



## La gestuelle d'arbitrage

Support de formation pour les arbitres Rafroball  
Version août 2016

## ETRE ARBITRE, C'EST UNE ATTITUDE



### 1 coup de sifflet

- Début du jeu
- Tous les arrêts de jeu
- Toutes les remises en jeu
- Toutes les fautes = coup franc ou penalty

### 2 coups de sifflet

- But marqué

### 3 coups de sifflet : Fin de période de jeu

- 3 coups brefs : fin 1ère mi-temps
- 2 coups brefs, 1 coup long : fin de match

## ARBITRER C'EST UNE GESTUELLE PRECISE

Avertissement = carton jaune



Faute grave – expulsion = carton rouge



Signalement d'une faute par l'arbitre assistant



## BUT

**AP** (Arbitre Principal) siffle 2 fois + gestuelle + consigne verbale :



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu.

**AA** (Arbitre Assistant) lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le centre

Balle revient au centre du terrain après un but  
L'AA cautionne du regard la décision avec l'AP.  
Ce dernier cautionne du regard la décision avec le JA.  
AP : Siffle l'engagement

## REMISE EN JEU APRES SORTIE LATÉRALE

**AP** siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« balle au ... »

L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

**AA** lève le drapeau + gestuelle



AA : Signale le sens du jeu : le drapeau désigne l'équipe qui poursuit le jeu

## CORNER

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« corner »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

AA lève le drapeau + gestuelle



AA : Le drapeau indique le point de corner

## PENETRATION ZONE DE GARDIEN

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« zone »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

AA lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le sens de la remise en jeu

Main tendue, paume vers le sol

Attention ! Ne pas signaler s'il y a avantage (faute faite par un défenseur involontairement) et laisser faire le jeu

## MARCHER / DEPLACEMENT

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« marché »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

Mouvement de moulinet avec les avant-bras

AA lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le sens de la remise en jeu

## 10 SECONDES

AP siffle + gestuelle + consigne verbale : « 10  
secondes »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

10 secondes – selon l'appréciation de l'arbitre ...

AA lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le sens de la remise en jeu

## BALLE AU GARDIEN

AP siffle + gestuelle + consigne verbale : « Balle au gardien »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

AA lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le sens de la remise en jeu

Poing fermé à hauteur de l'épaule en direction du gardien  
La balle est remise au gardien.

## CONTACT

AP siffle + gestuelle + consigne verbale : « Contact »



L'arbitre siffle pour reprendre le jeu

AA lève le drapeau + gestuelle



Ensuite il indique le sens de la remise en jeu

Tous les contacts : entre joueurs / entre chaises / joueurs murs  
Un poing fermé dans une main ouverte

## PASSE A SOI-MÊME

AP siffle + gestuelle + consigne verbale : « passe à soi-même »



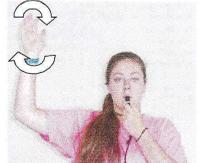
AA lève le drapeau + gestuelle



Mouvement aller-retour, tel un essuie-glace  
L'AA indique le sens de la remise en jeu  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## PASSE AU MOTEUR – OU – FAUTE DU MOTEUR

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« Faute du moteur »



AA lève le drapeau + gestuelle



Bras à la verticale – tourner la main au-dessus de la tête  
Après l'indication, l'AA indique le sens de la remise en jeu  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## OBSTRUCTION

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« obstruction »



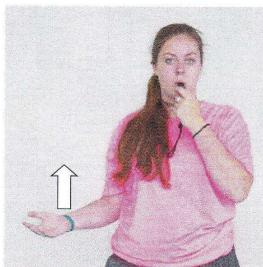
AA lève le drapeau + gestuelle



Les avant-bras croisés devant la poitrine  
Après l'indication, l'AA indique directement le sens de la remise en jeu  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## AVANTAGE PHYSIQUE

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« avantage physique »



AA lève le drapeau + gestuelle



L'avant-bras fait un geste de l'horizontale vers le haut  
Après l'indication, l'AA indique le sens de la remise en jeu.  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## DEVIATION

AP siffle + gestuelle + consigne verbale :  
« déviation »



AA lève le drapeau + gestuelle



La main fait un geste de « serpent »  
Après l'indication, l'AA indique le sens de la remise en jeu.  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## BUT ANNULÉ

AP siffle + gestuelle + consigne verbale : « but  
annulé »



AA lève le drapeau + gestuelle



Les mains font un mouvement ciseau horizontal de gauche à droite  
Après l'indication, l'AA indique le sens de la remise en jeu.  
L'AP siffle pour reprendre le jeu

## ARBITRER C'EST COMMUNIQUER

« En jeu »	dit par l'AP pour encourager le joueur à faire la passe ou pour confirmer le déroulement du jeu
« Ça joue »	dit par l'AP pour signifier que le ballon est neutre et appartiendra au premier qui l'attrapera
« Balle bleu »	dit par l'AP pour confirmer que la balle revient ou reste dans l'équipe bleu