

Ecole d'Arbitrage

H A N D B A L L



COMMENT
PREPARER
UNE CLASSE
A L'ARBITRAGE



L'éducation physique et sportive répond aux enjeux de formation du socle commun en permettant à tous les élèves, filles et garçons ensemble et à égalité, a fortiori les plus éloignés de la pratique physique et sportive, de construire cinq compétences travaillées en continuité durant les différents cycles.

- Développer sa motricité et apprendre à s'exprimer en utilisant son corps
- S'approprier, par la pratique physique et sportive, des méthodes et des outils
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Cycle 2 APPRENTISSAGES FONDAMENTAUX/COMPETENCES SOCLES TRAVAILLEES

Développer sa motricité et construire un langage du corps

Prendre conscience des différentes ressources à mobiliser pour agir avec son corps

Adapter sa motricité à des environnements variés

S'exprimer par son corps et accepter de se montrer à autrui

S'approprier seul ou à plusieurs par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre

Apprendre par essai erreur en utilisant les effets de son action

Apprendre à planifier son action avant de la réaliser

Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble

Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...)

Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements

Accepter et prendre en considération toutes les différences interindividuelles au sein d'un groupe

Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière

Découvrir les principes d'une bonne hygiène de vie, à des fins de santé et de bien être

Ne pas se mettre en danger par un engagement physique dont l'intensité excède ses qualités physiques

S'approprier une culture physique sportive et artistique

Découvrir la variété des activités et des spectacles sportifs.

Exprimer des intentions et des émotions par son corps dans un projet artistique individuel ou collectif

BO Spécial 11 du 26/11/2015 – Rentrée 2016

Objectifs pour l'enseignant

Construire le rôle d'arbitre :

- Acquérir **des méthodes de travail** (connaître les règles du handball, analyser l'action, prendre la décision en fonction de cette action)
- **Transformer ses attitudes** par la capacité à faire respecter les règles et à se faire respecter
- **Connaître « ce qu'il y a apprendre »** (connaissances expertes des règles)
- **Savoir se placer et se déplacer** stratégiquement sur le terrain pour observer, gérer le jeu, prendre la décision en fonction de l'action
- **Identifier les actions, les conséquences des actions et décider** (voir tableau page suivante)
- Etre capable de répondre, **justifier**, argumenter, décider

LES DECISIONS DE L'ARBITRE PAR RAPPORT AUX REGLES :

Il y a	si	Alors, s'ensuit	qui sera
but	le ballon a entièrement franchi la ligne.	une remise en jeu par l'équipe qui a encaissé un but	dans sa zone par le gardien.
corner	un joueur (à l'exception du gardien) fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	au point de corner, du côté où est sorti le ballon. « 2m »
sortie de but	un joueur fait sortir le ballon derrière la ligne de but adverse ou le gardien fait sortir le ballon derrière sa ligne de but.	une remise en jeu par le gardien	dans la zone.
touche	un joueur fait sortir le ballon sur une des longueurs du terrain.	une remise en jeu par un joueur de l'équipe adverse	à l'endroit où est sorti le ballon par un joueur ayant un pied sur la ligne. « 2m »
marcher	le porteur du ballon fait plus de trois pas (4 appuis), balle à la main (au début accepter le piétinement).	un jet franc	joué à l'endroit où a eu lieu la faute. Il se joue par une passe. Tous les joueurs adverses seront au moins à 2m de la balle
pied	un joueur touche volontairement la balle avec le pied.		
reprise de dribble	un joueur recommence à dribbler après avoir contrôlé la balle.		
zone d'un attaquant	un joueur met le pied dans la zone (il n'y a pas zone si l'attaquant retombe après un tir en extension).		
3 secondes	le joueur immobile garde le ballon 3 secondes.		
passe au gardien	un joueur donne volontairement le ballon à son gardien dans sa zone.	un pénalty	tiré au point de pénalty. Un pénalty se joue à 5 ou 6m du gardien par un joueur qui tire directement au but en gardant un pied d'appui au sol au coup de sifflet de l'arbitre.
zone d'un défenseur	un joueur défenseur met le pied volontairement dans la zone.		
brutalité	un joueur pratique un jeu dangereux		
contestation	un joueur critique l'arbitrage.		

LE TRAVAIL DES REGLES

Proposition de découverte et de travail des règles au travers des situations vécues par les élèves :

Règles à étudier	Situations pour s'approprier la règle
but	Les cowboys et les indiens
corner	La rencontre
sortie de but	La rencontre
touche	Les phoques et les otaries
marcher	Les ballons croisés
pied	La mousse au chocolat
reprise de dribble	La bataille des écureuils
zone d'un attaquant	La conquête des planètes
3 secondes	Les attaquants et les défenseurs
faute du gardien	Le meilleur shérif
passe au gardien	La rencontre
zone d'un défenseur	Sauvez le poisson clown 1 ou 2
brutalité	Les douaniers et les contrebandiers
contestation	Toutes les situations



SITUATION DE REFERENCE (de l'évaluation diagnostique à l'évaluation finale lors de la rencontre)

Organisation type

Joueurs :

3 joueurs sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au CP

3 joueurs plus 1 gardien sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 2.

4 joueurs plus 1 gardien sur le terrain, 2 ou 3 remplaçants maximum, équipe mixte, au cycle 3.

Terrain :

	Taille du terrain	Largeur de la zone	Largeur du but	Distance du point de pénalty
Au CP	7 x 20m	3m	1,50m (cible sans gardien)	4m
Au CE1/CE2	10 x 20m	3m	2m	4m
Au CM1/CM2	10 x 20m	4m	2,5m	5m

Remplacement : à chaque but marqué, dans les deux équipes, le gardien devient joueur de champs, un remplaçant prend sa place et un joueur sort. A l'extérieur du terrain, le joueur sortant tape dans la main du joueur entrant.

Temps de jeu : 7' **Ballon :** taille 00 **Equipements :** chasubles

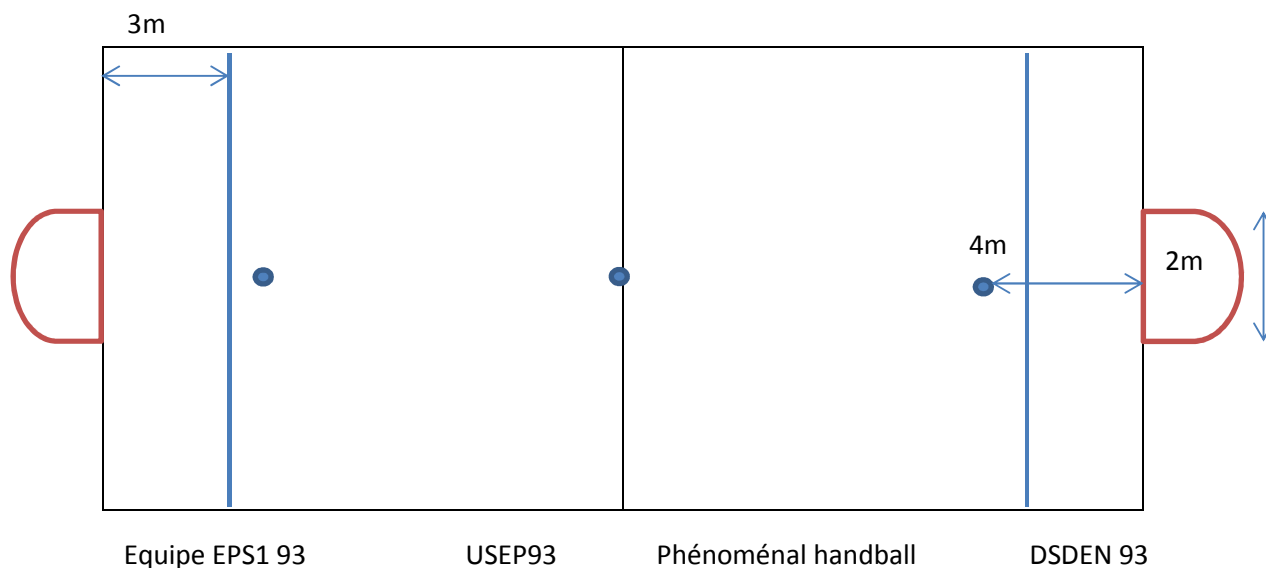
Organisation / arbitrage : 1 arbitre central, 2 arbitres de touche, 1 chronométreur, 1 responsable feuille de match + 1 meneur de jeu pour les défis coopératifs

Règles minimales à adapter selon le niveau des joueurs et la séance dans le cycle d'apprentissage

- **Jeu à l'intérieur des limites du terrain** (si le ballon sort des limites, remise en jeu par l'équipe adverse, derrière la ligne de touche, là où il est sorti).
- **Progression du ballon par passes à la main ou dribble à la main**, (en cas de reprise de dribble, de marcher, de jeu dangereux, ballon à l'équipe adverse joué d'où a eu lieu la faute).
- **Tout contact est interdit.**
- **Violation de la zone par un attaquant :** relance du gardien dans sa zone/par un défenseur : pénalty.
- **Engagement :** Au début du match, les 2 équipes sont dans leur propre camp. L'engagement se fait par une passe en avant à un partenaire au centre du terrain.
- **But :** Engagement par le gardien de but dans sa zone

Exemple : Terrain « type » au CE1/CE2

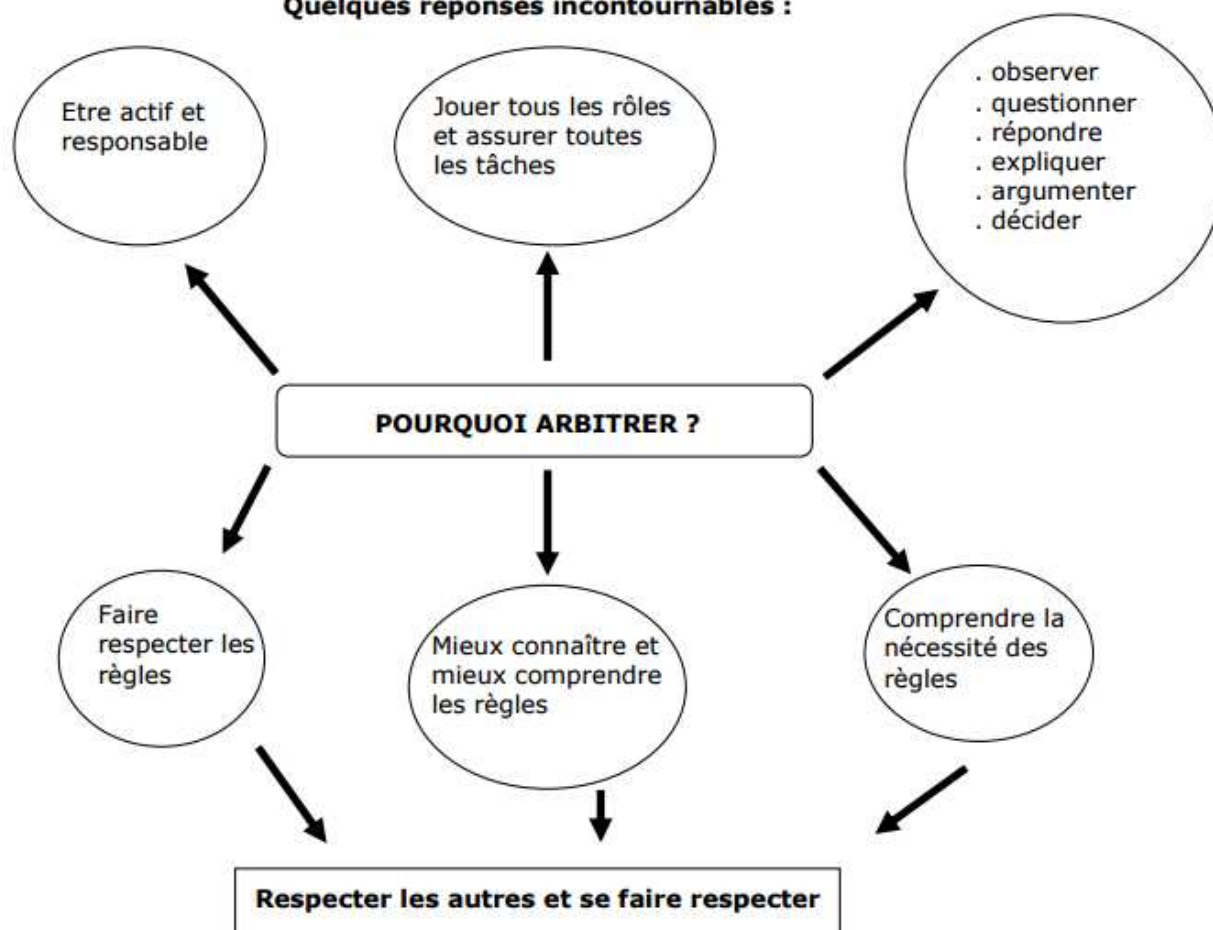
20m x 10m



POUR ABORDER L'ARBITRAGE AVEC SA CLASSE

Susciter le débat en demandant : pourquoi est-il utile d'apprendre à arbitrer ?

Quelques réponses incontournables :



Apprentissage de l'arbitrage :

Il ne peut y avoir de jeu sans mise en place **d'un code commun, de règles simples mais comprises par tous**. Les règles sont **au service du et des joueurs**. La mise en place d'une nouvelle règle devra répondre à un besoin et non à un souci immédiat de sanction. La connaissance des règles « primaires » du jeu par les élèves doit aller de pair avec les connaissances techniques et stratégiques (règles secondaires ou règles de l'action efficace).

Connaître et appliquer quelques règles simples (en tant que joueur mais aussi en tant qu'arbitre) aura des incidences fortes sur la construction de la motricité spécifique liée à l'activité des élèves.

La charge émotionnelle peut être importante pour un élève désigné pour l'arbitrage ; l'enseignant veillera à préserver chaque élève :

- en proposant une « doublette » d'arbitres, surtout lors des premières séances,
- en graduant la responsabilité de l'arbitre (ne peut siffler que les ballons hors du jeu, dans un premier temps, par exemple)
- en étant un recours éventuel en cas de problème (dans le cas d'une délégation de pouvoir à un élève arbitre, l'enseignant devra éviter au maximum d'intervenir).

CONSEILS A L'ATTENTION DES ELEVES – ARBITRES

Pour arbitrer le plus justement possible, il faut :

- *bien connaître les règles du jeu :*
 - § ce qu'il est permis de faire
 - § ce qu'il est interdit de faire
- *prendre fermement les décisions :*
 - § pour cela le coup de sifflet doit être assez fort et sec (bref)
 - § il faut indiquer :
 - ce qui s'est passé : en parlant (« sortie ») ou en faisant un geste que tout le monde comprend
 - ce que vous avez décidé : par exemple en parlant bien fort (« balle à l'équipe rouge »)

Si vous pensez que votre décision est juste, vous faites appliquer aussitôt votre décision.

Si votre décision est contestée et que quelqu'un (un joueur ou un adulte) vous explique en quoi vous vous êtes trompé, vous pouvez modifier votre décision, en expliquant la nouvelle décision.

Avant le début du match :

- vous comptez les joueurs sur le terrain.
- vous appelez un joueur de chaque équipe pour tirer au sort l'équipe qui va engager (c'est à dire commencer le match en ayant la balle). Pour effectuer un tirage au sort vous présenter à un joueur de chaque équipe vos deux poings fermés, un petit objet (petit morceau de bois ou brin d'herbe) étant dans l'une des mains : celui qui montre la main contenant l'objet a gagné l'engagement.
- vous donnez la balle à l'équipe qui a gagné le tirage au sort.

Début du match :

- vous donnez un coup de sifflet, le joueur qui a la balle dans les mains fait alors une passe à un joueur de son équipe.

Pendant le match :

- vous suivez le déplacement de la balle en restant assez près du jeu (pour bien observer ce qui se passe).
- vous faites respecter les règles du jeu en sifflant toute faute commise (une faute peut être une erreur faite par le joueur ; exemple : il touche le ballon avec le pied); ce peut être également une faute commise sur un autre joueur : par exemple un joueur bouscule un adversaire en voulant lui prendre le ballon).
- aucune insulte n'est permise : si une insulte est proférée pendant le jeu, vous sifflez pour arrêter le jeu, vous expliquez au joueur que les insultes ou grossièretés sont interdites ; vous donnez un pénalty contre l'équipe fautive. Si vous constatez des violences qui se répètent (violences physiques : des coups répétés, ou violences verbales : insultes ou gros mots) vous arrêtez le jeu et vous demandez à un adulte d'être présent avec vous pour sanctionner les joueurs.
- Quand un but est marqué et que vous l'accordez, vous sifflez **deux fois**.

Fin du match :

- quand le temps de jeu est terminé vous sifflez **trois fois**, vous récupérez la balle et vous annoncez le résultat du match.

Un adulte est toujours à proximité du terrain de jeu : il faut l'appeler à chaque fois que vous avez un doute, un problème, une question.

Matériel nécessaire à l'arbitre :

- un sifflet
- un petit objet ou une pièce de monnaie éventuellement (pour le tirage au sort)

Bon courage et bonne préparation

