

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION  
F I B A**

**Manuel de l'arbitrage  
à deux arbitres**



**Mécanique et technique**





## TABLE DES MATIERES

|           |                                                               |           |
|-----------|---------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>1.</b> | <b>Introduction .....</b>                                     | <b>5</b>  |
| <b>2.</b> | <b>Préparation avant la rencontre.....</b>                    | <b>6</b>  |
| 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         |
| <b>3.</b> | <b>Commencement de la rencontre.....</b>                      | <b>13</b> |
| 3.1.      | Dernières vérifications avant l'entre-deux .....              | 13        |
| 3.2.      | Mise en jeu initiale.....                                     | 14        |
| 3.3.      | Déplacement des arbitres.....                                 | 15        |
| 3.4.      | Entre-deux dans le cercle de lancer franc .....               | 17        |
| <b>4.</b> | <b>Placement et responsabilités des arbitres.....</b>         | <b>19</b> |
| 4.1.      | Technique de l'arbitrage.....                                 | 19        |
| 4.2.      | Partage des responsabilités sur le terrain .....              | 20        |
| 4.3.      | L'arbitre de queue - placement et responsabilités.....        | 21        |
| 4.4.      | L'arbitre de queue - conseils pratiques .....                 | 26        |
| 4.5.      | L'arbitre de tête - placement et responsabilités .....        | 27        |
| 4.6.      | L'arbitre de tête - conseils pratiques.....                   | 32        |
| 4.7.      | Conseils pratiques supplémentaires.....                       | 35        |
| 4.8.      | Défenses "pressing" .....                                     | 36        |
| 4.9.      | Remise en jeu lors de défense "pressing" .....                | 37        |
| 4.10.     | Défenses "piège" .....                                        | 38        |
| <b>5.</b> | <b>Sorties des limites du terrain et remises en jeu .....</b> | <b>39</b> |
| 5.1.      | Responsabilité des lignes.....                                | 39        |
| 5.2.      | Remises en jeu .....                                          | 40        |
| 5.3.      | L'appareil des 24 secondes.....                               | 47        |
| 5.4.      | Retour du ballon en zone arrière.....                         | 48        |
| <b>6.</b> | <b>Situations de tir au panier .....</b>                      | <b>49</b> |
| 6.1.      | Trajectoire du ballon .....                                   | 49        |
| 6.2.      | Intervention sur le panier et sur le ballon .....             | 50        |
| 6.3.      | Tentatives de panier à trois points .....                     | 51        |
| 6.4.      | Fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation.....  | 54        |
| <b>7.</b> | <b>Signaux et procédures .....</b>                            | <b>55</b> |
| 7.1.      | Signaux.....                                                  | 55        |
| 7.2.      | Violations .....                                              | 56        |
| 7.3.      | Fautes.....                                                   | 57        |
| 7.4.      | Permuter après des fautes.....                                | 58        |
| 7.5.      | Faute d'un joueur dont l'équipe contrôle le ballon .....      | 58        |
| 7.6.      | Faute et panier du terrain réussi .....                       | 60        |
| 7.7.      | Double faute .....                                            | 62        |
| 7.8.      | Placement des arbitres après une faute.....                   | 64        |
| 7.9.      | Les deux arbitres sifflent une faute .....                    | 67        |



|            |                                                  |           |
|------------|--------------------------------------------------|-----------|
| <b>8.</b>  | <b>Situations de lancer franc .....</b>          | <b>69</b> |
| 8.1.       | L'arbitre de queue.....                          | 69        |
| 8.2.       | L'arbitre de tête .....                          | 70        |
| 8.3.       | Lancers francs sans alignement de joueurs.....   | 71        |
| <b>9.</b>  | <b>Temps-morts et remplacements .....</b>        | <b>72</b> |
| 9.1.       | Exécution d'un temps-mort.....                   | 73        |
| 9.2.       | Temps-mort après un panier réussi.....           | 74        |
| 9.3.       | Gestion des remplacements.....                   | 75        |
| <b>10.</b> | <b>Fin du temps de jeu de la rencontre .....</b> | <b>76</b> |
| 10.1.      | Contrôle de la feuille de marque .....           | 76        |
| <b>11.</b> | <b>Récapitulatif des observations .....</b>      | <b>78</b> |
| <b>12.</b> | <b>Conclusion.....</b>                           | <b>79</b> |



# **F I B A**

## **Manuel de l'arbitre**

### **Mécanique et Technique de l'Arbitrage**

Tout au long de ce manuel de l'arbitre, toute référence à l'entraîneur, au joueur, à l'arbitre, etc., exprimée au genre masculin n'est pas le signe d'une discrimination quelconque et doit être entendue aussi au genre féminin. Cette formulation a été choisie dans un souci de simplicité.

## **1. Introduction**

Le but de ce manuel est de donner un aperçu sur la mécanique et la technique de l'arbitrage moderne.

### **Tous les arbitres devront suivre ces principes fondamentaux.**

La mécanique de l'arbitrage est un système conçu comme une méthode d'application pratique destinée à faciliter la tâche des officiels sur le terrain en leur permettant d'occuper 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, mais 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 mécontenter spectateurs, joueurs et entraîneurs.

Cette philosophie est décrite dans l'Art. 43.1 du Règlement Officiel de Basketball comme suit:

Pour déterminer s'ils doivent pénaliser ou non un contact, les arbitres doivent chaque fois avoir à l'esprit et peser les principes fondamentaux suivants:

- L'esprit et l'intention des règles et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu.
- Constance dans l'application du concept "avantage - désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le flux du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse.
- Constance et bon sens lors de chaque rencontre et aptitude à considérer les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu.
- Constance dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu, le flux du jeu et capacité à pressentir ce que les participants essaient de faire et à siffler ce qui est juste pour le jeu.

Ce manuel est destiné à uniformiser les mécaniques et à vous préparer à être un arbitre d'un sport moderne.

Notre objectif est d'obtenir uniformité et constance qui s'ajouteront aux abondantes expériences déjà acquises parmi les arbitres aux personnalités diverses.

**Le reste dépend de vous.**

## 2. Préparation avant la rencontre

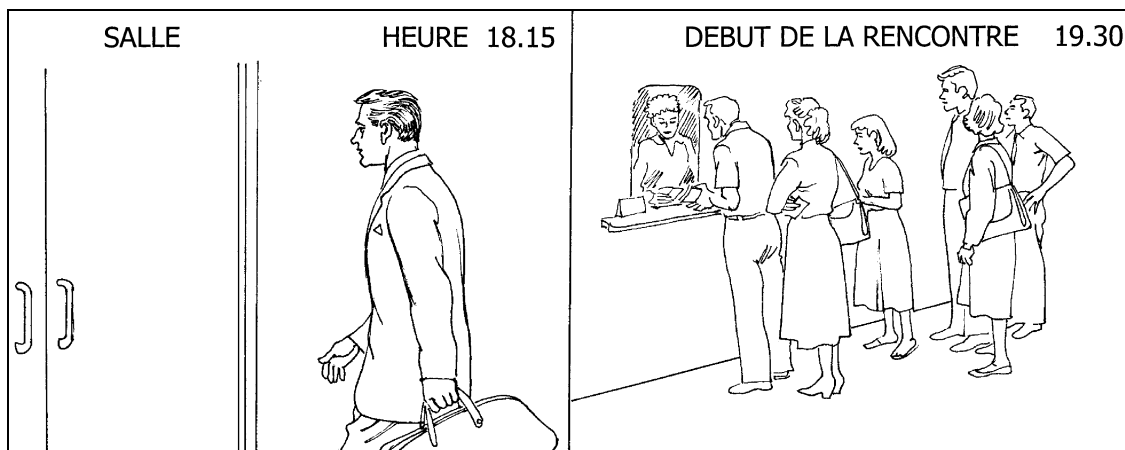


Figure 1

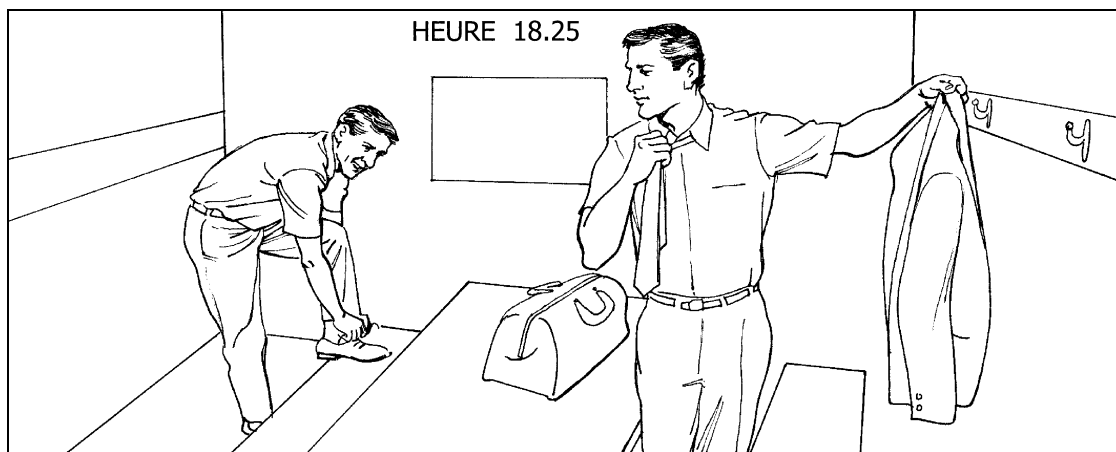


Figure 2

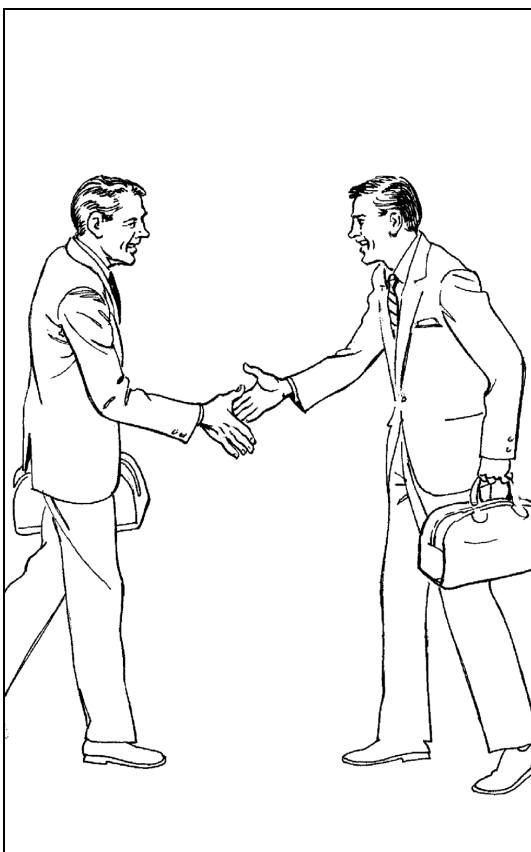
### 2.1. Arrivée sur le lieu de la rencontre

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. On ne soulignera jamais assez que les arbitres doivent arriver sur le lieu de la rencontre une heure au moins avant l'heure prévue pour le début de la rencontre et se présenter à l'instance responsable de la compétition ou au commissaire s'il y en a un.

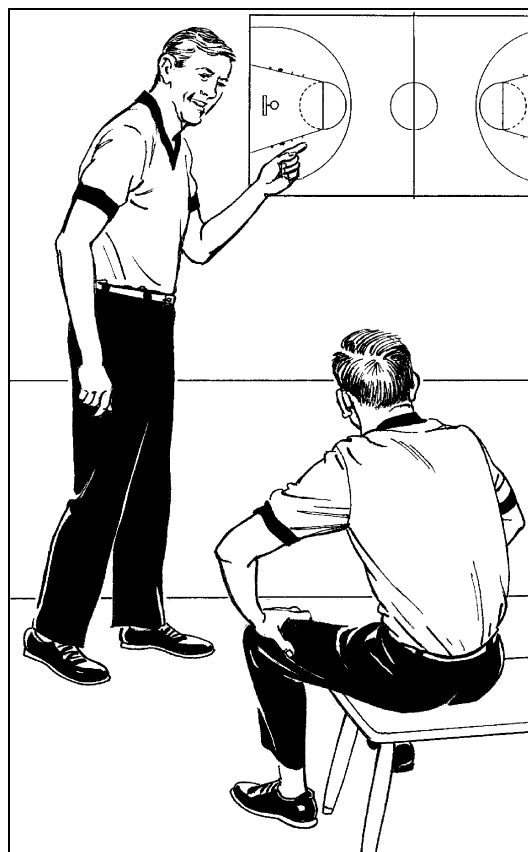
Ils devront se préparer convenablement pour chaque rencontre, c'est-à-dire être dans la meilleure condition physique et mentale possible. Les repas devront être terminés 4 heures au moins avant l'heure de la rencontre et ils ne devront pas consommer d'alcool.

L'apparence personnelle est très importante. Les arbitres devront prendre soin de leur présentation et s'habiller correctement. Il est attendu que les arbitres masculins soient vêtus d'un complet (ou blazer de sport) et cravate. Les "jeans" ne sont pas admis. La tenue d'arbitre devra être en bon état, propre et bien repassée.

En résumé, nous voulons que les arbitres se présentent dans une tenue irréprochable aussi bien sur le terrain qu'en dehors.



**Figure 3**



**Figure 4**

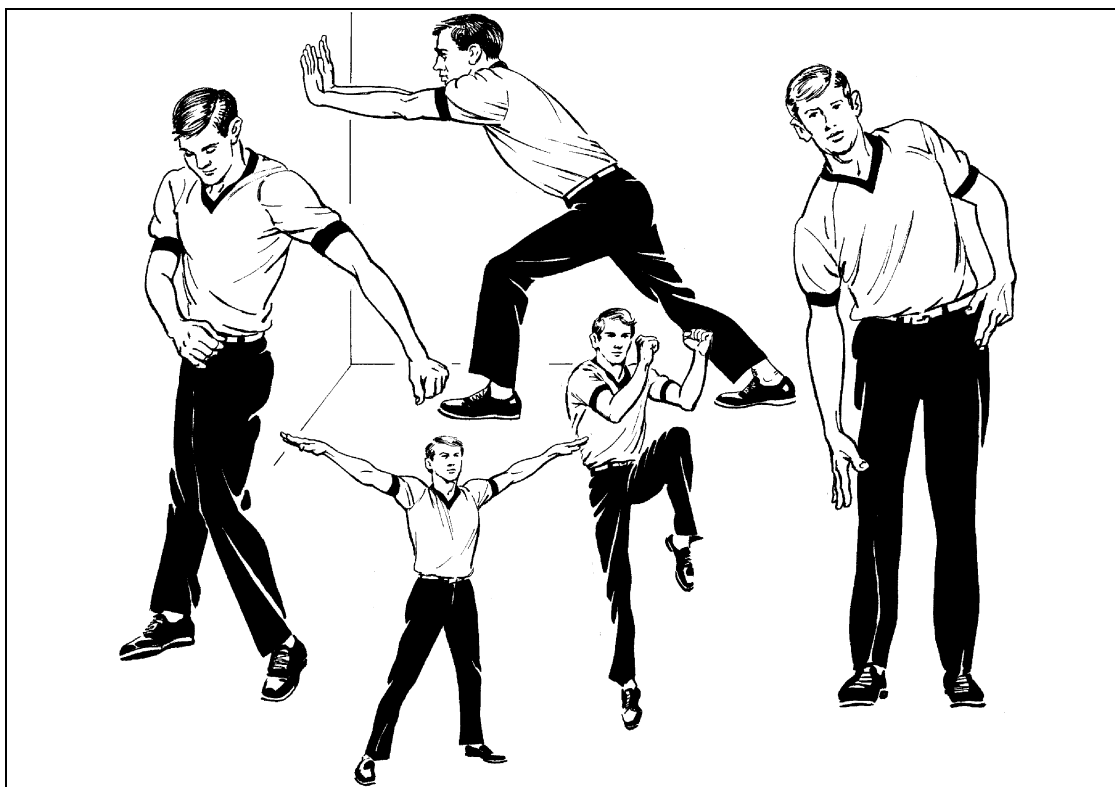
## **2.2. Prise de contact des deux arbitres**

Arrivés sur les lieux de la rencontre, les deux 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 avant la rencontre est extrêmement importante.**

Les points à discuter impliquent:

1. l'heure exacte du début de la rencontre y compris les préliminaires,
2. les récents changements aux règles et leur interprétation officielle par la FIBA,
3. situations spéciales: entre-deux, fautes techniques, lancers francs, etc.,
4. coopération et travail d'équipe surtout en cas de coups de sifflets simultanés,
5. tentatives de panier à trois points,
6. sentir le jeu,
7. placements et les responsabilités dans certaines actions,
8. couverture du terrain loin du ballon,
9. défense "piège" et la défense "pressing",
10. fin du temps de jeu d'une période ou prolongation,
11. problèmes occasionnés par les participants et les spectateurs,
12. méthode générale de communication.



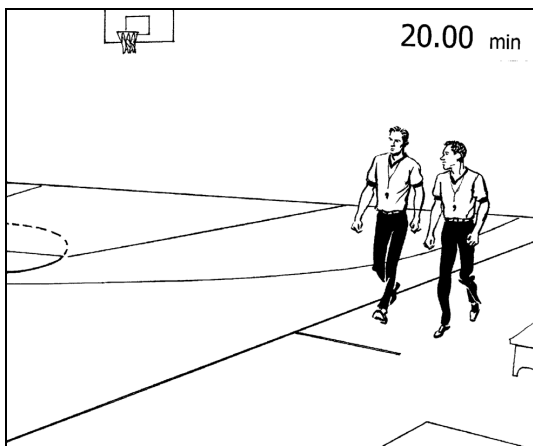
**Figure 5**

### **2.3. Préparation physique**

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

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.

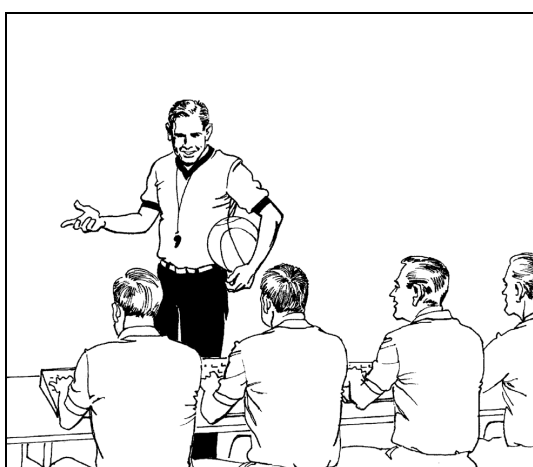
Un degré élevé de motivation et d'enthousiasme est nécessaire et cela ne peut venir que de l'arbitre lui-même.



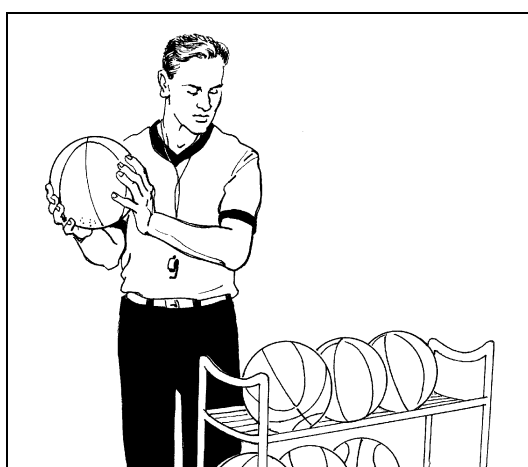
**Figure 6**



**Figure 7**



**Figure 8**



**Figure 9**

## 2.4. Devoirs avant la rencontre

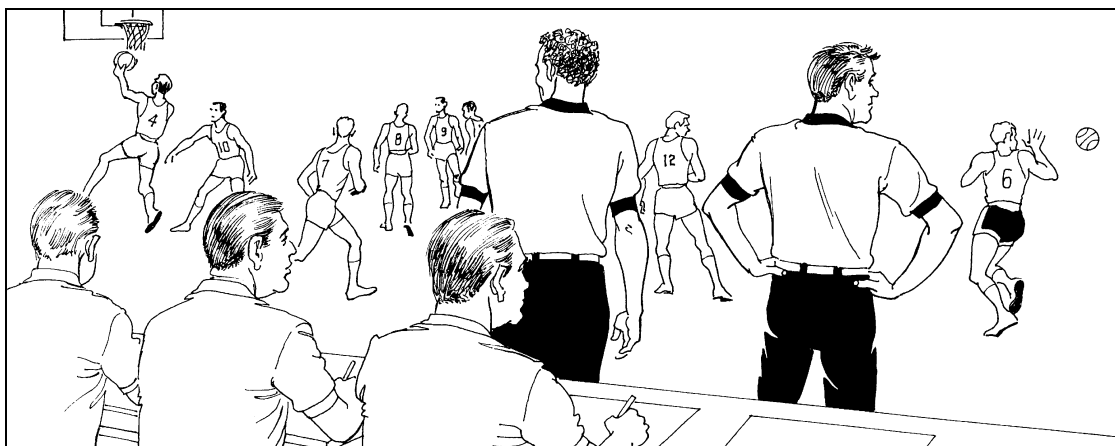
Les arbitres doivent arriver ensemble sur le terrain de jeu **20 minutes au moins** avant le commencement de la rencontre.

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

L'arbitre, celui nommé en premier, est responsable de la conformité du terrain de jeu, du chronomètre de jeu et de tout l'équipement technique, y compris la feuille de marque (également pour 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 règles, de manière que, lorsqu'il est lâché d'une hauteur d'environ 1,80 m il puisse rebondir à une hauteur entre 1,20 m et 1,40 m depuis la surface de jeu ou du parquet de bois.



**Figure 10**



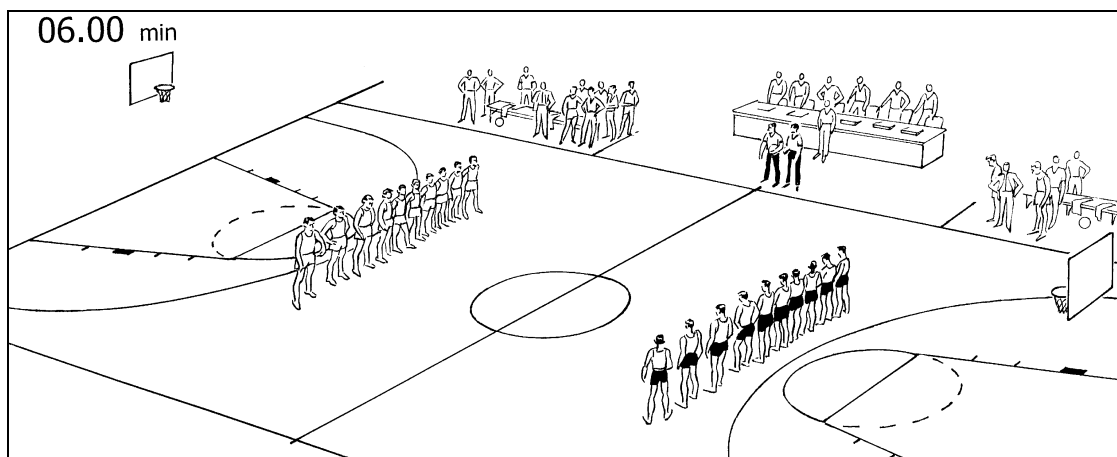
**Figure 11**

Les arbitres doivent se placer près de la table de marque pour surveiller l'échauffement des équipes.

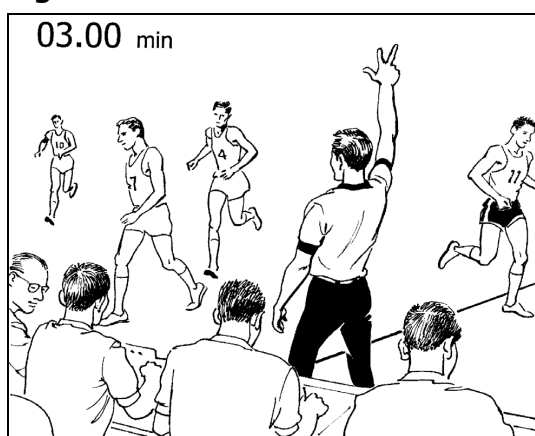
Les arbitres doivent surveiller attentivement tous les joueurs, les entraîneurs et les accompagnateurs pour toute action éventuelle susceptible d'endommager l'équipement de jeu. Il ne faut en aucun cas tolérer qu'un joueur s'accroche à l'anneau de telle manière qu'il risque d'endommager l'anneau ou le panneau.

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

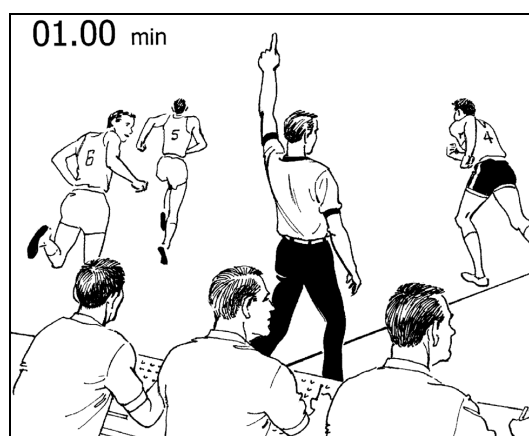
L'arbitre devra également vérifier que le marqueur a correctement rempli la feuille de marque et s'assurer que, **dix minutes avant la rencontre**, les entraîneurs ont confirmé les noms et les numéros des joueurs, les noms des entraîneurs, signé la feuille de marque et désigné les cinq joueurs devant commencer la rencontre.



**Figure 12**



**Figure 13**



**Figure 14**

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

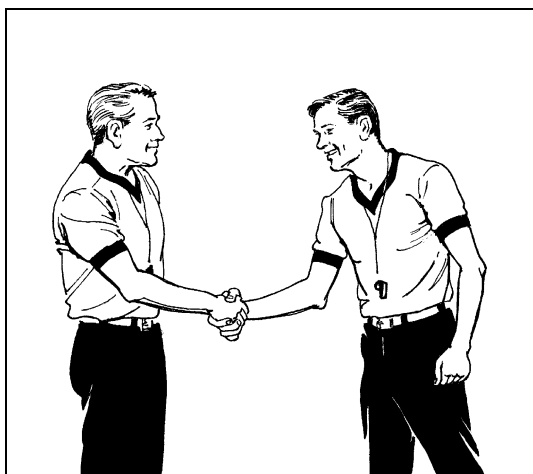
Dans le cas d'une telle présentation, il est recommandé qu'elle se déroule six minutes avant l'heure du commencement de la rencontre. A ce moment, l'arbitre doit signaler que tous les joueurs doivent arrêter leur échauffement et regagner leur banc respectif.

Dès la fin de la présentation, l'arbitre signale qu'il reste trois minutes avant le commencement de la rencontre. Les joueurs, comme il est montré dans la Figure 13, peuvent alors commencer la phase finale de leur échauffement avant la rencontre.

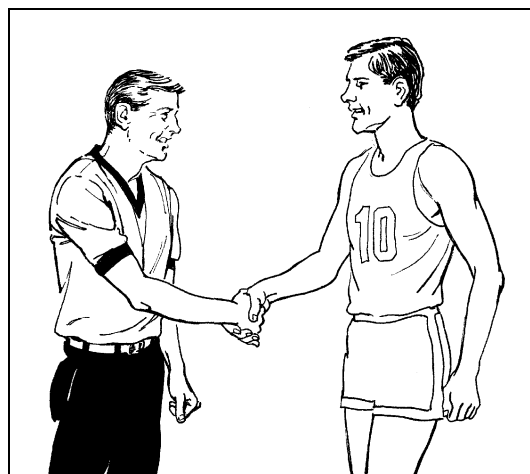
Une minute avant le commencement de la rencontre, l'arbitre doit s'assurer que tous les joueurs ont arrêté l'échauffement et ont évacué le terrain de jeu.



**Figure 15**



**Figure 16**



**Figure 17**

Les arbitres ne doivent **pas** porter de bracelet-montre, bracelet ou bijou d'aucune sorte.

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

L'arbitre doit connaître le capitaine de chaque équipe sur le terrain. Cela aidera son partenaire à repérer clairement le capitaine de chaque équipe sur le terrain.

### 3. Commencement de la rencontre

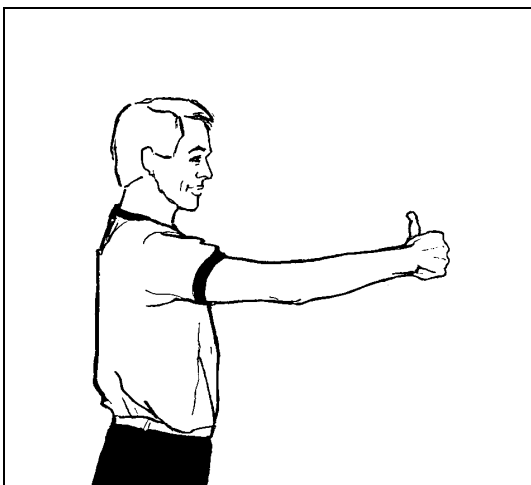


Figure 18

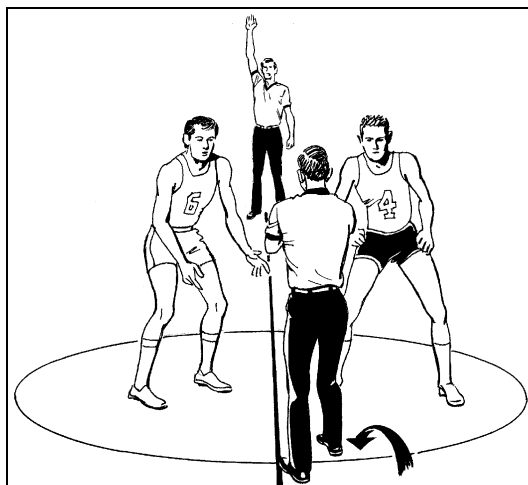


Figure 19

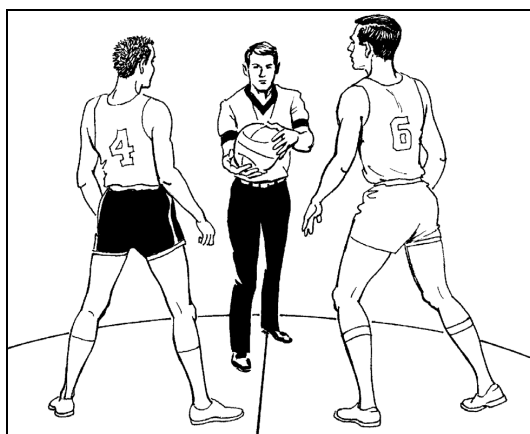


Figure 20

#### 3.1. Dernières vérifications avant l'entre-deux

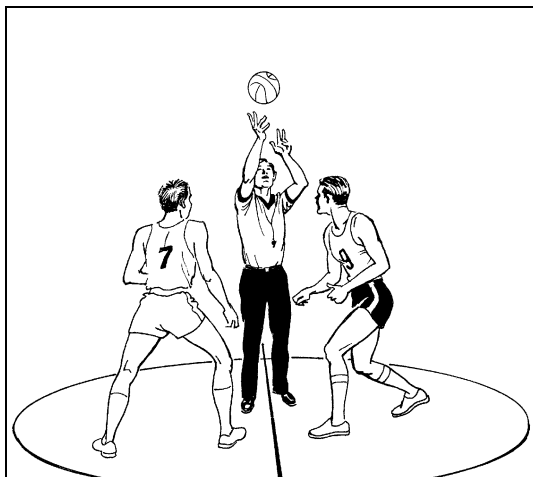
Avant de pénétrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux au commencement de chaque période ou prolongation, l'arbitre vérifie que son partenaire et à travers lui, que tous les officiels de la table de marque sont prêts. Ceci doit être indiqué par le signal "Pouce pointé vers le haut".

