

# LA MODULATION DU COUP DE SIFFLET

## Qu'est-ce que la modulation du coup de sifflet ?

C'est le fait de siffler de **differentes manières**. C'est-à-dire de **différencier une violation, d'une sortie, d'une faute, et même de différencier une faute simple, d'une faute antisportive**. Cela a pour but que même si quelqu'un ne regarde pas l'action qu'il sache ce qu'il se passe durant le match.

## Les différentes façons de siffler :

### "Les petites violations"

Sortie - Marcher - Reprise de dribble - retour en zone - pied - entre deux - intervention illégale -

COMMENT ? Coup de sifflet **bref, court et pas très fort**.

POURQUOI ? Cela reste une simple violation, rien d'extraordinaire, **pas besoin d'en faire des tonnes**, on peut **reprendre rapidement**.

### "Les violations de temps"

3 secondes - 5 secondes - 8 secondes - 24 secondes

COMMENT ? Coup de sifflet **long, pas spécialement fort**.

POURQUOI ? Cela reste une **simple violation**, rien d'extraordinaire, simplement comme il s'agit d'une violation de temps, donc qui s'inscrit dans la **durée**, un coup de sifflet **long est ici le plus adéquat**.

### "Les fautes normales"

Fautes simples - fautes offensives

COMMENT ? Coup de sifflet **fort**, trouver un **juste milieu entre le 1er et le 2ème pour la durée**.

POURQUOI ? Cela reste une **simple faute**, le but est que **le jeu se stoppe et qu'on sache qu'on ne reprend pas rapidement** que le coup de sifflet **nécessite une pause et une réparation derrière**.

### "Les fautes spéciales"

Fautes techniques - fautes antisportives - fautes disqualifiantes

COMMENT ? Coup de sifflet **fort et long**

POURQUOI ? C'est une **grosse faute, qui nécessite l'attention de tout le monde**. Il faut marquer le coup, et permettre à une personne qui n'a pas vu l'action de sentir qu'il s'est passé quelque chose d'important.

