



13 DÉCEMBRE

2025

EMHB



ECOLE ARBITRAGE

Séance 4 : COUP DE SIFFLET et GESTUELLE





INTRODUCTION

1. Question Séance Précédente
2. Petit Déjeuner de Noël et Cadeau
3. Sifflet
4. Gestuelle
5. Activité





PETIT DEJEUNER ET CADEAU



PCM

La zone à éviter sur un terrain ?

Quelle est la règle du marcher ?

Combien de pas possible après un dribble ?



QCM - RÉPONSE

Extrémité du terrain (ligne de touche)

La règle du marcher : 7.3

4 pas (Nouvelle règle : le pas après le dribble compte comme 0.)





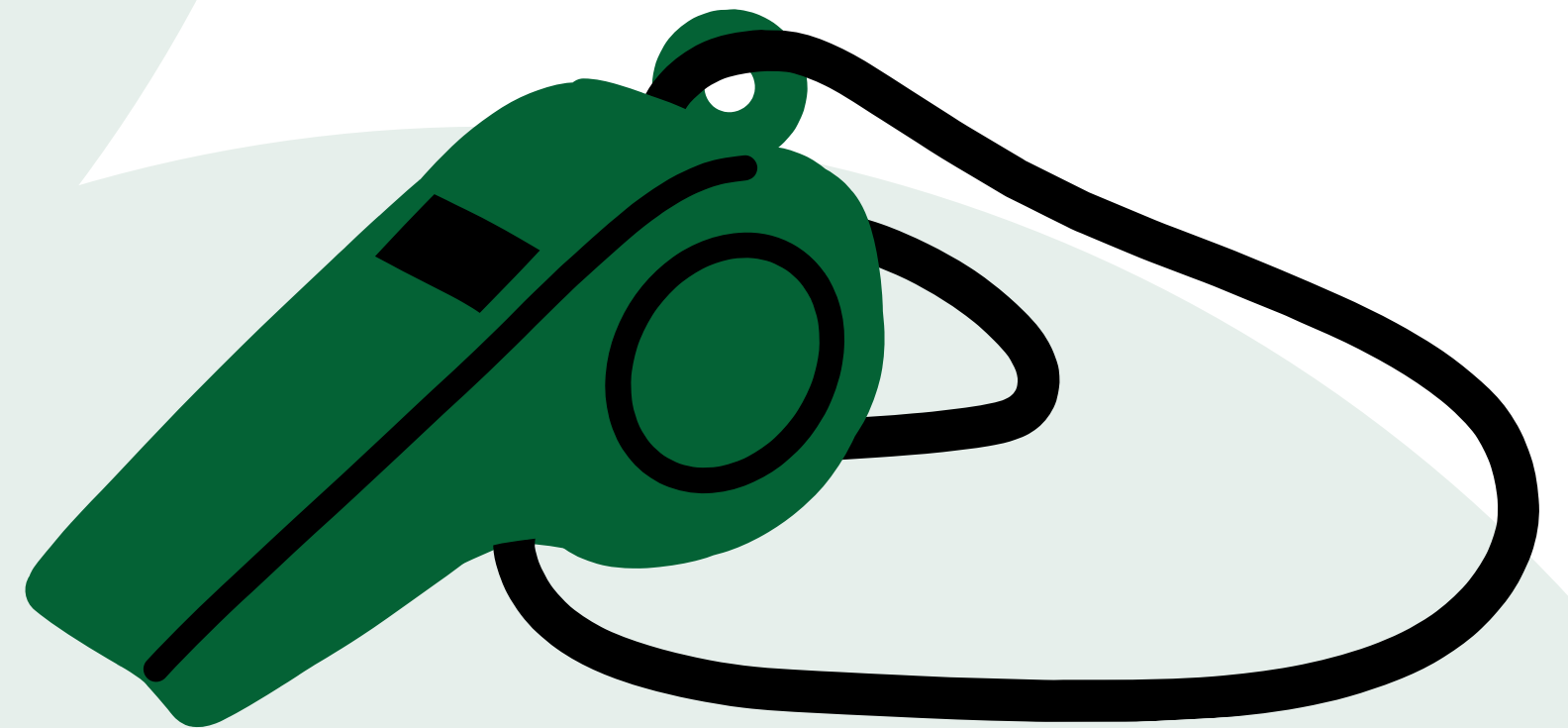
COUP DE SIFFLET

SON RÔLE

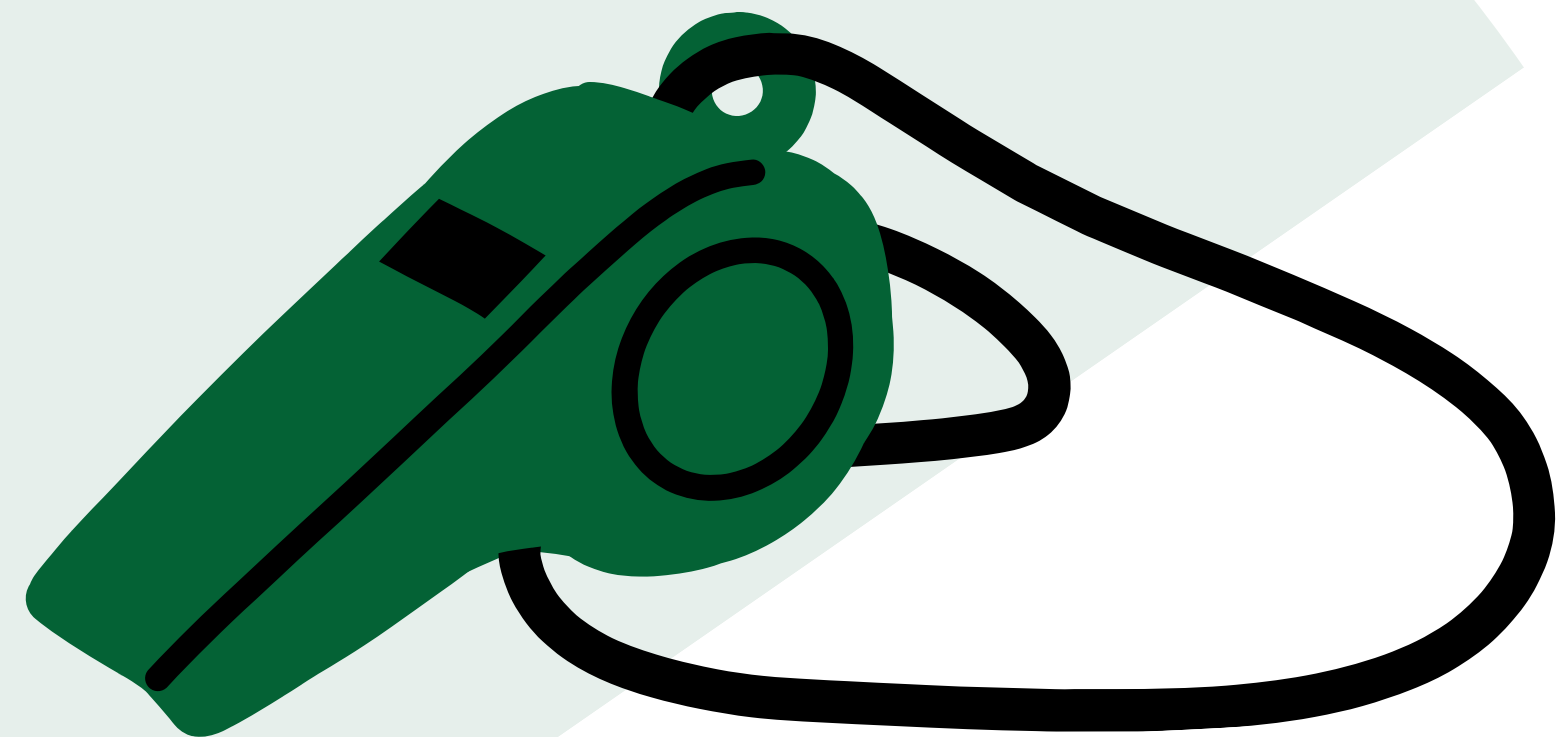


Types de Coups de Sifflet :

