

# ARBITRAGE HANDBALL UNSS

## NIVEAU DISTRICT

### RESPECT DES REGLES

#### Marcher

- Il est possible de faire **3 pas au maximum** en tenant le ballon en main.

#### Dribble

- *Il est possible de :*

-progresser avec le ballon en le faisant rebondir autant de fois que nécessaire, avec **l'une ou l'autre** des deux mains (dribbler).

- *Il est impossible de :*

-progresser en dribblant à deux mains = **dribble à 2 mains**

-après l'arrêt du dribble de repartir en dribblant = **reprise de dribble**.

-repartir en dribble après avoir contrôlé un ballon qui était tombé au sol = **reprise de dribble**.

#### Pied

- Tout contact avec une partie du corps située **sous le genou** est interdit.

#### Aire de jeu :

- Empiètement : seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. L'empiètement est considéré lorsqu'un **joueur pénètre dans la surface de but** avec tout ou partie de son corps (la ligne de la surface de but fait partie de la surface de but).
- La défense en zone : tout **défenseur pénétrant cette zone** en vue d'effectuer une action défensive sera sanctionné par un jet de 7m (penalty).
- Remise en jeu (sortie) : la remise en jeu est ordonnée lorsque le ballon tout entier a franchi une **ligne de touche** ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne franchisse la **ligne de sortie de but** de son équipe (ancien jet de coin). La remise en jeu est ordonnée lorsque le ballon a touché **le plafond** ou un élément aérien. Elle est effectuée par l'équipe adverse de celle qui a envoyé le ballon au plafond sur la ligne et à l'endroit le plus proche.

#### Pas de coup de sifflet.

Le lanceur doit garder un  **pied sur la ligne de touche** (au niveau district, remise en jeu à refaire).

#### Renvoi

- Un renvoi est ordonné si le ballon franchi la ligne de sortie ou de but.
- La reprise du jeu après une zone (empiètement) s'effectue par un renvoi du gardien de but.
- Le renvoi est à effectuer, sans coup de sifflet, depuis la surface de but, au-delà de la ligne de la surface de but.

## **But**

- Validation :

Un but peut être marqué directement sur :

**Remise en jeu**

**Jet franc**

**Engagement**

**Renvoi**

Le but est validé lorsque le ballon a **franchi entièrement la ligne de but**.

- Engagement :

Il s'effectue par un coup de sifflet de l'arbitre dès que le porteur du ballon a un pied sur la ligne au centre. Les partenaires du porteur du ballon ne peuvent dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet de l'arbitre.

Lors de l'engagement au début de chaque mi-temps, les joueurs des équipes se trouvent dans leur moitié de terrain respectif.

Lors de l'engagement après un but, les joueurs adverses doivent se trouver à 3 mètres du ballon.

Des conditions particulières peuvent être mises en œuvre pour les catégories benjamins et benjamines (engagement du gardien au point des 4 mètres, au coup de sifflet, les adversaires doivent se trouver à l'extérieur des 9 mètres).

- Appréciation des duels :

Il est interdit :

-d'**arracher le ballon** au joueur adverse ou de **frapper le ballon** qu'il tient dans ses mains.

-de **barrer le chemin** du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes, ou de le repousser.

-de **retenir le joueur adverse**, de le **ceinturer**, de le **pousser**, de **se jeter contre lui** en courant ou en sautant.

-de **gêner, harceler ou mettre en danger** le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière, et notamment de **toucher le bras** de l'adversaire porteur du ballon.

## **SANCTIONS SPORTIVES**

### **Jet Franc (9m)**

Il sanctionne des fautes sur le joueur adverse en **situation d'attaque**.

L'arbitre indique le lieu de la faute ainsi que la direction de l'attaque.

L'arbitre veille au respect de la distance des 3 mètres.

Les partenaires du porteur du ballon devront sortir des 9 mètres.

Le jeu reprend sans coup de sifflet.

