

École d'arbitrage – Handball

Deux arbitres pour un match

HBC Pouilley-les-Vignes
Formation JAJ Club



Un arbitrage à deux

Normalement le handball s'arbitre à deux :

- Les deux arbitres ont la **même importance**, il n'y pas de hiérarchie,
- Les binômes peuvent être mixtes,
- Tous les arbitres peuvent arbitrer en compétitions masculines ou féminines sans restriction,
- Parfois on doit arbitrer seul (par manque d'arbitre),
- Avec le temps, il est bon (et même nécessaire) de stabiliser les binômes.



Image : Flaticon.com

Arbitre de Champs – Arbitre de Zone

En jeu placé, l'un des deux arbitres est **l'arbitre de zone ou de but**. Il s'occupe, de tout ce qui se passe dans la zone (donc les buts) et à proximité de la zone :

- Il doit observer très attentivement ce qu'il se passe autour du ou des pivots,
- il regarde les actions proches de la zone (tir, défense en zone),
- il surveille les passages en zone,
- le plus souvent, il siffle les 7m,
- il valide les buts.

Arbitre de Champs – Arbitre de Zone

En jeu placé, l'un des deux arbitres est **l'arbitre de zone ou de but**. Il s'occupe, de tout ce qui se passe dans la zone (donc les buts) et à proximité de la zone :

- Il doit observer très attentivement ce qu'il se passe autour du ou des pivots,
- il regarde les actions proches de la zone (tir, défense en zone),
- il surveille les passages en zone,
- le plus souvent, il siffle les 7m,
- il valide les buts.

L'autre arbitre est l'arbitre de **champ**. Il s'occupe

- De la **communication avec la table**,
- de tout ce qui n'est pas près de la zone.

Validation des buts



Si l'arbitre de zone pense qu'un but est valide (pas de faute de l'attaque, ballon passe entièrement la ligne),

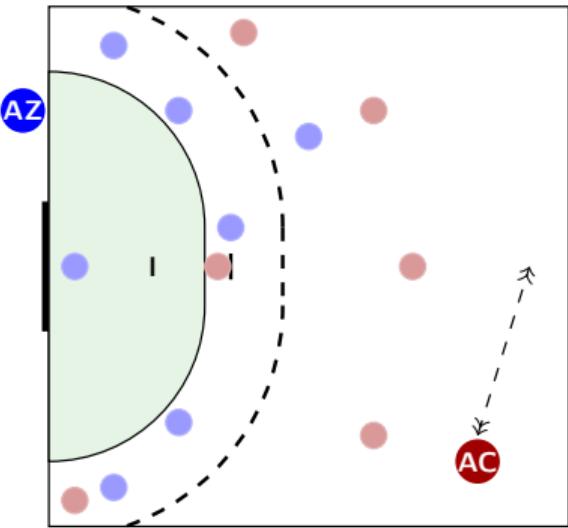
- il lève le bras bien haut,
- il regarde son binôme,
- si l'arbitre de champ n'a pas vu de faute d'attaque, il lève le bras,
- l'arbitre de zone donne deux coups de sifflets.

Remarque : en cas de caffouillage pour les débutants, un but peut être annulé tant que l'engagement n'a pas été effectué.

Après, c'est impossible.

Image : Flaticon.com

Placements (attaque placée)

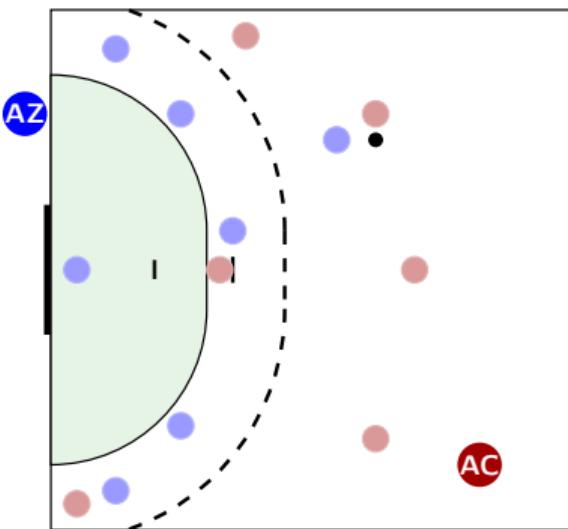


- L'**arbitre de zone** est **derrière** la ligne de but, à environ 2/3 de la distance poteau – 6m.
- L'**arbitre de champ** se place du côté opposé à l'AZ, entre 3m de la ligne de touche et le milieu, suffisamment proche pour voir l'action sans gêner les passes (attention aux individuelles, mais ça ne doit pas arriver niveau JA). Il doit être **mobile**.

