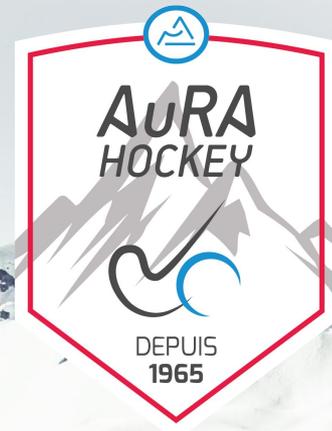




# les signaux de l'arbitrage



## Article 3.6 La signalisation

- a. les gestes doivent être **clairs et maintenus** suffisamment longtemps pour que tous les joueurs et l'autre arbitre puissent être avertis des décisions
- b. seuls les signaux officiels peuvent être utilisés
- c. il est préférable d'être stationnaire lors d'un signal
- d. des signaux directionnels ne peuvent être donnés avec le bras placé diagonalement devant la poitrine
- e. il s'agit d'une mauvaise habitude que de ne pas regarder les joueurs quand un signal est donné ou une décision est prise ; d'autres infractions peuvent être manquées, la concentration peut être perdue ou ceci peut indiquer un manque de confiance.



Jeu de 3 cartons

sifflet type fox 40 avec cordelette ou attache pour être au poignet et non au cou

Montre chrono et de quoi noter  
buteurs et cartons



une pièce ou jeton de 2 couleurs pour faire le toss





**Mise et remise en jeu (début de match, après la mi-temps, après un but)**  
Se tourner vers l'autre arbitre avec un bras tendu en l'air

**interruption de la rencontre**  
se tourner vers l'autre arbitre avec les bras tendus et croisés à hauteur des poignets au-dessus de la tête)



**Bully:** battement des mains alternativement de haut en bas et de bas en haut devant soi avec les paumes face à face.



selon les règles du jeu (article 6.5)

**Un engagement (« bully ») est exécuté pour redémarrer une rencontre quand le temps de jeu a été arrêté pour cause de blessure ou pour toute autre raison sans qu'il y ait eu infraction :**

- a. Un engagement est exécuté près de l'endroit où se situait la balle lorsque le temps de jeu a été arrêté mais pas à une distance inférieure à 15 mètres de la ligne de fond et à 5 mètres du cercle.
- b. La balle est placée entre un joueur de chacune des équipes qui se font face avec le but qu'ils défendent à leur droite.
- c. les deux joueurs placent leur crosse sur le sol à la droite de la balle puis frappent une fois simultanément la face plate de la crosse de leur adversaire immédiatement au-dessus de la balle après quoi n'importe lequel des deux joueurs est autorisé à jouer la balle.
- d. tous les autres joueurs doivent se trouver à minimum 5 mètres de la balle.

**balle ayant franchi la ligne de côté = TOUCHE**  
indiquer la direction d'un bras tendu  
à l'horizontale

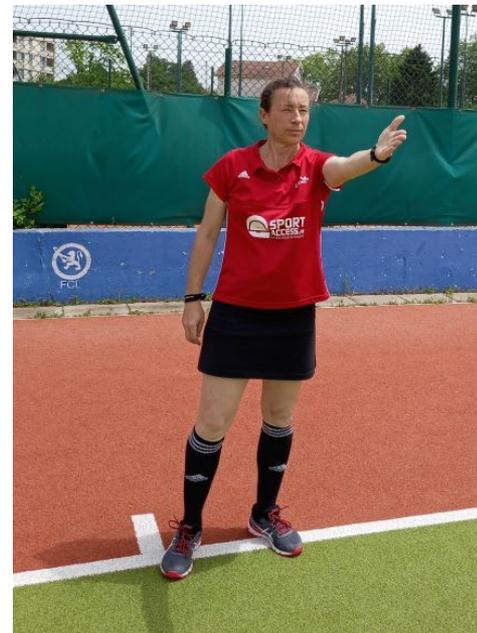
N.B: On ne montre l'endroit de  
la sortie **que si nécessaire,**  
priorité à la **direction**





**Dégagement (balle ayant franchi la ligne de fond en provenance d'un attaquant)**  
tendre latéralement les deux bras à l'horizontale.

**Long corner (balle ayant franchi la ligne de fond en provenance non intentionnelle d'un défenseur)**  
En utilisant le bras approprié:  
le bras juste à hauteur des épaules (1), dessinez un arc de cercle à partir du point où la balle a franchi la ligne de fond jusqu'au point sur la ligne des 23 mètres où la balle doit être jouée (2)



