

Compte Rendu de Stage Jeunes arbitres : JAPN 1/ JAR2 1

Les 21 / 22 novembre 2009 Campanile Saint martin d'hères / Ligue DSHB

1) 13 Participants :

N°	Nom	Prénom	Année	Groupe	Club
1	ROUSIER	Maxime	1990	JAPN	Bourgoin
2	YVANT	Marin	1991	JAPN	Bourgoin
3	FONSECA	Yohann	1991	JAPN	ALE
4	ROSSOLINI	Thibault	1991	JAPN	ALE
5	EXERTIER	Florian	1990	JAPN	Aix
6	PREVOSTO	Thibaud	1991	JAPN	Aix
7	SENDEN	Tom	1992	JAPN	La Fillière
8	DAVIET	Quentin	1993	JAR2	ESM Annecy
9	GUIVIER	Nicolas	1996	JAR2	P. Rochois
10	BARRAL	Thomas	1992	JAR2	Bourgoin
11	DUPUY	Yohann	1992	JAR2	Eybens
12	TOULZE	Florian	1990	JAR2	Chambéry
13	BOIDE	Jordan	1991	JAR2	Chambéry

2) Intervenants :

Jean Michel Daviet, Loïc Legrand, Ali Mani.

3) Programme

Stage JAPN 1 + JAR2 1 Ligue Dauphiné Savoie Handball			
Samedi 21 novembre 2009			
Horaires	Programme		
10h30-10h45	Accueil Campanile		
10h45-11h00	Présentation du stage		
11h00-11h15	Attentes + Auto positionnement des stagiaires (Points forts / Point à améliorer)		
11h15-12h30	W en binôme sur fiches de synthèse de suivi + comparaison auto positionnement		
12h30-13h30	Repas		
13h30-14h45	W en sous- groupes de 3 à 4 stagiaires	Passage en force	Synthèse
14h45-16h00		Compétences comportementales	Synthèse
16h00-16h15		Pause	
16h15-17h30		Sanctions disciplinaires	Synthèse
17h30-18h00		Pause	
18h00-18h30	Fiche d'observation à construire		
19h00-20h00	Repas		
20h00-22h00	Observation match CF SMHGUC-DECINES		
Dimanche 22 novembre 2009			
09h00-10h00	Retour observation Passage en force		
10h00-11h00	Retour observation compétences comportementales		
11h00-12h00	Retour observation sanctions disciplinaires		
12h30-13h30	Repas		
13h30-15h30	Stabilisation sur les 3 thèmes		
15h30-16h00	Bilan stage		

4) Thème sur le Passage en force :

L'outil construit par les stagiaires

Passage en Force												
Types	Sifflé		Non sifflé	Arbitre		Equipe		Temps	Score	Observations	Repères	Observation arbitre
	d'accord	Pas d'accord		1	2	A	B					
Raffut												
Pivot sans ballon												
Pivot avec ballon												
Percussion sans ballon												
Percussion avec ballon												
Total :												

Arbitres :	Nom Prénom
1	
2	

Equipes	Nom de l'équipe
A	
B	

	A	B
Score à la mi-temps		
Score final		

Intensité	+	+/-	-

Observation :
Axes de travail

7) Synthèse sur les 3 thèmes

- a. Le passage en force
 - i. Rappel de la règle

Le Handball : un sport de contacts « limités »

Les notions de corps obstacle et de contact

Règle 8 : 1 : C

Il est permis de barrer le chemin au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon

Règle 8 : 2 : b

Il est interdit de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes
Ou de le repousser