Erreure fréquente : l'**arbitre de zone** se tient dans la zone.

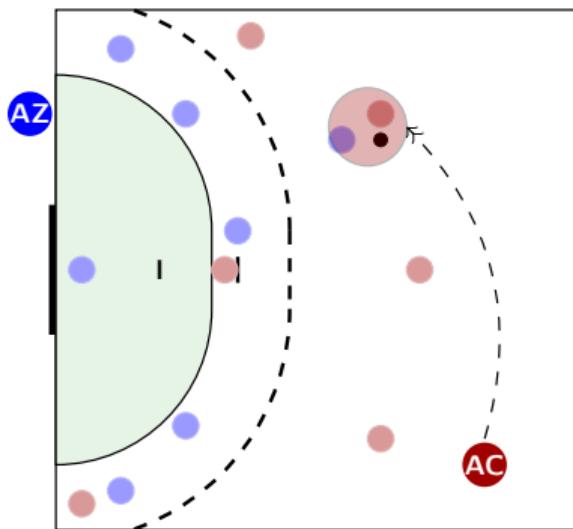
Erreure fréquente : l'**arbitre de champ** est trop loin de l'action et ne bouge pas.

Placements (faute de défense – jet franc)



Erreur fréquente : l'arbitre de zone bouge pour montrer l'endroit de la faute (particulièrement quand c'est lui qui a sifflé).

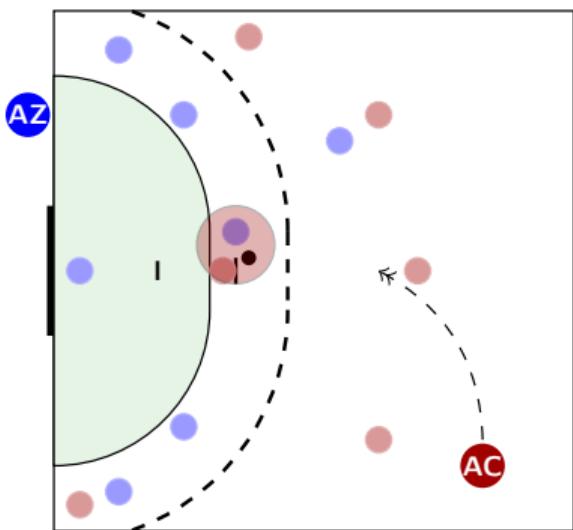
Placements (faute de défense – jet franc)



Si la faute a lieu loin de la zone, **AC** siffle (petit coup) et vient se placer à l'endroit de la faute, un bras vers le but. Dès que la situation est ok, il revient à sa place.

Erreur fréquente : l'arbitre de zone bouge pour montrer l'endroit de la faute (particulièrement quand c'est lui qui a sifflé).

Placements (faute de défense – jet franc)



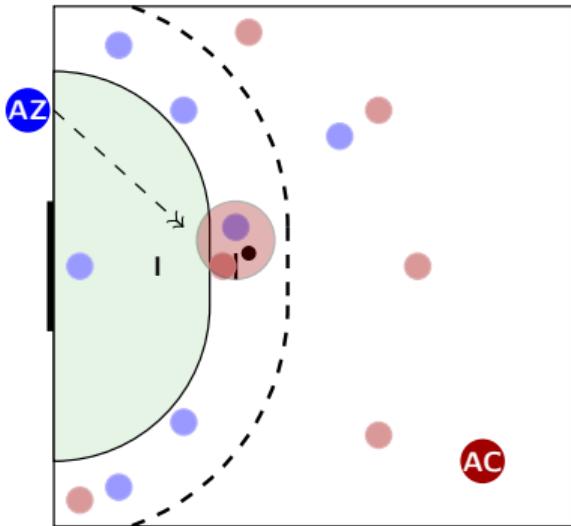
Si la faute a lieu loin de la zone, **AC** siffle (petit coup) et vient se placer à l'endroit de la faute, un bras vers le but. Dès que la situation est ok, il revient à sa place.

