



# COMPRENDRE LES GESTES DE L'ARBITRE

## A - SIGNAUX DES ARBITRES

A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles 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

1 UN POINT  Mouvement d'un doigt vers le bas	2 DEUX POINTS  Mouvement des deux doigts vers le bas	3 TENTATIVE A TROIS POINTS  Trois doigts pointés	4 TROIS POINTS REUSSIS  Trois doigts pointés des deux mains	5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE  Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine
---	---	---	--	--

### II. CHRONOMETRAGE

6 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre  Main ouverte	7 ARRET DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)  Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fauteur	8 REPRISE DU JEU  Mouvement de couperet avec la main	9 REMETTRE A 24 SECONDES  Mouvement circulaire avec l'index
---	--	---	--

### III. ADMINISTRATION

10 REEMPLACEMENT  Avant-bras croisés	11 FAIRE SIGNE D'ENTRER  Mouvement de la main ouverte vers le corps	12 TEMPS-MORT ACCORDE  Former un "T" avec l'index et la main ouverte	13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE  Pouce pointé vers le haut
---	--	---	--

## IV. VIOLATIONS

14 MARCHER  Rotation des poings	15 DRIBBLE ILLÉGAL OU DOUBLE DRIBBLE  Battement alternatif	16 PORTER LE BALLON  Demi rotation vers l'avant	17 TROIS SECONDES  Bras tendu Montrer 3 doigts
18 CINQ SECONDES  Montrer 5 doigts	19 HUIT SECONDES  Montrer 8 doigts	20 VINGT-QUATRE SECONDES  Doigts touchant l'épaule	21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE  Mouvement du bras, index pointé
22 FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE  Doigt pointé vers le pied	23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU  Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches	24 ENTRE-DELIX  Pouces levés	

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

### DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

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

## DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

37 UTILISATION ILLÉGALE DES MAINS  Se frapper le poignet	38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)  Deux mains aux poignets	39 USAGE EXCESSIF DES COUDES  Mouvement du coude vers l'arrière	40 TENIR  Saisir le poignet
41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON  Imiter l'action de pousser	42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON  Poing fermé frappant la paume de la main	43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON  Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive	44 DOUBLE  Ciseau des bras poings fermés
45 TECHNIQUE  Former un "T" les mains ouvertes	46 ANTISPORTIVE  Se prendre le poignet	47 DISQUALIFIANTE  Poings fermés	

## DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

48 UN LANCER FRANC  Un doigt pointé vers le haut	49 DEUX LANCERS FRANCS  Deux doigts pointés	50 TROIS LANCERS FRANCS  Trois doigts pointés
---	--	--

## OU

### - DIRECTION DU JEU

51  Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche	52 APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON  Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche
--	--

