

HANDBALL CYCLE 3

SAVOIR ARBITRER

Extraits programmes EPS 2008

Coopérer ou s'opposer individuellement et collectivement

- Jeux sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...) : coopérer avec ses partenaires pour affronter collectivement des adversaires, en respectant des règles, en assurant des rôles différents (attaquant, défenseur, arbitre).

DEUXIÈME PALIER POUR LA MAÎTRISE DU SOCLE COMMUN : COMPÉTENCES / FIN DU CM2

Compétence 6 : Les compétences sociales et civiques

L'élève est capable de :

- respecter les autres, et notamment appliquer les principes de l'égalité des filles et des garçons ;
- respecter les règles de la vie collective, notamment dans les pratiques sportives ;
- comprendre les notions de droits et de devoirs, les accepter et les mettre en application ;
- prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui, formuler et justifier un point de vue ;
- coopérer avec un ou plusieurs camarades ;

Compétence 7 : L'autonomie et l'initiative

L'élève est capable de :

- montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ;
- s'impliquer dans un projet individuel ou collectif ;

Arbitre de zone	
Son rôle	Son action
Il vérifie que l'attaquant qui tire n'a pas un pied dans la zone (la ligne compte comme zone).	➤ Il indique à l'arbitre central qu'il y a « zone » avec un mouvement du bras horizontal (le tir ou le but n'est donc pas valable)
Arbitre de touche (un de chaque côté) ce rôle peut aussi être assuré par l'arbitre central	
Son rôle	Son action
Il regarde bien le jeu pour savoir quel joueur a touché le ballon juste avant la sortie en touche.	➤ Il lève le bras et annonce l'équipe responsable de la sortie en touche puis l'équipe qui fait la remise en jeu (ex. sortie « rouge » ! balle aux « bleus » !). ➤ Il indique le lieu où la remise en jeu doit se faire (à l'endroit de la sortie de balle)
Arbitre central *	
Son rôle	Son action
Il valide le point (la balle est bien entré dans le but)	➤ Il siffle 2 fois et lève le bras quand il y a BUT . ➤ Il donne l' engagement au centre du terrain pour l'autre équipe
Il intervient si <ul style="list-style-type: none"> ○ Le tir passe à côté ○ Le tir est détourné par un joueur et sort derrière la ligne de jeu 	➤ Il siffle 1 fois et dit GARDIEN ➤ Il donne l' engagement près du cadre pour l'autre équipe
Il veille au bon déroulement du jeu en faisant respecter les règles essentielles : <u>Fautes en attaque</u> : - faire plus de 3 pas avec la balle sans dribbler ➔ marcher - reprise de dribble avec la balle - toucher la balle avec les jambes <u>Fautes en défense</u> : - pousser le porteur de balle - ceinturer le porteur de balle - attraper le bras qui a le ballon - frapper le ballon quand il est tenu à deux mains	➤ Il siffle 1 fois et annonce la faute ➤ Il donne la remise en jeu à l'endroit de la faute pour l'autre équipe ➤ Il veille à ce que l'équipe en défense soit bien à 3m

* le rôle d'arbitre central est difficile si, au départ, on laisse l'élève gérer seul cette fonction (nécessité que ses décisions correspondent bien à ce qui se passe sur le terrain et qu'elles respectent également l'équité entre les équipes...).

Au début du module d'apprentissage, superviser son action en l'aidant dans ces décisions (notamment en ce qui concerne les fautes) est indispensable.

En cas de comportement agressif, de fautes répétées sur l'adversaire, de contestation systématique de l'arbitrage, l'enseignant se doit de sortir le joueur fautif 1 à 2 minutes (afin qu'il retrouve la sérénité nécessaire au bon déroulement du jeu).