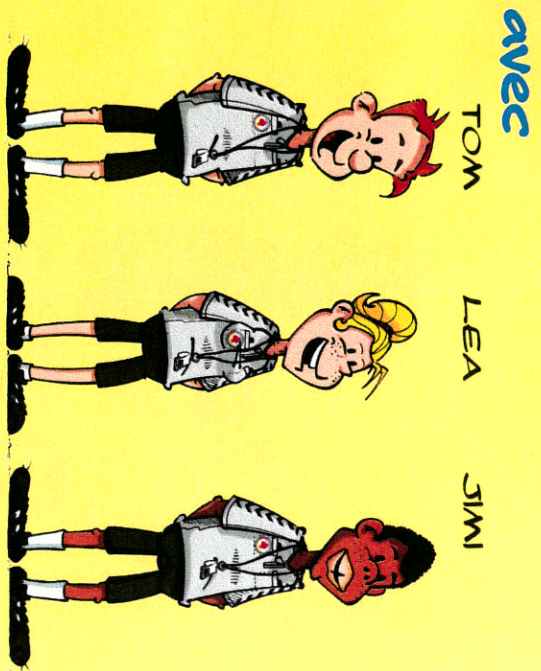




Affiche réalisée  
d'après l'édition  
du livre  
«Initiation à l'arbitrage»



# Tom, Léa et Jimi, préparent leur match

Ils sont arrivés dans la salle au moins 30 minutes avant l'heure indiquée sur leur convocation

- Tom et Léa vont arbitrer la rencontre en binôme



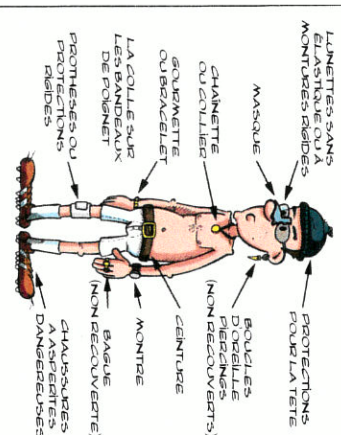
Ils n'ont rien oublié de leurs équipements personnels

Ils contrôlent les joueurs, leurs équipements personnels, rencontrent le responsable de la salle et du terrain

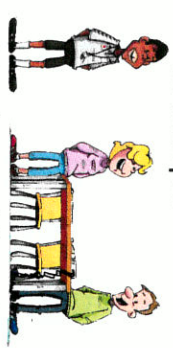
- Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

## DOIT ÊTRE INTERDIT

Quelques exemples



- Jimi passe à la table de marque



Il doit s'assurer : de la compétence des « officiels de table » qui sont des aides pour les arbitres et de la mise à disposition du matériel (cartons jaune, Rouge ; sifflet ; chronomètre). Les « officiels de table » (Secrétaire-Club visiteur/Chronomètreur-Club recevant) licenciés FFHB, mineurs sous le tutorat d'un majeur.

Principales tâches :  
Collecte d'informations pour la feuille de match  
Gestion du pupitre de commande (buts, temps de jeu)  
Inscription des sanctions et confirmation aux arbitres  
Gestion des bancs et de l'entrée des joueurs

Les arbitres sont responsables du temps de jeu

# Tom et Léa sont là pour permettre aux joueurs de faire un bon match

## Les joueurs ont des droits et des devoirs

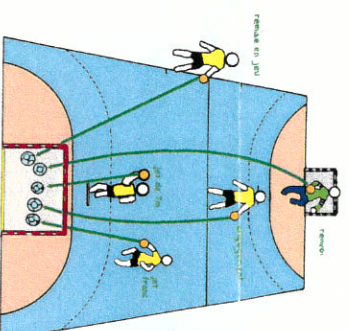
### LES INTERDITS DANS LE JEU

- Se faire une passe à soi-même
- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains
- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant
- Refaire un 2<sup>e</sup> dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon
- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager
- Faire perdre à l'adversaire le contrôle de son corps
- 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 forte intensité
- Jouer passivement
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Lancer violemment et intentionnellement le ballon contre l'adversaire