### **Jet de 7 mètres (penalty)**

Il est sifflé en cas de faute manifeste sur un **tireur en situation de marquer un but**.

Le jet de 7 mètres peut être sifflé quelque soit l'endroit où la faute a été commise, s'il est estimé qu'il y avait occasion manifeste de but.

## SANCTIONS DISCIPLINAIRES

### Echelle des sanctions

**Avertissement verbal**

**Avertissement (carton jaune)**

**Exclusion (2 minutes)** : ce temps peut être réduit à 1 minute dans le cadre des tournois réduisant le temps officiel de jeu.

Il est souhaitable qu'un référent adulte aide à la gestion de ces décisions disciplinaires.

## RAYONNEMENT

Des conseils pour le jeune arbitre

### Placement/ déplacement

Le jeune arbitre doit pouvoir **observer la totalité du jeu**, sans gêner celui-ci.

Le jeune arbitre doit **se déplacer avec le jeu**, et se situer entre les 9 mètres et la ligne du milieu du terrain.

En cas de double arbitrage, l'organisation des deux jeunes arbitres permettra de distinguer **un arbitre de zone** (derrière la ligne de but) **et un arbitre de champ**.

### Sifflet

Le jeune arbitre veillera à ce que son **coup de sifflet soit audible**.

### Gestes

Il est recommandé d'encourager le jeune arbitre à effectuer les **gestes de base** (9m, touche, zone, marcher).

# ARBITRAGE HAND BALL

## NIVEAU DEPARTEMENTAL

Nous reprenons ici les règles abordées pour le niveau district.  
Nous apportons des précisions sur certaines règles supplémentaires.

### RESPECT DES REGLES

#### Marcher

Il est possible de faire **3 pas au maximum** en tenant le ballon en main.

#### Dribble

- *Il est possible de :*

-progresser avec le ballon en le faisant rebondir autant de fois que nécessaire, avec l'une ou l'autre des deux mains.

- Le joueur peut passer le ballon d'une main à l'autre.

-Le joueur peut jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

- *Il est impossible de :*

-progresser en dribblant à deux mains = **dribble à 2 mains**.

-après l'arrêt du dribble de repartir en dribblant = **reprise de dribble**.

-repartir en dribble après avoir contrôlé un ballon qui était tombé au sol = **reprise de dribble**.

- Le joueur qui arrête de dribbler a **3 secondes pour faire une passe ou un tir**.

#### Pied

- Tout contact avec une partie du corps située **sous le genou** est interdit.
- Sauf si le ballon a été jeté involontairement dans les pieds par un adversaire.

#### Aire de jeu

- Empiètement : seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. L'empiètement est considéré lorsqu'un **joueur pénètre dans cette surface** avec tout ou partie de son corps (la ligne de la surface de but fait partie de la surface de but).

Cas de **sanction** :

-Si un attaquant pénètre la surface de but avec le ballon : RENVOI

-Si un défenseur pénètre la surface de but avec un ballon : JET FRANC

-Si un attaquant pénètre la surface de but sans ballon mais en tire un avantage : RENVOI

-Si un défenseur pénètre la surface de but sans ballon mais en tire un avantage : JET FRANC

-Lorsqu'un défenseur pénètre la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but :  
JET DE 7 METRES

Cas de **non sanction** :

- Si un joueur pénètre la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour l'adversaire.
- Si un joueur pénètre la surface de but sans ballon et n'en tire aucun avantage.
- Si un défenseur pénètre la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour l'adversaire.

### **Gardien de but**

Sur la surface de but, le ballon appartient au gardien.

Les joueurs de champ ne peuvent jouer que les ballons se trouvant au dessus de la surface de but (interdiction de toucher un ballon posé a terre)

#### **Le gardien de but peut :**

- toucher le ballon, dans un but de défense, avec n'importe quelle partie du corps.
- quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre. Dans ce cas il est soumis aux règles des joueurs de champ.
- quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et continuer à le jouer.

