MIEUX CONNAITRE LES REGLES DE JEU
POUR DEVENIR UN ACTEUR DU HANDBALL

REALISATION

Arbitrhand

ILLUSTRATIONS ERIC BRINDEAUX

MAQUETTE MISE EN PAGE ET IMPRESSION
MORVAN FOUILLET IMPRIMEURS.

NOUS REMERCIONS LA FFHB ET HAND? POUR LEUR CREDIT PHOTOS

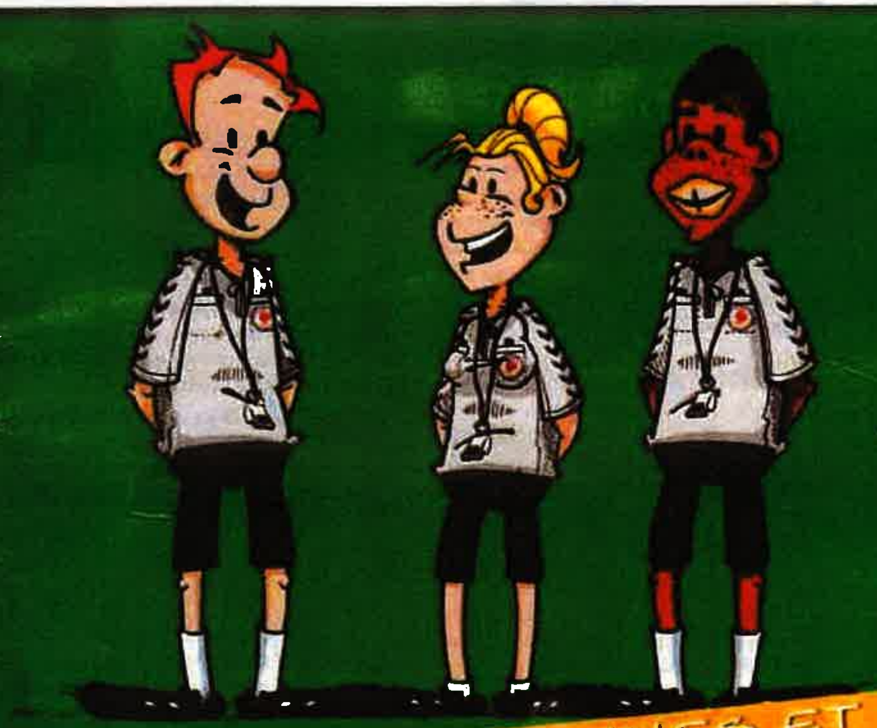
RESPECTONS NOS ARBITRES!

On est tous handballeurs — hummel — Partenaire des arbitres

HANDBALL

Initiation à l'arbitrage

96317752



ARBITRES JEUNES ET
ARBITRES DÉBUTANTS

Arbitrhand — FF HANDBALL — CCA

SOMMAIRE

Les installations & les joueurs ..... p. 3
La table de marque ..... p. 4
J'arbitre seul ..... p.5 et 6
La surface de but (le gardien) ..... p. 6
Le joueur peut - ne peut pas ..... p. 7
Les coups de sifflet ..... p. 8
Les gestes ..... p.9 à 11
L'engagement - Le but p.12
La remise en jeu p.13
L'interruption du temps de jeu p.14
Le jet franc p.15
Le jet de 7 mètres p.16
Le marcher p.17
Irrégularités, comportements grossiers p.18
Le passage en force - Avantage et sanction différée p.19
La progressivité des sanctions p.20
L'arbitrage en binôme ..... p.21 à 23
Devenir acteur du handball p.24

Ce livret est une simplification illustrée du livret d'arbitrage.

Le livret d'arbitrage doit rester la seule référence.

Le présent mémento réunit deux objectifs :

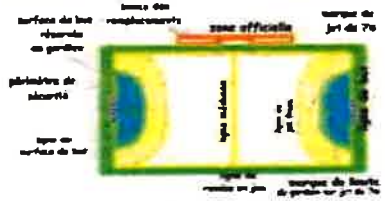
- Initiation des Arbitres Jeunes,
- Préparation à la formation des arbitres débutants.

Au cours de ces pages, ce logo signifie **FAUTES GRAVES** à ne pas manquer

Mes formateurs :

Nom	Prénom	Téléphone	Mail

LES INSTALLATIONS (Règle 1)



L'aire de jeu, est un rectangle de 40 mètres de long sur 20 mètres de large, entouré : d'une zone de sécurité, et d'une zone officielle. Le tout constitue le terrain.
La surface de but (bleue) est interdite à tous les joueurs, sauf au gardien.
La surface jaune est interdite aux attaquants lors de l'exécution d'un jet franc, et à tous les joueurs sur jet de 7 mètres.
Chaque ligne fait partie intégrante de la surface délimitée.
Les lignes peuvent être remplacées par des différences de couleurs entre les surfaces.
Les bancs de touche doivent être placés à 3,50 m de la ligne médiane, début de la zone de managérat qui se termine à la fin du banc.

AVANT LE MATCH L'ARBITRE VERIFIE (CODE DE L'ARBITRE)

⚠ LE BUT ET LA SURFACE DE BUT

- La fixation des buts = sécurité
- Les filets de but. Ils doivent être attachés et ne pas présenter de trous.
  Le ballon qui entre dans le but ne doit pas pouvoir rebondir ou ressortir immédiatement.
- Le terrain. Il ne doit comporter aucun obstacle dangereux.
- L'espace au dessus de l'aire de jeu doit être dégagé (panneaux de basket, etc.)

⚠ LE BALLON (Règle 3)

En cuir ou matière synthétique, sphérique, de taille différente suivant la catégorie et le sexe des participants.

- Ecole de hand, -12 ans Masc. et Fém. = **Taille 0**
- -14 Masc. et Fém., - 16 Fém. = **Taille 1**
- -18 Fém. et +15 Fém., - 16 Masc. = **Taille 2**
- -18 Masc., +16 Masc. = **Taille 3**

LES JOUEURS (Règle 4)

- 12 joueuses ou joueurs (14 pour la LNH, la LFH, PROD2M) et 4 officiels maximum composent une équipe.
- Un adulte majeur licencié (officiel responsable d'équipe) doit accompagner toute équipe de jeunes.
- Tous doivent être licenciés à la FFHB.
- A défaut de présentation de licence, chaque joueur ou officiel doit justifier de son identité par un justificatif d'identité avec photo qui peut être présenté sous le format classique mais aussi au format numérique.
- Pour chaque équipe, 7 joueurs (dont 1 gardien de but) sont sur l'aire de jeu au coup d'envoi.
- Un match ne peut commencer qu'avec un minimum de 5 joueurs dont 1 gardien de but.
- La rencontre peut continuer si le nombre de joueurs sur l'aire de jeu descend en dessous de 5.
- Pendant toute la durée de la rencontre, l'équipe doit avoir un des joueurs, sur l'aire de jeu, désigné comme gardien de but.
  La permutation est possible à condition de respecter les règles de changement.
- La couleur des maillots des joueurs d'une équipe, doit être différente de celle de l'autre équipe.
  Les visiteurs changent de tenue en cas de similitude avec les recevants.
- Tous les joueurs utilisés au poste de gardien de but dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, différente de celle des joueurs de champ des deux équipes et de celle des gardiens de but de l'équipe adverse.
- Les officiels d'équipe ne doivent pas porter des vêtements de couleurs qui occasionnent une confusion avec la couleur des joueurs de champ de l'équipe adverse.
- La tenue grise est principalement destinée aux arbitres.
- En début de match, l'arbitre veille à la tenue correcte des joueurs.

Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

DOIT ÊTRE INTERDIT

Quelques exemples

LES OFFICIELS DE TABLE SONT DES AIDES POUR L'ARBITRE

- Licenciés FFHB - (mineurs : sous le tutorat d'un "adulte" - majeur licencié)

Ils se trouvent à la table de marque, hors de l'aire de jeu au niveau de la ligne médiane. L'arbitre doit s'assurer de leur compétence, chacun dans son domaine, et de la mise à disposition du matériel nécessaire.

LE SECRETAIRE

A LA RESPONSABILITE :

- De collecter les informations (dans son domaine de compétence) qui seront utiles pour rédiger avant le début du match la Feuille de Match Electronique - FDME (club visiteur).
- De compléter et vérifier la FDME informations relatives au club visiteur (Club, noms, licences, capitaine, signatures).
- De noter sur un document feuille de table (ou en utilisant la Feuille de Table Electronique - FTE) les buts marqués, les sanctions disciplinaires
- De rédiger les feuilles d'exclusion (équipe, numéro du joueur, heure de rentrée)
- De compléter et vérifier la FDME à l'issue de la rencontre (indication des buts, des sanctions disciplinaires, du score, signatures) ou d'utiliser la procédure liée à la FTE.
- De vérifier que toutes les informations sur la FDME sont bien renseignées et correctes (y compris les signatures par les officiels responsables)

NOTER :

LES ARBITRES RESTENT TOUJOURS RESPONSABLES DU SCORE ET DU TEMPS

(sauf pour les temps morts d'équipe qui sont gérés par la table de marque)
En cas de désaccord, la décision des arbitres est souveraine - Les arbitres doivent aviser les officiels responsables de leur décision.

Les installations de chronométrage doivent posséder un signal sonore pour signifier
la fin ou la suspension du temps de jeu.
Le match commence avec le coup de sifflet de l'arbitre et se termine par le signal sonore (automatique).

S'il n'y a pas de tableau d'affichage avec installation murale de chronométrage, le chronométreur doit informer l'officiel responsable de chaque équipe du temps de jeu déjà écoulé ou du temps restant à jouer.

LE CHRONOMETREUR

A LA RESPONSABILITE :

- De contrôler le temps de jeu, les arrêts de temps de jeu, les temps d'exclusion.
- De collecter les informations qui seront utiles pour établir la FDME dans son domaine de compétence (club recevant).
- De fournir le matériel pour renseigner la FDME.
- De compléter et vérifier la FDME, informations relatives au club recevant (Club, noms, licences, capitaine, signatures).
- De contrôler avant le début du match le bon fonctionnement du matériel.
- De la gestion du pupitre de commande, buts, temps de jeu (arrêts et reprise du temps, temps mort d'équipe).
- D'annoncer au secrétaire les n° des buteurs, les numéros des joueurs sanctionnés et le temps de rentrée pour les exclusions.
- De confirmer les sanctions disciplinaires données par les arbitres (cartons jaunes, rouge, geste d'exclusion) et la gestuelle appropriée (geste pour reprise du jeu s'il est prêt).
- De ne pas oublier, à l'issue de la rencontre, de vérifier es signatures des officiels responsables de chaque équipe.

Il doit rester, le plus souvent possible, en contact visuel avec les arbitres.

Le chronométreur doit arrêter, de son plein gré, le temps sans tenir compte de la loi de l'avantage pour :

- Faute de changement.
- Entrée en jeu irrégulière d'un joueur.

Dans les autres cas, il doit attendre le prochain arrêt de jeu pour avertir les arbitres

Si la 1ère mi-temps est arrêtée trop tard, la 2ème est réduite en conséquence.

Si, lors d'un temps mort d'équipe, les arbitres n'entendent pas le signal sonore, ils doivent obtenir l'aide du chronométreur pour déterminer quelle était la situation au moment du signal.

Dans ce cas, toute action s'étant déroulée après, doit être invalidée (sauf sanctions disciplinaires).

Table "officielle" = désignée par l'instance qui gère la compétition (comité, ligue...)
Table "officialisée" = validée par l'arbitre.

D'autres tâches, telles que le contrôle du nombre de joueurs et d'officiels d'équipe dans la zone de changement et la sortie et l'entrée de remplaçants, ainsi que, le cas échéant, l'utilisation de la colle ou de la résine fournie par le responsable de la salle et de l'espace de compétition, sont considérées comme des responsabilités conjointes.

Un arbitre ne peut mettre un terme à l'officialisation d'une table que s'il rencontre un problème majeur avec le secrétaire et le chronométreur. A l'inverse, l'un d'entre eux peut être remercié, s'il le fallait, sans être pour autant remplacé. Les arbitres dans ce cas précis prendront le relai.

MON MATERIEL

- Tenue de couleur différente des deux équipes et des gardiens (la tenue grise est principalement destinée aux arbitres).
- Sifflet, montre-chronomètre.
- Cartons jaune et rouge.
- Carton de score, stylo, crayon.
- Pièce ou jeton de couleur.
- Livret d'arbitrage (ou initiation pour les JA).
- Licence et carte d'arbitre, écusson.
- Convocation, note de frais.

AVANT LE MATCH

- J'arrive une heure (H-60) avant la rencontre pour pouvoir réaliser l'intégralité des tâches.
- Je demande à rencontrer le responsable de la salle et de l'espace de compétition, qui devra être équipé d'un signe visible (brassard ou autre signe distinctif).
- Mes pouvoirs commencent dès mon arrivée, et au moment de la prise de contact avec les équipes.
- Je vérifie l'état du terrain et des filets, la fixation des buts, l'éclairage.
- Je vais m'échauffer, me concentrer et me préparer psychologiquement.
- Je m'assure de la collaboration de la table de marque et donne mes consignes.
- Je dois exiger :
  - *que la FDME soit établie conformément aux domaines de compétence (40 à 50 mn avant le coup d'envoi).*
- Je dois vérifier :
  - *que les joueurs saisis correspondent aux licences présentées en décochant la case INV après contrôle de la licence ou du justificatif d'identité avec photo.*
    Un joueur qui ne peut pas présenter de licence, ni de justificatif d'identité avec photo ne peut pas être inscrit sur la feuille de match et ne peut pas prendre part à la rencontre.
    Les arbitres doivent prévenir le joueur (ou le dirigeant de l'équipe, si joueur mineur) pour lui signifier son interdiction de jouer et doivent le retirer de la FDME.
    Si le joueur ou son responsable exige qu'il joue malgré l'interdiction des juges arbitres, l'arbitre doit laisser cochée la case « INV » et noter un commentaire.
- Après ces vérifications :
  - *je signe, (valide) la FDME.*
- Je transcris sur la FDME les éventuelles réclamations émises par l'officiel responsable d'équipe.
- J'effectue le tirage au sort (joueurs ou officiels) :
  L'engagement sera effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort, et qui a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne, préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procédera à l'engagement.
- Je procède au choix des ballons présentés par les équipes. Celui qui n'a pas été retenu doit être confié à la table (ballon de réserve).
- Je vérifie la présence des cartons verts (temps morts d'équipe).
- Je vérifie l'équipement des joueurs, objets interdits.
- Je serre la main des officiels d'équipe.
- Dernier tour d'horizon, je vérifie que le nombre de joueurs et officiels présents correspond au nombre inscrit sur la FDME.

PENDANT LE MATCH

JE DOIS ETRE IMPARTIAL ET COURAGEUX

- Je veille à l'application des règles et sanctionne toutes les irrégularités contraires à l'esprit du jeu.
- Je laisse le jeu se développer en appliquant la règle de l'avantage et de la continuité du jeu et en arrêtant le temps le moins possible.
- Je note le score et les sanctions sur mon carton, contrôle le tableau de marque et le chronomètre.

