



HBC LISSES

# Une faute Une sanction

Février 2008

**ARBITRHAND**





## UTILISATION DE CE DOCUMENT :

La formation des **Jeunes Arbitres** s'inscrit dans un cursus de formation qui commence dans les clubs et dont les objectifs de formation sont dans le dossier de labellisation «École d'arbitrage club».

Ce document décline ces objectifs et est destiné à aider les intervenants dans les animations des séances théoriques pour les **Très Jeunes** et **Jeunes Arbitres**. Il respecte la progression pédagogique du dossier de labellisation qui comprend 4 séances pour chacun des 3 niveaux de **JA**. Le langage est adapté aux personnes à former, des jeunes.

Il ne doit pas être utilisé sans un animateur qui le complètera par des discussions avec les jeunes, des questionnements, des exemples, voir la lecture d'articles du code si besoin (surtout pour les niveaux 1 & 2).

**Il ne doit pas être remis tel quel** aux jeunes arbitres; d'autres supports documentaires existent (Handballons 2007, livret du jeune arbitre, ...).

Des commentaires associés aux diapositives (objectifs, points forts, avertissements, ...) sont joints. Ceux-ci peuvent être modifiés, complétés au choix de l'animateur.

Toute remarque dans le but d'une évolution de ce document pour la satisfaction du plus grand nombre d'utilisateur est possible par l'intermédiaire du forum d'ARBITRHAND.



# Sommaire

HBC LISSES

- \* Objectifs de la séance
- \* 3 fondamentaux
- \* Sanctionner une faute de jeu
- \* Sanctionner un geste anti-sportif
- \* Siffler un jet de 7m
- \* Définition d'une O.M.B
- \* La sanction personnelle en plus
- \* Petit contrôle
- \* Participants
- Cliquer sur \* pour vous positionner directement au chapitre C

FIN



## Niveau 3

### Objectifs de la 4<sup>ème</sup> séance

# Une faute - Une sanction

## Objectif de formation :

- A la fin de la séance, le JA sera capable de siffler une faute de jeu et punir si justifié.

## Objectif pédagogique :

- A la fin de la séance, le JA sera censé accorder le jet de 7m après une faute et distinguer les attitudes anti-sportives dans le contexte du jeu



# Trois fondamentaux

- Une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise.
- L'arbitre ne doit pas laisser faire des gestes irréguliers.
- L'arbitre doit protéger les joueurs.

## Comment sanctionner une faute ?

- En sifflant un jet franc ou un jet de 7 m → **c'est bien !**
- Et dans certaines situations avec une sanction personnelle en plus → **c'est parfois mieux !** .



# Sanctionner une faute de jeu

Une faute de jeu (voir séance 1) doit être sanctionnée par un jet franc, 7m ou un renvoi (marcher, empiètement, double dribble, pied, etc ...)

**EN GENERAL**

cette sanction «sportive» suffit.

# Sanctionner un geste anti-sportif

Une faute de jeu peut être occasionnée par un geste anti-sportif

(frapper sur le ballon, se servir des bras, ceinturer, pousser, tirer le maillot, accrocher le bras, etc ...)

Dans tous les cas :

- Il faut siffler un jet franc ou un jet de 7 m

et :

- Appliquer une sanction personnelle en plus.



# Sifflet un jet de 7m

## Quand ? (règle 14)

- Si une **Occasion Manifeste de But** est déjouée de manière irrégulière par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse,
- S'il y a un coup de sifflet non justifié ne venant pas de l'arbitre (dans le public) lors d'une **Occasion Manifeste de But**,
- Si une **Occasion Manifeste de But** est déjouée par une personne ne participant pas au jeu (spectateur qui siffle ou arrête le ballon qui allait rentrer dans le but).



# Définition d'une O.M.B

Qu'est-ce qu'une **Occasion Manifeste de But** ?

(interprétation 8)

- Un joueur qui maîtrise le ballon et son équilibre a la possibilité de tirer au but sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'en empêcher,
- Un joueur avec le ballon court seul vers le gardien,
- Un joueur sans ballon mais prêt à le réceptionner dans les positions ci-dessus en étant convaincu qu'aucun joueur ne puisse le gêner par des méthodes régulières,
- Un gardien sort de sa surface de but et gêne un joueur adverse qui maîtrise le ballon.



# La sanction en plus

SI UNE  
OCCASION MANIFESTE DE BUT  
EST DÉJOUÉE IRRÉGULIÈREMENT

= 7 m

Siffler une sanction «sportive» soit un jet de 7 m c'est bien,  
mais dans certains cas :

**Une sanction personnelle au joueur fautif  
s'impose en plus.**

# La sanction en plus

NE PAS HESITER A METTRE UNE SANCTION PERSONNELLE SI ELLE EST JUSTIFIEE (règle 16)

- 1er non respect des 3m, 1er pied, défense agressive, ....



avertissement

- ceinturage, poussée, tirage de maillot, etc, ...:



exclusion de 2 minutes

- si risque pour l'intégrité physique du joueur, comportement grossier, tirage du bras par l'arrière, etc ...



disqualification



L'expulsion n'est pas abordée car pas du niveau des JA débutants  
- sous la responsabilité du tuteur.



# Petit contrôle

**VOYONS VOIR CE QUE  
VOUS AVEZ RETENU ?**



# Une faute, Une sanction - 1/2

QUESTIONS	REponses
La défense ne respecte pas les 3m sur un 1 <sup>er</sup> jet franc ?	Faire rectifier le placement à 3m (geste) avant coup de sifflet
Un joueur ne respecte pas les 3m sur une remise en jeu ?	<b>Avertissement</b> au joueur, faire rectifier le placement et coup de sifflet. <b>2' si récidive.</b>
Les joueurs adverses ne sont pas à 3m lors de l'exécution d'un jet franc qui aboutit à un but ?	Valider le but
Le joueur fait un croche pied à son adversaire ?	<b>ARRET DU TEMPS</b> <b>Disqualification</b> du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu
Le défenseur pousse son adversaire au moment du tir et le fait tomber ?	<b>ARRET DU TEMPS.</b> <b>Disqualification</b> du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu

# Une faute, Une sanction - 2/2

QUESTIONS	REponses
Un joueur seul devant le gardien balle en main est ceinturé et ne peut tirer ?	Jet de 7m + <b>arrêt du temps</b> et <b>exclusion 2'</b> du défenseur.
Le gardien ceinture un joueur qui est à 15m de sa zone et l'empêche de tirer au but ?	<b>Arrêt du temps</b> et <b>exclusion 2'</b> du gardien + Jet de 7m.
Un attaquant tire le maillot d'un défenseur l'empêchant d'aller défendre sur un attaquant ?	<b>ARRET DU TEMPS</b> , <b>Exclusion 2'</b> du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu à la défense.
Le joueur ceinture son adversaire ?	<b>ARRET DU TEMPS</b> , <b>Exclusion 2'</b> minutes du joueur; Coup de sifflet pour reprendre le jeu.
Le joueur sanctionné pour 2' sort et continue de protester avec vigueur ?	<b>PENDANT L'ARRET DU TEMPS.</b> <b>Nouvelle exclusion de 2' soit 4'.</b> Coup de sifflet pour reprise.





Ce document a été réalisé à partir du diaporama «Handballons 2007»

- Philippe Dangelser formateur des JA de l'école d'arbitrage du HBC LISSES
- En collaboration avec l'Equipe Ecole d'arbitrage CCA
- Avec le concours de l'Equipe ARBITRHAND
- Et validation par le référent des textes CCA

**ARBITRHAND**