#### **Le gardien de but ne peut pas :**

- quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle : JET FRANC
- ramener sur la surface de but le ballon se trouvant a terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but : JET FRANC

### **Remise en jeu (sortie)**

La remise en jeu est ordonnée lorsque :

-le **ballon tout entier** a franchi une ligne de **touche** ou lorsqu'un joueur de champ de l'équipe qui défend a touché le ballon en dernier lieu avant que ce dernier ne franchisse la ligne de sortie de but de son équipe (ancien **jet de coin**).

-le ballon a touché le **plafond ou un élément aérien**. Il est effectué par l'équipe adverse de celle qui a envoyé le ballon au plafond sur la ligne et à l'endroit le plus proche.

Pas de coup de sifflet.

Le joueur qui effectue la remise en jeu doit garder le  **pied sur la ligne de touche**  jusqu'à ce que le ballon ait quitté sa main.

Les **adversaires doivent se trouver à trois mètres** du ballon.

Cas particulier : lors d'une remise en jeu près de la surface de but la règle peut ne pas s'appliquer

### **Renvoi :**

Un renvoi est ordonné si le ballon franchi la ligne de sortie de but.

La reprise du jeu après une zone (empiètement) s'effectue par un renvoi du gardien de but.

Le renvoi e s'effectue sans coup de sifflet, depuis la surface de but, au-delà de la ligne de la surface de but.

## Appréciation des duels

Il est interdit :

- d'**arracher le ballon** au joueur adverse ou de **frapper le ballon** qu'il tient dans ses mains.
- de **barrer le chemin** du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes, ou de le repousser.
- de **retenir le joueur adverse**, de le **ceinturer**, de le **pousser**, de **se jeter contre lui** en courant ou en sautant.
- de **gêner, harceler ou mettre en danger** le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière, et notamment de **toucher le bras** de l'adversaire porteur du ballon.

Il est permis :

- d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer
- de barrer le chemin de l'adversaire avec le corps même si il n'est pas en possession du ballon.
- d'entrer au contact corporel avec le joueur adverse de face avec les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner

## But :

- Validation :

Un but peut être marqué directement sur :

**Remise en jeu**  
**Jet franc**  
**Engagement**  
**Renvoi**

Le but est validé lorsque :

- le ballon a **franchi entièrement la ligne de but**.
- le ballon a franchi la ligne de but bien qu'une irrégularité est été commise par un défenseur (règle de l'**avantage**)

Le but ne peut être accordé si l'arbitre ou le chronométreur a interrompu le chrono avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

## **SANCTIONS SPORTIVES**

### Jet Franc (9m)

Il sanctionne des fautes sur le joueur adverse en **situation d'attaque**.

L'arbitre indique le **lieu de la faute et la direction de l'attaque**.

L'arbitre veille au respect de la distance des **3 mètres**.

L'arbitre veille à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément (Règle de l'**avantage**).

### Jet de 7 mètres (penalty)

Il est sifflé en cas de **faute manifeste sur un tireur en situation de marquer un but**.

Le jet de 7 mètres peut être sifflé **quelque soit l'endroit où la faute a été commise**, s'il est estimé qu'il y avait occasion manifeste de but.

## SANCTIONS DISCIPLINAIRES

### Echelle des sanctions

#### **Avertissement verbal**

**Avertissement (carton jaune)** : chaque joueur ne doit pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissement

**Exclusion (2 minutes)** : ce temps peut être réduit à 1 minute dans le cadre des tournois réduisant le temps officiel de jeu.

Il est souhaitable qu'un référent adulte aide à la gestion de ces décisions disciplinaires.