SE PLACER, SE DEPLACER

- A l'écart de l'ensemble des joueurs, au plus près du déroulement du jeu, je ne gêne pas la circulation du ballon et des joueurs.
- Je me déplace pour avoir un regard constant sur le ballon et son environnement proche (les déplacements latéraux sont utiles).
- J'évite le placement central et statique, je me déplace en fonction de la progression du ballon pour appréhender au mieux les actions "chaudes"
- Je peux éventuellement, à quelques occasions, me placer derrière la ligne de but (bonne vision des irrégularités à 6 m), attention à ne pas être surpris lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs et quand la contre-attaque se développe !
- Sur la contre-attaque ou la montée offensive d'une équipe : je cours près de la ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu et ne pas gêner la contre-attaque.

VOIR LE MIEUX POSSIBLE

- Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs.
- Je cherche constamment à avoir le meilleur angle de vision sur le porteur du ballon, ses adversaires, les autres joueurs.
- Je ne focalise pas mon attention seulement sur le porteur du ballon et l'espace proche du ballon, mais je balaie du regard l'ensemble des joueurs pour surveiller les irrégularités à 6 mètres et à l'opposé du ballon.
- Lors d'une défense en "individuelle", je ne tourne pas le dos au "couple" : je recherche un placement compatible avec la vision du ballon (excentré et de profil).
- Je vois et je communique avec la table de marque (secrétaire - chronométreur) lors des sanctions disciplinaires.
- Je contrôle régulièrement le score et les sanctions avec les officiels de table lors des Temps Morts d'Equipe, à la mi-temps et à la fin du match.

LES CHANGEMENTS (Règle 4)

- Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométreur dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu.
- Ces remplacements doivent se faire dans les couloirs prévus pour chaque équipe, de chaque côté de la ligne médiane.
- Un changement irrégulier doit être sanctionné d'une exclusion pour le fautif.

Si plusieurs changements irréguliers s'effectuent simultanément, seul le premier est sanctionné.

APRÈS LE MATCH :

DANS LE VESTIAIRE

- Je complète la FDME en y indiquant le résultat du match, les sanctions, les éventuelles réclamations, observations, blessures.
- Je coche la case "RAPPORT" : OUI ou NON suivant le cas.
- Je fais signer les officiels responsables et signe ensuite.

Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne peut être retenue lors d'une rencontre dirigée par des jeunes arbitres.

SEUL LE GARDIEN PEUT EVOLUER SUR LA SURFACE DE BUT

IL PEUT SE DEPLACER AVEC LE BALLON, SANS ETRE SOUMIS AUX RESTRICTIONS QUI S'APPLIQUENT AUX JOUEURS DE CHAMP.
IL PEUT Y ENTRER ET SORTIR LIBREMENT SANS BALLON ET PARTICIPER AU JEU.
IL PEUT QUITTER LA SURFACE AVEC LE BALLON NON MAITRISÉ.
IL NE PEUT REVENIR AVEC LE BALLON DE LA SURFACE DE JEU SUR LA SURFACE DE BUT.
IL NE PEUT TOUCHER AVEC LE PIED LE BALLON QUI SE DIRIGE VERS LA SURFACE DE JEU
IL NE PEUT QUITTER LA SURFACE DE BUT AVEC LE BALLON DONT IL S'EST ASSURE LE CONTROLE.
= REPETITION DU RENVOI - SAUF SI EXECUTION PAR COUP DE SIFFLET = JET FRANC (Règle 5 - Le Gardien de But)

EMPIETEMENT DE DEFENSEUR (Règle 8)

- Pour déjouer une occasion manifeste de but **= JET DE 7 METRES (Défense en zone)** (Franchissement clairement établi).
- Sans déjouer une occasion manifeste de but (OMB) **= JET FRANC**
- Pas de sanction si :
  - L'empiètement est involontaire.
  - Le défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour l'attaquant.
  - Le défenseur n'en tire aucun avantage.
  - Petit contact avec la ligne de surface de but.

Tout ballon en contact avec la surface de but (immobile ou roulant ou sol) appartient au gardien. La ligne fait partie intégrante de la surface de but

EMPIETEMENT D'ATTAQUANT

- Pénétration avec le ballon.
- Pénétration sans ballon, mais en tire un avantage

= RENVOI PAR LE GARDIEN

- Pas de sanction si l'empiètement sans ballon est involontaire ou si le joueur n'en tire aucun avantage. Si l'attaquant tire, fait une passe et retombe en zone, il doit la quitter par le plus court chemin, sans gêner ses adversaires.

Tous les joueurs peuvent jouer un ballon qui se trouve au dessus de la surface de but.

LE JOUEUR :

peut

- 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

Mollets, tibias, pieds INTERDITS

- Garder le ballon au maximum 3 secondes. (même s'il est à terre)

- Attraper le ballon à deux mains
- Dribbler ou faire rouler le ballon au sol

- Jouer le ballon assis, à genoux, couché

- Barrer avec le corps le chemin de l'adversaire

ne peut pas

- Se faire une passe à soi-même

- Refaire un 2e dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon

- Jouer passivement

- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains

- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant

- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol

- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager

- Barrer le chemin de l'adversaire : action agressive touchant le cou, la tête, la nuque

- Accrocher le bras depuis le côté ou par derrière. Ceinturer, retenir l'adversaire par le côté ou le maillot

- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps

- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire

- Irrégularités commises avec une forte intensité

AGIR DE MANIERE DEVENANT UN DANGER POUR L'INTEGRITE PHYSIQUE OU D'ANGEREUSE = DISQUALIFICATION

LES COUPS DE SIFFLET DOIVENT ETRE NETS, SANS TIMIDITE, ET SURTOUT MODULES EN FONCTION DE LA GRAVITE DE LA FAUTE

IMPORTANT

Les fautes n'ont pas toutes la même gravité, la même incidence sur le déroulement du match.

PLUS LA FAUTE EST GRAVE, PLUS LE COUP DE SIFFLET DOIT ETRE LONG ET FORT !

- Une faute de défenseur est sanctionnée par un coup bref.
- Une faute d'attaquant nécessite un coup plus long, car elle inverse le jeu.
- Une faute avec sanction progressive (avertissement, exclusion, disqualification) doit être sifflée encore plus fort et plus long.

Attendre que le joueur exclu ait quitté l'aire de jeu et que le joueur disqualifié ait quitté la zone de changement avant de redémarrer le chronomètre.

