

Deux autres gestes



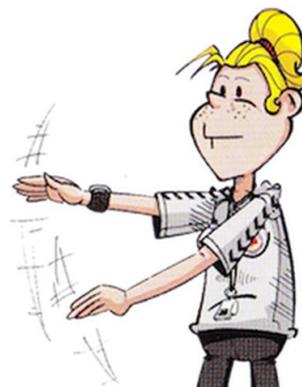
Zone – (Empiètement)



Passage en force

NOTES...

Arbitrer un match de handball ...



UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

...ce qu'il faut retenir !

UNSS secteur du Coutançais

L'ORGANISATION

Engagement :

De début de match ou de 2ème mi-temps :

- Au début du match, l'équipe qui gagne le tirage au sort peut choisir d'effectuer l'engagement ou de choisir sa partie de terrain.
- L'engagement s'effectue depuis le centre du terrain dans n'importe quelle direction, dans les 3 secondes après le coup de sifflet.
- Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps, tous les joueurs doivent se trouver dans leur moitié de l'aire de jeu respective.

Engagement après un but :

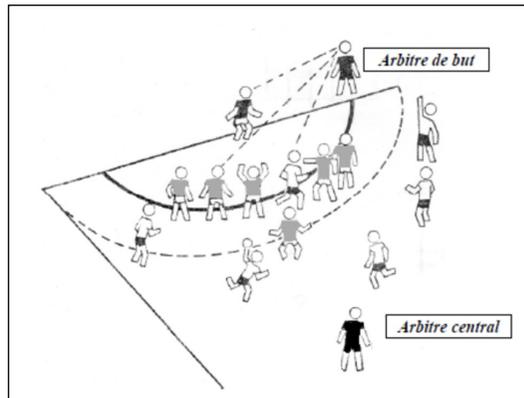
- L'engagement s'effectue dans les mêmes conditions, mais...
- L'arbitre peut siffler l'engagement dès que l'attaquant place un pied sur le point central, même si les défenseurs sont encore dans son camp.
- Les joueurs attaquants peuvent franchir la ligne médiane dès le coup de sifflet.
- Dans les deux cas cependant, les joueurs adverses ne peuvent pas s'approcher à moins de 3 mètres du joueur exécutant l'engagement jusqu'à ce qu'il lâche la balle.

(Dé)placements des arbitres :

Les arbitres se déplacent en fonction du ballon.

- L'arbitre central, placé vers le milieu du terrain, surveille la zone proche du ballon.

(...)



2

SANCTIONS DISCIPLINAIRES

L'avertissement (carton jaune) :

Pour des premiers comportements anti-sportifs ou irrégularités ...



L'exclusion de 2 minutes :



- Pour des comportements antisportifs et des irrégularités après un avertissement .
- Pour un changement irrégulier.
- Pour des comportements antisportifs et des irrégularités après un avertissement .
- Pour des attitudes antisportives répétées.
- Pour un acte d'anti-jeu (ex : ne pas lâcher le ballon après une faute sifflée contre soi)

Disqualification (carton rouge):

Le joueur disqualifié sort du terrain **pour le reste du match**, mais est remplacé après 2 minutes.

- A la 3ème exclusion.
- Irrégularité présentant un risque pour l'intégrité physique de l'adversaire.
- Comportements antisportifs grossiers.

7



Renvoi

Le gardien de but :

Il peut :

- Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu.
- Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et de continuer à le jouer sur la surface de jeu.
- Il ne peut revenir dans sa zone avec la balle...

Les changements de joueurs :

Ils ne sont pas limités. Il faut juste attendre qu'un joueur sorte du terrain pour qu'un autre entre à son tour (dans les 3m de part et d'autre de la ligne médiane).

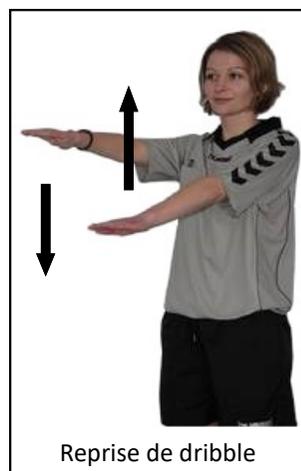
Dans le cas contraire le joueur entrant est (à haut niveau) sanctionné par 2 minutes d'exclusion !

