



Le Jeu Passif

COMMISSION
ARBITRAGE
FFHANDBALL



PROPRIÉTÉS INTELLECTUELLES



- Ce contenu de formation vous est adressé à titre personnel et uniquement à des fins de formation.
- Il est protégé par des droits d'auteurs et ne doit en aucun cas être reproduit, modifié, transféré et/ou diffusé à un tiers.
- **Toute utilisation du contenu à des fins commerciales est interdite.**
- Ce contenu a été créé en utilisant les services fournis par Genially et doit être utilisé dans le respect des conditions d'utilisation consultables sur <https://www.genial.ly/terms>.



SOMMAIRE



Rappel Sur
La Règle

Continuité
Du Jeu

Equité &
Cohérence

Critères
De Décision





Règle 7:11 : **IL N'EST PAS PERMIS**

- Il n'est pas permis de conserver le ballon en possession de sa propre équipe, sans qu'une **tentative d'attaque ou de tir au but** soit reconnaissable.
- De la même façon, il n'est pas permis de **retarder de manière répétée l'exécution** d'un engagement, d'un jet franc, d'une remise en jeu, ou d'un renvoi, pour sa propre équipe (voir interprétation n° 4). Ceci est considéré comme **jeu passif** qui est sanctionné par un jet franc contre l'équipe en possession du ballon à moins que cesse l'orientation du jeu passif (13:1a).
- Le jet franc doit être exécuté depuis l'endroit où se trouvait le ballon au moment de l'interruption de jeu.





Règle 7:12

- Lorsqu'une éventuelle tendance de jeu passif est reconnue, l'arbitre doit le signaler par un **geste d'avertissement** (geste n° 17). Ce geste donne la possibilité à l'équipe en possession du ballon de changer sa stratégie d'attaque afin d'éviter la perte du ballon.
- Si le **mode d'attaque ne change pas** après le geste d'avertissement, les arbitres peuvent sanctionner le jeu passif à tout moment.
- Si l'équipe attaquante n'a **effectué aucun tir au but** après un maximum de 4 passes, alors un jet franc est accordé à l'équipe adverse



Le Jet Franc doit être sifflé lorsque la 5ème passe est reçue par un coéquipier





Règle 7:12 (suite)

- La décision des arbitres concernant le nombre de passes est fondée sur l'**observation des faits** en vertu de la règle 17:11.
- Dans des circonstances exceptionnelles, les arbitres peuvent imposer un **jet franc** contre l'équipe en possession du ballon sans aucun geste d'avertissement préalable (par exemple lorsqu'un joueur s'abstient volontairement de profiter d'une occasion manifeste de but).





Annexe 3

- Cette action est-elle considérée comme une passe ?
 - Situations avant l'exécution de la 4ème passe
 - Situations après l'exécution de la 4ème passe
- Tout est décrit dans ce document :





Interprétation n°4 (de A à E) - Jeu passif (7:11-12)

- A. Directives générales
- B. L'utilisation du geste d'avertissement préalable
 - B1. Lorsque les remplacements sont effectués lentement ou lors d'une remontée lente du terrain sur le terrain
 - B2. En relation avec un remplacement tardif lorsque la phase de construction d'attaque a déjà commencé
 - B3. Au cours d'une phase de construction excessivement longue
- C. Comment montrer le geste d'avertissement préalable





Interprétation n°4 (de A à E) - Jeu passif (7:11-12) - Suite

- D. Après le geste d'avertissement préalable
Critères de décision après utilisation du geste d'avertissement préalable
 - D1. Équipe attaquante :
 - D2. Équipe défendante :
 - D3. Remarques concernant le nombre maximal de passes
 - a Avant l'exécution de la 6e passe :
 - b Après l'exécution de la 6e passe :
- E. Annexe
 - Éléments d'appréciation du ralentissement d'un rythme
 - Éléments concernant une défense active réglementaire





Assurer une préservation de la continuité du jeu

La détection répond au principe du **S.V.P**

S : l'équipe ne **S**ait pas jouer (peu concerné mais...)

