

Le matériel du JAJ – l'avant match

HBC Pouilley-les-Vignes



Le matériel – Le sifflet



Image : Flaticon.com

Pour arbitrer il faut **un sifflet** (et même un de rechange c'est mieux).

- Éviter les sifflets à roulettes car peu adaptés à la modulation et sensibles aux postillons (on siffle beaucoup au handball).
- La plupart des arbitres utilisent des Fox40 (une petite dizaine d'euros). En général les clubs les fournissent. Il en existe des bons dans d'autres marques (Molten par exemple)

Il est nécessaire de s'entraîner à siffler, **dans un endroit qui le permet, avec l'autorisation des responsables adultes.**

Le matériel – Les cartons

Il y a au handball quatre cartons différents,

En général le club fourni les cartons nécessaires au JAJ (jaune et rouge). Il n'est pas difficile de s'en fabriquer avec une plastifieuse.

Le matériel – Les cartons

Il y a au handball quatre cartons différents,

- Le carton **Jaune** pour les avertissements. Indispensable, même si à plus haut niveau on préconise de l'utiliser de moins en moins.

En général le club fournit les cartons nécessaires au JAJ (jaune et rouge). Il n'est pas difficile de s'en fabriquer avec une plastifieuse.

Le matériel – Les cartons

Il y a au handball quatre cartons différents,

- Le carton **Jaune** pour les avertissements. Indispensable, même si à plus haut niveau on préconise de l'utiliser de moins en moins.
- Le carton **Rouge** pour les expulsions. Même si c'est rare au niveau jeune, il faut en avoir un.

En général le club fournit les cartons nécessaires au JAJ (jaune et rouge). Il n'est pas difficile de s'en fabriquer avec une plastifieuse.

Le matériel – Les cartons

Il y a au handball quatre cartons différents,

- Le carton **Jaune** pour les avertissements. Indispensable, même si à plus haut niveau on préconise de l'utiliser de moins en moins.
- Le carton **Rouge** pour les expulsions. Même si c'est rare au niveau jeune, il faut en avoir un.
- Le carton **Bleu** pour les rapports (toujours accompagné d'un **rouge**). Vous ne devriez pas en avoir besoin chez les jeunes. Faites vous aider du suiveur si malheureusement une situation devenait trop tendue (public insultant, coach surexcité, bagarre entre joueurs,...)

En général le club fourni les cartons nécessaires au JAJ (jaune et rouge). Il n'est pas difficile de s'en fabriquer avec une plastifieuse.

Le matériel – Les cartons

Il y a au handball quatre cartons différents,

- Le carton **Jaune** pour les avertissements. Indispensable, même si à plus haut niveau on préconise de l'utiliser de moins en moins.
- Le carton **Rouge** pour les expulsions. Même si c'est rare au niveau jeune, il faut en avoir un.
- Le carton **Bleu** pour les rapports (toujours accompagné d'un **rouge**). Vous ne devriez pas en avoir besoin chez les jeunes. Faites vous aider du suiveur si malheureusement une situation devenait trop tendue (public insultant, coach surexcité, bagarre entre joueurs,...)
- Le carton **Blanc** pour les chocs à la tête. Pour les premières années, ne vous en préoccupez pas et laissez les adultes présents gérer les éventuelles chocs.

En général le club fournit les cartons nécessaires au JAJ (jaune et rouge). Il n'est pas difficile de s'en fabriquer avec une plastifieuse.

Le matériel – La tenue

Plus les joueurs, le public, les coachs vous feront confiance, plus le match sera facile à siffler.

La confiance qu'on vous porte dépend beaucoup de votre apparence et de votre attitude :

- Maîtrise des coups de sifflets (puissance, modulation, pureté),
- Gestuelle et communication non verbale,
- Impression de sérénité,
- Placements, déplacements,
- **Tenue vestimentaire.**

Important : Ne pas acheter du matériel coûteux avant plusieurs années et être sûr de son investissement dans l'arbitrage. En général les clubs soutiennent leurs arbitres.

Le matériel – La tenue

Plus les joueurs, le public, les coachs vous feront confiance, plus le match sera facile à siffler.