Le joueur et la balle :

- ⇒ On peut dribbler (sauf à deux mains). On ne peut pas reprendre un dribble après l'avoir arrêté (reprise de dribble).
- ⇒ Un joueur avec la balle, peut faire 3 pas.

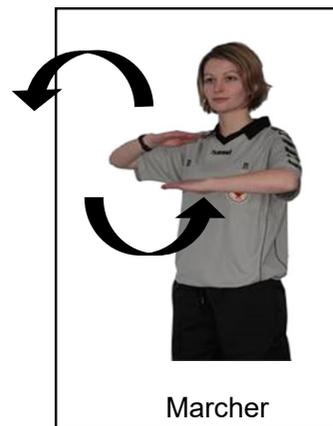
(S'il reçoit la balle en l'air et retombe sur ses un ou deux pieds... il peut ensuite enchaîner 3 pas)

⇒ On peut jouer le ballon même couché.



Reprise de dribble

4



Marcher

⇒ On peut le lancer, le pousser ou le frapper sauf avec les pieds ou les jambes (**le genou est autorisé**).

⇒ On ne peut pas arracher la balle à l'adversaire avec 1 ou 2 mains.

Le joueur et son adversaire :

- ⇒ On ne peut pas barrer le chemin de l'adversaire ou le gêner, avec ses bras, ses mains ou ses jambes.
- ⇒ On ne peut pas retenir l'adversaire, le ceinturer ou le pousser (... à une ou deux mains).

Bien que ce soit peu courant en UNSS, un défenseur à le droit d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler, de l'accompagner. S'il le neutralise (impossibilité de jouer la balle), il y a coup franc.

Le joueur et le terrain:

La remise en jeu (ou touche) :

Il y a remise en jeu si la balle ou le joueur qui tient la balle dépasse la ligne de touche, **au sol ou en l'air** (la touche est un mur)!

On ne siffle pas une touche (ni une balle au gardien (renvoi)).

Une touche s'effectue un pied sur la ligne, les adversaires se trouvant à 3m.

Si la balle touche le plafond il y a remise en jeu au plus près de l'évènement.



5

APRES UNE FAUTE...

Coup-franc :



Suite à une irrégularité (faute) commise par un joueur, l'arbitre siffle nettement et rapidement, se déplace pour indiquer l'endroit de cette faute puis montre la direction de l'attaque suivante.

Le jeu reprend sans coup de sifflet, les adversaires se trouvant à 3m du porteur de balle.

Il y a un jet de 7 mètres (penalty) quand :

Un défenseur commet une faute sur une occasion manifeste de but et ce à n'importe quel endroit du terrain

L'attaquant...

- Est à la ligne des 6 m et a la possibilité de tirer au but.
- Est seul devant le gardien de but, notamment en contre-attaque.
- Subit une faute du gardien en dehors de sa zone L'attaquant est susceptible de recevoir le ballon pour marquer et en est empêché par une attitude illicite du défenseur.

On siffle également un jet de 7m si un défenseur défend en zone sur occasion manifeste de but.

L'avantage :

Les arbitres doivent laisser l'avantage à un joueur victime d'une irrégularité (s'il profite d'une passe ou d'un tir qu'il peut quand même effectuer).

Pour ne pas siffler trop rapidement, **ils garderont leur sifflet à la main** (et non à la bouche).

6

- L'arbitre du but, placé derrière la ligne de but, surveille tout ce qui se passe en dehors du jeu avec la balle (zone, défense en zone, arrachage du bras...). **C'est lui seul qui siffle le but et l'engagement qui suit !**

L'arrêt du temps (3 coups de sifflets) est obligatoire lorsque :

- un jet de 7 mètres est accordé.
- un temps mort demandé par une équipe (qui doit impérativement être en possession de la balle).
- des consultations entre les arbitres sont nécessaires.

(Chaque équipe a droit à un temps mort d'une minute au cours de chaque mi-temps du temps de jeu réglementaire)



DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Le but :

Un but est accordé par **2 coups de sifflets distincts** et définitivement validé après l'engagement qui suit.

Si la fin du match intervient immédiatement après le but, les arbitres doivent le confirmer à la table de marque.

Le ballon doit franchir entièrement la ligne de but.



3