


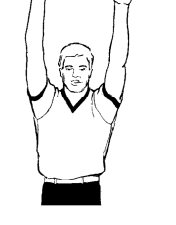



A - SIGNAUX DES ARBITRES



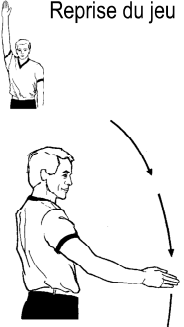

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.

A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.




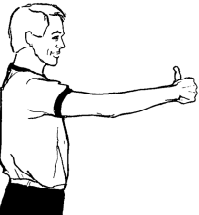

I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant le torse</p>
---	---	---	---	--

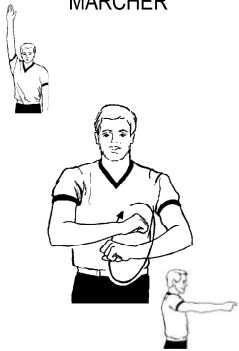
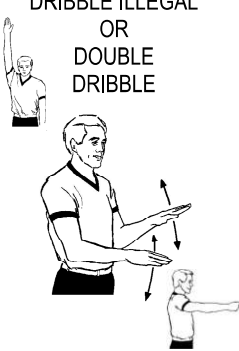
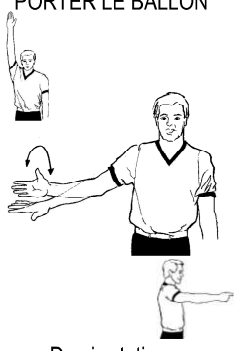
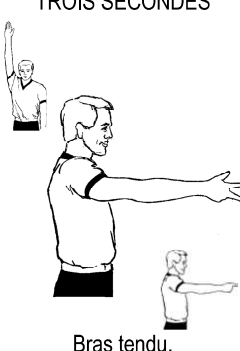
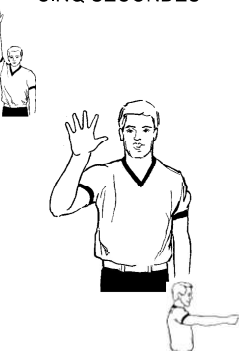
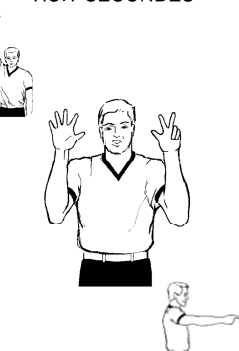
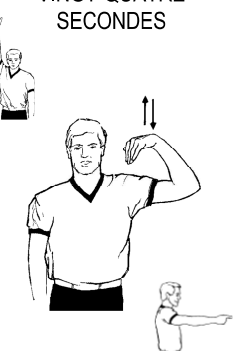
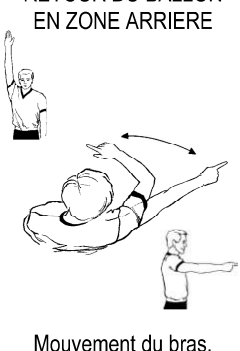


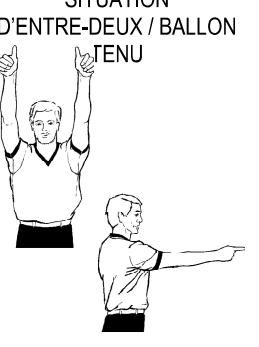
II. CHRONOMETRAGE

<p>6 Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre</p> 	<p>7 Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p>	<p>9 Remettre à 24 ou 14 secondes</p>  <p>Mouvement circulaire avec</p>
--	---	---	--

III. ADMINISTRATION













<p>10 Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13 COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>	<p>14 Décompte 5 à 8 secondes</p>  <p>Doigts indiquant le décompte</p>
--	--	---	---	---

IV. TYPES DE VIOLATIONS



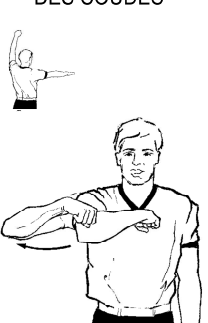
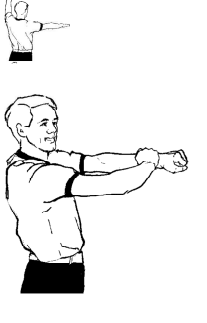
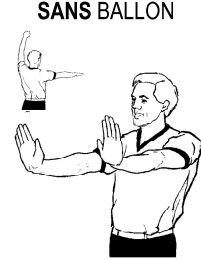
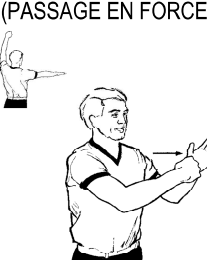
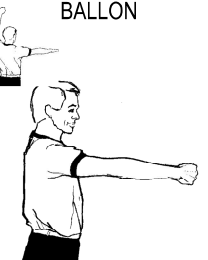




<p>15 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>16 DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17 PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi-rotation, vers l'avant</p>	<p>18 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>
<p>19 CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>20 HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>21 vingt-quatre SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>22 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
<p>23 VIOLATION DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>24 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>25 SITUATION D'ENTRE-DEUX / BALLON TENU</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p>	