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

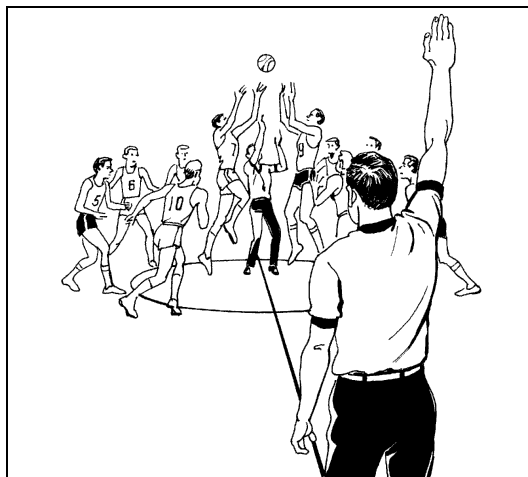
L'aide arbitre prend position près de la ligne médiane sur la ligne de touche adjacente à la table de marque. Il est l'arbitre libre, c'est-à-dire qu'il n'est pas directement impliqué dans l'entre-deux mais qu'il est prêt à se déplacer en avant du jeu dès que le ballon est frappé.

L'arbitre se tient de l'autre côté, face à la table de marque, prêt à entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux initial.

Il est vivement conseillé à l'arbitre de ne pas avoir le sifflet dans la bouche lorsqu'il se place entre les sauteurs pour lancer le ballon.



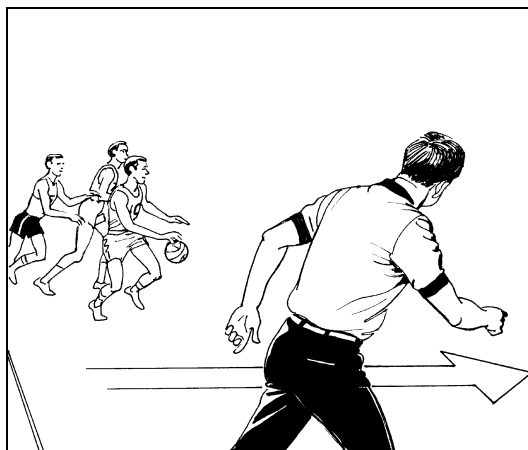
**Figure 21**



**Figure 22**



**Figure 23**



**Figure 24**

### **3.2. Mise en jeu initiale**

Avant d'effectuer la mise en jeu, l'arbitre doit vérifier que les deux joueurs sont prêts, les pieds à l'intérieur du cercle avec un pied près de la ligne médiane.

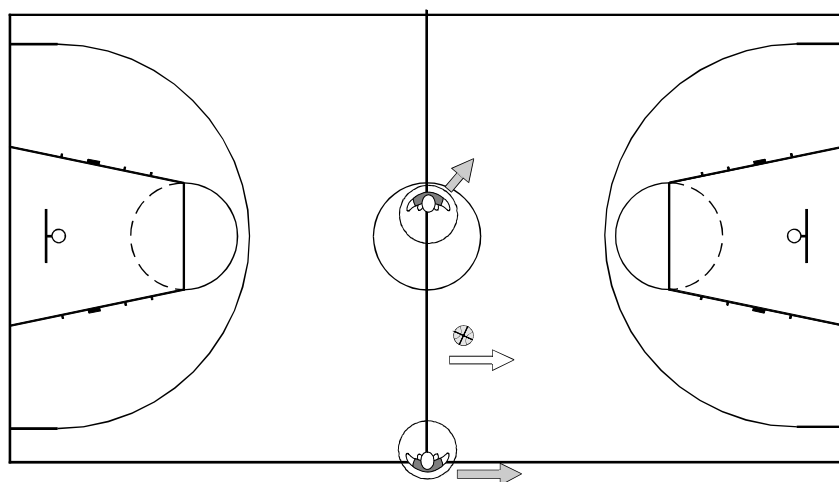
Le ballon doit être lancé verticalement entre deux adversaires à une hauteur telle qu'aucun des joueurs ne puisse l'atteindre en sautant.

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.

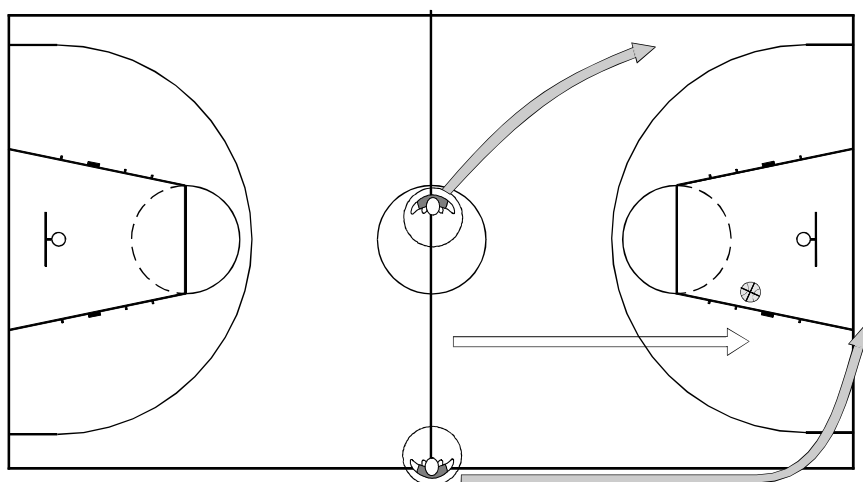
Il ne doit pas reculer en lâchant le ballon car cela pourrait nuire à la précision du lancer.

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 8 autres joueurs s'est effectué en conformité avec les règles.

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**



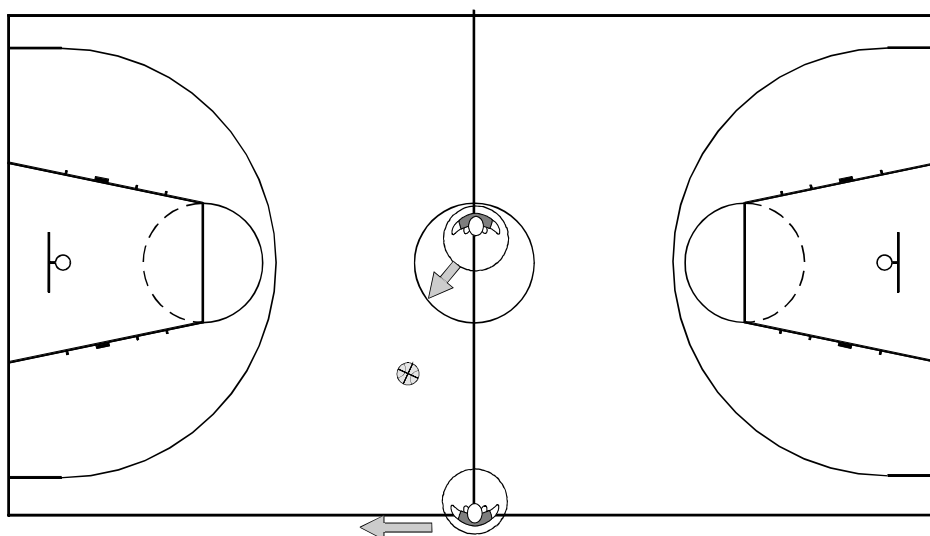
**Figure 26**

### 3.3. Déplacement des arbitres

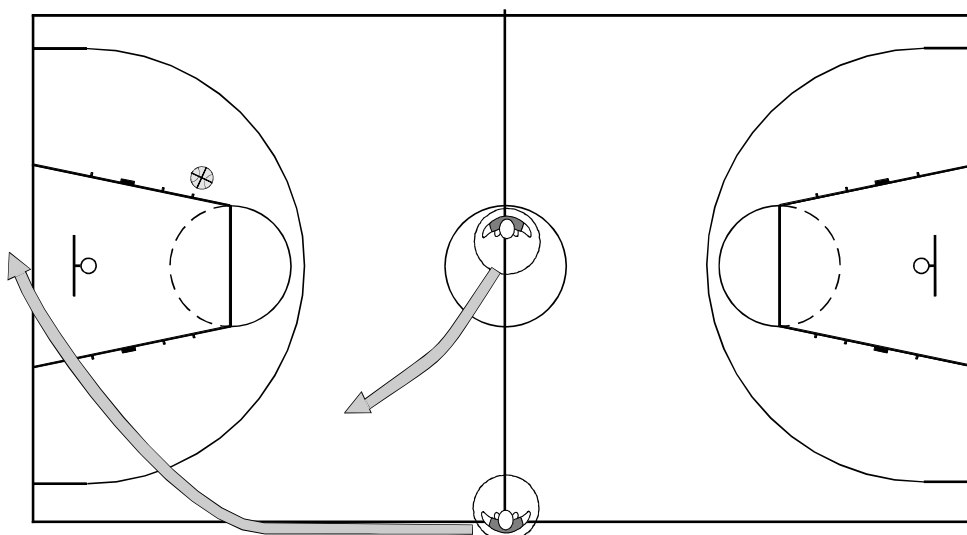
Dès que le ballon est frappé vers la droite de l'arbitre libre, ce dernier se déplace dans la même direction en sprintant pour être en avant de l'action et il continue jusqu'à la ligne de fond pour prendre sa position d'arbitre de tête (Figures 25 et 26).

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, il prend la position normale 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 arbitres doivent réajuster leur position tout en conservant leurs responsabilités pour les mêmes lignes, l'arbitre de queue devenant le nouvel arbitre de tête et vice versa.



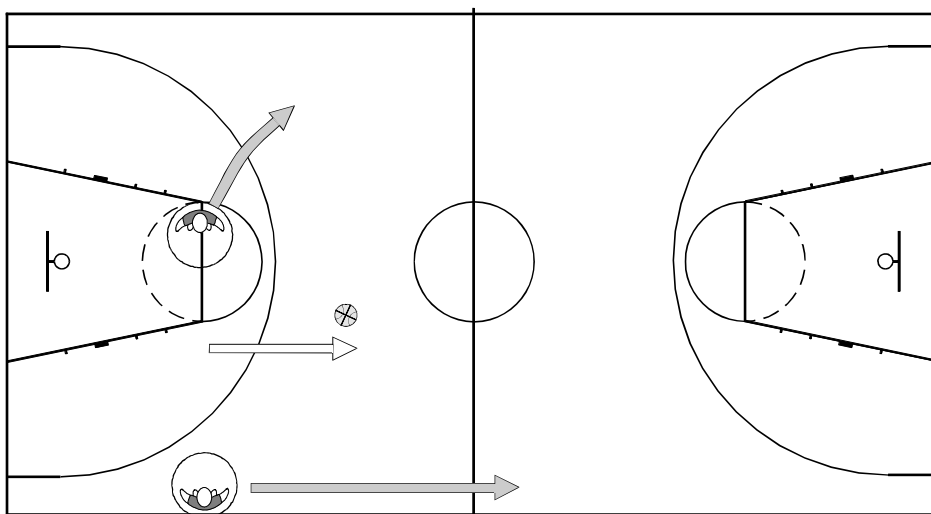
**Figure 27**



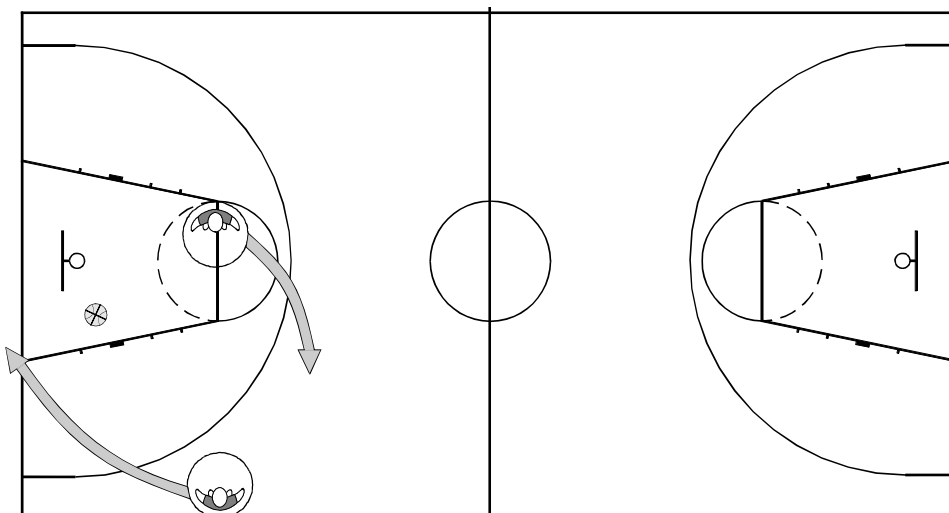
**Figure 28**

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 (Figures 27 et 28).

L'arbitre qui a effectué l'entre-deux, devra momentanément conserver sa position. Cela permet au jeu d'être plus clair et 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 28).



**Figure 29**



**Figure 30**

### 3.4. Entre-deux dans le cercle de lancer franc

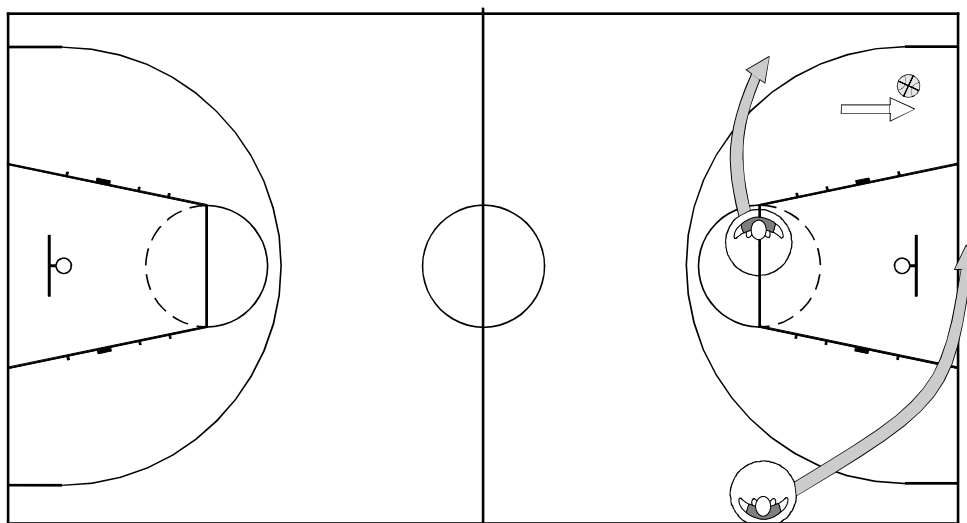
Les mêmes principes concernant le déplacement des arbitres sont appliqués pour les entre-deux, y compris ceux qui sont effectués dans les cercles de lancer franc. Dans la Figure 29, le ballon est frappé vers la droite de l'arbitre libre.

Ce dernier se déplace rapidement dans la même direction, s'efforçant de devancer l'action en tant qu'arbitre de tête.

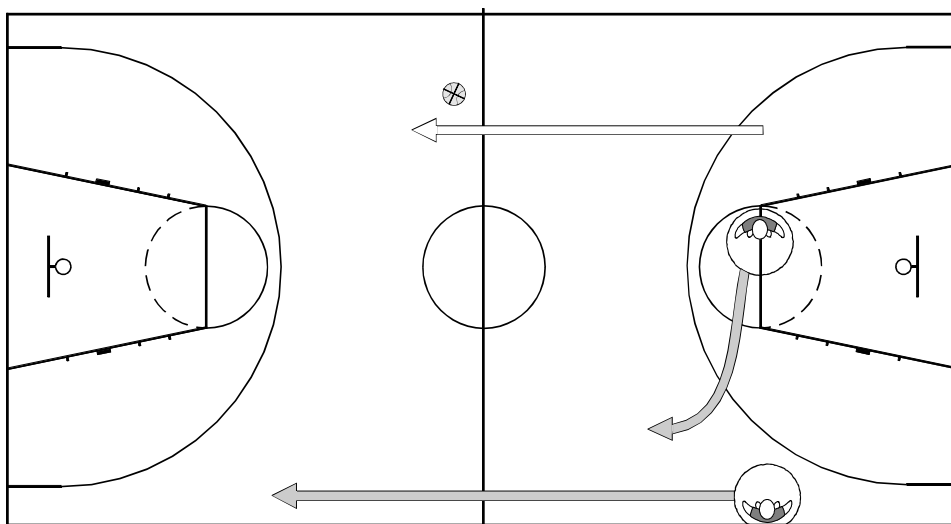
L'arbitre qui a effectué l'entre-deux prend la position normale d'arbitre de queue.

Dans la Figure 30, le ballon est frappé vers la ligne de fond, à la gauche de l'arbitre libre. Une fois de plus, l'arbitre libre devient arbitre de tête et se déplace immédiatement vers la ligne de fond.

Ceci implique que l'arbitre ayant effectué l'entre-deux traverse le terrain vers la table de marque et devient arbitre de queue.



**Figure 31**



**Figure 32**

Les Figures 31 et 32 illustrent un entre-deux effectué dans l'autre cercle de lancer franc.

L'arbitre libre devient arbitre de tête et l'autre (celui qui a effectué l'entre-deux) devient par conséquent arbitre de queue.

Une étroite coopération entre les deux arbitres est capitale pour toutes les situations d'entre-deux.

## 4. Placement et responsabilités des arbitres

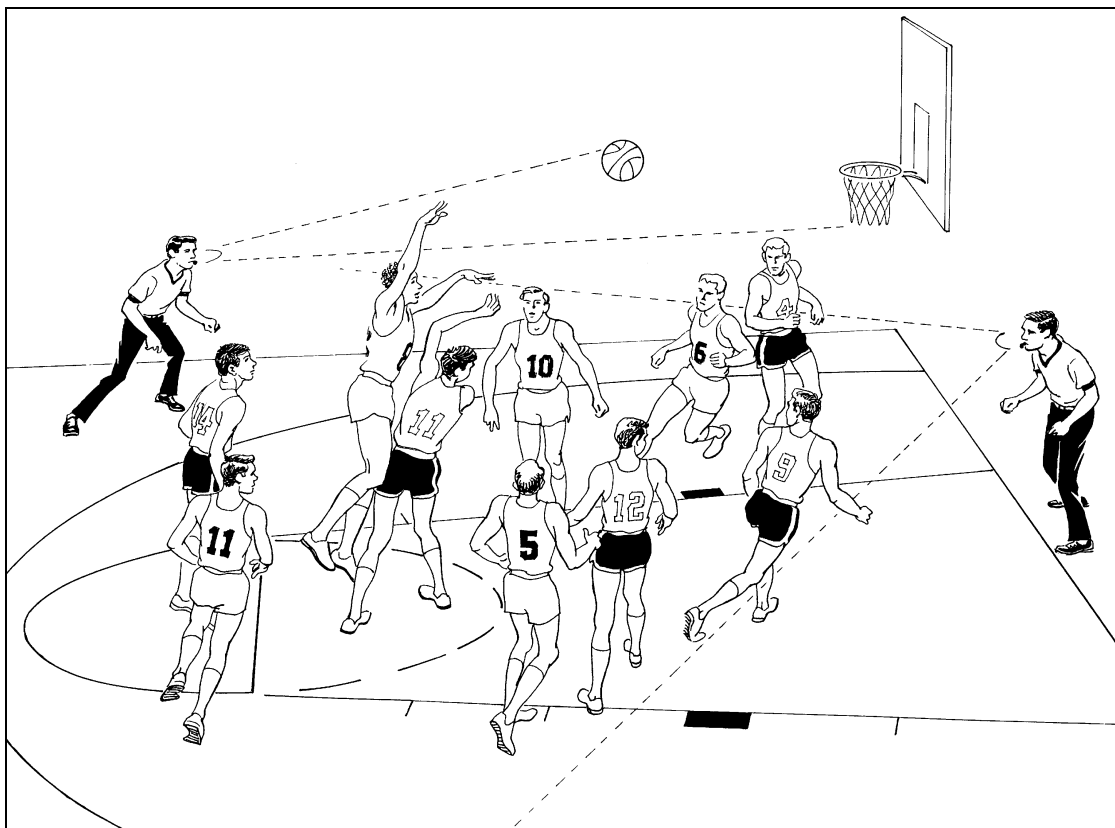


Figure 33

### 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 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 vous sifflez simultanément lors d'une faute, ne faites aucun signe immédiat. Tenez compte de votre 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 décision à l'occasion de fautes ou de violations. Les arbitres plus jeunes ou moins expérimentés ont autant d'autorité pour prendre des décisions que leurs collègues plus anciens. Coopération et travail d'équipe avec votre partenaire sont essentiels. Vous établissez vos valeurs en acceptant votre responsabilité.

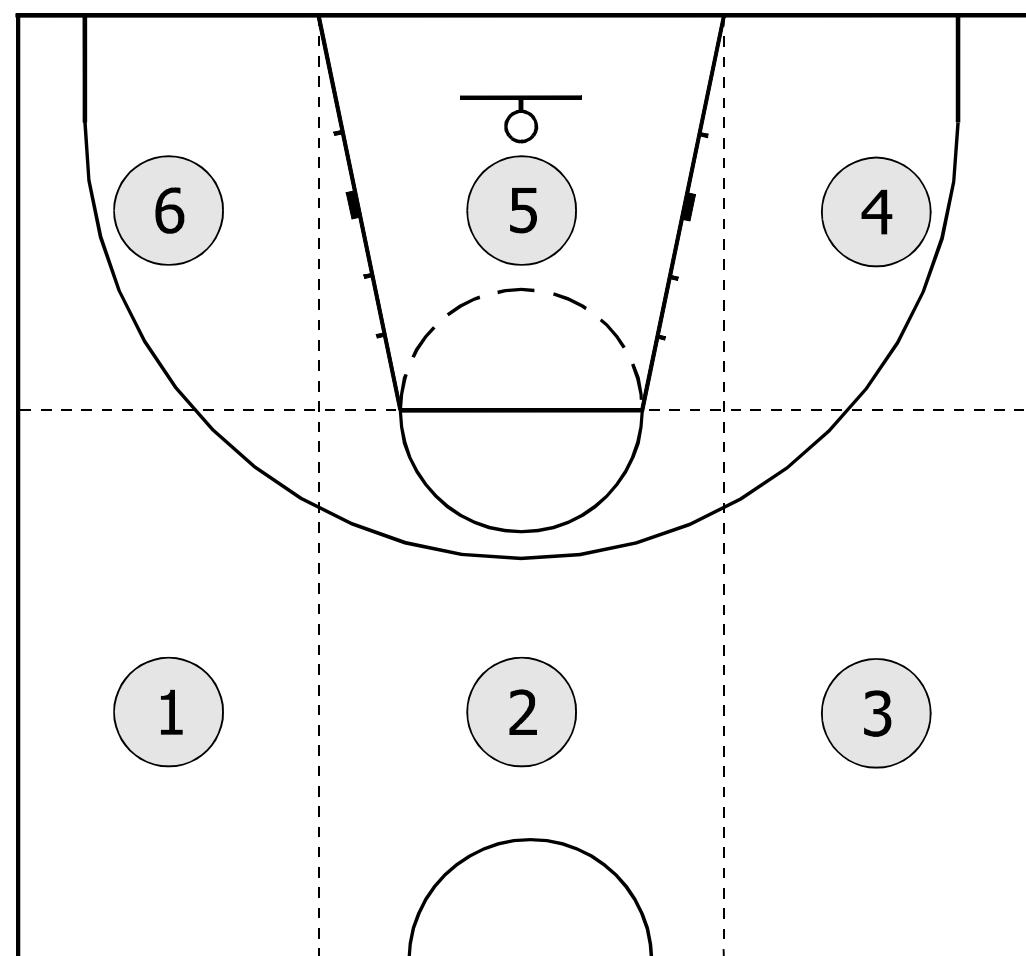


Figure 34

## 4.2. Partage des responsabilités sur le terrain

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

Dans le but d'assurer une couverture correcte de tout le terrain, les deux arbitres doivent rechercher la meilleure position possible d'où juger l'action en utilisant, **comme ligne de conduite**, les mécanismes contenus dans ce manuel.

Pour plus de simplicité, chaque moitié du terrain a été divisée en rectangles numérotés de 1 à 6 comme indiqué sur la Figure 34.

Nous nous intéresserons tout d'abord à la position de l'arbitre de queue par rapport au ballon en indiquant les occasions où il a la responsabilité principale de la couverture 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 arbitres, leur couverture du terrain et leurs devoirs respectifs.



### 4.3. L'arbitre de queue - placement et responsabilités

La première tâche de tout arbitre est:

- **Se placer lui-même dans la meilleure position possible afin de voir les espaces entre les joueurs.**
- S'il n'y a **pas** d'espace, il y a alors contact.
- L'arbitre doit juger si le contact a eu une incidence sur le jeu.
- Si le jeu a été influencé par le contact, une faute doit alors être sifflée.

Lorsque le jeu remonte le terrain, l'arbitre de queue, comme son nom l'indique, doit prendre une position légèrement en retrait et à gauche du ballon à une distance variant de 3 à 5 mètres.

Dans les Figures 35 et 36, le ballon se trouve dans le rectangle 1. L'arbitre de queue est responsable de la surveillance du jeu autour du ballon, en particulier le 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, l'arbitre de queue a la responsabilité principale de la couverture du ballon.

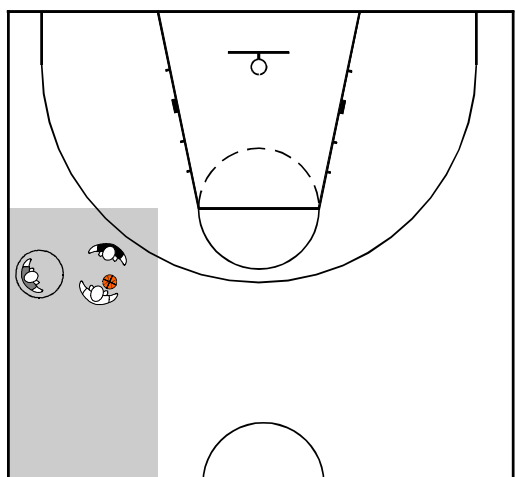
Dans les Figures 37 et 38, le ballon se trouve dans le rectangle 2 et l'arbitre de queue est encore responsable du jeu autour du ballon.

Dans la Figure 39, 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 remises en jeu proches de la ligne de touche à sa droite.

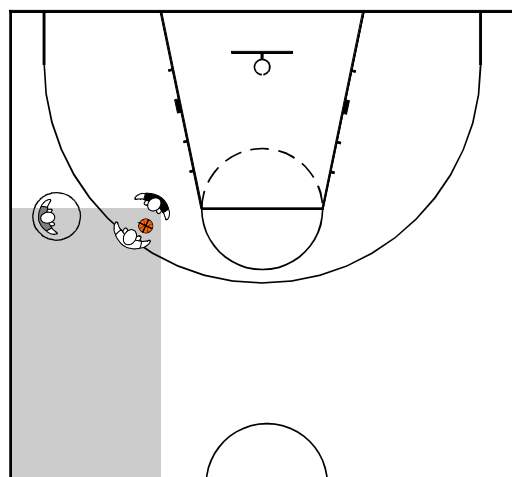
Dans la Figure 40, le ballon se trouve dans le rectangle 3 près de la ligne de tir à trois points. Dans la plupart des cas, le ballon pénètre dans les rectangles 4 ou 5 pour un tir au panier, une passe ou un dribble. **Dans le but d'anticiper l'action, l'arbitre de queue doit anticiper le déplacement 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 chevauchant la ligne des lancers francs prolongée (ex. rectangles 3 et 4), l'arbitre de queue doit prendre la responsabilité de ce tir.

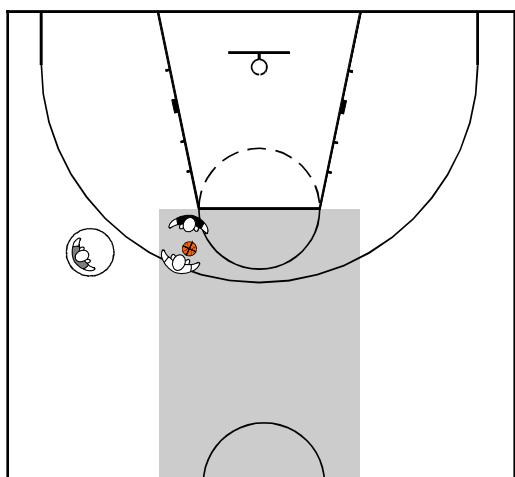
Bien que l'arbitre de queue n'ait pas la responsabilité principale de la ligne de fond ou de la ligne de touche à sa droite, il y aura des occasions où il devra aider son partenaire pour les décisions de remises en jeu lorsque le ballon sort des limites du terrain.