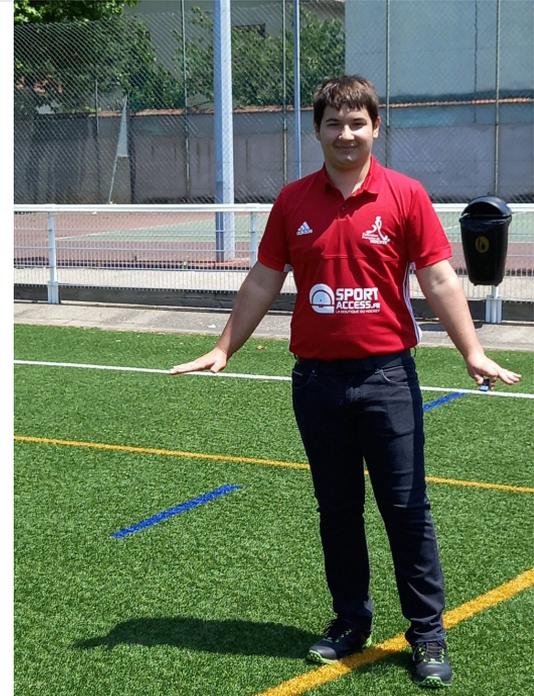


**But inscrit**

tendre les deux bras à l'horizontale  
en direction du centre de la surface  
de jeu.



**Jeu dangereux (balle levée dangereuse, geste dangereux...)**  
placer un avant-bras diagonalement devant la poitrine



Pour méconduite et autres comportements répréhensibles : interrompre la rencontre et faire **un geste d'apaisement** en imprimant aux deux mains un mouvement de haut en bas et de bas en haut devant soi, les paumes tournées vers le sol.



**Obstruction:**  
croiser les avant-bras devant la  
poitrine

**obstruction par tierce  
personne ou écran :**  
croiser et décroiser  
alternativement les  
bras devant la  
poitrine.



**Obstruction de crosse:**  
tendre un bras devant soi à  
mi-chemin de  
l'horizontalité et de la verticalité et  
toucher l'avant-bras de l'autre main.



Distance des 5 m  
(3m pour en salle):  
tendre un bras en l'air  
avec la main ouverte  
et les doigts écartés

## *Mais aussi*

- ❑ **faute de pied (à signaler si le joueur n'a pas compris la faute)**  
lever légèrement la jambe et la toucher d'une main près du pied ou de la cheville

- ❑ **balle levée (en salle uniquement ou pour les plateaux ou tournois jeunes quand le balle levée n'est pas autorisée)**

tenir les paumes de main face à face horizontalement devant soi à environ 150 mm l'une de l'autre.



### Avantage

Lorsqu'une faute survient mais que l'équipe fautive n'en tire pas d'avantage, l'arbitre est autorisé à laisser le jeu se poursuivre.

On dit qu'il « laisse l'avantage ».

Il ne doit pas siffler, mais doit tendre son bras au dessus de l'épaule en indiquant la direction dans laquelle l'équipe bénéficiaire progresse et doit communiquer oralement avec les joueurs en disant « Jouer »  
*Il montre ainsi à tous qu'il a vu la faute.*

Durant cette phase « d'avantage » de quelques secondes, si l'arbitre estime que l'équipe avantagée perd son avantage (car d'autres adversaires sont à proximité, par exemple), il peut décider de « revenir à la faute initiale ».

Une pénalité (coup franc ou PC) est alors accordée à l'équipe non fautive à l'endroit de la faute initiale.

La possession de la balle ne signifie donc pas nécessairement qu'il y a un avantage !

### Remarques :

- *Ne jamais laisser d'avantage pour la défense, près du cercle, c'est souvent trop risqué.*
- *Lors d'une action au but dans le cercle, si vous laissez l'avantage, vous ne pouvez pas revenir à la faute initiale. Cela signifierait que vous donneriez 2 actions de but à l'équipe attaquante*



**coup franc** : indiquer la direction d'un bras tendu horizontalement

**Coup de coin de pénalité (PC)**:  
tendre les 2 bras horizontalement en direction du but



**Coup de pénalité (PS)** : indiquer d'un bras la marque du coup de pénalité sur la surface de jeu avec l'autre bras tendu en l'air ; ce signal indique également l'arrêt du temps de jeu

Pour toute infraction, le joueur fautif peut être

- a. mis en garde (par une remarque verbale)
- b. averti et suspendu temporairement pour 2 minutes de temps de jeu (par l'utilisation du carton vert)
- c. suspendu temporairement pour **un minimum** de 5 minutes de temps de jeu (par l'utilisation d'un carton jaune)

*N.B: lorsqu'un second carton jaune est montré, la période de suspension doit être significativement plus longue que celle de la première suspension.*

L'équipe pénalisée joue avec un joueur de moins pendant la durée de chaque suspension (carte verte ou jaune) temporaire d'un de ses joueurs sur ou en dehors de la surface de jeu

- d. exclu définitivement pour la rencontre en cours (par l'utilisation d'un carton rouge).

L'équipe pénalisée joue avec un joueur en moins pendant le reste de la rencontre lors de chaque exclusion permanente.

Une sanction individuelle peut être octroyée en sus de la pénalité appropriée.



Carton vert



Carton jaune



Carton rouge





# Merci ! et bon arbitrage

Mise à jour le 8 novembre 2022  
Conçu par la ligue AURA

