Auto-arbitrage…. Comment faire ?

4 INFRACTIONS = faute de contact, sortie, marcher, reprise de dribble.

Si une des ces INFRACTIONS est reconnue par un joueur

- Crier fort **« STOP »** ou le nom de l'infraction ⇨ arrêt du jeu
- Celui qui a crié **fait le geste** correspondant à l'infraction.
- **donne son nom** et la **« réparation ».**

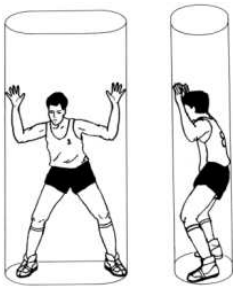
1ère infraction : « FAUTE DE CONTACT » sur un joueur

Accrocher

Le contact entre 2 joueurs est interdit

⇩

Un défenseur **entre dans le cylindre** passant par les coudes **de l'attaquant, le bouscule, l'accroche ou fait une action anti-sportive.**



Réparation

Remise en jeu par **l'équipe en attaque** à l'extérieur du terrain au point le plus prêt de l'infraction

Auto-arbitrage…. Comment faire ?

2ème infraction : LA SORTIE

si le ballon touche le sol ou un joueur en dehors des limites du terrain

3ème infraction : LE MARCHER

Se déplacer balle en main sans dribbler en utilisant plus de 2 appuis.

Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.

4ème infraction : LA REPRISE DE DRIBBLE

contrôler la balle à deux mains, puis dribbler à nouveau.

Réparation

Remise en jeu par **l'équipe adverse** à l'extérieur du terrain au point le plus prêt de l'infraction