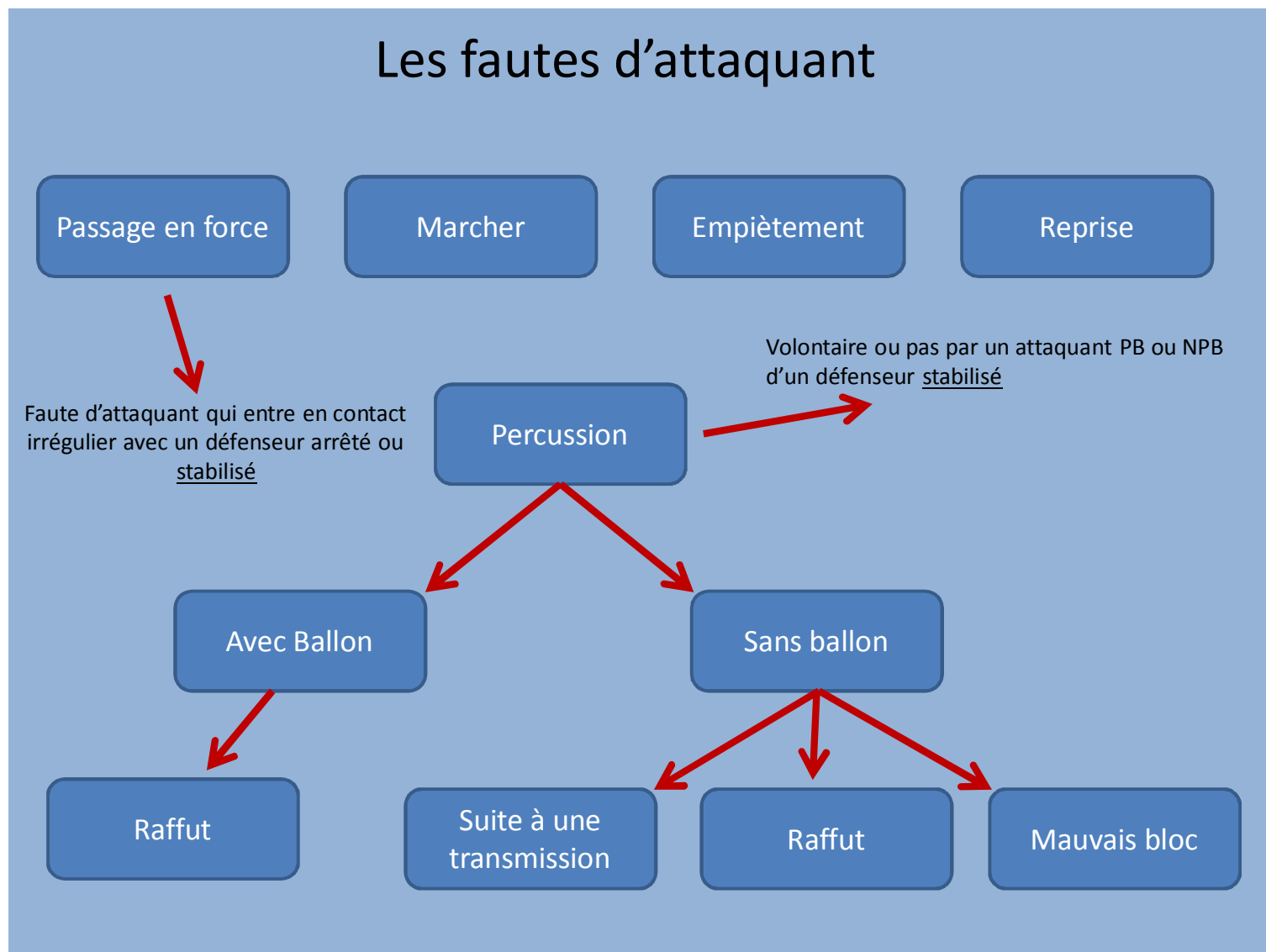
Règle 8 : 1 : d

Il est permis d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés,
De le contrôler et de l'accompagner

Règle 8 : 2 : C

Il est interdit de retenir le joueur adverse ou de l'agripper (par le corps ou le maillot),
De le pousser , de se jeter contre lui en courant ou en sautant

ii. Les types de faute d'attaquant



iii. PF sur grand espace

- ❖ Sur grand espace, à priori le code ne fait pas de différence entre le petit et grand espace, nous pouvons remarquer que de nombreux passages en force ne sont pas sifflés. Il est de la responsabilité de l'attaquant de maîtriser sa course malgré sa difficulté de perception et la présence d'obstacles mobiles que représentent les défenseurs (dont le GB qui peut sortir de sa zone).
Rq : il paraît indispensable de sanctionner disciplinairement le défenseur s'il se déplace vers l'attaquant au moment du contact.

iv. Les repères

- ❖ Il ne peut y avoir PF si au moment du contact le défenseur est en zone
Rq : Parfois certaines défenses en zone sont sifflées mais c'est la percussive de l'attaquant qui met le défenseur en zone
- ❖ Il ne peut y avoir PF si au moment du contact il y a déplacement du défenseur vers l'attaquant
Rq : L'attaquant étant alors seul responsable de la gestion de sa distance de combat
- ❖ Suite à un déplacement initial vers l'attaquant le défenseur peut s'arrêter, il y a PF s'il est à ce moment percuté
Rq : lequel de l'attaquant ou défenseur gagne l'espace en 1^{er}.
- ❖ En cas de déplacement strictement latéral, le PF doit être accordé en cas de percussive
Rq : il semble important de conserver pour le défenseur la capacité de se déplacer pour défendre en corps obstacle, Cependant l'orientation de la ligne d'épaules du défenseur semble être un repère pertinent (PF si perpendiculaire au déplacement de l'attaquant ce qui signifie que le défenseur est malgré son déplacement en face de l'attaquant)
- ❖ PF de pivot, il n'y a pas d'exception à la règle concernant le pivot notamment au niveau du bloc
Le bloc est assimilable à un PF si c'est l'attaquant qui se déplace vers un défenseur stabilisé
Rq : il n'y a pas de PF si les deux sont en mouvement l'un vers l'autre.
Rq : Pour faire son bloc le pivot doit utiliser son corps, il s'agit d'une faute s'il y a utilisation des bras