V : l'équipe en attaque ne **V**eut pas jouer (Jeu Passif volontaire)

P : l'équipe en attaque ne **P**eut pas jouer (Jeu Passif provoqué)

Ces deux dernières notions sont importantes car elles vont avoir une incidence sur le jeu





S L'équipe ne **S**ait pas jouer *Exemple de situations*

Lors de la passe du gardien pour un engagement :

On ne lève plus le bras **SAUF** :

- Si c'est une mauvaise relance du gardien volontaire :
 - Loin de la zone d'engagement
 - Aucun coéquipier pour recevoir la relance
- Si le joueur visé n'attrape pas volontairement le ballon
- Si une information préalable a été notifiée précédemment (pour les deux équipes)

Il faut donc dissocier la mauvaise relance de la frustration

La communication est importante pour expliquer

ses choix





V L'équipe ne **V**eut pas jouer

Exemples de situations

- Infériorité numérique
- Faible écart en fin de rencontre, l'équipe conserve volontairement le ballon et modifie son rythme de jeu mis en place depuis le début de la rencontre
- Intérêt => Tirer avantage de cette situation





V L'équipe ne **V**eut pas jouer (Suite)

Exemples de situations

- Remplacement effectué lentement
- Rupture dans le schéma de jeu déployé
- Remplacement après enclenchement de la phase d'attaque
- Construction offensive longue (sur un rythme différent de ce qui a été fait sur le reste de la rencontre)
- Demander à changer de ballon ou à l'essuyer, alors que la situation ne s'y prête pas





P L'équipe ne **P**eut pas jouer

Repères

- **Équipe techniquement meilleure en défense**
 - Rapport de force favorable à la défense
- **Construction d'attaque longue**



Le Jeu Passif sert à valoriser les défenses efficace

- **Geste 17 trop rapide :**
 - Cela ne laisse pas le temps à l'attaque de se développer et proposer des solutions efficaces => Bénéfice Défensif
- **Geste 17 trop tardif :**
 - Lassitude défensive qui peut aboutir à un durcissement du schéma mis en place => Préjudice Défensif
 - Favorisation du jeu offensif => Bénéfice Offensif

Le Jeu Passif sert à valoriser les défenses efficace

- **Geste 17 inapproprié :**
 - Aucune modification des mauvais comportement



Dans les trois cas, cela modifie le rapport de force Attaque / Défense

La meilleure analyse tient compte des deux critères : Offensifs et Défensifs

Offensifs

- Pas d'augmentation du rythme
- Ralentissement transmission
- Jeu horizontal sans verticalité
- Passes répétées entre joueurs
- Duels répétés sans gain



Défensifs

- Défense active
- Barrer les trajectoires et gêner les passes
- Ne pas accumuler les fautes
- Provoquer des passes loin vers l'arrière



Accompagner la rencontre : être un acteur s'inscrivant dans l'esprit de la rencontre

- Tenir compte de l'évolution de la rencontre
 - Intégrer les jeux proposés (plan de jeu à respecter) pour observer des éventuelles ruptures
 - Rester sensibles aux modifications de schéma défensif et observer l'adaptation offensive
 - Intégrer la variation du score en fonction du temps
 - Adapter les critères offensifs couplés aux défensifs
- Dynamiser le jeu





Optimiser son comportement pour apporter une plus-value aux décisions

- On ne monte pas le geste 17 tout de suite après un jet franc ou une sanction : attendre 2 à 3 passes
- L'annulation du geste 17 répond au principe du **GPS** si l'attaque garde la balle : **G**ardien/ **P**oteau/ **S**anction
- Autant que possible attendre les 4 passes maxi, mais on peut profiter d'une rupture de jeu pour l'ordonner avant
- Éviter de continuer à rendre la balle de façon intempestive : Quelle plus-value pour le geste 17 ?
- Attention à ne pas le siffler quand le ballon va vers l'avant





Optimiser son comportement pour apporter une plus-value aux décisions (suite)

- Avoir un déplacement dynamique sur un jet franc lors d'une gestion de jeu passif
- Lever le bras quand le joueur a le ballon : non sur une passe
- Valoriser les défenses efficaces



A large, bright blue lightning bolt strikes across the dark background, starting from the top left and extending towards the bottom right. The bolt is jagged and has a glowing, electric blue aura around it.

MERCI DE VOTRE ATTENTION

DES QUESTIONS?

RAPPROCHEZ VOUS DE VOTRE
RESPONSABLE DE GROUPE

