

Les gestes et signes de l'arbitre de Handball

Réglementation

► La fédération internationale de Handball a dressé une liste de 18 gestes différents sanctionnant autant de fautes afin que tous les joueurs et joueuses de Handball puissent comprendre les décisions du corps arbitral notamment dans les matchs internationaux (et résoudre le problème de la langue !!) :

Empiètement sur surface de but :



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

Double dribble :



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

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.

Ceinturer, retenir ou pousser :



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

Frapper :



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

Remise en jeu - Direction :



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

Renvoi :



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

Jet franc - Direction :



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

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.

Jeu passif



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

But :



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.

Exclusion :



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

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.

Time-out :



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

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

Geste d'avertissement pour jeu passif :



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