

## 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).



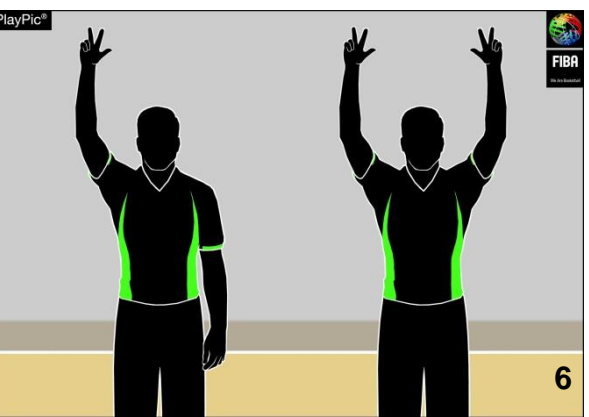
**A.3** Il est important que les Officiels de Table de Marque soient familiarisés avec ces signaux.

Figure 1 – Signaux des arbitres



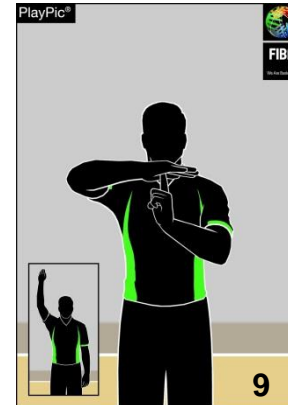

### Signaux de chronométrage

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

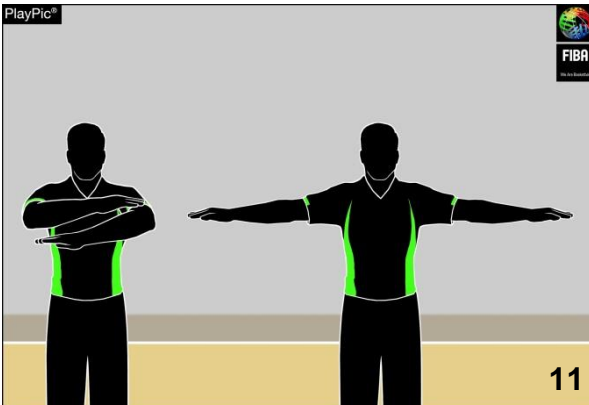
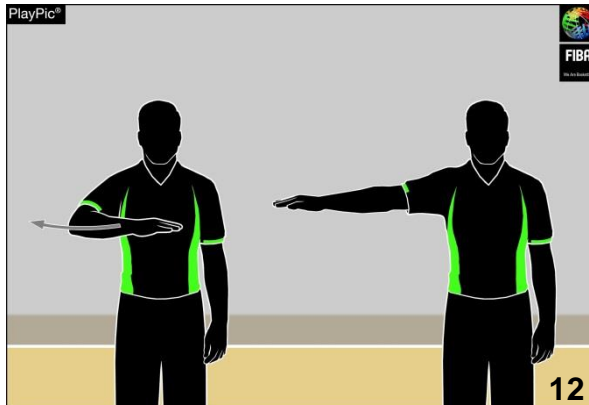


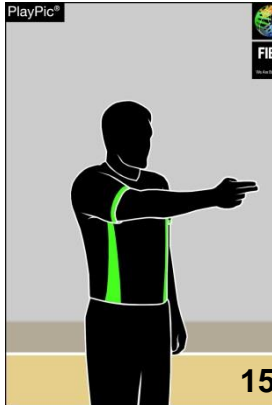
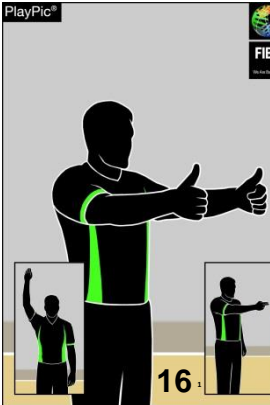
### Gestion du score

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
 4	 5	 6
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