**AGIR DE MANIÈRE DANGÉREUSE, FAIRE AGIR D'ANTI-JEU SINON : SANCTION PERSONNELLE ADAPTÉE**

## C'est parti... But !!!

But valable sur :



But ou pas but

- Tom et Léa valident le but. Ils l'inscrivent sur leur carton de marque



- Jimi vérifie que le but est inscrit au tableau d'affichage



## Après le match

La feuille de match est renseignée respectivement par les clubs, les officiels de table, les arbitres



Tous les acteurs du match se serrent la main



Les sanctions personnelles peuvent être :

- Progressives : **S.P.P.**
- Adaptées : **S.P.A.**

Pour les cas plus graves :

### DISQUALIFICATION

- SANS rapport
- AVEC rapport



Lorsque le gardien de but sort de sa zone pour intercepter le ballon sur contre-attaque, il ne doit pas mettre en danger l'intégrité physique de l'attaquant.

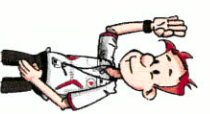
Si c'est le cas :

### DISQUALIFICATION

Tom dispose dans les règles de critères détaillés permettant d'apprécier les situations de **JEU PASSIF**. Dès lors il utilise le geste :

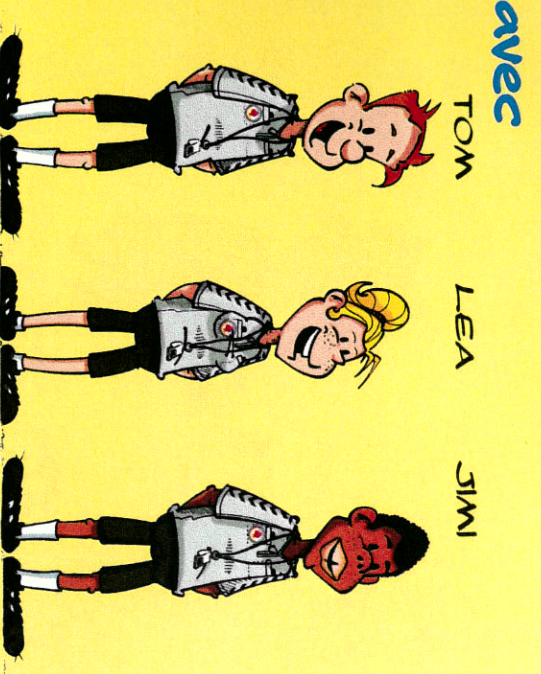


Cas d'annulation = **G.P.S.**  
(Gardien, Poteaux, Sanctions)





Affiche réalisée d'après l'édition du livre «Initiation à l'arbitrage»



# Tom, Léa et Jimi, préparent leur match

Ils sont arrivés dans la salle au moins 30 minutes avant l'heure indiquée sur leur convocation

● Tom et Léa vont arbitrer la rencontre en binôme

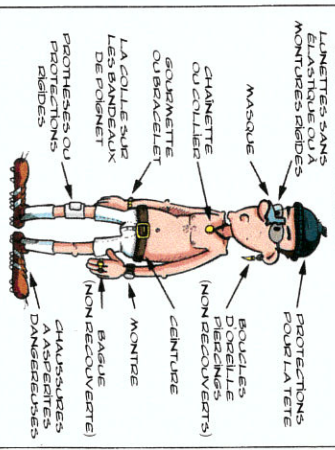


Ils n'ont rien oublié de leurs équipements personnels  
Ils contrôlent les joueurs, leurs équipements personnels, rencontrent le responsable de la salle et du terrain

Tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs

## DOIT ÊTRE INTERDIT

Quelques exemples



● Jimi passe à la table de marque



Il doit s'assurer : de la compétence des « officiels de table » qui sont des aides pour les arbitres et de la mise à disposition du matériel (cartons jaune, Rouge ; sifflet ; chronomètre).  
Les « officiels de table » (Secrétaire-Club visiteur/Chronométreur-Club recevant) licenciés FFHB, mineurs sous le tutorat d'un majeur.