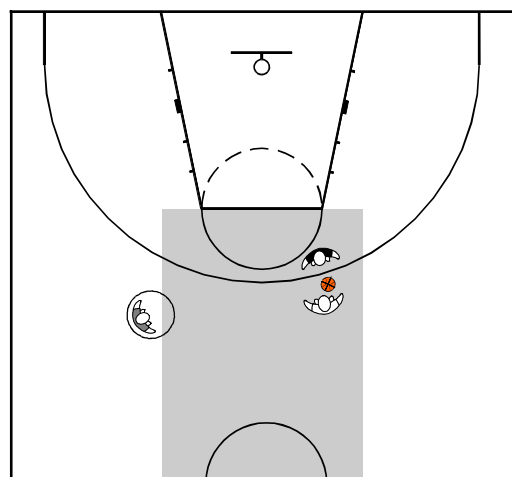
**Figure 35**



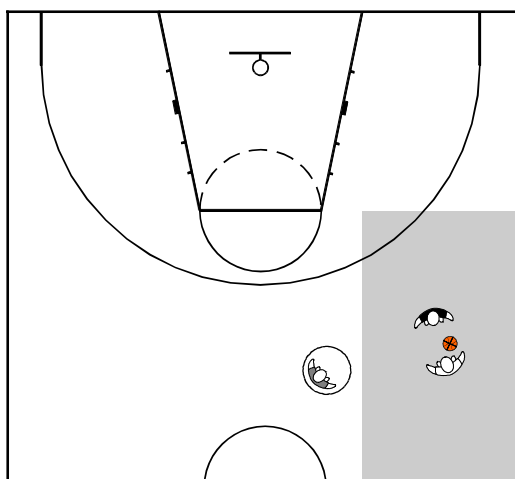
**Figure 36**



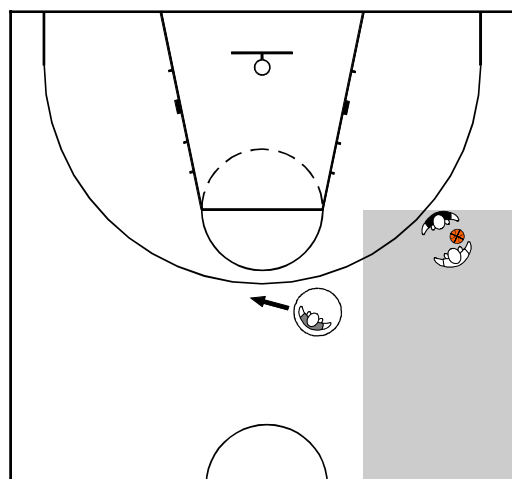
**Figure 37**



**Figure 38**



**Figure 39**



**Figure 40**

### **Placement de l'arbitre de queue**



Quand le ballon est dans le rectangle 4, dans l'angle le plus éloigné à sa droite (Figures 41 et 42), 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 les Figures 43 et 44, le ballon se trouve dans la zone restrictive (rectangle 5). C'est une occasion où les deux arbitres doivent regarder le jeu autour du ballon spécialement lors des tirs au panier.

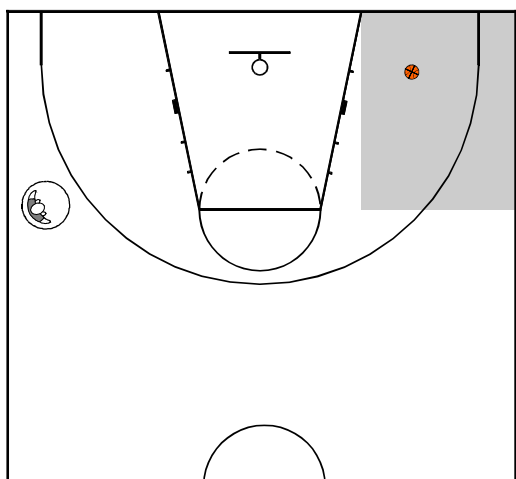
L'arbitre de queue prend la responsabilité de la trajectoire du ballon, contrôlant si le ballon pénètre ou non dans le panier ainsi que les interventions sur le panier des attaquants et des défenseurs. Il est aussi de son devoir d'être particulièrement vigilant lors des rebonds et de surveiller spécialement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

Dans la Figure 45, le ballon se trouve dans le rectangle 6, dans la zone de panier à 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, c'est l'arbitre de tête qui assumera la responsabilité du jeu autour du ballon. Il devra porter une attention particulière aux zones du "poste haut" et du "poste bas".

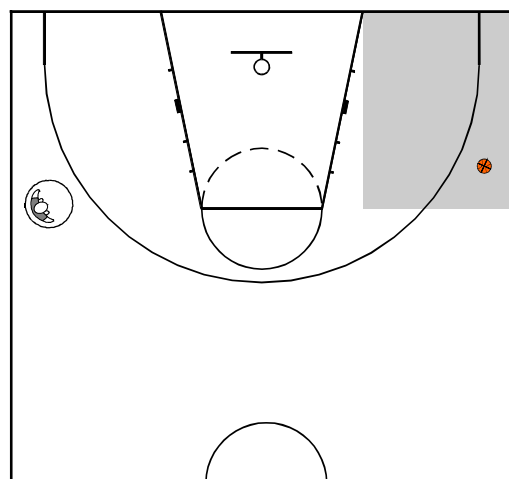
Dans la dernière Figure 46, le ballon est toujours dans le rectangle 6 mais dans la zone de panier à trois points. L'arbitre de queue surveille le ballon et le jeu tout autour, particulièrement lorsqu'un tir au panier du terrain est tenté.

L'arbitre de queue est chargé d'indiquer la direction du jeu pour les remises en jeu à la suite des sorties du ballon hors des limites du terrain, du point le plus proche de la ligne de touche à sa gauche.

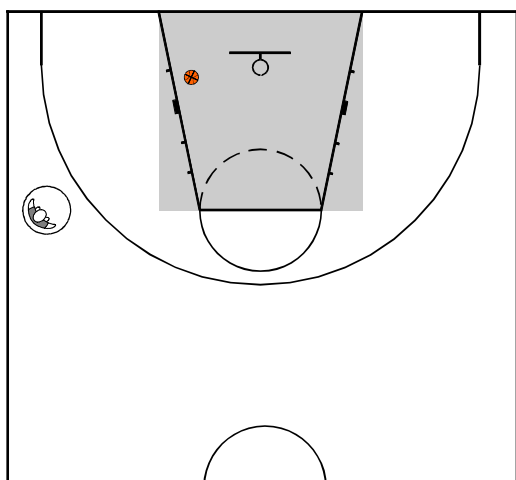
Une coopération étroite et totale à tout moment entre les deux arbitres est vitale. Ceci est particulièrement le cas lorsque le ballon est dans le rectangle 6. Il est fortement recommandé à l'arbitre de queue de connaître la position de son partenaire chaque fois que le ballon passe dans une nouvelle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



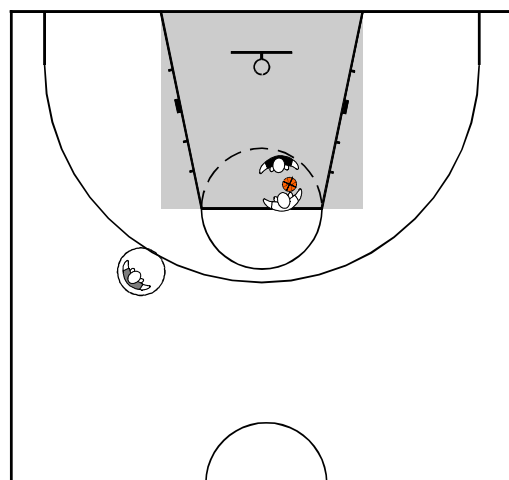
**Figure 41**



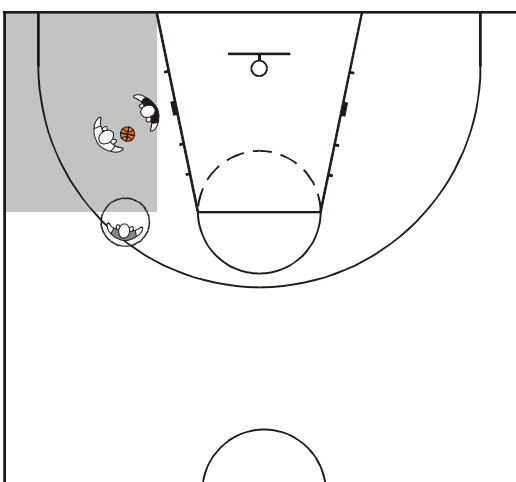
**Figure 42**



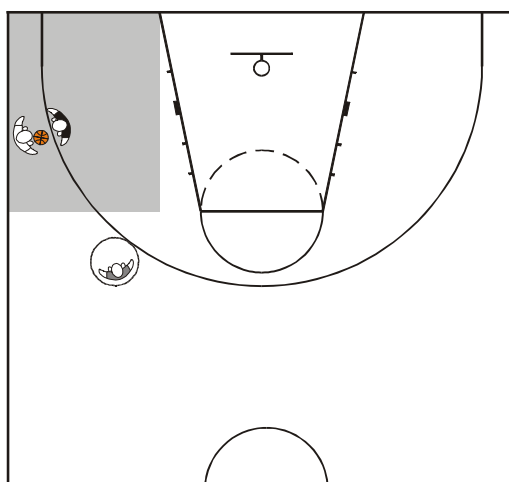
**Figure 43**



**Figure 44**

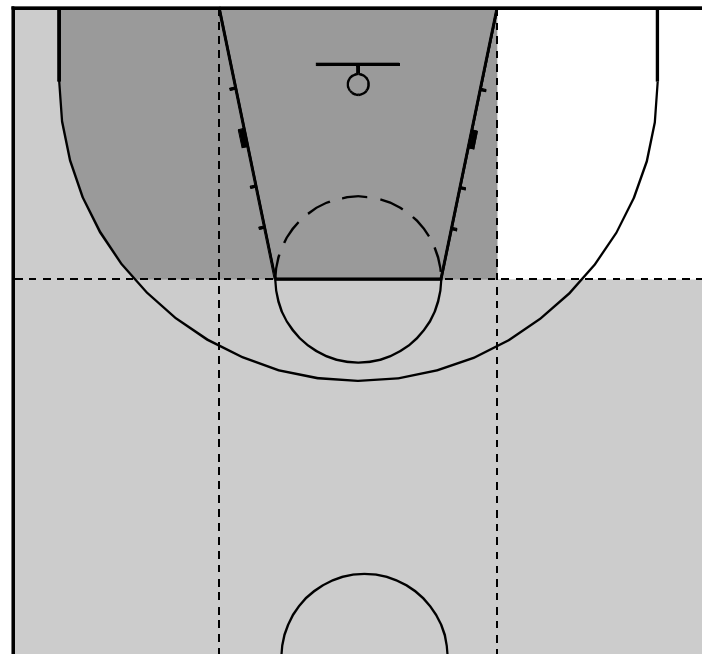


**Figure 45**



**Figure 46**

### Placement de l'arbitre de queue



**Figure 47**

L'arbitre de queue est responsable de la couverture du ballon lorsque ce dernier se trouve dans les zones ombrées de la Figure 47 (les zones foncées représentent les zones où la responsabilité est partagée avec l'arbitre de tête).

**Les devoirs principaux comprennent:**

1. Les tirs au panier à 2 et 3 points, y compris de juger si le temps de jeu avait expiré à la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation ou qu'une violation des 24 secondes s'est produite avant que le ballon ait quitté la main du tireur.
2. Les interventions sur le panier et sur le ballon.
3. Les situations de rebonds et particulièrement les rebonds dans le dos.
4. Les écrans sur et loin du ballon.
5. L'utilisation illégale des mains.
6. La zone du "poste bas", surtout du côté faible (loin du ballon).
7. Les fautes loin de l'arbitre de tête.
8. Les violations de "marcher" (l'arbitre de queue a un meilleur angle de vision).
9. L'appareil des 24 secondes.
10. La couverture loin du ballon lorsque celui-ci ne se trouve pas dans la zone ombrée.

**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 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.
5. Arbitrer "**dehors-dedans**" et "**dedans-dehors**" à tout instant selon la position du ballon. Il y a deux côtés dans une "fenêtre" ou un "espace", par conséquent les arbitres peuvent observer le ballon depuis la ligne de touche vers l'intérieur du terrain "**dehors-dedans**" ou depuis l'intérieur du terrain vers la ligne de touche "**dedans-dehors**".



#### 4.4. L'arbitre de queue - conseils pratiques

1. Lorsque le jeu remonte le terrain, restez légèrement en arrière et en général à gauche ou parfois à droite du ballon, à une distance entre 3 et 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 des appareils des 24 secondes. Portez une attention particulière aux appareils des 24 secondes chaque fois que le ballon sort des limites du terrain.
3. **Si le ballon remonte le terrain 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.
4. Vous êtes en premier lieu responsable de la trajectoire du ballon lors de tous les tirs au panier et, par conséquent, de toutes les possibles interventions sur le panier et sur le ballon. Surveillez les pieds du tireur dans les 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.
5. **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.
6. Chaque fois que le ballon est passé ou lâché pour un tir au panier du terrain, observez d'abord les actions des défenseurs avant de regarder le ballon.
7. 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 la concertation avant la rencontre.
8. 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, gardez à tout instant les yeux fixés sur le jeu et les joueurs en regardant par-dessus votre épaule.
9. Lorsque vous êtes responsable de la couverture du ballon, spécialement dans les situations de "un contre un", cherchez 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 être en avant de l'action. Cela signifie qu'il faut être "plus rapide que le plus rapide" en remontant le terrain aussi vite que possible et en laissant le jeu se diriger vers vous. **L'arbitre de tête doit continuellement être en déplacement.**

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

Il faut souligner que cela ne signifie **pas** nécessairement que l'arbitre de tête doive toujours regarder le ballon ou qu'il ait une responsabilité directe du jeu tout autour.

Dans la **plupart** des situations que nous soulignons dans ce manuel, l'arbitre **doit** utiliser le principe du "**boxing-in**". Plus simplement, cela veut dire que les 10 joueurs se trouvent toujours entre les deux arbitres. Il n'est pas nécessaire que les arbitres prennent des positions diagonalement opposées.

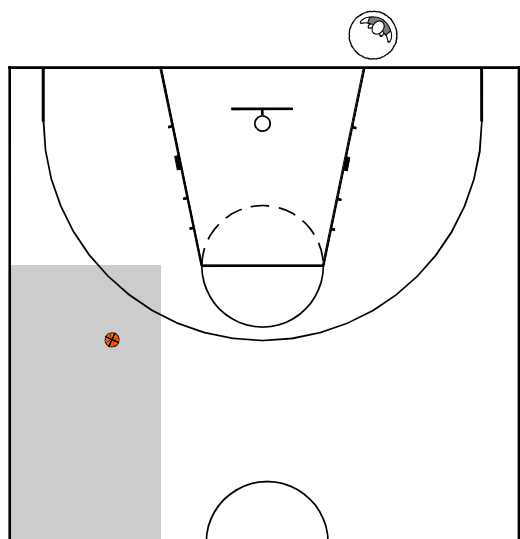
Dans les Figures 48 et 49 le ballon se trouve dans le rectangle 1. L'arbitre de tête se place de façon à ce que les 10 joueurs se trouvent entre lui et son partenaire. Sa principale responsabilité est le jeu loin du ballon. Il devra porter une attention particulière aux éventuels écrans irréguliers.

Dans les Figures 50 et 51 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 prenant une position avec le bassin faisant face au jeu (les pieds en ligne avec la ligne de fond) il sera capable d'anticiper tout possible déplacement du ballon vers le panier.

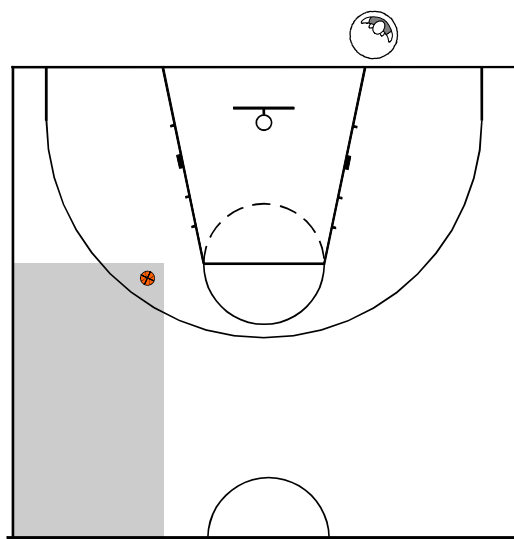
Lorsque le ballon est dans le rectangle 3, comme indiqué sur les Figures 52 et 53, l'arbitre de tête s'occupe à nouveau de la couverture du jeu loin du ballon. Il doit toujours savoir où se trouve le ballon afin d'aider son partenaire, si nécessaire, lors des tentatives de tir à trois points. Il n'a 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, pouvant mener à une perte de contrôle de la rencontre. Lorsqu'un joueur qui essaie de prendre une nouvelle position sur le terrain en est empêché irrégulièrement, il y a faute.

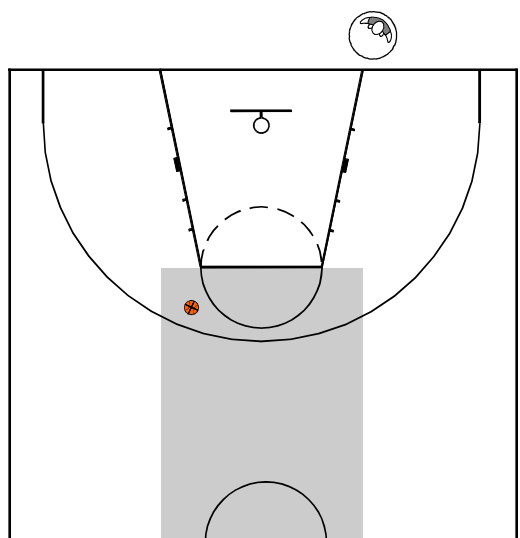
Dans toutes ces figures où le ballon se trouve dans les rectangles 1, 2 et 3, entre la ligne médiane et la ligne de lancer franc prolongée, l'arbitre de tête **"encadrera"** tous les joueurs avec son partenaire et sera principalement responsable de la couverture loin du ballon.



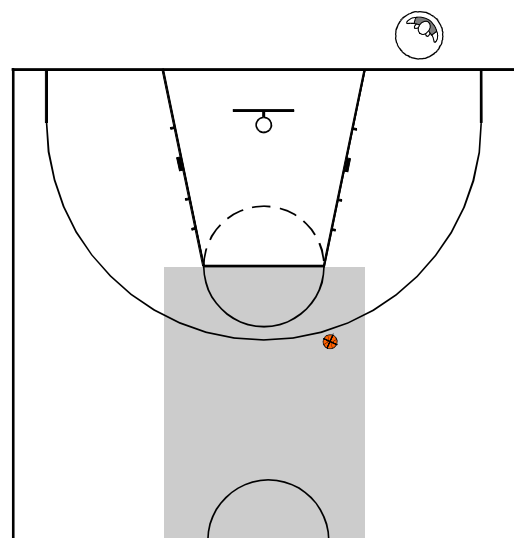
**Figure 48**



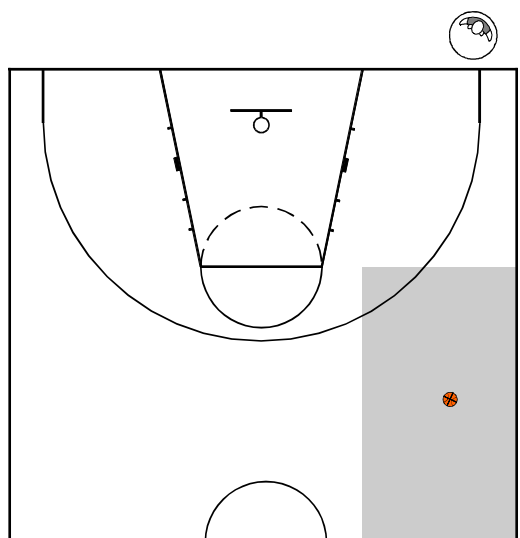
**Figure 49**



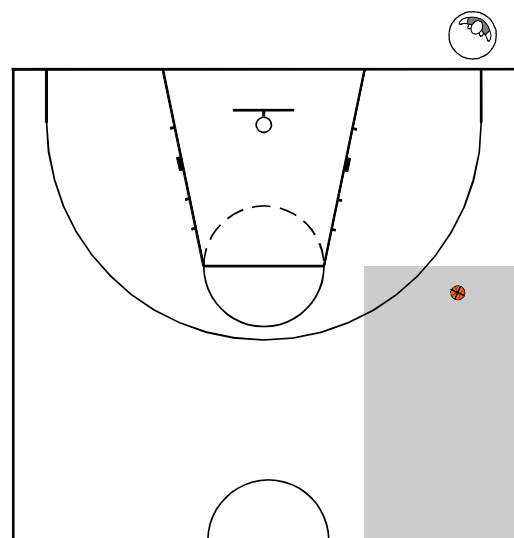
**Figure 50**



**Figure 51**



**Figure 52**



**Figure 53**

**L'arbitre de tête**

3c-00f



Dans les Figures 54 et 55, le ballon se trouve dans le rectangle 4. Maintenant l'arbitre de tête prend position avec les hanches ouvertes vers le jeu (le terrain) 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.

Quand le ballon passe dans la zone restrictive, (rectangle 5, comme illustré dans la Figure 56 et la Figure 57) 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".

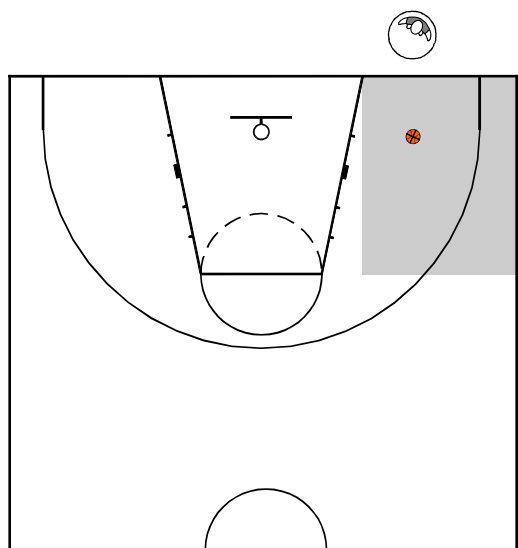
En tant qu'arbitre de tête se trouvant le plus près de l'action, il est dans la meilleure position possible pour juger tous les contacts qui impliquent le tireur et son défenseur. Les contacts accidentels devront être négligés, en particulier quand le joueur dribble vers le panier et marque. Sa tâche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

Sur la Figure 58, le ballon se trouvant dans la zone de panier à deux 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).

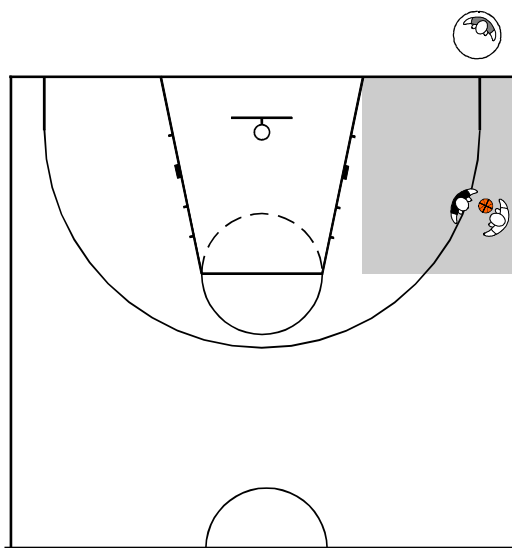
Il n'a pas besoin de se déplacer au-delà de la limite de la zone restrictive à sa droite.

Toutefois, quand le ballon se trouve dans la zone de panier à trois points dans le rectangle 6 comme indiqué dans la Figure 59, la responsabilité principale de l'arbitre de tête est la couverture 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.

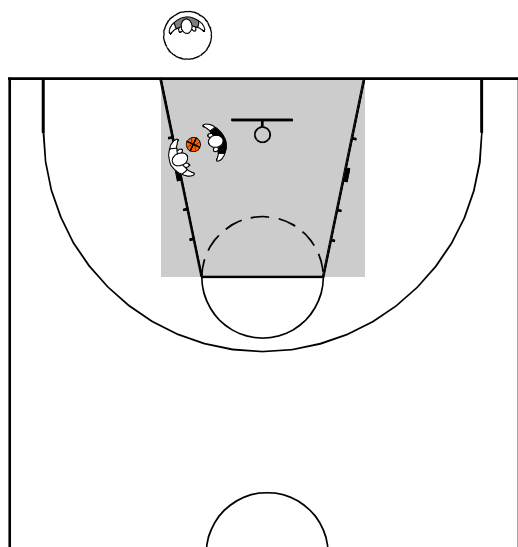
L'arbitre de tête est responsable de la couverture du ballon quand ce dernier se trouve dans les rectangles 4 et 5. Il est également responsable du jeu dans le rectangle 6 quand le ballon est dans la zone du "poste bas" ou lorsque le joueur se dirige en dribblant vers le panier. L'arbitre de tête devra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



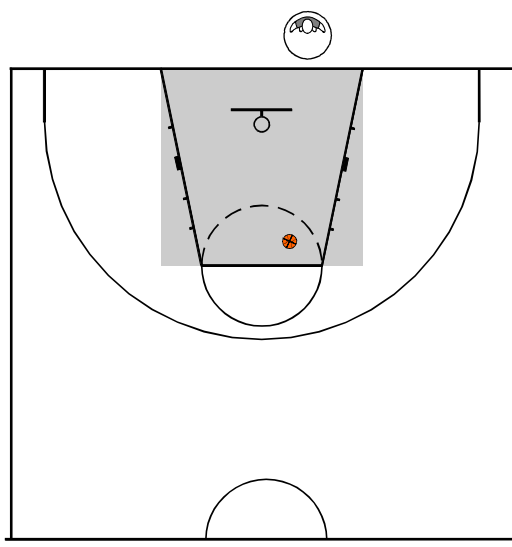
**Figure 54**



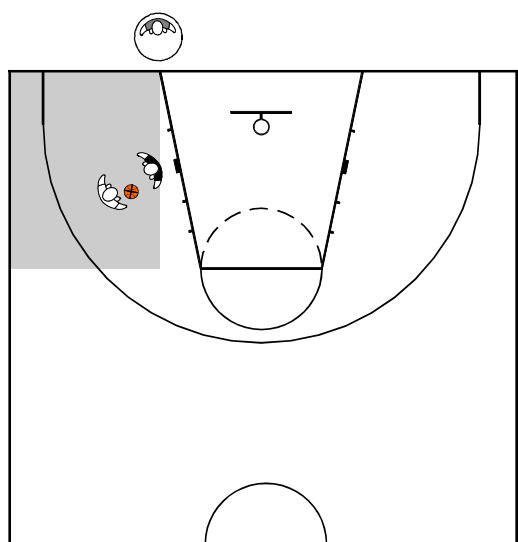
**Figure 55**



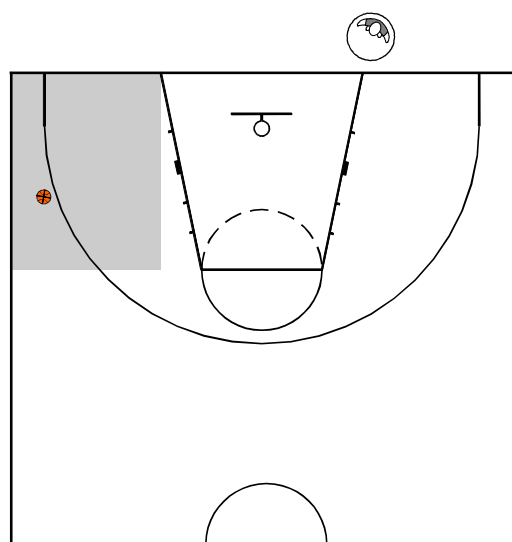
**Figure 56**



**Figure 57**

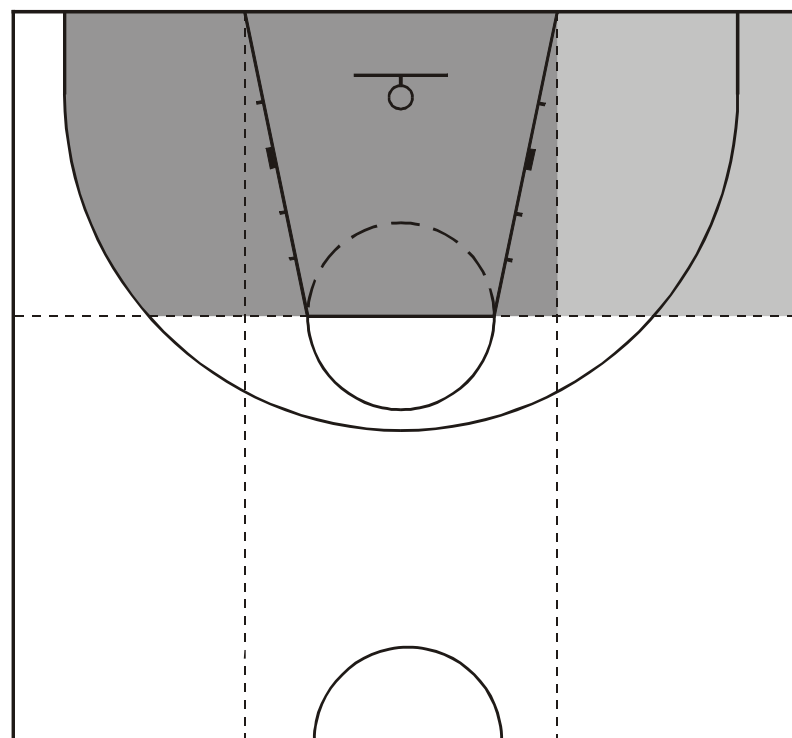


**Figure 58**



**Figure 59**

**L'arbitre de tête**



**Figure 60**

L'arbitre de tête est responsable de la couverture du ballon quand ce dernier se trouve dans les zones ombrées de la Figure 60 (les zones foncées indiquent la zone de partage de responsabilité avec l'arbitre de queue).