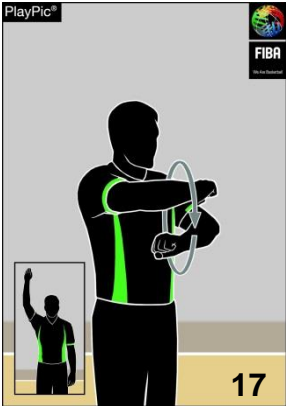

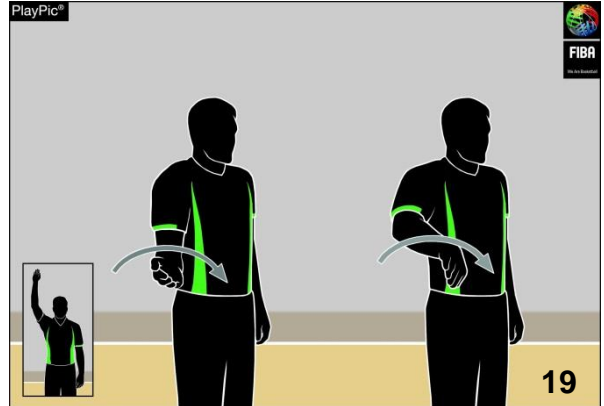
## Remplacement et Temps-mort

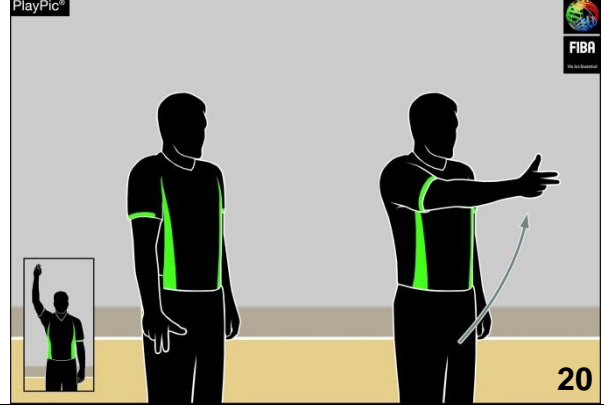


REPLACEMENT	AUTORISATION DE RENTRER	TEMPS-MORT IMPUTE	TEMPS MORT MEDIA
 <p>7</p>	 <p>8</p>	 <p>9</p>	 <p>10</p>
AVANT- BRAS CROISES	MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS	FORME DE « T » AVEC L'INDEX	BRAS OUVERTS AVEC LES POINGS FERMES

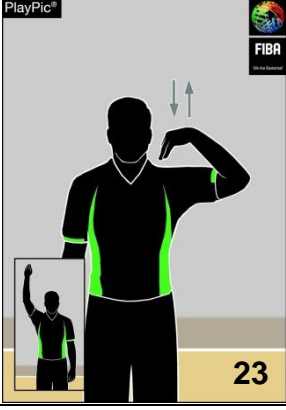
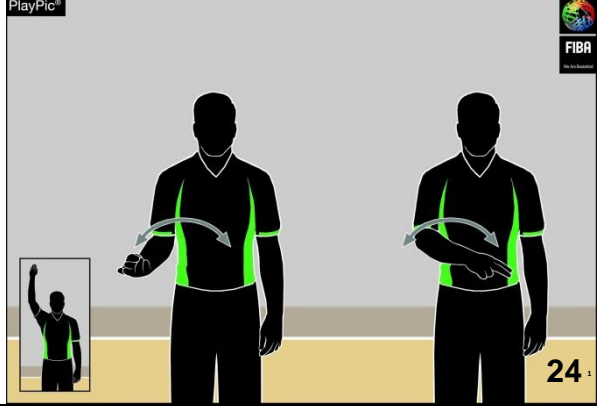
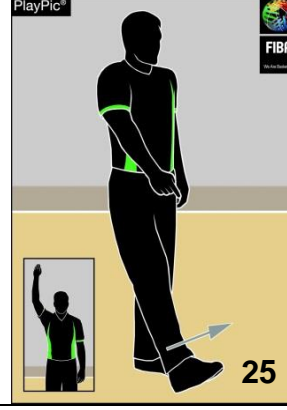
**Gestuelle informative**

<b>PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE</b>  <p style="text-align: right;"><b>11</b></p>		<b>DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE</b>  <p style="text-align: right;"><b>12</b></p>	
UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE		DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE	
<b>SIGNE OK          DE COMMUNICATION</b>  <p style="text-align: right;"><b>13</b></p>	<b>REMISE A 14 OU 24          DU CHRONOMETRE          DES TIRS</b>  <p style="text-align: right;"><b>14</b></p>	<b>DIRECTION DU JEU /          SORTIE DES LIMITE          S DU TERRAIN</b>  <p style="text-align: right;"><b>15</b></p>	<b>BALLON TENU /          SITUATION D'ENTRE DEUX</b>  <p style="text-align: right;"><b>16</b></p>
POUCE LEVE	ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU	POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNE S DE TOUCHE	POUCE LEVES PUIS INDIC QUER LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESS ION ALTERNEE

