

ANNEXE A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ce règlement sont les seuls signaux valides et 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.

Figure 8 – Signaux des arbitres

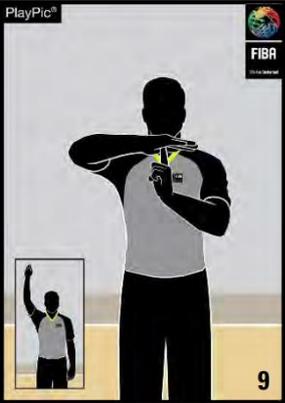
Signaux de chronométrage

ARRET DU CHRONOMETRE	ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE	DEMARRAGE DU CHRONOMETRE
<p>1</p>	<p>2</p>	<p>3</p>
PAUME OUVERTE	UN POING FERME	COUPERET AVEC LA MAIN

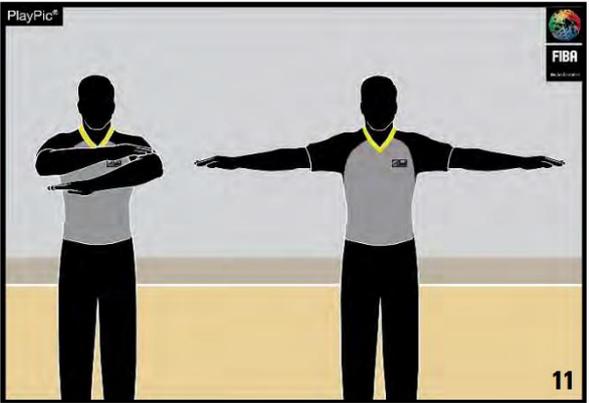
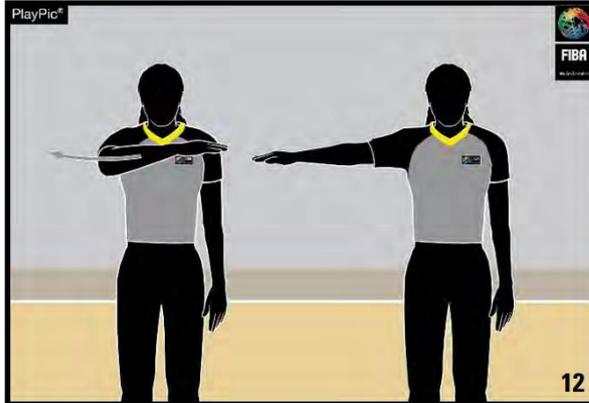
Signaux de score

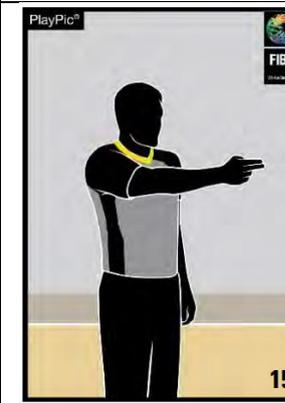
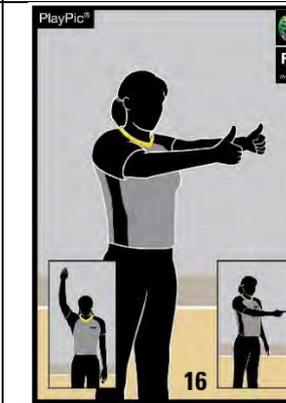
1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
<p>4</p>	<p>5</p>	<p>6</p>
ABAISSER UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	ABAISSER DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	3 DOIGTS TENDUS AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS

Remplacement et Temps-mort

REPLACEMENT	AUTORISATION DE RENTRER	TEMPS-MORT IMPUTE	TEMPS MORT MEDIA
 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>
AVANT- BRAS CROISES	MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS	FORME DE « T » AVEC L'INDEX	BRAS OUVERTS AVEC LES POINGS FERMES

Gestuelle informative

PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE	DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE
 <p>11</p>	 <p>12</p>
UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE	DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE

SIGNE OK DE COMMUNICATION	REMISE A 14 OU 24 DU CHRONOMETRE DES TIRS	DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN	BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX
 <p>13</p>	 <p>14</p>	 <p>15</p>	 <p>16</p>
POUCE LEVE	ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU	POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	POUCES LEVES PUIS INDICHER LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESSION ALTERNEE