DECISIONS	Modulation du coup de sifflet	Mode opératoire
Engagement ou Reprise du jeu	—	PAS DE GESTE Vérifier la position des joueurs puis siffler
BUT	— —	Geste, puis remonter vers le centre du terrain en se décalant vers la ligne de touche
Arrêt du temps	— — —	Geste et siffler. [illegible]
Jet Franc SANS inversion du sens du jeu	—	Siffler, geste de jet franc - éventuellement geste explicatif
Jet Franc AVEC inversion du sens du jeu	—	Siffler, geste du jet franc - éventuellement geste explicatif
7 m. sans sanction disciplinaire	— / — — —	Pas d'arrêt de temps [illegible] Siffler, montrer la ligne des 7m. - éventuellement geste explicatif
Jet franc ou 7m. Avec sanction disciplinaire	— / — — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE [illegible] Siffler, puis geste de direction adapté - éventuellement geste explicatif
AVERTISSEMENT (carton jaune)	— — —	Pas d'arrêt de temps [illegible] Siffler, puis geste (carton jaune) - éventuellement geste explicatif [illegible]
EXCLUSION (2 minutes)	— — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Exclusion - éventuellement geste explicatif [illegible]
Disqualification pour 3 x 2 minutes	— — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Exclusion et Carton rouge - éventuellement geste explicatif [illegible]
DISQUALIFICATION SANS RAPPORT	— — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE Siffler, gestes Arrêt du temps puis Carton rouge - éventuellement geste explicatif [illegible]
DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT	— — —	Arrêt de temps OBLIGATOIRE [illegible] Siffler, gestes Arrêt du temps puis Carton rouge - éventuellement geste explicatif [illegible]

Légende : bref — plus fort — plus long et fort — facultatif — obligatoire

IMPORTANT **Mieux vaut siffler tard et juste que faux et trop vite !**

LES GESTES DOIVENT ETRE CLAIRS ET PRECIS AFIN D'ETRE COMPRIS DE TOUS : DESTINES A ANNONCER ET EXPLIQUER LA DECISION ARBITRALE.

Des joueurs, des officiels et de la table, mais aussi du public

Certains sont utilisés pour informer :

- D'un but accordé.
- D'un jet franc ou un jet de 7mètres.
- D'une remise en jeu, un renvoi,
- D'un arrêt du temps de jeu,
- D'une situation de jeu passif.
- D'un non respect des 3 mètres,
- D'une autorisation à 2 personnes de pénétrer sur le terrain pour porter assistance.

D'autres gestes sont utilisés pour expliquer et pour justifier la décision :

- D'un marcher, 3 secondes.
- D'un passage en force, une percussion,
- D'un empiètement,
- D'un double dribble.

Certains sont utilisés pour sanctionner :

- D'un avertissement.
- D'une exclusion.
- D'une disqualification.

D'autres gestes expliquent ce qu'il ne faut pas faire :

- Ceinturer, retenir, pousser,
- Frapper sur la main ou le bras,
- Faute d'attaquant.

Les gestes accompagnant les sanctions disciplinaires, doivent être obligatoirement précédés d'un arrêt du temps, sauf l'avertissement (carton jaune).

Ceci me permet :

- De mieux peser la décision et la sanction qui va en découler, en fonction du contexte.
- Souvent de calmer une ambiance qui pourrait dégénérer.

Je désigne clairement le ou les fautifs :

- Je montre le joueur avec le bras tendu et j'indique la sanction avec l'autre bras également tendu au-dessus de la tête.
- J'attends que le joueur à terre se relève avant de le sanctionner.
- Je regarde ensuite le chronométreur qui doit confirmer ma décision en levant le bras : sinon je me rapproche de la table pour l'informer verbalement.
- J'attends que le joueur ait quitté l'aire de jeu (exclusion) ou la zone de changement (disqualification) pour donner le coup de sifflet de reprise de jeu.

Gestes pour INFORMER

IMMÉDIATEMENT, l'arbitre doit

indiquer la direction de jeu.

7 REMISE EN JEU DIRECTION

9 JET FRANC DIRECTION

OBLIGATOIRES

dans les situations où ils s'appliquent

12 BUT

15 ARRÊT DU TEMPS DE JEU

16 AUTORISATION ACCORDÉE À DEUX PERSONNES HABILITÉES DE PÉNÉTRER SUR LE TERRAIN

EXCEPTIONNELLEMENT utilisé sans être précédé du geste 17 d'avertissement

11 JEU PASSIF

Si l'arbitre les estime NÉCESSAIRES

8 RENVOI

10 NON-RESPECT DES 3 MÈTRES

17 GESTE D'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF

Gestes pour EXPLIQUER

1 EMPIÈTEMENT

3 MARCHER OU 3 SECONDES

5 FRAPPER

6 FAUTE D'ATTAQUANT

2 DOUBLE DRIBBLE

4 CEINTURER, RETENIR OU POUSSER

Gestes pour SANCTIONNER

13 AVERTISSEMENT (JAUNE)

14 EXCLUSION (2 MINUTES)

15 DISQUALIFICATION (ROUGE)

EXPLICATION DE CERTAINS GESTES

LE DRIBBLE IRREGULIER (règle 7)

- Quand un joueur manie le ballon, il lui est interdit de reprendre son dribble après s'être arrêté.

Il lui est interdit de lancer le ballon d'une main dans l'autre lorsqu'il se déplace.

Dans les 2 cas, je sifflе et j'ordonne un jet franc

La faute de réception ne doit pas être pénalisée – ballon non maîtrisé.

LE RENVOI (règle 12)

- Il est accordé :
  - Lorsque le ballon lancé par l'attaquant, dévié par le gardien de but, franchit la ligne de sortie de but.
  - Quand le gardien a contrôlé le ballon sur sa surface de but.
- Lorsqu'un attaquant se saisit du ballon qui roule ou se trouve immobile sur la surface de but.
- Lorsqu'un attaquant empiète sur la surface de but.

Il s'exécute sans coup de sifflet

Il est considéré comme exécuté lorsque le ballon a franchi la ligne de surface de but.

L'AVERTISSEMENT POUR JEU PASSIF (règle 7 – geste 17)

- L'application des règles régissant le jeu passif a pour but de prévenir toute tactique de jeu "non attractif" et tout retard intentionnel au cours du match, dans ce cas :

J'avertis d'une situation de jeu passif (geste 17)

Après avoir indiqué ce geste d'avertissement, l'arbitre doit d'abord donner du temps à l'équipe en possession du ballon afin qu'elle modifie son type de jeu.

Si le mode d'attaque ne change pas, ou qu'aucune action vers le but n'est discernée :

J'ordonne un jet franc

Les seuls cas d'annulation du jeu passif sont : (mémorisation par trois lettres "GPS")

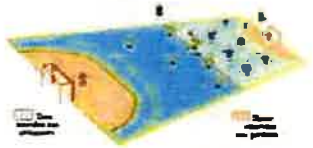
- **Gardien** : si le gardien renvoie le ballon sur l'aire de jeu.
- **Poteau** : si le ballon touche le poteau et revient à l'attaque.
- **Sanction** : si une sanction progressive est donnée aux officiels et/ou aux joueurs de l'équipe en défense.

LE JEU PASSIF (règle 7:12)

- Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un jet franc contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable.

IL EST EFFECTUE :

- **En début de match** par l'équipe qui a choisi l'engagement lors du tirage au sort.
- **En début de seconde période**, l'engagement revient à l'autre équipe.
  Un nouveau tirage au sort sera effectué au début de chaque prolongation.



- Au début de chaque période, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.
- Depuis le centre de l'aire de jeu (avec une tolérance de 1,50 mètre de chaque côté) dans n'importe quelle direction.
- Le joueur exécutant l'engagement doit se trouver au moins avec un pied sur la ligne médiane, l'autre pied sur ou derrière cette ligne et garder cette position jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.
- Les défenseurs ne doivent pas s'approcher à moins de 3 mètres du lanceur situé au centre de la ligne médiane.
- L'engagement doit être exécuté dans les 3 secondes suivant le coup de sifflet de l'arbitre.

Après chaque but :
L'engagement est exécuté depuis le centre de l'aire de jeu, par l'équipe qui a encaissé le but. Les joueurs adverses peuvent se trouver dans les deux moitiés de l'aire de jeu. (en respectant les 3m) (voir règlements particuliers pour les plus jeunes).

- Les attaquants peuvent pénétrer dans le camp adverse dès le coup de sifflet d'engagement sans attendre que le ballon ait quitté la main du lanceur.

