



# handball

## Préambule

Les championnats proposés doivent, en respectant le principe de l'égalité des chances, permettre à chaque équipe de jouer à son meilleur niveau.

## Orientations générales

Chaque équipe doit pouvoir jouer un nombre suffisant de rencontres. Une grande souplesse d'organisation des phases départementales et académiques est laissée aux services UNSS.

Les sections sportives scolaires labellisées par les rectorats, ne peuvent participer qu'au championnat excellence en minimes et en cadets si elles veulent prétendre à une qualification au championnat de France. Les sections sportives juniors s'inscrivent obligatoirement en catégorie juniors/seniors.

Pour les championnats par équipe d'établissement et Excellence, tous les joueurs sont inscrits dans le même établissement.

## Organisation générale

L'organisation des phases qualificatives, départementales, académiques et inter-académiques est du ressort des services UNSS concernés, à l'exception de la catégorie « cadets pôles espoirs » qui est soumise au calendrier ISF (fédération internationale du sport scolaire).

## A/ Pôle développement

Outre les compétitions traditionnelles, les formes nouvelles de pratique permettent de nombreuses animations : handball à effectif aménagé, handball de plage...

Elles favorisent la mixité de la pratique et tiennent compte de la spécificité locale.

## B/ Pôle compétition

### Championnat de France UNSS Équipe d'Établissement

#### Conditions de participation

Toutes les équipes d'associations sportives peuvent participer à l'exception :

- de celles comportant des élèves inscrits sur des listes de section sportive, Pôle Espoir, Pôle France ou listes de Haut-Niveau du Ministère chargé des sports,
- des équipes d'associations sportives ayant été qualifiées les 2 années précédentes pour les 1/4 de finale du championnat de France par équipe d'établissement, dans la même catégorie d'âge et de sexe,
- des équipes d'association sportive ayant atteint les 1/2 finales du championnat Excellence de l'année

précédente, dans la même catégorie d'âge et de sexe.

Seule la catégorie juniors/seniors peut accueillir les équipes de section sportive scolaire juniors.

LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	MF – CF – JF – SF / MG – CG – JG – SG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	12 compétiteurs maximum dans 3 championnats en garçons et 3 championnats en filles - minimes avec M1, M2, C1 (2 C1 maximum dans la composition d'équipe) - cadets avec C1, C2, J1 (2 J1 maximum dans la composition d'équipe) - juniors/seniors avec J1, J2, S Mixité non autorisée Surclassement non autorisé
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe qualifiée Niveau académique minimum (pastille jaune) Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive concernée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement
RÈGLEMENT	UNSS
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, 1/4 de finale, 1/2 finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau inter-académique
NOMBRE D'ÉQUIPES	16 maximum par championnat en minimes et cadets 8 maximum par championnat en juniors/seniors
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS minimes filles Champion de France UNSS minimes garçons Champion de France UNSS cadettes Champion de France UNSS cadets Champion de France UNSS juniors/seniors filles Champion de France UNSS juniors/seniors garçons

## Championnat de France UNSS Excellence

### Conditions de participation

- toutes les sections sportives scolaires doivent s'engager dans ce championnat,
- toutes les équipes d'association sportive peuvent s'inscrire dans ce championnat,
- les équipes d'association sportive ayant été qualifiées les 2 années précédentes pour les 1/4 de finale du championnat de France par équipe d'établissement dans la même catégorie d'âge et de sexe doivent s'inscrire dans ce championnat,
- les équipes d'association sportives ayant atteint les 1/2 finales du championnat Excellence de l'année précédente, dans la même catégorie d'âge et de sexe, doivent s'inscrire dans ce championnat,
- les élèves inscrits sur les listes Pôles Espoirs nationaux, fournies par la FFHB, ne peuvent pas participer avec l'A.S. de leur établissement.

Dans tous ces cas, une 2<sup>e</sup> équipe de la même association sportive pourra s'inscrire en championnat par équipe d'établissement dans la même catégorie d'âge et de sexe, à condition de fournir des listes de joueurs séparées avant le début du championnat.

LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	BF – MF – CF / BG – MG – CG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	12 compétiteurs au maximum dans 2 championnats en garçons et 2 championnats en filles - minimes avec B3 surclassé, M1, M2 - cadets avec M2 surclassé, C1, C2 Mixité non autorisée
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe Niveau académique minimum (pastille jaune) Il peut être d'une autre association sportive de l'académie Il ne peut pas être compétiteur En cas d'absence, l'association sportive qualifiée devra s'acquitter du montant des frais de son remplacement
RÈGLEMENT	FFHB – règlement fédéral
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, 1/2 finales, matches de classement, finale.
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Niveau inter-académique, déterminées par la Direction Nationale UNSS
NOMBRE D'ÉQUIPES	6 à 12 maximum par catégorie
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS Excellence minimes filles Champion de France UNSS Excellence minimes garçons Champion de France UNSS Excellence cadettes Champion de France UNSS Excellence cadets



# Championnat de France UNSS Pôles Espoirs

## Conditions de participation

Les élèves inscrits sur les listes Pôles espoirs, fournies par la FFHB, disposent d'une compétition indépendante organisée par l'UNSS en partenariat avec la FFHB sur la base d'une convention signée entre les deux parties.