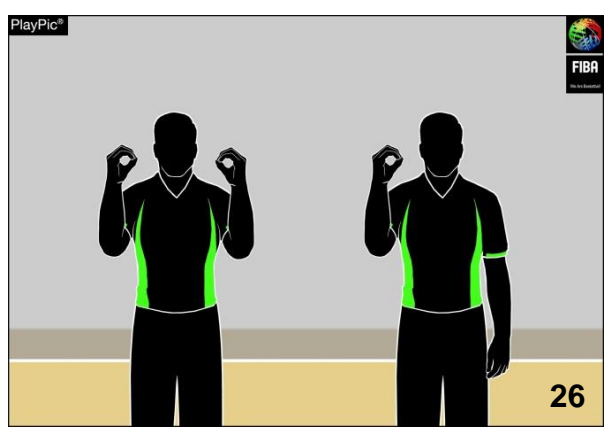
**Violations**




<p>MARCHER</p>	<p>DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE</p>	<p>DRIBBLE IRREGULIER : PORTER DE BALLE</p>
 <p>17</p>	 <p>18</p>	 <p>19</p>
<p>ROTATION DES POINGS</p>	<p>BATTEMENT ALTERNATIF</p>	<p>DEMI-ROTATION DE LA PAUME</p>

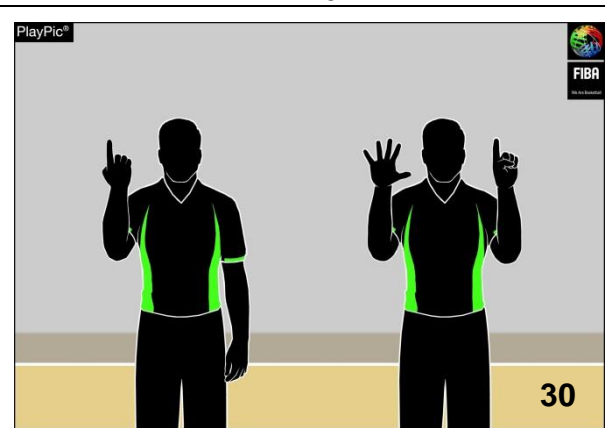
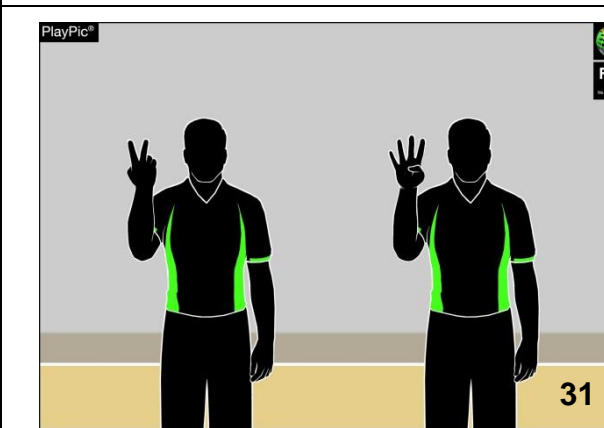
<p>3 SECONDES</p>	<p>5 SECONDES</p>	<p>8 SECONDES</p>
 <p>20</p>	 <p>21</p>	 <p>22</p>
<p>BRAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS</p>	<p>MONTRER 5 DOIGTS</p>	<p>MONTRER 8 DOIGTS</p>

