














I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Mouvement d'un doigt vers le bas</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 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
---	---	---	---	--









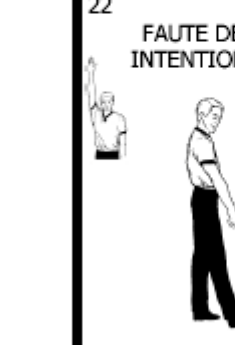


II. CHRONOMETRAGE

<p>6 ARRET DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>7 ARRET DU CHRONOMETRE 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>Mouvement de couperet avec la main</p>	<p>9 REMETTRE A 24 SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
---	--	--	---

III. ADMINISTRATION













<p>10 REPLACEMENT</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 ACCORDE</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>
---	--	---	--

IV. VIOLATIONS












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

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



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

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

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

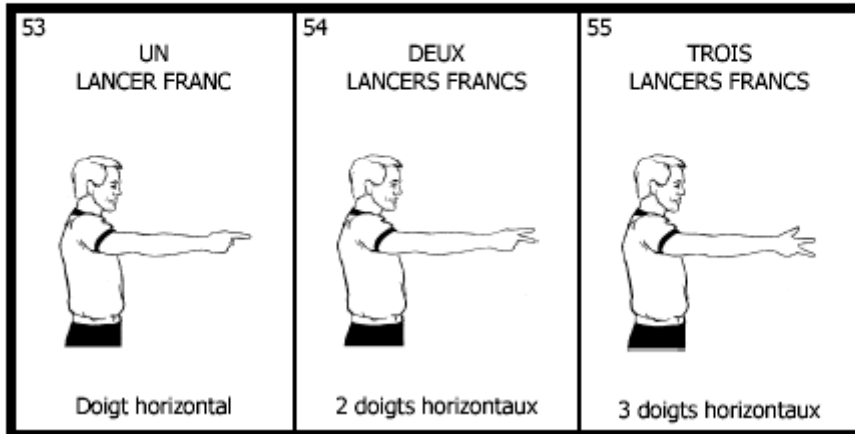
OU

- DIRECTION DU JEU

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

VI. ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS (2 DEMARCHES)

DEMARCHE 1 - DANS LA ZONE RESTRICTIVE



DEMARCHE 2 - EN DEHORS DE LA ZONE RESTRICTIVE