Si la faute a lieu près de la zone, **AZ** siffle (petit coup) et **AC** vient se placer dans l'axe de la faute, à 12-13m environ, un bras vers le but.
Dès que la situation est ok, il revient à sa place.

Dans les deux situations, **AZ** ne bouge pas et indique le sens du jeu (ou le but)

Erreure fréquente : l'arbitre de zone bouge pour montrer l'endroit de la faute (particulièrement quand c'est lui qui a sifflé).

Placements (faute de défense – 7m)

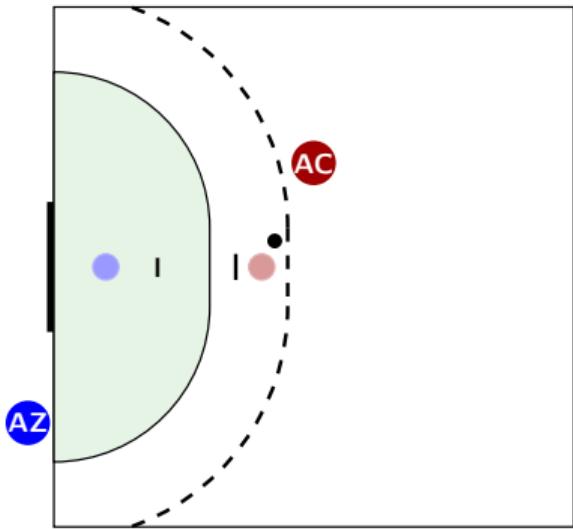


AZ siffle (coup long, puissant et descendant), indique la ligne de 7m, et s'y dirige fermement.

AC se dirige aussi vers la ligne de 7m.

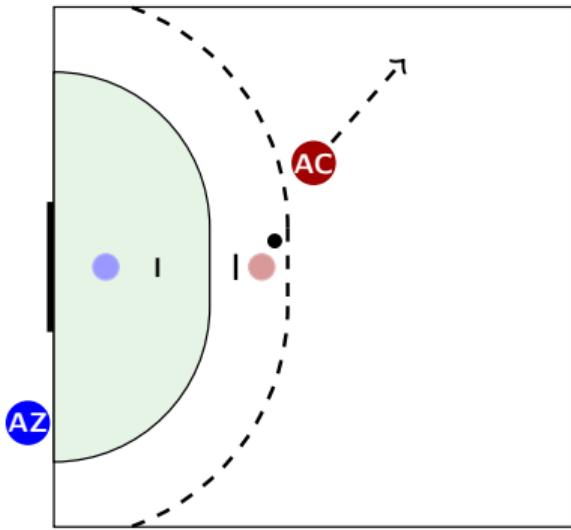
Ça peut être le moment de faire un changement
AC - AZ.

Placements (jet de 7m)



- **AZ** à sa place, côté opposé au ballon (si possible), selon la latéralité du tireur.
- **AC** à 9m, côté ballon, à 3m environ du tireur,
- **AC** siffle quand tireur en position correcte,
- **AZ** valide ou non le but après vérification auprès de l'**AC**,
- **AC** siffle si faute du tireur (gros coup) ou de la défense ou du gardien, par exemple non respect ligne des 4m (très rare), pour refaire le 7m.

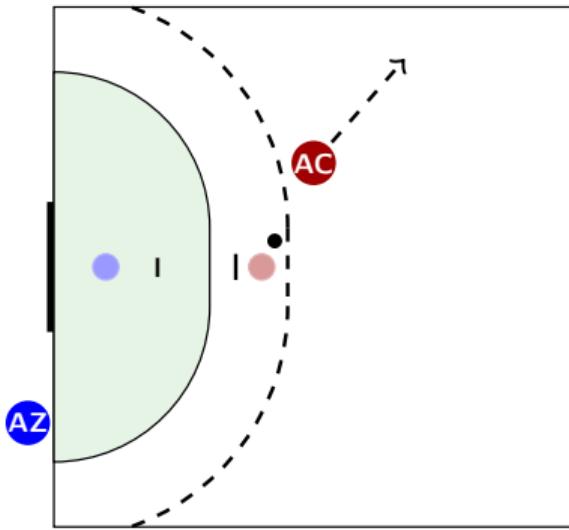
Placements (jet de 7m)



- **AZ** à sa place, côté opposé au ballon (si possible), selon la latéralité du tireur.
- **AC** à 9m, côté ballon, à 3m environ du tireur,
- **AC** siffle quand tireur en position correcte,
- **AZ** valide ou non le but après vérification auprès de l'**AC**,
- **AC** siffle si faute du tireur (gros coup) ou de la défense ou du gardien, par exemple non respect ligne des 4m (très rare), pour refaire le 7m.