b. Les compétences comportementales

Suite à nos travaux, 5 grands comportements semblent attendus de la part des arbitres :

- ❖ La neutralité
- ❖ L'humilité
- ❖ La discrétion
- ❖ Une capacité relationnelle
- ❖ Une capacité à la gestion des moments clés

2 de ses 5 comportements sont déjà intégrés dans les fiches de synthèse de suivi des JA.
Nous allons étudier la possibilité d'intégrer la neutralité, l'humilité et la discrétion.

c. Les sanctions disciplinaires

L'utilisation des sanctions disciplinaires permet de remplir 4 grands objectifs

- ❖ La protection des joueurs
 - Les gestes que nous ne voulons plus voir (sanction systématique)
 - Les attaques hautes (les cravates)
 - Les fautes sur le côté ou par derrière sur le grand espace
 - Les tirages de maillot
 - Les ceinturages
 - Les fautes sur le joueur en suspension
 - Les croche-pieds
 - De nombreux facteurs vont amener les joueurs à commettre des fautes qui doivent être sanctionnées
 - Les joueurs testent les arbitres
 - Par manque de connaissance de la règle
 - Le contexte historique de la rencontre
 - La maladresse
 - L'enjeu
 - L'engagement
 - L'envie de « combat »
 - L'environnement
 - La qualité de l'arbitrage
- ❖ Le déroulement du jeu
- ❖ Le respect de l'esprit sportif
- ❖ L'application de la règle

8) **Réponse à la question posée concernant le renvoi**

La règle 12 est claire :

12.1 Le ballon est considéré "hors jeu", et que le jeu reprend avec un renvoi, même s'il y a une irrégularité avant que ce renvoi n'est été engagé.

12.2 Le renvoi est à exécuter par le gardien de but depuis la surface de but au delà de la ligne de surface de but.

Le renvoi est considéré comme exécuté lorsque le ballon joué par le gardien de but a franchi la ligne de surface de but.

Dans le cas cité par nos JA : [le gardien franchit la ligne de surface de but en voulant exécuter son renvoi](#)

La bonne décision est : **Réexécution du renvoi avec coup de sifflet**

9) **Modification du code de l'arbitrage pour la saison 2009-2010**

Cf. Document Annexe

Modifications du code de l'arbitrage pour la saison 2009/2010)

Page 68 (édition mars 2009) : ne figurait pas dans l'édition août 2005

Pour être désigné par une instance arbitrale afin de diriger une rencontre officielle, il faut être titulaire chaque saison d'une licence joueur, joueur indépendant ou blanche avec apposition d'un Timbre Arbitre. Toutefois, dans le cadre de la délivrance d'un Timbre Jeune Arbitre l'âge minimum est de 15 ans.

Page 69 et 70 (version mars 2009)

Tout ce qui figure derrière « Pour la feuille de match » est remplacé par le texte ci-dessous.

Pour l'édition août 2005, le texte ci-dessous remplace tout ce qui concerne la feuille de match dans 2. Son rôle des pages 71, 72 et 73.

Il doit :

- exiger que la feuille de match soit rédigée complètement et lisiblement [(les participants à la rencontre (joueurs, joueuses, officiels) inscrits en CAPITALE D'IMPRIMERIE] au moins à H - 1 + 10 à 20 minutes (40 à 50 minutes avant le coup d'envoi)
- vérifier que toutes les rubriques sont renseignées et les faire compléter s'il y a lieu. Les rubriques doivent être renseignées en conformité avec les instructions des commissions d'organisation des compétitions et des commissions d'arbitrage des différentes instances (fédération, ligue, comité).
- contresigner (par un des deux arbitres) toute modification ou rature
- vérifier la présence de toutes les signatures (en profite pour vérifier le port du brassard des capitaines)

Après ces vérifications :

- il signe lui-même la feuille de match au recto

Etablissement de la feuille de match :