### L'arrêt de jeu

Un arrêt de jeu est obligatoire lorsque :

- une exclusion ou une disqualification est prononcée
- un temps mort est accordé à une équipe
- les consultations entre les arbitres sont nécessaires

Un arrêt de jeu n'est plus obligatoire lorsque :

- un jet de 7 mètres est accordé (penalty)

## RAYONNEMENT

### Placement/ déplacement

Le jeune arbitre doit :

- pouvoir **observer la totalité du jeu**, sans gêner celui-ci.
- se **déplacer avec le jeu**, et se situer entre les 9 mètres et la ligne du milieu du terrain.

En cas de double arbitrage :

- l'organisation des deux jeunes arbitres permettra de distinguer un **arbitre de zone** (derrière la ligne de but) et un **arbitre de champ**.
- Ils doivent tenir à tour de rôle les **deux fonctions**, et ceci en ayant les **mêmes prérogatives**.
- L'arbitre de zone valide les buts (deux coups de sifflets) et devient aussi tôt arbitre de champ (c'est lui qui siffle l'engagement).
- L'arbitre qui n'a pas pris la décision reprend le geste de son partenaire.

### Chronométrateur / Secrétaires

- Le chronométrateur gère le temps :
  - **début et fin de match**
  - **temps mort et arrêt de jeu**
  - **exclusion**
  - **Il veille au changement** correct des joueurs (zones de changements)
- Le secrétaire gère la marque et le nombre de sanctions disciplinaires.

# ARBITRAGE HAND BALL

## NIVEAU ACADEMIQUE

Nous reprenons ici les règles abordées pour le niveau départemental.  
Nous apportons quelques éclaircissements.

### RESPECT DES REGLES

#### Marcher

Il est possible de faire **3 pas au maximum** en tenant le ballon en main.

La notion de **pas** est définie comme suit :

- un joueur en appui au sol sur ses deux pieds lève un des appuis et le repose au sol
- un joueur réceptionne un ballon sur un appui et pose le second appui au sol
- un joueur effectuant deux appuis consécutifs sur le même pied
- un joueur se réceptionne sur ses deux appuis simultanément, puis déplace un de ses appuis

#### Jeu passif

Le jeu est reconnu comme étant une possession **de balle sans intention manifeste d'attaquer le but adverse** ou sans intention de tirer au but.

La sanction est un **jet franc** contre l'équipe fautive. Celui-ci doit être effectué à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la sanction.

Lorsque une tendance reconnaissable au jeu passif se manifeste, l'arbitre doit **prévenir l'équipe fautive** par un geste d'avertissement (bras levé). Ce signal permet à l'équipe de modifier son comportement et engager une action manifeste d'attaque du but adverse ou de tir au but. Le **temps** imparti pour effectuer ce changement de stratégie est à **l'appréciation de l'arbitre**.

### SANCTIONS SPORTIVES :

#### Jet Franc (9m) :

Il sanctionne des fautes sur le joueur adverse en **situation d'attaque**.

L'arbitre indique le **lieu de la faute et la direction** de l'attaque.

L'arbitre veille au respect de la distance des **3 mètres**.

Lorsqu'un joueur, par toute irrégularité, exerce une action contraire à l'exécution d'un jet franc, il doit :

- dans un premier temps être averti
- dans un second temps être exclu

#### Règle de l'avantage

Les arbitres veillent à la continuité du match en s'abstenant d'interrompre le jeu prématurément.

**Lorsque le jeu profite à l'équipe qui aurait bénéficié du jet franc, les arbitres peuvent s'abstenir de siffler.**

De même, les arbitres peuvent **revenir à la faute** s'ils estiment que celle-ci nécessite une sanction disciplinaire (sanction différée).