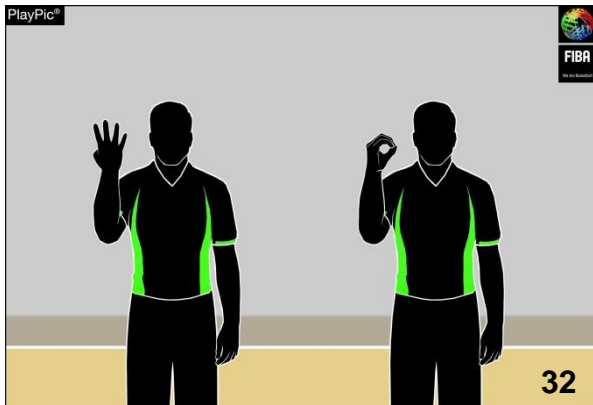
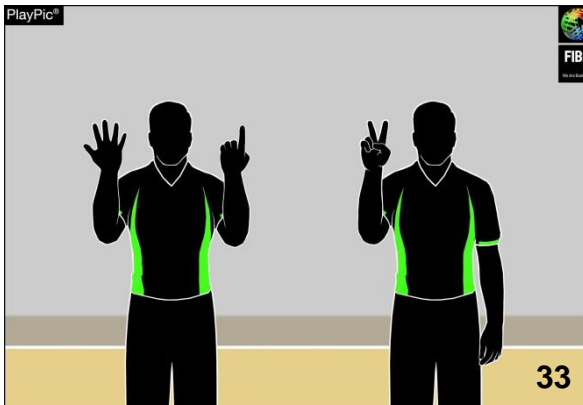
<p>24 SECONDES</p>	<p>RETOUR EN ZONE ARRIERE</p>	<p>JEU AU PIED VOLONTAIRE</p>
 <p>23</p>	 <p>24</p>	 <p>25</p>
<p>TOUCHER L'ÉPAULE DES DOIGTS</p>	<p>MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS</p>	<p>POINTER LE PIED</p>

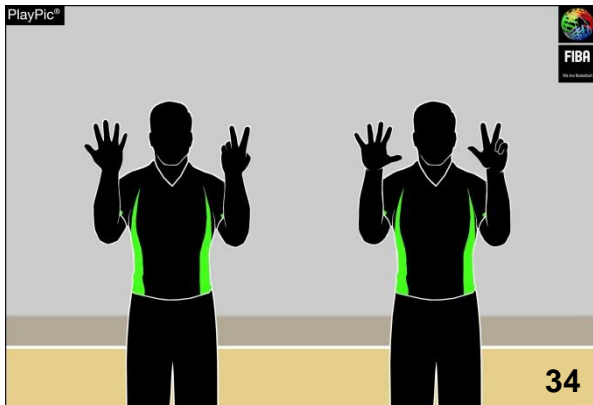
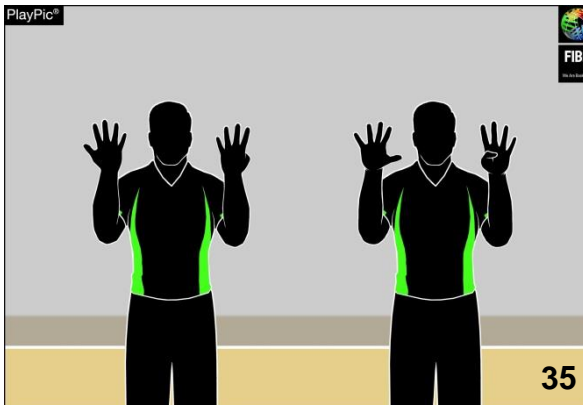
**Numéros des joueurs**

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

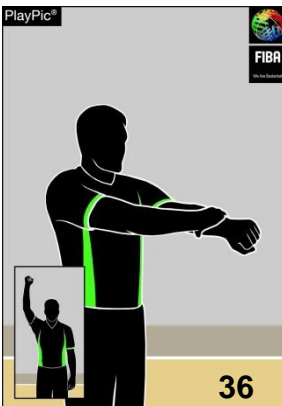
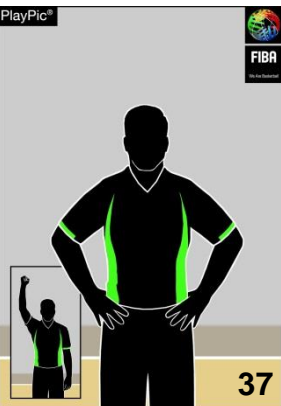
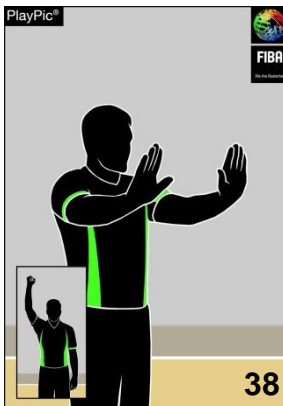
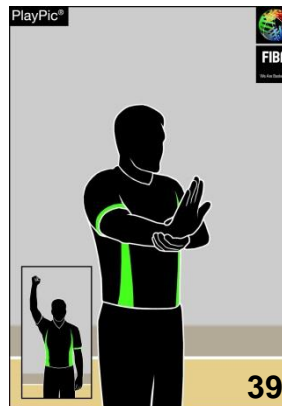