Les officiels des clubs en présence, les officiels de table (délégué, secrétaire, chronométréur) et les arbitres sont responsables de l'établissement de la feuille de match, chacun dans leur domaine de compétence. Ces domaines de compétence sont définis comme suit :

98.2.3.1 - Le club recevant (officiel responsable, officiels, chronométréur) est responsable des rubriques suivantes :

- identification de la rencontre (épreuve, catégorie, poule, date, heure, lieu, n° de classement de la salle, date initiale en cas de match reporté, responsable de la salle et du terrain MAJEUR ...)
- identification du club [numéro, nom complet (si le nom est trop long faire apparaître au moins le nom d'une ville)]
- **informations relatives aux joueurs (euses) du club recevant (numéros, noms, prénoms, numéro et type de licence)**
- **informations relatives aux officiels du club recevant (noms, prénoms, numéro et type de licence)**
- **informations relatives au capitaine du club recevant (nom, prénom) et signature avant match**
- signature du capitaine du club recevant après match
- signature du capitaine du club recevant après match en cas de réclamation (la signature en bas de page est suffisante, toutes les cases vides doivent avoir la mention RAS)

98.2.3.2 - Le club visiteur (officiel responsable, officiels, secrétaire) est responsable des rubriques suivantes :

- identification du club [numéro, nom complet (si le nom est trop long faire apparaître au moins le nom d'une ville)]
- **informations relatives aux joueurs (euses) du club visiteur (numéros, noms, prénoms, numéro et type de licence)**
- **informations relatives aux officiels du club visiteur (noms, prénoms, numéro et type de licence)**
- **informations relatives au capitaine du club visiteur (nom, prénom) et signature avant match**
- indication des buts en concertation avec le chronométrateur
- signature du capitaine du club visiteur après match
- signature du capitaine du club visiteur après match en cas de réclamation (la signature en bas de page est suffisante, toutes les cases vides doivent avoir la mention RAS)

La feuille de match reste à la table durant la rencontre sous la responsabilité du secrétaire.

98.2.3.3 - **Les arbitres** (désignés ou remplaçants) sont responsables des rubriques suivantes :

- identification des arbitres (nom, prénom, numéro de licence), du secrétaire, du chronométrateur, éventuellement, du délégué, de l'accompagnateur de jeunes arbitres MAJEUR, du tuteur de table MAJEUR (nom, prénom, numéro de licence),
- signatures avant match
- informations relatives à leur désignation (CCA, CRA, CDA, arbitre officiel neutre, arbitre officiel club, tirage au sort entre joueurs)
- score à la mi-temps (en chiffres)
- score final (en chiffres et en lettres)
- indications relatives aux joueurs ou officiels sanctionnés au recto et verso de la feuille (avertissements, exclusions pour deux minutes, disqualifications, expulsions)
- indication de l'envoi éventuel d'un rapport d'arbitres, cocher obligatoirement la case concernée

- enregistrement des réclamations éventuelles sous la dictée du capitaine de l'équipe plaignante et en présence du capitaine adverse
- signatures après match

L'arbitre vérifie bien avant le début de la rencontre que le nombre de joueurs et officiels inscrits sur la feuille de match correspond bien au nombre de ceux qui sont présents sur l'aire de jeu et sur le banc des remplaçants.

Différents cas qui peuvent se présenter :

1) 98.2.3.3 Match arrêté

En cas de match arrêté les arbitres doivent noter dans la case observation :

- le temps de jeu effectué
- le score au moment de l'arrêt,
- le temps d'exclusion restant pour les joueurs sanctionnés et
- la situation de jeu qui permettra de déterminer à qui reviendra le ballon si le match est à rejouer partiellement.

2) 98.3.2 Contrôle des licences par les clubs

L'officiel responsable ou le capitaine d'une équipe peut demander aux arbitres ou à défaut au délégué de procéder à l'aide des licences au contrôle d'identité des joueurs de l'équipe adverse avant la rencontre.

Pour les joueurs qui arrivent après le début du match (non inscrits sur la feuille de match), le contrôle pourra être demandé en fin de rencontre.

Aucune contestation d'identité ne sera recevable en l'absence de réclamation déposée sur la feuille de match.

3) 98.4 Cas des joueurs **sans** licence **avec** justificatif d'identité avec photographie

Un joueur (euse) qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match doit justifier son identité à l'aide d'un justificatif avec photographie.

Il sera alors porté la mention LNP à la place du n° de licence et le joueur apposera sa signature derrière cette mention. Aucun numéro de licence ne doit être porté, si la licence (exemplaire club ou joueur) n'est pas présentée.

