

# Les signes de l'arbitre



## 1.Empiétement sur surface de but :

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



## 2.Double dribble :

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. 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.



## 4.Ceinturer, retenir ou pousser :

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



## 5.Frapper :

## 6.Faute d'attaquant :

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 :**

Ce gest accompagné de deux coups de sifflet valide le but marqué.

**13. Avertissement (jaune) - Disqualification (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.

**14. Exclusion :**

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

**15. Expulsion :**

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

**16. Time-out :**

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

**17. Autorisation accordée à deux personnes autorisées à participer au jeu de pénétrer sur l'aire de jeu pendant le time-out**

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

**18. Geste d'avertissement pour jeu passif :**

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



## Particularités jeux minis :

Les règles 13-14-15 concernant les avertissements et exclusions ne sont pas appliquées.

Les avertissements sont indiqués avec l'index levé.

Les pénalités de 2 minutes sont personnelles, le joueur peut être remplacé.

Le signe 16 n'est pas utilisé du fait d'absence de temps morts pour ces catégories.