## **Jet de 7m (penalty)**

L'**occasion manifeste de but** se décrit comme suit :

- un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre au niveau de la ligne de but de l'équipe adverse a la possibilité de tirer au but, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'empêcher de tirer avec des méthodes régulières.
- un joueur qui maîtrise déjà le ballon et son équilibre, court (ou dribble) vers le but adverse lors d'une contre-attaque, sans qu'aucun joueur adverse ne puisse s'interposer et stopper la contre-attaque.
- Un joueur étant dans une situation qui correspond aux points ci-dessus, dans le cas où il ne maîtrise pas encore le ballon mais est prêt à le réceptionner ; les arbitres doivent être convaincus qu'aucun joueur adverse ne peut empêcher la réception du ballon en utilisant des méthodes régulières.
- Un gardien a quitté sa surface de but et un joueur adverse maîtrisant le ballon et son équilibre a une possibilité manifeste et toute liberté de tirer dans le but vide ; ceci s'applique également si les défenseurs sont entre le porteur du ballon et le but, cependant les arbitres doivent alors prendre en compte la possibilité d'une intervention régulière des joueurs.

## **LES SANCTIONS DISCIPLINAIRES**

Les sanctions disciplinaires (exclusions, expulsions) **peuvent être appliquées** pour des faits commis **durant les pauses** mi-temps ou pauses avant prolongations pour des **actions anti-sportives**.

Progressivité :

- **Avertissement**

Un **avertissement peut** être donné pour :

- des irrégularités commises contre un joueur adverse et qui n'entrent pas dans la catégorie des « sanctions progressives »

Un **avertissement doit** être donné pour :

- des irrégularités à sanctionner progressivement
- des irrégularités lors de l'exécution d'un jet franc de l'équipe adverse
- un comportement anti-sportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe

L'arbitre signifiera l'avertissement au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométreur/secrétaire en brandissant un **carton jaune**.

**Chaque joueur ne doit pas recevoir plus d'un avertissement et une équipe pas plus de trois avertissements.**

Les officiels d'une équipe ne devraient pas recevoir plus d'un avertissement en tout.

- **Exclusion**

Une **exclusion (2 minutes)** doit être prononcée en cas de :

- changement irrégulier ou entrée sur l'aire de jeu irrégulière (le joueur qui est entré trop tôt est exclu)
- irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement
- attitude anti-sportive d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu
- second comportement anti-sportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement
- défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet-franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon.
- Irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse
- Disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu.
- Comportement anti-sportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu

Lors d'irrégularités particulières, l'arbitre a le droit de prononcer immédiatement une exclusion de deux minutes, sans que le joueur n'ait reçu auparavant un avertissement et que l'équipe n'a pas encore reçu trois avertissements.

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'exclusion au joueur fautif et au chronométreur / secrétaire en faisant le geste réglementaire, en l'occurrence en levant un bras et pointant deux doigts.

Un joueur déjà exclu ne devrait plus être averti.

Toute exclusion est toujours prononcée pour une durée de deux minutes de temps de jeu (réduite à une minute dans des cas de temps de jeu réduits) ; la troisième exclusion du même joueur entraîne toujours une disqualification.

Lorsque le temps d'exclusion d'un joueur n'est pas écoulé à l'issue de la première mi-temps, celui-ci continue lors de seconde mi-temps. La même règle s'applique en cas de prolongations.

- **Disqualification**

Une **disqualification** doit être prononcée dans les cas suivants :

- un joueur non autorisé à participer au match pénètre sur l'aire de jeu
- 3<sup>ème</sup> comportement anti-sportif par l'un des officiels d'une équipe, après que l'un d'eux ait déjà été sanctionné par une exclusion.
- Irrégularités représentant un risque pour l'intégrité physique des joueurs de l'équipe adverse.

- Comportements anti-sportif grossiers d'un officiel ou d'un joueur sur et en dehors de l'aire de jeu.
- Voie de fait d'un joueur en dehors du temps de jeu réglementaire, c'est à dire avant le match ou pendant une pause.
- Voie de fait d'un officiel
- Troisième exclusion d'un même joueur
- Comportements anti-sportif répétés d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe pendant une pause

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier la disqualification au joueur ou à l'officiel fautif, et au chronométrateur/secrétaire en brandissant un carton rouge.

