



Fédération Internationale de Tchoukball
International Tchoukball Federation

GESTES OFFICIELS D'ARBITRAGE

ER-02 10.12.2011 F

Dans le cas de différentes interprétations, seule la version anglaise sera considérée officielle.

GESTES D'ARBITRAGE

Introduction

Ce document est un compagnon essentiel aux règles du tchoukball¹ telles qu'édictées par la Fédération Internationale de Tchoukball. Il définit les gestes que les arbitres doivent utiliser pour communiquer leur décision aux joueurs, coach et spectateurs. Pour dépasser les barrières linguistiques et éviter de longues explications, l'arbitre doit utiliser des gestes (décrits ci-dessous) clairement visibles lorsqu'il annonce sa décision.

Les gestes d'arbitrage doivent être maintenus pendant au moins 3 secondes, afin que tout le monde puisse les voir et les comprendre. L'arbitre doit montrer où le jeu doit reprendre après une faute. Dans le but de ne pas ralentir le cours du jeu, la séquence suivante est recommandée :

- Siffler et faire le geste d'arbitrage correspondant à la faute pendant approximativement 1 seconde,
- Montrer l'endroit où la remise en jeu doit être réalisée pendant environ 1 seconde,
- Refaire le geste d'arbitrage correspondant à la faute jusqu'au moment où le jeu a repris.

Après qu'un point ait été marqué, le geste d'arbitrage correspondant devrait être maintenu jusqu'à ce que la partie ait repris, afin que les officiels (responsables de la feuille de match et du chronomètre) puissent prendre note de la décision de l'arbitre.

Les arbitres doivent être prêts en tout temps à siffler et à réaliser un geste d'arbitrage qui requiert les deux mains. En conséquence, le sifflet doit être maintenu en bouche durant toute la durée de la partie, même si l'action se déroule sur le cadre opposé ou au centre de la zone de jeu.

Il est important de siffler fort et d'adapter la puissance et la tonalité à l'environnement et à la situation. Il est aussi important de se rappeler que les arbitres ne sifflent pas uniquement pour les joueurs se trouvant proche d'eux. Ils sifflent pour tous les joueurs, pour les autres arbitres, pour la table officielle et pour les spectateurs. Un son clair et audible est donc requis à tout moment.

Les arbitres doivent siffler et réaliser les gestes d'arbitrage correspondants pour toutes les fautes, même les plus évidentes.

¹ ER-01 Les Règles du Tchoukball

Hand signals



1. **Changement incorrect** (Règles 4.2.4 et 4.2.5)

Les paumes sont ouvertes et alignées avec les avant-bras. Les avant-bras montent et descendent en alternance, perpendiculairement à la poitrine, pour représenter le joueur remplaçant et remplacé quittant et entrant la zone de jeu.



2. **Temps mort** (règle 6.2.3)

Les deux mains sont ouvertes, les doigts sont alignés avec les avant-bras. Les deux mains sont en dessus de la tête en forme de 'T' pour 'Temps mort'.



3. **Fin d'une période de jeu** (règle 6.3)

Les deux avant-bras sont croisés devant la poitrine à la hauteur des épaules. Les deux paumes sont ouvertes et les doigts sont alignés avec les avant-bras.



4. **Toucher la balle en dessous du genou** (règle 7.1.1)

Une jambe est repliée vers l'avant, la cuisse à plat et la main opposée touchant le mollet.



5. **Marché** (Règle 7.1.2)

Les deux mains sont ouvertes, les doigts alignés avec les avant-bras. Les avant-bras sont maintenus horizontalement à hauteur de la poitrine et tournent l'un autour de l'autre, en un mouvement circulaire.



6. **Plus de 3 secondes** (règle 7.1.3)

Un bras est tenu vers le haut, le pouce et les deux premiers doigts étendus, l'annulaire et l'auriculaire repliés. L'autre main tient le poignet.



7. **4 passes** (règle 7.1.4)

Un bras est tendu vers le haut, le pouce et les deux premiers doigts étendus, l'annulaire et l'auriculaire repliés.