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

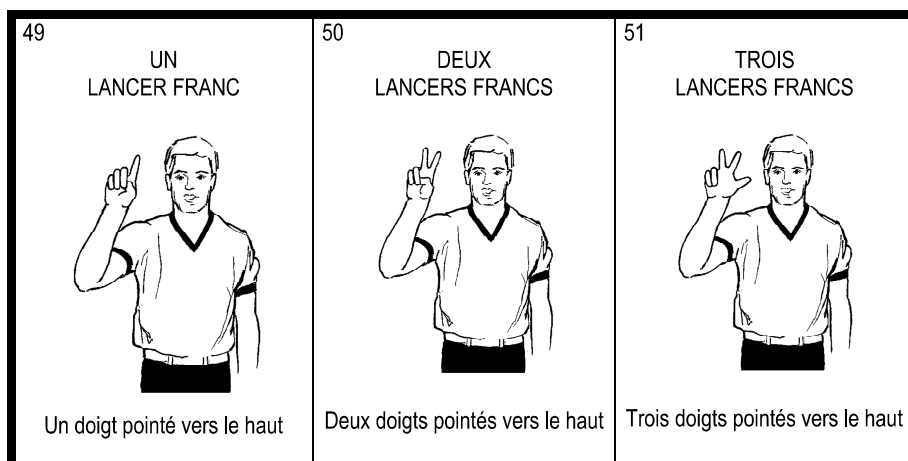
DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

26 No. 4 	27 No. 5 	28 No. 6 	29 No. 7 
30 No. 8 	31 No. 9 	32 No. 10 	33 No. 11 
34 No. 12 	35 No. 13 	36 No. 14 	37 No. 15 

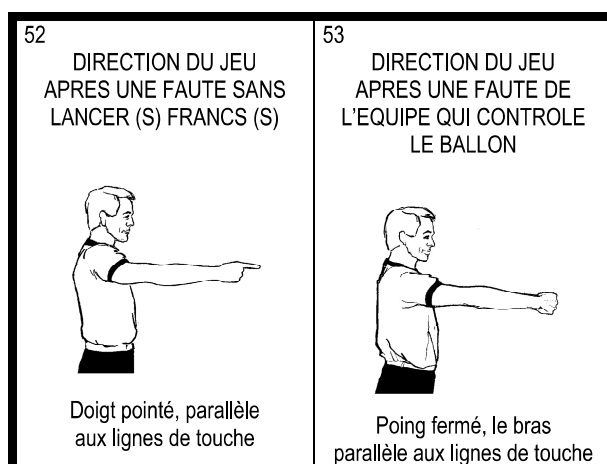
DEMARCHE 2 - GENRES DE FAUTE

<p>38 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>39 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p>	<p>40 BALANCER EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p>	<p>41 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>42 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>43 CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE EN FORCE)</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>44 FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>45 DOUBLE FAUTE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>46 FAUTE TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, les mains ouvertes</p>	<p>47 FAUTE ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>48 FAUTE DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES

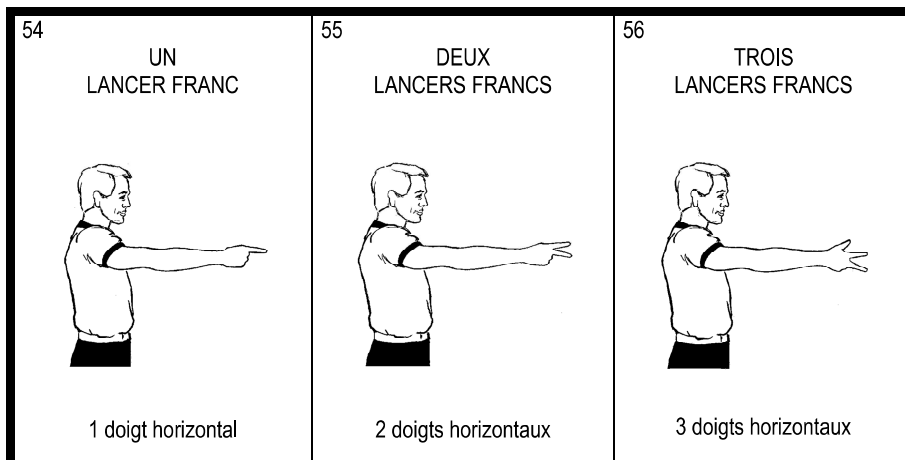


OU DIRECTION DU JEU



VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - HORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

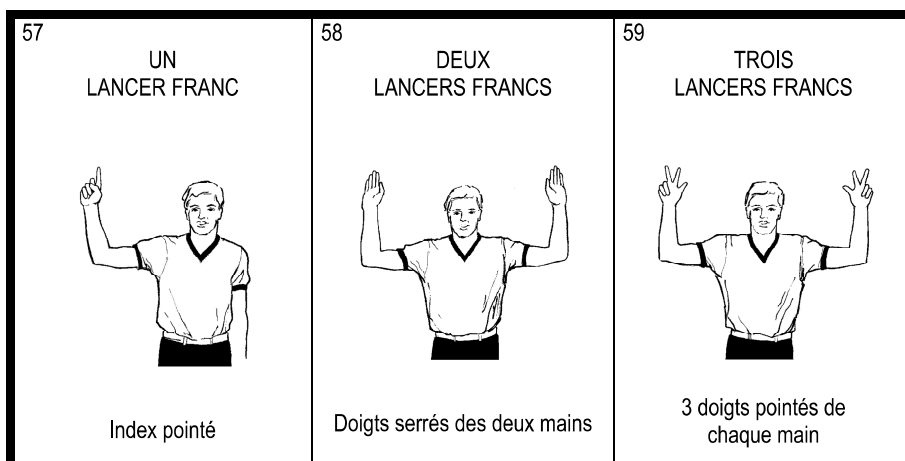


Figure 6 – Signaux des arbitres