

Dodatek C

SYGNAŁY SĘDZIEGO



Bramka

Jeden długi gwizdek.
Obie ręce wyprostowane do góry.



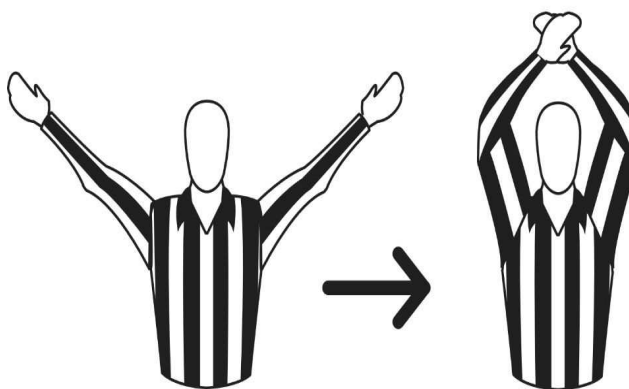
Nie ma bramki/złe złapanie znicza

Ręce wyprostowane na boki.



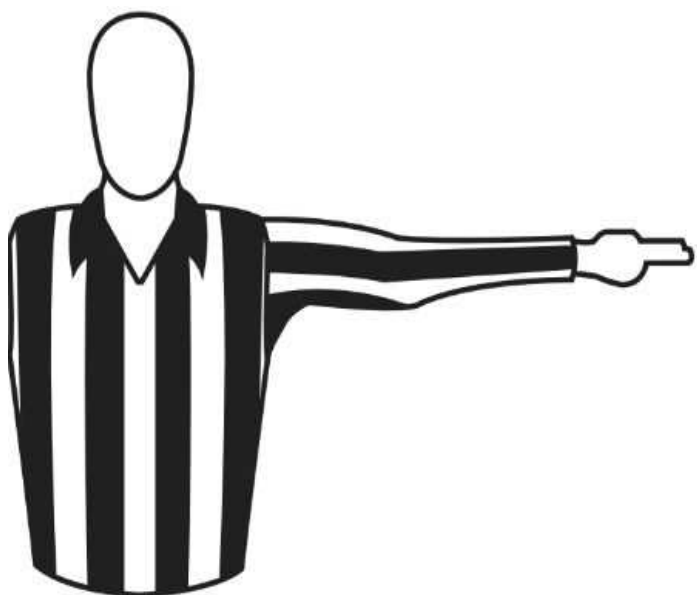
Piłka obrońcy w jego polu

Krzyknij "obrońcy". Ręce złożone na wysokości piersi, dłonie zamknięte w pięści.



Dobre złapanie znicza

Trzy długie gwizdki.
Machaj rękami nad głową, raz na każdy gwizdek.

**Zbicie**

Krzyknij "zbity", drużynę gracza i jego numer. Wskaż pętle tego gracza dwoma palcami.

**Zatrzymanie gry**

Krótkie podwójne gwizdki.
Jedną ręką podniesioną prosto do góry.

**Wznowienie gry**

Jeden krótki gwizdek.
Machnięcie ręką z góry na dół.

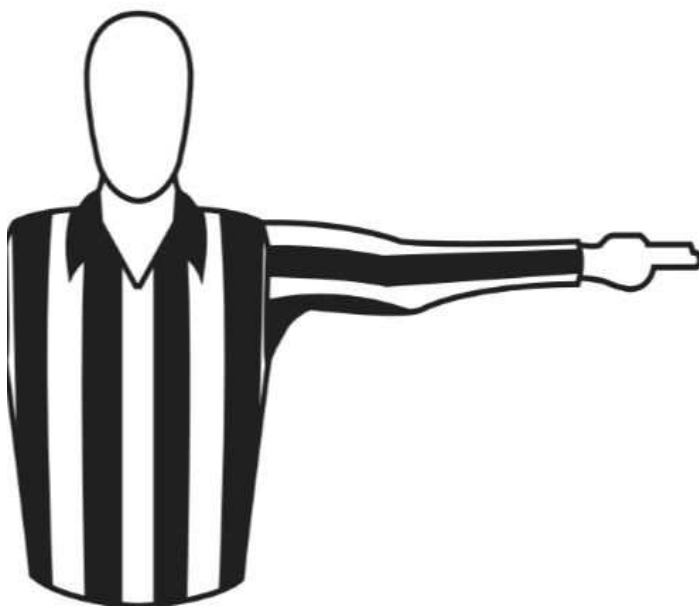
**Przewaga dla faulowanej drużyny**

Jedną ręką wyprostowaną do góry. Upuść marker w miejscu gdzie był kafelek, jeśli jego dotyczy przewaga. Zatrzymaj grę na koniec przewagi.



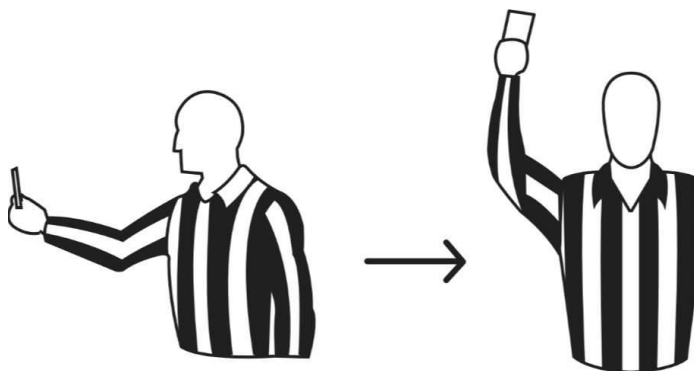
Oostrzeżenie

Wystaw dłoń, wewnętrzną stroną do gracza który popełnił wykroczenie.



Powrót do pętli

Krzyknij "do pętli".



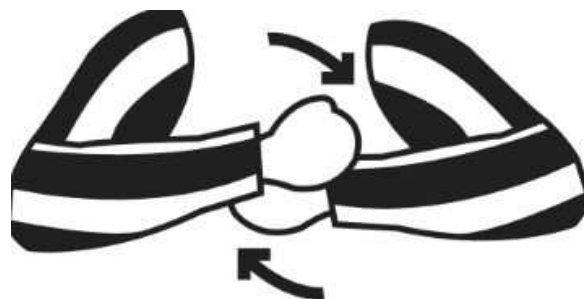
Niebieska, żółta albo czerwona kartka

Wystaw rękę, wskazując gracza dwoma palcami. Powiedz jaki popełnił faul. Pokaż kartkę graczowi, a potem do skryby. Pokaż wysoko jeden palec (niebieska i żółta kartka) lub dwa palce (czerwona kartka) by oznajmić czas kary.



Ogólny nielegalny kontakt

Uderzamy kantem dłoni w rękę nad głową.



Nielegalna procedura

Zrób kręciołek rękami przed ciałem.



Nielegalna interakcja

Ułóż ręce w literę T, spodnia dłoń musi bezpośrednio dotykać ręki.



Niesportowe zachowanie

Ręce na biodrach.

Nielegalna fizyczna interakcja

Pokaż akcję.

Przedłużanie gry

Popukaj się w nadgarstek.

Faul zawodnika na ławce rezerwowej Wskaż ławkę obiema rękami.	Nielegalny kontakt z częścią ciała Uderz kantem dłoni w faulowaną część ciała.
Nielegalny kontakt częścią ciała Wskaż daną część ciała na sobie.	