Si tir repoussé par le gardien ou sur le cadre, **AC** doit vite prendre du champ **en regardant l'action**.

Placements (jet de 7m)



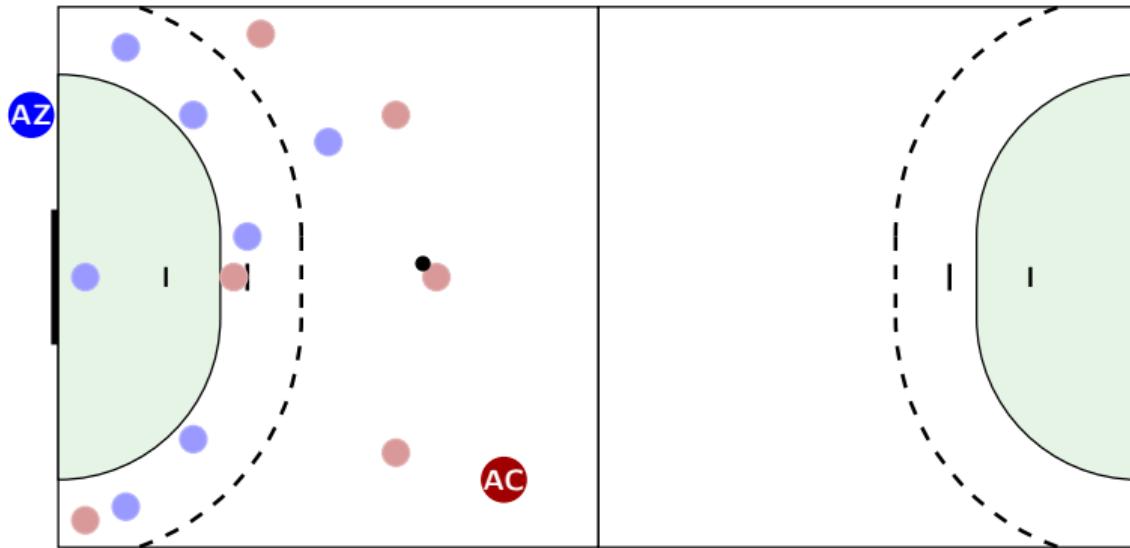
- **AZ** à sa place, côté opposé au ballon (si possible), selon la latéralité du tireur.
- **AC** à 9m, côté ballon, à 3m environ du tireur,
- **AC** siffle quand tireur en position correcte,
- **AZ** valide ou non le but après vérification auprès de l'**AC**,
- **AC** siffle si faute du tireur (gros coup) ou de la défense ou du gardien, par exemple non respect ligne des 4m (très rare), pour refaire le 7m.

Si tir repoussé par le gardien ou sur le cadre, **AC** doit vite prendre du champ **en regardant l'action**.

Avant 2022, on indiquait un autre placement pour l'**AC** (proche ligne de touche), on privilégie maintenant la protection du gardien (tirs dans la tête).

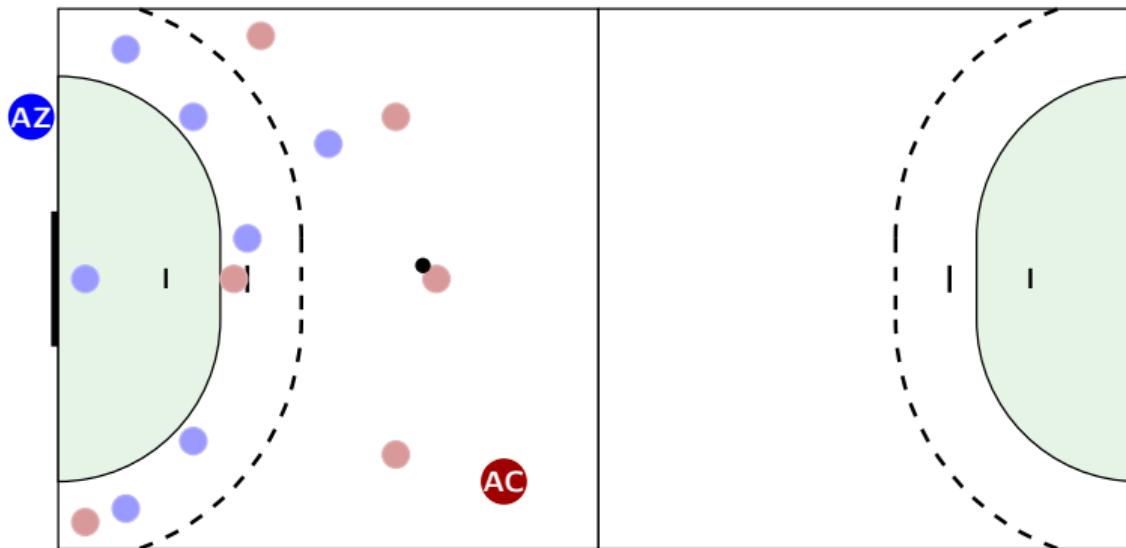
Placements (course en C)

Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



Placements (course en C)

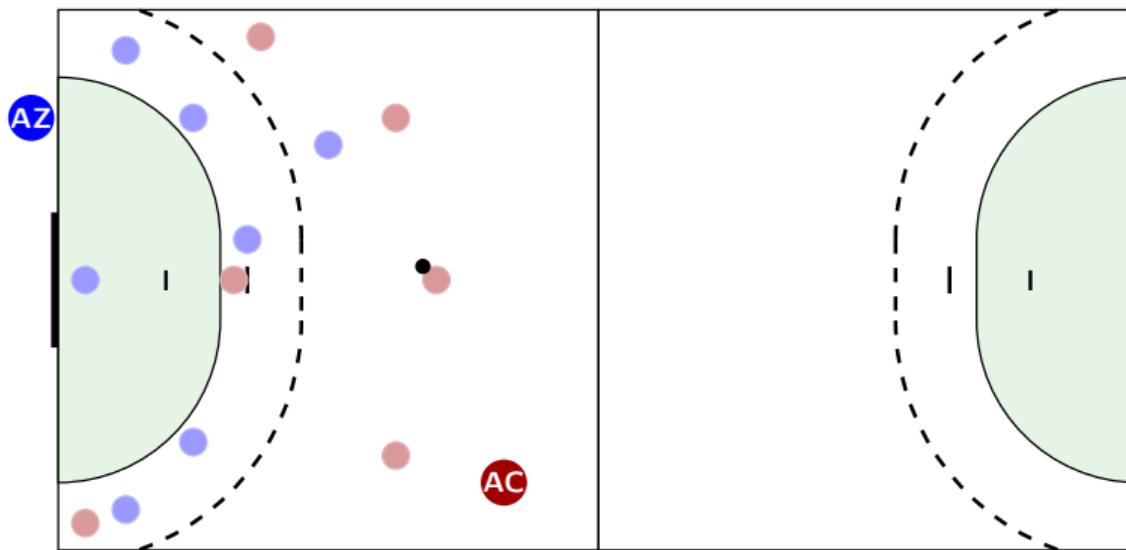
Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



Le porteur de balle fait une reprise de dribble.

Placements (course en C)

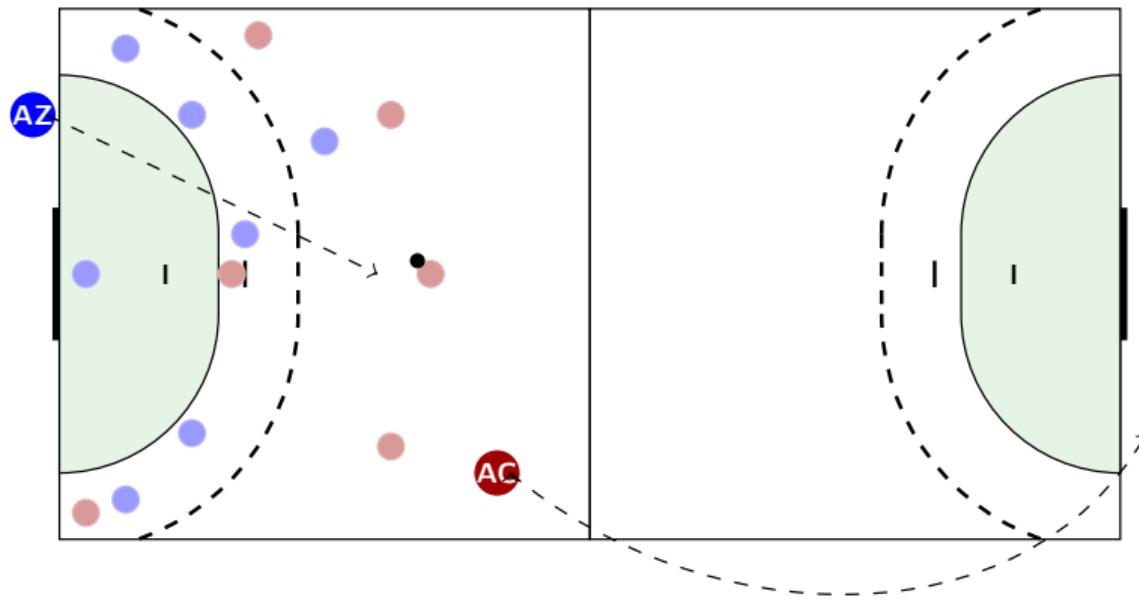
Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



