

Stage de formation Académie de Reims :

Arbitrage en milieu scolaire dans l'activité Handball

Sommaire :

Carole SIMON et Pascale DUGEAY

- 1. Les règles de l'activité
- 2. Les textes officiels
- 3. Les objectifs de l'apprentissage
- 4. Caractéristiques des élèves dans l'activité handball
 - niveau 1
 - niveau 2
 - niveau 3
- 5. Caractéristiques des élèves dans le rôle de l'arbitre
 - niveau 1
 - niveau 2
 - niveau 3
- 6. Les contenus d'enseignement
- 7. Observation de l'arbitre
- 8. Situations d'apprentissage formulées par les différents stagiaires
- 9. Bilan du stage

➤ I. Les règles de l'activité à retenir en EPS

Définition de l'activité :

Sport opposant deux équipes de 7 joueurs qui doivent, en servant de leurs deux mains uniquement, faire pénétrer un ballon dans le but adverse.

Les règles d'or du handball :

- un but à attaquer, mais une zone interdite
- un adversaire à battre, mais à respecter
- un arbitre à écouter, même s'il punit

Les sanctions :

- **Le jet franc** : sanctionne les fautes qui ne sont pas trop graves (contact, contestation de l'arbitrage) ; l'arbitre donne la balle à l'adversaire ; pour jouer le jet franc, l'équipe qui n'est pas en possession du ballon doit reculer de 3 mètres mais peut se situer entre le but et le PB.
- **Le penalty** : il punit le plus souvent l'accrochage sur un tireur, sur une faute qui fait manquer le but à l'adversaire.
- **L'avertissement** : en même temps qu'il siffle un jet franc ou un penalty, l'arbitre peut donner un avertissement.
- **L'exclusion** : le mauvais joueur qui ne tient pas compte des avertissements ou qui se rend coupable d'une faute grave, indigne d'un sportif, peut être exclu 2' et même définitivement. L'équipe jouera avec un joueur de moins pendant ce laps de temps.

Les remises en jeu :

- sur une faute, la remise en jeu se fait à l'endroit de la faute (défense à 3 mètres).
- Sur une touche, elle se fait le pied sur la ligne (défense à 3 mètres).
- Quand il y a une zone, c'est le GB qui remet le ballon en jeu et cela n'importe où dans sa zone (défense à 3 mètres).

Le but à attaque :

Il y a but quand le ballon franchit entièrement la ligne à l'intérieur de la « cage ».

- La surface de but : c'est une zone réservée au GB.
Les autres joueurs n'ont pas le droit d'y pénétrer. Sinon, le but sera refusé ainsi que le tir : **il y a zone.**

Il est cependant toléré d'y retomber (après avoir tiré ou passé), à condition que cela ne gêne pas l'adversaire.

- Un ballon à conquérir :

Quand on a attrapé le ballon

- le ballon doit être joué à la main
- seul le GB peut arrêter le ballon du pied
- on ne peut faire que trois pas maximum en le portant, si il y a plus de trois pas : **il y a marché.**
- au bout de trois pas on peut dribbler à condition de ne pas avoir dribble auparavant ; sinon **il y a reprise de dribble.**
- sauf dans le cas du dribble, un joueur ne peut garder le ballon plus de 3", au bout de ce temps, l'arbitre siffle et donne le ballon à l'adversaire.

- un adversaire à battre et à respecter

- quand on a le ballon, il est interdit d'écartier, de pousser l'adversaire, de la percuter tête baissée, de tirer sur lui. Il est interdit également de faire une feinte de tir à hauteur de son visage.
- Quand on n'a pas le ballon, on ne peut pas l'arracher ou le frapper dans les mains de l'adversaire.
- On ne peut retenir son adversaire par le maillot, ni le ceinturer, ni le repousser, ni lui faire de croc en jambe.

Toutes ces règles sont primordiales et seront à acquérir le long du cursus scolaire des élèves, pratiquant l'activité handball.

[Retour au sommaire](#)

➤ 2. Les textes officiels :

Dans les programmes EPS, les documents d'accompagnement pour les collèges et les lycées font apparaître la volonté de développer la compétence liée au rapport à la règle.