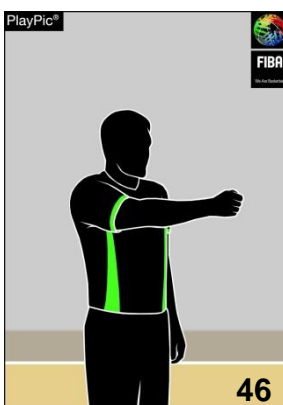
N° 1 A 5	N° 6 A 10	N° 11 A 15
		
LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE NUMERO 5 ET LA GAUCHE MONTRE LE CHIFFRE 1 A 5	LA MAIN DROITE MONTRE LE POING FERME ET LA MAIN GAUCHE LE CHIFFRE 1 A 5

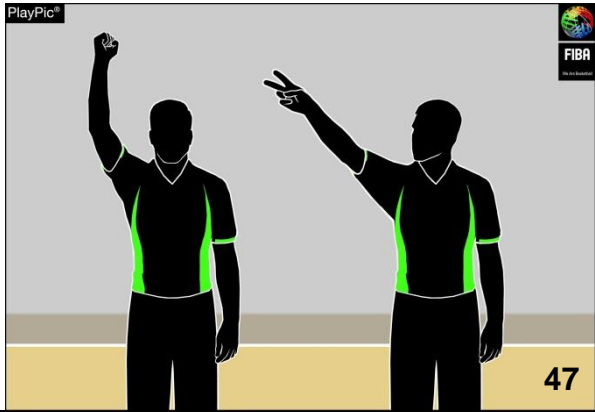
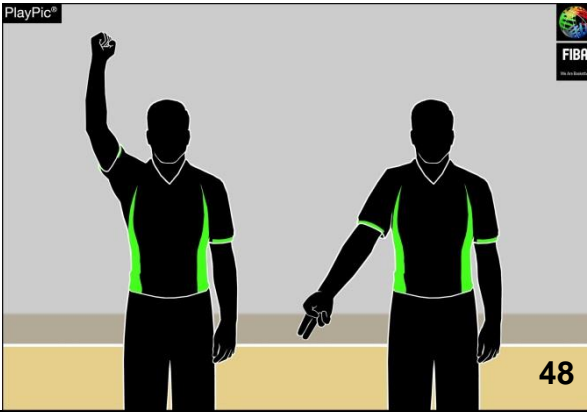
N° 16	N° 24
	
D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 1 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LES MAINS DE FACE MONTRENT LE NUMERO 6 POUR LE CHIFFRE DES UNITES	D'ABORD LA MAIN DE DOS MONTRE LE NUMERO 2 POUR LE CHIFFRE DES DIZAINES, PUIS LA MAIN DE FACE MONTRE LE NUMERO 4 POUR LE CHIFFRE DES UNITES

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>


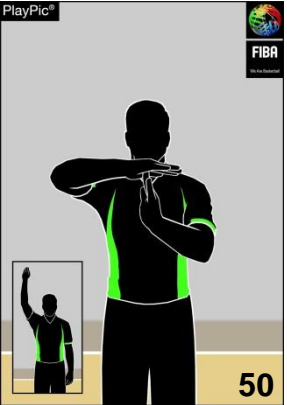
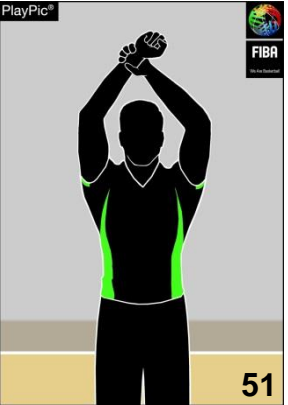
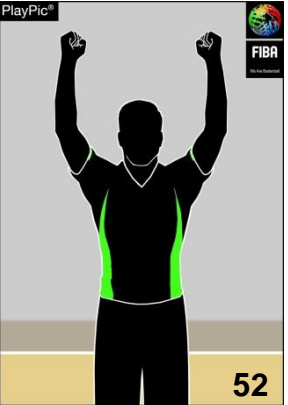
**Types de fautes**




