




## A - SIGNAUX DES ARBITRES

**A.1** Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux officiels.




**A.2** Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque, il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix (en langue anglaise pour les rencontres internationales).

**A.3** Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.



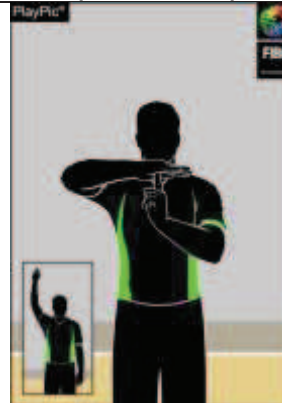

### Signaux de chronométrage

Arrêt du chronomètre	Arrêt du chronomètre pour faute	Démarrage du chronomètre
		
Paume ouverte	Un poing fermé	Couperet avec la main

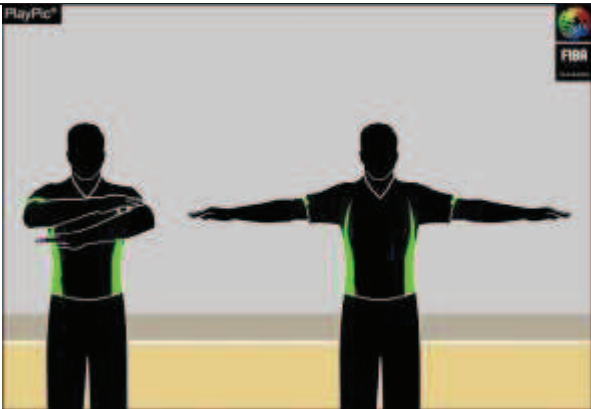
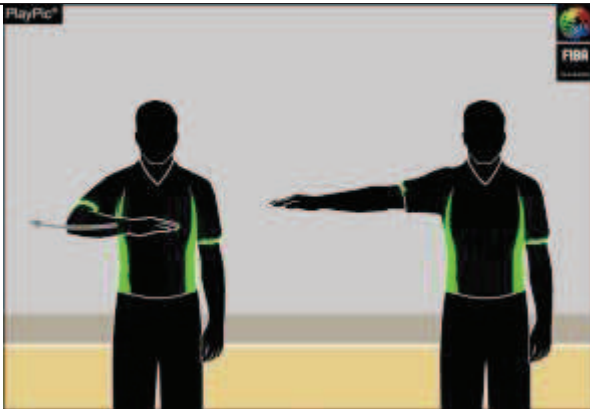
### Gestion du score



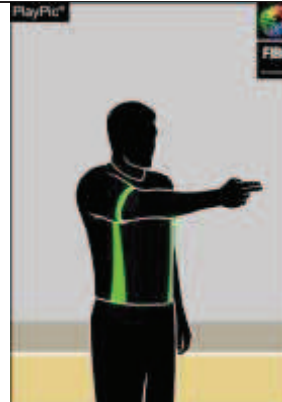

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

## Remplacement et Temps-mort



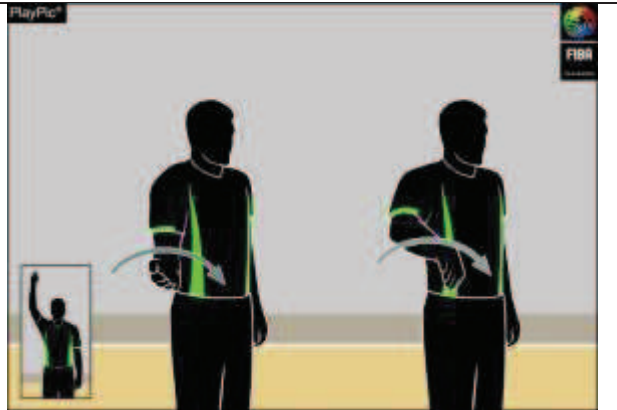
Remplacement	Autorisation à rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