LE TEMPS DE JEU (règle 3)

Sa durée normale pour toutes les équipes de plus de 16 ans masculines et plus de 15 ans féminines est de 2 fois 30 minutes.
La pause à la mi-temps est normalement de 10 minutes.
Pour les rencontres de jeunes : voir "règles sportives" et votre convocation.

LE BUT (Règle 9)

UN BUT PEUT ETRE MARQUE DIRECTEMENT

LE BUT EST ACCORDE :

- Si le ballon franchit totalement la ligne de but en l'air ou au sol
- Même s'il y a faute de défenseur (application de la sanction différée)
- Si un défenseur marque contre son camp, excepté le gardien sur renvoi.

Si l'engagement a été sifflé, les arbitres ne peuvent plus annuler le but.

IL N'Y A PAS BUT SI :

- Le ballon ne franchit pas entièrement toute la largeur de la ligne de but.
- Il y a faute d'un attaquant au moment du tir.
- Sur renvoi, le gardien met le ballon dans son propre but.
- Il y a interruption du temps ou de fin de jeu pendant le tir et avant que le ballon n'ait franchi entièrement la ligne de but.

LE SIGNAL DE FIN (règle 2)

Si le signal de fin retentit pendant l'exécution d'un jet franc ou 7 mètres, si le ballon est déjà lancé et avant que celui-ci n'ait franchi la ligne de but, ce jet doit être recommencé. Les arbitres clôtureront le match après le résultat immédiat de ce jet.

Pour éviter cette situation (jet franc) il est recommandé aux arbitres d'éviter d'arrêter le temps lorsqu'il ne reste que quelques secondes.

3 CAS DE REMISE EN JEU :

LORSQUE LE BALLON A ENTIEREMENT FRANCHI LES LIMITES DE L'AIRE DE JEU :

CAS 1 : le ballon franchit complètement la ligne de touche

CAS 2 : le ballon dévié par un défenseur (sauf le gardien) franchit la ligne de sortie de but

CAS 3 : le ballon touche le plafond ou un équipement au dessus de l'aire de jeu

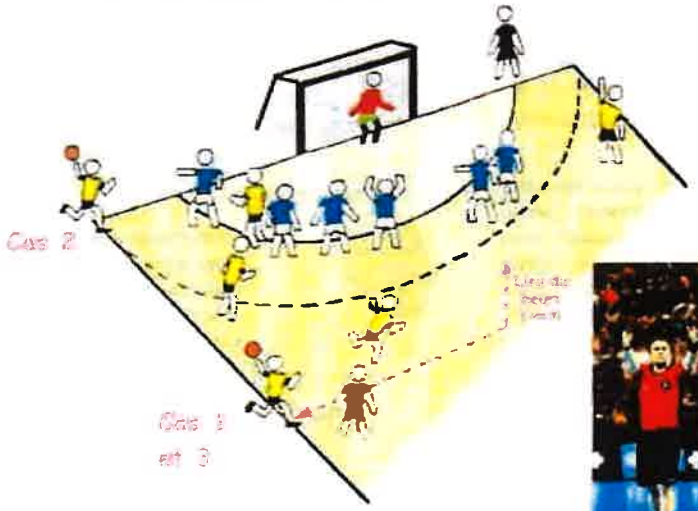
Le jet est effectué sans coup de sifflet de l'arbitre (sauf en cas de retardement, ou jet à rejouer) par un joueur de l'équipe qui n'a pas touché le ballon avant qu'il ne sorte.

- Un pied sur la ligne (l'autre pied devant ou derrière la ligne) à l'endroit où le ballon a franchi la ligne (cas 1)
- A l'intersection de la ligne de touche et de la ligne de sortie de but (cas 2)
- Au point le plus proche (ligne de touche) du lieu où le ballon a touché le plafond ou l'équipement (cas 3)

Le tireur ne doit pas lever son pied d'appui avant que le ballon n'ait quitté sa main. Il n'a pas le droit de le faire rebondir ou le reprendre après son lancer.

Lors de l'exécution de la remise en jeu, les adversaires doivent être à 3 mètres minimum du tireur, sauf dans le coin de l'aire de jeu (cas 2) où ils peuvent se placer le long de la ligne de surface de but en étant immobiles.

En cas de mauvaise position de joueurs, voir chronologie de l'exécution des jets (page 14).



L'INTERRUPTION DU TEMPS DE JEU (règle 2 - interprétation 4)

L'ARRET DU TEMPS DE JEU est OBLIGATOIRE, quand il y a :

- Exclusion (2 minutes), disqualification
- Temps Mort d'Equipe (chronométreur)
- Consultation entre les arbitres
- Signal sonore du chronométreur - (mauvais changement, surnombre, joueur non qualifié)

L'arrêt du temps de jeu n'est pas obligatoire mais devrait être donné, quand il y a :

- Un joueur qui semble être blessé
- Nécessité de faire essuyer le sol
- Un retard inhabituel à jouer (ex : le ballon est perdu de vue)
- Un gain de temps intentionnel (ex. : joueur qui lance le ballon loin)

Sur le jet de 7 mètres, l'arrêt du temps n'est pas obligatoire mais devrait être ordonné dans certaines circonstances : changement de gardien, gain de temps, score…

Attention de ne pas créer un désavantage !

Je siffle 3 coups brefs et effectue le geste correspondant : c'est le signal pour que le chronométreur arrête le temps.

LE TEMPS MORT D'EQUIPE (règle 2 - interprétation 3)

Il dure une minute

Chaque équipe peut demander trois temps morts d'équipe d'une minute chacun par match (sauf durant les prolongations), mais leur nombre se limite toutefois à un maximum de deux par mi-temps du temps de jeu réglementaire. Le carton vert doit être posé devant le chronométreur, par n'importe quel officiel, seulement lorsque l'équipe qui le demande est en possession du ballon ou lors d'interruption de jeu. Le chronométreur interrompt le match avec un coup de sifflet et arrête immédiatement le chronomètre. L'arrêt du temps est confirmé par l'arbitre avec le geste 15 sans coup de sifflet.

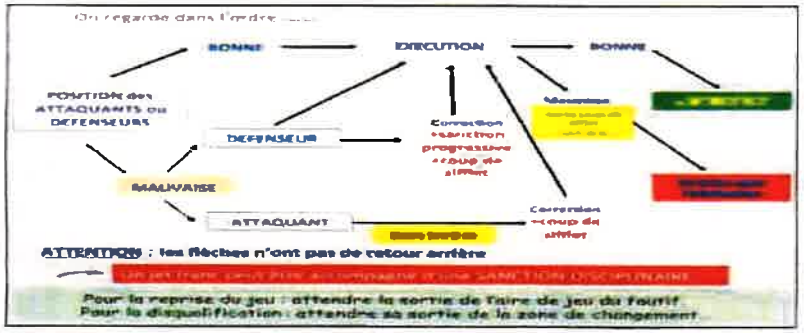
AUTORISATION DE PENETRER SUR LE TERRAIN (règle 4 - 11)

En cas de blessure, l'arbitre ordonne un arrêt du temps de jeu. Par ce geste, il donne la permission de pénétrer sur l'aire de jeu à 2 personnes autorisées à participer au jeu (joueurs et officiels). Ils doivent s'occuper uniquement du blessé.
Attention aux irrégularités, (changements, surnombre) : mêmes conséquences que pendant le jeu.