<p style="text-align: center;">TENIR</p>  <p style="text-align: right;"><b>36</b></p> <p style="text-align: center;">ACCROCHER LE POIGNET VERS LE BAS</p>	<p style="text-align: center;">OBSTRUCTION (DEFENSE) ECRAN ILLEGAL (ATTAQUE)</p>  <p style="text-align: right;"><b>37</b></p> <p style="text-align: center;">LES DEUX MAINS SUR LES HANCHES</p>	<p style="text-align: center;">POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p style="text-align: right;"><b>38</b></p> <p style="text-align: center;">IMITER UNE POUSSEE</p>	<p style="text-align: center;">CONTROLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)</p>  <p style="text-align: right;"><b>39</b></p> <p style="text-align: center;">ATTRAPER LE POIGNET D'UN MOUVEMENT VERS L'AVANT</p>
<p style="text-align: center;">USAGE ILLEGAL DES MAINS</p>  <p style="text-align: right;"><b>40</b></p> <p style="text-align: center;">FRAPPER LE POIGNET</p>	<p style="text-align: center;">CHARGER AVEC LE BALLON</p>  <p style="text-align: right;"><b>41</b></p> <p style="text-align: center;">FRAPPER LA PAUME OUVERTE DU POING FERME</p>	<p style="text-align: center;">CONTACT ILLEGAL SUR LA MAIN</p>  <p style="text-align: right;"><b>42</b></p> <p style="text-align: center;">FRAPPER LA PAUME VERS L'AUTRE AVANT-BRAS</p>	<p style="text-align: center;">CROCHETER UN ADVERSAIRE</p>  <p style="text-align: right;"><b>43</b></p> <p style="text-align: center;">DEPLACER L'AVANT-BRAS VERS L'ARRIERE</p>
<p style="text-align: center;">USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p style="text-align: right;"><b>44</b></p> <p style="text-align: center;">BALANCER LE COUDE VERS L'ARRIERE</p>	<p style="text-align: center;">FRAPPER LA TETE</p>  <p style="text-align: right;"><b>45</b></p> <p style="text-align: center;">IMITER LE CONTACT SUR LA TETE</p>	<p style="text-align: center;">FAUTE DE L'EQUIPE EN CONTROLE DU BALLON</p>  <p style="text-align: right;"><b>46</b></p> <p style="text-align: center;">PONTER LE POING FERME VERS LE PANIER DE L'EQUIPE FAUTIVE</p>	

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR	FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR
 <p>PlayPic® FIBA</p> <p>47</p>	 <p>PlayPic® FIBA</p> <p>48</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>

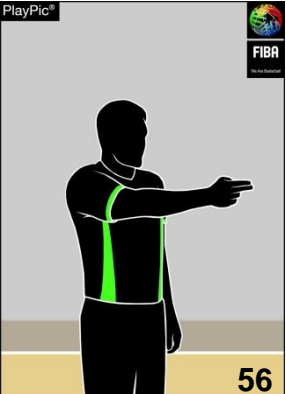
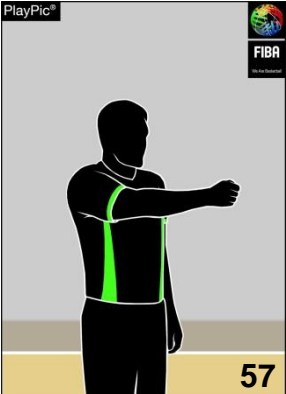


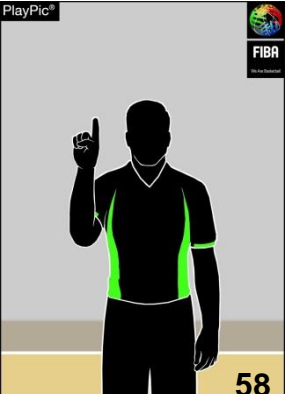
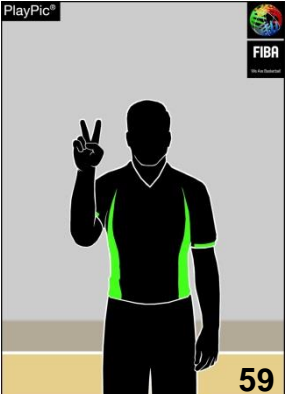
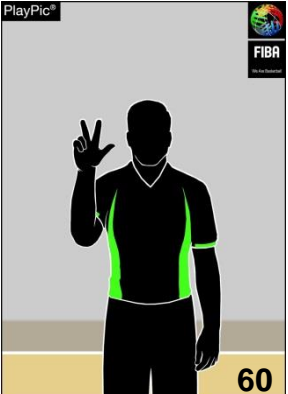
**Situations spéciales**