Principales tâches :  
Collecte d'informations pour la feuille de match  
Gestion du pupitre de commande (buts, temps de jeu)  
Inscription des sanctions et confirmation aux arbitres  
Gestion des bancs et de l'entrée des joueurs

Les arbitres sont responsables du temps de jeu

# Tom et Léa sont là pour permettre aux joueurs de faire un bon match Les joueurs ont des droits et des devoirs

## LES INTERDITS DANS LE JEU

- Se faire une passe à soi-même
- Se faire un 2<sup>e</sup> dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle du ballon
- Se jeter contre l'adversaire en courant ou en sautant
- Jouer passivement
- Accrocher ou frapper le ballon que l'adversaire tient dans ses mains
- Barre le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, les jambes. Le repousser, le percuter. Utiliser les coudes pour se dégager
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Barre 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
- Irregularités commises avec forte intensité

AGIR DE MANIÈRE DANGEREUSE, FAIRE ACTE D'ANTI-JEU  
SINON : SANCTION PERSONNELLE ADAPTÉE

Les sanctions personnelles peuvent être :

- Progressives : **S.P.P.**
- Adaptées : **S.P.A.**

Pour les cas plus graves : **DISQUALIFICATION**



Tom dispose dans les règles de critères détaillés permettant d'apprécier les situations de **JEU PASSIF**. Dès lors il utilise le geste :

Cas d'annulation = **G.P.S.**  
(Gardien, Poteaux, Sanctions)

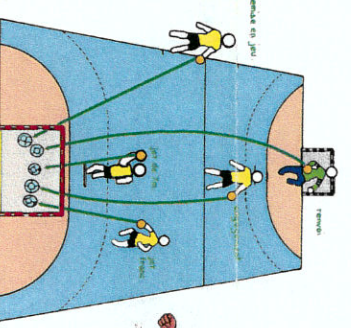


Lorsque le gardien de but sort de sa zone pour intercepter le ballon sur contre-attaque, il ne doit pas mettre en danger l'intégrité physique de l'attaquant.

Si c'est le cas : **DISQUALIFICATION**

## C'est parti... But !!!

But valable sur :



But ou pas but

● Tom et Léa valident le but. Ils l'inscrivent sur leur carton de marque



● Jimi vérifie que le but est inscrit au tableau d'affichage



## Après le match

La feuille de match est renseignée respectivement par les clubs, les officiels de table, les arbitres



Tous les acteurs du match se serrent la main



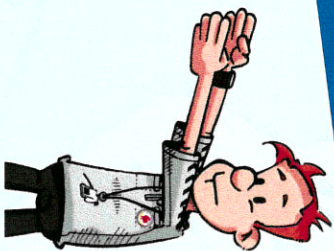
# Les Gestes de l'arbitre



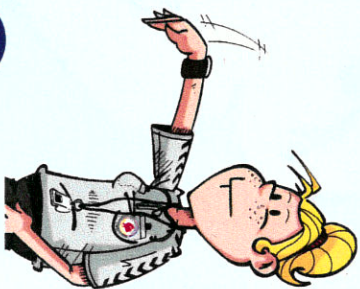
Pour se faire comprendre et respecter des joueurs et du public,

Tom, Léa et Jimi s'expriment par des gestes universels codifiés... qu'ils connaissent par cœur.