### **Les devoirs principaux comprennent:**

1. Couverture loin du ballon
2. Ecran illégal
3. Jeu du Poste/Pivot
4. Jeu sous le panier
5. Action dans toute la zone restrictive
6. Tout dribble vers le panier.

### **Souvenez-vous des principes de la mécanique**

1. Toujours se déplacer quand le ballon se déplace
2. Encadrer (box-in) 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 être "plus rapide que le plus rapide", ce qui veut dire aller à l'extrémité du terrain le plus rapidement possible et laisser le jeu venir vers vous. Restez toujours en déplacement. Efforcez-vous de trouver la meilleure position possible.

Il faut toujours savoir où se trouve le ballon, même si vous observez 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 24 secondes, particulièrement si l'appareil n'est pas remis à 24 lors d'une sortie du ballon hors des limites du terrain.
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 l'arbitre de queue.

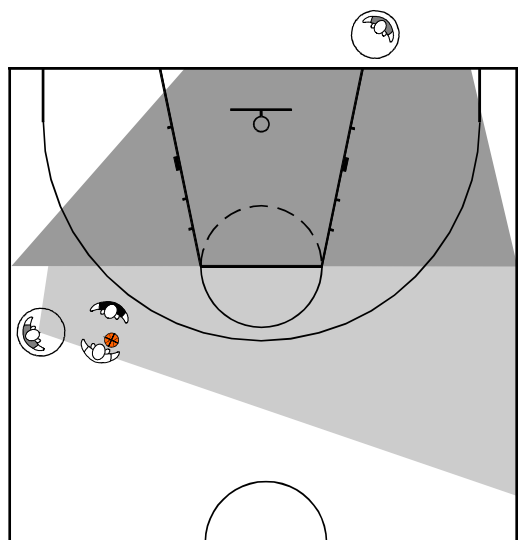
4. Faites particulièrement attention au jeu du "poste" et aux contacts physiques que vous pouvez tolérer. Tout jeu brutal est de votre responsabilité et vous devriez le sanctionner. Sachez reconnaître si un joueur essaie de se déplacer vers une nouvelle position ou s'il en est empêché irrégulièrement 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 large signifie une meilleure vision du jeu et en retour, de meilleures décisions. Pour obtenir ceci, vous devez **toujours** être en déplacement. Allez vers le panier quand le ballon est dribblé du rectangle 4 vers les rectangles 5 et 6. Regardez le "commencement" et la "fin" du dribble.
6. A la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation, ne signalez pas qu'un panier a été réussi 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 **fait du "cinéma" et tombe au sol.**

Ne sifflez que des contacts qui ont une incidence directe sur le jeu (sauf s'ils sont antisportifs).

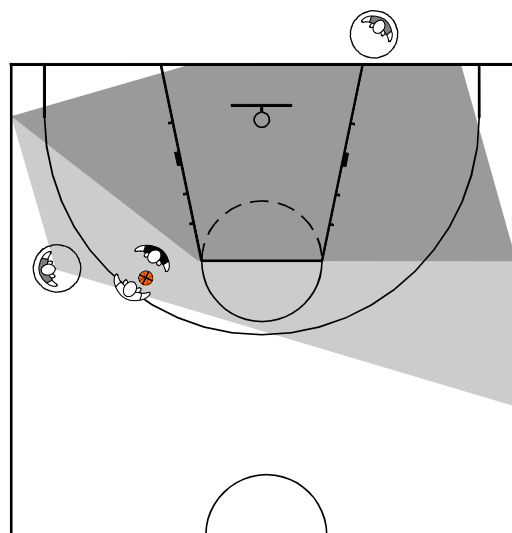
8. Lorsque votre partenaire a besoin d'assistance sur une sortie du ballon hors des limites du terrain, soyez prêt à l'aider immédiatement. Etablissez la méthode de communication pour ce genre de situation lors de la concertation avant la rencontre.
9. Dans les cas d'une défense "pressing", lorsque 3 défenseurs ou plus sont dans la zone arrière de leurs adversaires, vous devez aider l'arbitre de queue à couvrir l'action.

Dans cette situation ralentissez votre progression et aidez votre partenaire.

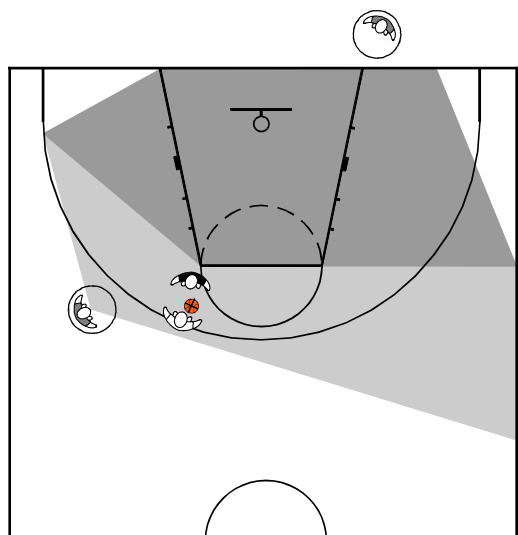
**"Allez où vous avez besoin d'aller pour voir ce que vous avez besoin de voir."**



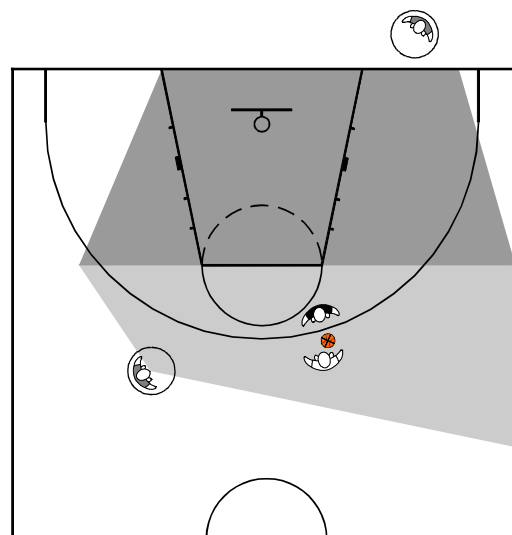
**Figure 61**



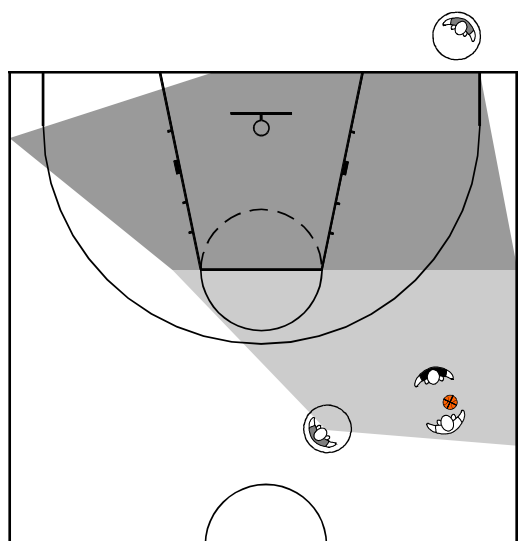
**Figure 62**



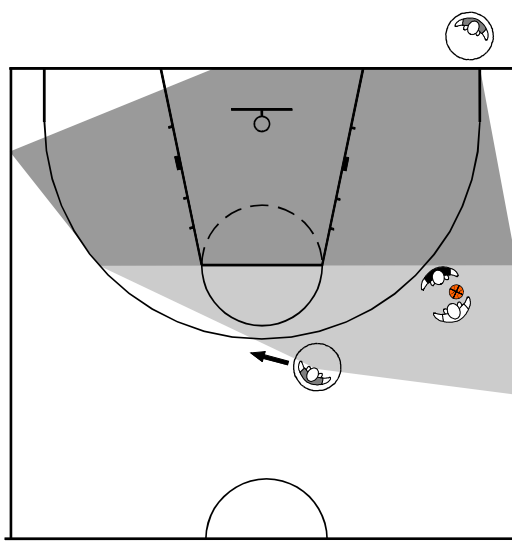
**Figure 63**



**Figure 64**

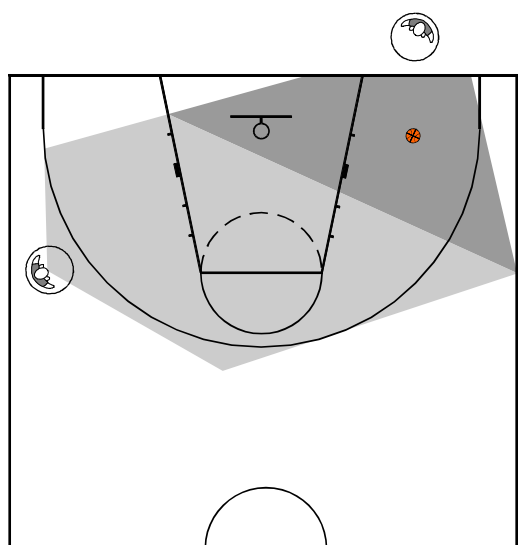


**Figure 65**

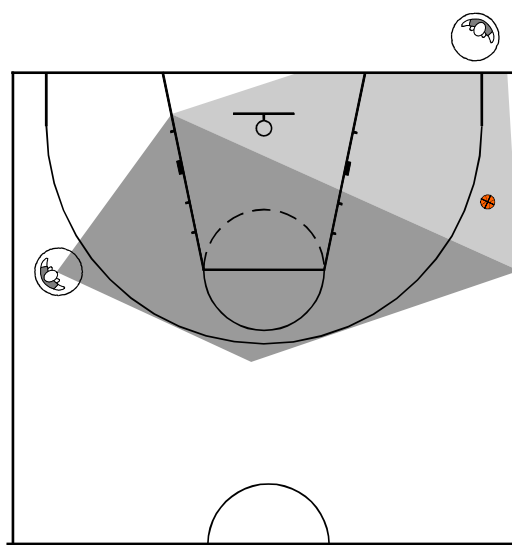


**Figure 66**

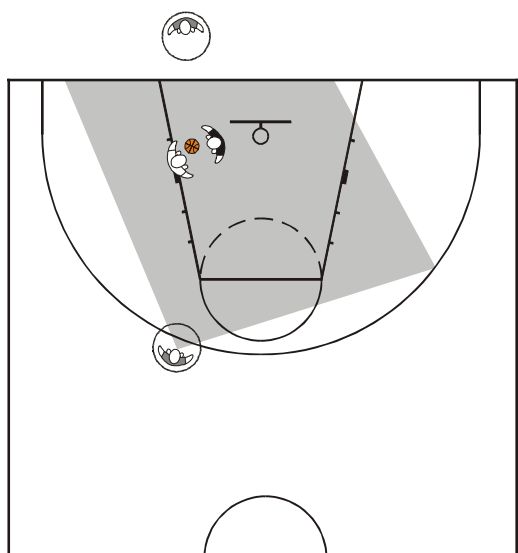
## Placement des deux arbitres



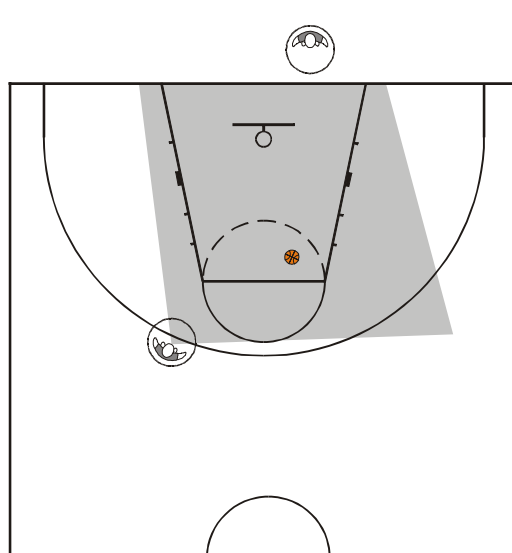
**Figure 67**



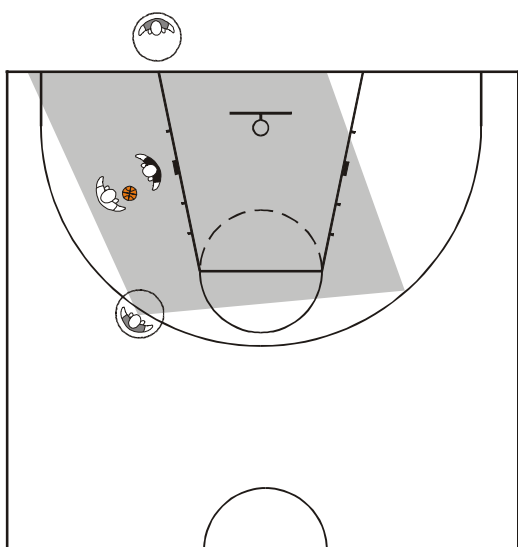
**Figure 68**



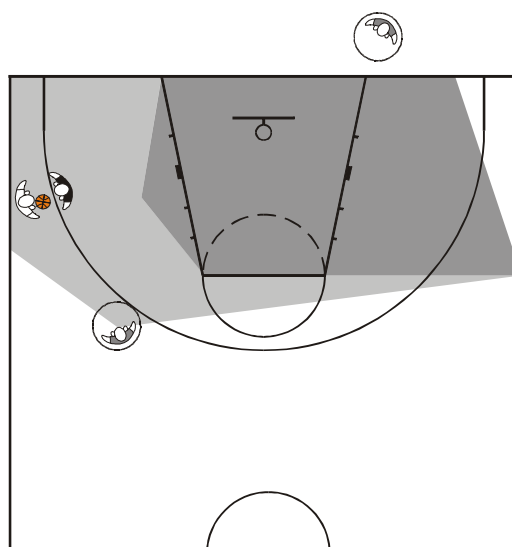
**Figure 69**



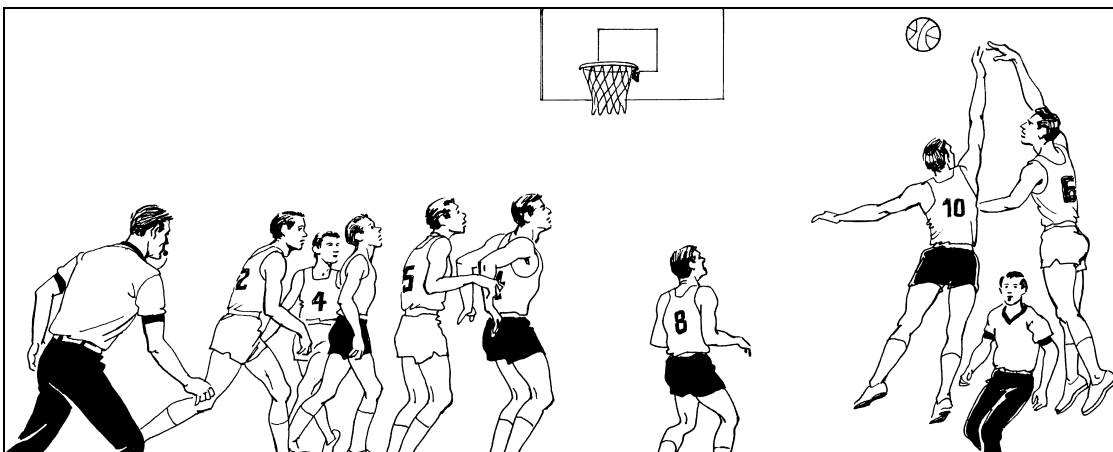
**Figure 70**



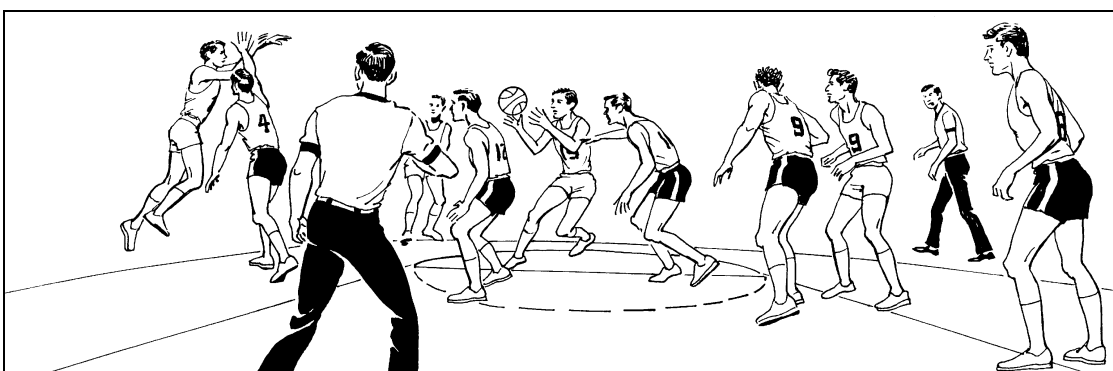
**Figure 71**



**Figure 72**



**Figure 73**



**Figure 74**

#### **4.7. 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.

Un contact accidentel du corps, qui n'affecte pas l'action ne devrait pas être sanctionné comme faute. Soyez certain de voir toute 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, cela doit rapidement être sanctionné.
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 tendues, aux genoux ou aux coudes.

Certains joueurs tombent lourdement après un contact accidentel (faisant du "cinéma") afin de faire infliger une faute à leur adversaire.

Soyez certain de siffler seulement ce que vous avez réellement vu.

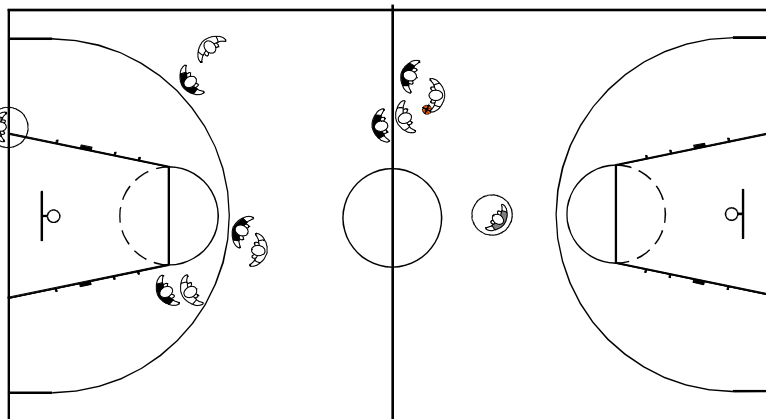


Figure 75

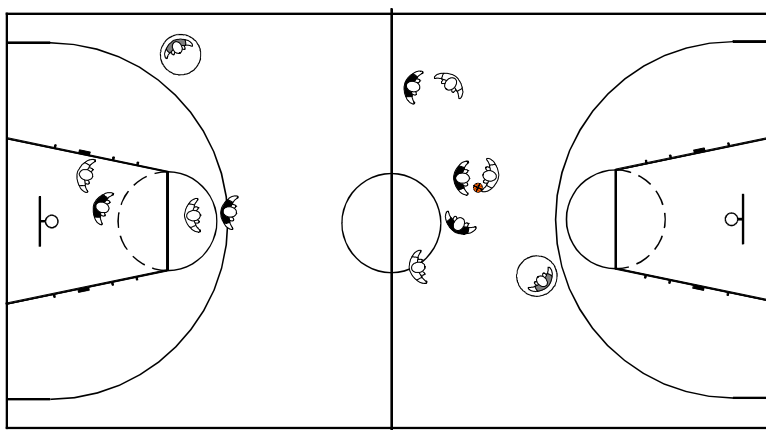


Figure 76

#### 4.8. Défenses "pressing"

Les défenses "pressing" peuvent causer des difficultés aux arbitres. Elles entraînent un changement dans votre couverture normale du terrain et demandent une attention et une coopération intenses.

S'il y a trois défenseurs ou plus dans la zone arrière de l'adversaire lors d'une défense "pressing", l'arbitre de tête devra **retarder** son déplacement vers la ligne de fond afin d'aider son partenaire à couvrir l'action.

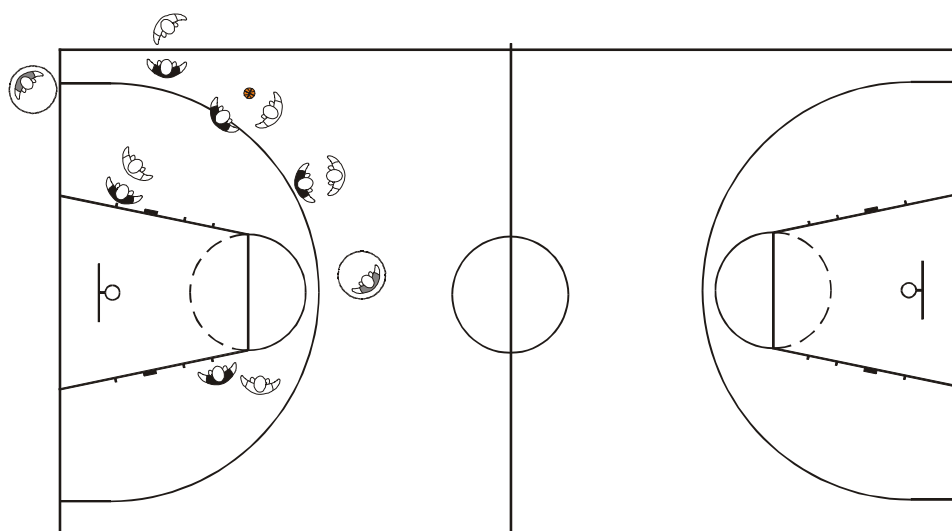
Dès que le ballon pénètre dans la zone avant, l'arbitre de tête se déplace vers sa position normale sur la ligne de fond.

La Figure 75 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 doit surveiller tous les joueurs dans la moitié du terrain la plus proche de lui.

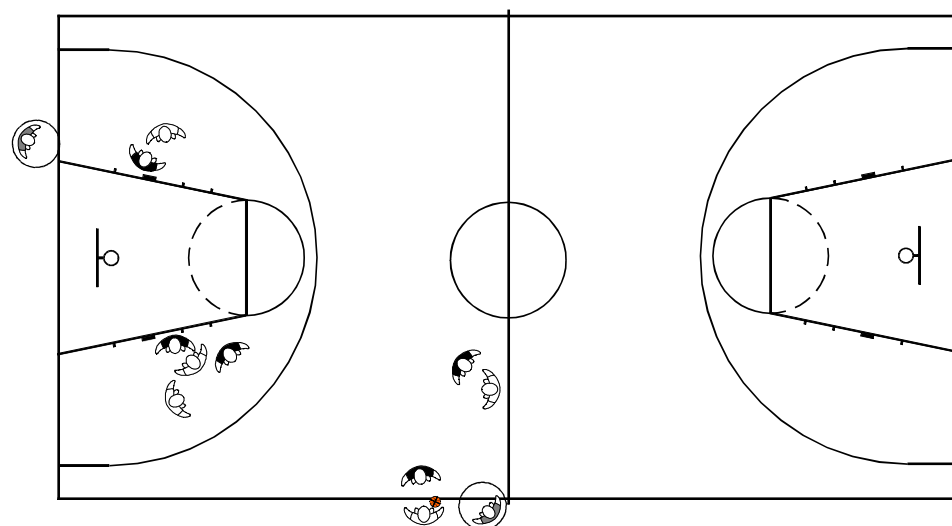
L'arbitre de queue doit s'approcher du jeu aussi près que nécessaire, surveillant soigneusement les éventuelles fautes ou violations.

Dans la Figure 76, trois 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 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 une défense "pressing" résulte d'une défense légale. Tout contact illégal devra toujours être sanctionné comme faute.



**Figure 77**



**Figure 78**

#### 4.9. Remise en jeu lors de défense "pressing"

Dans la Figure 77 l'équipe attaquante doit faire face à une défense "pressing". Après avoir remis le ballon au joueur qui doit effectuer la remise en jeu, l'arbitre de tête 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.

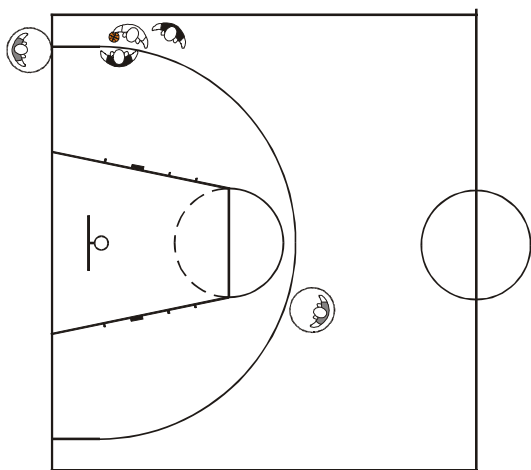
Cet arbitre est directement intéressé par le jeu du joueur "poste", par la pression défensive serrée et par toute action autour des receveurs de la passe les plus proches. Il s'assure aussi que les dispositions concernant la remise en jeu ont été observées.

L'arbitre de queue pénètre parce que le ballon est en passe de pénétrer et il surveille les joueurs les plus éloignés du ballon.

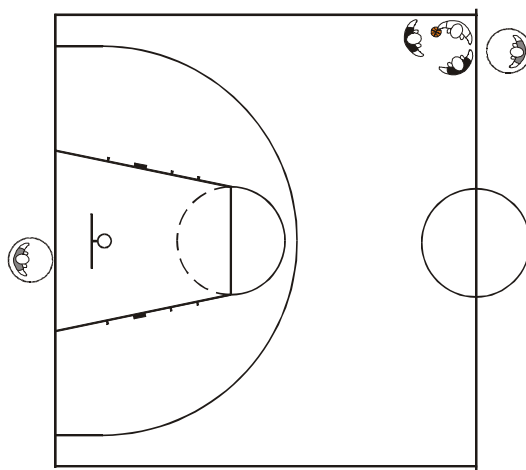
Dans la Figure 78, l'arbitre de tête prend la responsabilité du jeu du poste et des écrans éventuels tout en observant le jeu loin du ballon.

Après avoir remis le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre de queue surveille l'action autour de lui et les receveurs de la passe les plus proches.

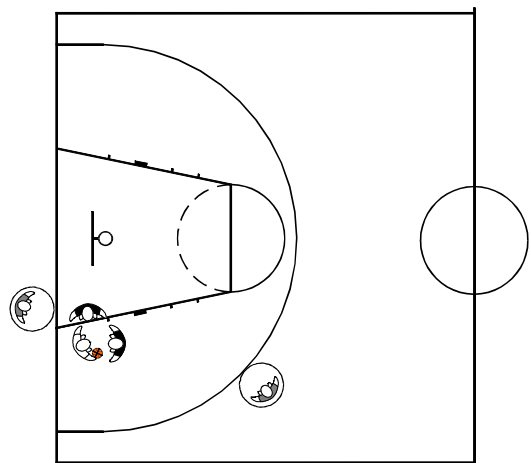
Notez l'utilisation du principe de l'encadrement "**boxing-in**".



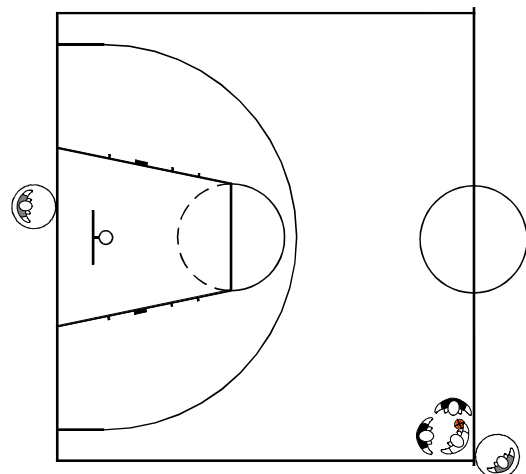
**Figure 79**



**Figure 80**



**Figure 81**



**Figure 82**

#### **4.10. Défenses "piège"**

La règle du "joueur étroitement marqué" favorise les bonnes défenses.

Lorsqu'un joueur étroitement marqué (à un pas normal de son adversaire) 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 les Figures 79 et 81, l'arbitre de tête est responsable de l'action autour du possesseur du ballon.

L'arbitre de queue surveille l'action loin du ballon, mais il doit toujours être prêt à aider son partenaire dans toute situation de "deux contre un".

Dans les Figures 80 et 82, l'arbitre de queue s'approche du jeu aussi près que nécessaire pour surveiller les éventuelles fautes ou violations.

