



HBTVT

Handball Tain Vion Tournon

ÉCOLE D'ARBITRAGE

Séance 4

Une faute Une sanction :

Sommaire :

- 3 fondamentaux .
- Sanctionner une faute de jeu.
- Sanctionner un geste anti-sportif.
- Siffler un jet de 7m .
- Définition d'une O.M.B .
- La sanction personnelle en plus.
- Quizz

Une faute – Une sanction :

Objectif de formation :

- A la fin de la séance, le JA sera capable de siffler une faute de jeu et punir si justifié.

Objectif pédagogique :

- A la fin de la séance, le JA sera censé accorder le jet de 7m après une faute et distinguer les attitudes anti-sportives dans le contexte du jeu .

Trois fondamentaux :

1. Une faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise.
2. L'arbitre ne doit pas laisser faire des gestes irréguliers.
3. L'arbitre doit protéger les joueurs.

Comment sanctionner une faute ?

En sifflant un jet franc ou un jet de 7 m.....

C'est bien est bien !

Et dans certaines situations avec une sanction personnelle en plus....

C'est parfois mieux !

Sanctionner une faute de jeu :

Une faute de jeu (voir séance 1) doit être sanctionnée par un jet franc, 7m ou un renvoi (marcher, empiètement, double dribble, pied, etc ...)

EN GENERAL

cette sanction «**sportive**» suffit.

Sanctionner un geste anti-sportif :

Une faute de jeu peut être occasionnée par un

- **geste anti-sportif**

EX: (frapper sur le ballon, se servir des bras, ceinturer, pousser, tirer le maillot, accrocher le bras, etc ...)

Dans tous les cas :

Il faut siffler un jet franc ou un jet de 7 m et appliquer une **sanction personnelle** en plus.

Sifflet un jet de 7m:

Quand ?

- Si une Occasion Manifeste de But est déjouée de manière irrégulière par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse.
- S'il y a un coup de sifflet non justifié ne venant pas de l'arbitre (dans le public) lors d'une Occasion Manifeste de But.
- Si une Occasion Manifeste de But est déjouée par une personne ne participant pas au jeu (spectateur qui siffle ou arrête le ballon qui allait rentrer dans le but).

Définition d'une O.M.B:

Qu'est-ce qu'une **Occasion Manifeste de But** ?

- Un joueur qui maîtrise le ballon et son équilibre a la possibilité de tirer au but sans qu'aucun joueur adverse ne puisse l'en empêcher.
- Un joueur avec le ballon court seul vers le gardien.
- Un joueur sans ballon mais prêt à le réceptionner dans les positions ci-dessus en étant convaincu qu'aucun joueur ne puisse le gêner par des méthodes régulières.
- Un gardien sort de sa surface de but et gêne un joueur adverse qui maîtrise le ballon.

La sanction en plus:

Si une **O M B** est déjouée irrégulièrement = **7 m**

Siffler une sanction «**sportive**» soit un jet de 7 m c'est bien....

mais dans certains cas :

Une sanction personnelle au joueur fautif s' impose en plus.

La sanction en plus:

Ne pas hésiter à mettre une sanction personnelle si justifiée:

1er non respect des 3m, 1er pied, défense agressive....

avertissement



Ceinturage, poussée, tirage de maillot, etc...

exclusion de 2 minutes



si risque pour l'intégrité physique du joueur, comportement grossier, tirage du bras par l'arrière, etc ...

disqualification



QUESTIONS:

1. La défense ne respecte pas les 3m sur un 1er jet franc ?
2. Un joueur ne respecte pas les 3m sur une remise en jeu ?
3. Les joueurs adverses ne sont pas à 3m lors de l'exécution d'un jet franc qui aboutit à un but ?
4. Le joueur fait un croche pied à son adversaire ?
5. Le défenseur pousse son adversaire au moment du tir et le fait tomber ?
6. Un joueur seul devant le gardien balle en main est ceinturé et ne peut tirer ?
7. Le gardien ceinture un joueur qui est à 15m de sa zone et l'empêche de tirer au but ?
8. Un attaquant tire le maillot d'un défenseur l'empêchant d'aller défendre sur un attaquant ?
9. Le joueur ceinture son adversaire ?
10. Le joueur sanctionné pour 2' sort et continue de protester avec vigueur ?

REPONSES:

1. Faire rectifier le placement à 3m (geste) avant coup de sifflet
2. **Avertissement** au joueur, faire rectifier le placement et coup de sifflet. **2' si récidive.**
3. Valider le but .
4. ARRET DU TEMPS **Disqualification** du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu .
5. ARRET DU TEMPS. **Disqualification** du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu.
6. Jet de 7m + arrêt du temps et **exclusion 2'** du défenseur.
7. Arrêt du temps et **exclusion 2'** du gardien + Jet de 7m.
8. ARRET DU TEMPS, **Exclusion 2'** du joueur; coup de sifflet pour reprendre le jeu à la défense.
9. ARRET DU TEMPS, **Exclusion 2'** minutes du joueur; Coup de sifflet pour reprendre le jeu.
10. PENDANT L'ARRET DU TEMPS. **Nouvelle exclusion de 2' soit 4'.**
Coup de sifflet pour reprise.