- **Court et sec** → remise en jeu
- **Long et fort** → faute, sanction
- **Très appuyé** → décision importante



**QUAND AVEZ-VOUS DÉJÀ
HESITÉ À SIFFLER ?**

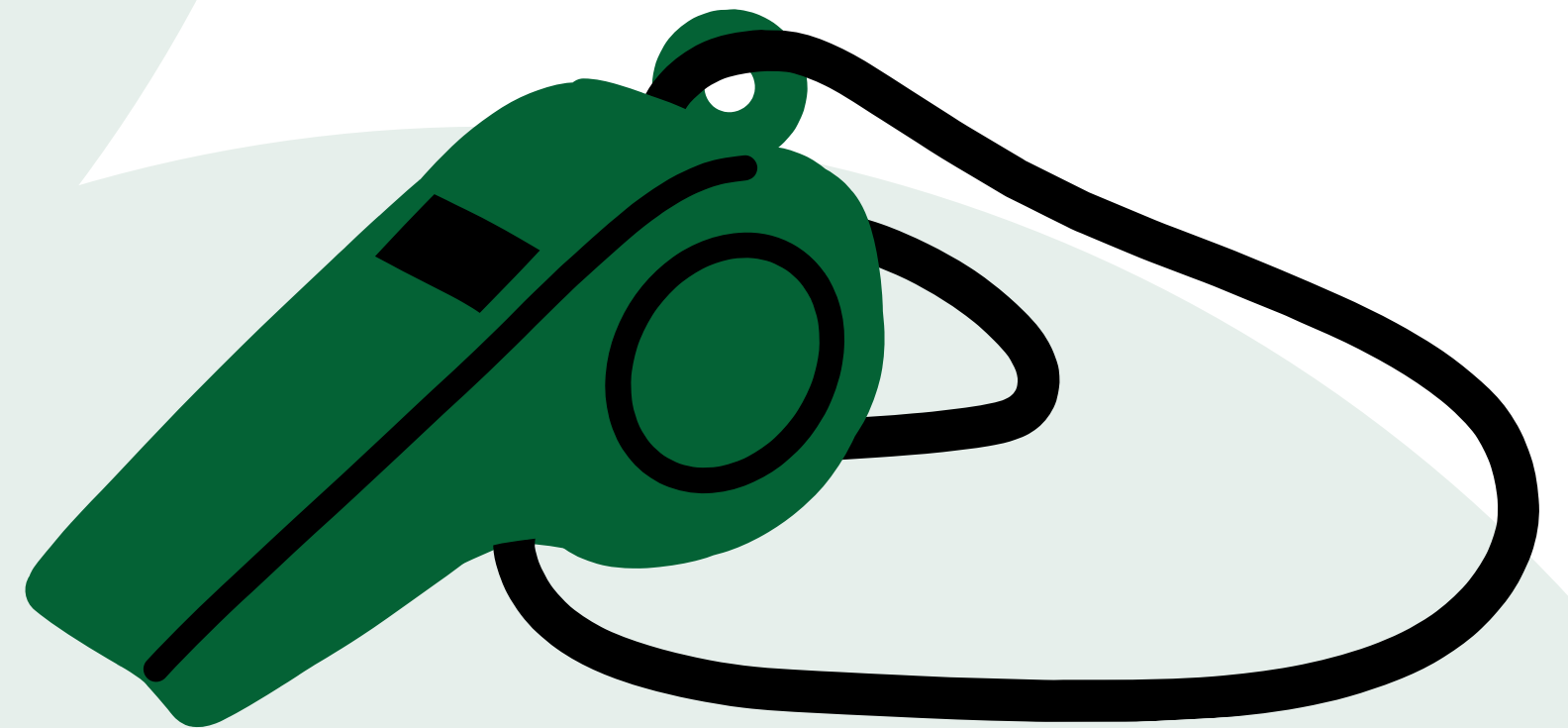


SON RÔLE