Ces acquisitions contribuent à l'atteinte des finalités des programmes des collèges, « en offrant des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales, notamment dans le rapport à la règle, et contribuer à l'éducation à la citoyenneté. »

Cette acquisition va évoluer avec le niveau de pratique des élèves en passant d'une responsabilité partagée vers une responsabilité individualisée.

Sur un plan général, l'élève de 6° et le rapport à la règle :

Le rapport à la règle est appréhendé d'une façon très dense pour les élèves de cet âge. De ce fait, il convient d'y accorder une attention particulière, car l'engagement profond et complexe suscité chez certains peut induire des effets contraires à ceux recherchés.

L'acceptation, l'application et le respect des règles donnant l'existence du jeu ne pourront faire l'objet d'un apprentissage indissocié des autres acquisitions.

6° BO N°8 du21/02/02	Sur la base des indices essentiels du jeu, réagir et appliquer les sanctions correspondantes (arbitrage à plusieurs)
5°- 4° BO N°1 du13/02/97	Réagir aux actions et infractions et appliquer les réparations correspondantes pour les joueurs de son niveau (arbitrage à plusieurs)
3° BO N°10 du15/10/98	Les acquisitions des élèves sont à renforcer tout au long du cursus (arbitrage à plusieurs ou seul)
2°-1 ^{ère} Terme BO N°5 du30/08/01	Un arbitrage très rigoureux des règles liées aux fautes et violations est requis

[Retour au sommaire](#)

➤ 3. Les objectifs d'apprentissages

Objectifs de l'apprentissage



- aider les élèves à acquérir le règlement en rapport avec leur niveau de pratique
- sur le plan organisationnel, permettre à toute la classe d'être en activité, sur des terrains différents et à des rôles différents. De ce fait, augmenter le temps d'apprentissage.
- Développer des capacités à prendre en charge un groupe (prendre de l'assurance, décider clairement et fermement, gérer un conflit en rapport avec le niveau de ses exigences)
- Contribuer au progrès de chacun (un joueur arbitré apprend également les règles au fur et à mesure de ses sanctions)
- Le rôle d'arbitre permettra de prendre conscience de la difficulté de la tâche ainsi d'apporter quelques changements d'attitude des joueurs et des spectateurs vis-à-vis de celui-ci.

[Retour au sommaire](#)

➤ 4. Caractéristiques des élèves dans l'activité handball

NIVEAU 1

-Attaquants :

- PB :

- immobile ou en dribble
- jeu trop personnel, dribble trop
- quand il donne la balle c'est pour son copain
- passe à l'amble ou en pas chassés, souvent à deux mains, peu précise ou en échec
- les trajectoires de balle sont hautes et longues
- tir à l'arrêt
- beaucoup de fautes de marché et de reprises de dribble

- NPB :

- il attend près du PB ou part loin
- il crie pour appeler le ballon
- la réception du ballon est délicate

- Défenseurs :

-Face au PB :

- ne maîtrisent pas leurs gestes, percutent le PB

- Face au NPB :

- prennent du retard sur leur adversaire direct
- marquage approximatif
- ont besoin de temps pour changer de statut

CONFIGURATION DU JEU :

Les élèves jouent en grappe autour du ballon, objet de convoitise, peu d'organisation/cible

NIVEAU 2

Attaquants :

PB :

- le joueur utilise ses 3 appuis pour enchaîner ses actions
- temps trop long entre percept° et action
- tir trop rapide, ne prend pas d'info° sur le GB
- cherche à jouer sur des grandes relances = échec / passes
- le choix dans les passes est +/- efficace/ au joueur le mieux démarqué

NPB:

- quand il sert d'appui, il est dos à la cible
- appel de balle encore trop verbal
- démarquage très aléatoire et reste dans le secteur central, pas de jeu sur les secteurs latéraux du terrain

Défenseurs :

Face au PB :

- se font déborder
- déplacements non efficaces (jambes tendues ou sautillés)

Face au NPB :

- attitude défensive plus mobile
- distance pas respectée → dissuasion possible
- interception pas toujours réussie

CONFIGURATION DU JEU :

Les élèves jouent dans un couloir central et accèdent difficilement à la cible

NIVEAU 3

-Attaquants :

- PB :

