b>	<input type="checkbox"/> contrôle la liste des joueurs
	<input type="checkbox"/> contrôle l'entrée des joueurs sur l'aire de jeu
<b>Chronométrateur</b>	<input type="checkbox"/> 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.
	<input type="checkbox"/> Lorsque une équipe demande un temps mort ou qu'il y a un mauvais changement, le chronométrateur fait retentir un signal sonore et arrête immédiatement le temps, sans attendre le geste n° 16 des arbitres
	<input type="checkbox"/> contrôle le banc des deux équipes
	<input type="checkbox"/> gère le temps d'exclusion des joueurs, le temps de jeu et les time-out.



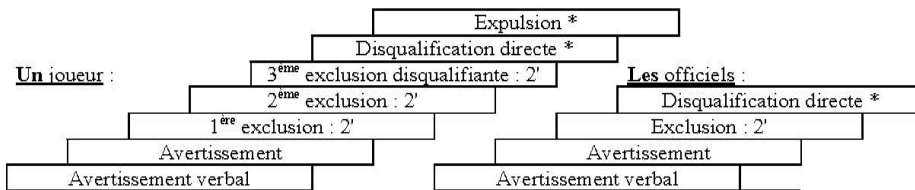
## LES JETS

- **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 (tolérance de 1,50 m de chaque côté), 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 ne sont pas obligés d'arrêter le temps.

## LES SANCTIONS

<b>Sanctions sportives :</b>	Jet franc et jet de 7 mètres
	⌘ <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>Sanctions disciplinaires :</b>	⌘ <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

### 1. Empiètement sur surface de but



### 2. Dribble irrégulier



### 3. Marcher ou 3 secondes



### 4. Ceinturer, retenir ou



### 5. Frapper



### 6. Faute d'attaquant pousser



7. Remise en jeu - Direction 8. Renvoi 9. Jet franc Direction



13. Avertissement (jaune) 14. Exclusion 15. Expulsion Direction - Disqualification (rouge)



10. Non respect de la distance des 3 mètres

11. Jeu passif

12. But

16. Time - Out

17. Autorisation accordée à 2 personnes autorisées à participer au jeu, de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out

18. Geste d'avertissement pour jeu passif



o  
n