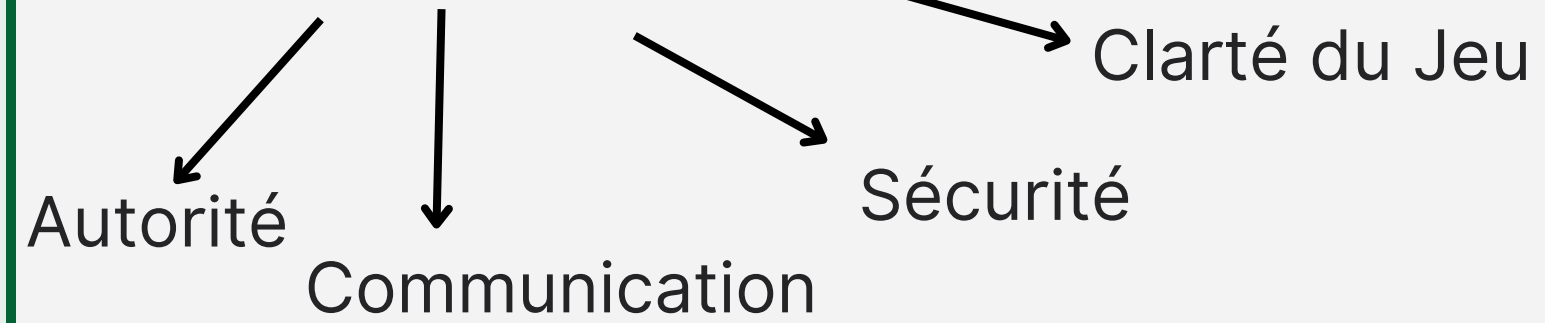


Quand est-il Obligatoire ?

- Début et reprise du Jeu
- Sanction disciplinaire
- 7 mètres
- Arrêt du temps
- Faute nécessitant un arrêt clair du jeu
- Jeu dangereux

