

5 Octobre 2024

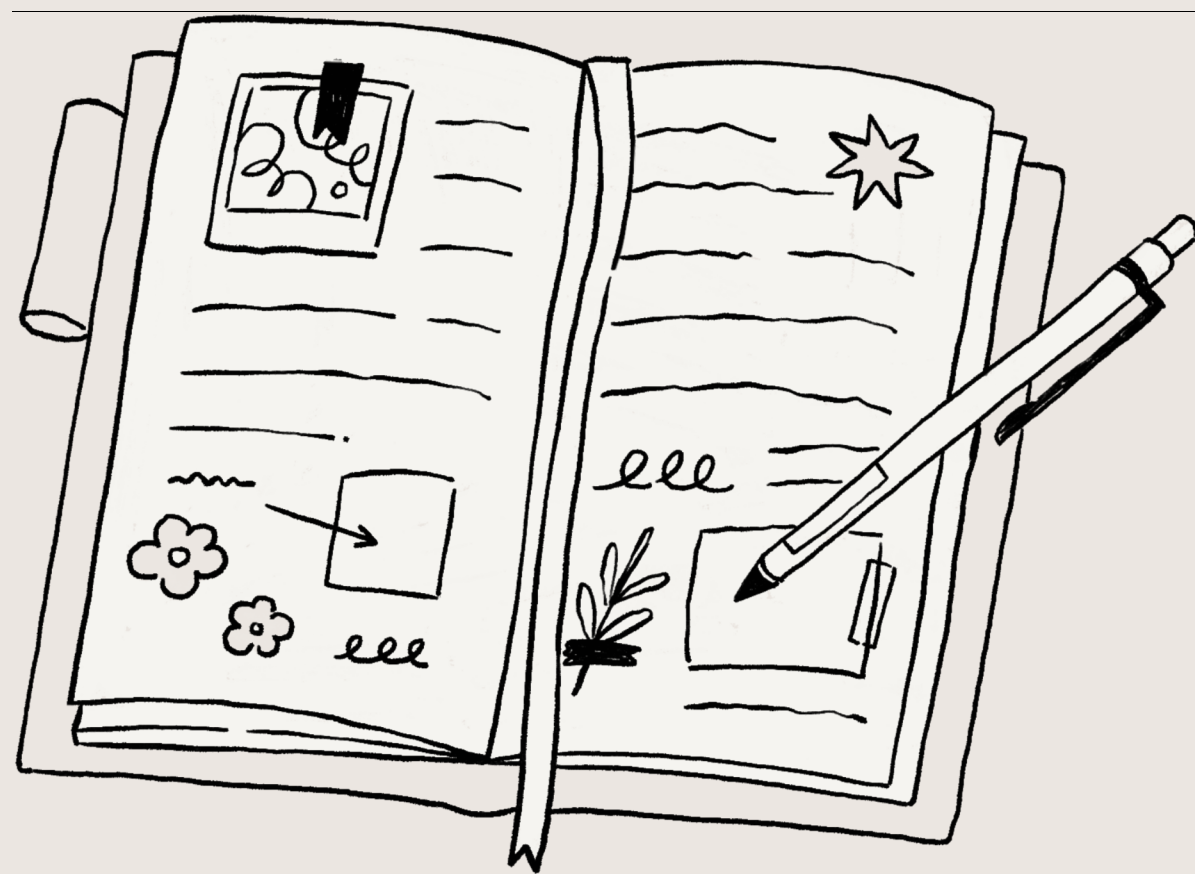
ÉCOLE D'ARBITRAGE

SEANCE 2 - LES RÈGLES BASIQUES DU
HANDBALL

Présenté par BOTTICCHIO Camille



SOMMAIRE



01

Introduction

02

Gestuelle

03

Sifflet

04

Dribble

05

Marcher

06

Positionnement sur le terrain

02

GESTE

GESTE

La gestuelle de l'arbitre joue un rôle crucial pour assurer la **clarté**, la **communication** et le **contrôle du jeu**. Elle permet non seulement de signaler les infractions et les décisions prises, mais aussi de **maintenir l'ordre** sur le terrain et de **faciliter la compréhension des décisions** par les joueurs, les entraîneurs et les spectateurs.