AC siffle (gros coup), indique le sens du jeu (+ geste éventuel, mais pas dans la course).

Placements (course en C)

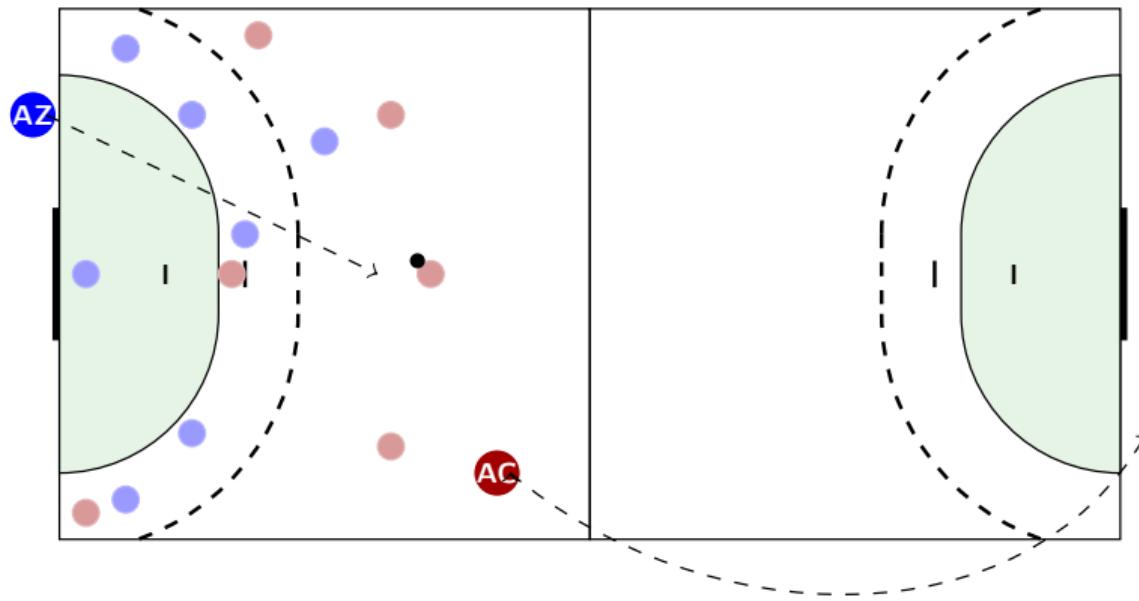
Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



Simultanément AZ court se placer à l'endroit de la faute, indiquant sens du jeu. Il surveille le jet de reprise.

Placements (course en C)