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

## 5. Sorties des limites du terrain et remises en jeu

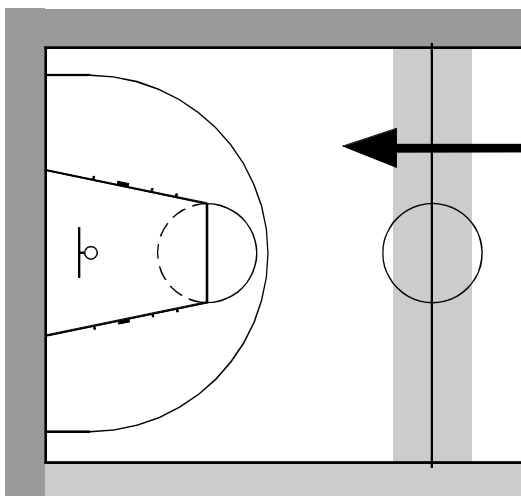


Figure 83

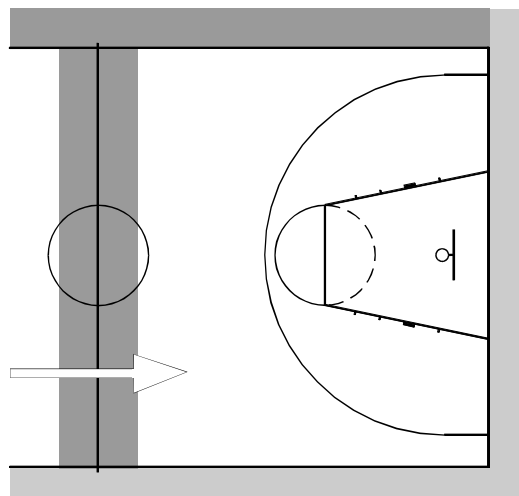


Figure 84

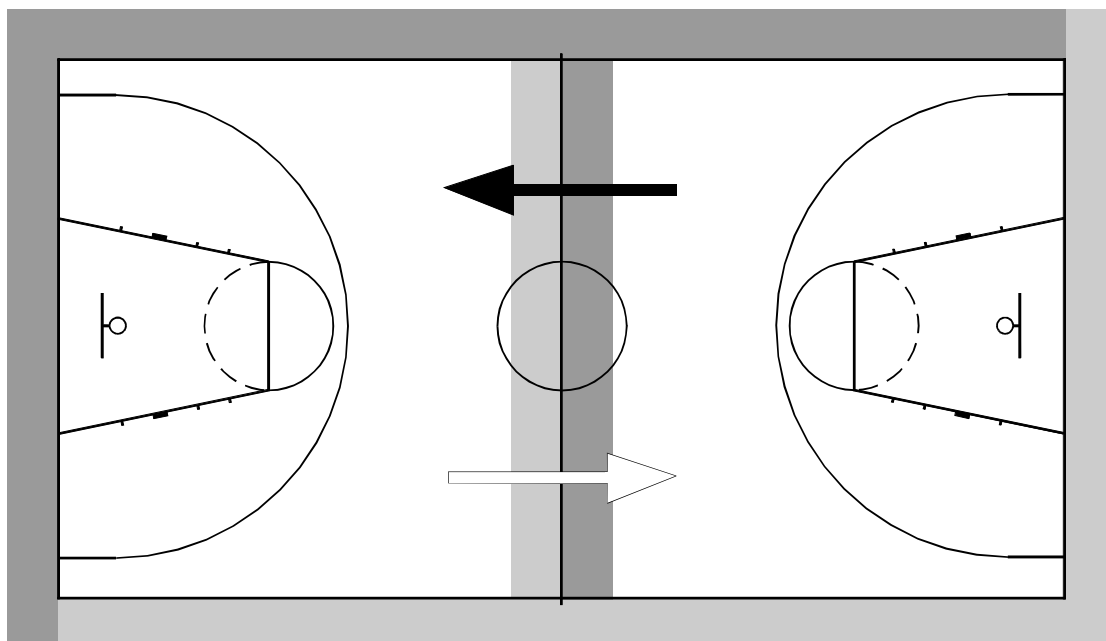


Figure 85

### 5.1. Responsabilité des lignes

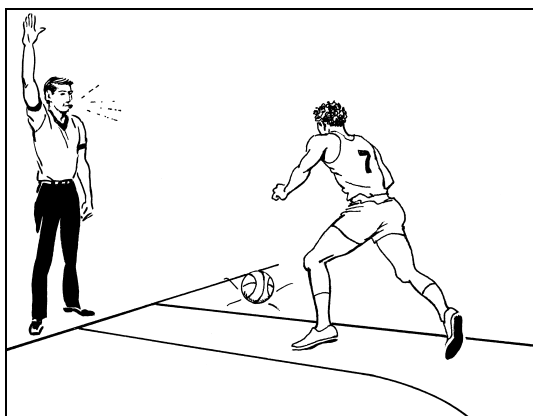
Généralement, comme indiqué dans les Figures 83 et 84, les principales responsabilités pour les décisions de sorties des limites du terrain sont les suivantes:

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

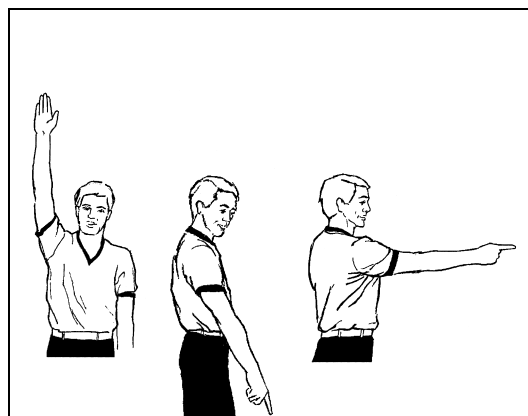
Arbitre **de queue** - ligne médiane et ligne de touche à sa gauche.

Lorsque le ballon est en transition de la zone arrière vers la zone avant, les responsabilités sont alors partagées comme illustré dans la Figure 85.

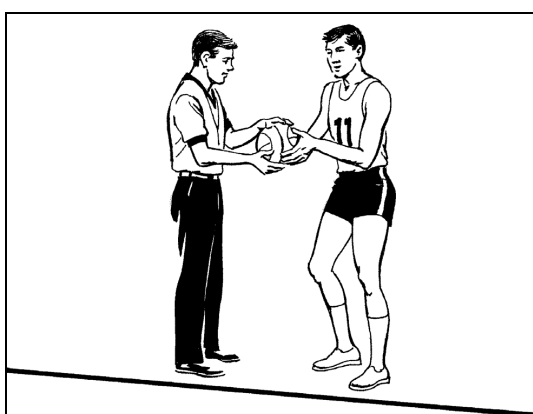
L'autre arbitre ne devrait pas intervenir dans des décisions à moins que son partenaire ait besoin d'assistance. Ceci évitera des décisions conflictuelles et des situations d'entre-deux.



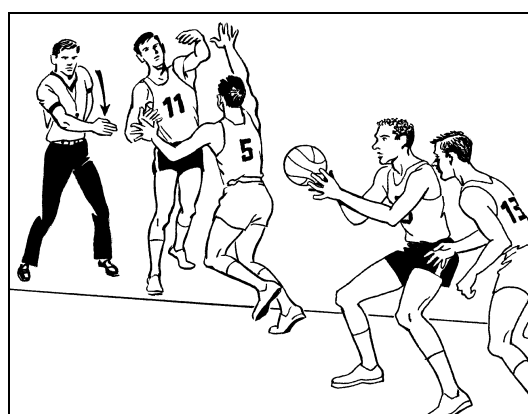
**Figure 86**



**Figure 87**



**Figure 88**

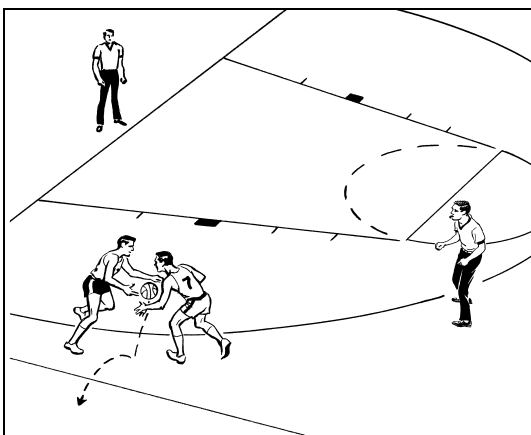


**Figure 89**

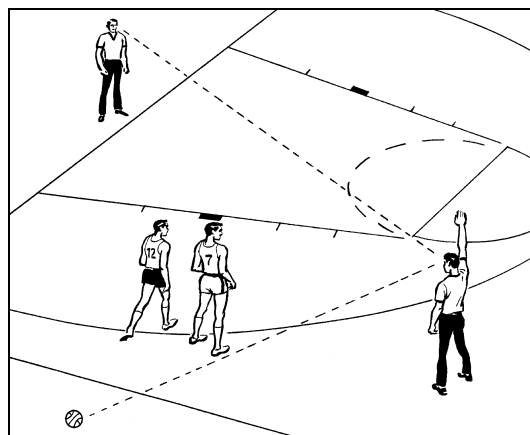
## **5.2. Remises en jeu**

Lorsque le ballon sort des limites du terrain:

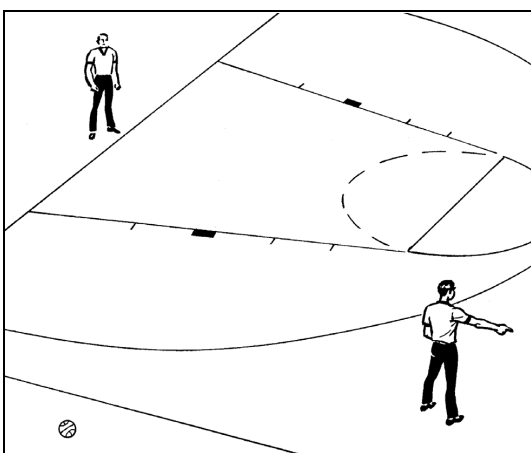
1. L'arbitre responsable de cette ligne de touche ou ligne de fond doit siffler et simultanément lever la main verticalement, les doigts joints, pour arrêter le chronomètre de jeu (Figure 86).
2. Il indiquera clairement la direction du jeu en pointant le doigt dans la direction du panier de l'adversaire de l'équipe qui fera la remise en jeu (Figure 87).
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 de plus d'un pas normal de l'endroit désigné par l'arbitre (Figure 88).
5. Après un panier réussi du terrain ou un dernier lancer franc réussi, l'arbitre ne doit pas remettre, passer ou placer le ballon à la disposition du joueur qui fera la remise en jeu, à moins qu'en le faisant le jeu puisse reprendre plus rapidement.
6. Dès que le ballon touche 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 89).



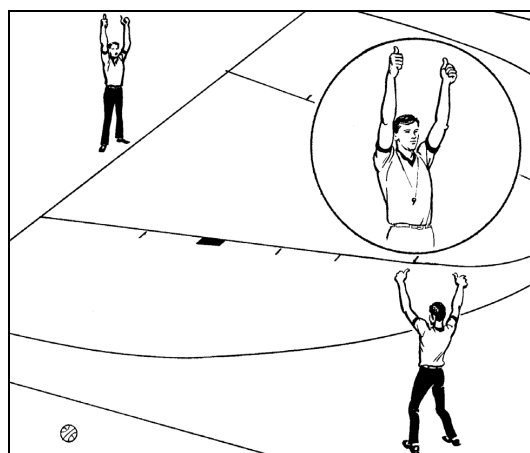
**Figure 90**



**Figure 91**



**Figure 92**



**Figure 93**

Lorsque l'arbitre responsable de la ligne de touche n'est pas sûr du joueur qui a touché le ballon en dernier (Figure 91), il doit siffler, faire le signal d'arrêt du chronomètre et demander ensuite l'aide de son partenaire.

Si l'autre arbitre sait quel joueur a touché le ballon en dernier avant qu'il sorte des limites du terrain, il 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 92).

Dans la Figure 93, 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.

L'entre-deux devra avoir lieu dans le cercle le plus proche de l'endroit où le ballon est sorti des limites du terrain.

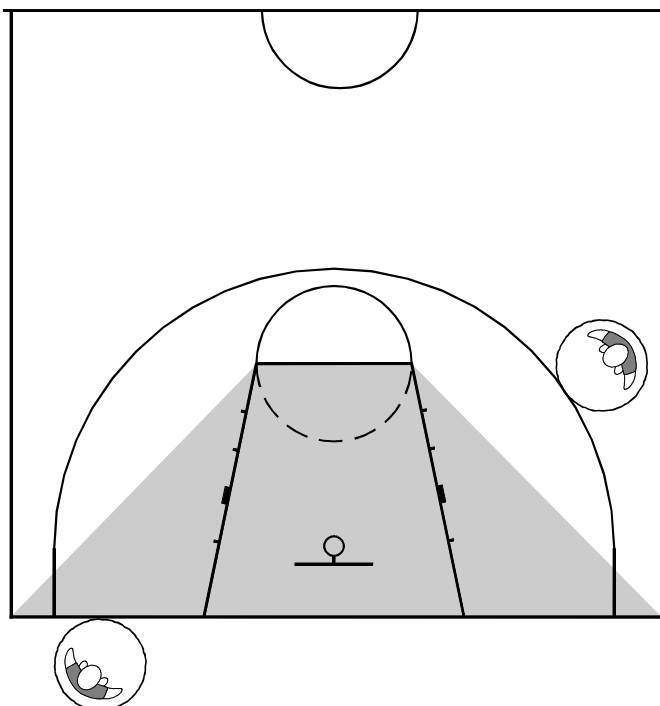


Figure 94

A la suite de toute infraction ou de tout arrêt de jeu lorsque le jeu doit reprendre par une remise en jeu, cette dernière doit être effectuée du point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou le jeu a été arrêté.

Si c'est dans les rectangles 4, 5 ou 6, le point le plus proche de l'infraction sera déterminé en traçant deux lignes imaginaires entre les angles du terrain et les points les plus proches de l'intersection de la ligne de lancer franc et du cercle de lancer franc (voir Figure 94).

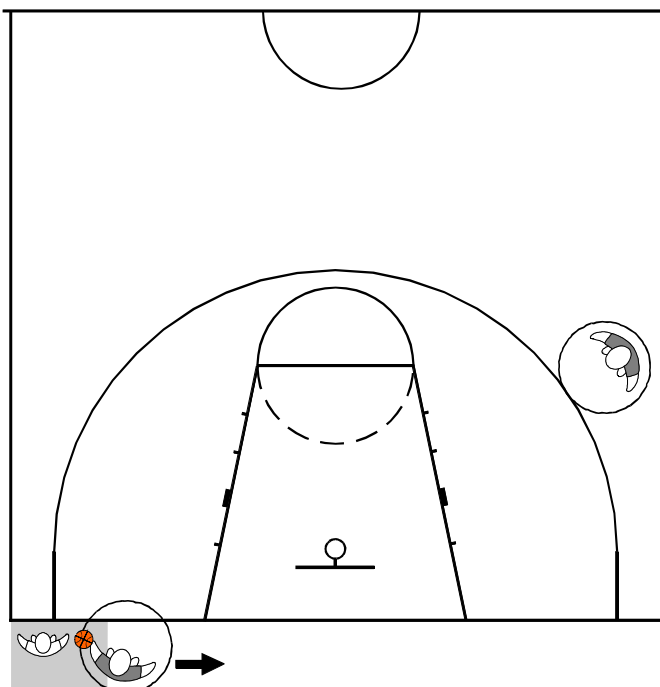


Figure 95

Toutes les remises en jeu à l'intérieur de cette zone doivent s'effectuer du point le plus proche de la ligne de fond à l'**exception de directement derrière le panneau.**

Lorsque la remise en jeu se fait entre l'angle du terrain et le bord le plus proche du panneau, l'arbitre remettra le ballon au joueur avec sa **main gauche** et fera ensuite 1 ou 2 pas vers la zone restrictive/panier (voir Figure 95).

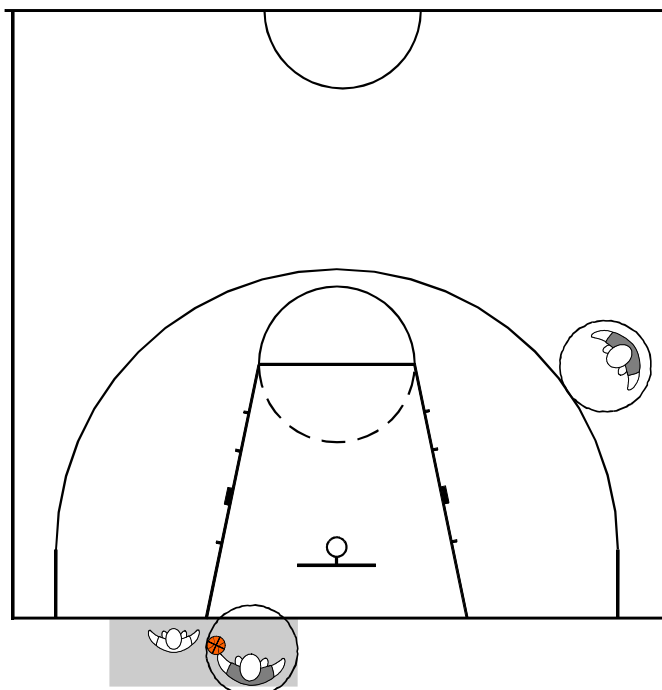


Figure 96

Si la remise en jeu doit s'effectuer depuis la zone mise en lumière dans la Figure 96, l'arbitre de tête **remettra** le ballon au joueur avec sa **main gauche**.

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**" (voir Figure 97).

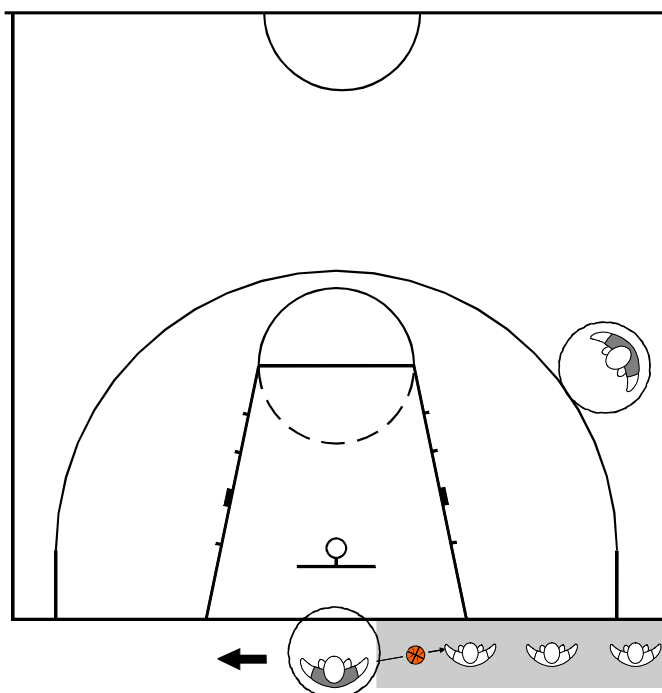


Figure 97

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

### 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**.

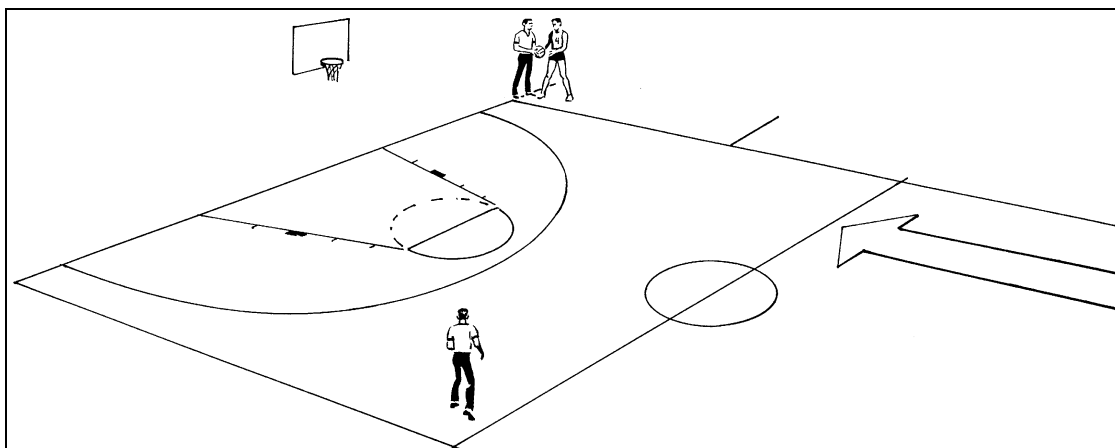


Figure 98

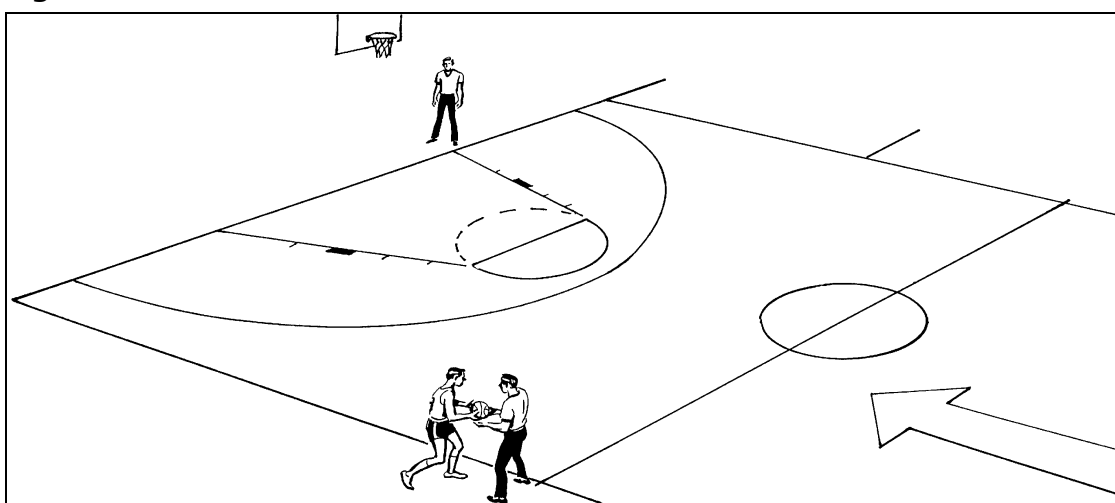


Figure 99

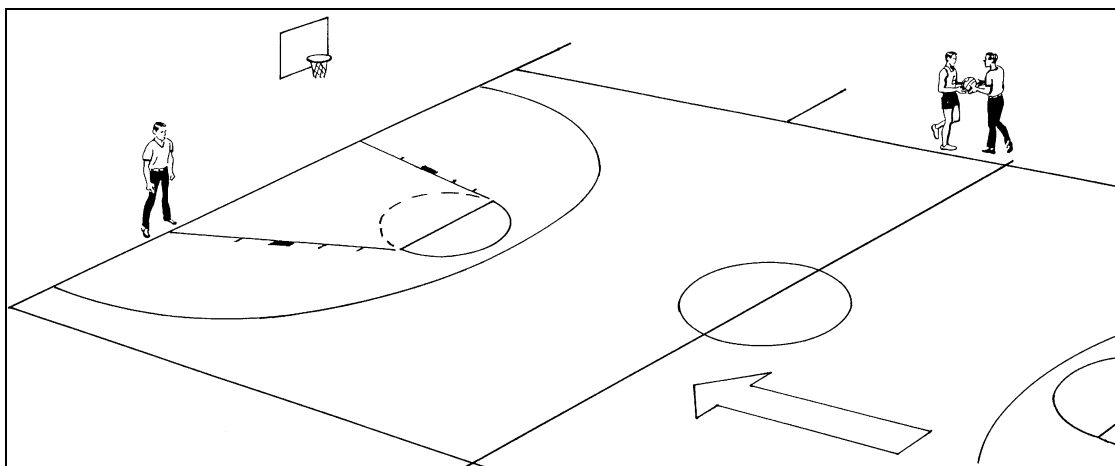
Lorsque le ballon est attribué à une équipe pour une remise en jeu de la ligne de touche dans sa zone avant, l'arbitre responsable de la remise en jeu **remettra, passera ou placera le ballon à la disposition** du joueur qui doit faire la remise en jeu.

L'arbitre directement impliqué dans toute 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 un joueur sur le terrain.

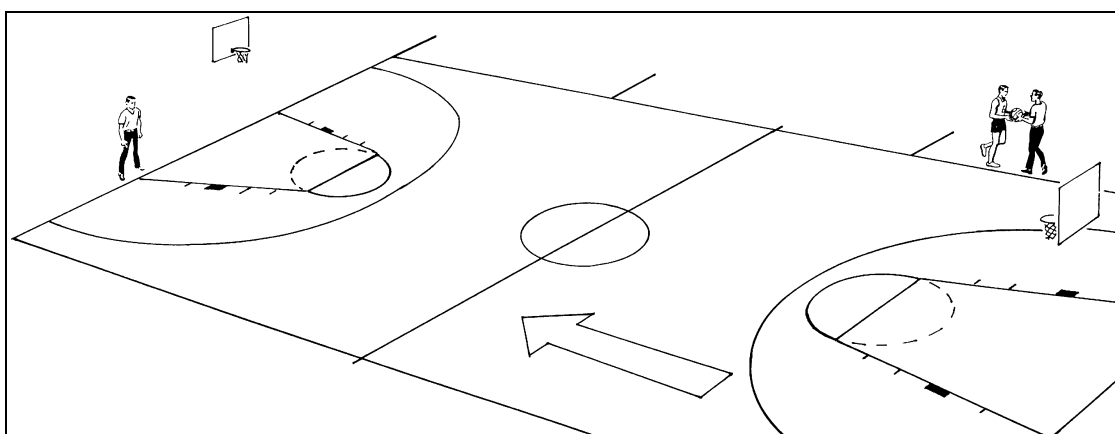
**Il doit d'abord vérifier si son partenaire est prêt en établissant un contact visuel avant de mettre le ballon à la disposition du joueur.**

Dans la Figure 98, 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** 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 99 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 (**boxed-in**).



**Figure 100**



**Figure 101**

La Figure 100 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.

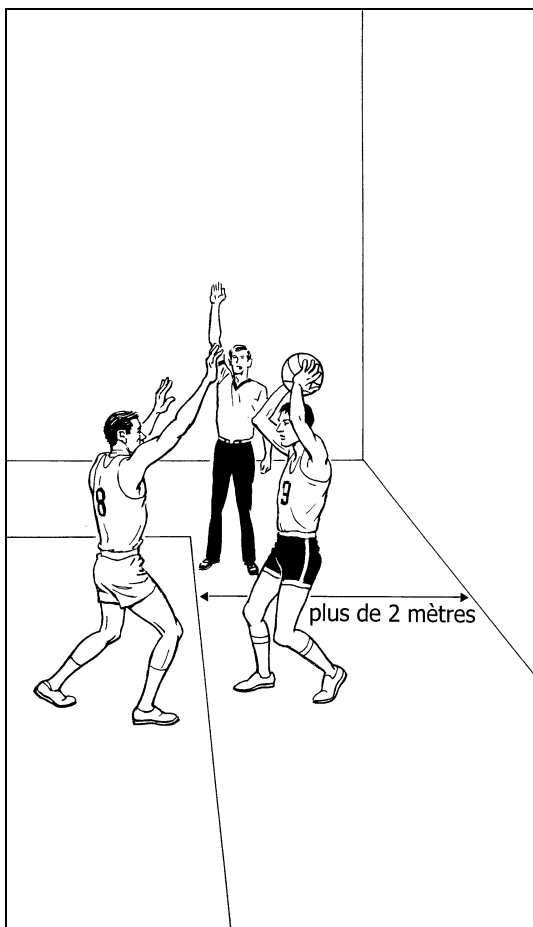
Il établira le contact visuel avec son partenaire qui s'est déplacé pour prendre la position du **"boxing-in"**.

La Figure 101 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.

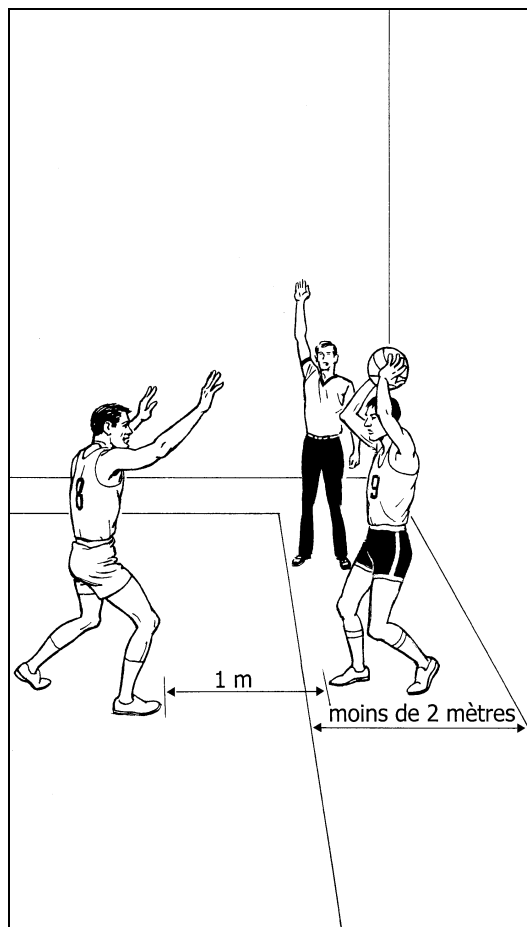
Lors de la remise en jeu, l'arbitre de tête se placera comme indiqué dans la Figure 101, encadrant tous les joueurs **"boxing-in"**.

L'arbitre de tête 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 sa position normale.

**Note:** "Boxing-in" ne veut pas dire que les arbitres doivent **toujours** avoir des positions diagonalement opposées.



**Figure 102**



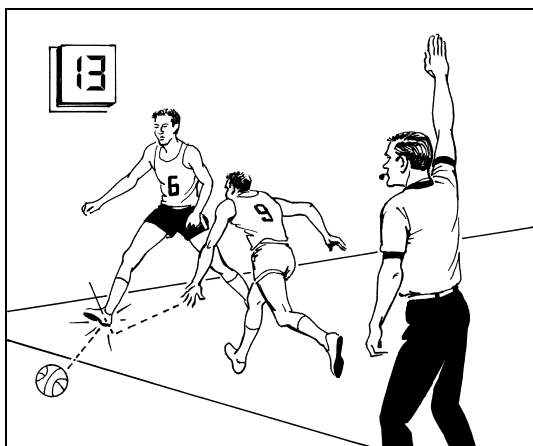
**Figure 103**

Dans les Figures 102 et 103, 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.

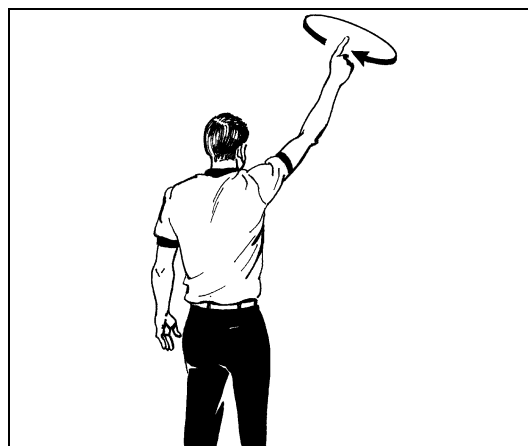
Lorsque l'obstacle le plus proche de la ligne est à plus de deux mètres tous les autres joueurs doivent rester entièrement derrière la ligne.