IMPORTANT

LES ARBITRES DÉCIDENT QUAND LE TEMPS DE JEU DOIT ÊTRE INTERROMPU ET QUAND IL DOIT REPRENDRE

SCHEMA DE L'EXECUTION DU JET FRANC



LE JET FRANC

LORSQUE JE SIFFLE UN JET FRANC, J'INDIQUE EN PREMIER LA DIRECTION ET ENSUITE SI NECESSAIRE LE GESTE EXPLICATIF CONCERNANT LE TYPE DE FAUTE COMMISE

UN JET FRANC EST ORDONNE QUAND IL Y A : (règle 13)

- Une irrégularité commise, par l'équipe en possession du ballon.
- Une irrégularité commise par les adversaires entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait. Exemples : changement irrégulier, surnombre.
- Fautes dans le maniement du ballon : marcher, pied, dribble irrégulier.
- Irrégularités dans la lutte pour la possession du ballon :
  Arracher le ballon, barrer le chemin avec les bras, les mains, les jambes.
  Retenir le joueur par le maillot, le pousser, le ceinturer.
  Se jeter contre lui, le harceler, le mettre en danger.
- Fautes du gardien, comportement anti-sportif des officiels.
  Le jet franc est aussi un moyen de reprendre le match dans certaines situations où le match est interrompu (ballon en jeu).

Il s'effectue : (règle 15)

- A l'endroit de la faute, à l'arrêt, position correcte une partie du pied d'appui restant au sol jusqu'au départ du ballon
- Ou sur la ligne des 9 mètres si la faute a été commise entre 6 et 9 mètres (voir respect des 3 mètres page 16)

Le jet est effectué sans coup de sifflet, sauf si j'ai ordonné une correction (exemple : jet exécuté au mauvais endroit, position des joueurs : 3 mètres).

Je rectifie la position du jet ou des joueurs par un coup de sifflet et signale la reprise du jeu par un second coup de sifflet.

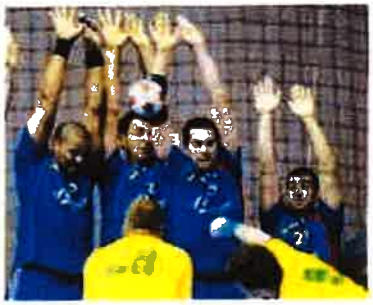
Il en va de même pour :
. Un retard dans l'exécution du jet,
. Une recommandation verbale ou un avertissement,
. Une interruption du jeu ou du temps.

LORS DE SON EXECUTION

- Les défenseurs doivent être à 3 mètres minimum du lanceur.
- Les attaquants doivent être hors des 9 mètres. Ces derniers ne peuvent pénétrer entre 6 et 9 mètres qu'après l'exécution du jet.
- Les positions irrégulières doivent être corrigées.
- Après correction, la reprise du jeu doit se faire par un coup de sifflet, et exécution dans les trois secondes.

IMPORTANT

Le jet franc est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur



- Les positions restent imposées, jusqu'à ce moment.
- Après l'exécution, le lanceur ne peut plus rejouer le ballon, s'il n'a pas été touché par un autre joueur ou l'un des montants du but, ex : dribble impossible.
- Le lanceur peut tirer directement au but, il doit conserver le pied d'appui au contact avec le sol, l'autre pied ne doit pas être posé dans les 9 mètres avant que le ballon ait quitté sa main.

GESTE + COUP DE SIFFLET PLUS FORT ET PLUS LONG

Qu'est ce qu'une OMB "Occasion Manifeste de But" ?

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 prêt à réceptionner le ballon...
- Un gardien ayant quitté sa surface de but, (but est vide) un joueur ....

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

J'ORDONNE UN JET DE 7M. quand :

- Une Occasion Manifeste de But (OMB) est déjouée irrégulièrement par un joueur ou un officiel, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu.
- Il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but.
- Une OMB est déjouée par une personne ne participant pas au jeu.

Exécution :

- Arrêt du temps de jeu : facultatif selon les circonstances (changement gardien, gain de temps...)
- C'est un tir au but (direct).
- Il doit être exécuté dans les trois secondes qui suivent le coup de sifflet.
- Le lanceur doit être derrière la ligne de 7 mètres, à un mètre au plus. (voir règlements particuliers très jeunes)
- Après le coup de sifflet, le lanceur ne peut plus toucher, ni franchir la ligne des 7 mètres, avant que le ballon n'ait quitté sa main.
- Le lanceur ou ses coéquipiers ne peuvent pas rejouer le ballon avant qu'il n'ait touché le but ou qu'il n'ait été touché par un joueur adverse (dribble interdit)
- Aucun joueur entre 6 et 9 mètres. Si les attaquants ne respectent pas = Jet franc.
- Le gardien ne doit pas franchir la marque des 4 mètres ;
  Si le but est raté, et que le gardien a franchi la ligne = à rejouer (pas de sanction individuelle !)
- Il n'est plus permis de changer de gardien si le lanceur est prêt à exécuter le jet.
- Si tentative de changement = sanction. En plus de la décision de 7 mètres, cela requiert une sanction personnelle, (Avertissement exclusion, disqualification) **Attention : Dans ce cas = Arrêt du temps, (sauf pour l'avertissement)**
- Position correcte du lanceur, avec une partie du pied en contact avec le sol.
- Positions correctes de tous les joueurs jusqu'à l'exécution.
- Le jet est exécuté lorsque le ballon a quitté la main du lanceur.

RESPECT DES 3 METRES

Jet de 7 mètres

Particularité : lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les défenseurs **doivent être à 3 mètres de la ligne des 7 m** jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur.
Si les défenseurs ne respectent pas :
- Et qu'il y a but : pas de sanction
- Et qu'il n'y a pas but : jet à rejouer

Pas de sanction individuelle

IMPORTANT

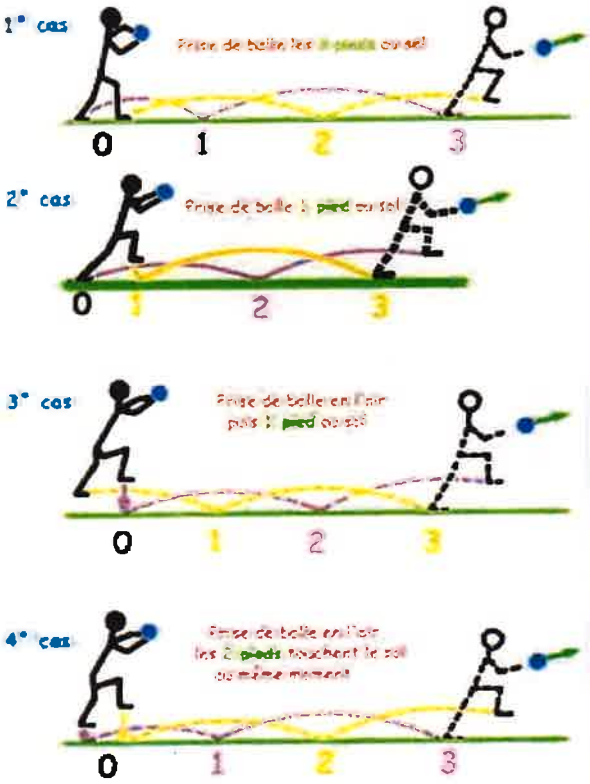
LA DECISION DE 7M PEUT ETRE ACCOMPAGNEE D'UNE SANCTION PERSONNELLE PROGRESSIVE OU ADAPTÉE (selon type de faute)

L'arbitre, ne doit en aucun cas, être dans une position qui gênerait la récupération du ballon par les deux équipes.

IL EST PERMIS AU JOUEUR DE FAIRE 3 PAS, AU MAXIMUM, AVEC LE BALLON

UN PAS EST EFFECTUÉ LORSQUE LE JOUEUR :

- Les 2 pieds au sol, en lève un et le repose (ou en déplace un)
- Touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied,
- Touche le sol avec un seul pied après un saut et ressaute sur le même pied ou qu'il touche le sol avec le second pied,
- Touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied.