- regarde devant pour voir le partenaire démarqué
- passe +/- réussie
- enchaîne ses actions
- utilise des joueurs en appui ou en soutien
- commence à prendre des informations / GB

NPB :

- disponible **et** démarqué
- appel de balle par les déplacements
- orientés

- Défenseurs :

- Face au PB :

- gênent

- Face au NPB :

- double prise d'information : PB ; adversaire direct
- anticipent les moments de perte de balle de l'adversaire
- changent rapidement de statut

CONFIGURATION DU JEU :

Les élèves jouent toujours dans un couloir central et accèdent jusqu'à la cible, la réussite au tir commence à devenir positive.

➤ 5. Caractéristiques des élèves dans le rôle d'arbitres

Afin de déterminer au mieux le niveau à développer chez des élèves dans le rôle des arbitres, nous proposons 3 niveaux :

- débutant (cela correspondrait au niveau 6^o ; 5^o- 4^o)
- confirmé (cela correspondrait au niveau 3^o- 2nd)
- expert (cela correspondrait au niveau 1^{ère} et terminale)

DEBUTANT	Les Savoir- faire	<p>Identifier</p> <ul style="list-style-type: none"> • assurer la continuité et l'équité du jeu en signalant les fautes minimales déterminées des élèves • être capable de signaler le début et la fin de chaque situation ou match • être capable de valider la marque • pour effectuer tout ces savoir il faut être capable de se situer proche de l'action et être très attentif <p>Signaler et faire appliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> • signaler clairement la violation et le bénéficiaire de la violation • redonner le ballon • siffler fort, arrêter l'action et verbaliser la faute, faire respecter la règle
	Les savoirs théoriques	<ul style="list-style-type: none"> • intégrer les règles concernant l'aire de jeu : sortie de but, les touches, empiètement de la zone..... • intégrer les règles concernant les conditions de marque : comment marquer ? qui a marqué ? le nombre de points ? • construire les règles d'or : le marcher au handball, la reprise de dribble, le rapport à l'adversaire..... • 1 à 2 fautes à voir

CONFIRME	Les Savoir- faire	<p>Identifier</p> <ul style="list-style-type: none"> • assurer la continuité du jeu en signalant les violations aux règles • mettre en relation la faute et les sanctions • mettre en place un code gestuel pour expliquer les fautes <p>Signaler et faire appliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> • siffler les fautes, arrêter l'action et être capable de les définir clairement par un code gestuel simple, faire respecter les règles • se déplacer et se placer afin de mieux visualiser l'action
	Les Savoirs théoriques	<ul style="list-style-type: none"> • 2 ou plusieurs fautes à voir • Connaître un code gestuel simple • Cf. niveau débutant
EXPERT	Les Savoir- faire	<p>Identifier</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire appliquer les règles tout en assurant la continuité du jeu • maîtriser l'échelle des sanctions • gérer la marque <p>Signaler et faire appliquer</p> <ul style="list-style-type: none"> • définir rapidement la meilleure sanction au regard du déroulement du jeu • avoir pour souci de protéger le joueur • diriger le jeu et faire respecter les décisions • être capable de transmettre à une table de marque ses constats
	Les Savoirs théoriques	<ul style="list-style-type: none"> • savoir toutes les règles • annoncer la sanction • connaître le code de communication conventionnel afin de transcrire les fautes et la réparation • Cf. niveau 1 et 2

➤ 6. Les contenus d'enseignement

Dans l'activité handball, les interdits ont pour objectif de préserver l'équilibre entre l'attaque et la défense et à prendre en compte l'évolution du niveau des élèves joueurs.

Dans le cadre scolaire les choix retenus doivent aller dans ce sens. Le rôle de l'arbitre est de rechercher à faire vivre le jeu, en assurant la continuité des actions et une équité des droits des joueurs mais également des devoirs dans le respect de la règles.

Afin d'aider les élèves à l'apprentissage de l'arbitrage, nous allons axer notre travail autour de 4 points :

—> **La mobilité** : l'élève arbitre devra toujours être au plus proche de l'action tout en ne gênant pas le déroulement du jeu

—> **La forme de l'intervention** : être capable d'agir rapidement, clairement et brièvement afin d'être compris de tous. Dans un premier temps, la communication se fera verbalement puis deviendra gestuelle au fur et à mesure du niveau de pratique de chacun.