Une disqualification d'un joueur ou d'un officiel porte toujours sur la totalité du temps de restant du match. Le fautif doit immédiatement quitter le terrain et la zone de changement.

La disqualification d'un joueur ou d'un officiel pendant le temps de jeu est toujours accompagnée d'une exclusion pour l'équipe. Une disqualification réduit le nombre de joueurs ou d'officiels disponibles pour l'équipe. Cependant il est permis de compléter le nombre des joueurs sur le terrain à la fin du temps d'exclusion ( 2 ')

- **Expulsion**

Une **expulsion** doit être prononcée en cas de **voie de fait pendant la durée du match mais aussi à l'extérieur du terrain** de jeu.

Est considérée comme voie de fait, une **intervention physique irrégulière, consciente et particulièrement forte** sur un tiers (joueur, secrétaire/chronométrateur, officiel ou spectateur). Le crachat en direction d'une personne est à sanctionner comme une voie de fait.

Après avoir ordonné un time-out, l'arbitre doit clairement signifier l'expulsion au joueur fautif et au chronométrateur/ secrétaire en utilisant le geste prescrit (les bras levés croisés).

L'expulsion s'applique à tout le temps de jeu restant à jouer et l'équipe doit continuer à jouer avec un joueur en moins sur le terrain. Le joueur exclu ne sera remplacé à aucun moment et devra quitter immédiatement le terrain de jeu et la zone de remplacement.

- 1- si un joueur exclu commet une faute ultérieure avant la reprise du jeu, cette faute est à considérer comme faisant suite à la première et doit donc être sanctionnée par une sanction plus lourde.
- 2- lorsque le gardien de but est exclu, disqualifié ou expulsé, un autre joueur doit prendre sa place.
- 3- En cas d'attitude antisportive, les arbitres doivent donner un avertissement au joueur fautif, qu'il se trouve sur le terrain ou en dehors.

En cas de récidive le joueur qui se trouve sur le terrain est à exclure, alors que le joueur qui se trouve en dehors du terrain de jeu (remplaçant ou joueur exclu) est à disqualifier.

L'attitude antisportive d'un officiel est à sanctionner par un avertissement. En cas de récidive, il est à disqualifier.

Si un joueur se rend coupable d'une conduite irrégulière (attitude antisportive ou voie de fait) pendant une interruption de jeu, le jeu reprend par le jet correspondant à la situation préalable à l'interruption.

Sont à considérer comme attitude antisportive, les manifestations physiques ou déclarations verbales en contradiction avec l'esprit sportif. La pénétration du terrain de jeu par un officiel sans autorisation est à sanctionner comme une attitude antisportive ou comme une attitude antisportive grossière.

Lorsqu'un joueur ou un officiel commet simultanément ou successivement des infractions (non-respect des règles, attitude antisportive, voie de fait) qui entraînent des sanctions différentes, c'est la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

### **AVANT le match**

Les arbitres vérifient les licences, font émarger les capitaines, demandent à ce que chaque équipe présente un ballon de match.

### **APRES le match**

Les arbitres remplissent la feuille de match (le score, les éventuelles remarques, etc.), font signer les capitaines.

## QUELQUES CONSEILS POUR LES JEUNES ARBITRES

### LE FONCTIONNEMENT EN BINOME

#### LA REPARTITION DES TACHES

Chaque arbitre a les mêmes prérogatives mais un domaine d'intervention prioritaire :

- **l'arbitre de but** : gère le jeu sans ballon
- **l'arbitre de champ** : gère le jeu avec ballon

Dès le début du match les deux arbitres se positionnent en **arbitre de champ**, pour celui qui se trouve derrière l'équipe qui effectue la mise en jeu et en **arbitre de zone** pour celui qui se trouve derrière l'équipe qui est en défense.