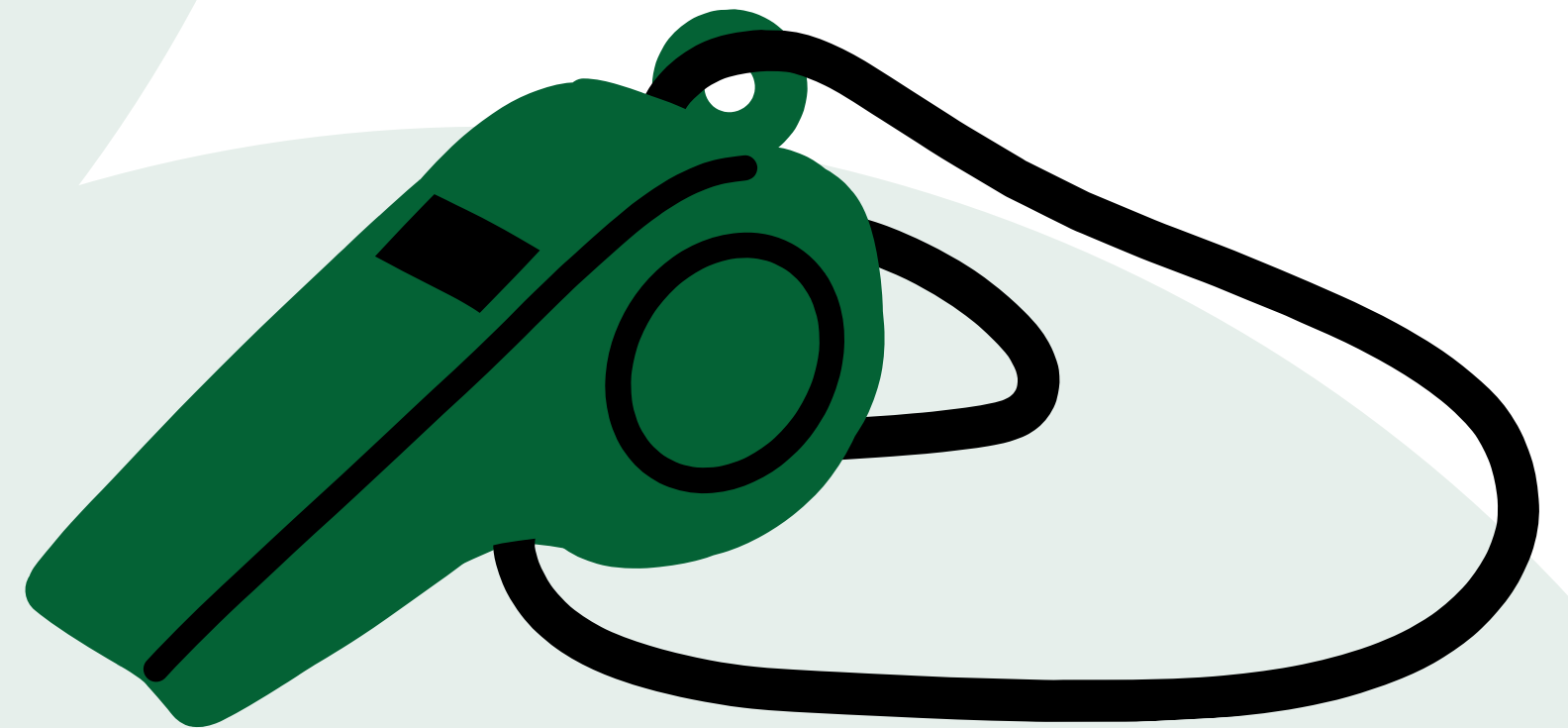


SON RÔLE



Quand est-il facultatif ?