Violations

<p align="center">MARCHER</p> <p align="right">17</p>	<p align="center">DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE</p> <p align="right">18</p>	<p align="center">DRIBBLE IRREGULIER / PORTER DE BALLE</p> <p align="right">19</p>	
ROTATION DES POINGS	BATTEMENT ALTERNATIF	DEMI-ROTATION DE LA PAUME	
<p align="center">3 SECONDES</p> <p align="right">20</p>	<p align="center">5 SECONDES</p> <p align="right">21</p>	<p align="center">8 SECONDES</p> <p align="right">22</p>	<p align="center">CHRONOMETRE DES TIRS</p> <p align="right">23</p>
RAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS	MONTRER 5 DOIGTS	MONTRER 8 DOIGTS	TOUCHER L'ÉPAULE DES DOIGTS
<p align="center">RETOUR EN ZONE ARRIERE</p> <p align="right">24</p>		<p align="center">JEU AU PIED VOLONTAIRE</p> <p align="right">25</p>	<p align="center">INTERVENTION ILLEGALE</p> <p align="right">26</p>
MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS		POINTER LE PIED	FAIRE PIVOTER L'INDEX TENDU AU-DESSUS DE L'AUTRE MAIN QUI FORME UN CERCLE

Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
CHAQUE MAIN MONTRENT "0"	LA MAIN DROITE MONTRE "0"

N° 1 A 5	N° 6 A 10	N° 11 A 15
LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5

N° 16	N° 24
D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 1 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES	D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

N° 40	N° 62
<p>D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE 0 POUR LE CHIFFRE DES UNITES</p>	<p>D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES UNITES</p>

N° 78	N° 99
<p>D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 7 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 8 POUR LE CHIFFRE DES UNITES</p>	<p>D'ABORD LES MAINS DE DOS MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 9 POUR LE CHIFFRE DES UNITES</p>

Types de fautes

TENIR	OBSTRUCTION (DEFENSE) ECRAN ILLEGAL (ATTQUE)	POUSSER OU CHARGER SANS BALLON	CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)
 <p>37</p>	 <p>38</p>	 <p>39</p>	 <p>40</p>
ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS	LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES	IMITER UNE POUSSEE	ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT

USAGE ILLEGAL DES MAINS	CHARGER AVEC LE BALLON	CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN	CROCHETER UN ADVERSAIRE
 <p>41</p>	 <p>42</p>	 <p>43</p>	 <p>44</p>
FRAPPER LE POIGNET	FRAPPER LA PAUME OUVERTE DU POING FERME	FRAPPER LA PAUME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS	DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE

NON-RESPECT DU CYLINDRE	USAGE EXCESSIF DES COUDES	FRAPPER LA TETE	FAUTE DE L'EQUIPE EN CONTROLE DU BALLON
 <p>45</p>	 <p>46</p>	 <p>47</p>	 <p>48</p>
ABAISSEUR PUIS RELEVER LES DEUX BRAS AVEC LES MAINS VERTICALES	BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIERE	IMITER LE CONTACT SUR LA TETE	PONTER LE POING FERME VERS LE PANIER DE L'EQUIPE FAUTIVE

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR	FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR
<p align="right">49</p>	<p align="right">50</p>
<p>LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS INDiquer LE NOMBRE DE LANCERS-FRANCS</p>	<p>LEVER UN BRAS LE POING FERME, PUIS POINTER LE SOL</p>

Fautes spéciales

DOUBLE FAUTE	FAUTE TECHNIQUE	FAUTE ANTISPORTIVE	FAUTE DISQUALIFIANTE
<p align="right">51</p>	<p align="right">52</p>	<p align="right">53</p>	<p align="right">54</p>
<p>CROISEMENT SUCCESSIF DES DEUX POINGS FERMES</p>	<p>FORMER UN "T" AVEC LA PAUME</p>	<p>ATTRAPER LE POIGNET VERS LE HAUT</p>	<p>LEVER LES DEUX POINGS FERMES</p>

SIMULATION DE FAUTE	FRANCHISSEMENT ILLÉGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU
<p align="right">55</p>	<p align="right">56</p>
<p>RELEVER DEUX FOIS L'AVANT-BRAS</p>	<p>GESTE DU BRAS PARALLÈLE A LA LIGNE DE TOUCHE</p>

(LORS DES 2 DERNIERES MINUTES
DU 4^{EME} QUART-TEMPS OU D'UNE
PROLONGATION)

Système de revisionnage vidéo

USAGE DE LA VIDEO	CHALLENGE VIDEO DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL
<p>57</p>	<p>58</p>
ROTATION DE LA MAIN HORIZONTALE AVEC L'INDEX ETENDU	DESSINER UN RECTANGLE EN L'AIR

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

APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)	APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON	1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
<p>59</p>	<p>60</p>	<p>61</p>	<p>62</p>	<p>63</p>
POINTER LA DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE	ENGAGER LE POING EN DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	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
<p>64</p>	<p>65</p>	<p>66</p>
1 DOIGT HORIZONTAL	2 DOIGTS HORIZONTALS	3 DOIGTS HORIZONTALS

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

1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
<p>67</p>	<p>68</p>	<p>69</p>
1 DOIGT VERS LE HAUT	LES DEUX MAINS AVEC LES DOIGTS SERRES	LES DEUX MAINS AVEC 3 DOIGTS TENDUS