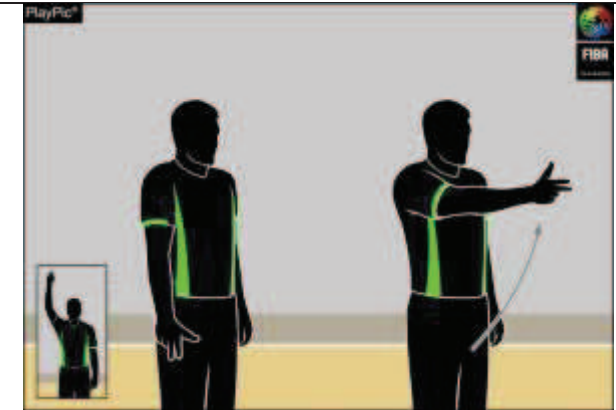


## Gestuelle informative


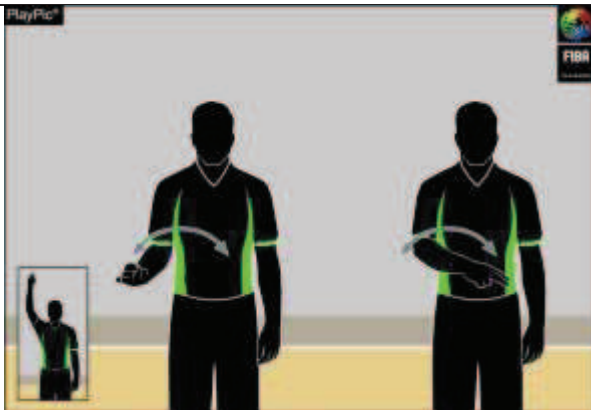

Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
	
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
			
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche	Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée



## Violations



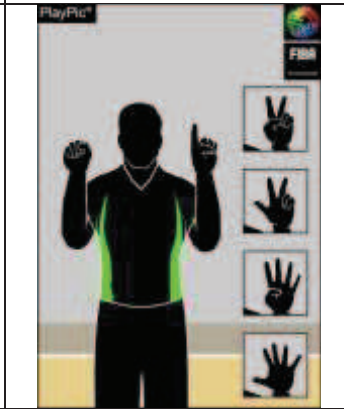
<p>Marcher</p>	<p>Dribble irrégulier / Reprise de dribble</p>	<p>Dribble irrégulier : Porter de balle</p>
		
<p>Rotation des poings</p>	<p>Battement alternatif</p>	<p>Demi-rotation de la paume</p>

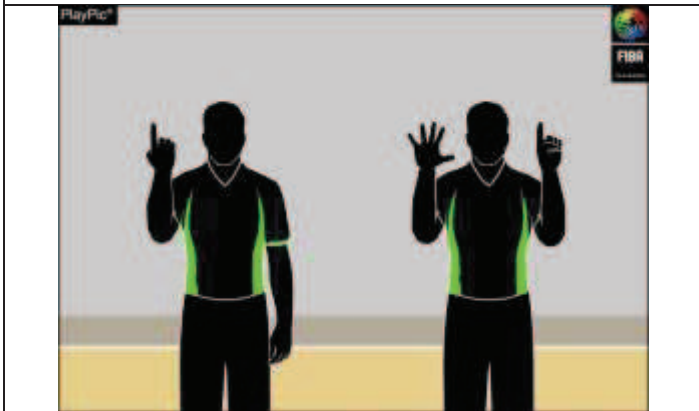
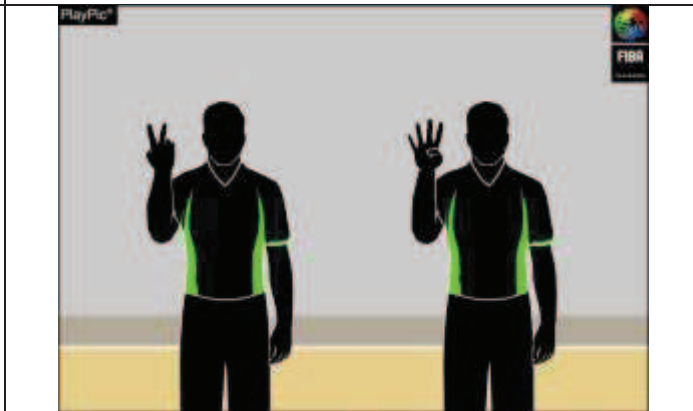
<p>3 secondes</p>	<p>5 secondes</p>	<p>8 secondes</p>
		
<p>Bras tendu montrant trois doigts</p>	<p>Montrer 5 doigts</p>	<p>Montrer 8 doigts</p>



<p>24 secondes</p>	<p>Retour en zone arrière</p>	<p>Jeu au pied volontaire</p>
		
<p>Toucher l'épaule des doigts</p>	<p>Mouvement de vague en face du corps</p>	<p>Pointer le pied</p>


## Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
Chaque main montrent "0"	La main droite montre "0"





N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
		
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main gauche montre le poing fermé et la main droite le chiffre 1 à 5