- Touche
- Carton
- Gestuelle



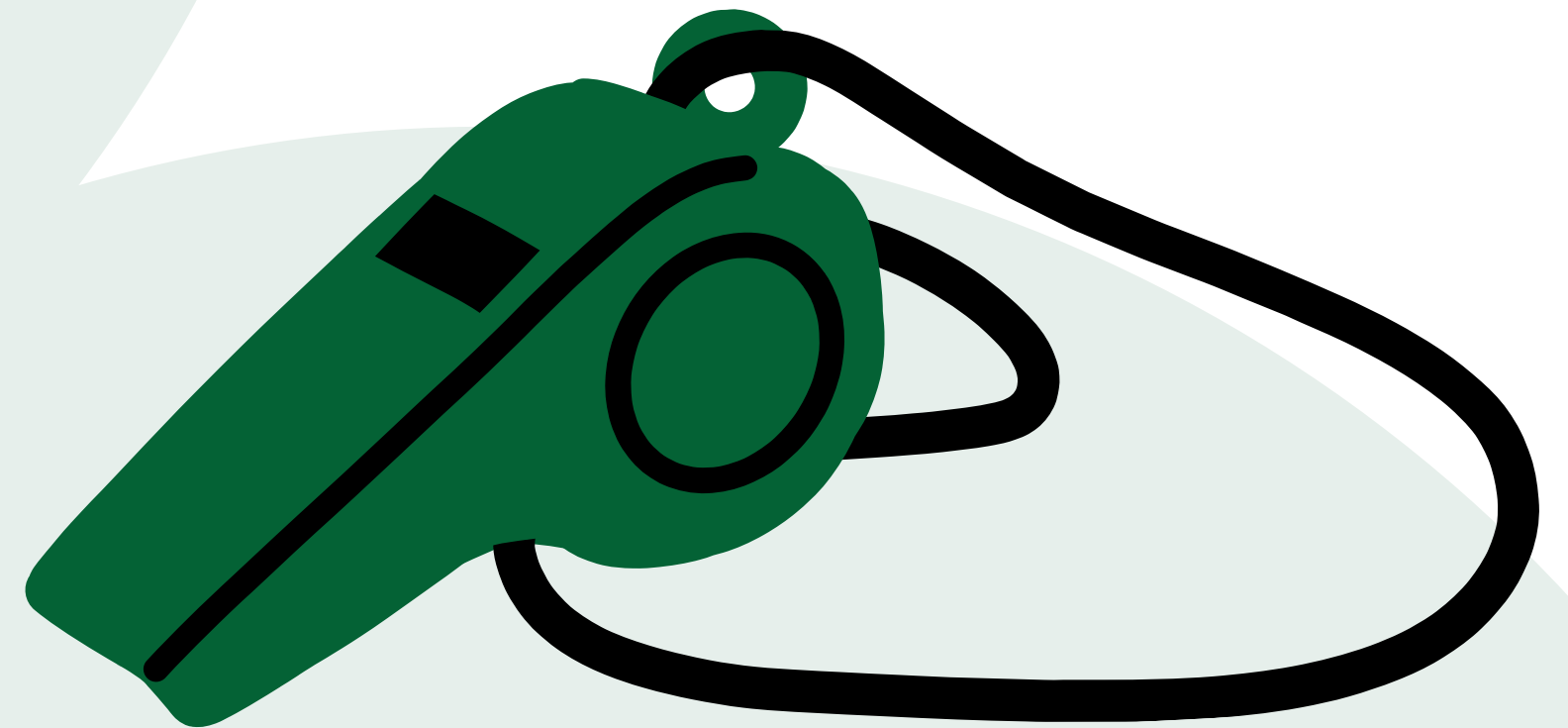
ATTENTION

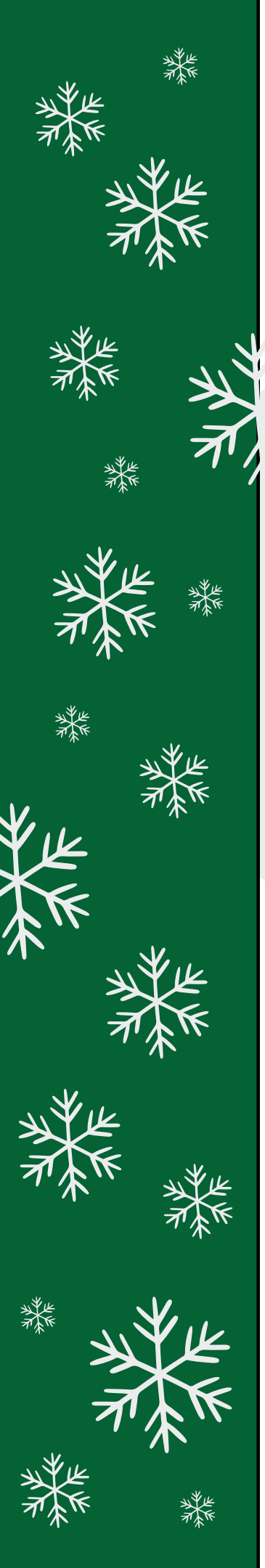
Trop siffler → Casse le Jeu

Pas assez siffler → Perte de contrôle



A RETENIR : UN COUP DE SIFFLET =
