

Je suis jeune arbitre UNSS HAND BALL

Questionnaire 2018



1 Je connais les gestes pour indiquer aux joueurs les fautes sifflées

Mettre des flèches pour associer les gestes aux fautes



Marcher -Reprise de dribble -exclusion 3s -Contact -Ceinturage -passage en force

2 Je connais les lignes du terrain

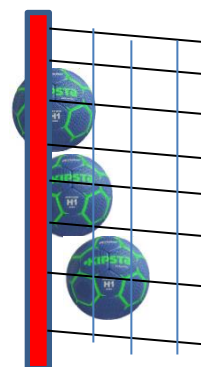
Mettre des flèches pour donner un nom aux lignes



7m ou pénalty- 9m ou jet franc -Engagement -touche -
changement

3 je sais valider un but

Mettre des flèches but ou pas but

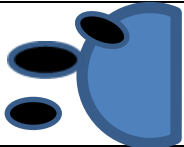






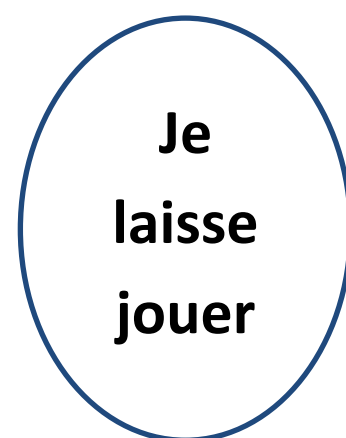
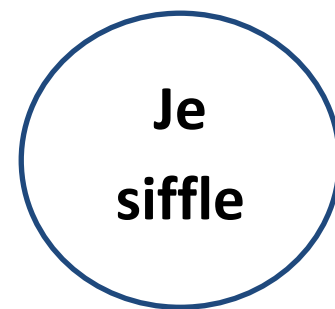
BUT PAS BUT


NOM PRENOM

CATEGORIE

Nombre de réponses exactes

4 Je sais repérer les fautes	
Indiquer par une flèche si je siffle ou je laisse jouer	
Il y a remise en jeu après un but, un joueur de l'équipe qui a marqué est resté dans le camp adverse	
Le gardien sort de son but après avoir donné son ballon	
Lors d'un 9m 1 attaquant est entre la ligne des 9 m et la zone	
Après avoir dribblé, s'être arrêté, le joueur repart en drible	
Après avoir fait 3 pas, dribblé, le joueur refait 3 pas	
Un joueur garde le ballon 3 s sans jouer	
Attaquant : J'écarte l'adversaire avec mon bras pour passer	
Défenseur : Je fais barrage avec mon corps pour que l'attaquant ne passe pas	
Défenseur : je prends la balle des mains de l'attaquant	
Position du pied du tireur	
Je prends la balle les 2 pieds au sol	
puis	
La règle du marché	
Je prends la balle en l'air	
puis	



4 j'agis juste	V ou F
Ecrire vrai V ou faux F à coté de ces affirmations	
 Avec le bras j'indique le sens de l'attaque qui va suivre	
Après avoir sifflé, j'indique en premier, l'endroit où se rejoue la faute	
Après avoir sifflé, j'indique en premier, la faute commise avec le bon geste	
Après avoir sifflé, j'indique en premier, le sens du jeu	
Lors d'un jet franc, tous les joueurs sont à 3m du porteur de balle	
Lors d'un jet franc, tous les adversaires sont à 3m du porteur de balle	
Lors d'un jet franc tous les joueurs doivent être hors des 9 m	
Lors d'un jet franc tous les attaquants doivent être hors des 9 m	
Lors d'une touche, on ne peut pas tirer et marquer	
La touche se fait un pied sur la ligne	
Lors d'une touche, le joueur attend le coup de sifflet de l'arbitre	
Il y a but, je siffle 3 fois	