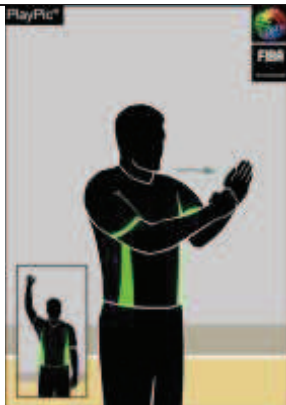


N° 16	N° 24
	
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

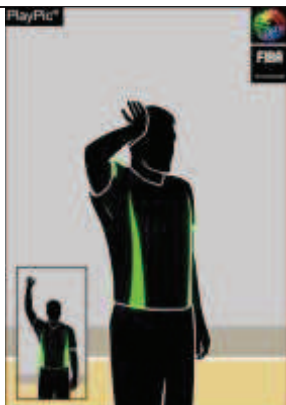

N° 40	N° 62
	
<p>D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités</p>	<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 2 pour le chiffre des unités</p>


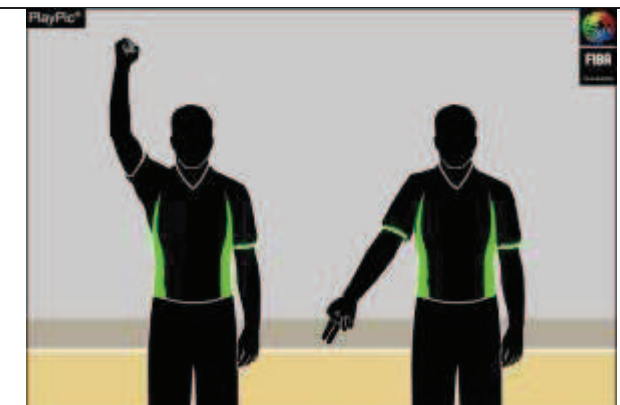
N° 78	N° 99
	
<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités</p>	<p>D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités</p>

## Types de fautes





Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
<p>Accrocher le poignet vers le bas</p>	<p>Les deux mains sur les hanches</p>	<p>Imiter une poussée</p>	<p>Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant</p>

Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Usage excessif des coudes
			
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Balancer le coude vers l'arrière

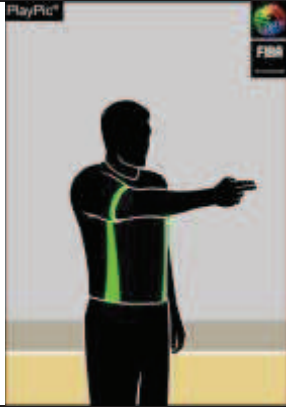

Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
	
Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive




Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
	
Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs	Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol du doigt

## Situations spéciales

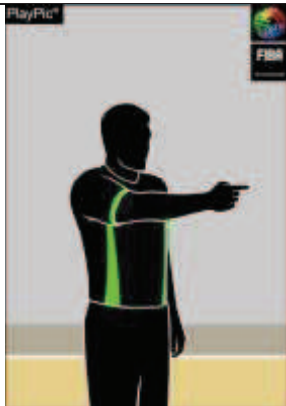
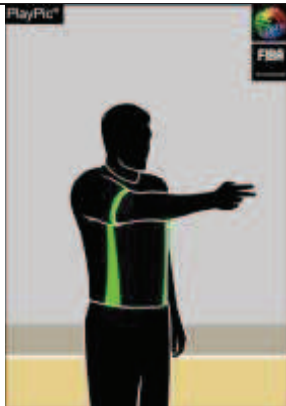
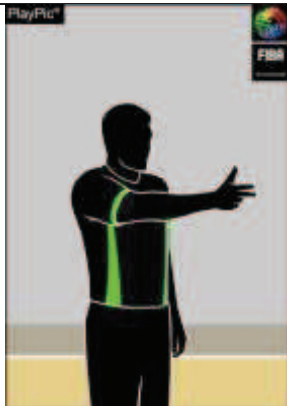
Double faute	Fautes technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

## Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque


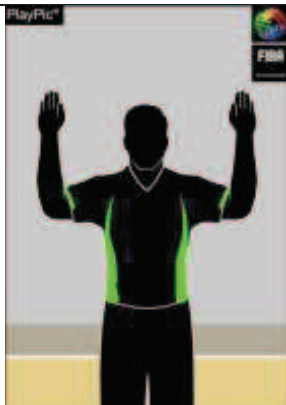

Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

**Administrer les lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)**

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

**Administrer les lancers francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)**

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

**Figure 7 – Signaux des arbitres**