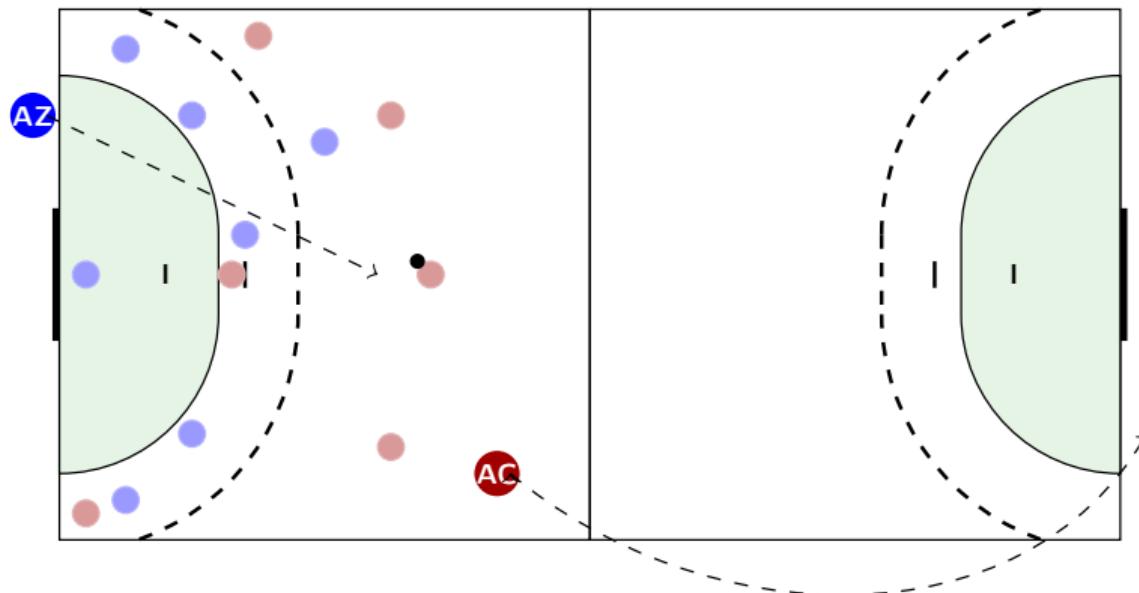
Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



Après son coup de sifflet, sans attendre, AC fait une course dite en C pour aller se placer en AZ, **en surveillant la contre-attaque et sans gêner la montée de balle.**

Placements (course en C)

Lorsque la balle change d'équipe (faute, interception, etc.), l'AZ devient AC et réciproquement.



Situation similaire pour les buts, les renvois, les interceptions.

Changements de place

Afin de garantir une uniformité de l'arbitrage/équité, il est nécessaire que

- l'**AZ** change régulièrement de côté du but (**AC** aussi du coup),
- que les arbitres changent de côté (arbitre 1 est alternativement **AZ** et **AC** quand les rouges sont en attaque).

Changements de place

Afin de garantir une uniformité de l'arbitrage/équité, il est nécessaire que

- l'**AZ** change régulièrement de côté du but (**AC** aussi du coup),
- que les arbitres changent de côté (arbitre 1 est alternativement **AZ** et **AC** quand les rouges sont en attaque).

Il est conseillé de changer sur

- Mi-temps,
- Temps mort,
- Arrêt du temps (2minutes, blessure, etc), si cela convient (bof pour un ballon coincé),
- 7m,
- Cartons jaunes,
- Toute autre opportunité.

A retenir pour les débutants

Il faut du temps et de l'expérience pour maîtriser tout cela,
patience ! et pas de panique

Pour commencer :



- L'**AC** vérifie qu'il est en **diagonale** de l'**AZ**,
- Laisser l'**AZ** valider les buts (après vérification) et siffler les décisions de 7m,
- **Respecter les zones d'influence** (celui qui voit le mieux l'action siffle),
- **changer à la mi-temps et aux temps morts a minima.**
- Regarder son binôme, communiquer dès que possible,
- Toujours regarder le jeu (même quand on court), et ne pas gêner les joueurs.

Videos

Exemple de vidéos¹.

- Regarder le placement et les déplacements des arbitres (cliquer ici)
- Course en C (cliquer ici)
- Il faut faire l'effort d'aller jusqu'au bout ! (cliquer ici)

N'importe quel match de bon niveau permet d'observer de bons déplacements d'arbitres.

Pour aller plus loin, quelques aspects réglementaires

- 17:1** Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométreur.
- 17:2** Les arbitres surveillent la conduite des joueurs et des officiels de l'équipe dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.
- 17:5** En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres. Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (excepté **13:2** et **14:2**).
Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul.

Pour aller plus loin, quelques aspects réglementaires

- 17:6** Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est toujours la sanction la plus sévère qui **doit** être appliquée.
- 17:12** Les deux arbitres ont le droit d'interrompre temporairement ou d'arrêter définitivement le match. Avant que le match ne soit définitivement arrêté, les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour le mener à terme.
- 17:7** 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 contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera.
Un arrêt du temps de jeu est obligatoire. À la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet (**2:8d**, **15:5**).