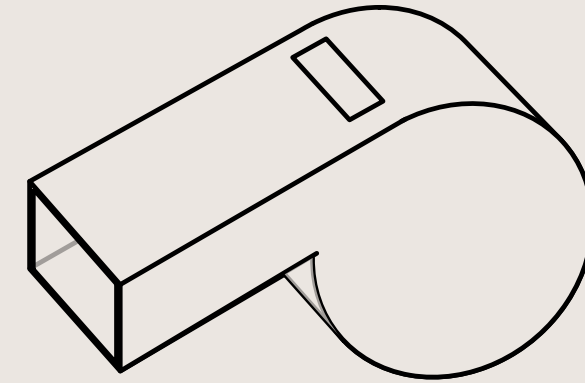
- ✓ *Clarté des décisions*
- ✓ *Communication universelle*
- ✓ *Maintien de l'ordre*
- ✓ *Fluidité du jeu*
- ✓ *Prévention des contestations*

KAHOOT

PLAY

03

SIFFLET



Le coup de sifflet est accompagné d'un geste et doit être **NET, SANS TIMIDITÉ, MODULÉ** en fonction de la faute.

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.

RÉALISATION :

Engagement ou reprise du jeu : Coup Bref

BUT : 2 Coups Brefs

Arrêt du temps : 3 Coups Brefs

Jet Franc : Coup Bref

7m sans sanction disciplinaire: Plus Long et Plus Fort

7m avec sanction disciplinaire : Plus Long et Plus Fort + 3 Coups Brefs

▣ Une faute d'attaquant : Coup de Sifflet Plus Long car elle inverse le sens du jeu

▣ Pour une faute avec sanction disciplinaire (exclusion, disqualification) : Coup de Sifflet Plus Long

05

MARCHER



REGLE

- Un joueur a le droit de faire jusqu'à trois pas avec le ballon sans dribbler. S'il fait un quatrième pas ou plus sans dribbler, c'est une infraction de "marcher".
- Après avoir dribblé, un joueur peut faire trois pas supplémentaires. S'il reprend le ballon des deux mains après avoir dribblé, il doit obligatoirement passer ou tirer, sinon il commet à nouveau une faute de marcher s'il refait un pas sans dribbler.
- Lorsqu'un joueur réceptionne le ballon, il doit définir un pied comme point de pivot. Il peut lever et poser ce pied, mais ne peut pas le déplacer. Si le pied de pivot est déplacé avant qu'il ait passé ou tiré le ballon, cela constitue également une faute de marcher.
- Un joueur ne peut pas dribbler, s'arrêter, puis reprendre le dribble. Cela est considéré comme une double faute de dribble et non du marcher, mais ces deux fautes sont souvent confondues.

06

DRIBBLE

RÈGLE



- Dribble régulier : Un joueur peut faire un ou plusieurs dribbles (rebonds) avec le ballon au sol. Cependant, une fois qu'il a arrêté de dribbler et qu'il a le ballon en main, il ne peut plus dribbler à nouveau. Reprendre le dribble après l'avoir arrêté constitue une faute appelée "double dribble" ou "reprise de dribble".
- Tenue du ballon : Un joueur ne peut pas tenir le ballon plus de trois secondes sans dribbler, ni faire plus de trois pas sans dribbler. S'il dépasse cette limite, l'arbitre peut siffler une "faute de marcher".
- Double dribble : Si un joueur reprend le dribble après l'avoir interrompu (par exemple, après avoir tenu le ballon à deux mains), cela constitue une infraction sanctionnée par un coup franc pour l'équipe adverse.
- Dribble irrégulier : L'arbitre surveille également la manière dont le ballon est dribblé. Par exemple, porter le ballon au lieu de le dribbler (palming) ou pousser le ballon avec la paume au lieu de frapper le sol correctement sont des fautes.

