
CAHIER CENTRAL :

Les gestes de l'arbitre





1. Empiètement sur surface de but



2. Double dribble

Il est signalé par un va et vient de la main de droite à gauche la paume vers le sol.

Il est signalé par un geste des deux bras de haut en bas tel des ciseaux.



3. Marcher ou 3 secondes

Il est signalé en moulinant les bras vers l'avant comme indiqué sur la photo.



4. Ceinturer, retenir ou pousser

Ceci s'explique par une faute commise par le défenseur.

Il indique soit que le joueur a effectué plus de 3 pas balle en main, soit qu'il a tenu le ballon plus de 3 secondes sans se déplacer.



5. Frapper



6. Faute d'attaquant (Passage en force)

Il est signalé par le poing dans l'autre main (paume) et en se dirigeant du côté du camp ayant commis l'infraction.

Ceci s'explique lorsque l'attaquant tente de passer le défenseur en le bousculant ou en le poussant.



7. Remise en jeu – Direction

Signalée par l'arbitre en montrant la direction du camp de l'équipe qui a mis dehors le ballon.



8. Renvoi

La main est abaissée signalant l'aire de la surface du gardien de but.



9. Jet Franc - Direction

Il est signalé par le bras tendu en direction du camp de l'équipe qui a commis l'infraction.



10. Non respect de la distance des « 3m »

Avec ce geste, l'arbitre indique aux défenseurs de reculer aux 3 mètres réglementaires pour pouvoir siffler la remise en jeu suite à un coup franc.



11. Jeu Passif

Il est signalé lorsque l'attaquant ne porte aucune attaque face aux buts de l'adversaire.



12. But





13. Avertissement (carton jaune) –
Disqualification (carton rouge)

Quand il est jaune, c'est un avertissement.
Le rouge marque lui la disqualification du
joueur. Il peut être donné pour trois sorties
de 2 minutes ou pour une action violente que
les arbitres considèrent mériter une
expulsion.



15. Expulsion

Il est très rare qu'elle soit prononcée mais
elle peut intervenir lorsqu'il y a une cause
très grave comme des insultes ou des
agressions préméditées.



14. Exclusion de 2 minutes

Le joueur ayant commis l'infraction est sorti
pour 2 minutes et durant ce temps son
équipe est en infériorité numérique.



16. Time-out

L'arbitre réalise le geste décrit sur la photo et
désigne l'équipe qui lui a demandé le temps
mort.



18. Avertissement pour jeu passif

Avec ce geste, l'arbitre avertit avant de siffler l'équipe attaquante du jeu passif qui se développe.

EXTRAIT DE REGLEMENT (source : site de la fédération de Hand-Ball) :

LES ARBITRES :

17.1 Chaque match est dirigé par deux arbitres ayant chacun les mêmes prérogatives. Ils sont assistés par un secrétaire et par un chronométreur.

17.2 Les arbitres surveillent la conduite des joueurs dès leur arrivée sur les lieux du match et jusqu'à leur départ.

17.3 Les arbitres sont responsables de l'inspection de l'aire de jeu, des buts et des ballons avant que ne commence le match. Ils décident quels ballons seront utilisés ([Règles 1](#) et [3.1](#)).

Les arbitres constatent également la présence des 2 équipes en tenue réglementaire et vérifient la feuille de match ainsi que l'équipement des joueurs et l'occupation réglementaire de la zone de changement par les joueurs et les officiels, tout comme la présence et l'identité des 2 "officiels responsables des équipes". Toute irrégularité doit être corrigée ([4.1-2](#) et [4.7-9](#)).

17.4 Le tirage au sort est effectué par l'un des arbitres en présence de l'autre arbitre et des capitaines des deux équipes ([10.1](#)).

17.5 Au début du match, l'un des arbitres se place comme "arbitre de champ" derrière l'équipe qui va procéder à l'engagement.

L'arbitre de champ signale le début du match par le coup de sifflet d'engagement ([10.3](#)).

Dès que l'équipe qui n'a pas eu l'engagement entre en possession du ballon, cet arbitre se positionne près de la ligne de sortie de but de l'équipe désormais défendante.

L'autre arbitre commence le match comme "arbitre de but" près de la ligne de sortie de but de l'équipe initialement défendante. Il devient arbitre de champ dès que l'équipe occupant son camp s'empare du ballon.

Pendant le match, les arbitres doivent changer de camp à plusieurs reprises.

17.6 En principe, l'ensemble du match doit être dirigé par les deux mêmes arbitres.

Ils veillent à l'observation des règles de jeu et ont le devoir de sanctionner les irrégularités (excepté [13.2](#) et [14.2](#)).

Si l'un des arbitres se trouve dans l'impossibilité de terminer le match, l'autre arbitre continuera à diriger le match tout seul (cette règle sera appliquée différemment en fonction du règlement spécifique lors des matchs de l'IHF et des fédérations continentales).

17.7 Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles contre la même équipe, mais qu'ils sont d'un avis différent quant à la sévérité de la sanction à infliger, c'est toujours la sanction la plus sévère qui doit être appliquée.

17.8 Lorsque les deux arbitres sifflent une irrégularité aux règles ou lorsque le ballon a quitté l'aire de jeu et que les deux arbitres sont d'un avis contraire quant à l'équipe qui devrait être en possession du ballon, c'est la décision conjointe dégagée après une courte consultation entre les deux arbitres qui prévaut. S'ils ne parviennent pas à une décision conjointe, c'est l'avis de l'arbitre de champ qui s'imposera.

Un time-out est obligatoire. A la suite de la conversation entre les arbitres, le jeu reprend après des gestes clairs des arbitres et un coup de sifflet ([2.8f](#), [15.3b](#)).

17.9 Les deux arbitres sont responsables du décompte des buts.

Ils notent les avertissements, les exclusions, les disqualifications et les expulsions.

17.10 Les deux arbitres sont responsables du contrôle de la durée du temps de jeu. En cas de doute sur l'exactitude du chronométrage, les arbitres prennent une décision conjointe (voir également la [Règle 2.3](#)).

17.11 Après le match, les arbitres sont tenus de vérifier si la feuille de match a été correctement remplie.

Les expulsions ([16.11](#)) et les disqualifications prononcées au titre de la Règle [16.8](#), 4e paragraphe, doivent être motivées sur la feuille de match.

17.12 Les décisions des arbitres fondées sur l'observation des faits ou leur jugement sont sans appel.

Seules les décisions en contradiction avec les règles de jeu peuvent faire l'objet d'une réclamation.

Pendant le match, seulement "l'officiel responsable d'équipe" est autorisé à s'adresser aux arbitres.

17.13 Les deux arbitres ont le droit d'interrompre temporairement ou d'arrêter définitivement le match.

Avant que le match ne soit définitivement arrêté, les arbitres doivent tout mettre en œuvre pour le mener à terme.

17.14 La tenue, une chemise noire ou de couleur compatible avec celles des équipes, est principalement destinée aux arbitres.