—> **La connaissance du règlement** : les connaissances sont différentes en fonction du niveau des élèves.

- ***pour le niveau débutant*** :

On peut retenir, en début de cycle ce qui fait l'essence du jeu (le marcher, les reprises de dribble, les fautes de contact, et les règles concernant l'aire de jeu)

Cependant ces règles essentielles au bon déroulement du jeu peuvent devenir très contraignantes pour l'élève arbitre si elles ne sont pas considérées individuellement.

C'est pour cela qu'au niveau des débutants, nous privilégions une seule règle à la fois pour un seul élève.

En ce qui concerne le contexte de l'apprentissage nous opterons pour des situations à effectif réduit et dans lesquelles il y a un minimum d'actions et où l'arbitre de tête sera aidé par deux accesseurs comme aide décisionnelle.

Dans d'autre cas, nous pouvons également proposer plusieurs arbitres qui ont des rôles différents (un arbitre qui siffle les marchés, un autre qui siffle les reprises de dribble et deux accesseurs qui signalent les touches.....)

- ***pour le niveau confirmé :***

Ce qui peut être modifié à ce niveau c'est le nombre de règles pris en considération pour un seul joueur arbitre, c'est-à-dire l'augmentation de ses responsabilités (siffler à la fois les marchés et les reprises de dribble ou les marchés et les contacts.....).

Cet arbitre peut être secondé par un ou plusieurs accesseurs qui signalent les sorties ou les zones, et cela toujours dans des situations à effectif réduit et une surface clairement définie.

- ***pour le niveau expert :***

Arbitrer seul ou à deux une situation globale de type compétitive ou certificative.

—> **L'autorité** : l'élève qui arbitre doit faire preuve d'une certaine autorité, de détermination et d'assurance, pour imposer sa décision mais avec une certaine mesure, pour qu'elle soit bien perçue par les autres élèves. C'est seulement en cas de difficulté non gérée par les élèves qui arbitrent que l'enseignant intervient pour faire cesser les conflits et faire apparaître comment il aurait pu faire pour ne pas que ce genre de situation se reproduise.

[Retour au sommaire](#)

➤ 7. Observation de l'arbitre

Comme nous avons pu le voir précédemment, nous allons observer l'élève arbitre selon 4 points

Noms :

classe

Prénoms :

match arbitré : _____ contre _____

LA MOBILITÉ

A chaque fois que l'arbitre siffle, il est :

- dans le ½ terrain et proche de l'autre : N1
- se situe à proximité de l'action : N2
- est proche de l'action et ajuste en permanence leurs déplacements sans gêner les actions des joueurs : N3

N1

N2

N3

LA FORME DE L'INTERVENTION

- Ne siffle pas du tout
- Siffle de temps en temps
- siffle mais ne dit rien
- siffle mais explique timidement
- siffle, arrête et explique clairement

LA CONNAISSANCE DU RÈGLEMENT

A chaque fois que l'arbitre ne siffle pas une faute que tu as remarqué indique le par une croix dans la case correspondante à la faute

Marcher :

Pied :

Reprise de dribble :

Zone :

Touche :

Faute de contact :

L'AUTORITÉ

Entourer l'adjectif qualifiant l'autorité, sur un plan général, de l'arbitre durant sa tâche :

- Timide et n'a pas su se faire respecter par les joueurs
- a pris de l'assurance et a su se faire respecter par les joueurs

8. Situations d'apprentissage formulées par les différents stagiaires

SITUATION D'APPRENTISSAGE 1

OBJECTIFS: maîtriser les alternatives du PB, maîtriser le démarquage, maîtriser l'arbitrage.

