

Raconte moi l'arbitrage



Affiche réalisée d'après l'édition du livret «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

avec

TOM

LEA

JIMI



- 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



Les arbitres sont responsables du temps de jeu

- 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, Voleur/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

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
- Refaire un 2^e dribble, effectuer plus de 3 pas après contrôle de la balle
- Jouer passivement
- Accrocher ou frapper la balle que l'adversaire tient dans ses mains
- Maintenir fortement l'adversaire, le projeter au sol
- Barre le chemin de l'adversaire en courant ou en sautant
- Barre le chemin de l'adversaire : Action agressive touchant le cou, la tête, la nuque
- 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 la balle contre l'adversaire
- Irregularités commises avec forte intensité

Après de manière dangereuse, faire acte d'anti-jeu sinon : sanction personnelle adaptée

C'est parti... But !!!

But valable sur :



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



But ou pas but



- 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 la balle 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)



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



Gestes pour EXPLIQUER



Gestes pour SANCTIONNER