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

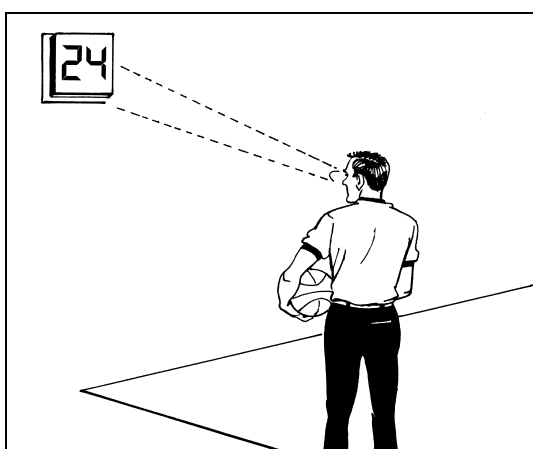
L'arbitre responsable de l'exécution de la remise en jeu devra contrôler cette situation.



**Figure 104**



**Figure 105**



**Figure 106**



**Figure 107**

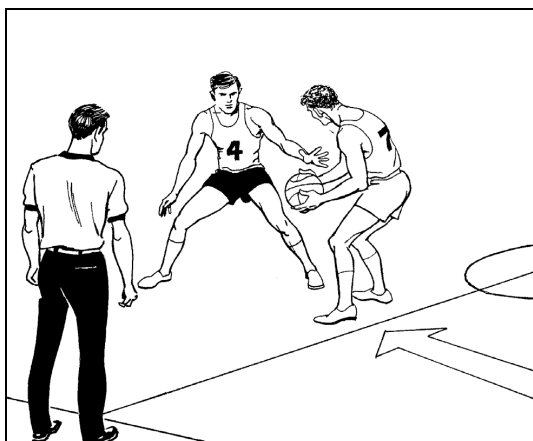
### 5.3. L'appareil des 24 secondes

L'appareil des 24 secondes est toujours arrêté quand le ballon sort des limites du terrain.

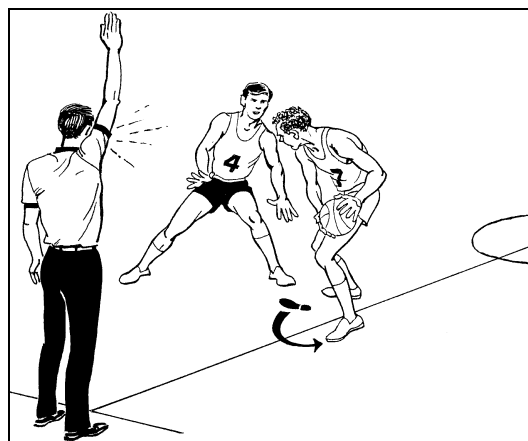
L'appareil des 24 secondes n'est pas remis à vingt quatre quand le ballon est dévié hors des limites du terrain. Il doit être remis en marche à partir du temps où il a été arrêté dès que la même équipe contrôle à nouveau le ballon sur le terrain après la remise en jeu.

Dans la Figure 104, le joueur défenseur donne délibérément un coup de pied au ballon, ce qui est une violation. L'appareil des 24 secondes devra par conséquent être remis en marche à partir de 24 secondes. L'arbitre fera alors le signal de remise à vingt quatre à l'opérateur des 24 secondes.

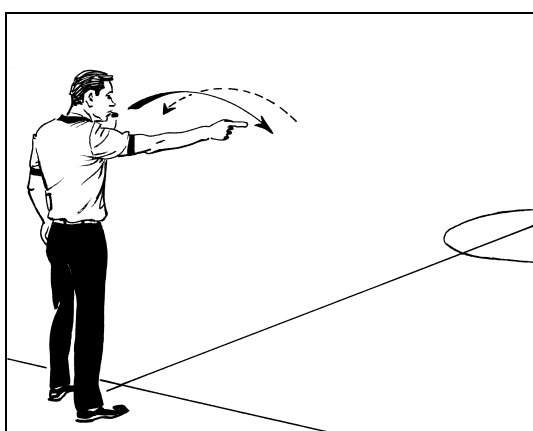
L'arbitre devra s'assurer que l'appareil affiche bien 24 avant de donner le ballon au joueur pour faire la remise en jeu.



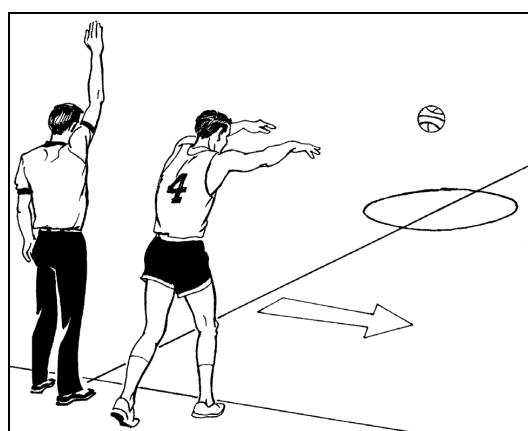
**Figure 108**



**Figure 109**



**Figure 110**



**Figure 111**

## **5.4. Retour du ballon en zone arrière**

Dans les Figures 108 et 109, un joueur dont l'équipe 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 et fait le signal d'arrêt du chronomètre. Ceci est suivi par le signal du retour du ballon en zone arrière et ensuite par celui de la direction du jeu.

### **Souvenez-vous**

Pour que les arbitres sifflent une violation de retour en zone arrière, tous ces trois principes doivent s'être produits:

1. Contrôle d'équipe.
2. Le dernier joueur qui touche le ballon dans la zone avant.
3. Le premier joueur qui touche le ballon dans la zone arrière.

## 6. Situations de tir au panier

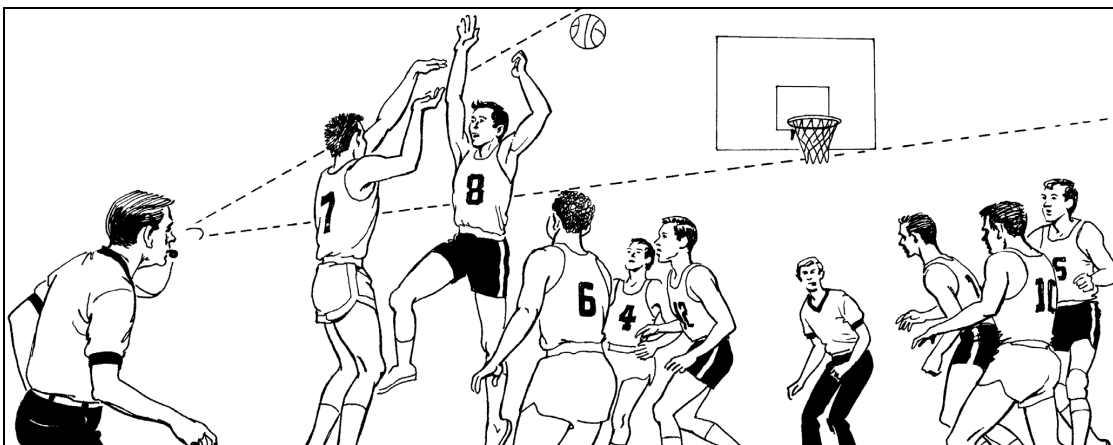


Figure 112

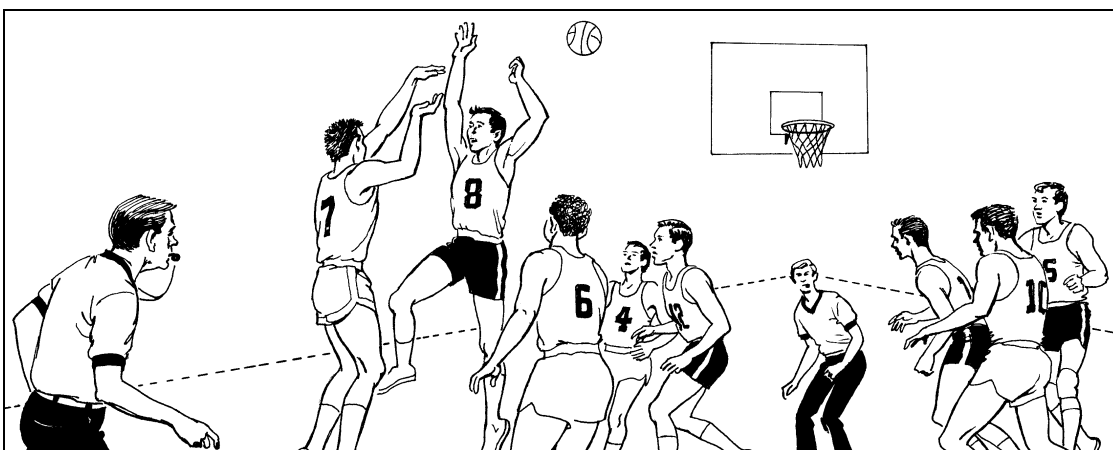


Figure 113

### 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. Par contre, 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.**

Dans le cas où une faute est sifflée sur l'action de tir, quelque soit l'arbitre, il est capital que l'arbitre de queue suive la trajectoire du ballon jusqu'au panier tout en s'occupant des joueurs impliqués dans la faute.

L'équipe qui vient de marquer ne doit pas être autorisée à 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. Un seul avertissement sera donné à l'équipe et, dans certains cas, une faute technique peut même être sifflée la première fois que cela se produit.

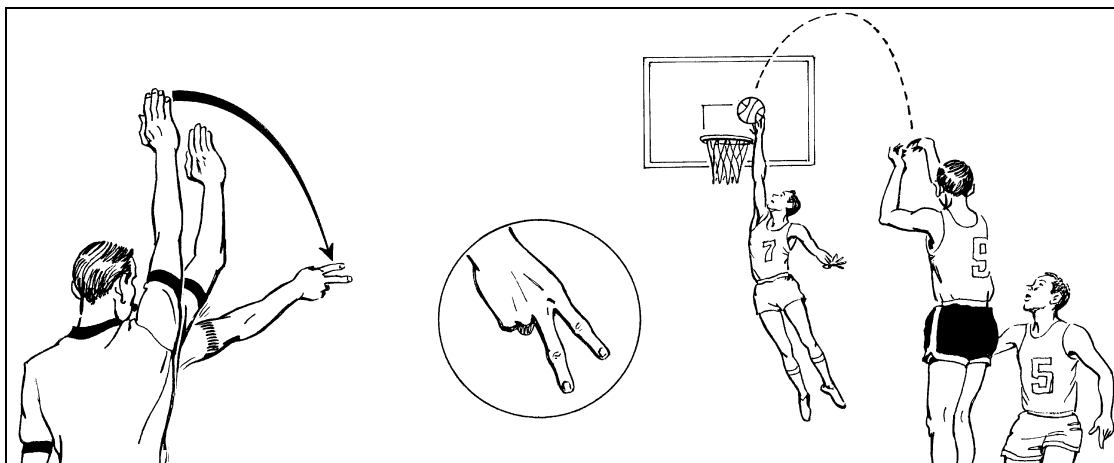


Figure 114

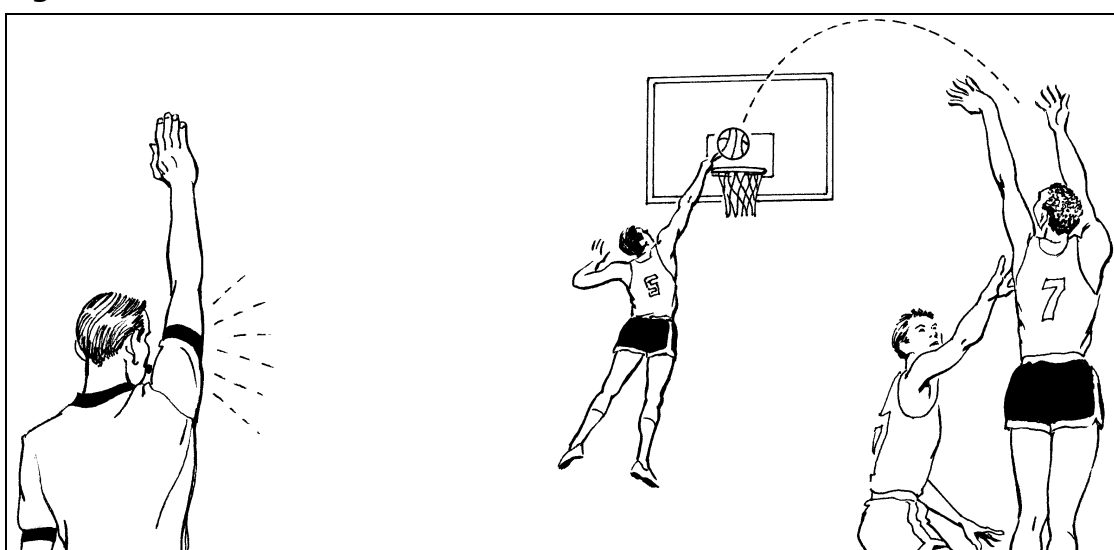


Figure 115

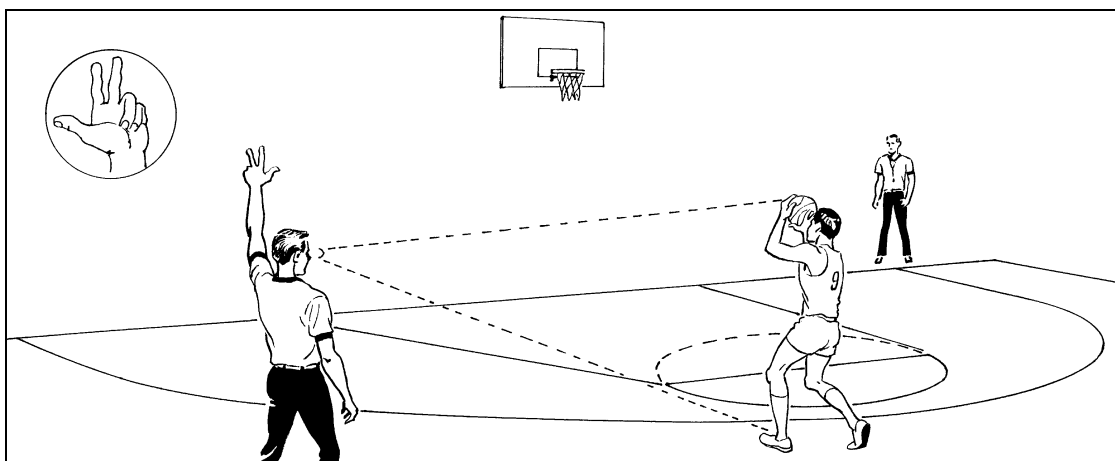
## 6.2. Intervention sur le panier et sur le ballon

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 les interventions sur le panier et sur le ballon.

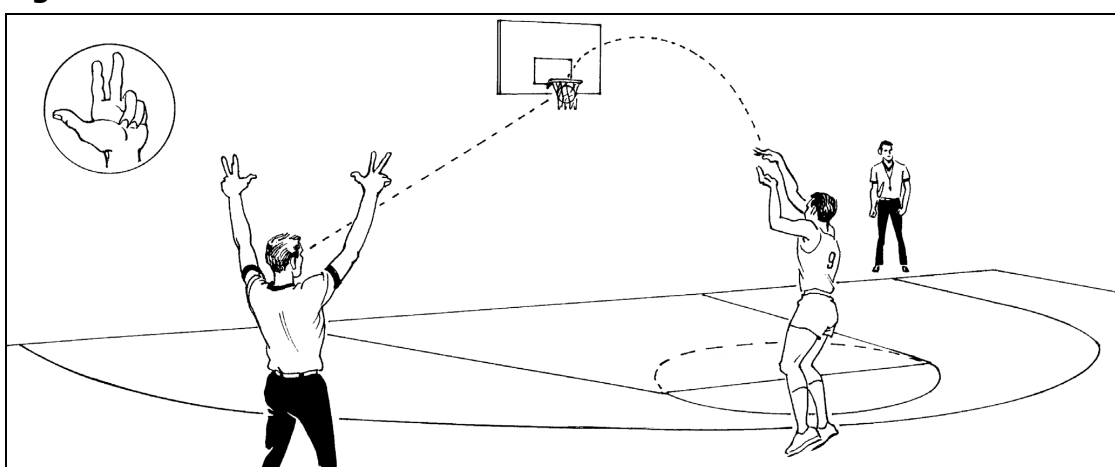
Si, pendant un tir au panier du terrain, un **défenseur** touche le ballon alors qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau dans sa trajectoire descendante et avant qu'il ait touché l'anneau ou qu'il soit évident qu'il ne le touchera pas, l'arbitre de queue sifflera la violation, accordera le panier et indiquera la direction du jeu.

Dans la Figure 114, l'arbitre de queue indique que deux points sont accordés à l'équipe qui a tiré au panier.

L'arbitre de queue est également responsable de l'intervention des attaquants sur le ballon. Lorsque, lors d'un tir au panier du terrain, 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 soit évident qu'il ne le touchera pas, un **joueur attaquant** ne peut pas le toucher. Dans cette situation il doit siffler, faire le signal d'arrêt du chronomètre, annuler l'action et indiquera la nouvelle direction du jeu.



**Figure 116**



**Figure 117**

### **6.3. Tentatives de panier à trois points**

L'arbitre de queue a la responsabilité de signaler toutes les tentatives de panier à trois points.

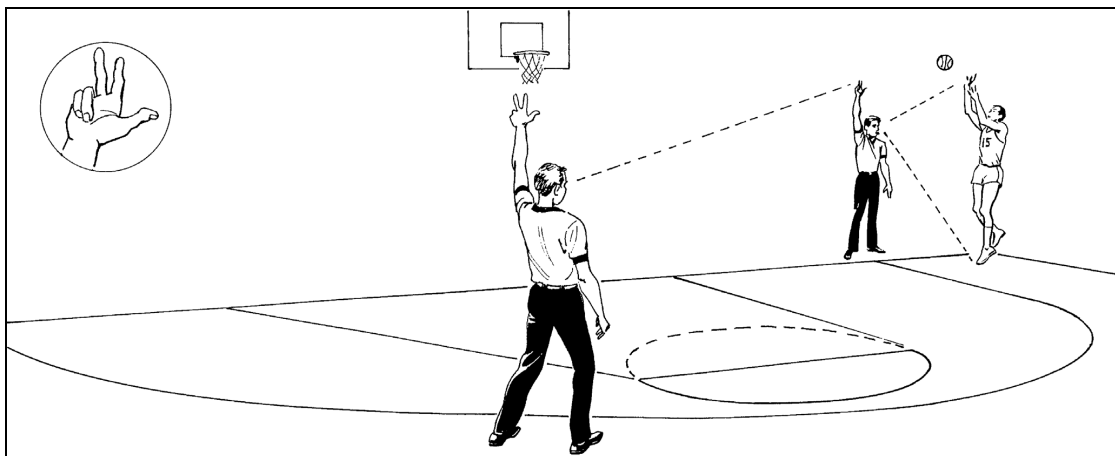
Il observera surtout les pieds du tireur afin d'être certain que le tir a bien été tenté de la zone à trois points.

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

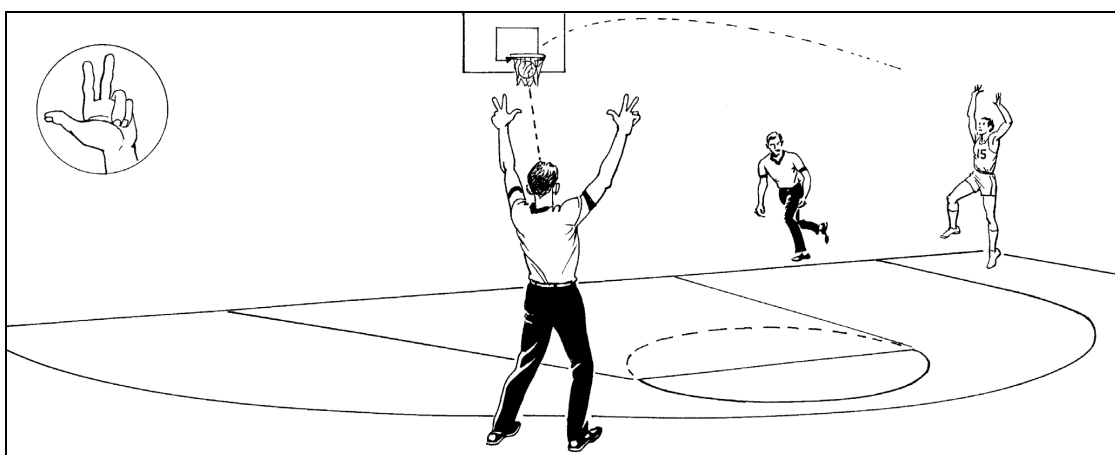
Si le tir au panier du terrain est réussi, l'arbitre de queue confirmera que trois points ont été marqués en levant les deux bras, indiquant clairement trois doigts de chaque main pointés vers le haut.

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 118**



**Figure 119**

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).

Dans la Figure 118, l'arbitre de tête est près de l'action et il devra aider son partenaire.

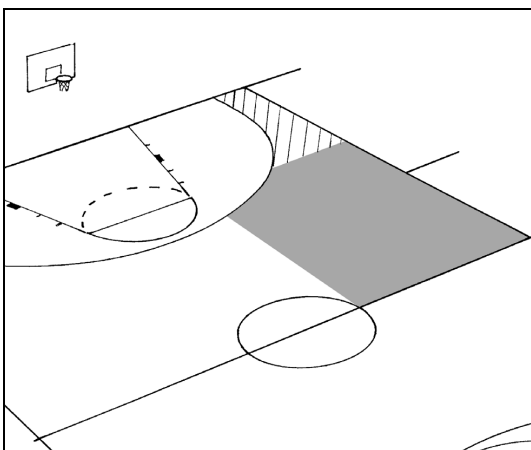
Lorsque le tir à trois points est tenté, l'arbitre de tête lèvera un bras verticalement, trois doigts pointés.

Ce signal doit aussitôt être enregistré et répété par l'arbitre de queue.

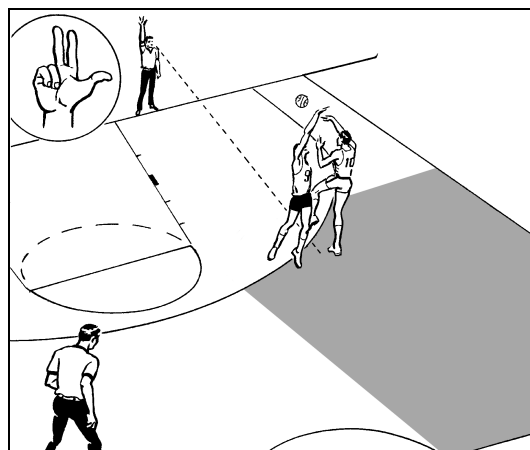
Si la tentative de panier à trois points réussit, **seul** l'arbitre de queue le confirme au marqueur en levant verticalement les deux bras, avec trois doigts de chaque main pointés vers le haut.

Une coopération étroite entre les deux arbitres est absolument essentielle.

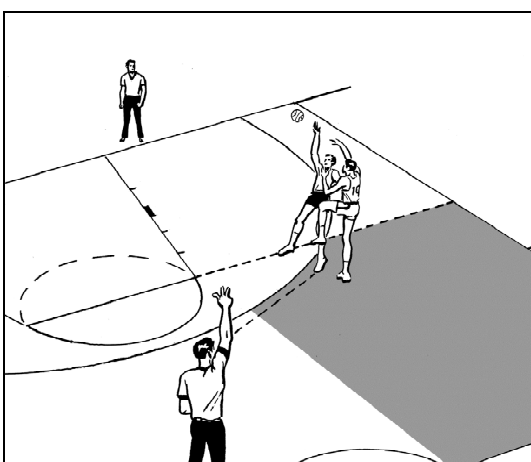
Si la tentative a été faite par un joueur à cheval sur la "ligne" entre les rectangles 3 et 4, l'arbitre de queue doit suivre ce jeu depuis le milieu du terrain.



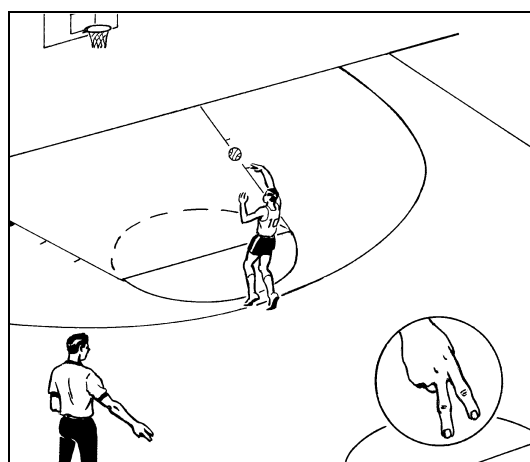
**Figure 120**



**Figure 121**



**Figure 122**



**Figure 123**

La Figure 120 montre lequel des 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/des défenseur(s) et du tireur à trois points ainsi que l'angle de vision respectif des deux arbitres détermine quel arbitre donne le premier signal de la tentative (Figures 121 et 122).

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

Parfois, dans le cas de tentative de panier à deux points près de la ligne à trois points, l'arbitre de queue peut indiquer immédiatement au marqueur, avec deux doigts, que, si le tir est réussi, il compte deux points (Figure 123). Cela peut éviter toute discussion ultérieure de par les entraîneurs, les joueurs et les officiels de la table de marque.

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

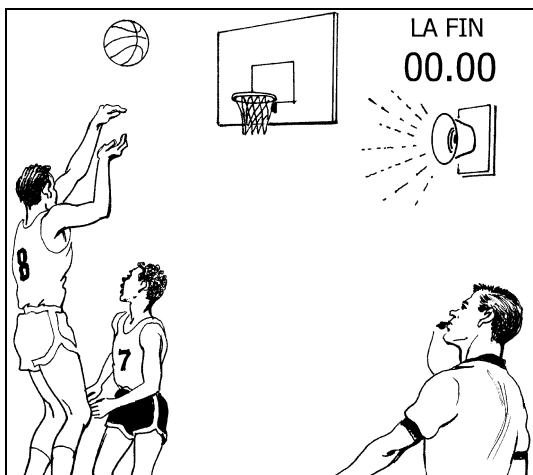


Figure 124

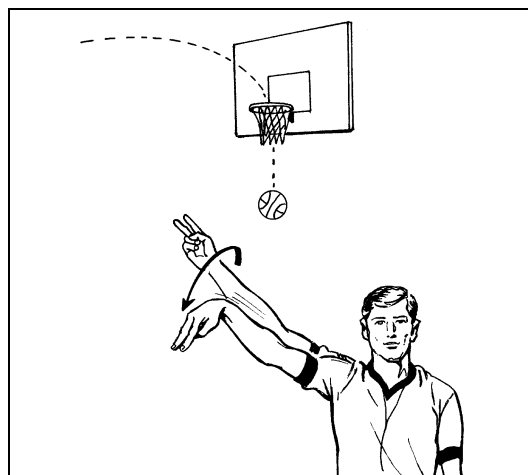


Figure 125

#### 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.

En pratique, conformément aux directives, 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 l'arbitre principal, acceptera la décision de son partenaire et devra tout faire pour soutenir cette décision.

Cependant, il y a des occasions où la situation peut ne pas être claire. Dans ce cas, les deux arbitres doivent se consulter brièvement avant que l'arbitre principal donne la décision finale. Si une consultation supplémentaire s'avère nécessaire, l'arbitre consultera le commissaire (s'il y en a un), ainsi que le chronométreur et le marqueur. Toutefois, **c'est l'arbitre qui prendra la décision finale (Art. 5.8 du Règlement Officiel de Basketball).**



## 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 qu'il puisse indiquer clairement à tout le monde ce qui s'est produit.

1. Seuls les signaux officiels de la FIBA **doivent** être utilisés.
2. Siffler toujours d'une manière forte et distincte. Ne donner 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, mais il n'est pas nécessaire d'être théâtral et d'en faire trop.
5. Les signaux d'arrêt du chronomètre sont les plus importants, ils doivent donc être très, très clairs.

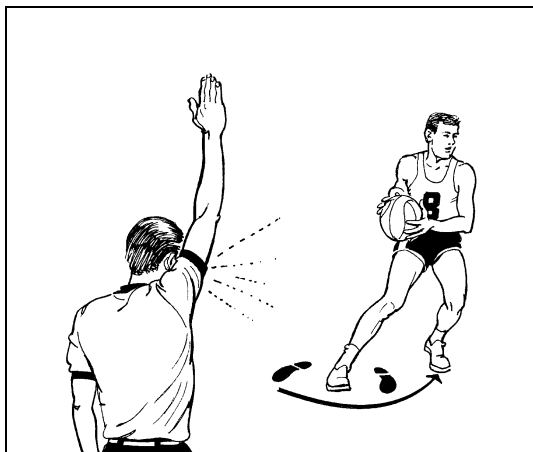
Tous les arbitres **doivent** arrêter le chronomètre, le bras tendu verticalement, avec le poing fermé pour une faute, avec la main ouverte et les doigts serrés pour une violation ou avec le signal pour une faute technique, antisportive ou disqualifiante ou un entre-deux.

6. Les signaux vers le marqueur:
  - a) Tous les signaux vers le marqueur **doivent** se faire d'une distance variant entre 6 et 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.

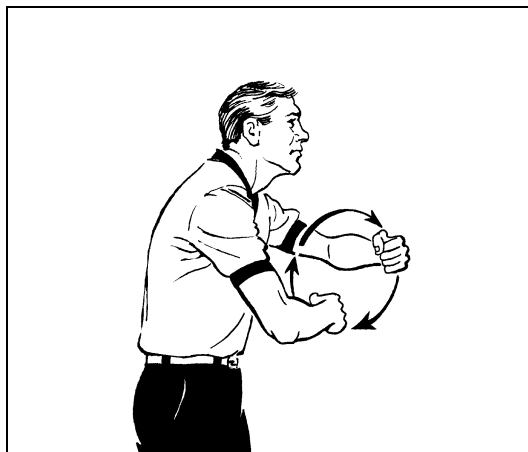
**Note:** Toute validation ou annulation d'un panier **doit** être faite **avant** les signaux ci-dessus.