Remarque :
Un pas est effectué lorsqu'un pied est déplacé au sol et l'autre pied est ramené jusqu'au premier.

AU DELA, IL COMMET UNE FAUTE : LE MARCHER

C'est une règle très délicate à appliquer car elle dépend de l'appréciation des arbitres.
C'est le même geste qui sanctionne le joueur qui tarde à donner son ballon ou le conserve plus de trois secondes.

Commentaire :
Il est permis à un joueur en possession du ballon, qui glisse, tombe au sol et se relève de continuer à jouer. S'il se jette sur le ballon, le contrôle et se lève, il peut également continuer à jouer.

LES IRREGULARITES

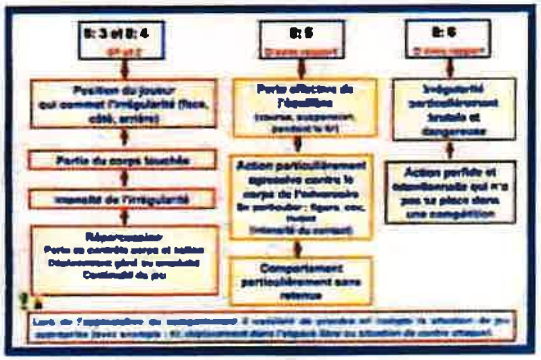
IL EST INTERDIT A TOUT JOUEUR DE :

- Arracher ou de frapper le ballon que l'adversaire tient dans les mains.
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes, de le repousser ou de percuter avec le corps.
- Utiliser les coudes pour se dégager.
- Retenir l'adversaire par le corps ou par le maillot, même s'il peut continuer à jouer.
- Se jeter contre le joueur adverse en courant ou en sautant.

EN GENERAL

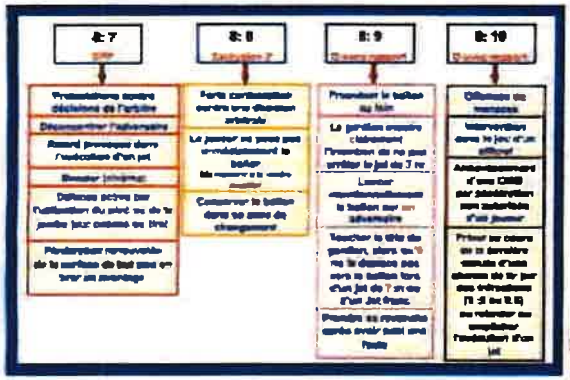
- De mettre en danger le joueur adverse.

Série de critères pour aider à la décision concernant les différents niveaux des irrégularités :



COMPORTEMENTS ANTI-SPORTIFS GROSSIERS

Quatre niveaux sont déclinés pour sanctionner les comportements antisportifs, antisportifs grossiers et antisportifs particulièrement grossiers.



LA DISQUALIFICATION PEUT ÊTRE SANS RAPPORT OU AVEC RAPPORT

- Les joueurs disqualifiés doivent quitter l'aire de jeu et la zone de changement et ne pas avoir de contact avec les joueurs, officiels et arbitres.
- Les responsables d'équipes doivent, immédiatement, être informés du cas de disqualification avec rapport.

LE PASSAGE EN FORCE C'EST UNE FAUTE D'ATTAQUANT

DEFINITION :

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 ou non du ballon) sur un défenseur à l'arrêt :

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

<u>Fautes d'attaquant :</u> ne pas oublier la gestion des mauvais blocages !

AUTRE EXEMPLE :

L'attaquant dans la recherche de conquête d'un intervalle va percuter le défenseur avec l'épaule. Pour une bonne appréciation du passage en force, il faut savoir :

- Qui a conquis l'espace en premier ?
- Qui est équilibré dans ce rapport de force ?

Si le défenseur est venu s'interposer régulièrement devant l'attaquant et que celui-ci, ne maîtrisant pas ses appuis, vient percuter le défenseur : IL Y A PASSAGE EN FORCE

L'AVANTAGE ET LA SANCTION DIFFEREE (règle 13:2)

DEFINITION :

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 conserve le ballon et peut de ce fait en tirer un avantage.
La loi de l'avantage laisse tout pouvoir à l'arbitre de sanctionner le joueur fautif après le déroulement de l'action (sanction différée).

IMPORTANT

Attention toutefois au "double avantage"

EXEMPLE

Un attaquant, ceinturé, reste maître de son tir. Les défenseurs sont à sanctionner progressivement après le résultat du tir.
L'arbitre ne revient pas sur un jet franc pour l'attaquant.

L'arbitre doit veiller à la continuité du jeu ! Mais il ne faut, toutefois, pas oublier que le fait pour l'attaquant d'avoir conservé la maîtrise du ballon n'est pas en soi, un avantage déterminant : cela permet à l'équipe fautive de se replacer en défense.

IMPORTANT

EN AUCUN CAS, IL NE FAUT CONFONDRE LAISSER JOUER et LAISSER FAIRE

Surtout se rappeler qu'une faute n'en efface pas une autre. Malgré l'action en cours réussie... il ne faut pas oublier la cravate, l'accrochage qui ont eu lieu pendant celle-ci.

UNE FAUTE NE DOIT JAMAIS PROFITER A CELUI QUI L'A COMMISE !

Certaines irrégularités ou conduites antisportives doivent, selon leur gravité, être sanctionnées selon les critères énoncés dans la règle 8.
Cela veut-dire, qu'en plus de la sanction sportive (jet franc - 7m), cela nécessite soit :
- Une sanction personnelle progressive commençant par un avertissement et se poursuivant par une série de sanctions de plus en plus sévères (règle 8:3) (SPP)
- Une sanction personnelle adaptée, pour les infractions devant être sanctionnées immédiatement d'une exclusion ou d'une disqualification (SPA)

AVERTISSEMENT CARTON JAUNE → **3 AVERTISSEMENTS** maximum par équipe, Un seul par joueur

1ère EXCLUSION (2 MN) → L'équipe est privée d'un joueur pendant la durée de chaque exclusion. Le fautif reste sur le banc

2ème EXCLUSION (2 MN) → **2+2 = 4 MINUTES (16:9)** dans le cas d'un comportement anti sportif avant la reprise du jeu sur exclusion ou disqualification.

3ème EXCLUSION DISQUALIFIANTE (2 MN) → La disqualification est toujours accompagnée d'une exclusion (2 min) pour l'équipe

La disqualification peut-être SANS RAPPORT ou AVEC RAPPORT

DISQUALIFICATION SANS RAPPORT → L'équipe est privée d'un joueur pendant : - 2 minutes (disqualification)

DISQUALIFICATION AVEC RAPPORT → Le fautif doit quitter l'aire de jeu et la zone de changement.

Il ne peut plus participer au jeu et avoir de contact avec son équipe

Les responsables d'équipe doivent être immédiatement informés

PROGRESSIVITÉ DES OFFICIELS

AVERTISSEMENT	Un (seul) pour tous les officiels
EXCLUSION	Une (seule) pour tous les officiels
DISQUALIFICATION	- Sans rapport / - Avec rapport } Une par officiel

L'arbitre protège le joueur, il sanctionne toutes les irrégularités réalisées ou potentielles qui mettent ou pourraient mettre en danger l'intégrité physique du joueur.

AVANTAGES DE L'ARBITRAGE EN BINOME

AVANT LE MATCH

- Pouvoir se déplacer à deux (itinéraire, temps de déplacement, lieu du match).
- Mieux se préparer physiquement et psychologiquement.
- Se donner des axes de travail avec des objectifs précis.
- Contrôler ensemble la FDME, l'état du terrain, des buts, se partager les tâches.

PENDANT LE MATCH

- Gérer en permanence, et sous deux angles de vision, le jeu avec et sans ballon.
- Se soutenir dans les moments difficiles ou les passages à vide.
- Faire bloc face aux pressions et contestations.

A LA MI-TEMPS

- Evoquer les problèmes rencontrés pour les résoudre.

APRES LE MATCH

- Après avoir rejoint le vestiaire, **compléter la FDME.**
  - S'interdire de la faire à la table de marque, **surtout lors de fin de rencontres houleuses ou contestées.**
  - Mais aussi quand il y a des **réclamations.**
- Garder une attitude sereine, digne et respectueuse vis à vis des gagnants et des perdants.
- Faire une analyse objective du déroulement du match et des décisions prises (ou non).
- Essayer de mettre en avant les points positifs et surtout les aspects négatifs, pour tenter de les corriger lors de prochaines rencontres.
- Convivialité !

POUR Y PARVENIR

Une tenue identique, faire partie du même club et le travail ne suffisent pas !

IL VAUT MIEUX :

Bien se connaître et s'apprécier sur le terrain et en dehors, afin de développer la complicité, la confiance, la solidarité.
Avoir une seule vision du jeu (quel que soit son niveau) afin que la lecture en soit cohérente.

- **Unicité**

Tenue, attitude, gestes, placements, déplacements.

- **Complémentarité**

Communication, informations, permutations, décisions.
Sanctions sportives et progressives.

- **Solidarité**

Dans les décisions, dans l'erreur, lors de moments critiques de contestations, de relâchements et de passages à vide.
Se reposer mentalement, se motiver, se concentrer.

LES DEUX ARBITRES ONT LES MÊMES PRÉROGATIVES ET NE DOIVENT FAIRE QU'UN SUR LE TERRAIN

LA COMMUNICATION ENTRE PARTENAIRES

Discrète, elle est personnelle au binôme : des regards, des petits gestes non codifiés et convenus à l'avance s'acquièrent facilement avec l'habitude. Il faut profiter de la préparation des attaques (phases de jeu non conflictuelles) pour se passer les messages.
La modulation du coup de sifflet sert également à la communication.
Il faut profiter de certaines phases de jeu (jet de 7 mètres, interruption du temps, etc.) pour se rapprocher et échanger quelques paroles brèves.

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE BUT

- **Je siffle : les buts**
- **Je surveille :**
  - Le jeu aux 6 mètres (avec ballon, sans ballon, le pivot en particulier)
  - Les empiètements
  - Les fautes aux 6 mètres, OMB = 7 mètres

LORSQUE JE SUIS ARBITRE DE CHAMP

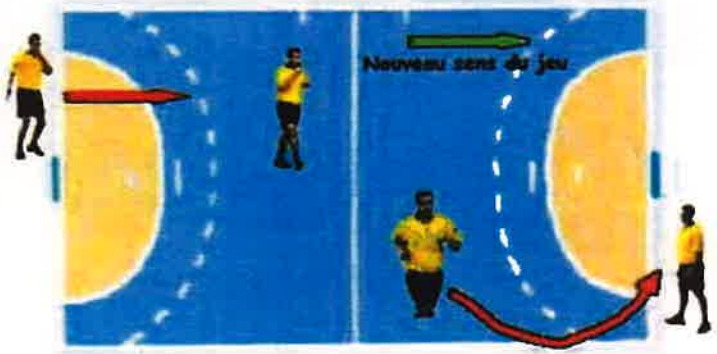
- **Je siffle :**
  - L'exécution des jets, les mauvais changements.
  - Les fautes d'attaquants (passages en force) et des défenseurs (ceinturages, poussettes).
- **Je surveille :**
  - Le jeu avec ballon, le jeu sans ballon (savoir se décentrer du jeu avec ballon), les bancs des remplaçants.
  - Je suis en relation constante avec la table de marque particulièrement lors de la communication des sanctions personnelles.

NOUS PERMUTONS REGULIEREMENT

Sur but, sur un encadrement du 7m, lors de l'arrêt du temps :
- Je communique avec mon partenaire le plus souvent possible.
- Je ne dois pas empiéter sur le rôle de mon partenaire, et sa zone d'influence.

IMPORTANT

EVITER DE PERMUTER LORS D'UNE MONTÉE DE BALLON RAPIDE



PLACEMENTS, DEPLACEMENTS

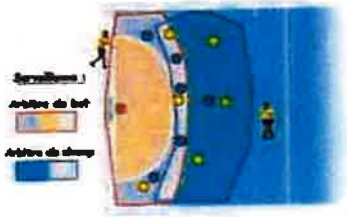
LA PRECISION DU PLACEMENT DOIT PERMETTRE :

- De mieux voir et d'être mieux vu,
- De mieux communiquer,
- De peser sur les comportements des joueurs et des officiels d'équipe.

GENERALEMENT EN DIAGONALE

- A l'engagement de chaque mi-temps, l'arbitre de champ se place sur la ligne médiane, près de la table de marque pour s'assurer du départ du chronomètre.
- L'arbitre de but ne doit pas empiéter sur la surface de but (qui appartient au gardien), ou la traverser, sauf cas de force majeure.
- Après l'interruption du jeu (exemples : séparer deux joueurs, communiquer avec son partenaire, ou renforcer ses décisions), se déplacer à l'endroit du jet sifflé.

Le placement en diagonale peut être à l'inverse du dessin suivant la phase de jeu. Il ne faut pas toujours conserver cette position, un déplacement latéral est parfois souhaitable, pour avoir une meilleure observation.



SUR MARQUAGE INDIVIDUEL STRICT

Seul l'arbitre de champ se positionne plus ou moins en face, s'oriente de manière à :

- Indiquer aux joueurs qu'il les surveille particulièrement
- Suivre au mieux le reste du déroulement du jeu

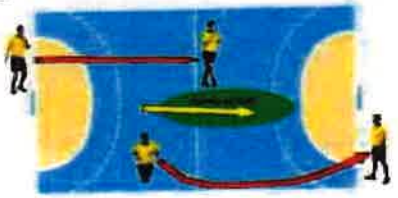
L'arbitre de but suivra alors également le jeu hors des 6 mètres.

SUR JET DE 7 METRES

Les arbitres indiquent la ligne des 7 m, mais les deux ne vont pas systématiquement aux 7m ; sauf pour la concertation ou pour influencer psychologiquement les joueurs.
L'arbitre de champ et l'arbitre de but se placent dans le prolongement de la ligne des 7 m (sans gêner les joueurs). Lorsque le bras tireur est reconnu (regarder le pied d'appel y contribue) un arbitre reste côté bras tireur, l'autre se déplace sur la ligne de sortie de but. Il surveille la trajectoire du ballon, s'il rentre complètement dans le but il valide de deux coups de sifflet.

SUR CONTRE-ATTAQUE

L'arbitre de champ dégage sur le côté du terrain (course en "C") et en longeant la ligne de touche, ceci pour ne pas gêner la progression des joueurs et du ballon.
L'arbitre calquera sa course (vitesse) sur celle des joueurs afin de conserver la vision globale de l'action qui se déroule devant lui.



SUR BUT

L'arbitre de champ lève le bras pour signaler qu'il n'y a pas d'irrégularités.
L'arbitre de but valide, alors seulement, le but par deux coups de sifflet, et lève le bras.

IMPORTANT **PAS DE COURSE A RECULONS**