8. **Dehors des limites du terrain** (règle 7.1.5)

Les deux mains sont ouvertes et les doigts sont alignés avec les avant-bras qui sont tenus verticalement à la hauteur des épaules. Les paumes sont tournées vers l'arrière, dans la direction opposée à la zone de jeu. Les mains et les bras bougent simultanément en avant et en arrière 3 fois.



9. Obstruction (règle 7.1.7, 7.1.8, and 7.1.9)

Mains sur les hanches, faisait de petits mouvements opposés avec les mains et les coudes, s'approchant et s'éloignant des hanches.



10. Quatre tirs sur le même cadre (règle 7.1.10)

Un bras est tendu vers le haut, 4 doigts étendus et écartés, le pouce replié.



11. Zone (règle 7.1.11)

Un bras est tendu, pointé vers l'endroit de la faute, avec tous les doigts et la paume tournés vers le bas. La deuxième paume couvre le poignet de la première main.



12. Pénétration (règle 7.1.12)

Un bras est tendu vers l'avant avec la paume tournée vers le bas. La deuxième main, ouverte, paume tournée vers le bas, avance et recule perpendiculairement au premier bras.



13. Tir sur le cadre avant que la balle n'ait franchi le milieu du terrain (règle 7.1.13)

Les deux bras sont tendus vers l'avant avec les mains ouvertes et les bouts des doigts pointant vers le bas, se déplaçant horizontalement dans des directions opposées.



14. Remise en jeu (règle 7.2.1 et 7.2.3 (mauvais endroit))

Un bras, étendu, paume tournée vers le haut, pointant l'endroit de la faute ou de la remise en jeu.



15. Remise en jeu à refaire (règle 7.2.3 (mauvaise manière))

Deux mains tiennent une balle fictive qui touche le sol.



16. Point marqué (règle 8.1)

Un bras est tendu vers le haut avec le poing fermé.



17. Point perdu (règle 8.2)

Un bras est tendu horizontalement et latéralement, avec le poing fermé.



18. Franchir la ligne de fond (règle 10.2.5)

Les deux bras (devant le corps) sont tendus vers le bas en direction de la ligne de fond avec les mains et les doigts pointant la ligne de fond. Les paumes sont tournées vers le bas. Les bras s'éloignent et se rapprochent du corps 3 fois.



19. Mauvais rebond (règle 11.2)

Au dessus de la tête, les deux avant-bras tendus vers le haut avec les paumes ouvertes. Les doigts sont pliés afin que les bouts des doigts de chaque main soient face à face afin de représenter le sommet du cadre. Les bouts des doigts doivent se toucher.



20. Avertissement (règle 12.2.5)

Le carton jaune est présenté avec un bras tendu vers le joueur averti.



21. Expulsion (règle 12.2.6)

Le carton rouge est présenté avec un bras tendu en direction du joueur expulsé pendant que le deuxième bras pointe en direction de la table officielle.



22. Appel des capitaines (règles 10.2.1 et 12.3.2)

Les deux poings sont tenus devant la poitrine à la hauteur des épaules avec les pouces pointant vers le haut.



23. Faute grave ou intentionnelle (règle 12.2.4)

Un poing tape dans l'autre paume, à la hauteur des hanches.



24. Remise en jeu pour l'équipe qui avait la balle

Les bras restent proches du corps, les coudes sont pliés et les avant-bras sont tendus horizontalement. Les mains ouvertes, avec les paumes tournées vers le haut. Les avant-bras bougent de bas en haut en opposition.



25. Balle à l'intérieur de la zone de jeu

Les mains sont jointes (pouce contre pouce), les paumes tournées vers le bas. Les bras sont tendus vers le bas et pointent en direction de la zone de jeu.

Note: ce signe devrait être réalisé sans siffler dans le but d'aider les autres arbitres, par exemple lors d'un long tir proche d'une ligne de touche.



26. Pas vu

Mains devant les yeux.

Note: ce signe est une invitation aux autres arbitres d'aider lors d'une situation donnée. Dans une telle situation, l'arbitre peut aussi prendre en considération l'avis des joueurs, si ils paraissent de bonne foi. Si personne n'a vu ce qui s'est passé, ce geste doit être suivi du geste # 24.