UNE GESTUELLE CLAIRE





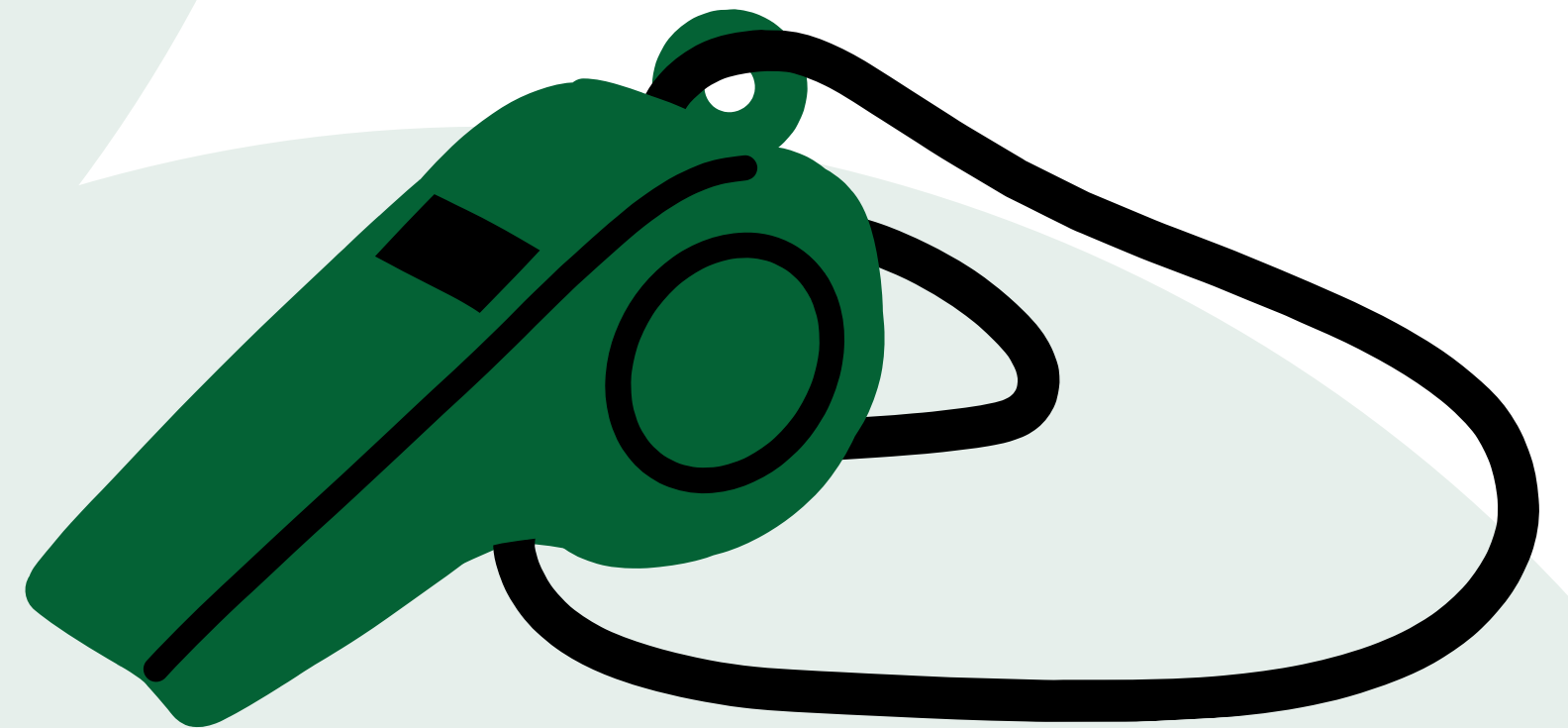
GESTUELLE

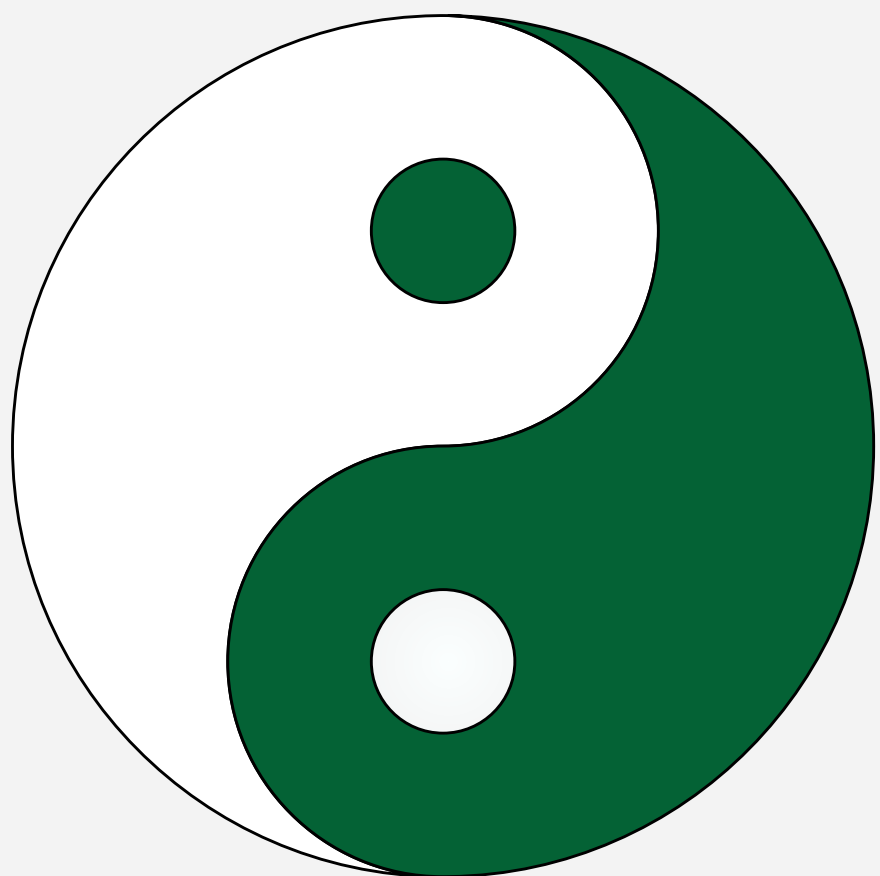
SON RÔLE

- Compréhension immédiate des décisions.
- Communication avec officiel, table et joueurs.