04

POSITIONNEMENT

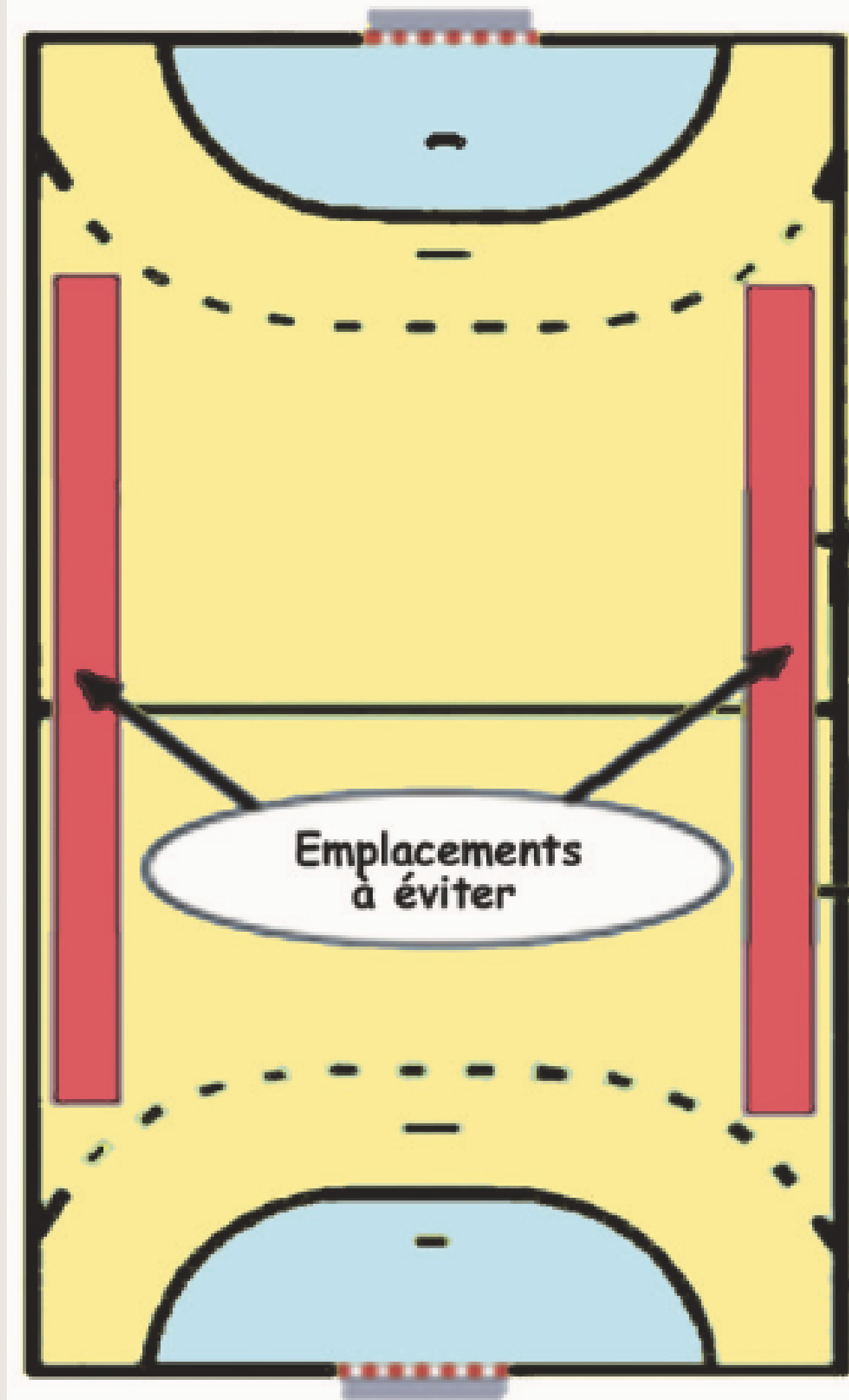
POSITIONNEMENT SUR LE TERRAIN

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, on privilégie la course en C .

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



Merci pour votre écoute ! Si vous avez besoin de
renseignement n'hésitez pas nous restons à votre
disposition !