DOUBLE FAUTE	FAUTE TECHNIQUE	FAUTE ANTISPORTIVE	FAUTE DISQUALIFIANTE
 <p style="text-align: right;"><b>49</b></p>	 <p style="text-align: right;"><b>50</b></p>	 <p style="text-align: right;"><b>51</b></p>	 <p style="text-align: right;"><b>52</b></p>
CROISEMENT SUCCESSIF DES DEUX POINGS FERMES	FORMER UN "T" AVEC LA PAUME	ATTRAPER LE POIGNET VERS LE HAUT	LEVER LES DEUX POINGS FERMES

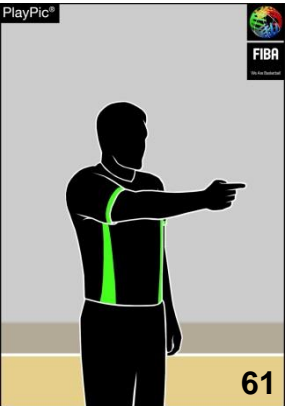
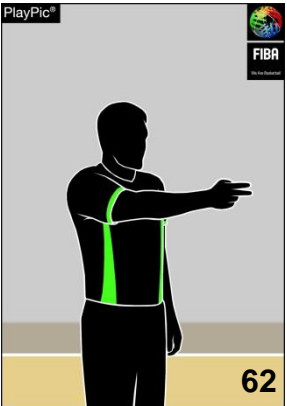
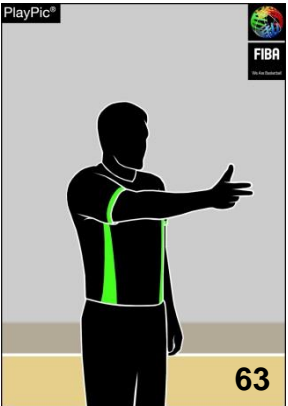
SIMULATION DE FAUTE	FRANCHISSEMENT ILLÉGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU	USAGE DE LA VIDEO
 <p style="text-align: right;"><b>53</b></p>	 <p style="text-align: right;"><b>54</b></p>	 <p style="text-align: right;"><b>55</b></p>
RELEVER DEUX FOIS L'AVANT-BRAS	GESTE DU BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE (LORS DES 2 DERNIERES MINUTES DU 4 <sup>EME</sup> QUART-TEMPS OU D'UNE PROLONGATION)	ROTATION DE LA MAIN HORIZONTALE AVEC L'INDEX ETENDU

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


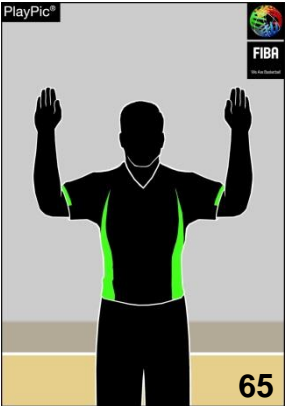
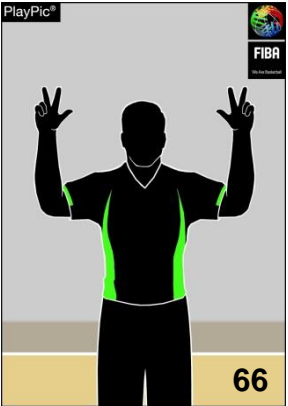
APRES UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)	APRES UNE FAUTE DE L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON
 <p>56</p>	 <p>57</p>
POINTER LA DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE A LA LIGNE DE TOUCHE	ENGAGER LE POING EN DIRECTION DU JEU, BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE

1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
 <p>58</p>	 <p>59</p>	 <p>60</p>
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
		
<b>61</b>	<b>62</b>	<b>63</b>
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
		
<b>64</b>	<b>65</b>	<b>66</b>
1 DOIGT VERS LE HAUT	LES DEUX MAINS AVEC LES DOIGTS SERRES	LES DEUX MAINS AVEC 3 DOIGTS TENDUS



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL