Fédération Internationale
de Basketball

FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Règlement Officiel de Basketball 2010

Manuel de l'arbitrage à deux arbitres

.

.

Version « Modifications surlignées »

Approuvé par

Le Bureau Central de la FIBA

San Juan, Porto Rico.

17 avril 2010

En vigueur à compter du 1er octobre 2010

Traduction française : FFBB

AVERTISSEMENT

Cette version du manuel de l'arbitrage à deux arbitres en langue française

est une version de la mise à jour 2010 du du manuel de l'arbitrage à deux arbitres.

Seule la version anglaise de la FIBA peut faire foi en cas de litige.

Table des matières

1 Introduction ... 5

2 Préparation avant la rencontre ... 6
2.1 Arrivée sur le lieu de la rencontre ... 6
2.2 Prise de contact des deux arbitres ... 7
2.3 Préparation physique ... 8
2.4 Devoirs avant la rencontre ... 9

3 Commencement des périodes ... 13
3.1 Gestion avant le commencement des périodes ... 13
3.2 Mise en jeu initiale ... 14
3.3 Déplacement des arbitres ... 15

4 Position et responsabilités des arbitres ... 17
4.1 Technique de l'arbitrage ... 17
4.2 Partage des responsabilités sur le terrain de jeu ... 18
4.3 L'arbitre de queue - placement et responsabilités ... 19
4.4 L'arbitre de queue - conseils pratiques ... 24
4.5 L'arbitre de tête - placement et responsabilités ... 25
4.6 L'arbitre de tête - conseils pratiques ... 30
4.7 L'arbitre de tête et l'arbitre de queue - conseils pratiques supplémentaires ... 33
4.8 Défenses pressing et zones press ... 34
4.9 Remise en jeu sur défense pressing ou zones press ... 35
4.10 Trappes ... 36

5 Sorties des limites du terrain et remises en jeu ... 37
5.1 Responsabilités des lignes ... 37
5.2 Remises en jeu ... 38
5.3 L'appareil des 24 secondes ... 45
5.4 Retour du ballon en zone arrière ... 46

6 Les situations de tir au panier ... 47
6.1 La trajectoire du ballon ... 47
6.2 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et interventions illégales ... 48
6.3 Tentative de panier à trois points ... 49
6.4 Fin de période ou de prolongation ... 52

7 Signaux et Procédures ... 53
7.1 Signaux ... 53
7.2 Violations ... 54
7.3 Fautes ... 55
7.4 Permutation après fautes ... 56
7.5 Faute de l'équipe qui contrôle le ballon ... 56
7.6 Faute et panier réussi du terrain ... 58
7.7 Double faute ... 60
7.8 Position des arbitres après une faute ... 62
7.9 Les deux arbitres sifflent ... 65

8 Situations de lancer franc ... 67
8.1 L'arbitre de queue ... 67
8.2 L'arbitre de tête ... 68
8.3 Lancers francs sans alignement des joueurs ... 69

9 Temps-morts et remplacements 70
9.1 Gestion des temps-morts 71
9.2 Temps-mort après panier réussi 72
9.3 Gestion des remplacements 73

10 Fin du temps de jeu 74
10.1 Contrôle de la feuille de marque 74

11 Récapitulatif des observations 76

12 Conclusion 78

Manuel de l'arbitre

Arbitrage à deux arbitres

Tout au long de ce manuel de l'arbitre- arbitrage à deux arbitres, toute référence à l'entraîneur, au joueur, à l'arbitre, etc., exprimée au genre masculin s'applique aussi au genre féminin. Il est bien entendu que cette formulation a été choisie par commodité.

1 Introduction

La mécanique de l'arbitrage est un système conçu comme une méthode d'application pratique destinée à faciliter la tâche des arbitres sur le terrain. Son intention est de les aider à trouver la meilleure position possible de manière à pouvoir juger correctement les infractions aux règles.

Le bon sens est la qualité première requise d'un bon arbitre. Une compréhension claire et profonde, non seulement des règles officielles de basketball mais aussi de l'esprit du jeu lui-même, est absolument nécessaire. En sanctionnant toutes les infractions techniques, l'arbitre ne fera que provoquer le mécontentement des spectateurs, joueurs et entraîneurs.

Ce manuel est destiné à uniformiser les mécaniques et à préparer l'arbitre au jeu moderne.

Notre objectif est d'ajouter uniformité, consistance et cohérence aux expériences déjà acquises parmi les divers arbitres.

Il est demandé à tous les arbitres de suivre ces principes fondamentaux. Pour le reste, c'est à leur guise.

2 Préparation avant la rencontre

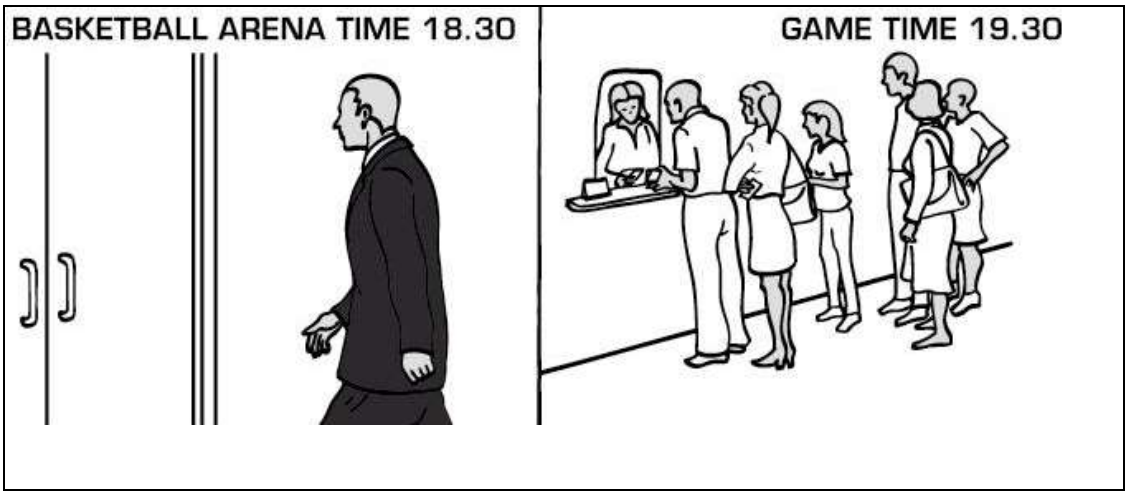


Figure 1

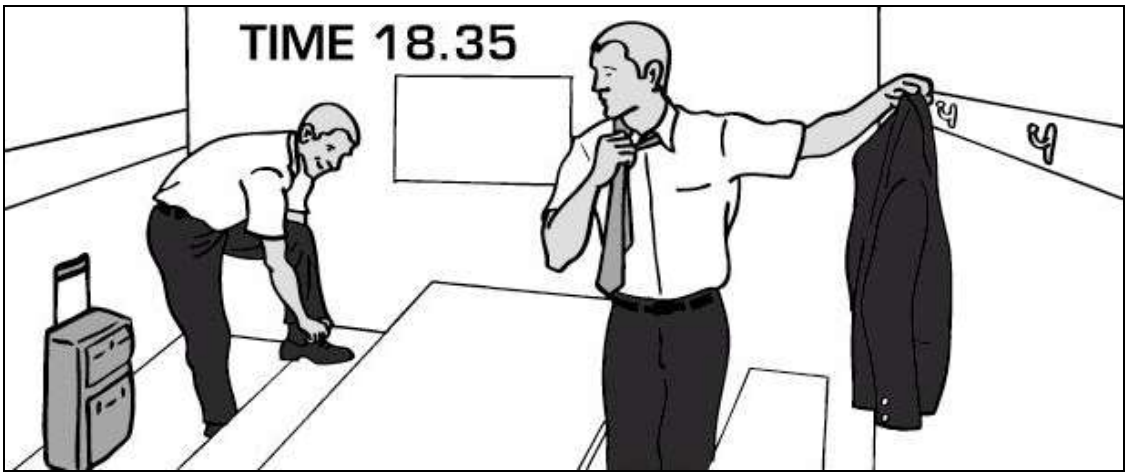


Figure 2

2.1 Arrivée sur le lieu de la rencontre

Il est essentiel que les arbitres établissent leurs plans de voyage afin d'arriver à destination en temps utile. En cas de mauvais temps ils doivent prévoir une marge suffisante pour éviter tout retard. Il est fermement recommandé aux arbitres d'arriver sur le lieu de la rencontre une heure au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et de se présenter dès leur arrivée, à l'instance responsable de la compétition ou au commissaire s'il y en a un.

Ils devront se préparer convenablement pour chaque rencontre, c'est-à-dire être dans la meilleure condition physique et mentale possible. Les repas devront être terminés 4 heures au moins avant l'heure de la rencontre et ils ne devront pas consommer d'alcool le jour de la rencontre.

L'apparence personnelle est très importante. Les arbitres devront prendre soin de leur présentation et s'habiller correctement avant une rencontre. On attend que les arbitres masculins soient vêtus d'un costume (ou blazer de sport) et cravate. La tenue d'arbitre devra être en bon état, propre et bien repassée. Les arbitres ne devront pas porter de montre bracelet, chaîne de poignet ou toute sorte de bijoux pendant la rencontre.

En résumé, nous voulons que les arbitres aient une apparence et une attitude professionnelle aussi bien sur le terrain de jeu qu'en dehors.

Figure 3

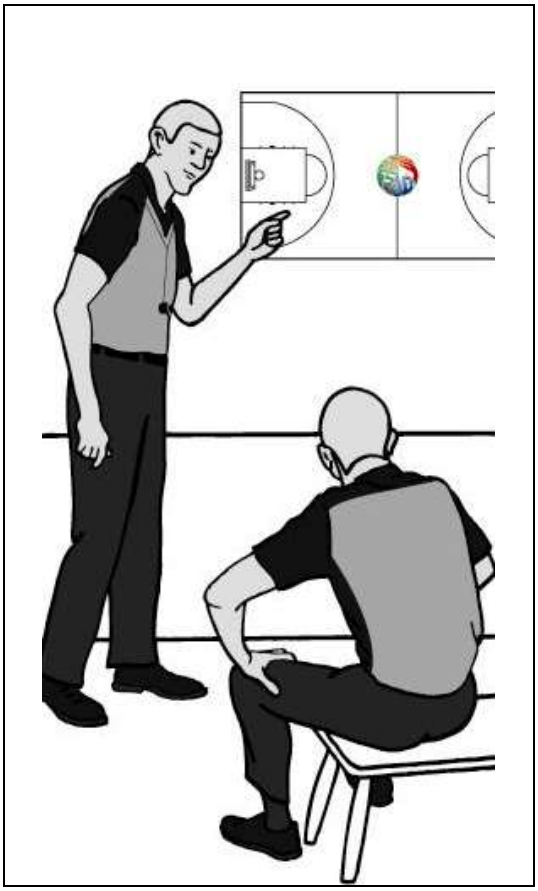


Figure 4

2.2 Prise de contact des deux arbitres

Arrivés sur les lieux de la rencontre, les deux (2) arbitres prennent contact et se préparent pour la tâche qui les attend. Ils forment une équipe et devront tout faire pour renforcer cette unité.

La concertation d'avant-match est extrêmement importante.

Les points à discuter comprennent :

1. situations spéciales : situations d'entre-deux, fautes techniques, lancers francs, temps-morts TV etc.,
2. coopération et travail d'équipe surtout en cas de coups de sifflets simultanés,
3. tentatives de panier à trois points,
4. la façon de sentir le jeu,
5. principe de l'avantage/désavantage,
6. placements et les responsabilités dans certaines actions,
7. couverture du terrain loin du ballon,
8. trappes, zones press et pressing,
9. fin du temps de jeu d'une période ou prolongation,
10. gestion des problèmes occasionnés par les acteurs et les spectateurs,
11. méthodes générales de communication.
    - entre les partenaires,
    - avec les officiels de la table de marque et le commissaire sil y en a un.

Figure 5

2.3 Préparation physique

Après avoir revêtu sa tenue, chaque arbitre se prépare individuellement pour la rencontre. Néanmoins, ils devront se souvenir que le basketball moderne exige une performance athlétique de premier ordre non seulement de la part des joueurs mais aussi de celle des arbitres.

Indépendamment de l'âge et de l'expérience de l'arbitre, la préparation physique est nécessaire avant la rencontre. Afin d'éviter, ou tout au moins réduire les risques de blessure, il est vivement conseillé de faire divers exercices d'étirement. Cela a de plus, pour l'arbitre, l'avantage psychologique de le rendre prêt mentalement et en bonne condition pour la tâche qui l'attend.

Un degré élevé de motivation et d'enthousiasme est nécessaire. Cela ne peut venir que de l'arbitre lui-même.

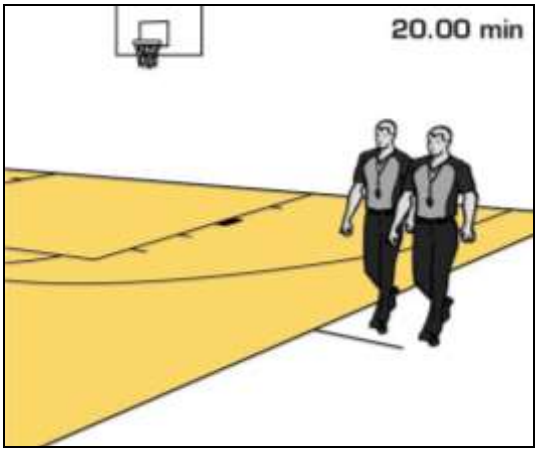


Figure 6

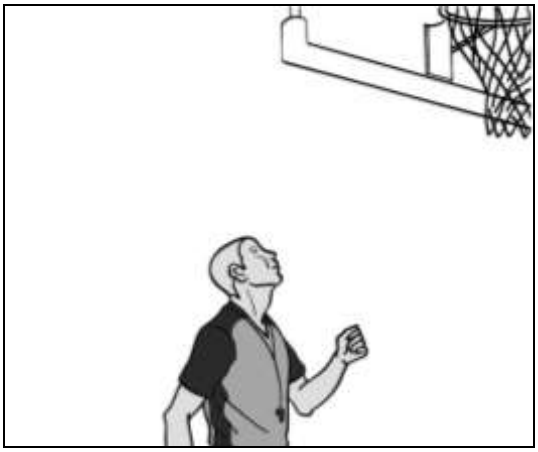


Figure 7

Figure 8

Figure 9

2.4 Devoirs avant la rencontre

Les arbitres doivent arriver ensemble sur le terrain de jeu **vingt (20) minutes au moins** avant le commencement de la rencontre et pas plus tard que cinq (5) minutes avant le commencement de la seconde mi-temps.

C'est le temps minimum nécessaire pour inspecter les installations de jeu et pour surveiller l'échauffement des équipes.

Il est de la responsabilité de l'arbitre d'approuver la conformité du terrain de jeu, du chronomètre de jeu et de tout l'équipement technique, y compris la feuille de marque (y compris les licences des joueurs dans le cas où il n'y a pas de commissaire).

Il doit aussi choisir le ballon de jeu, un ballon ayant déjà servi, sur lequel il fera une marque distincte. Une fois le ballon de jeu choisi, celui-ci ne pourra plus être utilisé par aucune des deux équipes pour l'échauffement avant le commencement de la rencontre.

Le ballon de jeu devra être en bon état et conforme au règlement de jeu.

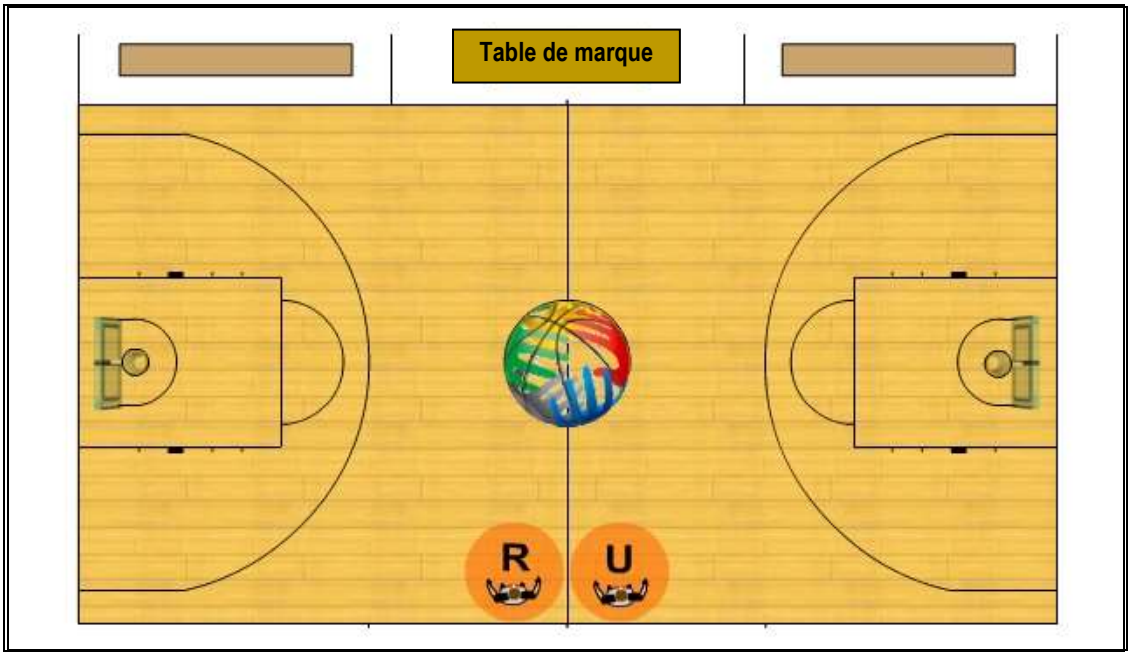


Figure 10

Figure 11

Les arbitres doivent se placer en face de la table de marque et surveiller attentivement l'échauffement des équipes avant la rencontre et pendant la mi-temps pour toute action éventuelle susceptible d'endommager l'équipement de jeu. Il ne faut en aucun cas tolérer qu'un joueur s'accroche à l'anneau de telle manière qu'il risque d'endommager l'anneau ou le panneau.

Si les arbitres relèvent une telle conduite antisportive, ils doivent avertir immédiatement l'entraîneur de l'équipe fautive. En cas de récidive, une faute technique sera infligée à la personne impliquée.

L'arbitre devra également vérifier que le marqueur a correctement rempli la feuille de marque et s'assurer que, **dix (10) minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre**, les entraîneurs ont confirmé leur accord sur les noms des joueurs et numéros correspondant, les noms des entraîneurs, en signant la feuille de marque et désigné les cinq (5) joueurs devant commencer la rencontre. L'arbitre reprend ensuite sa position à l'opposé de la table de marque.

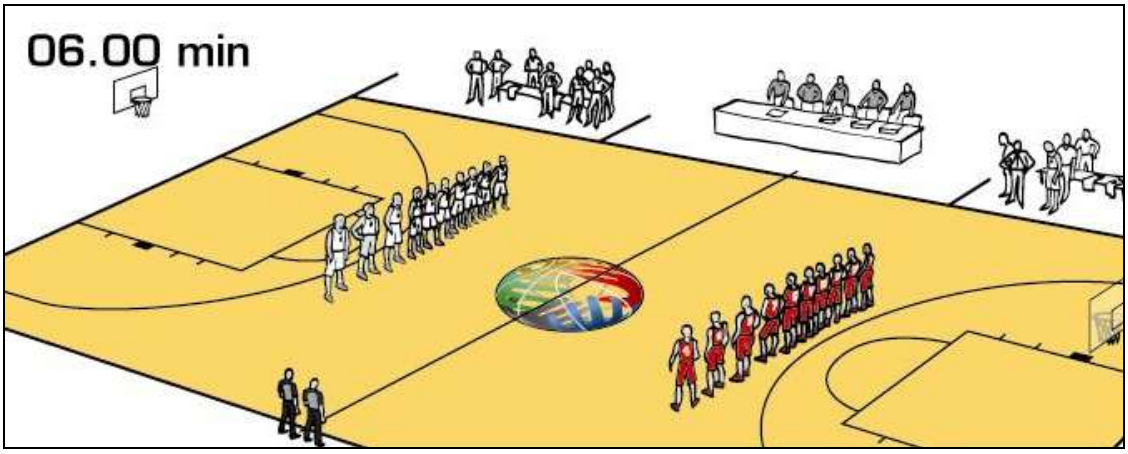


Figure 12

Figure 13

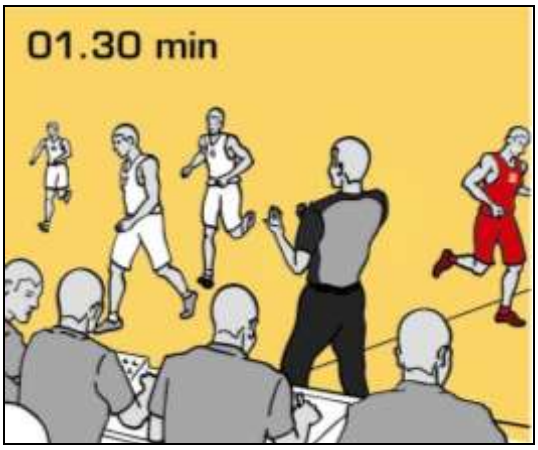


Figure 14

Il est maintenant d'usage courant de présenter aux spectateurs les joueurs, les entraîneurs et les arbitres.

Dans le cas d'une telle présentation, il est recommandé qu'elle commence six (6) minutes avant le commencement de la rencontre. L'arbitre doit siffler et s'assurer que tous les joueurs arrêtent leur échauffement et regagnent leur zone respective de banc d'équipe.

Dès la fin de la présentation, l'arbitre siffle et signale qu'il reste trois (3) minutes avant le commencement de la rencontre. Les joueurs peuvent alors commencer la phase finale de leur échauffement avant la rencontre (Figure 13).

Deux (2) minutes avant le commencement de la rencontre les arbitres doivent se rendre près de la table de marque.

Une minute et trente (1'30") secondes avant le commencement de la rencontre, l'arbitre siffle et doit s'assurer que tous les joueurs ont arrêté l'échauffement et sont retournés immédiatement dans leurs zones de banc d'équipe (Figure 14).

Figure 15

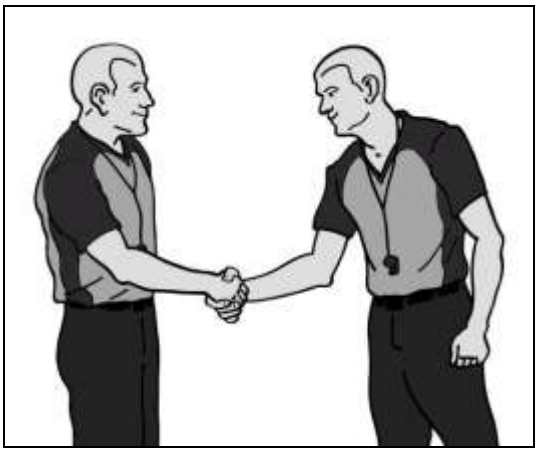


Figure 16

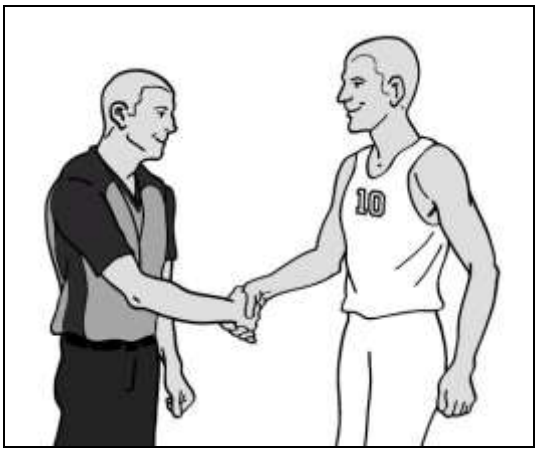


Figure 17

L'arbitre doit vérifier que tout le monde est prêt pour le commencement de la rencontre et qu'aucun des joueurs ne porte un équipement illégal.

Il est demandé à l'arbitre d'identifier le capitaine de chaque équipe sur le terrain de jeu. Une poignée de mains est d'un usage courant. Cela aidera son partenaire à repérer clairement le capitaine de chaque équipe sur le terrain.

3 Commencement de période

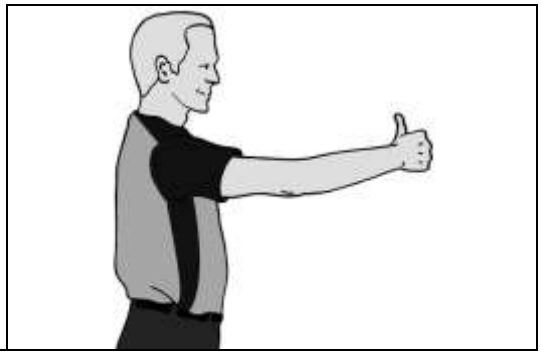


Figure 18

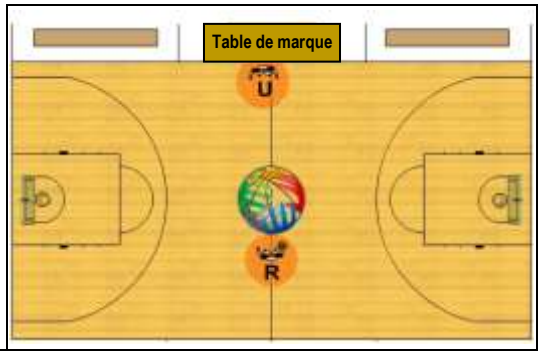


Figure 19

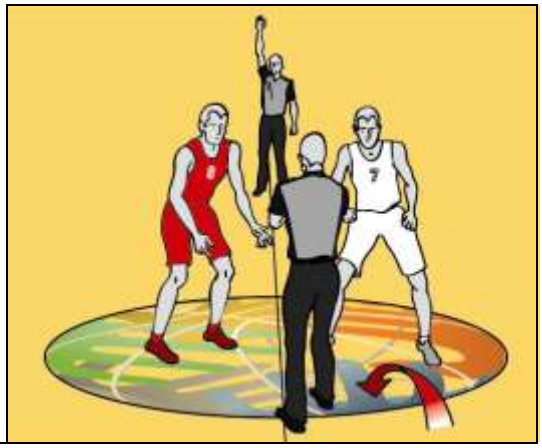


Figure 20

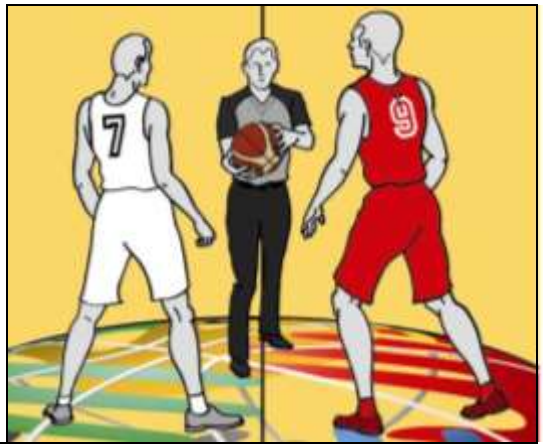


Figure 21

3.1 Procédure avant le commencement d'une période

Avant de pénétrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux au commencement de la première période et avant d'effectuer la remise en jeu au commencement des autres périodes, l'arbitre vérifie que son partenaire et à travers lui, que tous les officiels de la table de marque sont prêts. Ceci doit être indiqué par le signal "Pouce pointé vers le haut" (Figure 18).

L'arbitre devra retarder la mise en jeu initiale ou la remise en jeu jusqu'à ce qu'il soit absolument certain que tout est en place.

Au commencement de la première période l'aide arbitre prend position près de la ligne médiane sur la ligne de touche adjacente à la table de marque. Il est l'arbitre libre, c'est-à-dire qu'il n'est pas directement impliqué dans l'entre-deux mais qu'il est prêt à se déplacer en avant du jeu dès que le ballon est frappé (Figures 19 à 21).

L'arbitre se tient du côté opposé, face à la table de marque, prêt à entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux initial au commencement de la première période.

Pour administrer la remise en jeu au commencement de toutes les autres périodes, l'arbitre doit prendre position dans le prolongement de la ligne médiane, face à la table de marque, dans la zone arrière du joueur effectuant la remise en jeu. Le joueur effectuant la remise en jeu doit être à cheval sur le prolongement de la ligne médiane. L'aide arbitre doit se placer le long de la ligne de touche opposée, dans la zone avant de l'équipe effectuant la remise en jeu afin d'encadrer tous les joueurs.

Pour les déplacements de l'arbitre et de l'aide arbitre faisant suite à la remise en jeu commençant toutes les autres périodes autres que la première, voir l'Art.5.2.

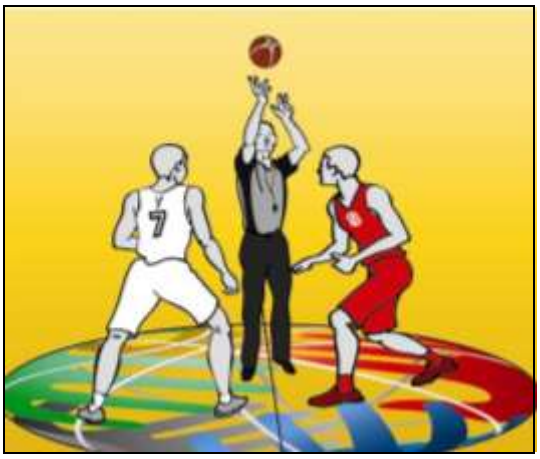


Figure 22

Figure 23

Figure 24

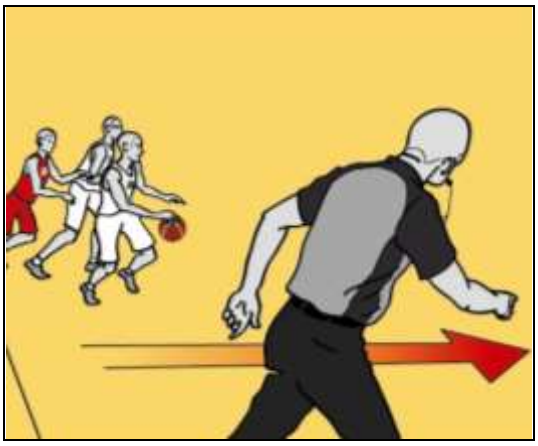


Figure 25

3.2 Mise en jeu initiale

Avant d'effectuer la mise en jeu, l'arbitre doit vérifier que les deux joueurs sont prêts et que chacun a les deux pieds à l'intérieur du cercle le plus proche de son propre panier, avec un (1) pied près de la ligne médiane.

Le ballon doit être lancé verticalement entre deux (2) adversaires à une hauteur suffisante pour qu'aucun des joueurs ne puisse l'atteindre en sautant (Figure 22).

Après avoir lancé le ballon, il est conseillé à l'arbitre de rester sur place, attendant de voir dans quelle direction se développera le jeu jusqu'à ce que le ballon et les joueurs soient sortis du cercle.

Il ne doit pas reculer en lâchant le ballon car cela pourrait nuire à la précision du lancer.

L'aide arbitre doit vérifier que la frappe a été légale, c'est à dire que le ballon a été touché après avoir atteint son point culminant et que le déplacement des huit (8) autres joueurs s'est effectué en conformité avec le règlement (Figure 23 et 24).

Dès que le ballon est frappé, l'aide arbitre fait le signal de commencement du temps de jeu et se déplace dans la direction du jeu, en avant du ballon, afin de prendre la position d'arbitre de tête (Figure 25).

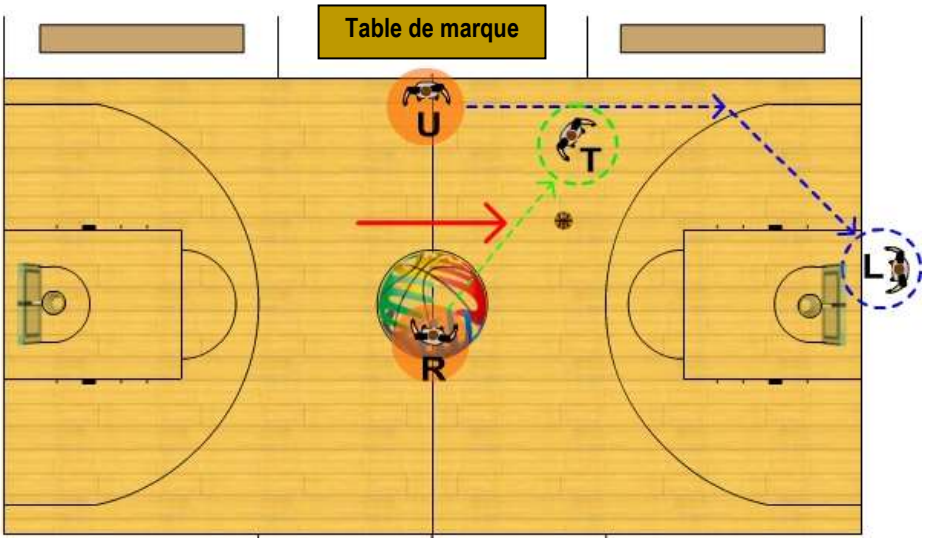


Figure 26

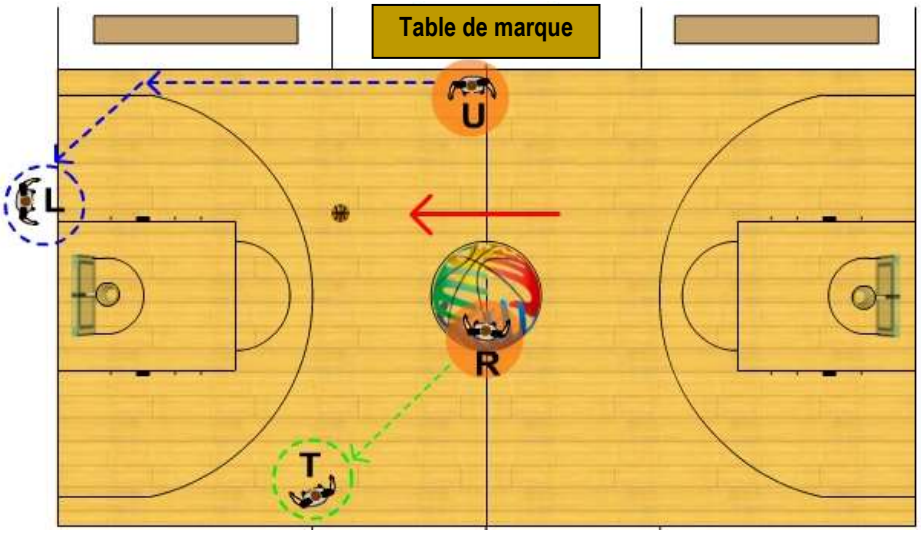


Figure 27

3.3 Déplacement des arbitres

Dès que le ballon est frappé vers la droite de l'arbitre libre, ce dernier se déplace dans la même direction en sprintant pour être en avant de l'action et il continue jusqu'à la ligne de fond pour prendre sa position d'arbitre de tête (Figure 26).

Après la mise en jeu, l'arbitre ayant effectué l'entre-deux conserve sa position dans le cercle et observe le jeu. Lorsque l'action s'est éloignée de la zone centrale du terrain, il prend la position d'arbitre de queue le long de la ligne de touche (Figure 26).

Chaque fois que le contrôle du ballon change d'équipe et que le jeu prend une nouvelle direction, les deux (2) arbitres doivent réajuster leur position. Ils conservent leurs responsabilités pour les mêmes lignes, l'arbitre de queue devenant le nouvel arbitre de tête et vice versa (Figure 27).

Lorsque le ballon est frappé vers la gauche de l'arbitre libre, ce dernier doit se déplacer en avant de l'action dans la même direction que le ballon et continuer jusqu'à la ligne de fond, prenant ainsi sa position d'arbitre de tête (Figure 27).

L'arbitre qui a effectué l'entre-deux, devra momentanément conserver sa position. Cela permet à l'arbitre de traverser le terrain vers la table de marque sans gêner les joueurs pour prendre sa position d'arbitre de queue (Figure 27).

4 Placement et responsabilités des arbitres

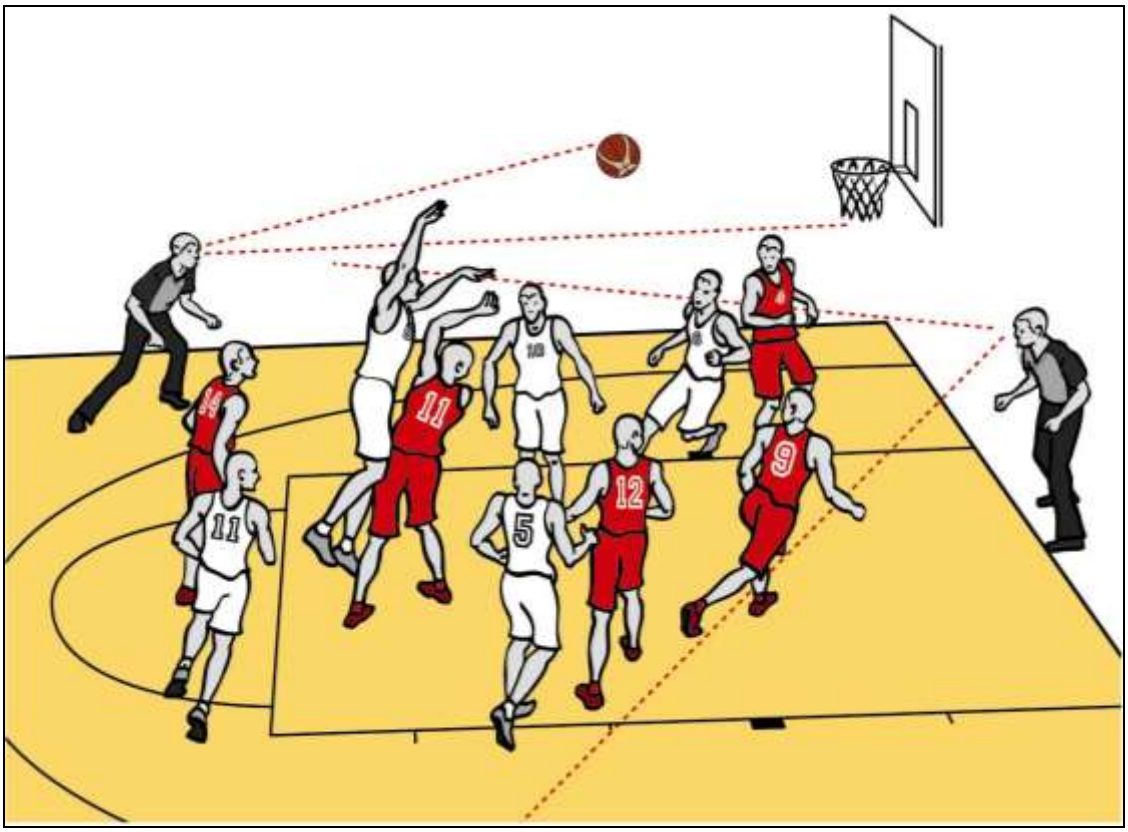


Figure 28

4.1 Technique de l'arbitrage

Les yeux des arbitres doivent être constamment en déplacement pour essayer de couvrir tout le terrain et savoir, à tout instant, où se trouvent les dix (10) joueurs.

Selon la position du ballon, un des arbitres doit surveiller le jeu loin du ballon.

Savoir où se trouve le ballon n'est pas la même chose que surveiller le ballon.

Chaque fois que les deux arbitres sifflent simultanément, **c'est celui qui est le plus proche de l'action qui prend normalement la décision.** Etablir un contact visuel réciproque permettra d'éviter deux décisions différentes. Chaque fois que les arbitres sifflent simultanément lors d'une faute, ils ne doivent faire aucun mouvement immédiat. Chaque arbitre doit tenir compte de son partenaire dans le cas où il aurait pris une autre décision.

Il n'y a aucune distinction entre l'arbitre et l'aide arbitre lors des prises de décisions à l'occasion de fautes ou de violations. Les arbitres plus jeunes ou moins expérimentés ont autant autorité pour prendre des décisions que leurs collègues plus anciens. Coopération et travail d'équipe sont essentiels. Ils établissent leurs valeurs en acceptant leurs responsabilités.

Figure 29

4.2 Partage des responsabilités sur le terrain

L'arbitrage moderne requiert la coopération des deux (2) arbitres, l'un prenant la responsabilité de la couverture du ballon et l'autre celle des actions loin du ballon.

Dans le but d'assurer une couverture correcte de tout le terrain, les deux (2) arbitres doivent rechercher la meilleure position possible d'où juger l'action en utilisant, **comme ligne directrice,** la mécanique contenue dans ce manuel.

Pour plus de simplicité, chaque moitié du terrain de jeu a été divisée en rectangles numérotés de 1 à 6 (Figure 29).

Nous nous intéresserons tout d'abord à la position de l'arbitre de queue par rapport au ballon en indiquant les cas où il a la responsabilité principale de la couverture du jeu autour du ballon et loin du ballon, tout en donnant un aperçu sur certaines techniques d'arbitrage.

Ceci sera ensuite suivi par une analyse des positions qui doivent être prises par l'arbitre de tête et ses responsabilités.

La dernière partie sera consacrée à une révision de la tâche des deux (2) arbitres, leur couverture du terrain et leurs devoirs respectifs.

4.3 L'arbitre de queue - placement et responsabilités

L'arbitre de queue devrait, dans les circonstances normales, être derrière l'action. Il devrait prendre une position légèrement derrière et à gauche du ballon, approximativement à 3 à 5 mètres.

Dans la Figure 30 et dans la Figure 31, le ballon se trouve dans le rectangle 1. L'arbitre de queue est responsable de la surveillance du jeu autour du ballon, en particulier du joueur qui dribble, tire au panier ou passe le ballon et du défenseur ou des joueurs qui le marquent. Quand le ballon est dans cette zone du terrain de jeu, l'arbitre de queue a la responsabilité principale de la couverture du jeu autour ballon.

Dans la Figure 32 et dans la Figure 33, le ballon se trouve dans le rectangle 2 et l'arbitre de queue est encore responsable du jeu autour du ballon.

Dans la Figure 34, le ballon est dans le rectangle 3, à l'extrême droite de l'arbitre de queue. Une fois de plus, il a la responsabilité principale de la couverture du ballon. Dans cette situation cependant, il aura besoin de trouver la meilleure position possible afin de couvrir l'action et il devra également prendre, si nécessaire, les décisions de sorties du ballon proches de la ligne de touche à sa droite.

Dans la Figure 35 le ballon se trouve dans le rectangle 3 près de la ligne de tir à trois points. Dans la plupart des cas, le ballon pénètre dans les rectangles 4 ou 5 pour un tir, une passe ou un dribble. **Dans le but d'anticiper l'action, l'arbitre de queue doit anticiper le déplacement vers sa gauche pour couvrir le jeu loin du ballon.**

Il aura parfois besoin de l'arbitre de tête pour couvrir les tentatives de tir à trois points, particulièrement lorsqu'un défenseur obstrue son angle de vision. Si un tir à trois points est tenté par un joueur à cheval sur la ligne des lancers francs prolongée (rectangles 3 et 4), l'arbitre de queue doit prendre la responsabilité de ce tir.

Bien que l'arbitre de queue n'ait pas la responsabilité principale de la ligne de fond ou de la ligne de touche à sa droite, il y aura des occasions où devra aider son partenaire pour les décisions de remises en jeu lorsque le ballon sort des limites du terrain de jeu.

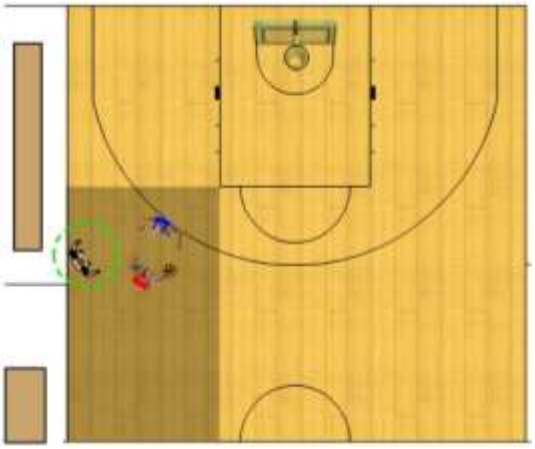


Figure 30

Figure 31

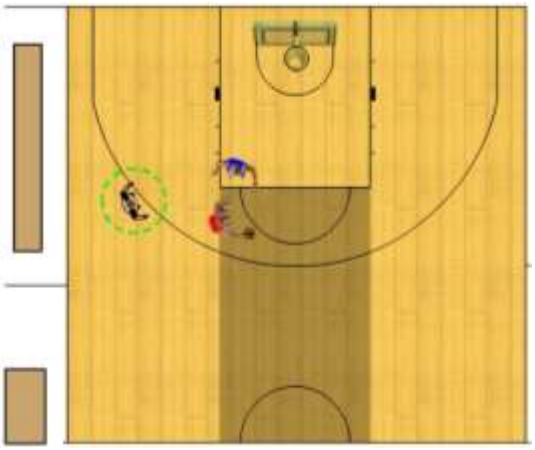


Figure 32

Figure 33

Figure 34

Figure 35

Position de l'arbitre de queue

Quand le ballon est dans le rectangle 4, dans l'angle le plus éloigné à sa droite (Figures 36 et 37), entre la ligne de lancer franc prolongée et la ligne de fond, l'arbitre de queue n'a pas la responsabilité du ballon et du jeu autour du ballon.

Sa tâche principale est d'observer les situations loin du ballon.

Sa principale responsabilité est le côté faible de la zone du "poste bas" (côté loin du ballon) concentrant son attention sur les situations possibles d'écrans irréguliers.

Le principe le plus important à se rappeler est que, lorsque le ballon pénètre vers le panier ou vers la ligne de fond lors d'une passe, d'un dribble ou d'un tir, l'arbitre de queue doit pénétrer vers la ligne de lancer franc prolongée (approximativement) afin de mieux trouver les espaces entre les joueurs.

Dans la Figure 38 et la Figure 39, le ballon se trouve dans la zone restrictive (rectangle 5). C'est un des cas où les deux arbitres doivent regarder le jeu autour du ballon spécialement lors des tirs au panier.

L'arbitre de queue prend la responsabilité de la trajectoire du ballon, contrôlant si le ballon pénètre ou non dans le panier ainsi que les interventions illégales des attaquants et des défenseurs sur le ballon, le panneau ou le panier. Il est aussi de son devoir d'être particulièrement vigilant lors des rebonds et de surveiller spécialement les joueurs extérieurs qui pourraient essayer de s'approprier du ballon à partir d'une position défavorable.

Dans la Figure 40, le ballon se trouve dans le rectangle 6, dans la zone de panier à deux (2) points. L'arbitre de queue est principalement responsable de la couverture du ballon. Cependant, si le déplacement du ballon vers le panier se fait en particulier le long de la ligne de fond, l'arbitre de tête assumera la responsabilité du jeu autour du ballon. Il devra porter une attention particulière aux zones du "poste haut" et du "poste bas".

Dans la Figure 41, le ballon est toujours dans le rectangle 6 mais dans la zone de panier à trois points. L'arbitre de queue surveille le ballon et le jeu tout autour, particulièrement lorsqu'un tir au panier du terrain est tenté.

L'arbitre de queue est aussi chargé d'indiquer la direction du jeu pour les remises en jeu faisant suite à des sorties du ballon hors des limites du terrain à proximité de la ligne de touche située à sa gauche.

Une coopération étroite et totale à tout moment entre les deux (2) arbitres est vitale. Ceci est particulièrement le cas lorsque le ballon est dans le rectangle 6. Il est fortement recommandé à l'arbitre de queue de connaître la position de son partenaire chaque fois que le ballon passe - selon les rectangles - dans une nouvelle zone et qu'il y a un changement de responsabilité dans la couverture du ballon. L'arbitre de queue devrait alors ajuster son placement à la position de son partenaire.

Figure 36

Figure 37

Figure 38

Figure 39

Figure 40

Figure 41

Position de l'arbitre de queue

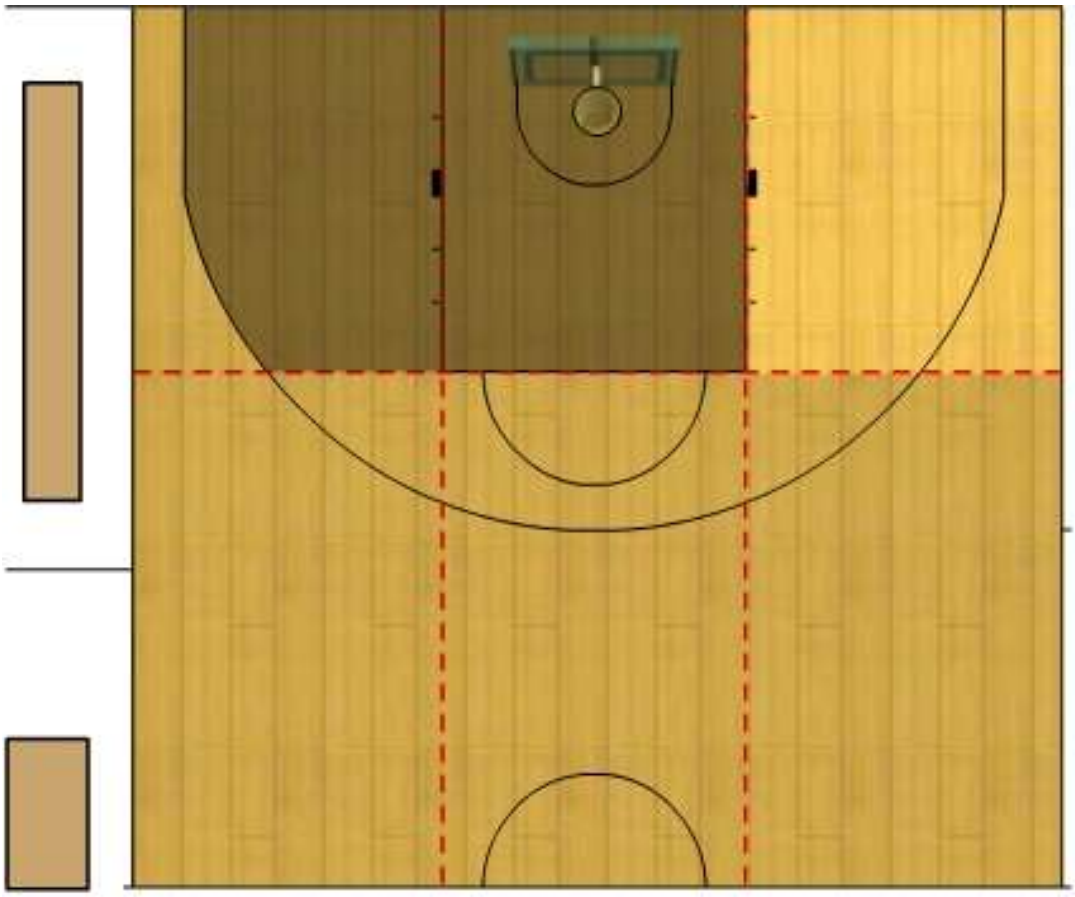


Figure 42

L'arbitre de queue est responsable de la couverture du ballon lorsque ce dernier se trouve dans les zones ombrées (Figure 42). Les zones foncées représentent les zones où la responsabilité est partagée avec l'arbitre de tête.

Les devoirs principaux pour l'arbitre de queue comprennent :

1. Les tirs au panier à 2 et 3 points, y compris le fait de juger si le temps de jeu avait expiré à la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation ou si une violation des vingt-quatre (24) secondes s'est produite,
2. Les situations d'empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et les interventions illégales,
3. Les situations de rebonds et particulièrement les rebonds dans le dos,
4. La zone du « poste bas », surtout du côté faible (loin du ballon),
5. Les fautes loin de l'arbitre de tête,
6. Les violations de "marcher" (l'arbitre de queue a un meilleur angle de vision),
7. L'appareil des 24 secondes.

Souvenez-vous des principes de la mécanique:

1. L'arbitre de queue **doit** toujours se déplacer quand le ballon se déplace,
2. "Box-in", c'est à dire ''encadrer'' tous les joueurs entre les deux (2) arbitres,
3. Pénétrer lorsque le ballon pénètre en dessous de la ligne de lancer franc prolongée lors d'un tir, d'une passe ou d'un dribble,
4. **Chercher les espaces** entre les joueurs.

4.4 L'arbitre de queue - conseils pratiques

1. Lorsque le jeu remonte le terrain de jeu, restez légèrement en arrière et en général à gauche (bien que parfois à droite) du ballon, à une distance entre trois (3) et cinq (5) mètres environ, et cherchez les espaces entre les joueurs. Cela vous permettra d'avoir un angle de vision plus large sur le jeu et d'améliorer votre couverture du terrain.

2. Vous êtes responsable de la ligne de touche à votre gauche, de la ligne médiane (pour les éventuels cas de "retour en zone arrière") et de l'affichage des vingt-quatre (24) secondes. Portez une attention particulière à l'affichage des vingt-quatre (24) secondes chaque fois que le ballon sort des limites du terrain.

3. Informez les équipes du nombre de secondes restant s'il reste moins de huit (8) secondes à l'équipe attaquante pour passer le ballon dans sa zone avant lors d'une remise en jeu dans sa zone arrière.

4. **Si le ballon remonte le terrain de jeu à votre extrême droite et que le dribbleur est étroitement marqué, vous devez vous écarter aussi loin que nécessaire afin de couvrir le joueur convenablement.** Vous reprenez ensuite votre position normale d'arbitre de queue dès que la situation le permet.

5. Vous êtes en premier lieu responsable de la trajectoire du ballon lors de tous les tirs au panier et, par conséquent, de toutes les tentatives illégales d'empêcher le ballon d'atteindre le panier et les possibles interventions illégales sur le panier et sur le ballon. Surveillez les pieds du tireur par rapport aux tentatives de tir à trois points, en particulier lorsqu'il est près de la ligne des trois points. Faites en sorte de surveiller les espaces entre les joueurs pour déterminer les responsabilités en cas de contact éventuel.

6. **Chaque fois que le ballon pénètre** vers la ligne de fond ou le panier lors d'un tir, d'un dribble ou d'une passe, **vous devez également pénétrer** (mais pas au-delà de la ligne de lancer franc prolongée). Cela vous permettra d'aider votre partenaire, spécialement dans les situations où les joueurs arrivent dans le dos des adversaires pour s'emparer irrégulièrement du ballon lors du rebond.

7. Chaque fois que le ballon est passé ou lâché pour un tir au panier, surveillez d'abord les actions des défenseurs avant de regarder le ballon.

8. Lorsque votre partenaire a besoin d'assistance lors d'une sortie du ballon hors des limites du terrain, soyez prêt à l'aider immédiatement. Etablissez la méthode de communication pour ce genre de situation lors de votre concertation d'avant-match.

9. Lorsque vous passez de la position d'arbitre de queue à celle d'arbitre de tête, ne détournez pas la tête du jeu et regardez en direction du terrain de jeu, gardez à tout instant les yeux fixés sur le jeu et les joueurs en regardant par-dessus votre épaule.

10. Lorsque vous êtes responsable de la couverture du jeu autour du ballon, spécialement dans les situations de "un contre un", surveillez les espaces entre les joueurs.

"Allez où vous avez besoin d'aller pour voir ce que vous avez besoin de voir."

4.5 L'arbitre de tête - placement et responsabilités

L'arbitre de tête devra toujours, dans les circonstances normales, être en avant de l'action. Cela signifie qu'il doit remonter le terrain de jeu aussi vite que possible pour pouvoir laisser le jeu se venir vers lui. **L'arbitre de tête doit continuellement être en déplacement.**

Après avoir atteint la ligne de fond, il se déplacera normalement entre la ligne des trois (3) points à sa gauche **mais pas plus loin** que l'extrémité de la zone restrictive à sa droite. Il n'est nullement besoin de se déplacer au-delà de ces points de repère.

Dans la **plupart** des situations, les arbitres **doivent** utiliser le principe du "**Boxing-in**" en veillant à toujours encadrer les dix (10) joueurs **entre** eux. Les arbitres **n'ont** pas besoin d'être diamétralement opposés.

Dans la Figure 43 et la Figure 4' le ballon se trouve dans le rectangle 1. L'arbitre de tête se place de façon à ce que les dix (10) joueurs se trouvent encadrés entre lui et son partenaire. Sa principale responsabilité est le jeu loin du ballon. Il devra porter une attention particulière aux éventuels écrans irréguliers.

Dans la Figure 45 et la Figure 46 le ballon se trouve dans le rectangle 2. La principale responsabilité de l'arbitre de tête est, à nouveau, la couverture du jeu loin du ballon. En conservant une position ouverte sur le jeu avec le bassin (les pieds en ligne avec la ligne de fond) il sera capable d'anticiper tout possible déplacement du ballon vers le panier.

Lorsque le ballon est dans le rectangle 3, (Figures 47 et Figure 48), l'arbitre de tête s'occupe à nouveau de la couverture du jeu loin du ballon. Il doit toujours savoir où se trouve le ballon afin d'aider son partenaire, si nécessaire, lors des tentatives de tir à trois points. Il n'a pas besoin de se déplacer au-delà de la ligne des trois points à sa gauche. Quand le ballon se trouve dans le rectangle 3, l'arbitre de tête surveille les joueurs dans la zone du "poste bas".

Le jeu moderne entraîne des contacts dans la zone du "poste bas". Il est du devoir de l'arbitre de tête de s'assurer que ces contacts ne deviennent pas excessifs ou brutaux, une perte de contrôle de la rencontre pouvant en résulter. Lorsqu'un joueur est irrégulièrement empêché par un autre de prendre une nouvelle position sur le terrain de jeu, il y a faute.

Dans toutes ces figures où le ballon se trouve dans les rectangles 1, 2 et 3, entre la ligne médiane et la ligne de lancer franc prolongée, l'arbitre de tête **encadrera** tous les joueurs et sera principalement responsable de la couverture loin du ballon.

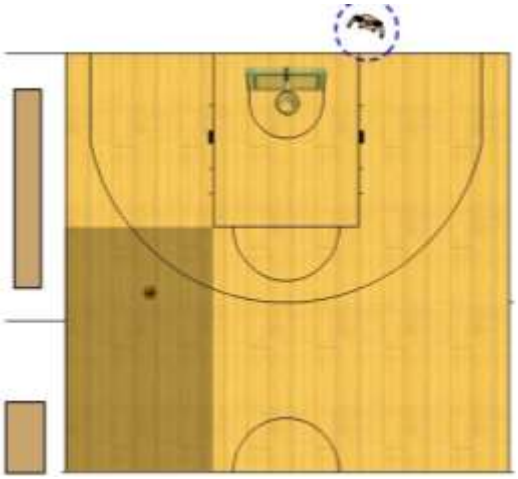


Figure 43

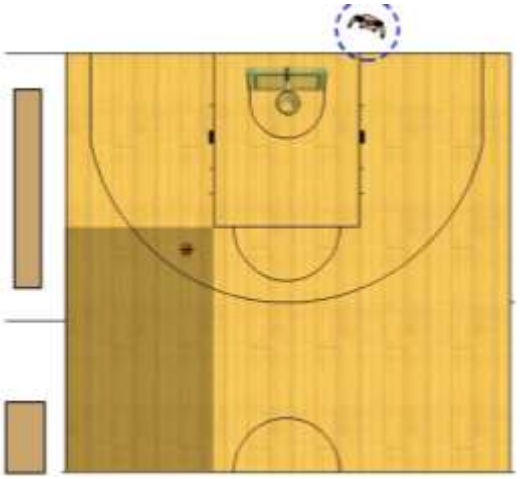


Figure 44

Figure 45

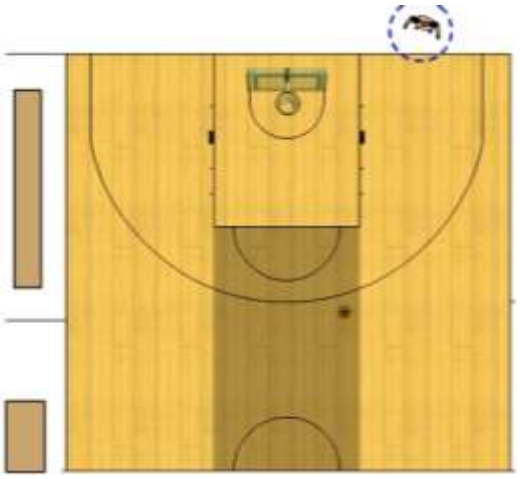


Figure 46

Figure 47

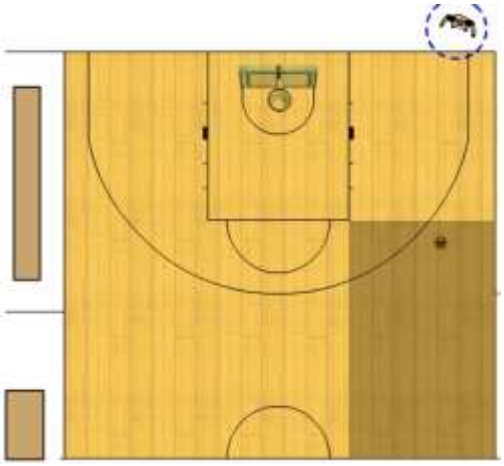


Figure 48

Position de l'arbitre de tête

Dans la Figure 49 et la Figure 50, le ballon se trouve dans le rectangle 4. Maintenant l'arbitre de tête prend position avec les hanches ouvertes vers le jeu (le terrain de jeu) et il est responsable du jeu directement autour du ballon.

Il ne devra pas se déplacer au-delà de la ligne des trois points à sa gauche.

De cet endroit, il restera toujours en bonne position pour prendre des décisions lorsque le ballon sort des limites du terrain près de la ligne de touche à sa gauche. Il sera également capable de signaler à son partenaire les tentatives de panier à trois points à partir de cette zone.

Bien qu'il soit responsable de la couverture du ballon, sa tâche secondaire, quand le ballon est dans le rectangle 4, est de surveiller les joueurs dans la zone du "poste bas" du côté du ballon.

Lorsque le ballon passe dans la zone restrictive, rectangle 5, (Figure 51 et Figure 52) l'arbitre de tête s'occupera directement du jeu autour du ballon.

En règle générale, il devra surveiller particulièrement le défenseur dans toutes les situations de tir ou de "un contre un".

En tant qu'arbitre de tête et le plus proche de l'action, il est dans la meilleure position possible pour juger tous les contacts qui impliquent le tireur et son défenseur. Les contacts accidentels devront être négligés, en particulier quand le joueur dribble vers le panier et marque. Sa tâche principale n'est pas de suivre la trajectoire du ballon.

Sur la Figure 53, le ballon se trouvant dans la zone de panier à deux (2) points dans le rectangle 6, l'arbitre de tête se déplace pour couvrir le jeu autour du ballon mais il maintient toujours le bassin face au jeu (le terrain de jeu).

Il n'a pas besoin de se déplacer au-delà de la limite de la zone restrictive à sa droite.

Toutefois, quand le ballon se trouve dans la zone de panier à trois points, rectangle 6 (Figure 54), la responsabilité principale de l'arbitre de tête est la couverture du jeu loin du ballon. En particulier, il doit surveiller la zone du "poste bas" ainsi que tous les autres joueurs loin du ballon et spécialement ceux impliqués dans des écrans.

L'arbitre de tête est responsable de la couverture du ballon quand ce dernier se trouve dans les rectangles 4 et 5. Il est également responsable du rectangle 6, quand le ballon est dans la zone du "poste bas" ou lorsque le joueur se dirige en dribblant vers le panier. L'arbitre de tête devra surveiller le défenseur lorsque l'attaquant, porteur du ballon dans ces zones, essaie de tirer ou de dribbler.

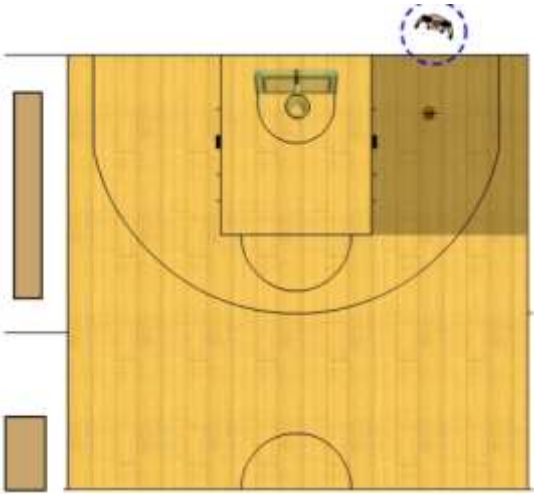


Figure 49

Figure 50

Figure 51

Figure 52

Figure 53

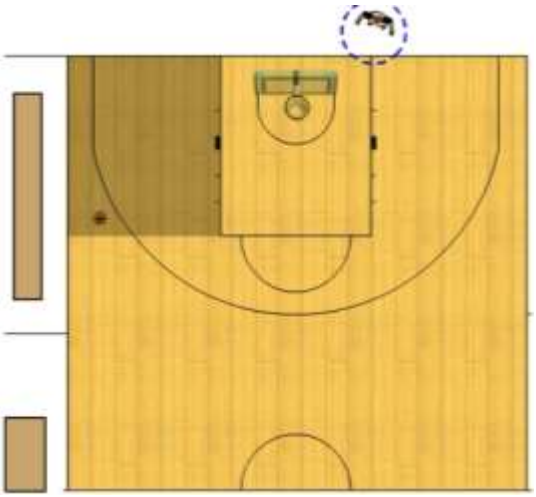


Figure 54

Position de l'arbitre de tête

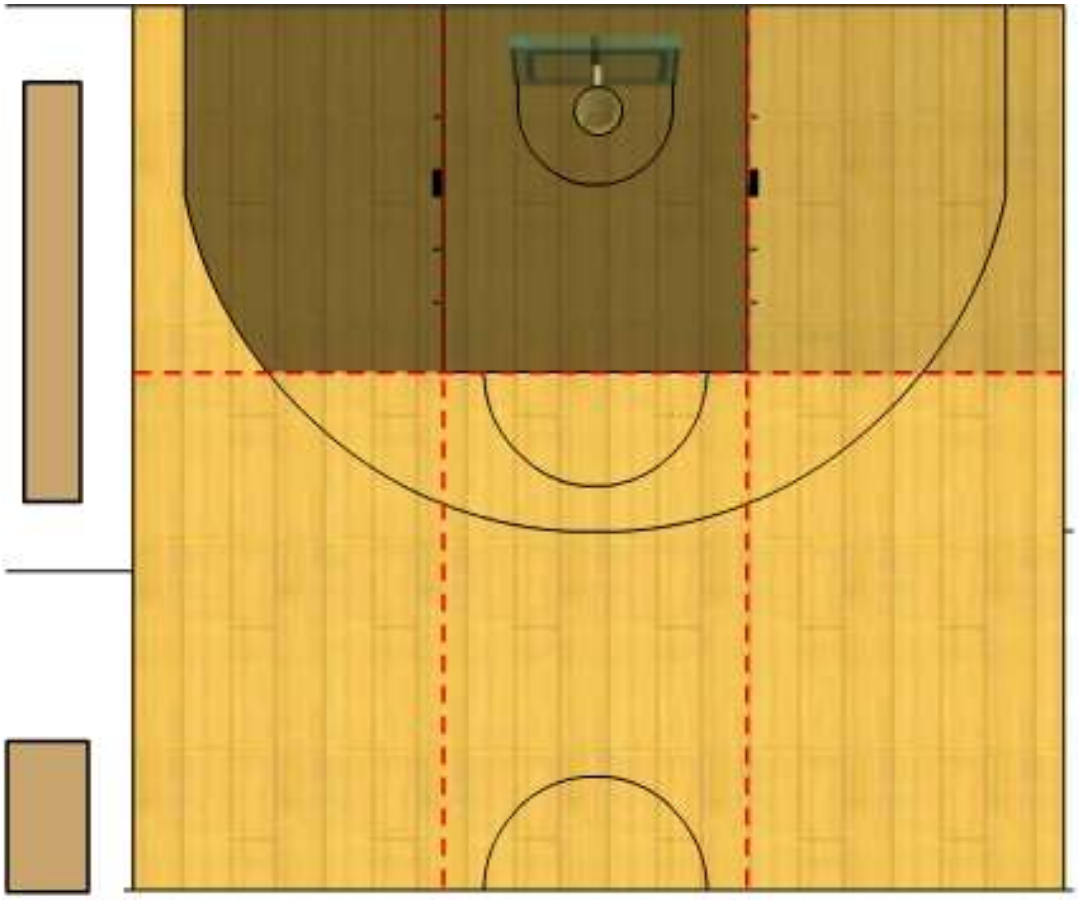


Figure 55

L'arbitre de tête est responsable de la couverture du ballon quand ce dernier se trouve dans les zones ombrées (Figure 55). Les zones foncées indiquent la zone de partage de responsabilité avec l'arbitre de tête).

Les devoirs principaux pour l'arbitre de tête comprennent :

1. Jeu du Poste/Pivot,
2. Jeu sous le panier,
3. Fautes loin de l'arbitre de queue,
4. Dribble vers le panier du côté du terrain de jeu de l'arbitre de tête.

Souvenez-vous des principes de la mécanique :

1. **Toujours** se déplacer quand le ballon se déplace,
2. Encadrer tous les joueurs dans le champ de vision des arbitres,
3. Chercher les espaces entre les joueurs,
4. Reculer depuis la ligne de fond pour avoir un angle de vision plus large.

4.6 L'arbitre de tête - conseils pratiques

1. Vous devez vous rendre à l'extrémité du terrain de jeu le plus rapidement possible et laisser le jeu venir vers vous. Ajustez sans cesse votre déplacement. Efforcez-vous de trouver la meilleure position possible.

   Il faut toujours savoir où se trouve le ballon, même si vous surveillez principalement le jeu loin du ballon.

2. Vous êtes responsable de la ligne de fond et de la ligne de touche à votre gauche. Soyez prêt à aider dans les situations de vingt-quatre (24) secondes.

3. Soyez prêt à aider votre partenaire lors des tentatives de panier à trois points spécialement lorsque le ballon se trouve près du rectangle 4.

   Etablissez toujours un contact visuel avec votre partenaire.

4. Faites particulièrement attention au jeu du "poste" et au volume de contacts physiques que vous allez tolérer. Tout jeu brutal est de votre responsabilité et vous devriez le sanctionner. Sachez reconnaître si un joueur essaie ou non de se déplacer vers une nouvelle position ou s'il en est empêché irrégulièrement par un adversaire.

5. Essayez de prendre une position éloignée de la ligne de fond (2 mètres si possible) pour obtenir le meilleur angle possible. Un angle plus ouvert signifie une meilleure vision du jeu et en retour, de meilleures décisions. Pour obtenir ceci, vous devez **sans cesse** ajuster votre placement. Pénétrez vers le panier quand le ballon est dribblé du rectangle 4 vers les rectangles 5 et 6. Regardez quand commence et quand s'achève le dribble.

6. A la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation, ne signalez pas qu'un panier doit compter ou non. C'est la responsabilité principale de l'arbitre de queue.

7. Evitez de pénaliser les contacts qui n'ont pas d'incidence sur le jeu, spécialement quand un joueur dribble vers le panier et marque. De même, ne sifflez pas une faute d'attaque parce que le défenseur **simule de façon théâtrale et tombe au sol**.

   Vos interventions devraient se restreindre à des contacts qui ont une incidence directe sur le jeu (sauf s'ils sont antisportifs).

8. Lorsque votre partenaire cherche de l'aide sur une sortie du ballon hors des limites du terrain, soyez prêt à lui en donner immédiatement. Etablissez la méthode de communication pour ce genre de situation lors de la concertation d'avant-match.

9. Dans les cas d'une défense "pressing", lorsque trois (3) défenseurs ou plus sont dans la zone arrière de leurs adversaires, vous devez aider l'arbitre de queue à couvrir le jeu.

   Dans cette situation ralentissez votre progression et aidez votre partenaire.

"Allez où vous avez besoin d'aller pour voir ce que vous avez besoin de voir."

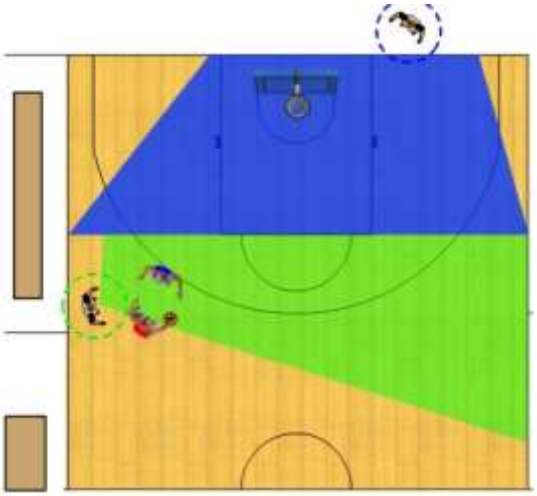


Figure 56

Figure 57

Figure 58

Figure 59

Figure 60

Figure 61

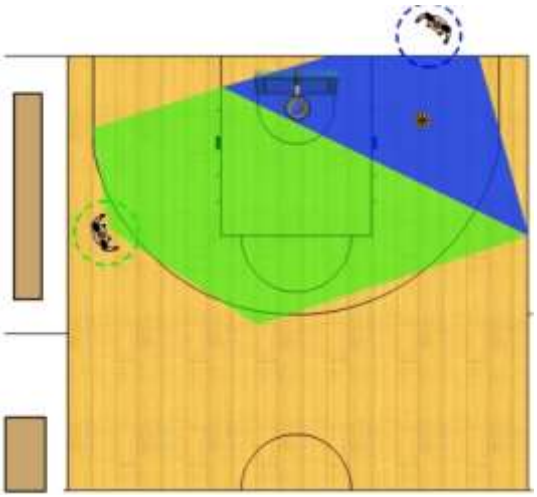


Figure 62

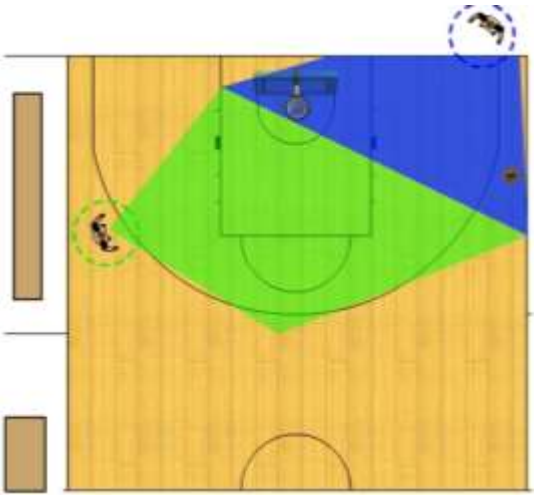


Figure 63

Figure 64

Figure 65

Figure 66

Figure 67

Position des deux arbitres

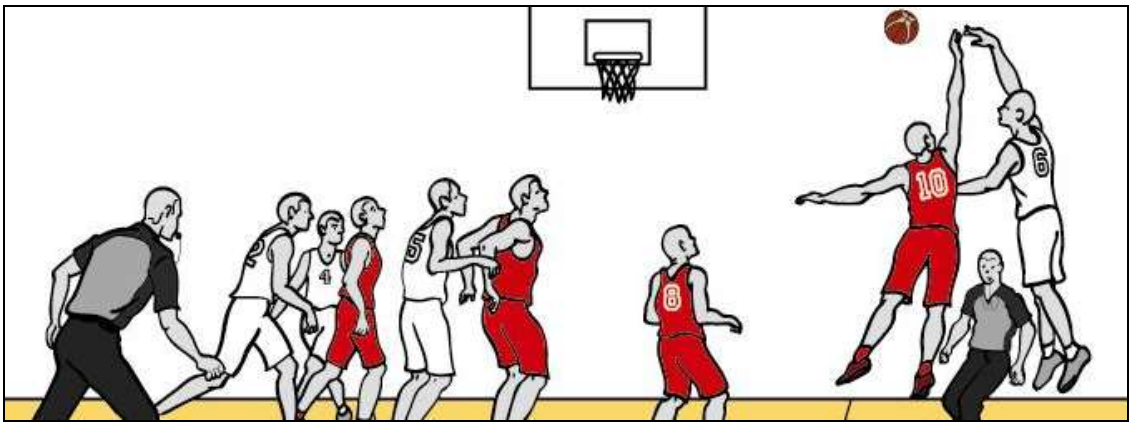


Figure 68

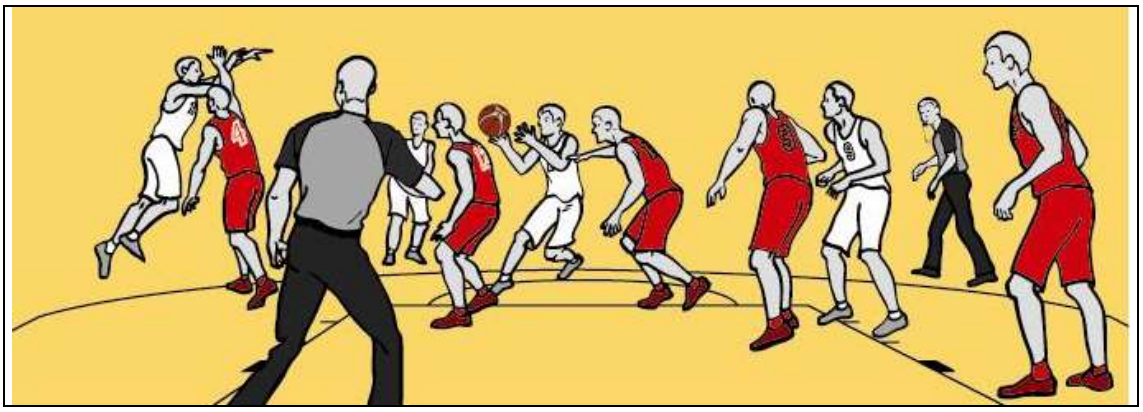


Figure 69

4.7 Arbitre de queue et arbitre de tête – Conseils pratiques supplémentaires

1. Surveillez les mains et les bras des deux joueurs lors d'un tir au panier du terrain. Souvenez-vous du principe du cylindre et des droits des deux joueurs.
   Les contacts du corps accidentels qui n'ont pas d'incidence sur le jeu ne doivent pas être sanctionnés par une faute. Soyez sûrs que vous avez vu l'action dans sa totalité.
2. Dans le jeu du "poste" ou du "pivot", souvenez-vous que le défenseur a les mêmes droits que l'attaquant d'occuper une position légale sur le terrain. Les fautes ne devront être sifflées que si le contact a une incidence directe sur le jeu. Jouer des coudes, reculer, pousser dans le dos, bousculer et tenir avec les mains ou les coudes sont des fautes. Un jeu trop rude ou trop violent du "poste" ou du "pivot" peut faire perdre aux arbitres le contrôle de la rencontre.
3. Dans toute situation d'écran, assurez-vous que le joueur qui fait l'écran est à l'arrêt lorsque le contact se produit. Faites surtout attention aux jambes, aux genoux ou aux coudes étendus.
   Certains joueurs essaient de simuler pour obtenir une faute adverse en tombant lourdement de façon théâtrale après un contact pourtant mineur. Soyez certain de siffler seulement ce que vous avez réellement vu.

Les fonctions principales des deux arbitres comprennent :

1. La couverture du jeu loin du ballon.
2. Les écrans, aussi bien autour que loin du ballon,
3. Utilisation illégale de la/des main(s),
4. Actions dans la zone restrictive.

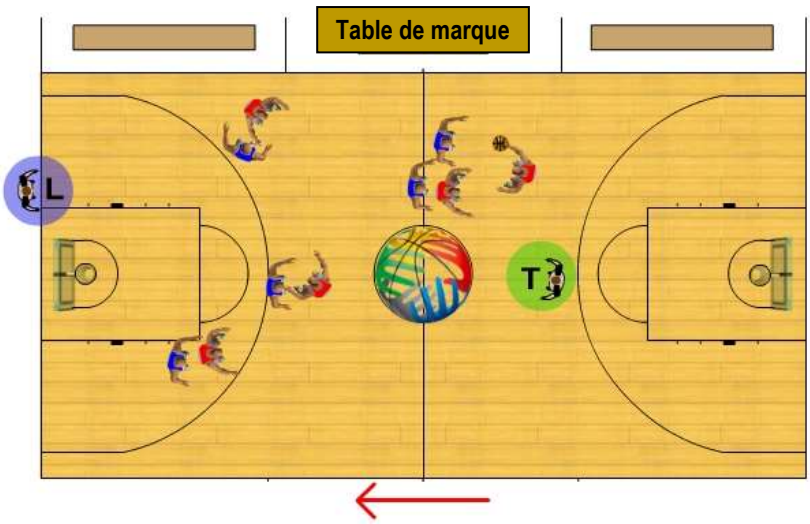


Figure 70

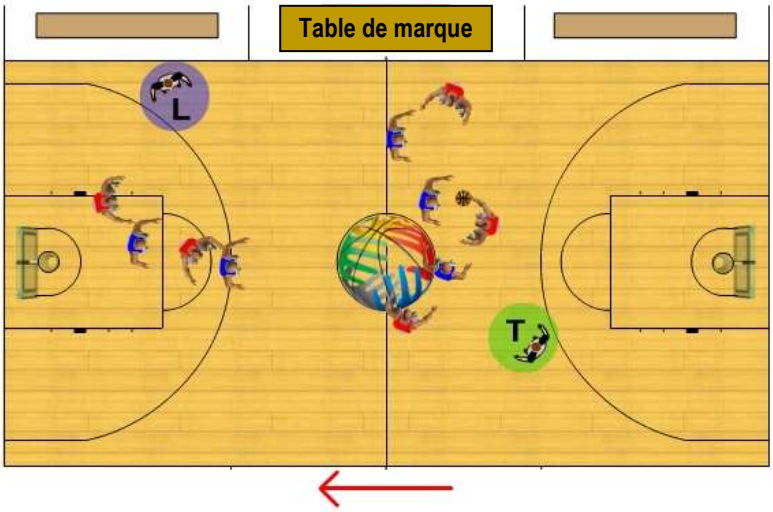


Figure 71

4.8 Défenses pressing et zones press

Les défenses pressing et zones press peuvent causer des difficultés aux arbitres. Ils entraînent un changement dans votre couverture normale du terrain de jeu et demandent une attention et une coopération intenses.

S'il y a trois (3) défenseurs ou plus dans la zone arrière de l'adversaire lors d'un pressing défensif, l'arbitre de tête '' L'' (Lead) devra **retarder** son déplacement vers la ligne de fond afin d'aider son partenaire à couvrir l'action.

Dès que le ballon pénètre dans la zone avant, l'arbitre de tête se déplace vers sa position normale sur la ligne de fond.

La Figure 70 montre une couverture de "pressing" homme à homme. Il n'y a qu'un seul défenseur dans la zone arrière de l'adversaire, et par conséquent, l'arbitre de tête '' L'' (Lead) doit surveiller tous les joueurs dans la moitié du terrain de jeu la plus proche de lui.

L'arbitre de queue ''T'' (Trail) doit s'approcher du jeu aussi près que nécessaire, surveillant soigneusement les éventuelles fautes ou violations.

Dans la Figure 71 trois (3) défenseurs se trouvent dans la zone arrière de l'adversaire. Pour aider son partenaire à couvrir efficacement cette situation de "pressing", l'arbitre de tête (' L'') devra retarder sa progression et rester sur la ligne de touche jusqu'à ce que le ballon franchisse la ligne médiane.

Les arbitres devront faire de leur mieux pour s'assurer que toute perte du ballon (changement de possession) consécutive à un pressing défensif résulte d'une défense légale. Tout contact illégal devra toujours être sanctionné d'une faute.

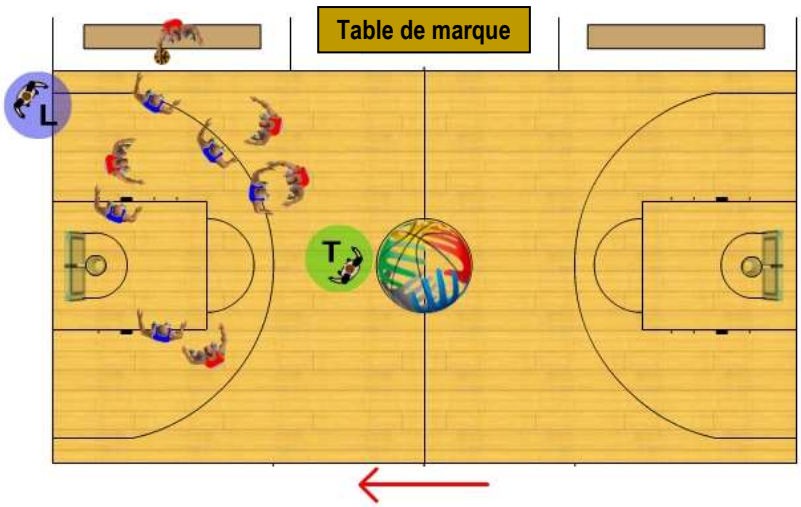


Figure 72

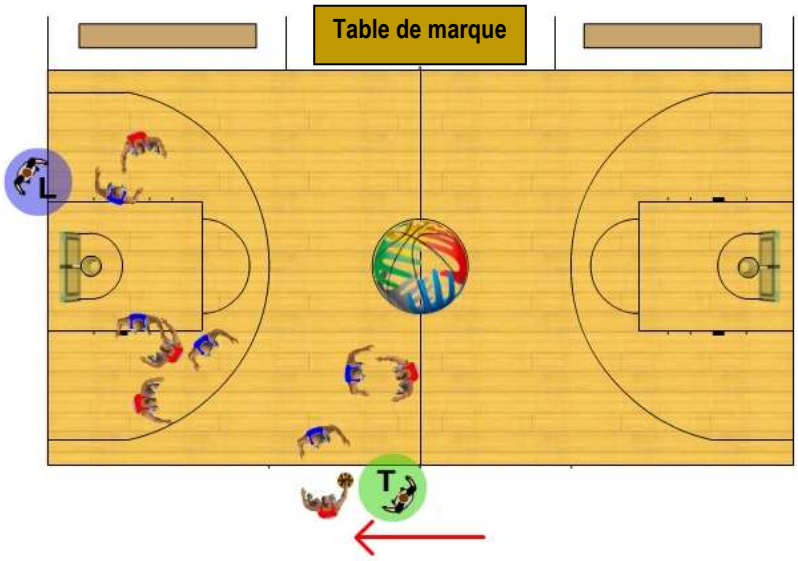


Figure 73

4.9 Remise en jeu lors sur défense pressing ou zones press

Dans la Figure 72, l'équipe attaquante doit faire face à un pressing défensif.

Après avoir remis le ballon au joueur qui doit effectuer la remise en jeu, l'arbitre de tête (‘’ L’’) doit se rendre immédiatement sur la ligne de fond d'où il peut observer attentivement tous les joueurs à proximité immédiate du point de la remise en jeu, y compris le joueur qui fait la remise en jeu.

Cet arbitre (‘’ L’’) est directement intéressé par le jeu du joueur "poste", par la pression défensive serrée et par toute action autour des receveurs de la passe les plus proches. Il s'assure aussi que les dispositions réglementaires concernant la remise en jeu ont été observées.

L'arbitre de queue (‘’ T’’) pénètre parce que le ballon est en passe de pénétrer et il surveille les joueurs les plus éloignés du ballon.

Dans la Figure 73, l'arbitre de tête (‘’ L’’) prend la responsabilité du jeu du poste et des écrans éventuels tout en observant le jeu loin du ballon.

Après avoir remis le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre de queue (‘’ T’’) surveille l'action autour de lui et les receveurs de la passe les plus proches.

Notez l'utilisation du principe de l’encadrement "**Boxing-in**".

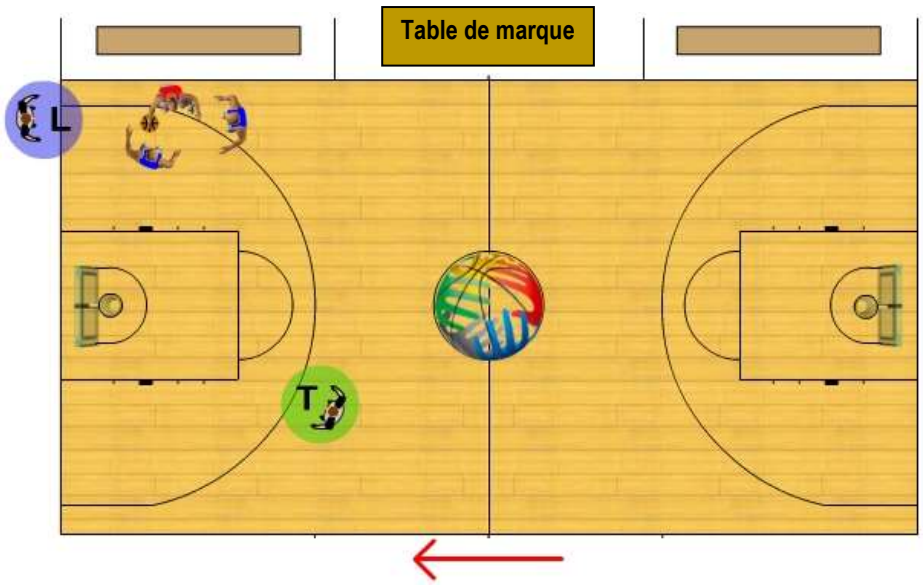


Figure 74

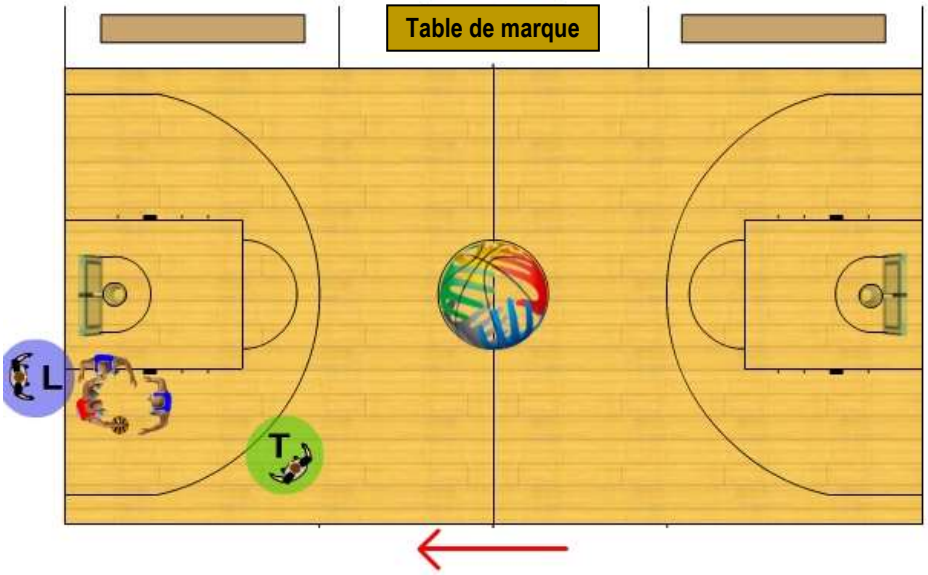


Figure 75

4.10 Trappes

La règle du "joueur étroitement marqué" favorise les bonnes défenses.
Lorsqu'un joueur étroitement marqué (à un pas normal du défenseur) retient le ballon sans le passer, tirer ou dribbler dans le délai de 5 secondes, il y a violation.
Tous les arbitres doivent être familiers avec les formes de défense qui créent une supériorité numérique sur le joueur possesseur du ballon.
Dans la Figure 74 et la Figure 75, l'arbitre de tête (‘’ L’’) est responsable de l'action autour du porteur du ballon.
L'arbitre de queue (‘’ T’’) surveille l'action loin du ballon, mais il doit toujours être prêt à aider son partenaire dans toute situation de "deux contre un".

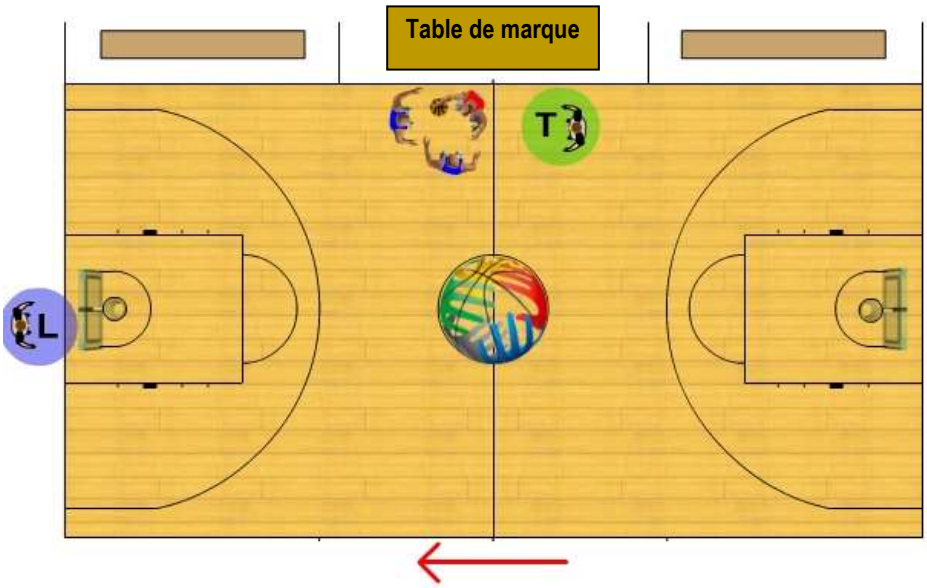


Figure 76

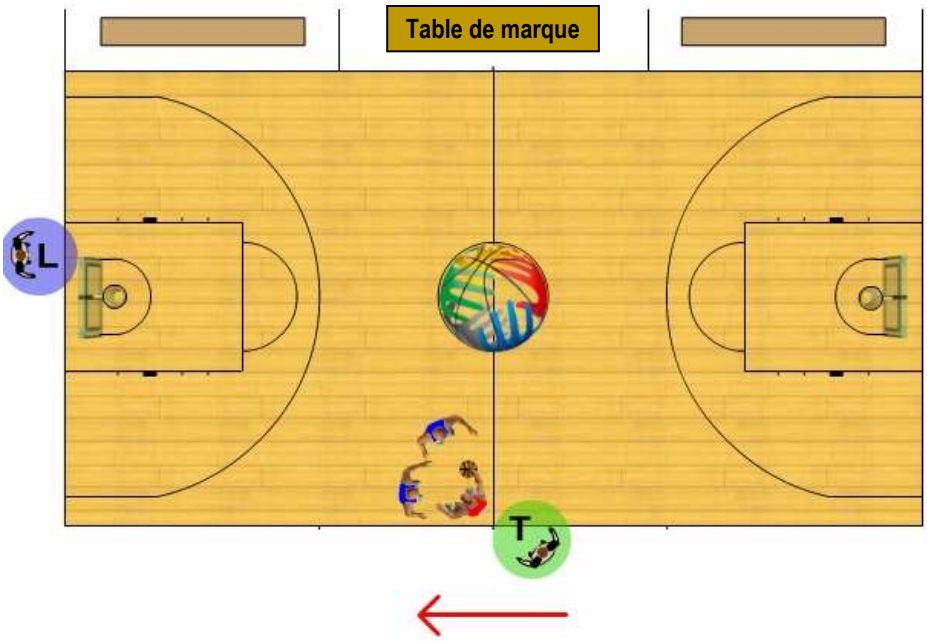


Figure 77

Dans la Figure 76 et la Figure 77, l'arbitre de queue (" T") s'approche du jeu aussi près que nécessaire pour surveiller les éventuelles fautes ou violations.

L'arbitre de tête (" L") surveille le jeu loin du ballon, en appliquant le principe du "Boxing-in".

5 Sorties des limites du terrain et remises en jeu

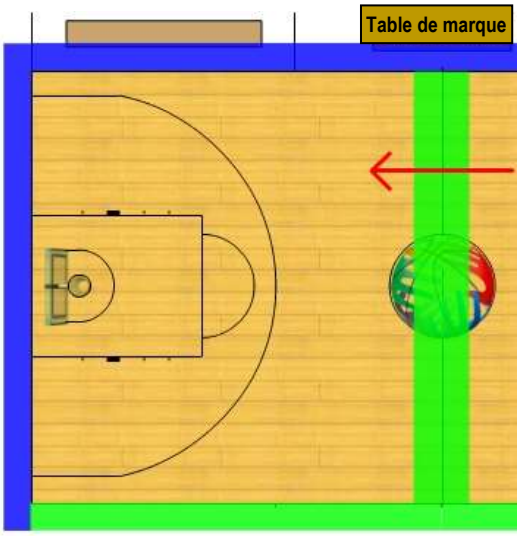


Figure 78

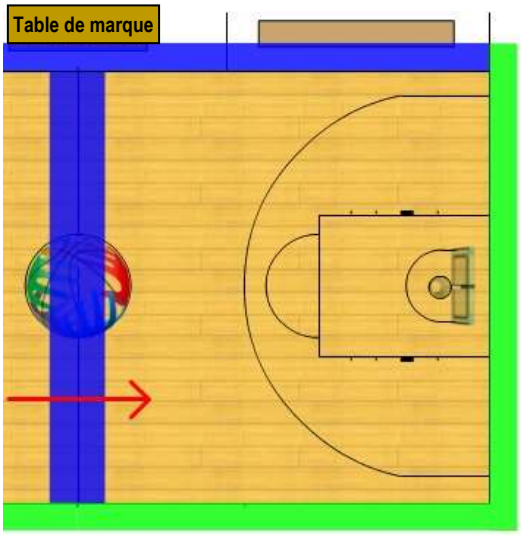


Figure 79

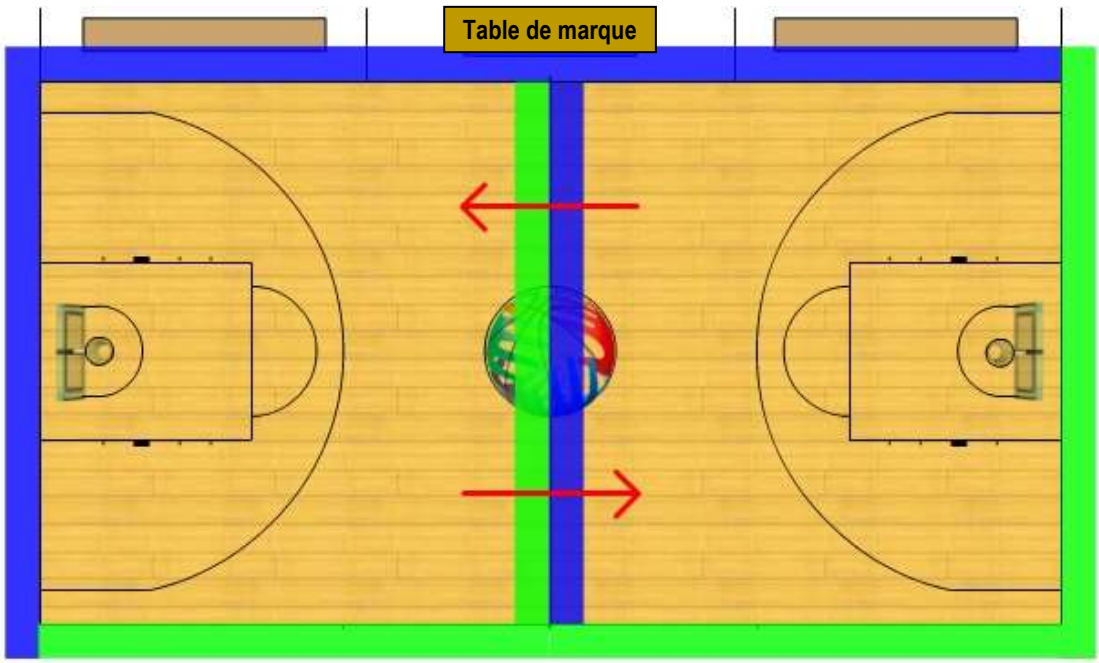


Figure 80

5.1 Responsabilité des lignes

Généralement (Figure 79 et Figure 80), les principales responsabilités pour les décisions de sorties des limites du terrain sont les suivantes :

Arbitre de **tête** - ligne de fond et ligne de touche à sa gauche.

Arbitre de **queue** - ligne médiane et ligne de touche à sa gauche.

Lorsque le ballon est en transition de la zone arrière vers la zone avant, les responsabilités sont alors partagées (Figure 80).

L'autre arbitre ne devrait pas intervenir dans des décisions à moins que son partenaire ait besoin d'aide. Ceci évitera des décisions conflictuelles et des situations d'entre-deux.

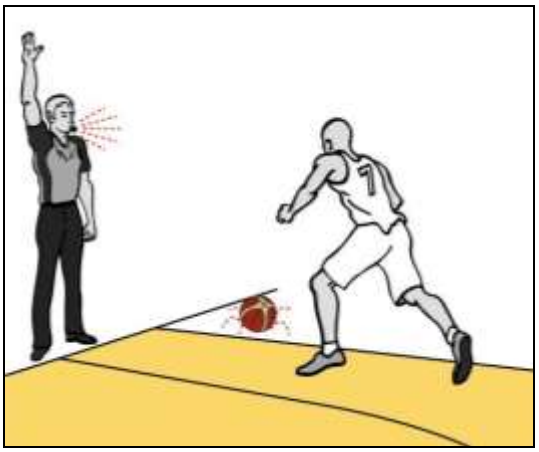


Figure 81

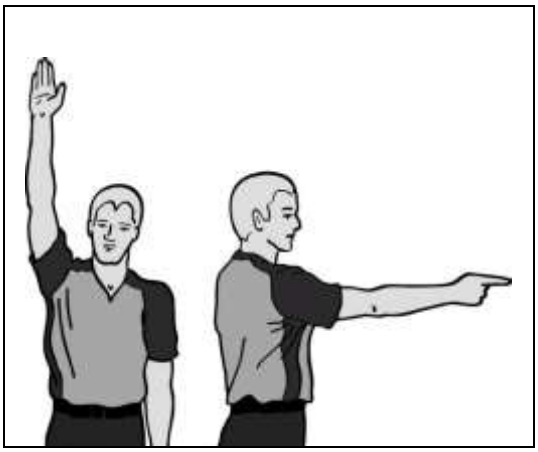


Figure 82

Figure 83

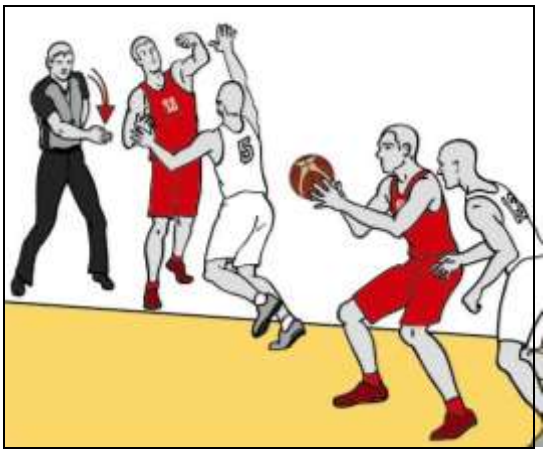


Figure 84

5.2 Remises en jeu

Lorsque le ballon sort des limites du terrain :

1. L'arbitre responsable de cette ligne de touche ou ligne de fond doit siffler et simultanément lever la main verticalement, les doigts joints, pour arrêter le chronomètre de jeu (Figure 81).
2. Il indiquera clairement la direction du jeu en pointant le doigt dans la direction du panier de l'adversaire de l'équipe qui fera la remise en jeu (Figure 82).
3. Il indiquera au joueur qui fera la remise en jeu, l'endroit d'où la remise en jeu devra être effectuée.
4. L'arbitre remettra, passera ou placera le ballon à la disposition du joueur qui fera la remise en jeu et il contrôlera que le joueur ne se déplace pas latéralement de plus d'un mètre dans l'une ou les deux directions depuis l'endroit désigné par l'arbitre (Figure 83).
5. Après un panier réussi du terrain ou un dernier ou unique lancer franc réussi, l'arbitre doit remettre, passer par rebond au sol ou placer le ballon à la disposition du joueur qui fera la remise en jeu :
   - lorsque, en procédant ainsi, le jeu peut reprendre plus rapidement,
   - après un temps-mort ou un remplacement,
   - après l'interruption du jeu par un arbitre pour une raison valable.

6. Dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain après la remise en jeu, l'arbitre doit faire le signal de la reprise du temps de jeu en faisant un mouvement de couperet avec la main (Figure 84).

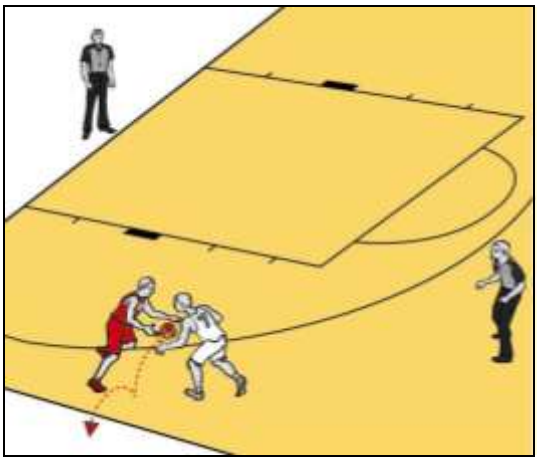


Figure 85

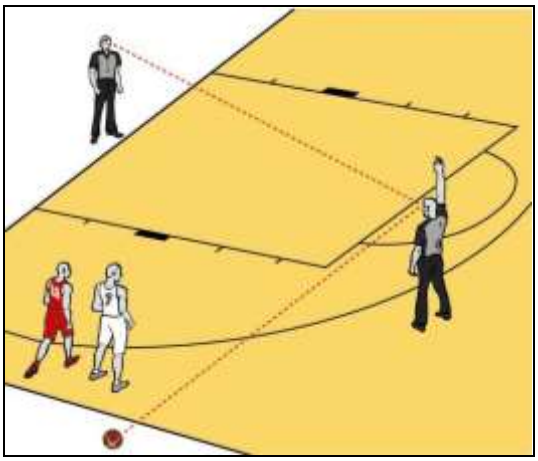


Figure 86

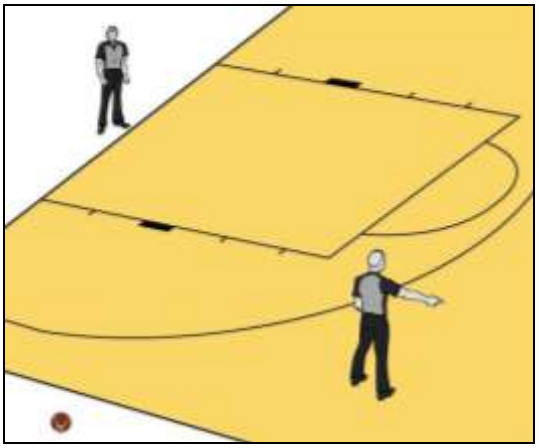


Figure 87

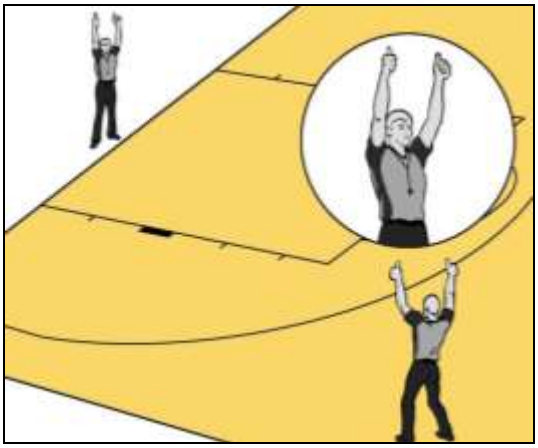


Figure 88

Lorsque le ballon sort des limites et que l'arbitre responsable de la ligne de touche n'est pas certain du joueur qui a touché le ballon en dernier (Figure 85), il doit siffler, faire le signal d'arrêt du chronomètre et demander ensuite l'aide de son partenaire (Figure 86).

Si l'autre arbitre sait quel joueur a touché le ballon en dernier avant qu'il sorte des limites du terrain, celui-ci lui indiquera la direction du jeu sans siffler, en appliquant la méthode de communication convenue lors de la concertation avant la rencontre. L'arbitre responsable de la ligne indiquera alors la direction du jeu (Figure 87).

Dans la Figure 88, les deux arbitres sont dans le doute quant à l'équipe qui doit effectuer la remise en jeu. Dans ce cas, ils devront tous les deux faire le signal "pouces levés" qui indique l'entre-deux suivi par le signal de la direction du jeu.

La remise en jeu de possession alternée doit être effectuée au point le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain.

Figure 89

Quand le jeu doit reprendre par une remise en jeu à la suite de toute infraction ou de tout arrêt de jeu, la remise en jeu doit être effectuée au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou le jeu arrêté.

Si c'est dans les rectangles 4, 5 ou 6, le point le plus proche de l'infraction sera déterminé en traçant deux (2) lignes imaginaires entre les angles du terrain et les extrémités de la ligne de lancer franc lancer franc (Figure 89).

Toute remise en jeu à l'intérieur de cette zone doit s'effectuer du point le plus proche de la ligne de fond **à l'exception de directement derrière le panneau.**

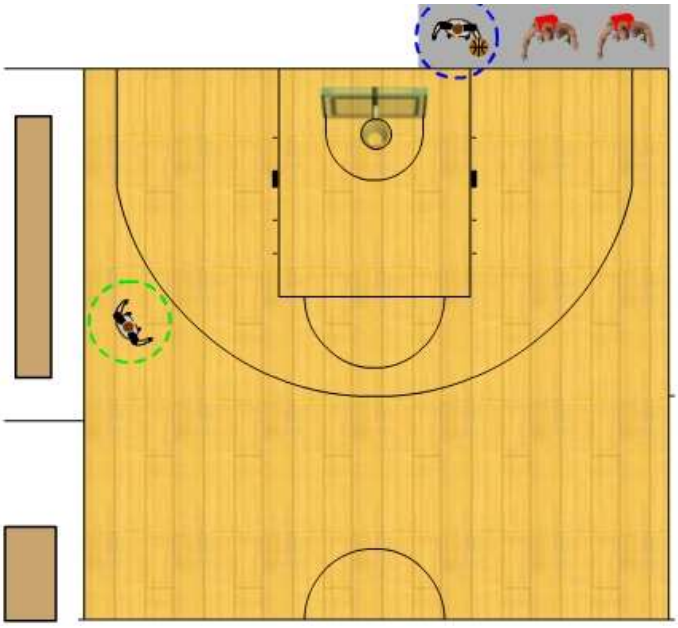
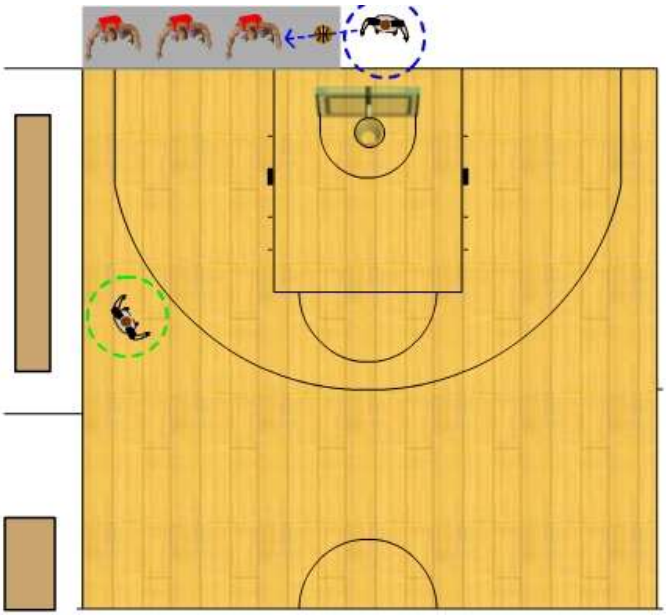


Figure 90

Lorsque la remise en jeu se fait entre l'angle du terrain à la gauche de l'arbitre et le bord le plus proche du panneau, l'arbitre de tête **remettra** le ballon au joueur avec **sa main gauche** et fera ensuite un (1) ou deux (2) pas vers la zone restrictive/panier (Figure 90).



Lorsque le ballon doit être remis en jeu entre le bord le plus éloigné du panneau et la ligne de touche à la droite de l'arbitre de tête, ce dernier doit **lancer ou faire rebondir** le ballon en direction du joueur et retourner à la position de "**Boxing-in**" (Figure 91).

Dans tous les cas, l'arbitre de queue est en position de pénétration observant toutes les actions loin du ballon.

Figure 91

Souvenez-vous :

Si le ballon **pénètre** dans le panier mais que le lancer franc ou le panier **ne sont pas** accordés, alors la remise en jeu consécutive **doit être effectuée de l'extérieur du terrain à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée.**

Figure 92

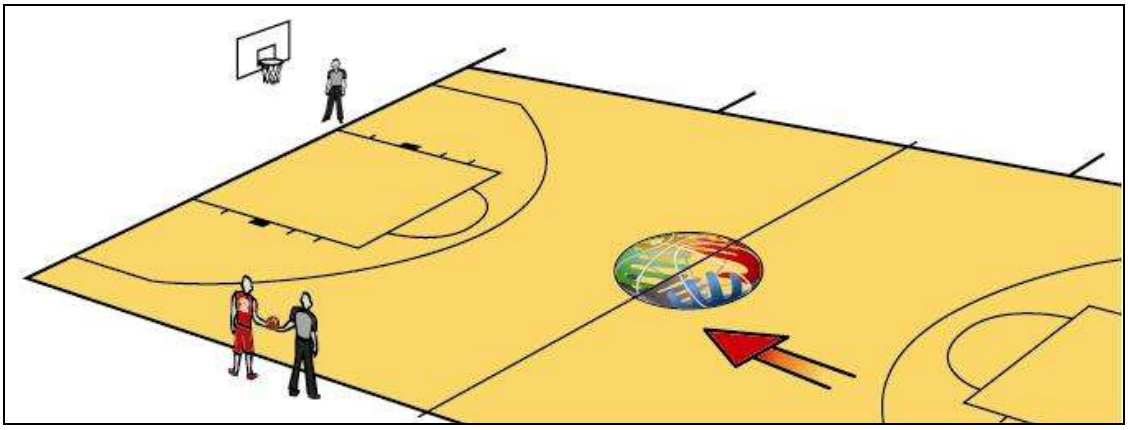


Figure 93

Lorsque le ballon est attribué à une équipe pour une remise en jeu de la ligne de touche dans sa zone avant, l'arbitre responsable de la remise en jeu **remettra, passera au rebond ou placera le ballon à la disposition** du joueur qui doit faire la remise en jeu.

L'arbitre directement impliqué dans la remise du ballon en jeu, est responsable du contrôle des dispositions concernant la remise en jeu et il donnera le signal de reprise du temps de jeu dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu.

Il doit d'abord vérifier si son partenaire est prêt en établissant un contact visuel avant de mettre le ballon à la disposition du joueur.

Dans la Figure 92, l'arbitre de tête qui est responsable de la remise en jeu le long de ligne de touche à sa gauche, depuis la ligne de lancer franc prolongée jusqu'à la ligne de fond, doit **remettre ou passer** par rebond au sol le ballon au joueur. Comme il gardera sa position d'arbitre de tête après la remise en jeu, il le confirme à son partenaire en restant sur la ligne de fond du côté du joueur.

La Figure 93 montre l'arbitre de queue remettant le ballon au joueur. L'arbitre de queue devra se placer à la droite du joueur car il continuera d'être l'arbitre de queue. L'arbitre de tête se déplacera afin que tous les joueurs se retrouvent encadrés.

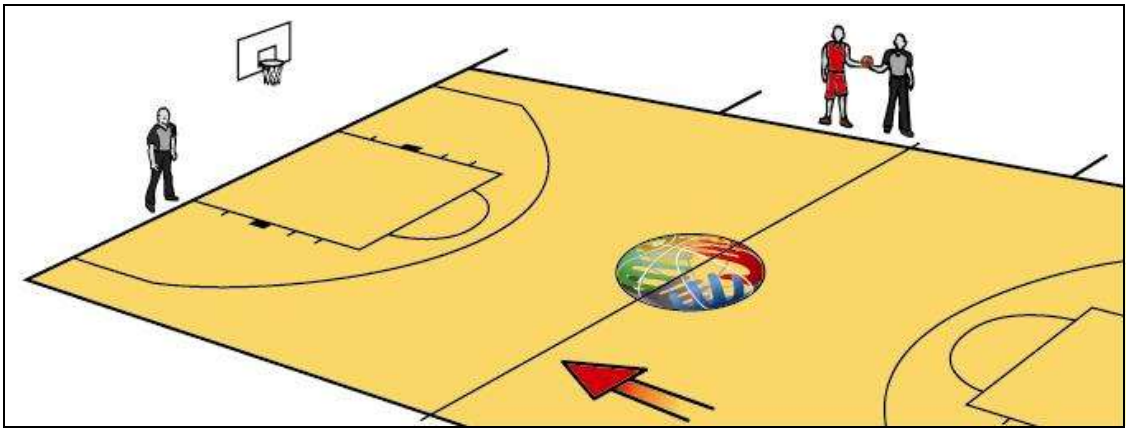


Figure 94

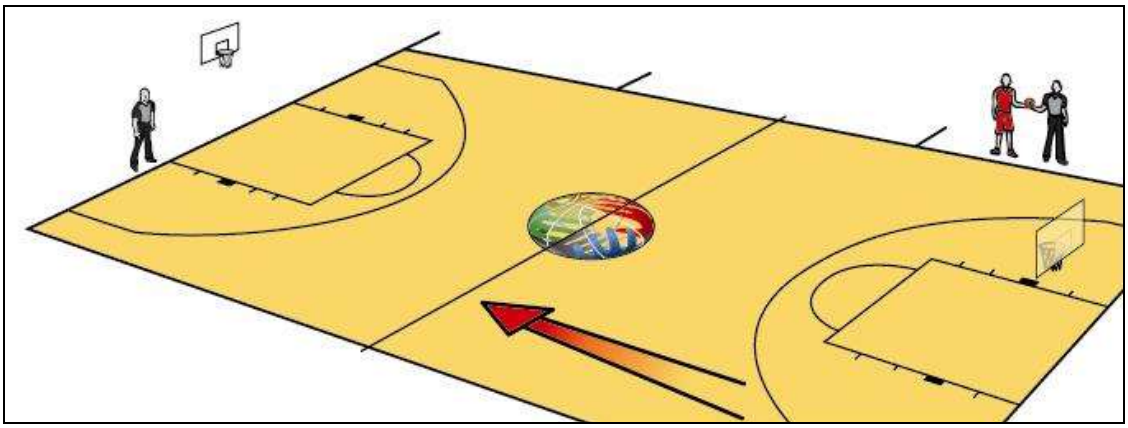


Figure 95

La Figure 94 montre une remise en jeu effectuée entre la ligne de lancer franc prolongée et la ligne médiane. L'arbitre de queue s'occupera de cette remise en jeu.

Il établira le contact visuel avec son partenaire qui s'est déplacé pour prendre une position **d'encadrement** des joueurs ("Boxing-in").

La Figure 95 est un exemple d'une remise en jeu dans la zone arrière. L'arbitre de queue traversera le terrain vers la ligne de touche la plus éloignée pour effectuer la remise en jeu.

Lors de la remise en jeu, l'arbitre de tête se placera comme indiqué dans la Figure 95, **encadrant** tous les joueurs ("Boxing-in").

L'arbitre de queue qui donne le ballon au joueur pour la remise en jeu, traverse le terrain de jeu à la première occasion pour prendre la position normale d'arbitre de queue et l'arbitre de tête retournera à la position normale d'arbitre de tête.

Note : Encadrer les joueurs ("Boxing-in") ne veut pas dire que les arbitres doivent **toujours** avoir des positions diamétralement opposées.

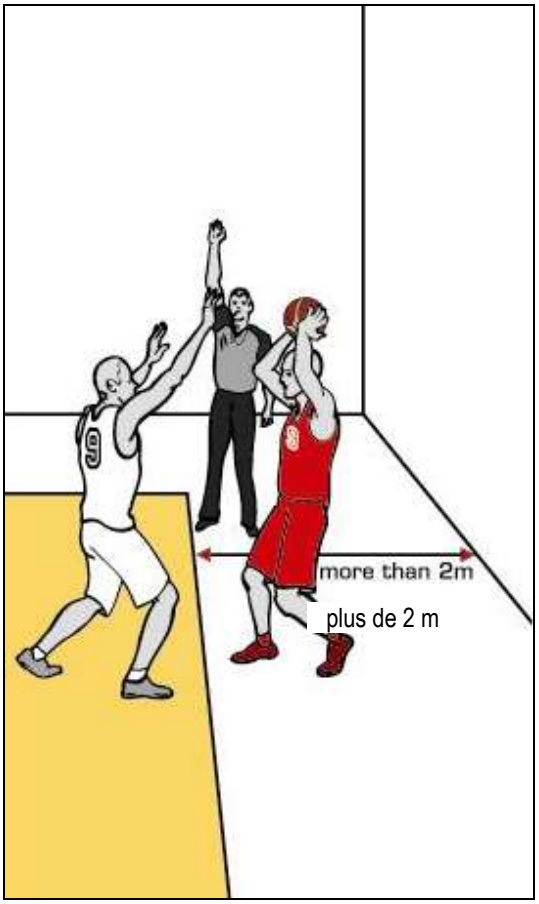


Figure 96

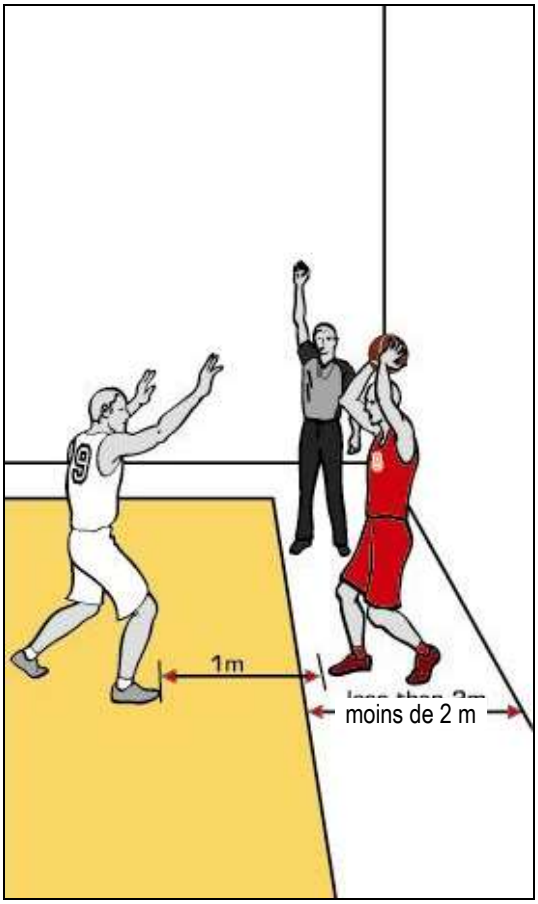


Figure 97

Dans la Figure 96 et la Figure 97, l'arbitre doit s'assurer que le joueur qui remet le ballon en jeu se trouve au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Lorsque l'obstacle le plus proche de la ligne est à plus de deux (2) mètres, tous les autres joueurs sur le terrain de jeu ont le droit de se trouver aussi près de la ligne de touche qu'ils le désirent.

Si la zone à l'extérieur du terrain libre de tout obstacle est inférieure à deux (2) mètres**, aucun des joueurs des deux équipes ne doit se trouver à moins d'un (1) mètre du joueur** qui effectue la remise en jeu.

L'arbitre responsable de l'exécution de la remise en jeu devra prendre soin de cette situation.

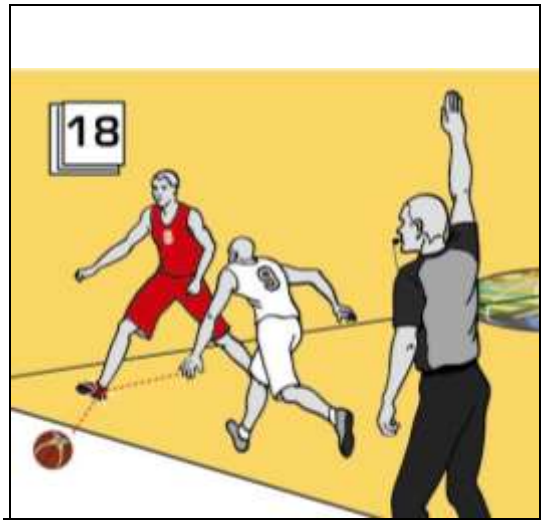


Figure 98

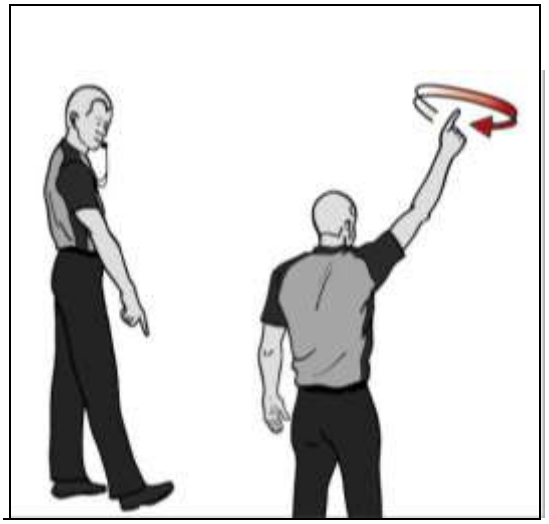


Figure 99

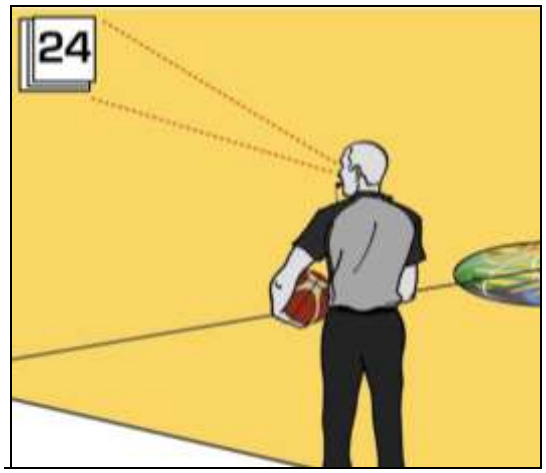


Figure 100

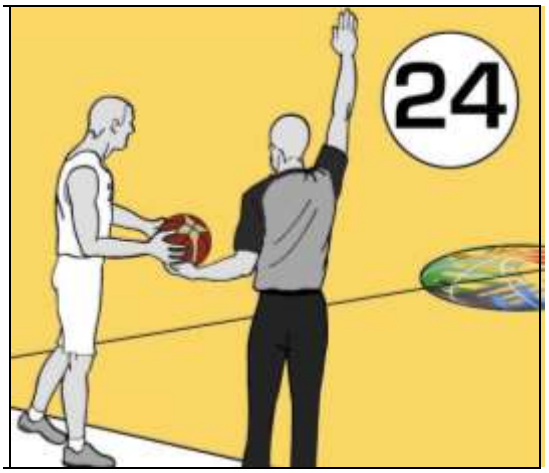


Figure 101

5.3 L'appareil des vingt-quatre secondes

L'appareil des vingt-quatre secondes est toujours arrêté quand le ballon sort des limites du terrain.

L'appareil des vingt-quatre secondes n'est pas remis à zéro quand le ballon est dévié hors des limites du terrain. Il doit être remis en marche à partir du temps auquel il a été arrêté dès qu'un joueur quelconque touche ou a été touché par un ballon vivant sur le terrain après la remise en jeu.

Dans la Figure 98, le joueur défenseur dans sa zone avant donne délibérément un coup de pied au ballon alors qu'il reste 18 secondes affichées sur l'appareil des 24 secondes. C'est une violation. En conséquence l'arbitre fera le signal de remettre à 24 secondes à l'opérateur des 24 secondes (Figure 99).

L'arbitre devra s'assurer que l'appareil affiche bien "24" (Figure 100) avant de donner le ballon au joueur pour faire la remise en jeu (Figure 101).

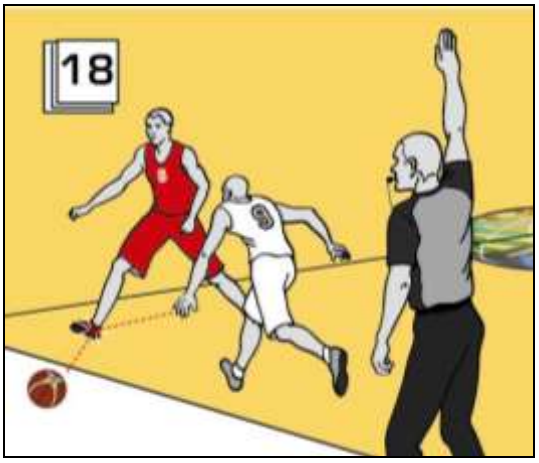


Figure 102

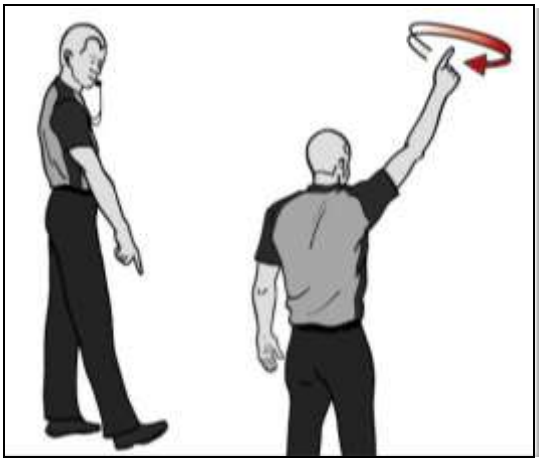


Figure 103

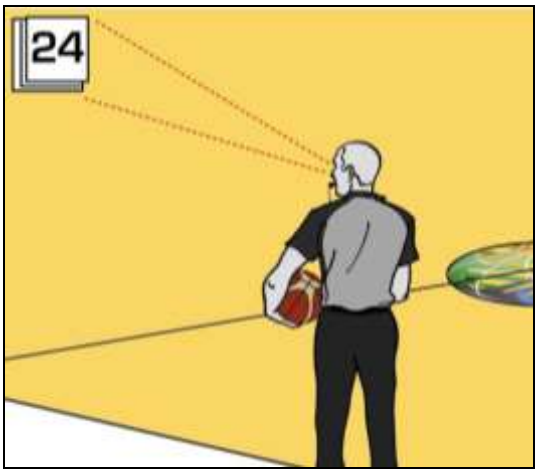


Figure 104

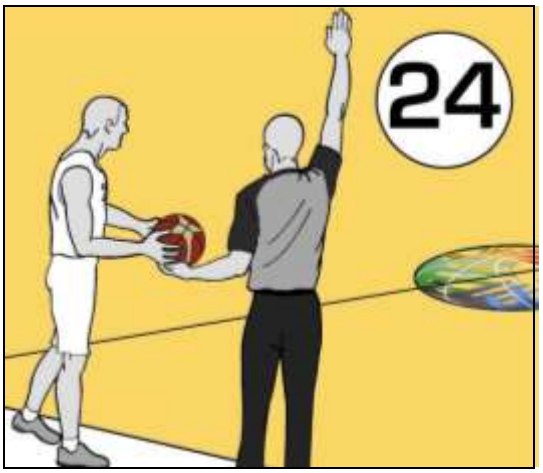


Figure 105

5.4 Retour du ballon en zone arrière

Dans la Figure 102 et la Figure 103, un joueur qui contrôle le ballon dans la zone avant le ramène dans sa zone arrière. C'est une violation.

L'arbitre de queue est responsable de la ligne médiane, il siffle donc, fait le signal d'arrêt du chronomètre suivi par le signal du retour du ballon en zone arrière et ensuite par celui de la direction du jeu.

Souvenez-vous :

Le ballon est retourné en zone arrière d'une équipe quand :

1. Il touche la zone arrière.
2. Il touche ou est légalement touché par un joueur attaquant qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
3. Il touche un arbitre qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,

6 Situations de tir au panier

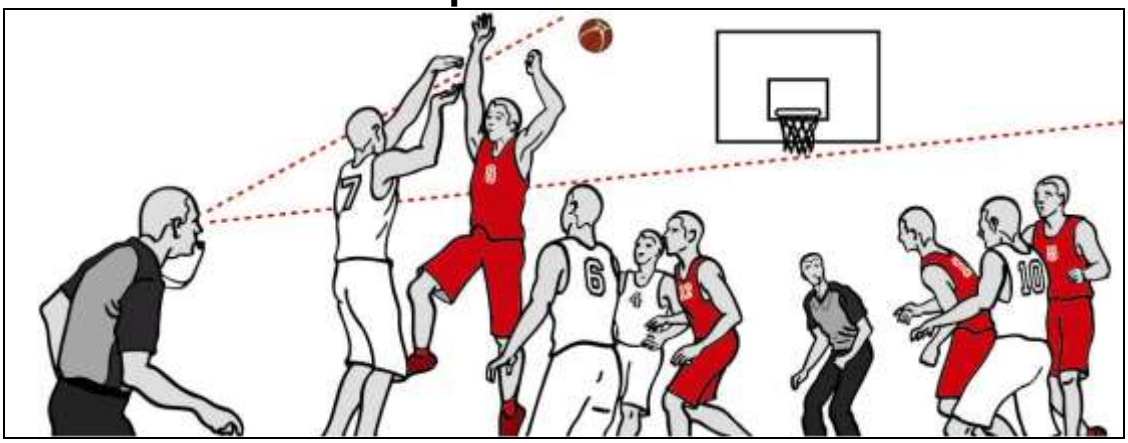


Figure 106

Figure 107

6.1 Trajectoire du ballon

L'arbitre de queue est principalement responsable de la trajectoire du ballon. Il doit déterminer si le ballon a pénétré dans le panier en le signalant à la table de marque. L'arbitre de tête se concentre sur les situations loin du ballon.

Toutefois, **c'est toujours l'arbitre qui a sifflé la faute (arbitre de tête ou de queue) qui décidera si le panier doit être accordé.**

Quel que soit l'arbitre qui a sifflé une faute, il est capital que l'arbitre de queue suive la trajectoire du ballon jusqu'au panier ainsi que les joueurs impliqués dans la faute.

L'équipe qui vient de marquer ne doit pas retarder le jeu en empêchant la remise en jeu immédiate. Il n'y a aucune raison qu'un membre de cette équipe touche le ballon. Pas plus d'un (1) avertissement ne devra être donné à l'équipe et, dans certains cas, une faute technique peut même être sifflée la première fois que cela se produit.

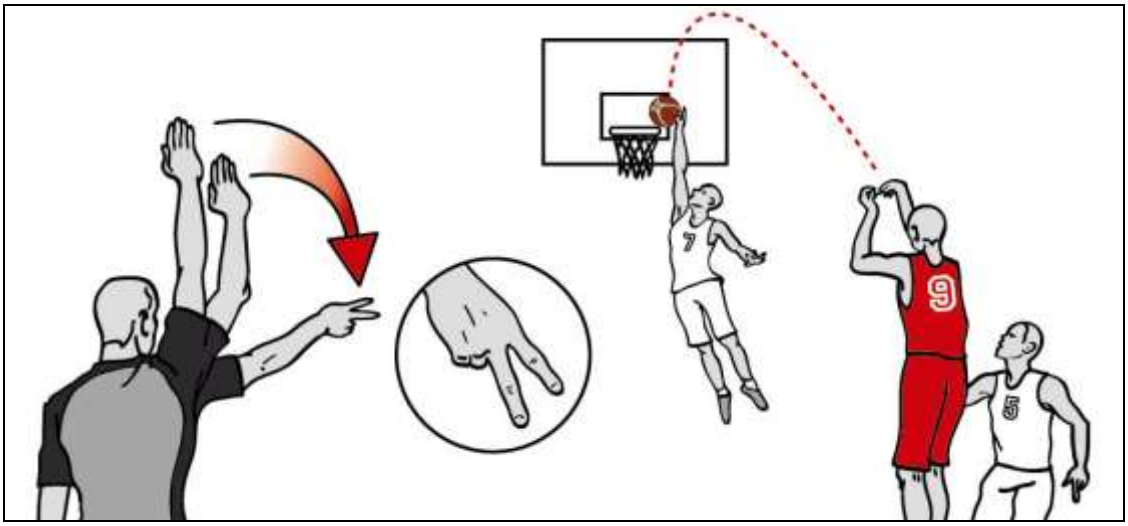


Figure 108

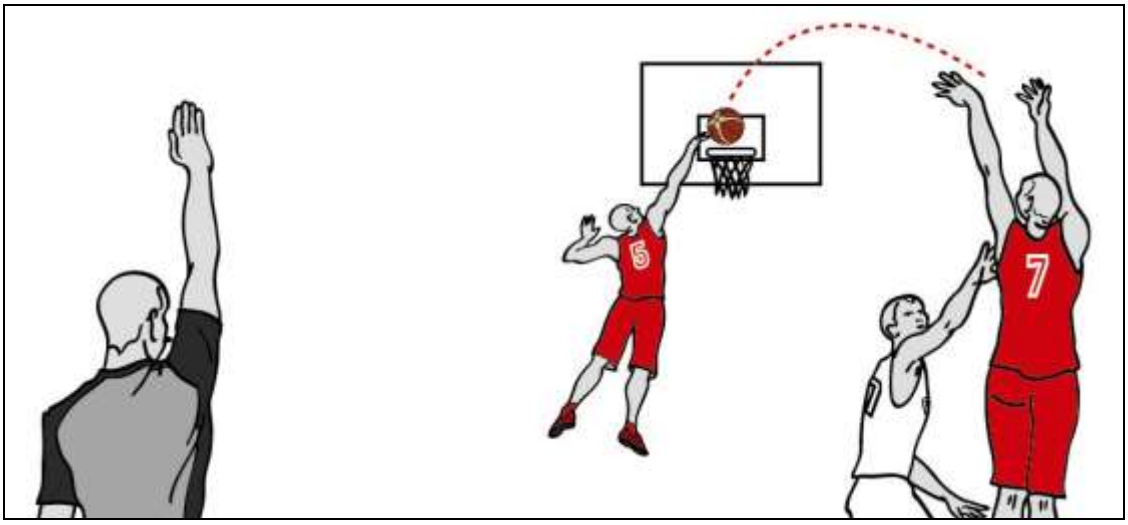


Figure 109

6.2 Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale

Comme l'arbitre de queue doit surveiller la trajectoire du ballon lors d'un tir au panier du terrain, il doit donc prendre les décisions concernant l'empêchement illégal au ballon d'atteindre le panier et l'intervention illégale.

Pendant un tir au panier à 2 points, un **défenseur** touche le ballon alors qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau dans sa trajectoire descendante et avant qu'il touche l'anneau ou qu'il est évident qu'il ne le touchera pas. L'arbitre de queue doit siffler la violation et indiquer que deux (2) points doivent être crédités à l'équipe ayant tiré au panier (Figure 108).

L'arbitre de queue est également responsable des interventions illégales des attaquants sur les tirs. Lors d'un tir au panier alors que le ballon est encore complètement au-dessus du niveau de l'anneau dans sa trajectoire descendante et avant qu'il touche l'anneau ou qu'il est évident qu'il ne le touchera pas, un **joueur attaquant** ne peut pas toucher le ballon (Figure 109). L'arbitre de queue doit siffler, faire le signal d'arrêt du chronomètre, annuler l'action et indiquer la nouvelle direction du jeu.

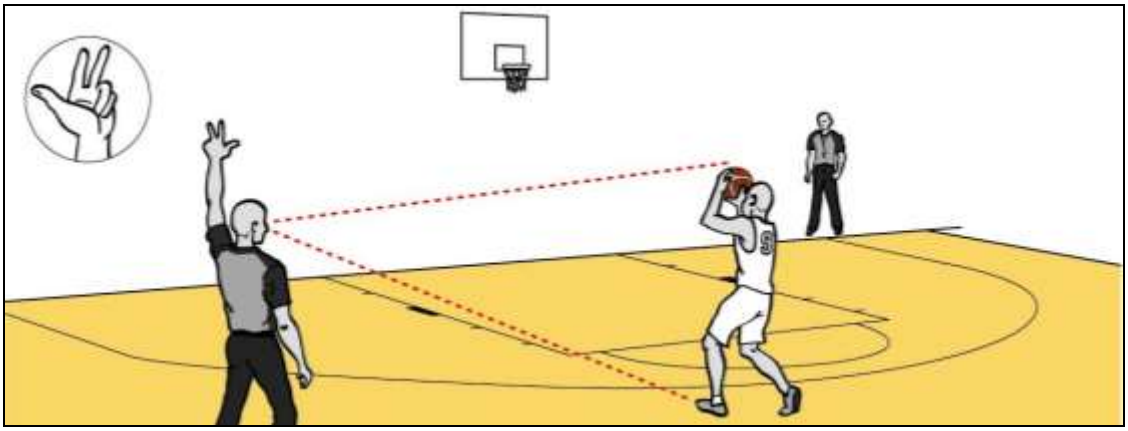


Figure 110

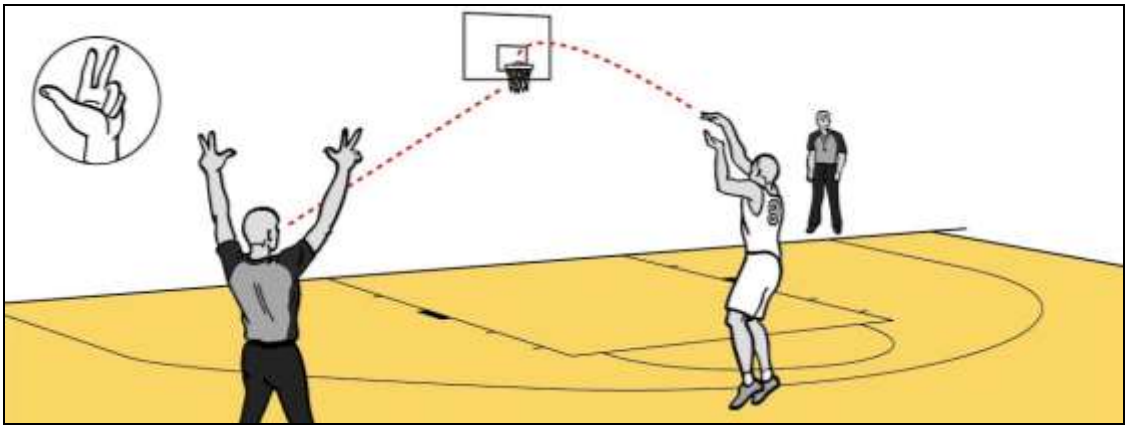


Figure 111

6.3 Tentatives de panier à trois points

L'arbitre de queue est responsable du signalement de toutes les tentatives de panier à trois points.

Il observera surtout les pieds du tireur afin d'être certain que le tir a bien été tenté de la zone à trois points.

Si l'arbitre de queue considère que la tentative a bien été effectuée de la zone à trois (3) points, il lèvera un (1) bras verticalement avec trois (3) doigts pointés, le pouce, l'index et le majeur (Figure 110).

Si le tir à trois (3) points est réussi, l'arbitre de queue confirmera que trois (3) points ont été marqués en levant les deux (2) bras, indiquant clairement trois (3) doigts de chaque main pointés vers le haut (Figure 111).

L'arbitre de queue maintiendra ce signal jusqu'à ce qu'il ait la certitude que le marqueur a eu assez de temps pour reconnaître le signal d'un tir à trois points réussi.

Il est important que l'arbitre de queue ne tourne pas le dos au jeu lorsqu'il passe de la position d'arbitre de queue à celle d'arbitre de tête.

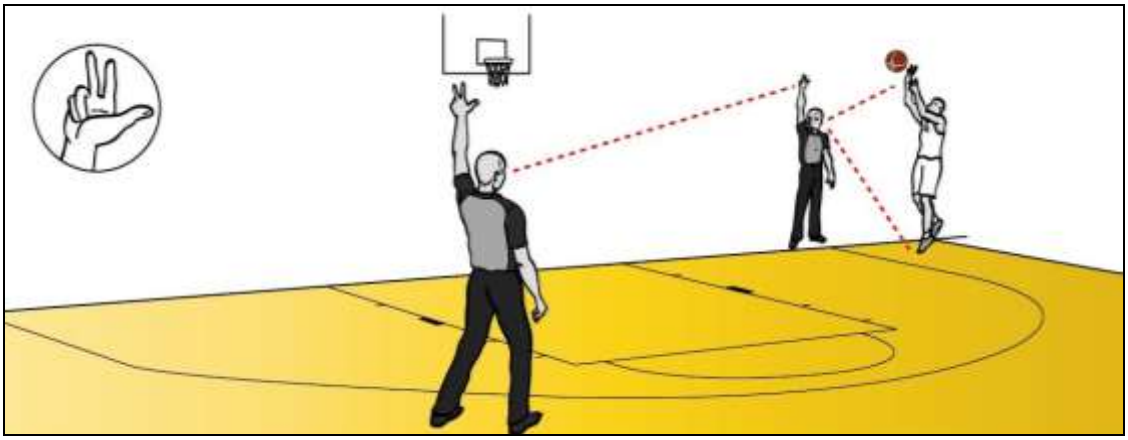


Figure 112

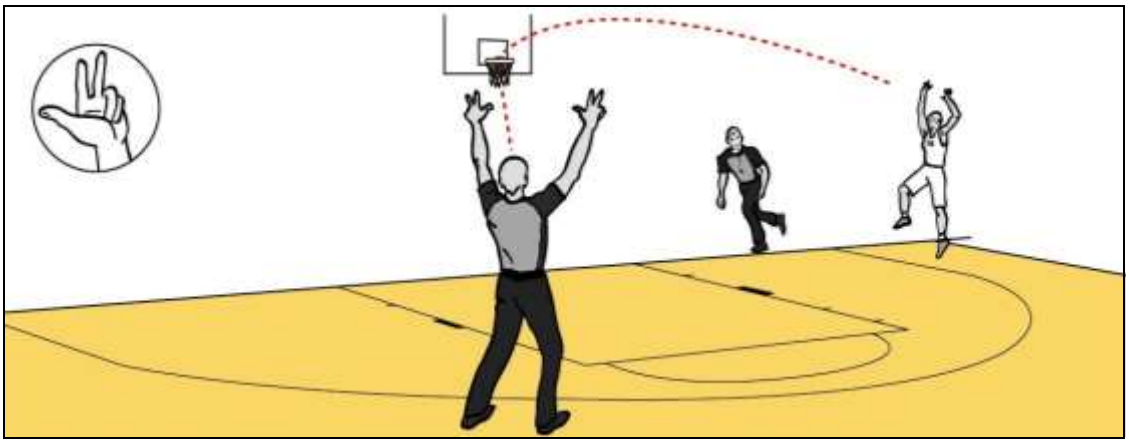


Figure 113

Les tentatives de panier à trois points ne peuvent pas toutes être clairement vues par l'arbitre de queue.

C'est surtout le cas lorsque les tirs sont tentés de l'angle le plus éloigné de lui (rectangle 4). L'arbitre de tête est plus près de l'action et c'est sa responsabilité d'aider son partenaire.

Lorsque le tir à trois points est tenté, l'arbitre de tête lèvera un (1) bras verticalement, trois (3) doigts pointés. Ce signal doit être enregistré et répété par l'arbitre de queue (Figure 112).

Si la tentative de panier à trois points réussit, **seul** l'arbitre de queue le confirme au marqueur en levant verticalement les deux bras, avec trois (3) doigts de chaque main pointés vers le haut (Figure 113).

Une coopération étroite entre les deux (2) arbitres est absolument essentielle.

Si la tentative a été faite par un joueur à cheval sur la "ligne" entre les rectangles 3 et 4, l'arbitre de queue doit prendre en charge cette action depuis le milieu du terrain.

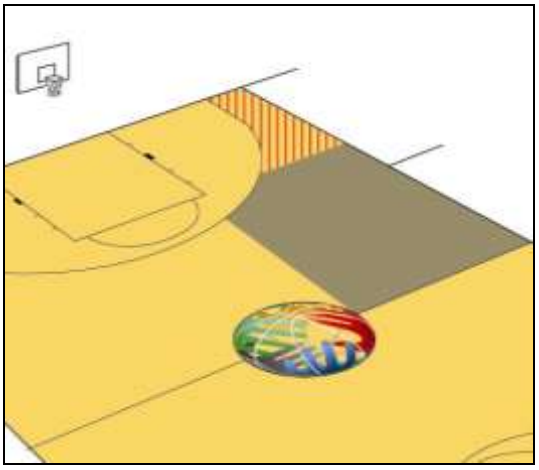


Figure 114

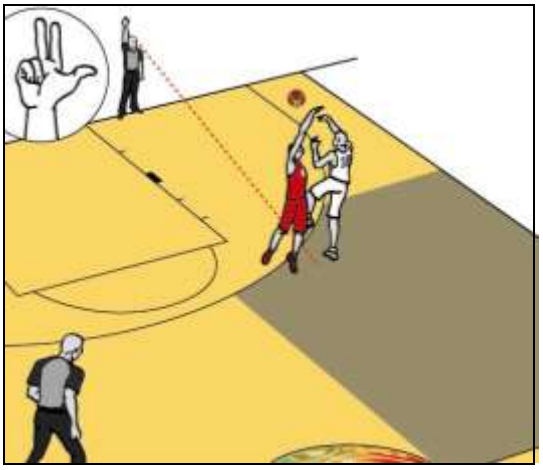


Figure 115

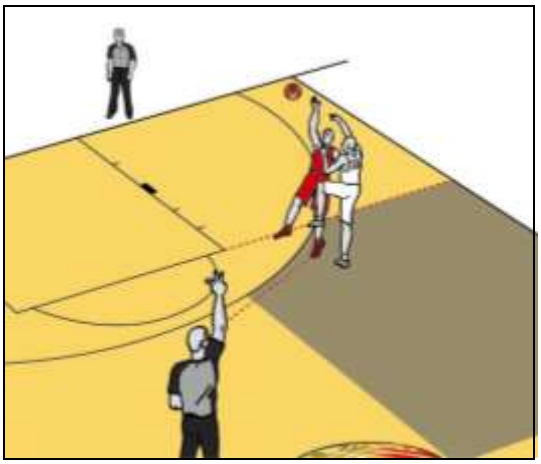


Figure 116

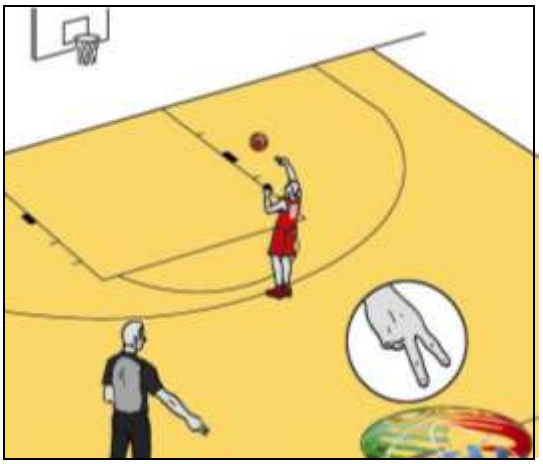


Figure 117

La Figure 115 montre lequel des deux (2) arbitres doit indiquer en premier une tentative de panier à trois points. L'arbitre de queue est responsable de la zone ombrée et l'arbitre de tête est responsable de la zone hachurée.

La position du ou des défenseur(s) et du tireur à trois points ainsi que l'angle de vision respectif des deux (2) arbitres déterminent quel arbitre donne le premier signal de la tentative (Figure 115 et Figure 116).

Une bonne collaboration et un contact visuel étroit entre les deux (2) arbitres sont absolument nécessaires pour toutes les tentatives de panier à trois points ainsi que pour les tirs tentés près de la ligne des trois points.

Parfois, dans le cas de tentative de panier à deux points près de la ligne à trois points, l'arbitre de queue pourrait indiquer immédiatement au marqueur, avec deux (2) doigts, que, si le tir est réussi, il compte deux (2) points (Figure 117). Cela pourrait éviter toute pression ultérieure de la part des spectateurs, entraîneurs et joueurs.

La ligne des trois points ne fait pas partie de la zone de panier à trois points.

Figure 118

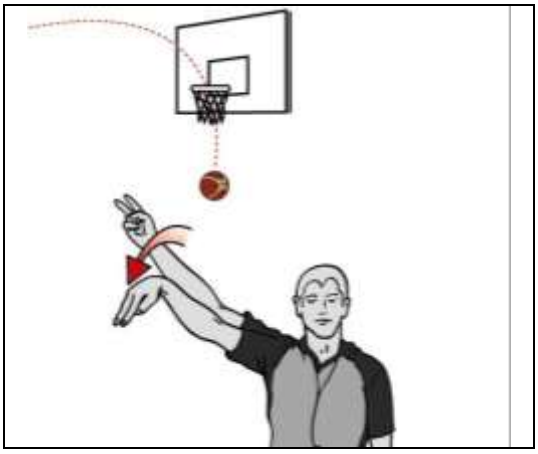


Figure 119

6.4 Fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation

Les tirs tentés près de la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation peuvent créer des difficultés aux arbitres, surtout quand il y a beaucoup de spectateurs et que le signal ne peut être clairement entendu.

La décision devra être prise le plus rapidement possible.

L'arbitre de queue a la responsabilité principale d'indiquer si oui ou non le panier doit compter. Normalement, l'arbitre de tête, même s'il est le premier arbitre, acceptera la décision de son partenaire et devra tout faire pour soutenir cette décision.

Alors qu'il reste vingt-quatre (24) secondes à jouer dans une période ou une prolongation, l'arbitre de queue doit signaler avec un (1) bras levé verticalement l'index pointé que cette action pourrait être la dernière de la période. L'arbitre de queue maintiendra ce signal jusqu'à ce qu'il soit répété par l'arbitre de tête.

Cependant, il y a des occasions où la situation peut ne pas être claire et les deux (2) arbitres doivent se consulter brièvement avant que le premier arbitre prenne la décision finale. Si une consultation supplémentaire s'avère nécessaire, l'arbitre peut consulter le commissaire (s'il y en a un) et/ou les officiels de la table de marque. Toutefois, **c'est l'arbitre principal qui prendra la décision finale.**

7 Signaux et procédures

7.1 Signaux

Etant donné que l'intérêt pour le basketball augmente avec plus de spectateurs et une plus grande couverture des médias, il est capital que l'arbitre soit très explicite et précis dans son arbitrage. Il est important que les arbitres indiquent clairement à toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs ce qui s'est produit.

1. Seuls les signaux officiels de la FIBA **doivent** être utilisés.

2. Sifflez toujours d'une manière forte et distincte. Ne donnez qu'un seul coup de sifflet net pour toute violation ou faute.

3. Vos actions seront plus explicites que des mots, ne parlez que si nécessaire.

4. Faites vos signaux de manière nette et concise. Il y aura des moments où cela vous aidera à convaincre tout le monde. Il n'est pas nécessaire d'être théâtral et de trop en faire.

5. Les signaux d'arrêt du chronomètre doivent être très clairs.

   Tous les arbitres **doivent** arrêter le chronomètre de jeu, le bras tendu verticalement, avec le poing fermé pour une faute, avec la main ouverte et les doigts serrés pour une violation ou avec le signal approprié pour une faute technique, antisportive, disqualifiante ou une situation d'entre-deux.

6. Tous les signaux vers le marqueur **doivent** :

   a) se faire à une distance variant entre six (6) et huit (8) mètres de la table de marque. Le chronomètre de jeu est arrêté, il n'est donc pas nécessaire de faire les signaux à la hâte.

   b) Tous les signaux doivent être faits au niveau des yeux et écartés du corps.

   c) La séquence des signaux pour une faute est la suivante:

      1. numéro du joueur,
      2. genre de faute,
      3. Nombre de lancer(s) franc(s) ou direction du jeu.

Note : Toute validation ou annulation d'un panier **doit** être faite **avant** les signaux ci-dessus.

7. Pour surveiller le joueur étroitement marqué, une remise en jeu et l'exécution de lancer franc et les huit (8) secondes, l'arbitre responsable de l'action doit décompter le temps de façon visible (Signal officiel N°14).

La qualité des signaux d'un arbitre rehaussera son image d'arbitre, démontrant au public qu'il connaît son travail et qu'il le fait bien.

Cela donnera de l'assurance à l'arbitre.

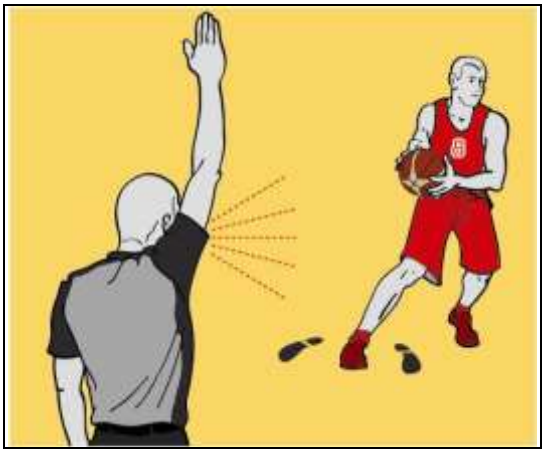


Figure 120

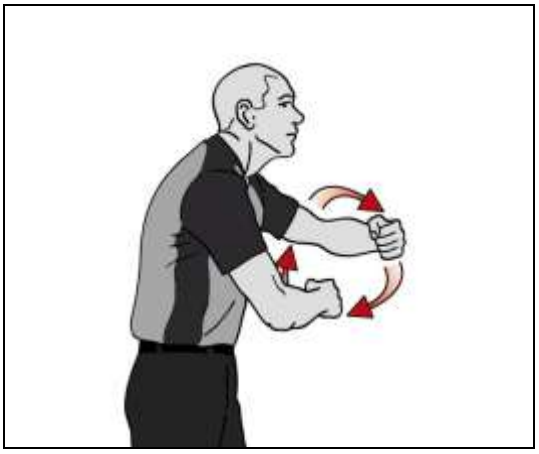


Figure 121

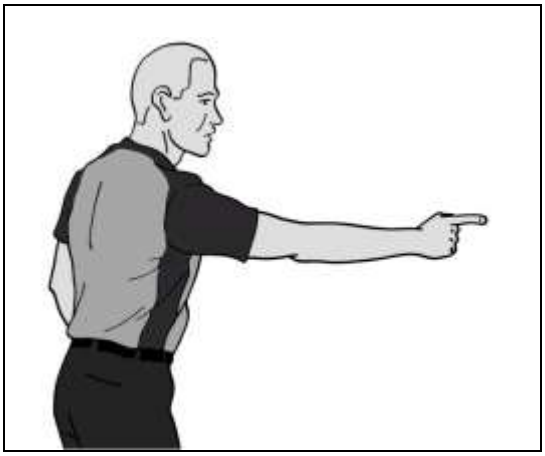


Figure 122

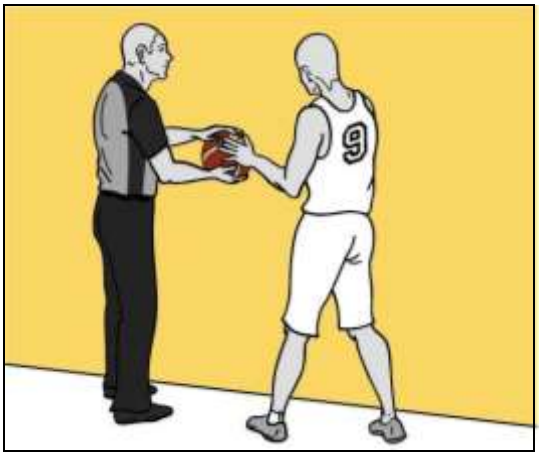


Figure 123

7.2 Violations

Chaque fois qu'une violation se produit, l'arbitre responsable de l'action doit :

1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement (pas de bras fléchi), la main ouverte et les doigts serrés (Figure 120).
2. Indiquer clairement la nature de la violation (Figure 121 - Marcher). Ce n'est pas une violation si le ballon sort des limites du terrain.
3. Indiquer plus que distinctement la direction du jeu qui suivra, en utilisant le même bras (Figure 122).
4. Dans toutes les situations, il est demandé à l'arbitre actif de remettre le ballon de main à main ou de le passer à rebond. (Figure 123).
5. La séquence de signaux pour une violation est la suivante :
   a) arrêt du chronomètre,
   b) nature de la violation,
   c) direction du jeu.

Figure 124

Figure 125

7.3 Fautes

Chaque fois qu'une faute est commise, l'arbitre responsable de l'action **doit** :

1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre avec un bras tendu verticalement (pas de bras plié) et le poing fermé (Figure 124),
2. S'assurer que le joueur sait qu'il est sanctionné d'une faute en pointant le bras tendu vers sa taille, paume de la main face au sol. Dans les situations sujettes à contestation, s'il y a attribution de lancers francs, en indiquer le nombre,
3. **Courir** vers la table de marque et **s'arrêter** pour prendre une position qui permette d'établir un contact visuel clair et exempt d'obstacle avec le marqueur, à une distance approximative de six (6) à huit (8) mètres de la table de marque,
4. Indiquer tous les signaux en étant arrêté. Signaler très clairement et lentement le numéro du joueur qui a commis la faute. Il est conseillé de "maintenir" le signal pendant quelques secondes car il est capital que le marqueur puisse enregistrer le numéro avec précision,
5. Indiquer ensuite la nature de la faute,
6. Terminer la procédure de communication en indiquant le nombre de lancers francs ou la direction du jeu qui suivra et **courir** vers la position suivante,
7. Lorsque les signaux sont terminés, les deux (2) arbitres peuvent en principe, permuter.

7.4 Permutation après fautes

Dans des circonstances normales, les arbitres doivent permuter après chaque faute.

Cependant, les arbitres **ne doivent pas permuter** leur position lorsque :

- une faute offensive est sifflée par l'arbitre de tête, c'est à dire qu'après avoir rapporté la faute à la table de marque, il devient le nouvel arbitre de queue et l'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête à la ligne de fond opposée.
- une faute de défense est sifflée par l'arbitre de queue, c'est à dire qu'après avoir rapporté la faute à la table de marque, il restera arbitre de queue et l'arbitre de tête restera arbitre de tête à la ligne de fond.

7.5 Faute de l'équipe qui contrôle le ballon

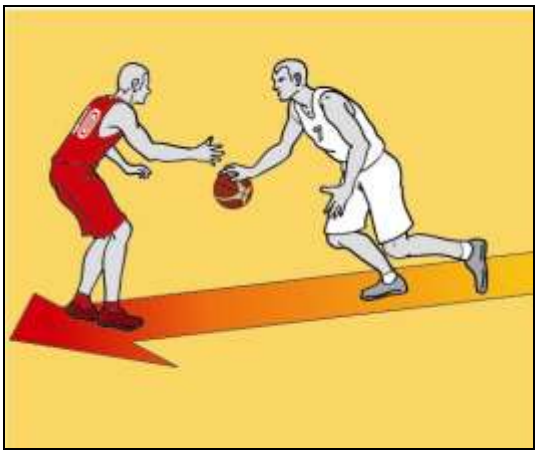


Figure 126

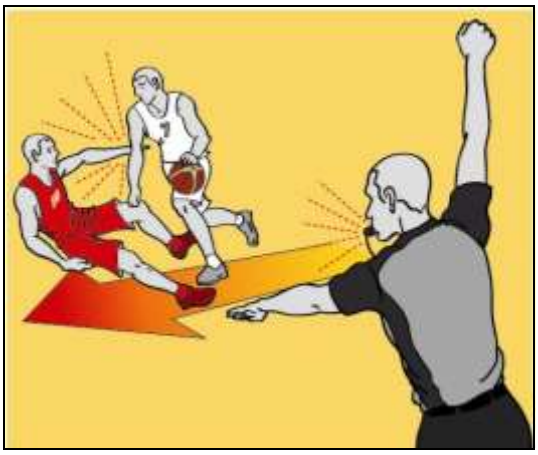


Figure 127

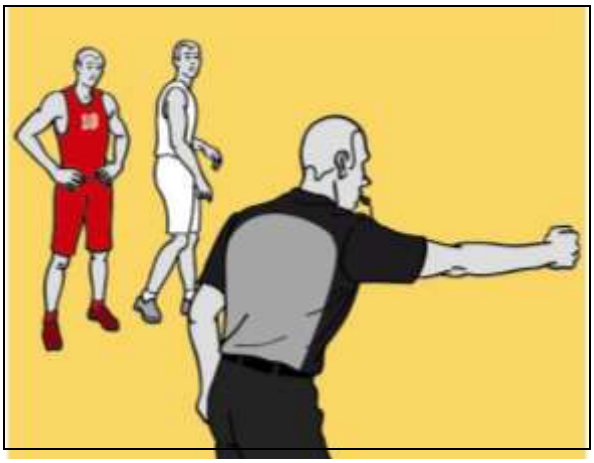


Figure 128

Le joueur qui dribble, charge un adversaire qui avait déjà établi une position légale de défense (Figure 126 et Figure 127).

L'arbitre responsable de la couverture du jeu autour du ballon siffle et simultanément lève son poing en l'air pour arrêter le chronomètre.

Immédiatement après le signal de la faute personnelle, l'arbitre fait le signal pour faute de l'équipe qui contrôle du ballon, poing fermé en direction du panier de l'équipe fautive (Figure 128).

Figure 129

Figure 130

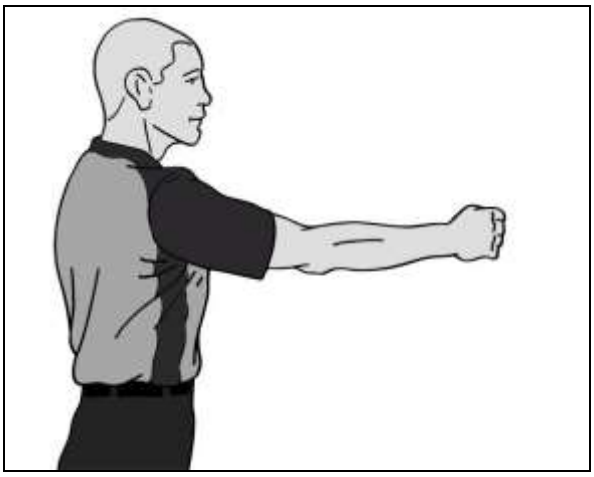


Figure 131

L'arbitre qui a sifflé la faute se déplace maintenant rapidement dans un espace libre de tout joueur, à une distance approximative de six (6) à huit (8) mètres de la table de marque pour signaler la faute.

Il indique le numéro du joueur, dans ce cas le numéro 7 (Figure 129) et le signal de charge du joueur contrôlant le ballon (passage en force) (Figure 130).

La fin de la séquence consiste à montrer la nouvelle direction de jeu en utilisant le signal de faute par l'équipe qui contrôle le ballon (Figure 131).

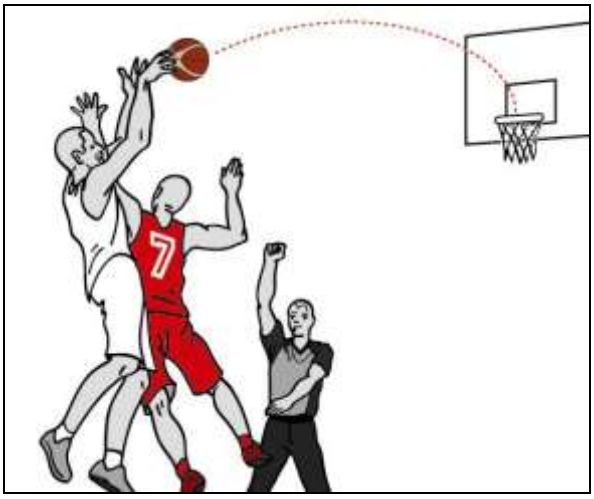


Figure 132

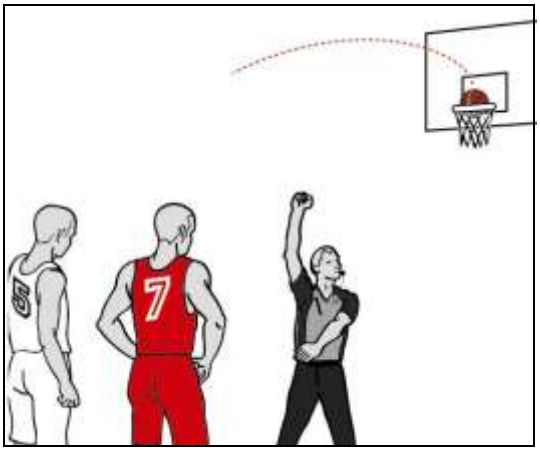


Figure 133

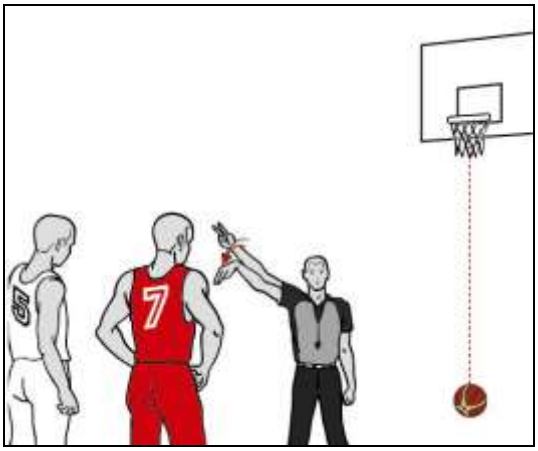


Figure 134

7.6 Faute et panier du terrain réussi

Une faute est commise sur un joueur tirant au panier et le panier est réussi (Figure 132).

L'arbitre de tête a sifflé et arrêté le chronomètre de jeu (Figure 133).

Il doit ensuite indiquer à toute personne impliquée dans la rencontre y compris les spectateurs, si oui ou non la tentative de tir est validée et si les points sont accordés. Ce signal devra être fait en premier pour éviter une pression supplémentaire de la part des spectateurs, entraîneurs et joueurs (Figure 134).

Si l'arbitre qui a sifflé la faute n'est pas certain que le ballon a pénétré dans le panier, il doit le vérifier en consultant son partenaire en utilisant la méthode de communication convenue lors de la concertation d'avant match.

La décision finale de valider ou non le panier devra être prise par l'arbitre qui a sifflé la faute.

Figure 135

Figure 136

Figure 137

Figure 138

L'arbitre se déplace jusqu'à un espace dégagé de tout joueur à une distance approximative de six (6) à huit (8) mètres de la table de marque et **s'arrête**.

De cette position arrêtée, il confirme d'abord qu'un panier a été réussi. Sur la Figure 135, l'arbitre indique que deux (2) points doivent être crédités à l'équipe qui a tiré.

Après quoi, l'arbitre indique le numéro du joueur ayant commis la faute (Figure 136) ainsi que la nature de la faute (tenu) (Figure 137).

Pour compléter la procédure de signalisation, l'arbitre indique qu'un (1) lancer franc sera accordé (Figure 138).

Figure 139

7.7 Double faute

L'arbitre siffle les fautes et fait simultanément le signal de double faute (Figure 139).

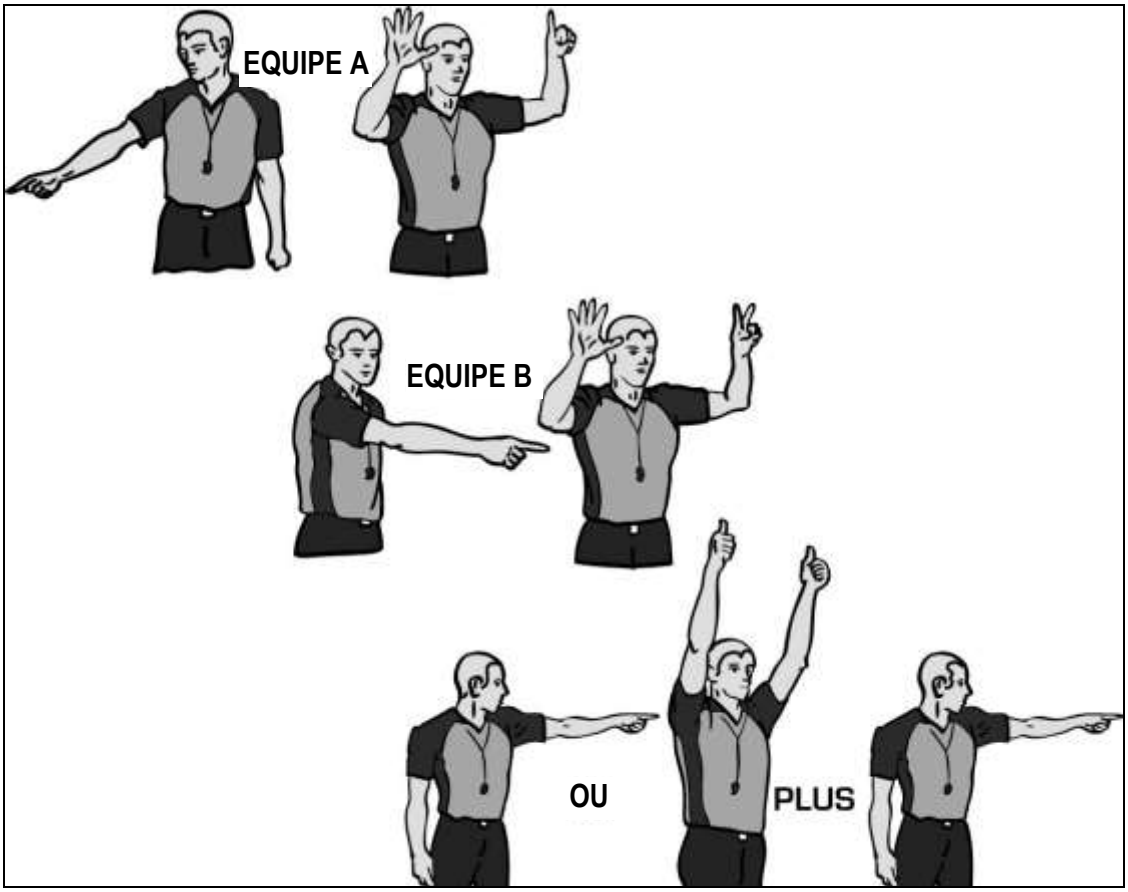


Figure 140

L'arbitre se déplace dans un espace dégagé de tout joueur à une distance approximative de six (6) à huit (8) mètres de la table de marque. Il indique ensuite clairement la première équipe en pointant le doigt en direction du banc de l'équipe et donne ensuite le numéro du joueur (6).

Dans cette situation il est absolument essentiel que le marqueur enregistre correctement le numéro du joueur.

L'arbitre signale alors la seconde équipe en pointant le doigt en direction du banc de l'équipe et donne ensuite le numéro du joueur (7).

Finalement, l'arbitre doit indiquer qu'une situation d'entre deux s'est produite suivi du signal de la direction du jeu.

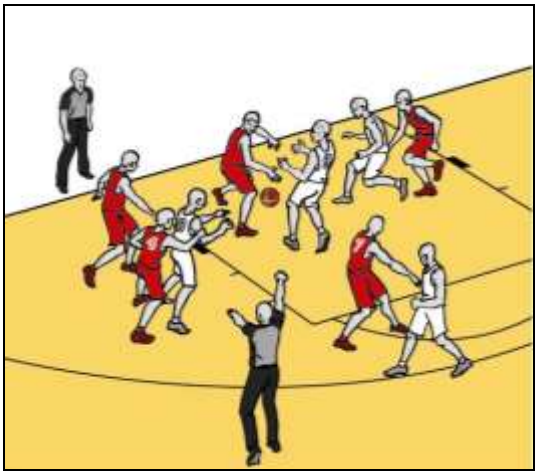


Figure 141

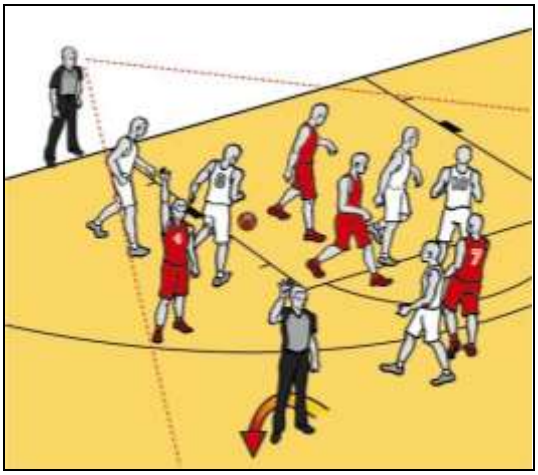


Figure 142

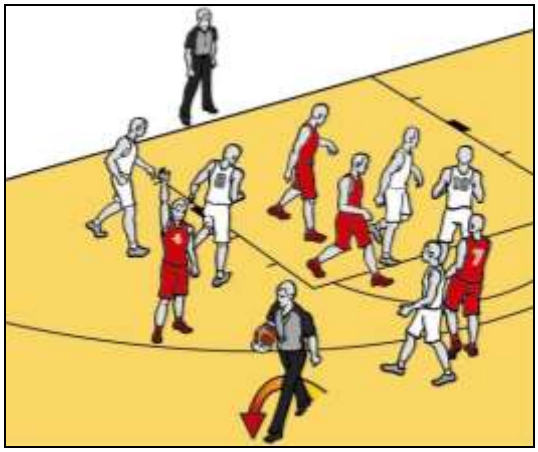


Figure 143

7.8 Placement des arbitres après une faute

Un défenseur commet une faute sur un adversaire qui est en train de passer le ballon.

L'arbitre de queue siffle et fait le signal de faute, le bras tendu verticalement et le poing fermé (Figure 141).

L'arbitre de tête (celui qui n'a pas sifflé la faute) doit rester momentanément arrêté et concentrer son attention sur les joueurs sur le terrain de jeu.

A ce moment là, il est le seul arbitre qui surveille les joueurs, car l'arbitre qui a sifflé la faute, est en train de signaler cette faute au marqueur (Figure 142).

Les arbitres ne doivent pas permuter de position (Figure 143).

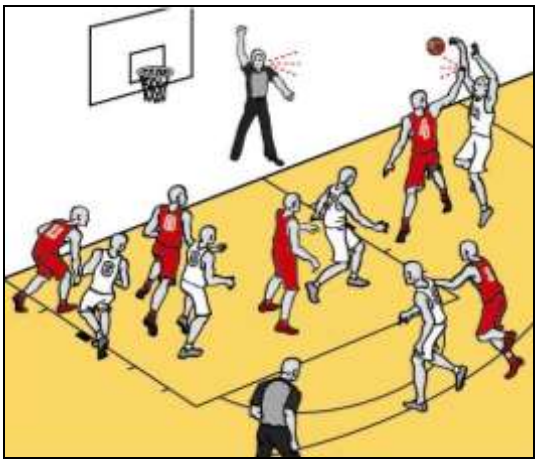


Figure 144

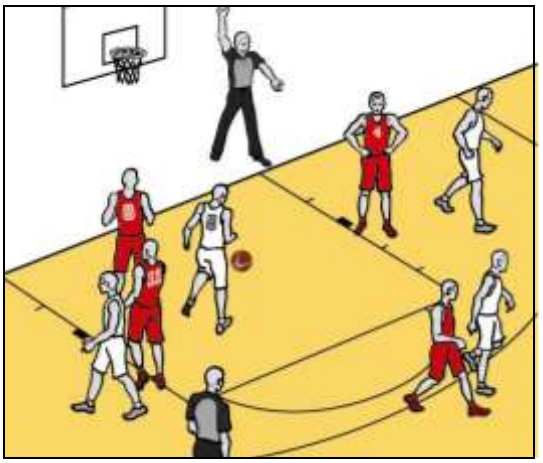


Figure 145

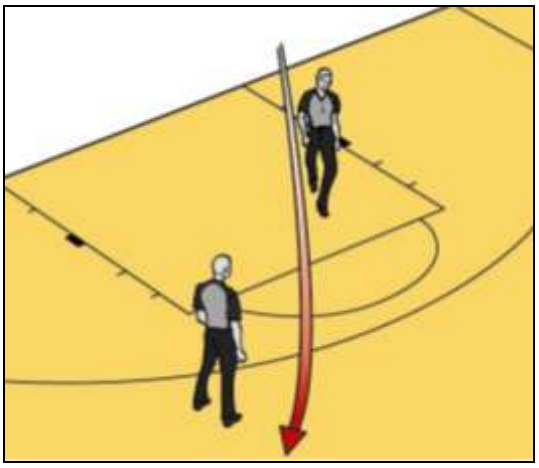


Figure 146

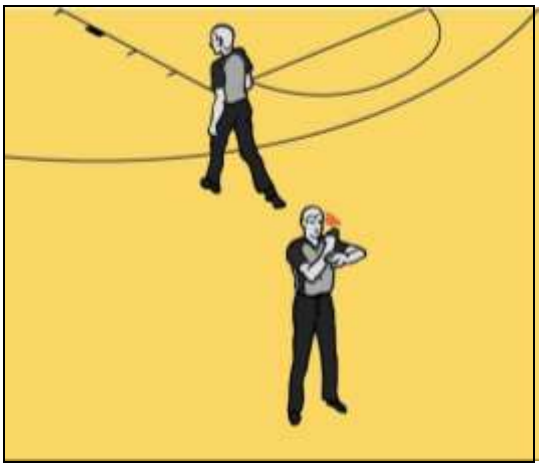


Figure 147

La faute est commise par un défenseur sur un adversaire qui tire au panier. Le tir n'est pas réussi (Figure 144 et Figure 145).

L'arbitre de tête qui est responsable de la couverture du jeu autour du ballon siffle pour indiquer une faute défensive.

L'arbitre de queue (qui n'a pas sifflé la faute) doit maintenir momentanément sa position et concentrer son attention sur les joueurs sur le terrain de jeu (Figure 145 et Figure 146).

Dès que son partenaire a commencé la procédure pour signaler la faute, l'arbitre de queue se déplace vers sa nouvelle position d'arbitre de tête, dans le cas présent derrière la ligne de fond, tout en gardant un œil sur les joueurs (Figure 147). L'ex-arbitre de tête doit devenir le nouvel arbitre de queue.

Le nouvel arbitre de tête est maintenant responsable de l'administration de tous les lancers francs.

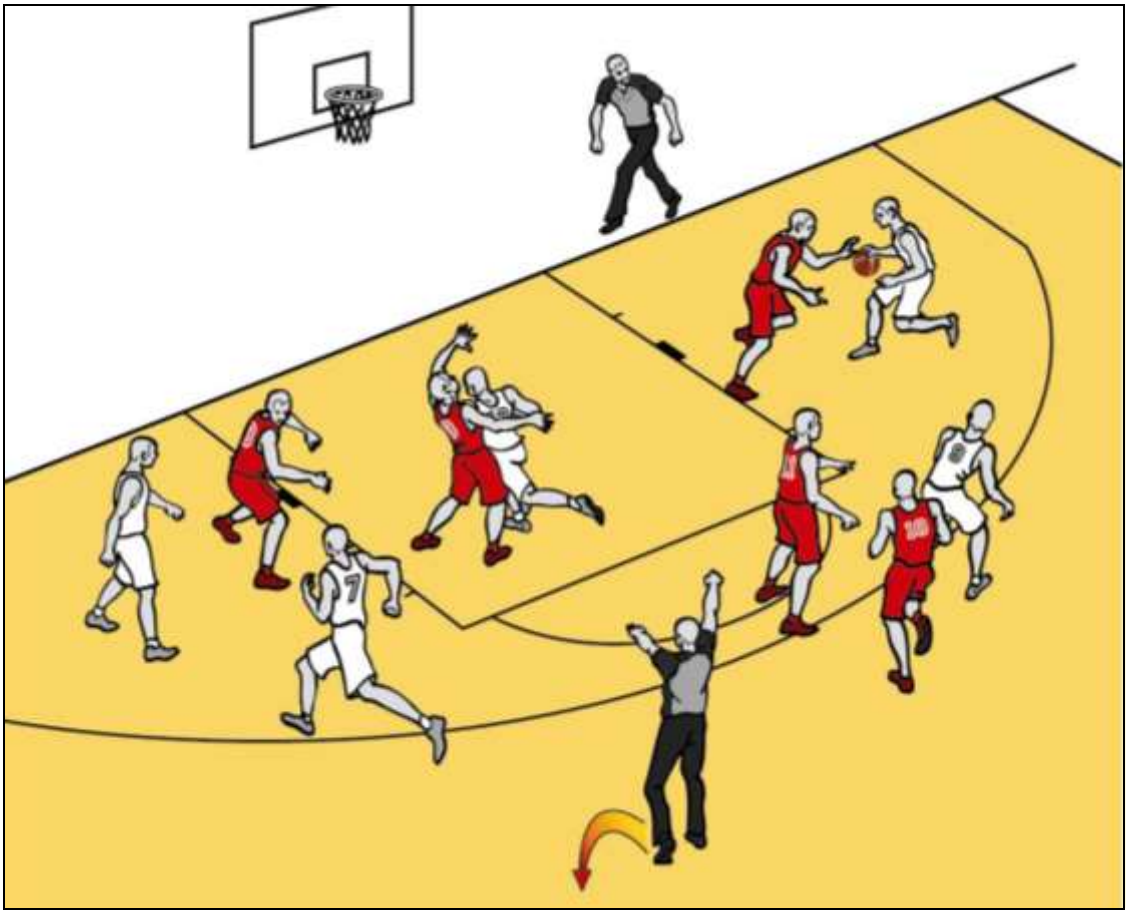


Figure 148

Une faute de joueur dont l'équipe contrôle le ballon se produit loin du ballon.

L'arbitre de queue qui est responsable de l'action siffle pour pénaliser la faute d'attaque et signale la faute à la table de marque.

L'arbitre de tête reste arrêté momentanément et surveille les joueurs. Après que son partenaire a terminé de signaler la faute, ils permuteront leur position.

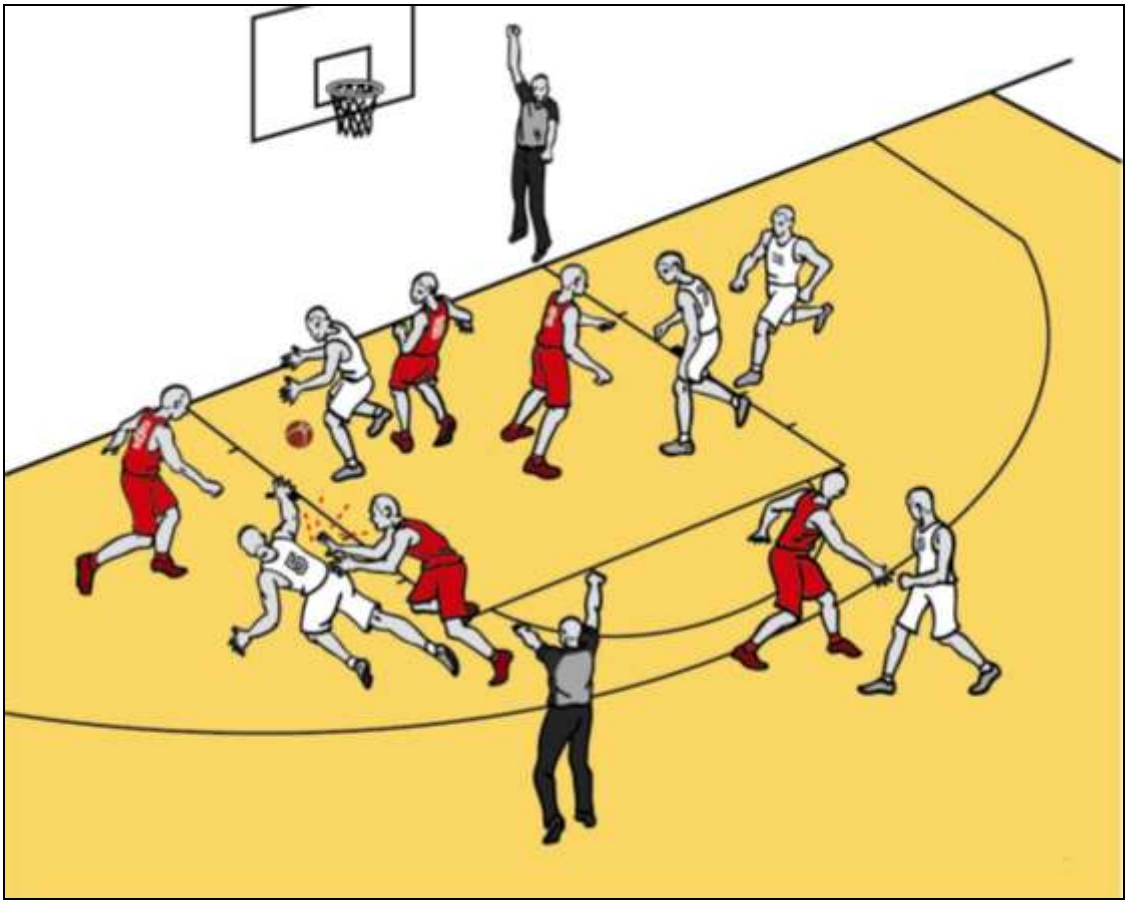


Figure 149

7.9 Les deux arbitres sifflent

Il arrive que les deux arbitres sifflent presque en même temps (coups de sifflet simultanés). Chaque fois que cela se produit, les deux (2) arbitres devront immédiatement établir un contact visuel réciproque pour vérifier la décision. Une collaboration étroite entre les deux (2) arbitres est absolument essentielle.

Dans ce cas, tous les deux sifflent une faute défensive.

L'arbitre le plus proche, ou l'arbitre vers lequel le jeu se dirige, prend la décision afin d'éviter des décisions discordantes entre les deux (2) arbitres.

Comme cette faute a été commise plus près de l'arbitre de queue, c'est lui qui signalera la faute.

L'arbitre de tête, surveillera tous les joueurs pendant que l'arbitre de queue rapporte la faute à la table de marque.

Les arbitres ne permuteront pas leur position.

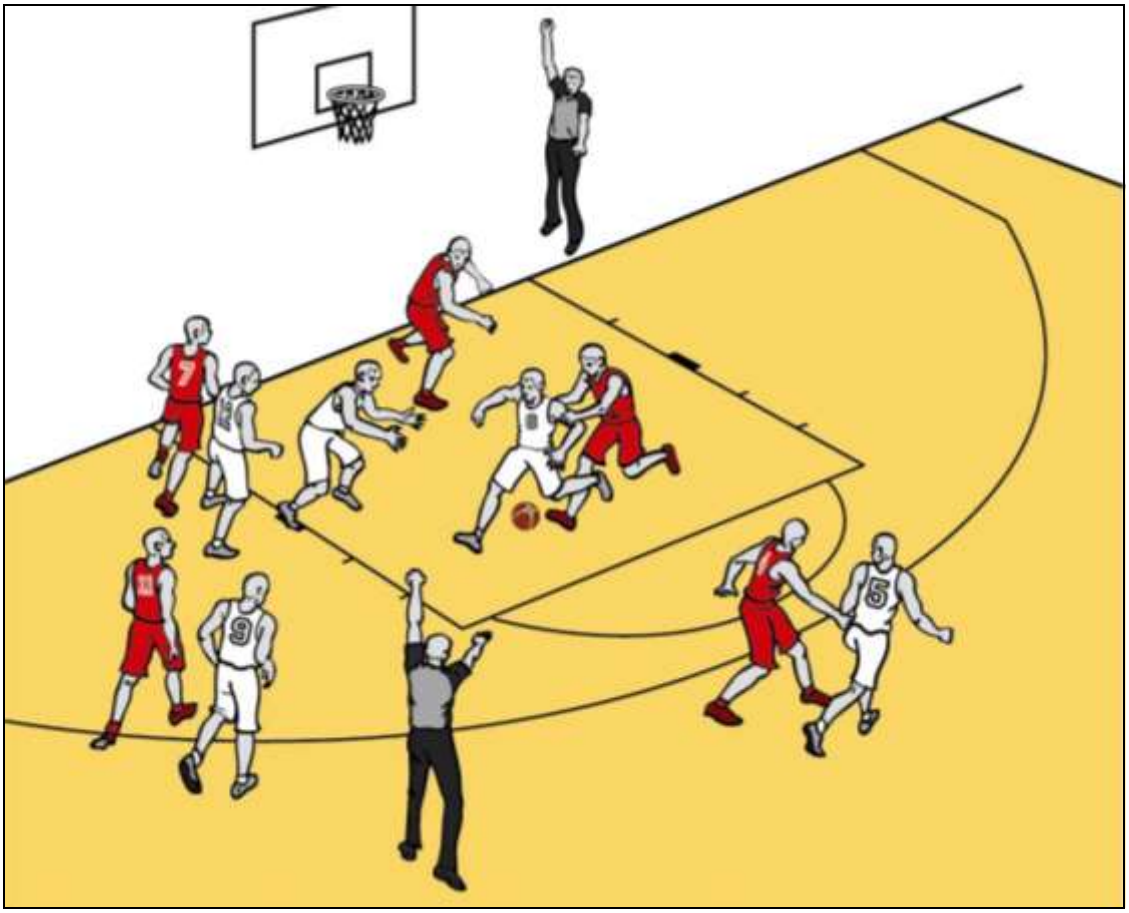


Figure 150

Les deux (2) arbitres sifflent une faute défensive à peu près en même temps. Il n'est pas réellement évident de savoir lequel des arbitres se trouve le plus proche de la situation.

C'est l'arbitre vers lequel se dirige l'action qui doit prendre la décision, à moins que l'autre arbitre ait remarqué une autre faute ou une violation précédant les coups de sifflet simultanés.

Dans ce cas, l'arbitre de queue prend la responsabilité de signaler la faute.

Une fois de plus, le contact visuel entre les deux arbitres est essentiel. Une bonne collaboration est une qualité que tous les arbitres devraient s'efforcer d'atteindre, spécialement lorsqu'il y a deux coups de sifflet pour la même action.

Là encore, l'arbitre de tête surveille les joueurs quand son partenaire commence la procédure pour signaler la faute.

Les arbitres ne permuteront pas leur position.

8 Situations de lancer franc

Figure 151

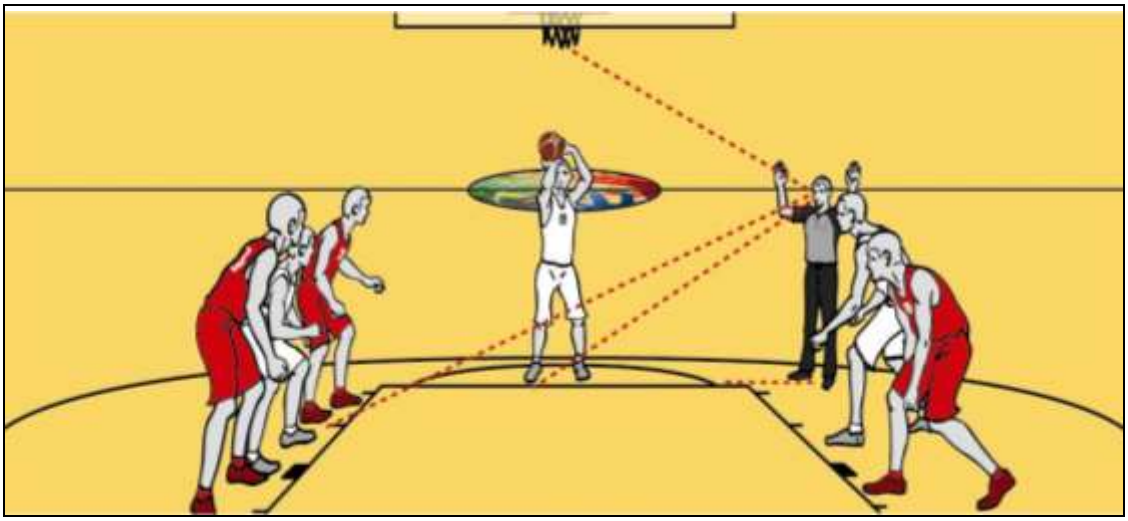


Figure 152

8.1 L'arbitre de queue

Une faute entraînant des tirs de lancers francs a été sifflée.
Le **nouvel arbitre de queue** se déplace vers une position se trouvant à l'intersection de la ligne de lancer franc prolongée et de la ligne des trois points, à la gauche du tireur de lancer franc.

Une fois que l'arbitre de tête a fini d'indiquer aux joueurs le nombre de lancers francs à tirer, il devient le nouvel arbitre de queue et signale le nombre de lancers francs en levant son/ses bras (Figure 152).

Il a la responsabilité de :

1. Surveiller le tireur,
2. Surveiller les joueurs le long du côté opposé de la zone restrictive,
3. Décompter les cinq (5) secondes,
4. Surveiller la trajectoire du ballon et le ballon sur l'anneau,
5. Confirmer si le lancer franc est réussi.

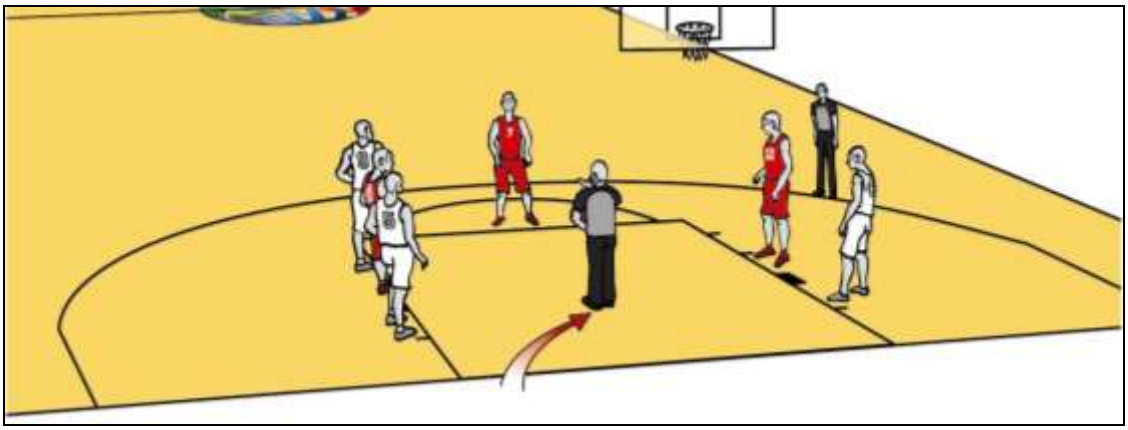


Figure 153

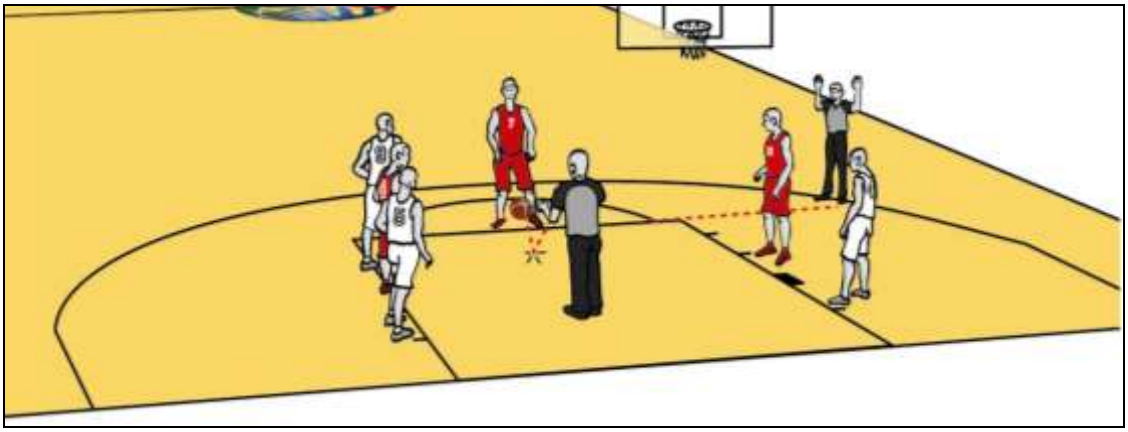


Figure 154

8.2 L'arbitre de tête

L'arbitre de tête **prend une position** sous le panier, le ballon dans les mains et administre les lancers francs à partir de cette position.

Lorsque les joueurs sont alignés correctement, il pénètre dans la zone restrictive et indique aux joueurs le nombre de lancers francs à tirer (Figure 153). Il regarde ensuite vers la table de marque et passe avec un rebond le ballon vers le tireur de lancer franc (Figure 154). Il est responsable de la récupération du ballon après chaque lancer franc.

Après chaque lancer franc, il prend position loin du panier avec un pied de chaque côté du prolongement de la ligne de la zone restrictive, derrière la ligne de fond en tenant ses bras baissés.

Après que le ballon a quitté la main du tireur lors du dernier ou unique lancer franc, il devra se déplacer d'un pas de côté vers la **droite** afin d'avoir une meilleure vision de la situation de rebond.

Il a la responsabilité de :

1. Surveiller les joueurs le long de la ligne opposée de la zone restrictive,
2. Surveiller les éventuels contacts et les possibles violations des dispositions régissant les lancers francs par les joueurs pénétrant dans la zone restrictive avant que le ballon quitte les mains du tireur de lancer franc.

Note : dès que le ballon est à la disposition du joueur pour le premier ou unique lancer franc, aucun temps-mort ou remplacement ne doit être accordé à moins que le dernier ou unique lancer franc soit réussi ou que le dernier ou unique lancer franc soit suivi par la possession du ballon pour une remise en jeu à hauteur du prolongement de la ligne médiane à l'opposé de la table de marque.

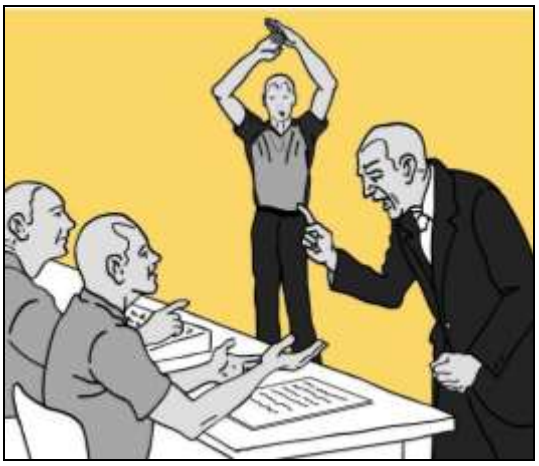


Figure 155

Figure 156

Figure 157

8.3 Lancers francs sans alignement de joueurs

La sanction pour une toute faute technique (Figure 155), antisportive ou disqualifiante consiste en un ou des lancer(s) franc(s) suivis de la possession du ballon pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé à la table de marque.

Puisqu'il n'y a pas de possibilité de rebond à la suite de l'exécution des lancers francs, les joueurs ne doivent pas s'aligner le long de la zone restrictive (Figure 156).

L'arbitre qui n'a pas sifflé la faute est responsable de l'administration des lancers francs.

L'arbitre qui a sifflé la faute se tient près de la ligne médiane prolongée, à l'opposé la table de marque prêt à faire exécuter la remise en jeu dès que les lancers francs sont terminés. Le joueur qui doit effectuer la remise en jeu doit avoir un (1) pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée et a le droit de passer le ballon à un joueur se trouvant à n'importe quel endroit du terrain de jeu (Figure 157).

9 Temps-morts et remplacements

Chaque fois qu'une équipe demande un temps-mort, **le marqueur l'indiquera aux arbitres en faisant retentir son signal aussitôt que le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et, si un arbitre est en train de signaler une faute, dès qu'il a terminé sa communication avec la table de marque.**

L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle et fait le signal du temps-mort.

Les arbitres se déplacent ensuite vers leurs positions à l'opposé de la table de marque (Figure 159) pour surveiller les joueurs, les remplaçants et les entraîneurs des deux équipes en ayant un contact visuel avec la table de marque. Après que 50 secondes du temps-mort se sont écoulées, le chronométreur fera retentir son signal et l'arbitre sifflera pour avertir les joueurs qu'ils doivent immédiatement revenir sur le terrain de jeu pour reprendre le jeu. Les joueurs ne sont pas autorisés à retourner sur le terrain de jeu avant ces signaux.

Si c'est le dernier temps-mort de l'équipe pendant une mi-temps, l'arbitre doit, dès la fin du temps-mort, informer l'entraîneur qu'il a pris son dernier temps-mort.

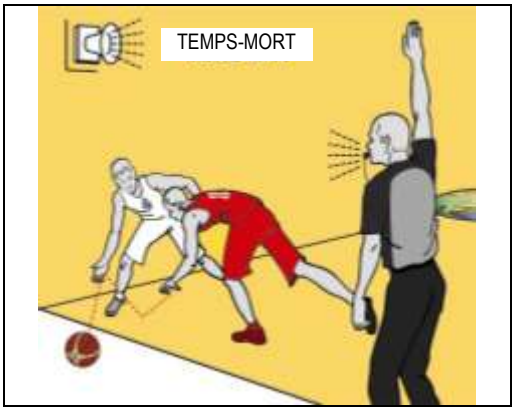


Figure 158

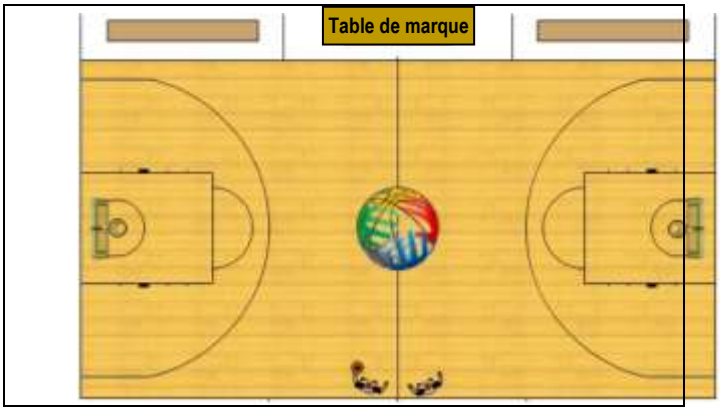


Figure 159

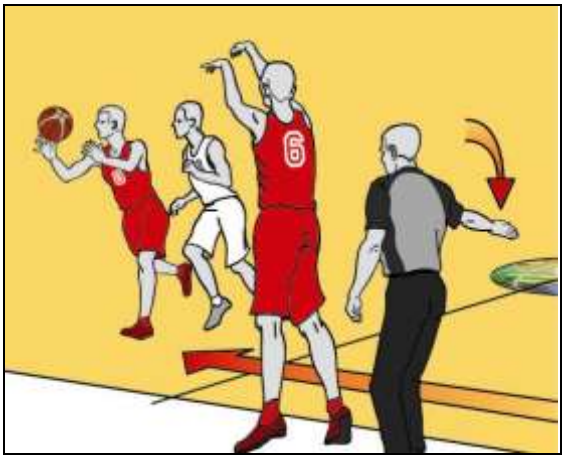


Figure 160

9.1 Exécution d'un temps-mort

Dans cette situation, l'arbitre de queue sanctionne la sortie du ballon hors des limites du terrain à l'opposé de la table de marque et cette sortie est sifflée par l'arbitre de queue (Figure 158).

L'arbitre de tête est plus proche de la table de marque et il est, par conséquent, chargé de l'exécution du temps-mort.

Les deux arbitres prennent une position identique à celle du commencement de la rencontre, à l'opposé de la table de marque pour surveiller les officiels de la table de marque et les équipes (Figure 159).

Lorsque le temps-mort est terminé, les arbitres doivent reprendre leur position originelle.

De nouveau, une étroite coopération entre les arbitres est demandée.

Quand tout le monde est prêt, le ballon est remis au joueur qui effectue la remise en jeu. L'arbitre qui est chargé de la remise en jeu donne le signal de la reprise du temps de jeu dès que le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain de jeu (Figure 160).

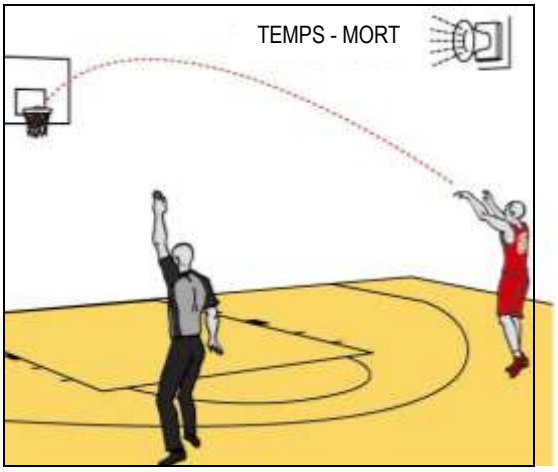


Figure 161

Figure 162

9.2 Temps-mort après un panier ou un dernier ou unique lancer franc réussi

Un temps-mort peut être accordé à un entraîneur si, après sa demande, l'adversaire réussit un panier ou un dernier ou unique lancer franc et que cette demande a été faite avant que le ballon soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu (Figure 161).

Le chronométreur arrête le chronomètre de jeu ou le maintient arrêté et le marqueur signale aux arbitres qu'un temps-mort a été demandé.

L'arbitre de queue siffle et fait le signal de temps-mort.

Les deux arbitres prennent une position identique à celle du commencement de la rencontre, à l'opposé de la table de marque pour surveiller les officiels de la table de marque et les équipes en face d'eux (Figure 159).

Dès que tous les joueurs des deux équipes ont repris leur place sur le terrain de jeu et après avoir établi un contact visuel, le nouvel arbitre de queue remet le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu de la ligne de fond (Figure 162).

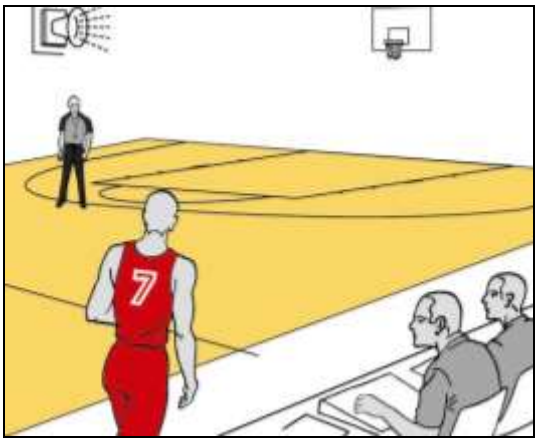


Figure 163

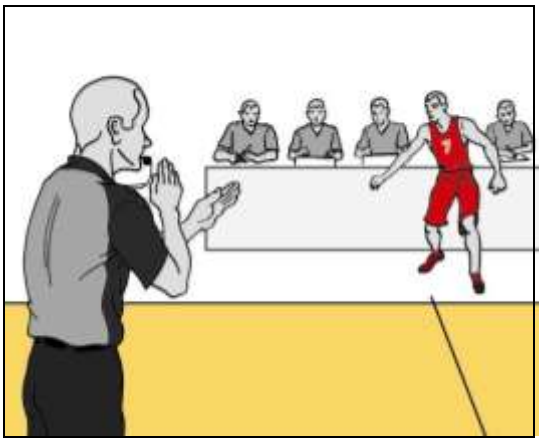


Figure 164

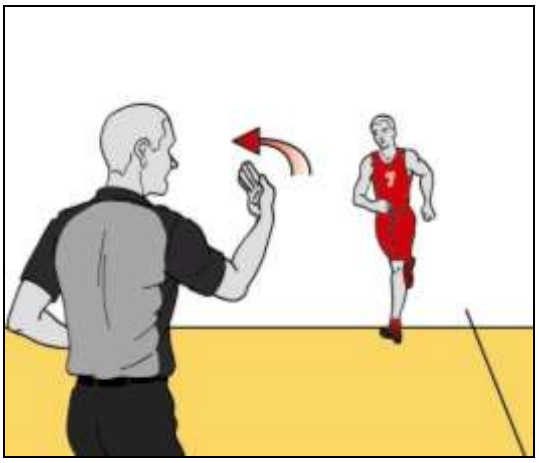


Figure 165

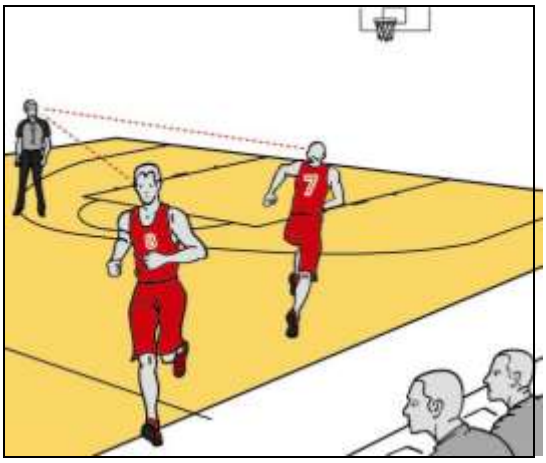


Figure 166

9.3 Gestion de remplacement

Quand l'occasion de remplacement commence, le marqueur signale aux arbitres qu'un remplacement a été demandé. L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle pour entériner la demande de remplacement en faisant le signal de remplacement et fait signe au(x) nouveau(x) joueur(s) de pénétrer sur le terrain de jeu. Un simple geste de la main de l'arbitre est suffisant (Figure 165) car il est important de ne pas retarder le jeu.

Il est de la responsabilité de l'entraîneur et **non** de celle des arbitres de s'assurer qu'il y a bien cinq (5) joueurs sur le terrain de jeu après le remplacement.

Les joueurs quittant le jeu n'ont pas besoin de se présenter au marqueur et peuvent se rendre directement à leur banc de leur équipe (Figure 166).

Les arbitres doivent toujours garder à l'esprit que le jeu doit reprendre le plus rapidement possible.

Le jeu doit maintenir son allure et par conséquent :

- En aucune circonstance le jeu ne devrait être retardé à cause de déplacements trop lents ou incorrects des arbitres sur le terrain, particulièrement quand le chronomètre de jeu a été arrêté et que le ballon est mort,
- En aucune circonstance il ne devrait y avoir de situation dans laquelle les joueurs sont prêts à reprendre le jeu (remises en jeu, lancers francs) et que les arbitres ne soient pas dans la position requise pour reprendre le jeu,
- Dans toutes les situations où le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté, s'il est demandé aux arbitres de se déplacer, ils doivent le faire rapidement.

10 Fin du temps de jeu

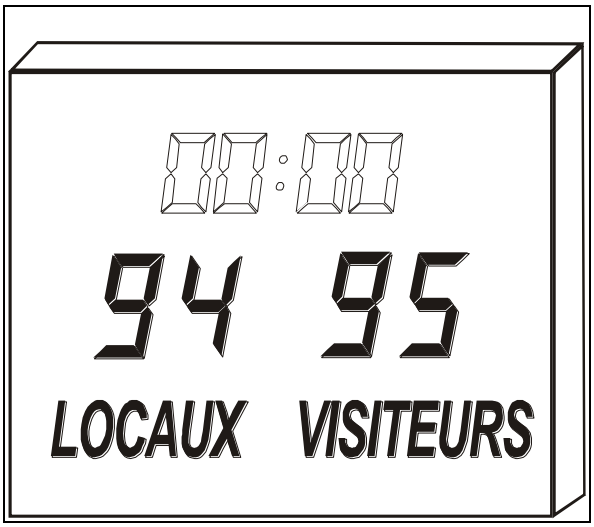


Figure 167

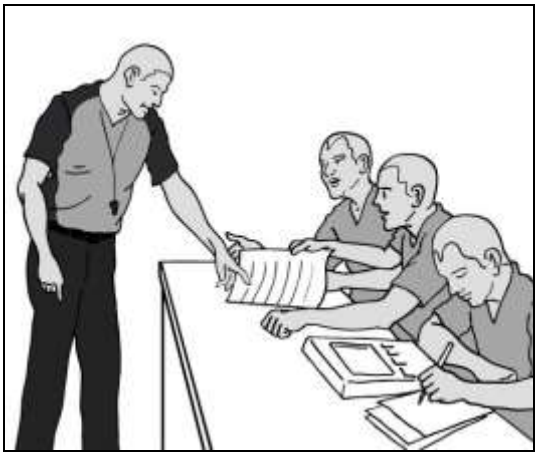


Figure 168

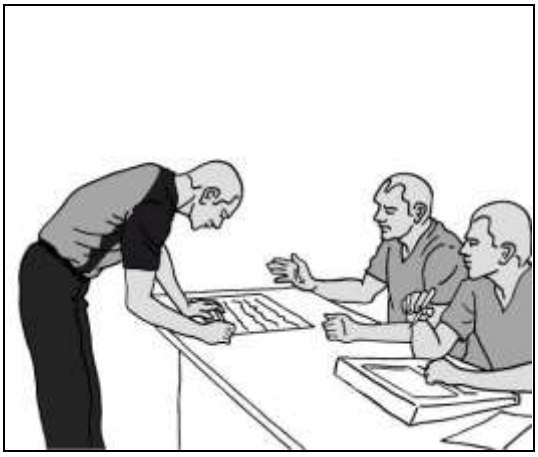


Figure 169

10.1 Contrôle de la feuille de marque

Lorsque le signal de la fin du temps de jeu de la rencontre retentit, les deux (2) arbitres devraient se rendre à la table de marque sauf si des circonstances en décident autrement.

Après avoir terminé la feuille de marque, le marqueur devra s'assurer que l'aide marqueur, le chronométreur et l'opérateur des 24 secondes ont inscrit leur nom en lettres majuscules.

Après que le marqueur a aussi marqué son nom, la feuille de marque doit être présentée à l'arbitre pour vérification.

Une fois son exactitude contrôlée par l'arbitre, la feuille de marque doit d'abord être signée par l'aide arbitre et ensuite par l'arbitre.

L'approbation et la signature de la feuille de marque par les deux arbitres mettent fin à leur mission et à leur relation avec la rencontre.

Figure 170

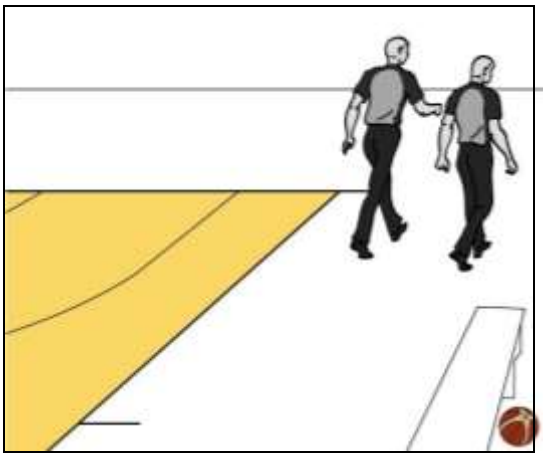


Figure 171

Figure 172

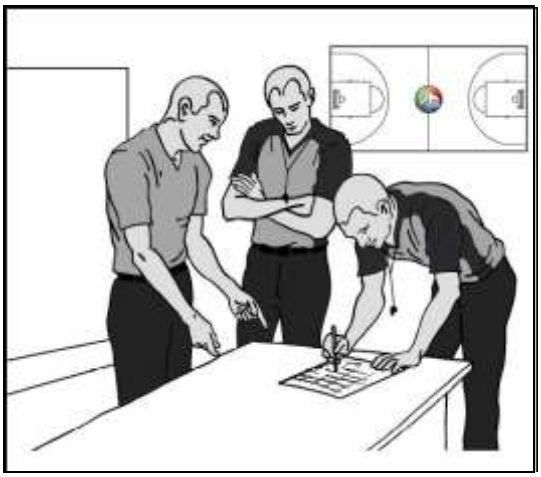


Figure 173

Il est d'usage de remercier les officiels de la table de marque et le commissaire s'il y en a un pour leur travail car ils font également partie de l'équipe. Se serrer la main est d'usage courant

Les deux arbitres doivent quitter le terrain ensemble.

Si, à la fin du temps de jeu de la rencontre le score est serré, il se peut qu'il soit plus prudent de contrôler et de signer la feuille de marque dans l'isolement du vestiaire des arbitres.

Dans de telles circonstances, il est impératif que les deux arbitres se cherchent l'un l'autre dès la fin de la rencontre et essaient, si possible, de quitter le terrain ensemble pour se rendre directement au vestiaire.

En cas de nécessité, les arbitres devront éviter toute discussion ultérieure avec les entraîneurs, les joueurs et les spectateurs. En toutes circonstances, les arbitres doivent rester courtois et polis.

Les arbitres ont travaillé dur. Ils ont fait de leur mieux ensemble :

"Je n'étais pas l'arbitre,
Tu n'étais pas l'aide arbitre,
Nous étions une équipe."

11 Récapitulatif des observations

Une concertation d'avant match est absolument nécessaire.

1. Connaissez vos zones de responsabilité sur le terrain et évitez les situations où les deux arbitres surveillent en même temps le ballon et les joueurs dans son entourage immédiat.

2. Arbitrez le jeu loin du ballon lorsque c'est votre principale responsabilité.

3. Lors de coups de sifflets simultanés, établissez un contact visuel avec votre partenaire avant de faire votre signal.

   Rappelez-vous : l'arbitre qui est le plus proche de l'action ou vers lequel le jeu se dirige doit avoir la responsabilité principale.

4. Apportez votre aide, si nécessaire lors des sorties de ballon des limites du terrain mais ne le faites que sur demande de votre partenaire. Prenez l'habitude de toujours établir un contact visuel.

5. Essayez de savoir à tout moment non seulement où se trouvent le ballon et les joueurs mais aussi votre partenaire.

6. En cas de contre-attaque, surtout quand les attaquants sont plus nombreux que les défenseurs, laissez l'arbitre le plus proche prendre la décision si oui ou non il doit siffler une faute. Evitez la tentation de siffler quand vous vous trouvez à dix (10) mètres ou plus de l'action.

7. **Ne sifflez une faute que si elle a un effet direct sur le jeu.** Les contacts accidentels devront être négligés. Recherchez les actions qui ont besoin d'être sifflées.

8. L'usage abusif des mains **ne doit pas** être permis. Un simple contact n'est pas une faute en soi mais toute obstruction illégale au déplacement d'un joueur qui cherche à obtenir une nouvelle position est une faute.

9. **Etablissez vos critères dès le début de la rencontre.** La rencontre deviendra plus facile à contrôler. Le jeu brutal et trop agressif doit toujours être pénalisé. Les joueurs s'ajusteront à la façon dont vous leur permettez de jouer.

10. Soyez vigilant dans les situations de rebond. Si un joueur, en position défavorable, obtient un avantage déloyal, c'est une faute. **Un contact lorsqu'il n'est pas intentionnel et qui n'affecte pas le jeu, devrait être négligé.**

11. Continuez à ajustez votre placement quand le jeu vient vers vous et essayez de conserver la meilleure position possible et un grand angle de vue entre défenseurs et attaquants. Soyez sur l'action lorsque vous sifflez.

12. Soyez certain de savoir où se trouve le ballon quand vous sifflez les trois (3) secondes et **soyez certain d'avoir décompté les trois (3) secondes après que vous avez vu l'attaquant dans la zone restrictive.**

13. **N'arrêtez pas le jeu juste pour avertir un joueur ou à un entraîneur** quant à son comportement. Si l'avertissement est nécessaire, donnez-le lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté. **S'il est nécessaire d'arrêter le jeu, une faute technique doit être sifflée.**

14. Ne permettez pas aux entraîneurs de devenir le pôle d'attraction par leur attitude théâtrale et leurs plaintes continuelles. Ce comportement ne doit pas être toléré. Les arbitres doivent l'arrêter dès le début. N'ayez pas peur de siffler une faute technique contre un entraîneur qui cherche à vous intimider ou vous harcèle.

15. Lorsque vous signalez une faute et que le signal des fautes d'équipe est positionné, vérifiez auprès du marqueur si c'est bien la quatrième (4ème) ou la cinquième (5ème) faute d'équipe avant d'indiquer la sanction.

16. Faites vos signaux lentement pour le marqueur, surtout quand vous indiquez le numéro du joueur.

17. Travaillez en équipe avec votre partenaire. Faites de votre mieux pour coopérer avec lui. **Etablissez un contact visuel avec lui avant de remettre le ballon à un joueur pour une remise en jeu.**

18. Vous arrivez ensemble sur le terrain. Par conséquent, chaque fois que c'est possible, essayez de le quitter ensemble.

19. **Ne cessez jamais de bouger. Ajustez votre position quand le ballon se déplace. Vous êtes aussi un athlète.**

12 Conclusion

Les arbitres sont chargés de s'assurer que la rencontre se joue dans le cadre et les principes établis par le règlement de jeu. Ils doivent aussi prendre des décisions instantanées.

Inévitablement, toute décision prise rapidement peut parfois manquer de rationalité et peut même être quelques fois erronée.

"Aucun arbitre n'est parfait". Il n'y aura jamais de rencontre où l'arbitre puisse dire, après réflexion: "J'ai été irréprochable". L'activité humaine requiert des jugements humains.

Le basketball est un sport de compétition. C'est un jeu chargé d'émotion où l'humeur et les frictions peuvent être très intenses surtout quand le score est serré. Les arbitres **doivent** toujours garder le contrôle du jeu. Cela veut dire que les arbitres doivent être fermes, résolus et inébranlables.

Les arbitres doivent comprendre les joueurs et les entraîneurs et être conscient de comment ils fonctionnent et de comment ils agissent. Aucun arbitre ne peut diriger une rencontre de façon excellente sans obtenir une coopération raisonnable des joueurs et des entraîneurs.

Les arbitres doivent sentir le jeu, avoir un aperçu des buts et des objectifs des joueurs et des manœuvres tactiques des entraîneurs, aussi bien qu'une compréhension des tensions et des pressions qu'ils subissent. Les arbitres doivent comprendre les frustrations ressenties par les joueurs et les entraîneurs. Les joueurs, les arbitres et les entraîneurs dépendent les uns des autres; ils ne sont pas membres de factions séparées.

La concentration est capitale pour les arbitres. D'habitude cela s'apprend durement. Le joueur a l'occasion de réduire sa concentration quand il n'est pas directement concerné par le ballon tandis que l'arbitre ne peut la relâcher que brièvement pendant les temps-morts et les remplacements. La concentration diminue avec l'apparition de la fatigue, alors que le jeu s'engage dans sa phase finale et décisive.

Une préparation physique et psychologique devient très importante. N'anticipez pas ce qui se passera mais préparez-vous plutôt aux éventualités les plus probables. Plus simplement, cela revient à dire que vous devez être conscient de la meilleure position possible pour suivre l'action et vous efforcer de prendre cette position.

L'arbitrage, c'est être à la bonne place au bon moment pour prendre la bonne la décision. La position de l'arbitre est le facteur déterminant.

Il y a une grande corrélation entre la position de l'arbitre et l'exactitude de ses décisions.

L'arbitrage n'est pas une tâche facile. Les joueurs sont grands, rapides et le rythme du jeu est intense. Il est difficile de contrôler ou même de voir tout ce qui se passe. Les bons arbitres essaient de suivre le jeu loin du ballon mais il y a toujours, comme pour tout un chacun, une tendance à se concentrer sur les actions de tir spectaculaires.

Les plus grandes vertus de l'arbitre sont la cohérence et la consistance. Il est important d'essayer de juger la même action toujours de la même manière, quel que soit le stade de la rencontre ou les autres pressions.

Les meilleurs arbitres ont une autorité sereine, un bon rapport avec les joueurs et les entraîneurs, la faculté de garder une présence calme et ferme dans les circonstances les plus difficiles, une connaissance profonde du jeu et un pouvoir aigu d'observation. Ils sont intelligents et en excellente condition physique.

Le basketball est un jeu de passion, d'engagement et de responsabilité qui ne se conçoit pas sans une **sensibilité** certaine des arbitres pour le jeu.

Quand vous serez devenu arbitre, vous ne verrez jamais plus ce jeu comme simple spectateur.

Néanmoins, cela reste un jeu et il devrait pouvoir être apprécié par tout le monde.

Même les arbitres peuvent sourire !