La qualité de vos signaux rehaussera votre image d'arbitre, démontrant que vous connaissez votre métier et que vous le faites bien.

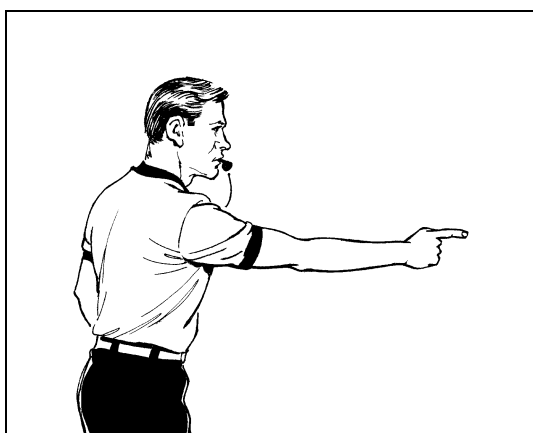
**Cela vous donnera de l'assurance.**



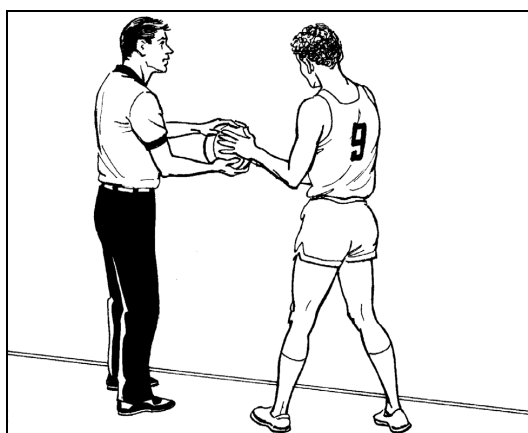
**Figure 126**



**Figure 127**



**Figure 128**



**Figure 129**

## 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, la main ouverte et les doigts serrés (Figure 126).
2. Indiquer clairement la nature de la violation, comme illustré dans la Figure 127 ("marcher"). Il n'est pas nécessaire de signaler la nature de la violation si le ballon sort des limites du terrain.
3. Indiquer encore plus distinctement la direction du jeu qui suivra, en utilisant le même bras (Figure 128).
4. Dans tous les cas, il est demandé à l'arbitre de donner ou passer le ballon. (Figure 129).
5. La séquence de signaux pour une violation est la suivante:
  - a) Arrêt du chronomètre
  - b) Violation (excepté la plupart des sorties des limites du terrain)
  - c) Direction du jeu.

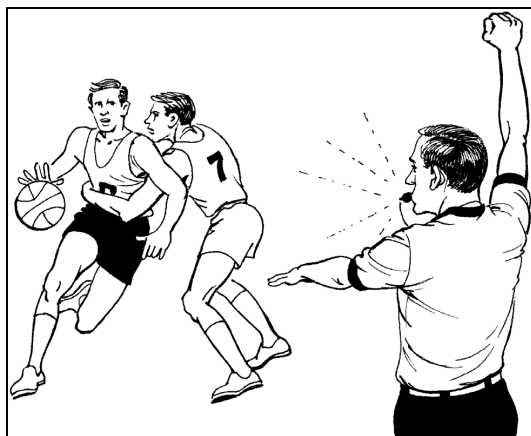


Figure 130

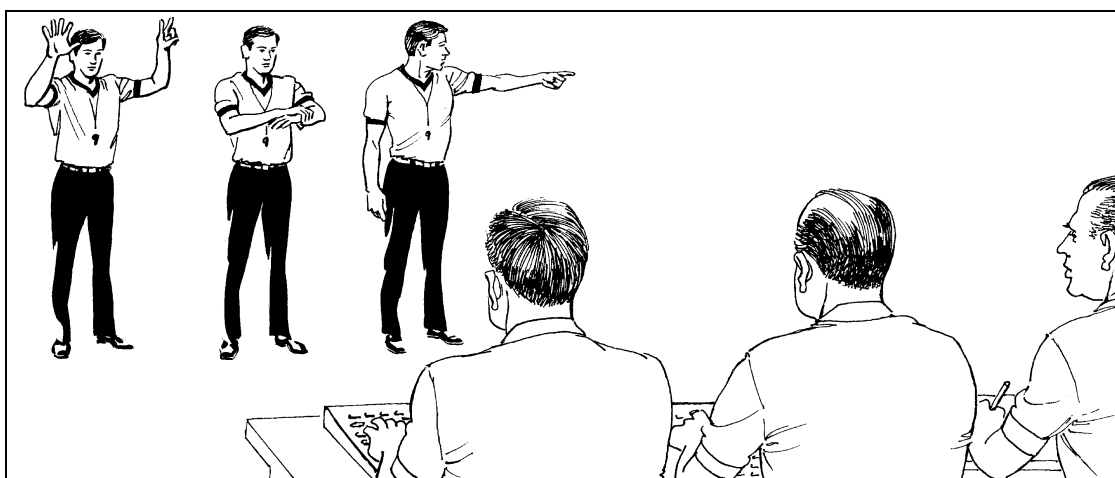


Figure 131

### 7.3. Fautes

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

1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu avec un bras tendu verticalement (pas de bras plié) et le poing fermé.
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 contestées, s'il y a attribution de lancers francs, en indiquer le nombre.  
Les Règles stipulent qu'un joueur pénalisé doit lever son bras seulement si l'arbitre le lui demande. Il est recommandé que l'arbitre demande au joueur de lever le bras seulement si nécessaire (le joueur conteste la décision etc.).
3. **Courir** vers la table de marque **et s'arrêter** pour prendre une position sur le terrain qui permette d'établir un contact visuel clair et direct avec le marqueur, à une distance approximative de 6 à 8 mètres.
4. Signaler très clairement et lentement le numéro du joueur qui a commis la faute. Il est conseillé de "maintenir" le signal pendant quelques secondes afin 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.
7. Lorsque les signaux sont terminés, les arbitres peuvent permuter, si nécessaire.

## 7.4. Permuter après des fautes

1. Quand une **faute offensive est sifflée dans la zone avant**, les arbitres **ne doivent pas permuter**, c'est à dire que l'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête et l'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue qui fait exécuter la remise en jeu.
2. Quand une **faute est sifflée dans la zone arrière**, les arbitres **ne doivent pas permuter**, c'est à dire, après avoir reporté la faute à la table de marque, les arbitres de tête et de queue restent comme nouveaux arbitres de tête et de queue. L'arbitre de queue fait toujours exécuter la remise en jeu.

## 7.5. Faute d'un joueur dont l'équipe contrôle le ballon

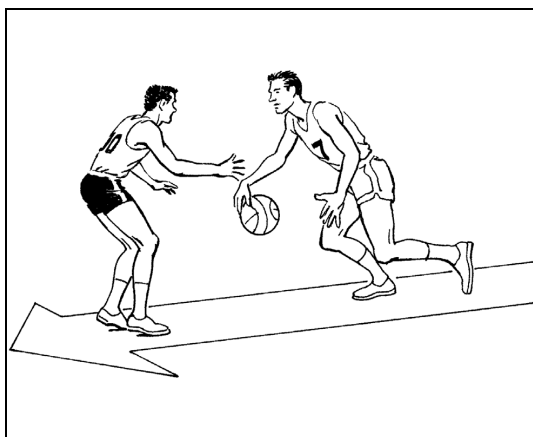


Figure 132

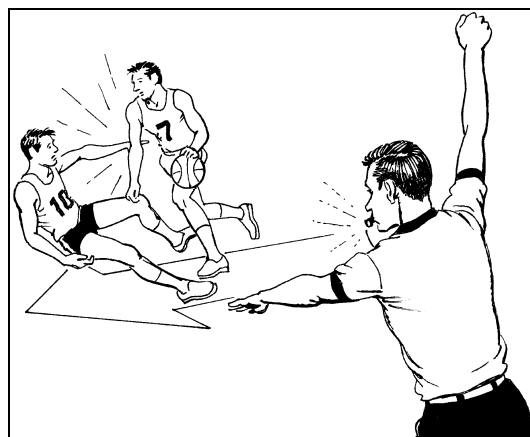


Figure 133

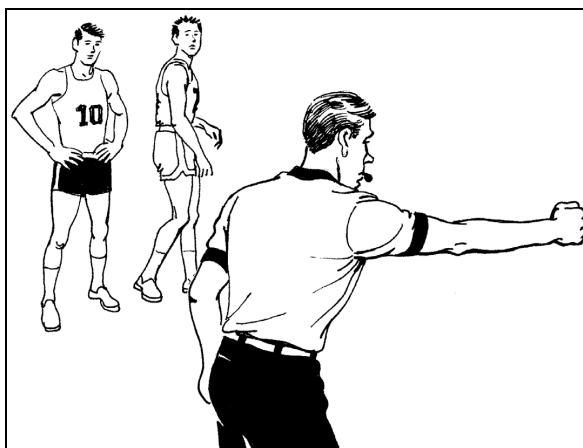
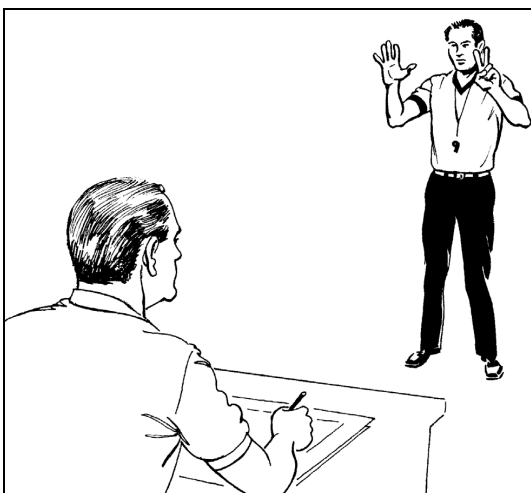


Figure 134

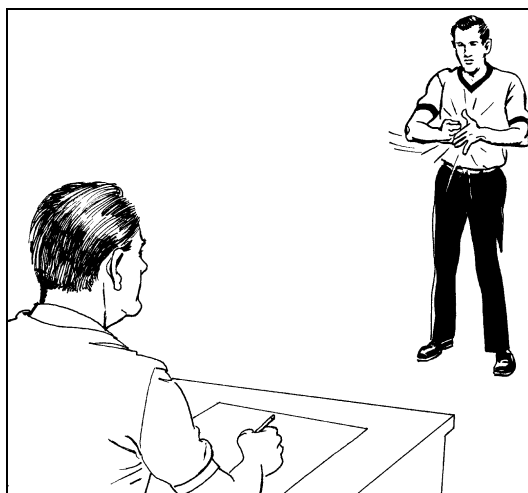
Le joueur qui dribble, passe en force contre un adversaire qui avait déjà établi une position légale de défense (Figures 132 et 133).

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

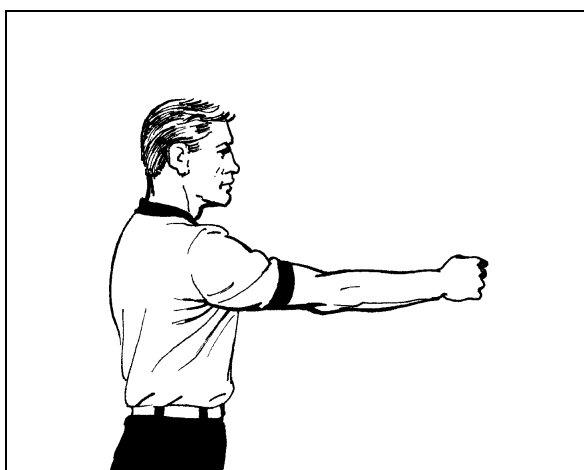
Immédiatement après le signal de la faute personnelle, l'arbitre fait le signal pour faute de l'équipe ayant le contrôle du ballon, poing fermé en direction du panier de l'équipe fautive (Figure 134).



**Figure 135**



**Figure 136**



**Figure 137**

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

Il indique le numéro du joueur, dans ce cas le numéro 7 (Figure 135) et le signal de passage en force (Figure 136).

La fin de la séquence est de montrer la nouvelle direction de jeu en utilisant le signal de l'équipe ayant le contrôle du ballon (Figure 137).

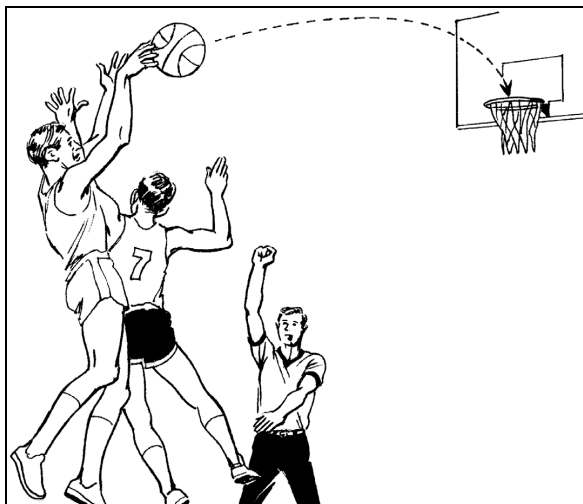


Figure 138

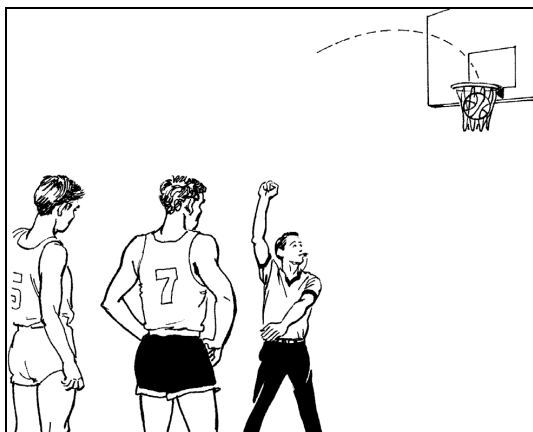


Figure 139

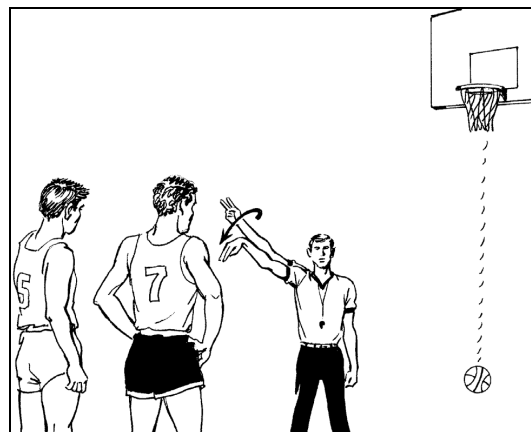


Figure 140

## 7.6. Faute et panier du terrain réussi

Ceci est un autre exemple de situation de faute.

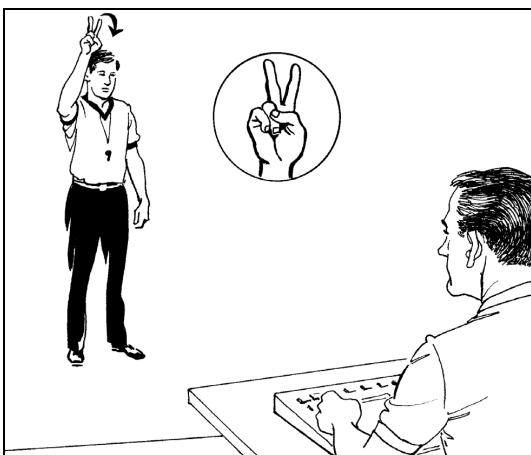
Dans la Figure 138, une faute a été commise sur un joueur tirant au panier et le panier est réussi.

L'arbitre de tête a sifflé et arrêté le chronomètre de jeu.

Il doit ensuite indiquer à tout le monde, si oui ou non la tentative de tir a réussi et les points accordés. Ce signal devra être fait en premier pour éviter une pression supplémentaire des spectateurs, des entraîneurs et des joueurs (Figure 140).

**Note:** 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 avant la rencontre (de préférence verbalement).

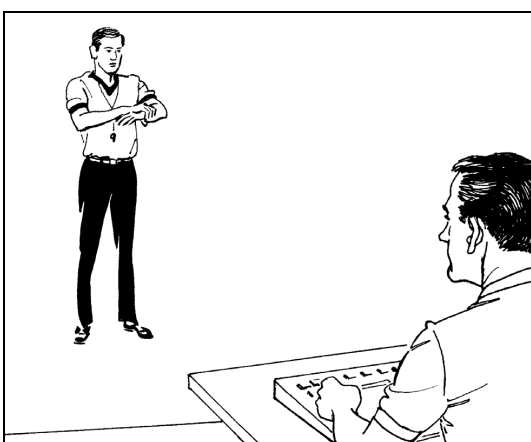
**La décision finale de valider ou non le panier devra être prise par l'arbitre qui a sifflé la faute.**



**Figure 141**



**Figure 142**



**Figure 143**



**Figure 144**

L'arbitre se déplace dans un espace libre de tout joueur à une distance approximative de 6 à 8 mètres de la table de marque et **s'arrête**.

**De cette position arrêtée, il confirme qu'un panier a été réussi.** Dans la Figure 141, l'arbitre indique que deux points doivent être crédités à l'équipe qui a tiré.

Ceci doit être suivi par le numéro du joueur ayant commis la faute (Figure 142) ainsi que la nature de la faute. Ici, il s'agit du signal de l'usage illégal des mains (Figure 143).

Pour compléter la procédure de signalisation, l'arbitre indique qu'un lancer franc sera accordé (Figure 144).

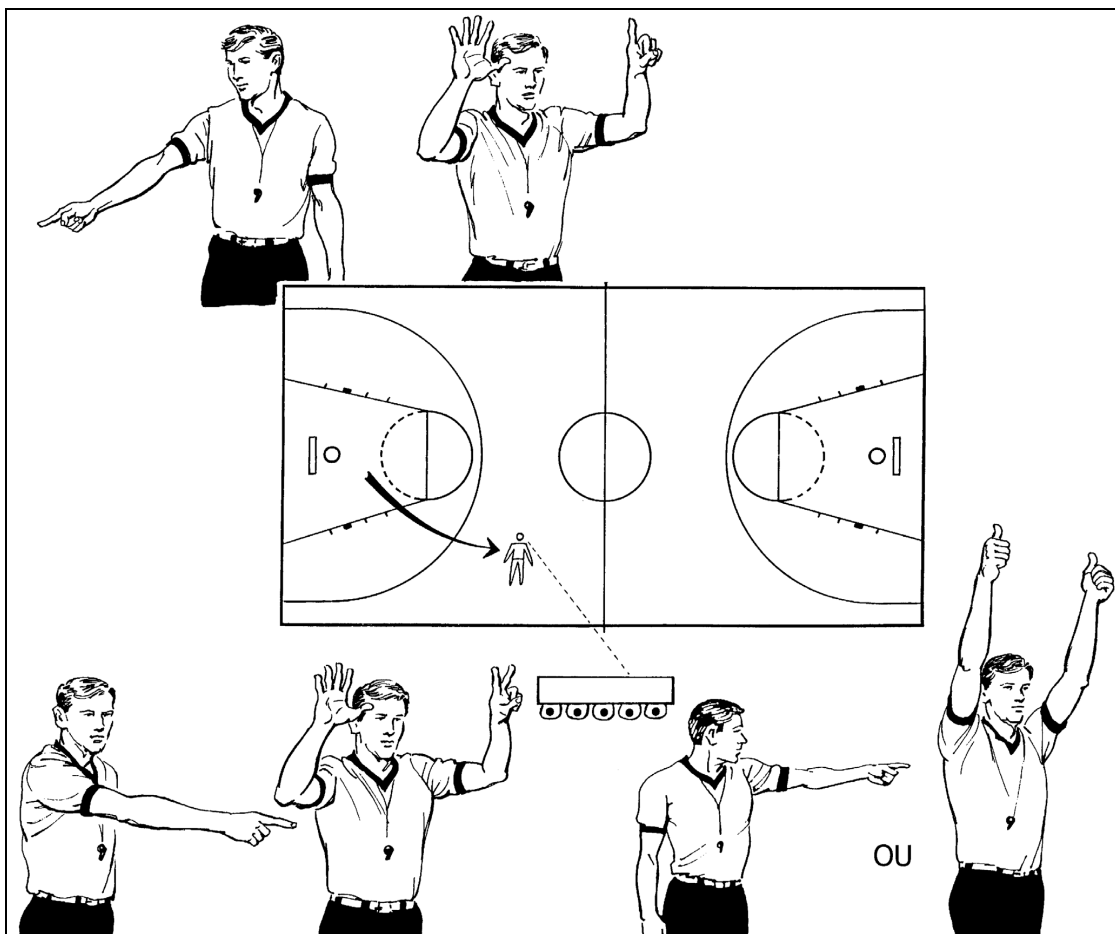


**Figure 145**

## **7.7. Double faute**

Les doubles fautes sont encore plus complexes mais se produisent parfois pendant une rencontre.

L'arbitre sanctionnant l'action siffle et fait simultanément le signal de double faute (Figure 145).



**Figure 146**

L'arbitre se déplace dans un espace libre de tout joueur à une distance approximative de 6 à 8 mètres de la table de marque. Il indique ensuite clairement l'équipe en désignant le banc de l'équipe fautive 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 ensuite la deuxième faute.

Il indique l'équipe en désignant le banc de l'équipe fautive et ensuite le numéro du joueur (7).

Finalement, l'arbitre doit indiquer:

**soit** la direction du jeu et le point le plus proche d'où la remise en jeu de l'extérieur du terrain doit être faite,

**soit** qu'un entre-deux suivra.

Chaque fois que le jeu doit reprendre par un entre-deux, il doit s'assurer que ce sont bien les deux joueurs fautifs qui exécutent l'entre-deux dans le cercle le plus proche. Si cette faute est la cinquième de l'un des joueurs, son remplaçant le remplacera pour l'entre-deux.

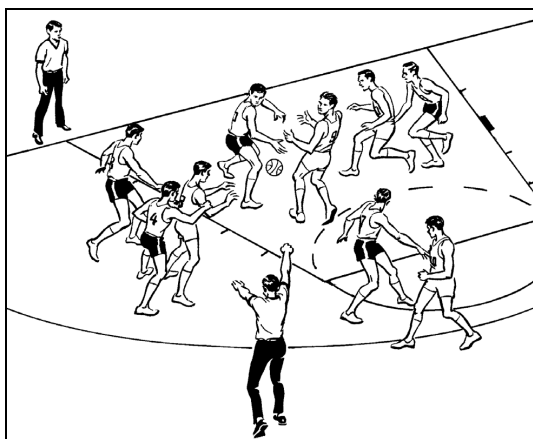


Figure 147

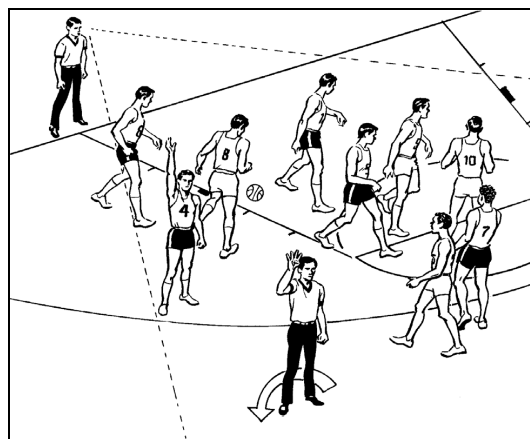


Figure 148

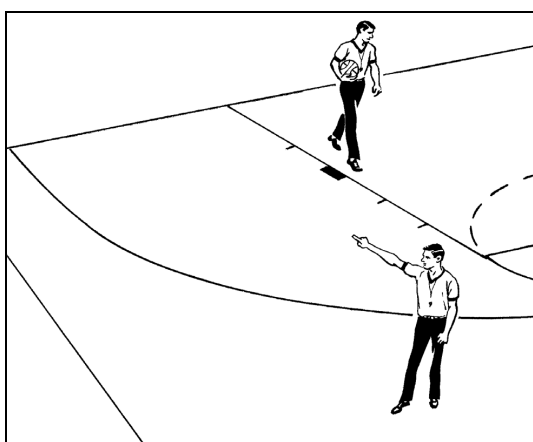


Figure 149

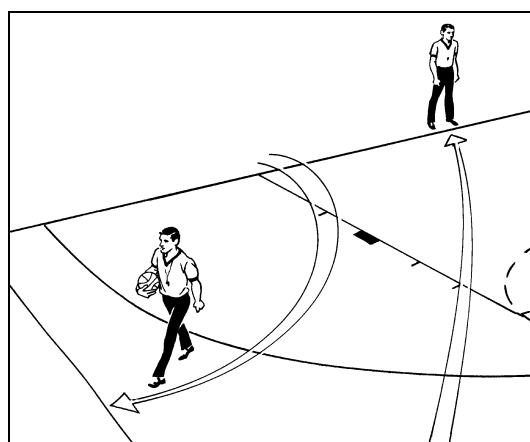


Figure 150

## 7.8. Placement des arbitres après une faute

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

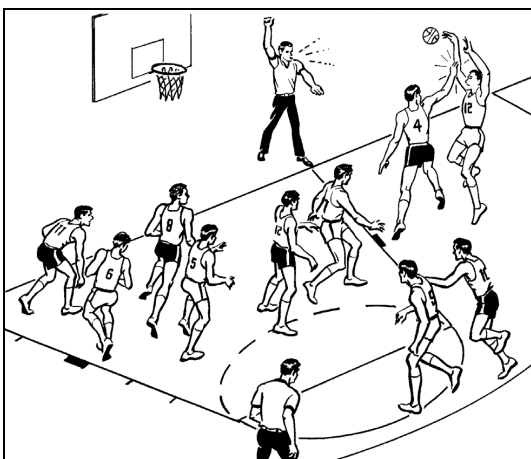
L'arbitre de queue siffle et fait le signal de faute le bras tendu verticalement et le poing fermé (Figure 147).

**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.**

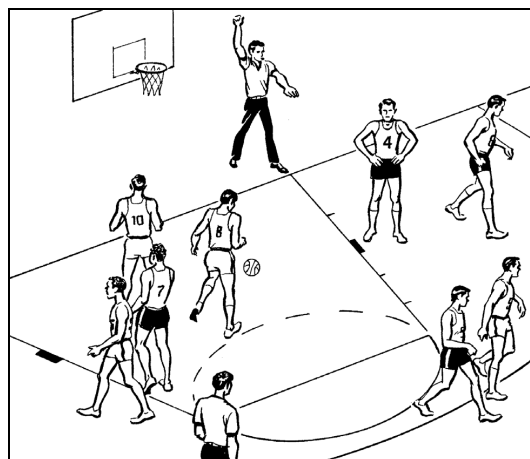
A ce moment là, il est le seul arbitre qui surveille les joueurs, car l'arbitre qui a sifflé la faute, est en train de signaler cette faute au marqueur (Figure 148).

Dès que son partenaire a commencé à signaler la faute, l'arbitre de tête se déplace vers le point d'où le jeu reprendra tout en surveillant les joueurs (Figure 149).

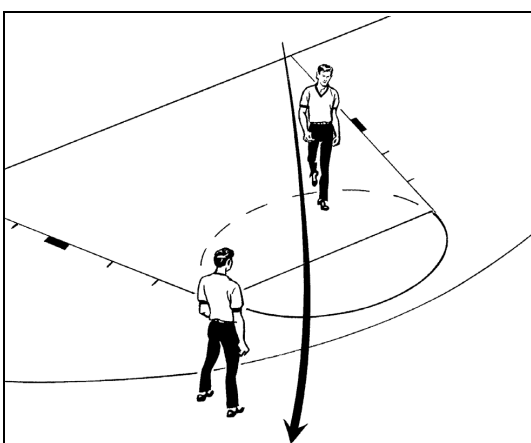
Après chaque faute les arbitres peuvent permuter, si nécessaire. Dans ce cas, l'arbitre de tête qui possède maintenant le ballon se déplacera vers la ligne de touche et deviendra le nouvel arbitre de queue. Après avoir signalé la faute, son partenaire deviendra alors le nouvel arbitre de tête (Figure 150).



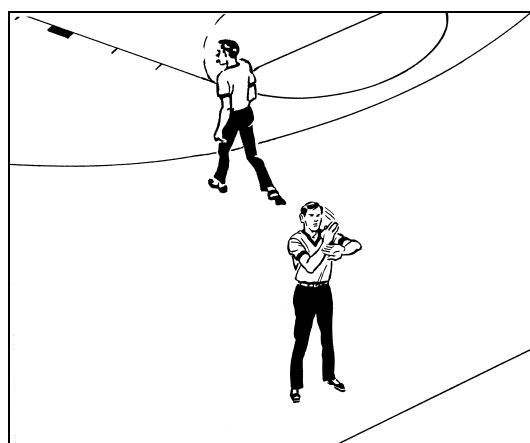
**Figure 151**



**Figure 152**



**Figure 153**



**Figure 154**

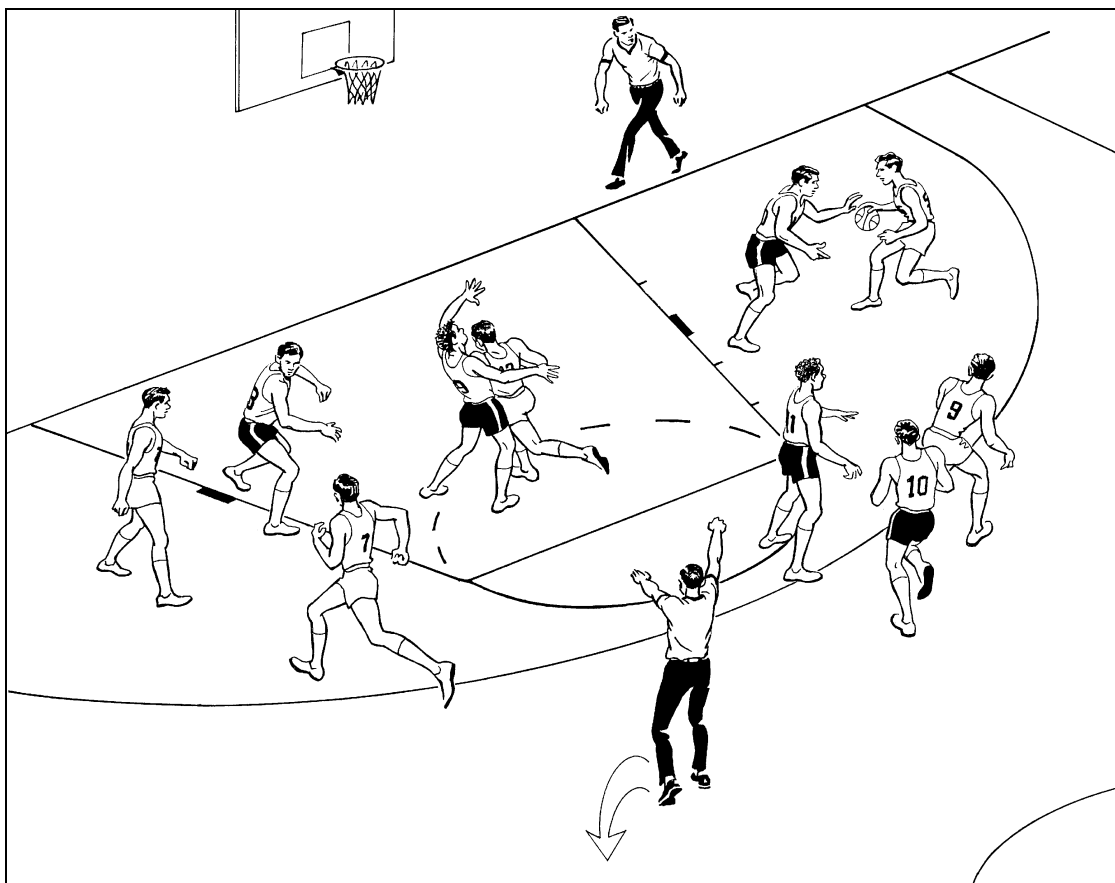
Dans ce cas-ci, la faute est commise par un défenseur sur un adversaire qui tire au panier. Le tir n'est pas réussi (Figures 151 et 152).