La confiance qu'on vous porte dépend beaucoup de votre apparence et de votre attitude :

- Maîtrise des coups de sifflets (puissance, modulation, pureté),
- Gestuelle et communication non verbale,
- Impression de sérénité,
- Placements, déplacements,
- **Tenue vestimentaire.**

Il faut se faciliter l'arbitrage en soignant sa tenue vestimentaire.

Important : Ne pas acheter du matériel coûteux avant plusieurs années et être sûr de son investissement dans l'arbitrage. En général les clubs soutiennent leurs arbitres.

Le matériel – La tenue

Obligatoirement :

- Short (éviter au maximum le survêtement) de préférence noir,
- Chaussure de sport,
- Tee-shirt, si possible assorti avec son binôme (se mettre d'accord sur la couleur avant ¹).
- Si possible avoir des poches soit sur le Tee-shirt, soit au short pour y mettre les cartons.

Si possible :

- Tee-shirt d'arbitre ou de jeune arbitre (souvent prêté ou donné par le club),
- Tee-shirt d'arbitre ou de jeune arbitre FFHB (souvent prêté ou donné par le club),
- Short FFHB (souvent prêté ou donné par le club).

Important : Ne pas acheter du matériel coûteux avant plusieurs années et être sûr de son investissement dans l'arbitrage. En général les clubs soutiennent leurs arbitres.

1. dans le mesure du possible se renseigner sur les couleurs de maillots des équipes avant.

Matériel - La montre chronomètre



Ne pas oublier de prendre une montre chronomètre, l'arbitre est responsable du temps (même si au début vous ne vous en servez pas).

Penser à enlever ses bijoux ou à les *strapper* pour montrer l'exemple aux joueurs et joueuses.

Image : Flaticon.com

Avant match

Il est conseillé d'arriver environ **3/4 d'heure à 1 heure** avant le début du match (comme les joueurs), car il y a beaucoup à faire :

Avant match

Il est conseillé d'arriver environ **3/4 d'heure à 1 heure** avant le début du match (comme les joueurs), car il y a beaucoup à faire :



Image : Flaticon.com

- ① Se présenter et papoter un peu avec les coachs des deux équipes,
- ② Se changer,
- ③ Inspecter le terrain, dont les buts et les filets,
- ④ Effectuer le tirage au sort et le choix du ballon,
- ⑤ S'échauffer,
- ⑥ Faire a feuille de match (verrouiller)
- ⑦ Faire le point avec son/sa binôme. Points à travailler par exemple.

A part pour se changer et s'échauffer, faites vous aider de votre suiveur, du responsable de salle et plus généralement des adultes présents.

Parler avec les caochs et la table



Image : Flaticon.com

- Établir le contact, savoir si tout va bien,
- Se présenter,
- Se mettre d'accord sur les préconisations pour les matchs jeunes (temps de jeu, temps des exclusions, défenses imposées). Tous les coachs ne les interprètent pas identiquement et c'est source de conflits.

Inspection du terrain et des buts



Image : Flaticon.com

Les arbitres sont responsables de la sécurité. Avec votre suiveur (ou le responsable de salle)

- Vérifier qu'il n'y a pas d'eau sur le terrain (fuite, bouteille renversée), car ça glisse.
- Que les buts sont bien accrochés au sol !
- Qu'il n'y a rien de dangereux sur le terrain,
- Les filets.

En cas de problèmes, prévenir les adultes présents pour que le match se déroule en toute sécurité.

Colle

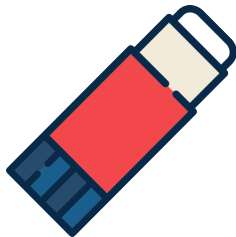


Image : Flaticon.com

Dans de nombreuses salles la colle (résine) est interdite. Les joueurs et joueuses doivent se conformer aux exigences de la salle, **même lors de l'échauffement.**

En cas de problème, prévenir les adultes présents pour qu'ils gèrent.

Tirage au sort et choix du ballon

Le tirage au sort a lieu en présence d'un membre de chaque équipe, officiel ou joueur (l'usage veut que cela soit le capitaine, mais ce n'est pas obligatoire). **de préférence, faire faire le tirage par l'équipe visiteuse.**



Image : Flaticon.com

Pour les ballons de match,

- Les arbitres choisissent (c'est la règle), même si l'usage veut que l'on demande aux capitaines,
- Attention aux ballons sur-gonflés dans les petites catégories (souvent par les papas), cela peut être source de blessures aux doigts et surtout dangereux pour les gardiens. Si besoin, ne pas hésiter à faire dégonfler un peu les ballons.
- Prendre un ballon en conformité avec l'autorisation potentielle de résine.
- Les ballons choisis restent à la table de marque (notamment à la mi-temps).

Feuille de match



Image : Flaticon.com

Une fois que les coachs ont rempli la feuille de match, les arbitres doivent

- vérifier les joueurs, notamment les numéros de maillots, en les *décochant* un à un.
- vérifier que tous les responsables sont bien inscrits sur la feuille.

Faites vous aider par le suiveur !

Les personnes qui ne sont pas sur la feuille de match doivent aller avec le public.

À la fin cliquez sur *vérification saisie* et reportez les messages aux officiels.

Équipement des joueurs

- Les joueurs doivent avoir des maillots identiques, avec des numéros.
- Les couleurs doivent se distinguer, sinon l'équipe visiteuse doit mettre des chasubles.
- Les joueurs doivent avoir des tenues de sport, ne pas porter de bijoux visibles, ni rien de rigide qui pourrait être dangereux (atèle rigide au poignet par exemple). Les faux ongles sont interdits.
- Le port de lunettes à monture non souple est interdit. Les lunettes doivent de plus être maintenues avec un élastique.
- Le responsable d'équipe est responsable du respect de ces consignes.

Chez les jeunes, il faut avoir une certaine tolérance, par exemple si ça tourne dans les buts (l'utilisation de chasubles cachant le numéro est acceptable). De même que des shorts de couleurs différentes par exemple.

Quelques points réglementaires

3:3 Il faut au moins deux ballons conformes aux exigences des règles **3:1-2** pour chaque match. Les ballons de réserve doivent être immédiatement disponibles à la table de marque pendant le match.

4:3 Un joueur ou un officiel est autorisé à participer au match s'il est présent lors du coup de sifflet d'engagement et inscrit sur la feuille de match.
Les joueurs et les officiels arrivant après le début du match doivent pour pouvoir participer, obtenir l'autorisation du secrétaire / chronométrateur / délégué, puis être inscrits sur la feuille de match.

4:7 Tous les joueurs de champ d'une équipe doivent porter une tenue uniforme. La tenue d'une équipe **doit** se distinguer clairement en termes de couleurs et de motifs de la tenue de l'équipe adverse.
Tous les joueurs utilisés au poste de gardien dans une équipe doivent porter une tenue de la même couleur, une couleur différente de celle des joueurs de champ de chacune des équipes ainsi que de celle du/des gardien(s) de but adverse (**17:3**).

Quelques points réglementaires

4:9 Les joueurs doivent porter des chaussures de sport.

Il est interdit de porter tout objet représentant un danger potentiel pour les joueurs ou leur donner un avantage indu. Au nombre de ces objets figurent par exemple : protection pour la tête, masque pour le visage, gants, bracelets, montres bracelets, bagues, piercings visibles, colliers, boucles d'oreilles, lunettes sans élastique de maintien ou à monture solide, ainsi que tout autre objet potentiellement dangereux (17:3).

Les joueurs qui ne remplissent pas ces obligations ne sont pas autorisés à participer au match, jusqu'à ce que les problèmes aient été écartés.

Des bagues plates, des petites boucles d'oreille et des piercings sont autorisés dans la mesure où ils sont recouverts d'un pansement adhésif de telle sorte qu'ils ne soient plus jugés comme dangereux pour les autres joueurs.

Les bandeaux de front, foulards et brassard de capitaine sont autorisés à condition qu'ils soient confectionnés dans un matériau souple et élastique.

Quelques points réglementaires

- 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.
- 17:3** Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que ne commence le match. Ils décident quels ballons seront utilisés (**1** et **3:1**). Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité du « responsable d'équipe » de chaque équipe. Toute irrégularité **doit** être corrigée (**4:1-2** et **4:7-9**).
- 17:4** Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres, en présence de l'autre arbitre et du « responsable d'équipe » de chaque équipe. Un officiel ou un joueur (par exemple, le capitaine d'équipe) peut remplacer le « responsable d'équipe ».

Quelques points réglementaires

17:10 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie. Les disqualifications prononcées au titre de la règle **8:6** et **8:10** doivent être motivées sur la feuille de match.