## Gestes pour INFORMER



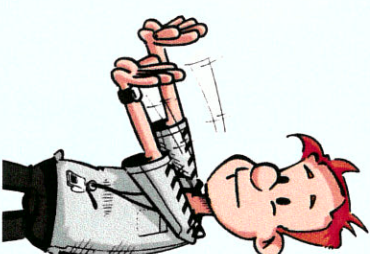
7 REMISE EN JEU  
DIRECTION



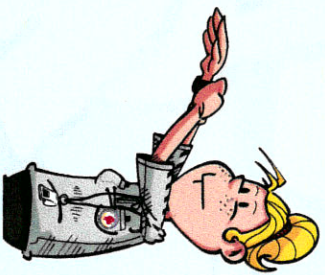
8 RENVOI



9 JET FRANC  
DIRECTION



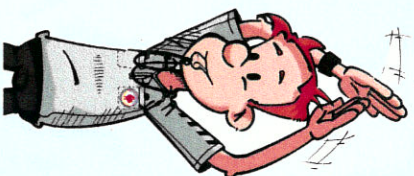
10 NON RESPECT  
DES 3 MÈTRES



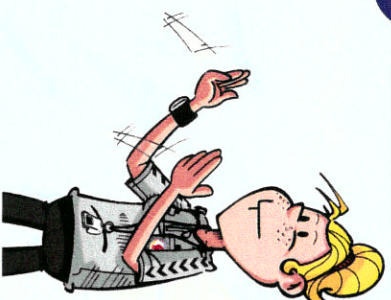
11 JEU PASSIF



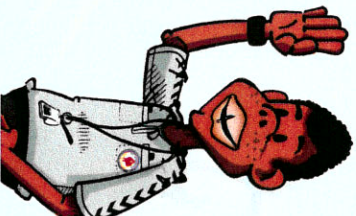
12 BUT



15 ARRÊT DU TEMPS  
DE JEU

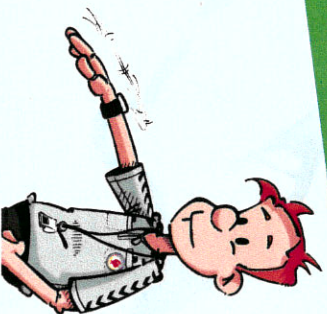


16 AUTORISATION  
ACCORDÉE À DEUX  
PERSONNES HABILITÉES  
DE PÉNÉTRER  
SUR LE TERRAIN



17 GESTE  
D'AVERTISSEMENT  
POUR JEU PASSIF

## Gestes pour EXPLIQUER



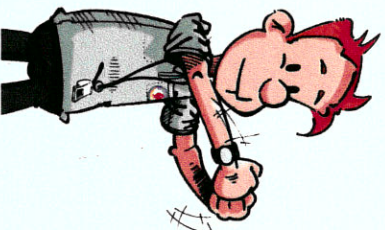
1 EMPÛTEMENT



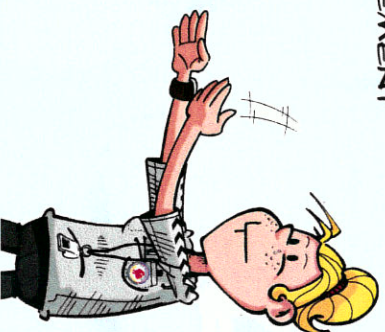
2 DRIBBLE  
IRRÉGULIER



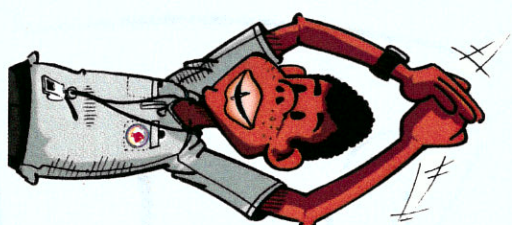
3 MARCHER OU  
3 SECONDES



4 CEINTURER, RETENIR  
OU POUSSER



5 FRAPPER



6 FAUTE  
D'ATTAQUANT

## Gestes pour SANCTIONNER