LICENCIÉ(E)S / AUTORISÉ(E)S	MF - MG - CF - CG
COMPOSITION DES ÉQUIPES	14 compétiteurs au maximum des pôles espoirs Mixité non autorisée
JEUNE OFFICIEL	1 Jeune Officiel par équipe pour le premier tour qualificatif Pour le championnat de France : désignation nationale UNSS - FFHB
RÈGLEMENT	FFHB - règlement fédéral
FORMULE DE COMPÉTITION	Matches de poules, 1/2 finales, matches de classement, finale
MODALITÉS DE QUALIFICATION	Compétition à deux tours - 1 tour qualificatif et finale
NOMBRE D'ÉQUIPES	4 à 6 par championnat
TITRES DÉCERNÉS	Champion de France UNSS pôles espoirs cadettes Champion de France UNSS pôles espoirs cadets

Les conditions de participation aux phases qualificatives ISF seront indiquées dans la LC sports collectifs.

## C) Pôle responsabilisation

Se référer au livret « Je suis Jeune Officiel en handball », disponible sur le site de l'UNSS nationale.

## Niveau départemental

Remarque :

- alternance de l'arbitrage en « solo » et en « binôme »

Apprentissage :

- alternance de situations jouées et de jeu dirigé avec intervention d'un enseignant formateur

- apprentissage du placement autour de l'espace de jeu utilisé

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre</b>	Application des lois du jeu Connaître et appliquer les « éléments essentiels » des lois du jeu Connaître les règles fondamentales (empiètement, pied, reprise de dribble, oser siffler un 7m, le renvoi, exécution des jets francs, les engagements) que celui du mouvement et de l'essai	Diriger le jeu uniquement, être aidé avant, pendant (temps morts d'équipe, à la mi-temps) et après le match Protéger le jeu, sanctionner les agressions sur le côté et par derrière Siffler fort Protéger le jeu en n'étant pas un « chercheur de fautes le sifflet à la bouche » Connaître et utiliser de manière précise les gestes essentiels, le sens de la faute étant prioritaire	Trois arbitrages au plan départemental et/ou un stage de formation Le JO doit être en possession du passeport de jeune officiel S'il est certifié, le JO reçoit la carte de jeune officiel avec la pastille bleue
	Comportement Communiquer avec les joueurs, avec la table Diriger le jeu sans être « gendarme »	Appliquer ses connaissances du règlement Ne pas hésiter à siffler, diriger le jeu mais ne pas le commander Être clair dans ses interventions	
	Rayonnement Être confiant sans excès Être à l'écoute des formateurs et enseignants Progresser vite dans sa technique d'arbitrage Rester vigilant en se concentrant sur le jeu		

RÔLES	COMPÉTENCES ET SAVOIR-FAIRE
<b>secrétaire</b>	<p>Être en possession de la feuille de match</p> <p>Disposer des licences des joueurs</p> <p>Relever les numéros des joueurs</p> <p>Noter les événements suivants (en évitant de les noter directement sur la feuille de match) :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- buts marqués et numéros des buteurs</li> <li>- score à la mi-temps</li> <li>- score final</li> <li>- avertissements, avec numéros des joueurs fautifs</li> <li>- exclusions, avec numéros des joueurs fautifs</li> <li>- disqualifications, avec numéros des joueurs fautifs</li> <li>- expulsions, avec numéros des joueurs fautifs</li> </ul>
<b>Chronométrateur</b>	<p>S'assurer de la présence et de la disponibilité du matériel nécessaire à l'exécution de sa tâche et au bon déroulement de la rencontre :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- chronomètre mural ou tableau d'affichage</li> <li>- chronomètre de réserve, en contrôler le bon fonctionnement</li> <li>- sifflet(s) ou instrument(s) de signalisation</li> </ul> <p>Contrôler les temps d'exclusion. La durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu</p> <p>Communiquer la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain</p> <p>Indiquer aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort</p> <p>Avertir les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé</p>

## Niveau académique :

Remarques :

Arbitre en binôme, il est capable d'arbitrer avec d'autres arbitres

Apprentissage :

- arbitrage de situations de jeu réduit avec appréciation sur les duels
- arbitrage de situations de 1 x 1, de 2 x 2, ...
- arbitrage de situations attaque-défense sur différents thèmes défensifs amenant différents types de jeu et de fautes différentes.