Le positionnement des deux arbitres se fera comme suit :

- derrière la ligne des joueurs les plus éloignés du but, sans gêner la circulation du ballon tout en conservant une bonne vision du jeu, pour l'arbitre de champ
- derrière la ligne de sortie de but pour l'arbitre de zone.

Il est fortement conseillé aux deux arbitres de se positionner en **diagonale**.

Lors du **changement de possession de balle** d'une équipe à l'autre les **rôles s'inversent** pour les arbitres.

Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles cote la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité à infliger, c'est toujours la **sanction la plus sévère** qui doit être appliquée.

Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu et que les deux arbitres sont d'un **avis différent** quant à l'équipe qui devrait être en possession de la balle, c'est la **décision conjointe dégagée après une courte concertation** entre les deux arbitres qui prévaut.

**S'ils ne parviennent pas à une décision commune, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera**. Un time-out est alors obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet.

#### CHRONOMETREUR ET SECRETAIRE

##### Le team time-out (temps mort)

Chaque équipe a droit à un team time-out de 1 minute par mi-temps réglementaire (mais pas au court des prolongations).

Une équipe qui souhaite demander un team time-out doit poser, par l'intermédiaire d'un officiel d'équipe, un **carton vert sur la table** devant le chronométrateur.











Une équipe peut seulement demander un team time-out lorsqu'elle est **en possession du ballon** (ballon en jeu ou lors d'une interruption du jeu).

Le chronométrateur interrompt alors le match avec un **coup de sifflet et fait le geste annonçant un team time-out** et indique l'équipe qui a demandé un team time-out en pointant son bras tendu dans cette direction. Le carton vert est placé sur la table du côté de l'équipe qui a demandé le team time-out et y restera pendant la durée de celui-ci.

Les arbitres ordonnent un time-out.

Le chronométrateur arrête le chronomètre officiel dès la signification du time-out.

## LES PRINCIPAUX GESTES DE L'ARBITRE

<b>- Exclusion 2 minutes -</b>	<b>- Distance-</b>
 <p>Après une infraction, le joueur est expulsé pendant 2 minutes.</p> <p>Pendant cette durée les joueurs de champ sont en infériorité numérique.</p>	 <p>Après une faute de la défense entre la ligne des 9m et des 6m, la remise en jeu aux 9m doit s'effectuer avec une distance d'au moins 3 mètres.</p> <p>L'arbitre indique ici à la défense de reculer.</p>
<b>- Carton-</b>	<b>-Ceinturage -</b>
 <p><u>Jaune</u>: C'est un avertissement simple.</p> <p><u>Rouge</u>: C'est la disqualification du joueur soit après 3 sorties pendant 2 minutes, ou si l'arbitre estime l'expulsion du joueur.</p>	 <p>Un joueur a ceinturé un adversaire.</p>
<b>- Passage en force -</b>	<b>- Remise en jeu -</b>
 <p>Un attaquant effectue une faute sur un défenseur en le poussant, en le bousculant.</p> <p>La balle est alors donnée au défenseur.</p>	 <p>Remise en jeu.</p> <p>Le bras de l'arbitre indique le sens de l'attaque.</p>
<b>- Marcher / 3 secondes-</b>	<b>- Temps mort -</b>
 <p>Le joueur a fait plus de 3 pas avec la balle dans ses mains ou le ballon est tenu plus de 3 secondes sans aucune action.</p>	 <p>Temps mort pour une équipe, qui est ensuite désignée par l'arbitre.</p>
<b>- Passivité-</b>	<b>- Sortie de but-</b>
 <p>Durant la phase de jeu d'attaquant, l'équipe produit un jeu passif (pas d'offensive pour aller au tir).</p> <p>Avertissement de l'arbitre.</p>	 <p>Remise en jeu à l'intérieur des 6 mètres, après un tir manqué.</p> <p>Généralement c'est le gardien de but qui fait la remise en jeu.</p>