BUT: marquer plus de points que son adversaire

DUREE: 10 minutes maxi

MATERIEL	ESPACE	NBRE ATTAQUANTS	NBRE DEFENSEURS
<ul style="list-style-type: none"> • 2 ballons • cônes 	<ul style="list-style-type: none"> • travail sur 2 terrains en travers 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 + 2 capitaines 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 + 2 capitaines
REGLES	CONSIGNES ARBITRES	CONSIGNES	
<ul style="list-style-type: none"> • le marché • le dribble • le contact • la remise en jeu 	<ul style="list-style-type: none"> • 1 : superviseur, siffle, + regarde les touches + compte les buts + remise en jeu sur la ligne de l'embut. • 2 : avec une chasuble, signale les marchés et les dribbles • 3 : avec une chasuble, signale les fautes de contact • Les 2 assesseurs lèvent une chasuble dès la faute constatée + récupèrent la balle et annonce clairement la nature de la faute. • Le superviseur siffle dès qu'il voit une chasuble levée 	<p>ATT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • dribble interdit • capitaine ne sort pas de sa zone • capitaine doit attraper la balle avant de la poser au sol • toutes les passes sont autorisées <p>DEF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • rester entre les deux zones d'embut 	

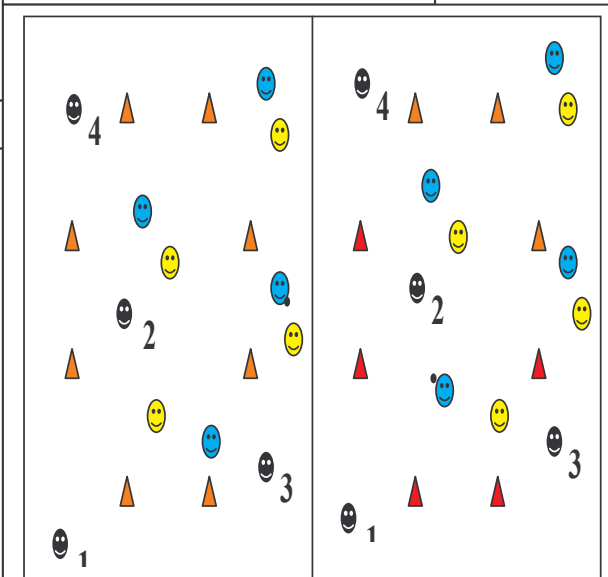
SITUATION D'APPRENTISSAGE 2

OBJECTIFS: maîtriser les alternatives du PB, maîtriser le démarquage, maîtriser l'arbitrage.

BUT: marquer plus de points que son adversaire (jeu des quatre portes)

DUREE: 10 minutes maxi

MATERIEL	ESPACE	NBRE ATTAQUANTS	NBRE DEFENSEURS
<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • 8 cônes • 1 sifflet • 4 chasubles • 2 jeux de maillots 	<ul style="list-style-type: none"> • travail sur 1/2 terrains en travers 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs
REGLES	CONSIGNES ARBITRES	CONSIGNES	
<ul style="list-style-type: none"> • le marché • les reprises de dribble • le contact • la remise en jeu 	<p>5 arbitres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 : siffle les marcher et les reprise de dribble - 2 : siffle les contacts - 3 : les points + les sorties - 4 : le superviseur avec le sifflet qui siffle dès qu'une chasuble est levée - les arbitres 1,2 et 3 sont en possession de chasubles - tous les arbitres, dès le constat d'une faute, annonce clairement les raisons de l'arrêt 	<p>ATT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • faire franchir la balle le plus grand nombre de fois au travers des différentes portes • pas 2 fois de suite • relais obligatoire avant un but <p>DEF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • récupérer le ballon 	



SITUATION D'APPRENTISSAGE 3

OBJECTIFS: maîtriser les alternatives du PB, maîtriser le démarquage, maîtriser l'arbitrage.

BUT: aller marquer le plus vite possible

DUREE: 10 minutes maxi

MATERIEL	ESPACE	NBRE ATTAQUANTS	NBRE DEFENSEURS
<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • Cerceaux cibles • 1 sifflet • chasubles 	<ul style="list-style-type: none"> • travail sur 1/2 terrains secteur central (à adapter en fonction du nombre d'élèves et du niveau) 	<ul style="list-style-type: none"> • 4 joueurs (dont 1jocker) 	<ul style="list-style-type: none"> • 3 joueurs
REGLES	CONSIGNES ARBITRES	CONSIGNES	
<ul style="list-style-type: none"> • le marché • le dribble • le contact • zone + validité du but 	<p>2 arbitres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbitre A : siffle les zones + validité du but • arbitre B : siffle les marchés + contacts <p>Evolution : si la défense récupère la balle alors elle part en contre- attaque en ajoutant des cibles dans l'autre but. ←</p>	<p>ATT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • attaquer le but • le ballon possède un capital de 10 points • chaque passe réduit le nombre de points • 5 attaques successives • Dribble interdit • Marquer le but en visant les cerceaux accrochés au filet à l'aide de cordes <p>DEF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • récupérer le ballon 	

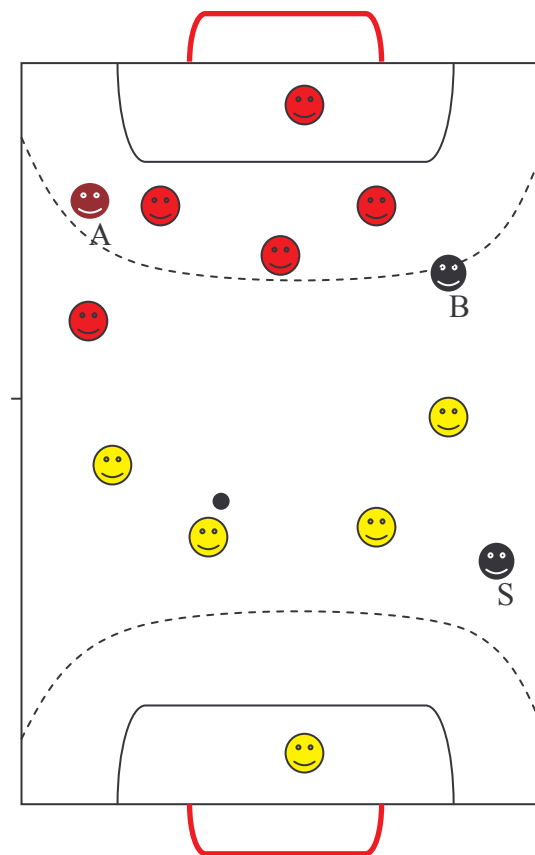
SITUATION D'APPRENTISSAGE 4

OBJECTIFS: maîtriser les alternatives du PB, maîtriser le démarquage, maîtriser l'arbitrage.

