

## Avantage & Sanction Différée

La faute est-elle grave ?  
Risque de blessure, Entrée d'un joueur supplémentaire,...

Laisser jouer mais ne pas laisser faire

**OUI on siffle!**

Assurer la continuité du jeu mais protéger les joueurs

**NON on laisse jouer!**

L'équipe fautive a le ballon ?

**OUI on siffle!**

Une faute ne doit jamais profiter à celui qui la commet

**NON on laisse jouer!**

La 1<sup>ère</sup> faute entraîne-t-elle directement une faute de l'autre équipe ?

**NON on joue!**  
Mais au prochain temps faible...

**OUI on siffle!**  
Retour à la 1<sup>ère</sup> faute mais sanction personnelle si besoin pour la 2<sup>ème</sup>

La 1<sup>ère</sup> faute nécessitait-elle une sanction ?

**NON on joue!**

**OUI Sanction Différée!**

Plusieurs fautes simultanées ou désaccord entre arbitres : sanction la plus élevée

Comportement antisportif après une sanction mais avant la reprise du jeu : 4 min d'infériorité

### Sanctions

Lors de chaque exclusion ou disqualification, l'équipe est réduite d'un joueur par sanction pendant 2 minutes. De plus, le joueur sanctionné ne peut pas jouer pendant cette



## Initiation à l'arbitrage – Memo Essentiels



Ecole d'  
**Arbitrage**  
H A N D B A L L



**RACING CLUB**  
LYON MERMOZ

### Ceinturer

- Ceinturer un adversaire
- Retenir avec les bras ou jambes
- Retenir par le corps ou le maillot
- Pousser un adversaire

- Utiliser son torse pour faire obstacle
- Contrôler l'adversaire avec les bras pliés et l'accompagner

### Fautes de défense

- Arracher ou frapper un ballon maîtrisé
- Coups envers l'adversaire
- Percuter un adversaire

- Subtiliser le ballon avec la main ouverte
- Frapper le ballon en jeu

### Frapper

## Modulation des coups de sifflet

Jet Franc	—	Direction puis explication
Turnover	—	Direction puis explication
But	— —	Geste puis course avant
Jet 7m	— — —	Montrer les 7m
Sanction	— — —	Timeout puis sanction
Time out	— — —	Geste puis vérif table

# Échelle des sanctions personnelles

## Progressive SPP

- Disqualification indirecte

- 3 exclusions maxi/ joueur
- Une seule pour le banc

- Maxi 1 par joueur
- Maxi 3 par équipe
- Jamais pour un joueur déjà exclu
- Comportement antisportif
- Irrégularité mineure

## Comportement antisportif

- Protester contre l'arbitre
- Déconcentrer un adversaire
- Non respect de la distance des 3m
- Simulation
- Pied (vers le ballon)

## Adaptée SPA

## Disqualification directe

## Avec rapport

- Insultes, menaces, crachats
- Acte dangereux volontaire ou 60<sup>ème</sup> min
- Intervention du banc dans le jeu
- Retard de jet 60<sup>ème</sup> min
- Violence, coups

## Disqualification

## Acte dangereux

- Risque de blessure
- Perte d'équilibre en course, en extension, ou au tir
- Action particulièrement agressive ou sans retenue
- Sortie du gardien et percussio

## Acte antisportif grossier

- Prendre sa revanche
- Jeter le ballon loin après une décision
- Toucher un adversaire immobile à la tête lors d'un jet franc (ou 7m)
- Tirer sur un adversaire lors d'une interruption du temps de jeu

## Exclusion

## Exclusion directe

## Acte antisportif

- Forte contestation à haute voix avec gesticulation, provocation
- Ne pas laisser le ballon lors d'un turnover
- Mauvais changement
- Conserver le ballon près du banc

## Irrégularité majeure

- **Position** : sur le côté, par derrière
- **Partie touchée** : tête, nuque, cou, bras
- **Intensité** : Forte, geste non contrôlé, déplacement rapide
- **Répercussion** : tentative de perte d'équilibre, chute, menace de revanche

## Avertissement



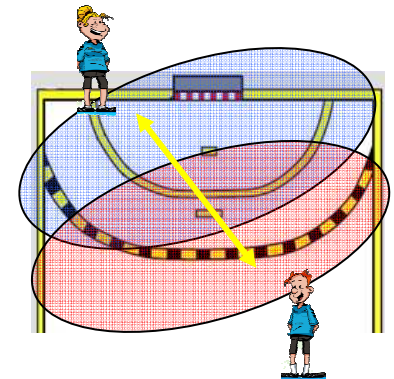
## Faute d'attaquant

- Attaquer dans un espace déjà occupé par un adversaire immobile
- Attaquer en repoussant le défenseur
- Aller percuter un défenseur
- Retenir un défenseur avec les bras ou les jambes

- Attaquer dans un espace libre
- Bloquer un défenseur avec son corps en étant immobile



- Placement en diagonale
- Zones d'influence
- Mêmes droits & pouvoirs
- Permutations régulières
- Communication constante
- Concertation si désaccord



## Arbitrage en binôme