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitres binômes</b>	<p>Applications des lois du jeu</p> <p>Gérer la « périphérie » du match,</p> <p>Connaître le règlement et les cas particuliers</p>	<p>Maîtriser la rencontre avant et après</p> <p>Décider et siffler vite ou ne pas siffler (éviter de tout siffler)</p> <p>Moduler ses coups de sifflet</p> <p>Reconnaître le jeu passif</p> <p>Reconnaître les fautes entraînant une sanction disciplinaire avec gestion cohérente de l'échelle des sanctions</p>	<p>Le JO doit être en possession du passeport de Jeune Officiel et de sa carte de Jeune Officiel avec la pastille bleue</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>
	Comportement	<p>Analyser les fautes sportives de façon plus précise (marcher, empiètement, jeu loin du ballon)</p> <p>Analyser les duels fréquents entre le porteur du ballon et son défenseur</p> <p>Être présent par son placement, avoir une bonne condition physique</p> <p>Communiquer avec son partenaire et avec la table</p> <p>Connaître la répartition des tâches dans le binôme</p>	<p>À l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académique, la CMR évalue les compétences au cours des ou de la rencontre</p>
	Rayonnement	<p>Être détendu et ferme</p> <p>Communiquer avec tous les acteurs</p>	

<b>Secrétaire</b>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- prévoir le matériel nécessaire pour prendre des notes pendant le match (avertissements, exclusions, disqualifications, expulsions, événements particuliers)</li> <li>- être en possession d'au moins un chronomètre pour assister le chronométrateur en cas de besoin</li> <li>- immédiatement après le match, remplir la feuille de match et s'assurer que toutes les informations demandées sont mentionnées</li> </ul>
-------------------	--



<b>Chronométrateur</b>	<p>Les fonctions départementales sont complétées par les tâches suivantes :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contrôler le bon fonctionnement du chronomètre mural et du tableau d'affichage qui doivent pouvoir être commandés depuis la table de marque, ainsi que le bon fonctionnement des chronomètres de réserve</li> <li>- contrôler le temps de jeu (déclenchement du chronomètre au coup de sifflet des arbitres et fin du temps de jeu au signal du chronométrateur) ainsi que les interruptions du temps de jeu (arrêts du chronomètre au signal des arbitres, remise en route lors du coup de sifflet de reprise du jeu)</li> </ul> <p>Si le chronomètre mural ne peut plus être commandé depuis la table de marque, il y a lieu d'utiliser un chronomètre de réserve qui doit être arrêté lors des interruptions de temps de jeu et remis en marche lors du coup de sifflet de reprise. Lors de plusieurs arrêts, le temps des arrêts et le temps restant à jouer sont communiqués aux responsables d'équipes et aux arbitres</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contrôler les temps d'exclusion ; la durée du temps d'exclusion est comptée à partir du coup de sifflet de reprise du jeu ; les joueurs exclus doivent rester sur le banc des remplaçants pendant la durée de l'exclusion</li> <li>- communiquer la fin du temps d'exclusion au responsable de l'équipe en montrant un papier sur lequel figure l'heure exacte de rentrée sur le terrain</li> </ul> <p>Les joueurs ou les officiels disqualifiés ou expulsés doivent quitter le banc des remplaçants</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- veiller, avec les arbitres, à ce que le temps de pause soit respecté</li> <li>- indiquer aux arbitres, par un signal sonore autre que celui du tableau de marque, la demande d'un temps mort</li> <li>- avertir les arbitres de la fin du temps mort 50 secondes après que celui-ci ait été accordé</li> </ul>
------------------------	---

## Niveau national

Remarque :

- arbitrage en binôme avec un partenaire

Apprentissage :

- peut et/ou doit devenir formateur des niveaux départemental et académique afin de théoriser sa pratique

RÔLES	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
<b>Arbitre en binôme avec un partenaire</b>	Applications des lois du jeu Connaître et analyser le jeu maximal atteint par les jeunes joueurs	Maîtriser les situations particulières et faire preuve d'autorité lors de situations conflictuelles Analyser le rapport de force collectif Gérer le jeu par poste, le jeu du pivot, le jeu à l'aile	Le JO doit être en possession du passeport de jeune officiel et de sa carte de jeune officiel avec la pastille jaune
	Comportement S'adapter au rythme de la rencontre Alterner entre « présence » et « effacement »	Étudier l'application des sanctions différées Maîtriser l'avantage sans tomber dans le « laisser faire » Maîtriser le jeu passif Respecter la répartition des tâches dans le « binôme » Intervenir avec efficacité, sérénité, fermeté en employant le geste approprié Anticiper les conflits	À l'issue du championnat de France, s'il est certifié, il reçoit la pastille rouge sur sa carte avec indication du niveau atteint
	Rayonnement Avoir une grande maîtrise de soi et avoir confiance en son arbitrage	Gérer les acteurs internes et externes de la rencontre Maîtriser l'esprit du jeu malgré l'importance de l'événement	
<b>Secrétaire Chronométrateur</b>	Les fonctions académiques sont complétées par les tâches suivantes : - l'occupation réglementaire du banc des remplaçants - l'entrée en jeu et la sortie des remplaçants - l'entrée des joueurs non admis à participer au jeu		