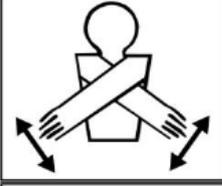
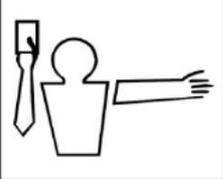


ANNEXE Kap A : Signaux de juge arbitre

Article RP Kap 1 : Signaux de juge arbitre

NOTA : ils seront toujours précédés d'au moins un coup de sifflet.

Numéro	Titre	Schéma	Description
1	Remise en jeu Faux départ		Un bras en avant, fléchi vers le haut, paume ouverte faisant face à la tempe. L'autre bras désigne la direction du jeu.
2	Fin de mi-temps		Les deux bras croisés devant la poitrine.
3	But		Les deux bras tendus, paume contre paume en direction du centre du terrain.
4	But refusé		Les deux bras croisés plusieurs fois au niveau de la cuisse, paumes ouvertes.
5	Jets de Touche Corner		Un bras en direction de la ligne de touche. L'autre bras désigne la direction du jeu.
6	Sortie de But		Un bras tendu le long de la ligne de but, la main ouverte. L'autre bras désigne la direction du jeu.
7	Temps mort		Les deux mains forment un T avec les mains au-dessus de la tête, nettement visible par la table.
8	Entre deux		Les deux bras tendus en avant au niveau des épaules, poings serrés, pouces en haut.

9	Obstruction		Un bras tenu en l'air, poing fermé. L'autre bras désigne la direction du jeu.
10	Éperonnage illégal Poussée illégale Joute illégale		Un poing tenu serré contre la hanche. L'autre bras désigne la direction du jeu.
11	Règles des 5 secondes Anti jeu		La main levée sur le côté et au niveau de la tête, paume devant, en écartant les doigts. Agiter la main en cas d'anti jeu. L'autre bras désigne la direction du jeu.
12	Usage illégal de la pagaie		Un bras indique la direction du jeu. L'autre main, paume orientée vers le visage, vient de façon répétée percuter le premier bras.
13	Avantage		Un bras semi-fléchi est, de façon répétée, déplacé latéralement à hauteur de la taille. L'autre bras indique la direction du jeu. Le juge arbitre pourra compléter le geste des indications verbales « Jouez ».
14	Coup franc indirect		Un bras tendu, paume ouverte, pointant la direction du jeu parallèlement au côté du terrain. L'autre bras effectue le signal de la faute et désigne l'objet de la faute.
15	Coup franc direct		Un bras tendu, l'index pointant le but dans la direction de l'attaque. L'autre bras effectue le signal de la faute (9-10-11 ou 12). Ensuite, si nécessaire, le juge arbitre désignera l'endroit de la faute.
16	Penalty		Les deux bras tendus, index pointant en direction du but.
17	Cartons		Carton tenu au-dessus de la tête. L'autre bras désigne le joueur concerné.

Si nécessaire, indiquer avec les doigts le numéro du joueur. Lorsqu'il s'agira d'un numéro supérieur à 10, le poing fermé figurera le nombre 10.