BUT: aller marquer le but

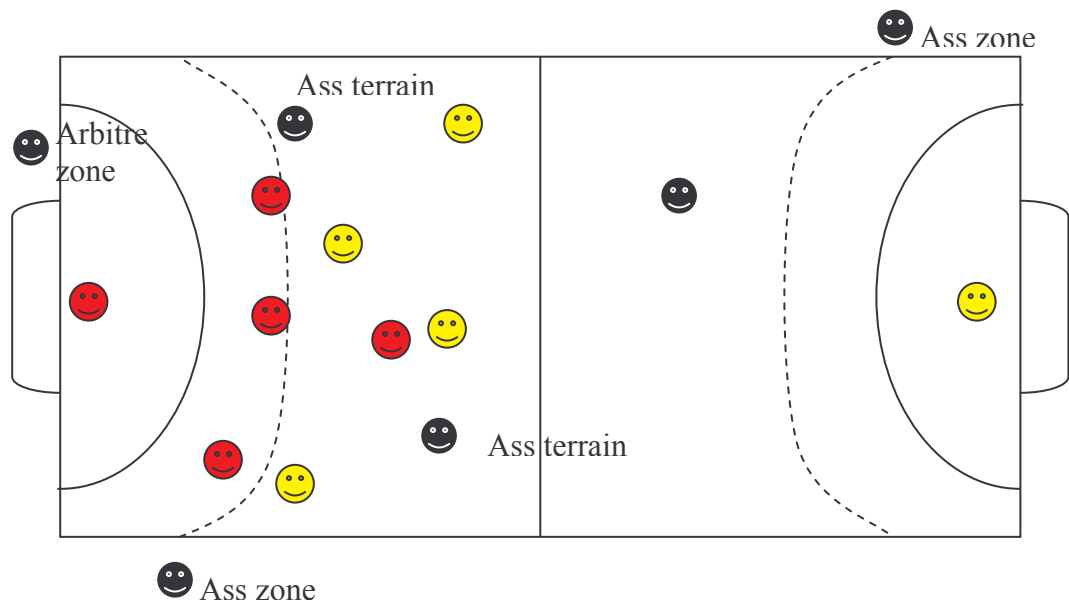
DUREE: 10 minutes maxi

MATERIEL	ESPACE	NBRE ATTAQUANTS	NBRE DEFENSEURS
<ul style="list-style-type: none"> • 1 ballon • 1 sifflet • chasubles 	<ul style="list-style-type: none"> • travail sur tout terrain • utilisation des limites de HB 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> • 5 joueurs
REGLES	CONSIGNES ARBITRES	CONSIGNES	
<ul style="list-style-type: none"> • le marché • le dribble • le contact • zone + validité du but 	<p>3 arbitres :</p> <ul style="list-style-type: none"> • arbitre A : signale les contacts • arbitre B : signale les marchés • le superviseur siffle les fautes signalées par les deux arbitres • A et B signalent les fautes à l'aide de chasubles <p>Evolutions :</p> <ul style="list-style-type: none"> • redoublement de passes interdit • pour éviter les grandes passes, la passe à rebond ne peut se faire que dans la zone des 9m 	<p>ATT :</p> <ul style="list-style-type: none"> • pour marquer faire 1 passe à rebond dans l'embut (zone des 6m) • à chaque but le joueur qui est dans l'embut est remplacé par celui qui a fait la passe • dribble interdit <p>DEF :</p> <ul style="list-style-type: none"> • récupérer le ballon 	



9. Bilan du stage :

- ✚ Une consigne par arbitre
- ✚ Un sifflet par situation, sinon il y a des coups de sifflets dans tout les sens, les assesseurs ont des chasubles qu'ils lèvent à la faute constatée. Les assesseurs et l'arbitre portent eux-mêmes des chasubles différentes des joueurs.
- ✚ L'arbitre quand il siffle le jeu s'arrête et celui-ci récupère la balle et demande à l'assesseur la faute qu'il a remarqué et quelle la réparation avant de redonner la balle à l'équipe concernée et à l'endroit de la faute. (La balle doit toujours passer dans les mains de l'arbitre avant que le jeu reprenne afin de calmer les esprits et surtout expliquer la faute).
- ✚ L'arbitre qui est possession du sifflet doit avoir une vue globale de ses assistants, trouver une position en retrait par rapport aux assesseurs.
- ✚ Les assesseurs doivent se concentrer que sur leur consigne
- ✚ Mettre autant d'arbitres - assistants que de consignes
- ✚ Lors d'un match, mettre des assistant qui se concentre sur les fautes de dribble, de contact, de marché et en ce qui concerne les fautes de zone, placer deux assistants en dehors du terrain dans l'axe de la ligne de zone avec des chasubles en mains qu'ils lèvent quand il y a zone.
- ✚ Durant les matchs, mettre deux arbitres avec des sifflets. Un arbitre situé sur la moitié de terrain où les joueurs ne sont pas qui gère les assistants (arbitre de champ) et l'autre se situe derrière la ligne de fond(arbitre de zone) et regarde les assistants responsable de la zone. Quand le jeu change de demi terrain l'arbitre de champ devient arbitre de zone et recule jusqu'à la ligne de fond l'arbitre de zone devient arbitre de champ en avançant sur la moitié de terrain et gère les autres assistants. (cf. : schéma suivant



- + L'arbitre doit savoir débiter et arrêter une action :
 - imposer deux coups de sifflet pour valider le but
 - imposer un coup de sifflet pour l'engagement au centre en début de match et suite à un but
 - imposer trois coups de sifflet pour confirmer la fin du match

- + au fur et à mesure des cycles ou des séances en fonction du niveau des élèves mettre de moins en moins d'assistants, de ce fait donner plusieurs consignes par assistant et sur du long terme arriver à avoir deux arbitres qui prendront la totalité des consignes par match.

- + En ce qui concerne l'évaluation :
 - en 6° : elle portera sur la connaissance du règlement (cf. : doc.) + sur le signalement des fautes par chasuble et par sifflet.
 - Pour le niveau expert : (cf. : doc. entier)

[Retour au sommaire](#)