S'il s'agit d'un (e) joueur (euse) d'une équipe de jeunes, l'officiel identifié comme responsable de l'équipe, licencié et inscrit sur la feuille de match, prend la responsabilité de faire ou de ne pas faire participer ce(cette) joueur(euse). Dans tous les cas, ce dirigeant reste responsable des conséquences de sa décision, aux plans sportif, disciplinaire et financier.

4) 98.5 Cas des joueurs **sans** licence et **sans** justificatif d'identité avec photographie

Un joueur (euse) de toute catégorie qui ne peut pas présenter de licence (exemplaire club ou joueur) le jour du match, ni de justificatif d'identité avec photographie :

- **ne doit pas être inscrit** sur la feuille de match et
- **ne doit pas prendre** part à la rencontre.

Précisions :

98.6 Officiels de banc ou de table

Tout officiel de banc ou de table, porté sur une feuille de match, doit être licencié et répondre aux règles de qualification. S'il s'agit d'un licencié mineur, il doit être accompagné d'un licencié majeur à la table de marque.

Page 71 et 72 (édition mars 2009) :

Après le match :

Il inscrit sur la feuille de match les noms, prénoms et numéros de licence des joueurs et officiels expulsés ou disqualifiés prénoms de la partie. Il envoie dans les 48 heures un rapport circonstancié à la commission de discipline.

Supprimer la phrase ci-dessous et voir les domaines de compétence du club visiteur (secrétaire) et des arbitres :

~~En championnat de France : sous la responsabilité des arbitres, la comptabilité des buts et des sanctions tenue par la table est reportée sur la feuille de match avant de procéder aux compléments et signatures d'après match.~~

L'indication des buts est de la compétence du secrétaire (club visiteur) en concertation avec le chronométreur (club recevant).

Les indications relatives aux joueurs ou officiels sanctionnés **au recto** et verso de la feuille (avertissements, exclusions pour deux minutes, disqualifications, expulsions) sont de la compétence des arbitres.

Page 78 (édition mars 2009) et page 79 (édition août 2005) :

10. Que doit-on demander aux arbitres ?

Sans revenir sur ce que nous avons évoqué précédemment, nous ne pouvons que conseiller, voire exiger ce qui suit :

- arriver au moins 1 heure avant le début de la rencontre. Pourquoi ?
- pour se présenter au responsable de la salle, obtenir un vestiaire, se préoccuper des formalités administratives, se changer, s'échauffer et se préparer au match
- au vestiaire, communiquer avec son partenaire, se concentrer, se motiver
- à la table de marque, s'assurer du bon fonctionnement du chronomètre, et de l'aide des responsables de la table de marque, donner des instructions, faire compléter toutes les rubriques et vérifier la présence de toutes les signatures

- tout est prêt, le match commence à l'heure fixée
- pas de round d'observation, les arbitres doivent "entrer" immédiatement dans le match.

Pas de changement pour les points a) b) c) d) e) f).

Interprétation précise de la règle 4.9

Validé par le Bureau Directeur de la FFHB du 16 mars 2007

Rappel de la précision communiquée par l'IHF

Toutes les sortes de protection pour le visage et pour la tête sont interdites. En d'autres termes, l'interdiction ne concerne pas uniquement les masques de protection complète mais aussi tout masque de protection partielle du visage.

De la même façon, il est clairement établi que les genouillères orthopédiques, composées d'une matière compacte et rigide sont interdites. Une approche moderne et sans risque consiste en l'utilisation d'une genouillère faite d'une matière souple ou bien à l'usage alternatif d'un bandage adhésif spécifique, qui a la même utilité.

Ce qui veut dire que le texte dans le livret d'arbitrage doit être supprimé, soit :

Précision sur la protection de nez et les bandeaux de poignet

La règle a été complétée, il faut l'interpréter de la façon suivante :

- ~~le masque qui couvre la plus grande partie du visage est interdit.~~
- ~~la protection du nez qui est nettement plus petite et qui couvre uniquement la partie concernée est autorisée.~~
- le bandeau de poignet qui sert de support de colle est interdit.

Rectificatif règles du jeu (édition mars 2009)

6 :5 Le ballon reste en jeu lorsqu'il roule sur le sol à l'intérieur de la surface de but. Il est en possession de l'équipe du gardien de but et seul le gardien de but est autorisé à le toucher.

Le gardien de but est autorisé à le ramasser, ce qui le **met hors jeu**, et ensuite à le remettre en jeu conformément à 6:4 et 12: 1-2 (*voir cependant 6:7b*).