- Renforce le coup de sifflet.

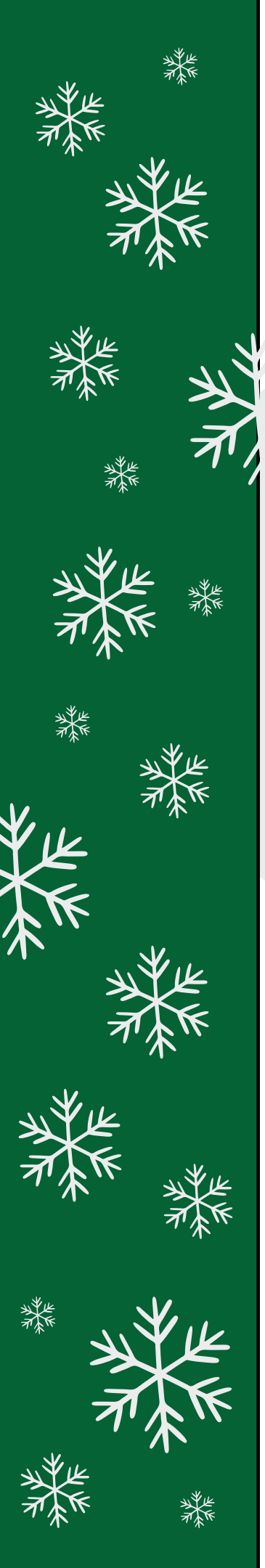
Elle doit être :

- Visible
- Décidée
- Maintenu 2 à 3 secondes





**Le coup de sifflet et la
gestuelle
complémentaires.**



EXCERCICES

 **BONNES FÊTES**