Dans cette situation, c'est l'arbitre de tête qui est responsable de la couverture du ballon. Il siffle pour indiquer la faute.

**C'est maintenant à l'arbitre de queue (qui n'a pas sifflé la faute) de maintenir momentanément sa position et de concentrer son attention sur les dix joueurs sur le terrain** (Figure 153 momentanément et Figure 154).

Dès que son partenaire a commencé la procédure pour signaler la faute, l'arbitre de queue se déplace vers le point d'où le jeu doit reprendre, dans ce cas la ligne des lancers francs, tout en surveillant les joueurs. L'arbitre de tête peut permuter pour devenir le nouvel arbitre de queue.

Le nouvel arbitre de queue est maintenant responsable de l'exécution du premier d'une série de lancers francs.



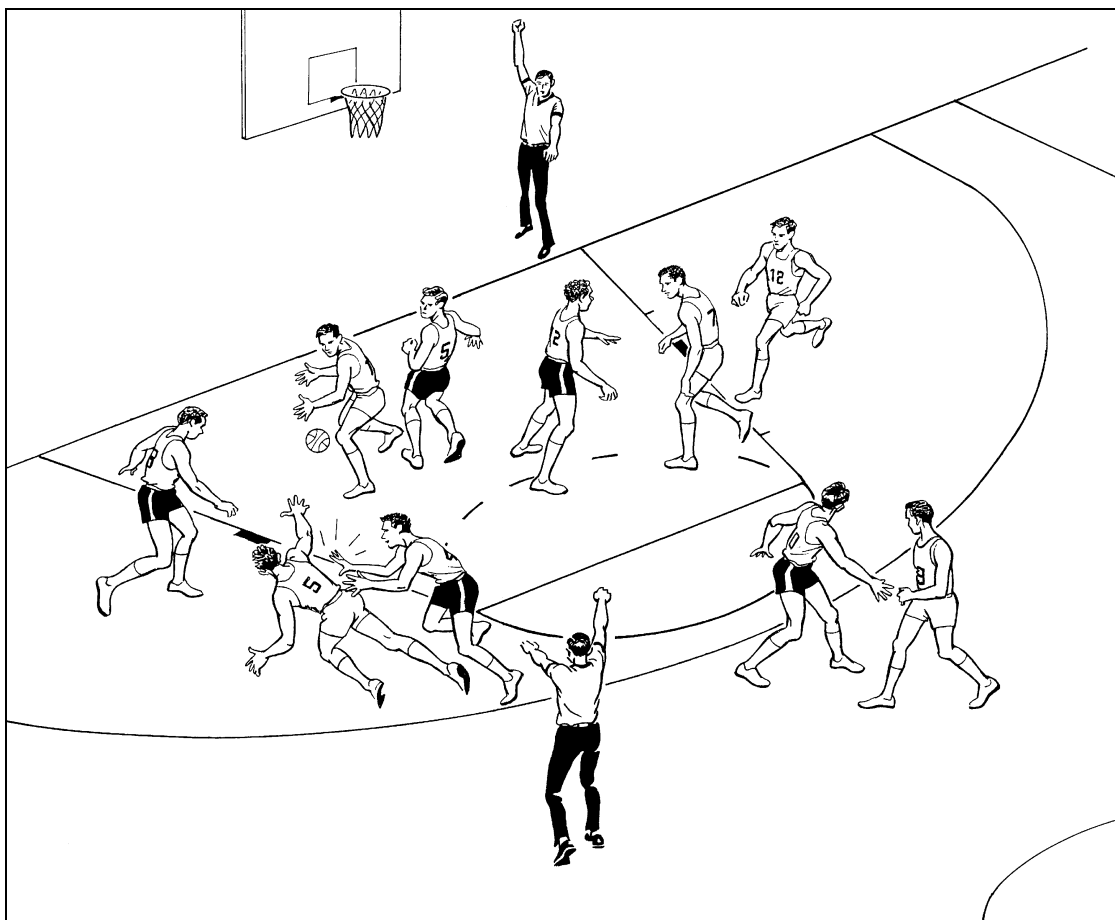
**Figure 155**

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

L'arbitre de queue est responsable de l'action et siffle pour pénaliser le joueur attaquant.

L'arbitre de queue signale la faute à la table de marque.

L'arbitre de tête reste arrêté, observe momentanément les joueurs et, après que son partenaire a commencé la procédure pour signaler la faute, il se déplacera pour devenir le nouvel arbitre de queue tout en gardant les yeux sur les joueurs.



**Figure 156**

## **7.9. Les deux arbitres sifflent une faute**

Il arrive que les deux arbitres sifflent presque en même temps (coups de sifflet simultanés).

**Chaque fois que cela se produit, les deux arbitres devront immédiatement établir un contact visuel pour vérifier la décision.** Une collaboration étroite entre les deux arbitres est absolument essentielle.

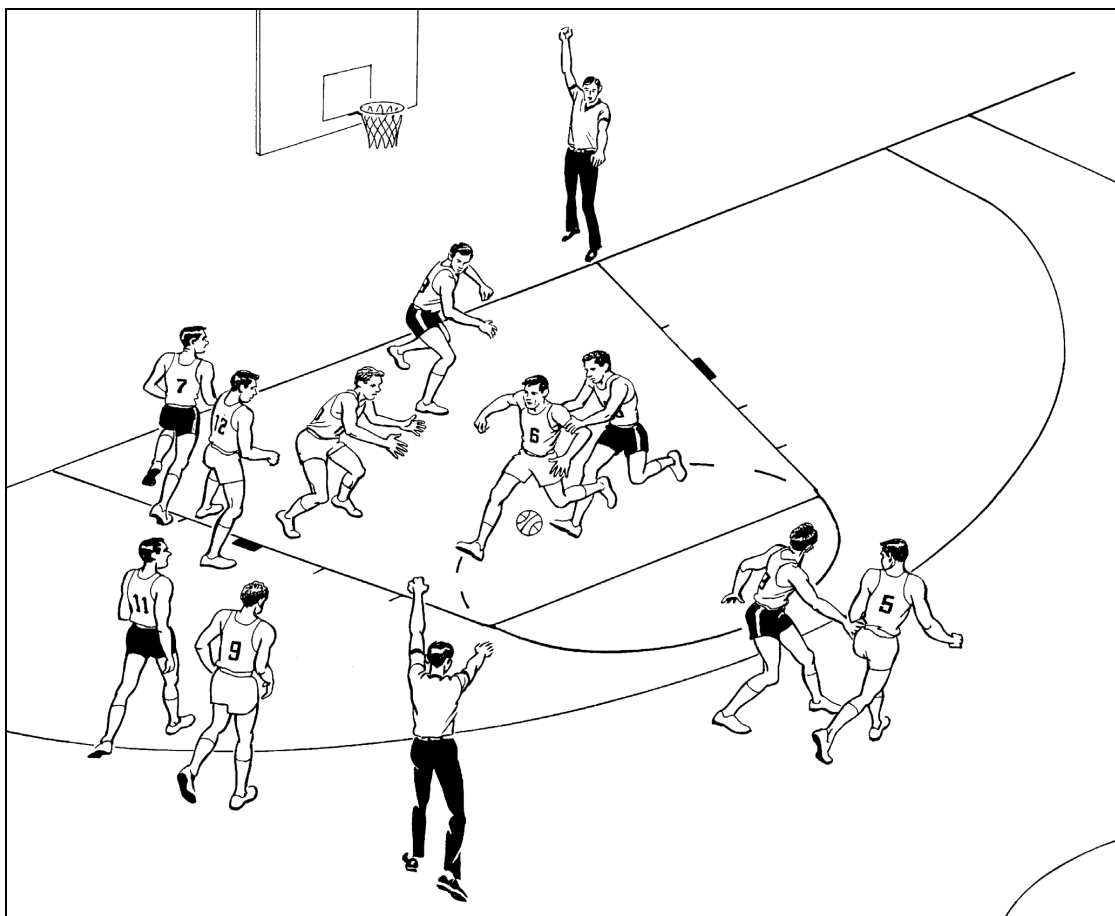
Dans ce cas, tous les deux indiquent une faute.

**L'arbitre le plus proche, ou l'arbitre vers lequel le jeu se dirige, prend la décision.**

Ceci est une **obligation** afin d'éviter les décisions discordantes entre les deux arbitres.

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

Son partenaire, l'arbitre de tête, surveille attentivement tous les joueurs en se déplaçant vers sa nouvelle position d'arbitre de queue dès que la procédure pour signaler la faute commence.



**Figure 157**

Les deux arbitres sifflent une faute 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'autre arbitre, l'arbitre de tête, surveille les joueurs et quand son partenaire a commencé la procédure pour signaler la faute, il se déplace vers le point le plus proche de l'infraction pour une remise en jeu ou vers la ligne de lancer franc si des lancers francs doivent être tirés, tout en surveillant les joueurs.

## 8. Situations de lancer franc

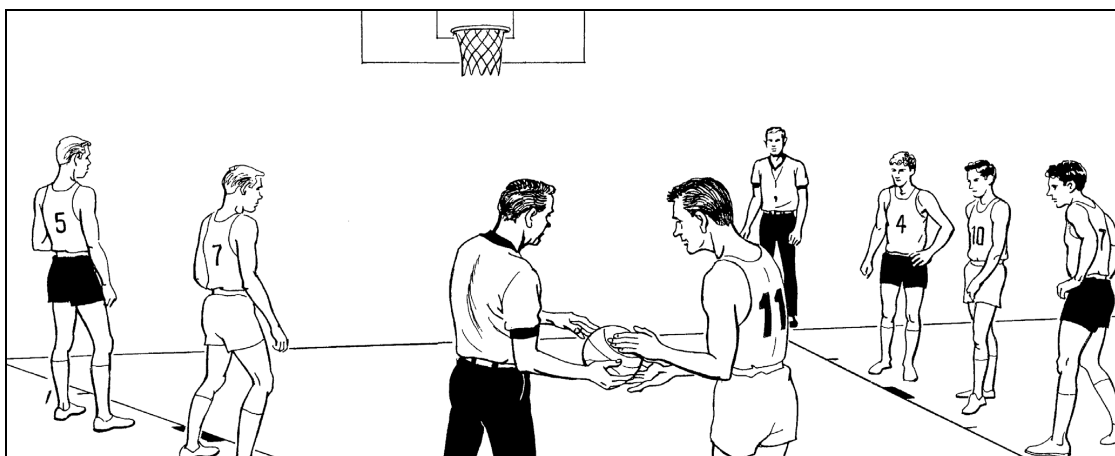


Figure 158

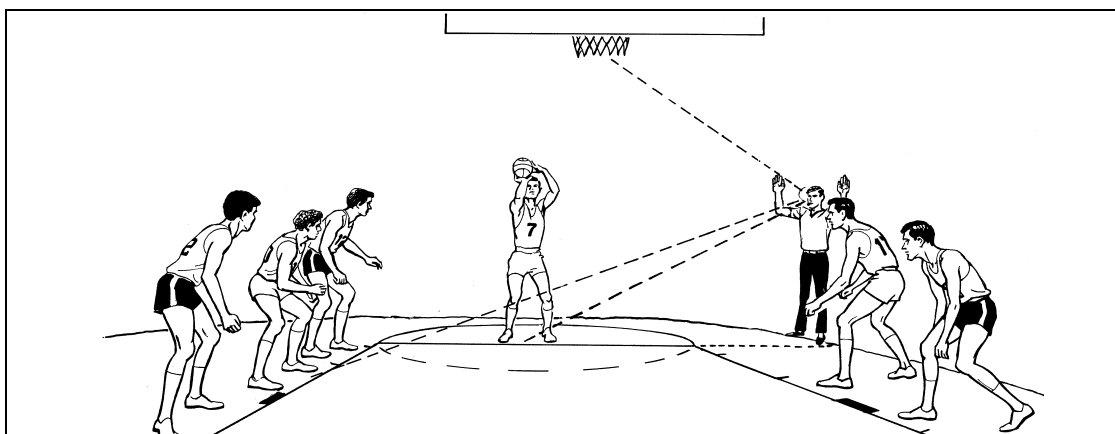


Figure 159

### 8.1. L'arbitre de queue

Dans la Figure 158 une faute entraînant des tirs de lancers francs a été sifflée. Le **nouvel arbitre de queue** fait exécuter le premier d'une série de lancers francs. Lorsque les joueurs sont correctement placés, l'arbitre de queue regarde vers la table de marque avant de pénétrer dans le couloir de lancer franc et indique aux joueurs alignés le nombre de lancers francs qui vont être tirés: trois (3) ou deux (2). (Il n'y a pas lieu de le signaler encore une fois à la table de marque). Il reçoit ensuite le ballon de son partenaire (passe au sol) et donne le ballon avec sa main droite au joueur devant exécuter les lancers francs. Ensuite il recule et prend place au point où la ligne des lancers francs prolongée rejoint la ligne des trois points, à gauche du tireur de lancer franc et signale le nombre de lancers francs (Figure 159).

Il est responsable de:

1. Surveiller le tireur.
2. Surveiller les joueurs le long de la ligne du couloir de lancer franc **opposée**.
3. Décompter les 5 secondes.
4. Surveiller la trajectoire du ballon et le ballon sur l'anneau.
5. Confirmer si le lancer franc est réussi.
6. Faire exécuter le premier d'une série de lancers francs.

**Note:** Dès que l'arbitre de queue pénètre dans le couloir des lancers francs, il n'est plus possible d'obtenir un remplacement ou un temps-mort.

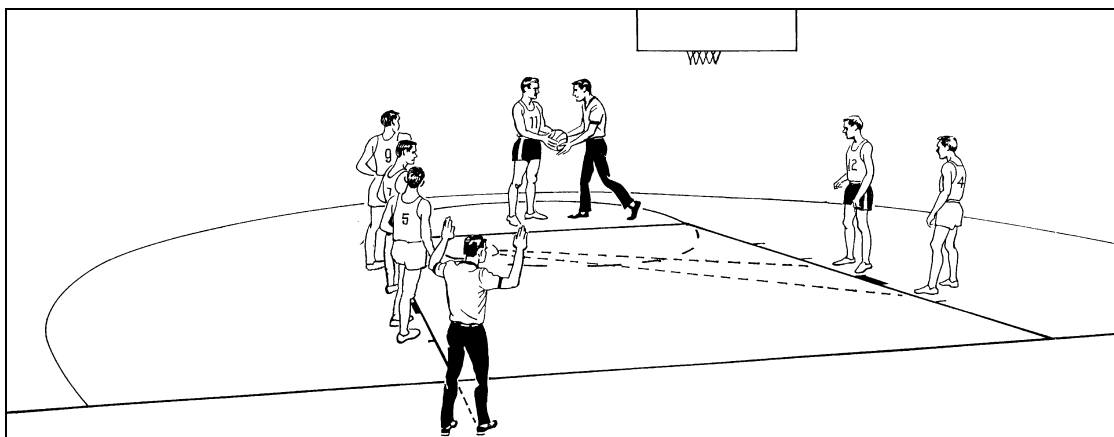


Figure 160

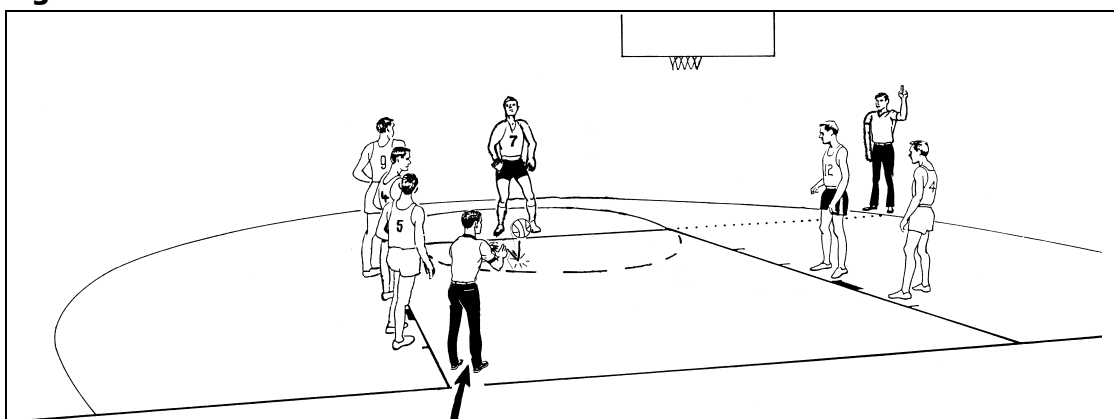


Figure 161

## 8.2. L'arbitre de tête

L'arbitre de tête, l'arbitre libre, prend une position loin du panier, un pied de chaque côté de la ligne du couloir de lancer franc prolongée et derrière la ligne de fond, comme montré dans la Figure 160.

Cet arbitre surveille en premier lieu les joueurs alignés le long de la ligne du couloir de lancer franc opposée.

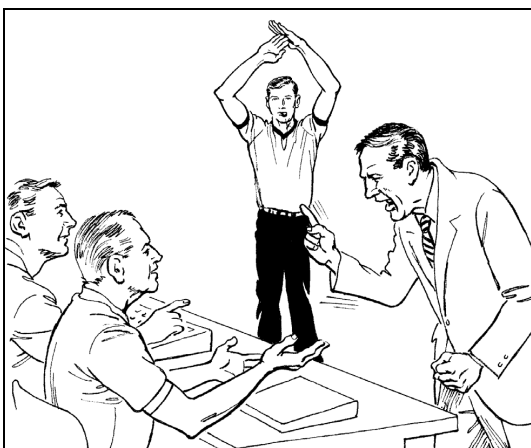
Il surveille les contacts et les violations éventuelles des dispositions concernant les lancers francs par des joueurs pénétrant dans la zone restrictive **avant que le ballon ait quitté la main du tireur.**

Il signale le nombre de lancers francs uniquement lors du premier d'une série de lancers francs et baisse ses bras dès que le joueur devant effectuer les lancers francs a reçu le ballon de l'arbitre de queue.

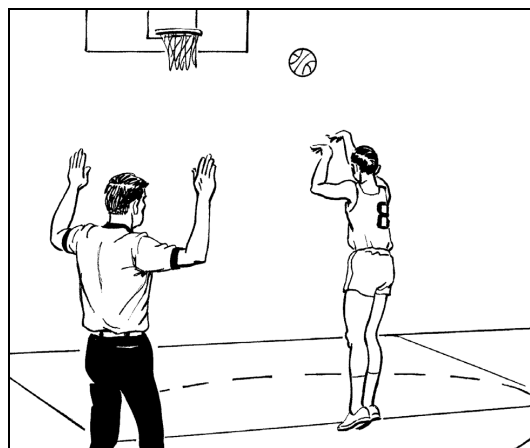
Il est responsable de la récupération du ballon après un lancer franc suivi par d'autre(s) lancer(s) franc(s) et fait exécuter le(s) lancer(s) franc(s) en faisant rebondir le ballon au tireur de lancer franc à partir de sa position en-dessous du panier (Figure 161).

Il fait exécuter l'unique lancer franc après une faute suivie d'un panier accordé en faisant rebondir le ballon au tireur de lancer franc à partir de sa position en-dessous du panier.

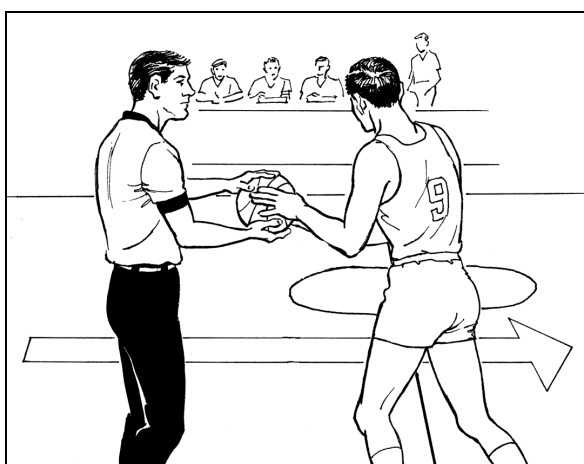
Après que le ballon a quitté la main du tireur, il se déplacera d'un pas vers la **droite** afin d'avoir une meilleure vision du rebond.



**Figure 162**



**Figure 163**



**Figure 164**

### 8.3. Lancers francs sans alignement de joueurs

La sanction pour une faute technique sifflée contre un entraîneur pour comportement antisportif (Figure 162) ou pour une faute antisportive sifflée contre un joueur est de "un ou deux" lancers francs plus la possession du ballon pour une remise en jeu au milieu de la ligne médiane, le long de la ligne de touche opposée 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 du couloir des lancers francs (Figure 163).

L'arbitre qui a sifflé une faute technique contre l'entraîneur est responsable de l'exécution des lancers francs.

L'arbitre libre se tient au niveau de la ligne médiane, le long de la ligne de touche opposée à la table de marque pour faire exécuter la remise en jeu immédiatement après les lancers francs. Le joueur qui doit effectuer la remise en jeu doit avoir un pied de chaque côté de la ligne médiane prolongée et il est autorisé à passer le ballon à un joueur se trouvant à n'importe quel endroit du terrain de jeu (Figure 164).



## 9. Temps-morts et remplacements

Chaque fois qu'une équipe demande un temps-mort d'équipe, **le marqueur l'indiquera aux arbitres en faisant retentir son signal aussitôt que le ballon est mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre, qui est en train de signaler une faute, a terminé sa communication avec la table de marque.** Ceci doit être fait avant que l'occasion de temps-mort ait pris fin (Art. 27 du Règlement Officiel de Basketball).

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

Il prend ensuite position à une distance variant entre 6 et 8 mètres de la table de marque à cheval sur la ligne médiane pour surveiller les joueurs, les remplaçants et les entraîneurs des deux équipes. Après que 50 secondes du temps-mort se soient écoulées, le chronométrateur fera retentir son signal. Les joueurs ne peuvent pas retourner sur le terrain jusqu'à ce signal.

A ce moment là, l'arbitre siffle pour indiquer que le temps-mort est terminé.

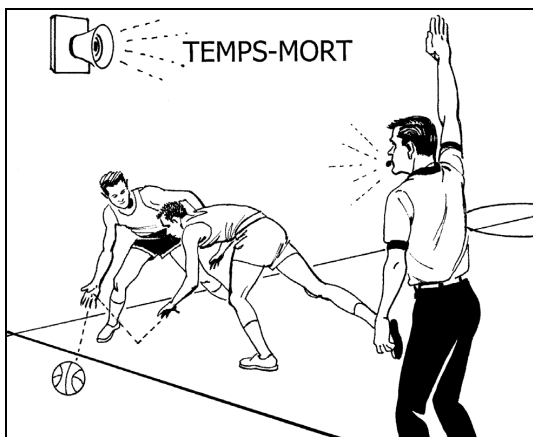
Pendant le temps-mort, l'arbitre libre qui a normalement le ballon à sa disposition, se placera près de l'endroit où le jeu doit reprendre. Cependant, si le jeu doit reprendre à proximité des bancs d'équipe, il doit se déplacer vers l'une des lignes de fond et revenir rapidement à l'endroit de la remise en jeu après l'expiration du temps-mort.

Un temps-mort n'est pas une occasion de bavardage pour les arbitres. Toute discussion, si nécessaire, devra être aussi brève que possible.

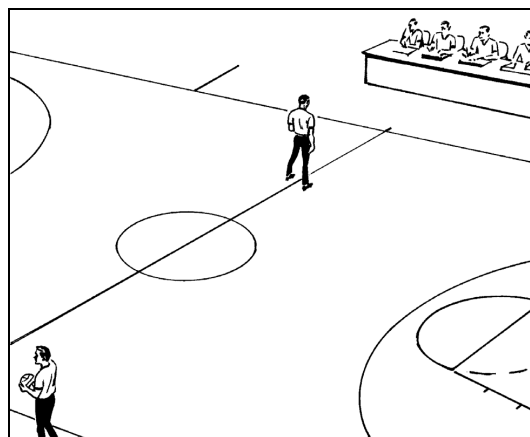
Si c'est le dernier temps-mort de l'équipe pendant la période, l'arbitre qui l'accorde doit, dès la fin du temps-mort, informer l'entraîneur qu'il a pris son dernier temps-mort.

La demande de temps-mort par un entraîneur peut être annulée à tout moment avant que le marqueur fasse retentir le signal du temps-mort.

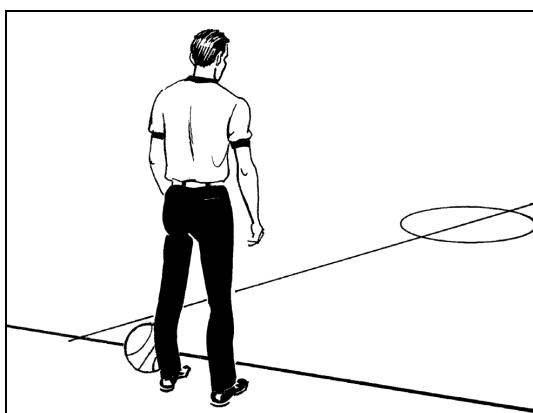
Dans le cas où les deux entraîneurs demandent un temps-mort à peu près en même temps, il est imputé à l'entraîneur qui l'a demandé en premier, à moins que le temps-mort suive un panier réussi par l'adversaire.



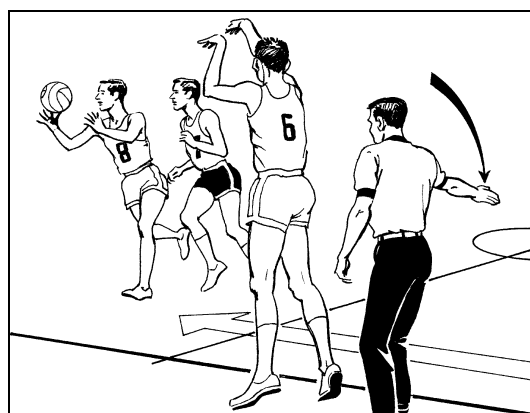
**Figure 165**



**Figure 166**



**Figure 167**



**Figure 168**

## 9.1. Exécution d'un temps-mort

Dans cette situation, l'arbitre de queue sanctionne la sortie du ballon hors des limites du terrain (Figure 165).

L'arbitre de tête est plus proche de la table de marque et il est, par conséquent, chargé de l'exécution du temps-mort. Il se déplace vers la ligne médiane pour surveiller les équipes et les officiels de la table de marque pendant le temps-mort (Figure 166).

L'autre arbitre, avec ballon à sa disposition (sur le sol ou dans les mains), se place sur la ligne de touche à l'endroit exact d'où le jeu doit reprendre par la remise en jeu (Figure 167).

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 un joueur sur le terrain (Figure 168).

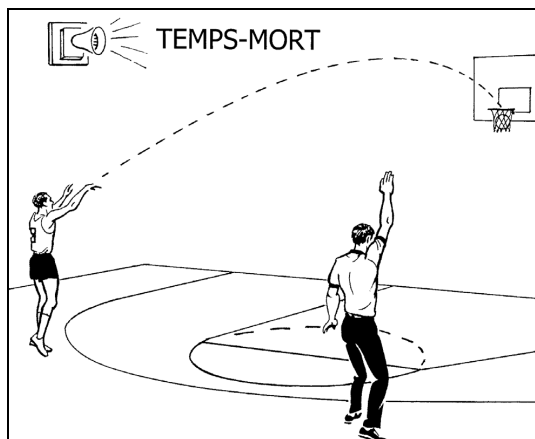


Figure 169

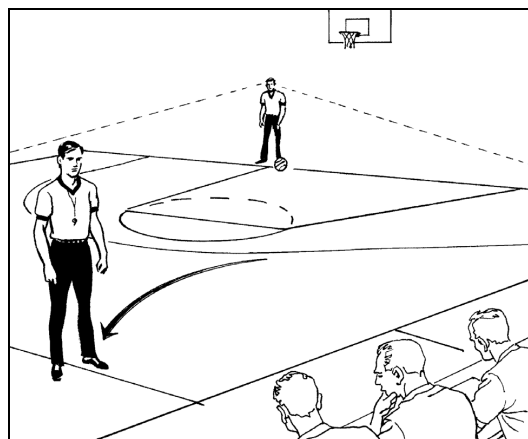


Figure 170

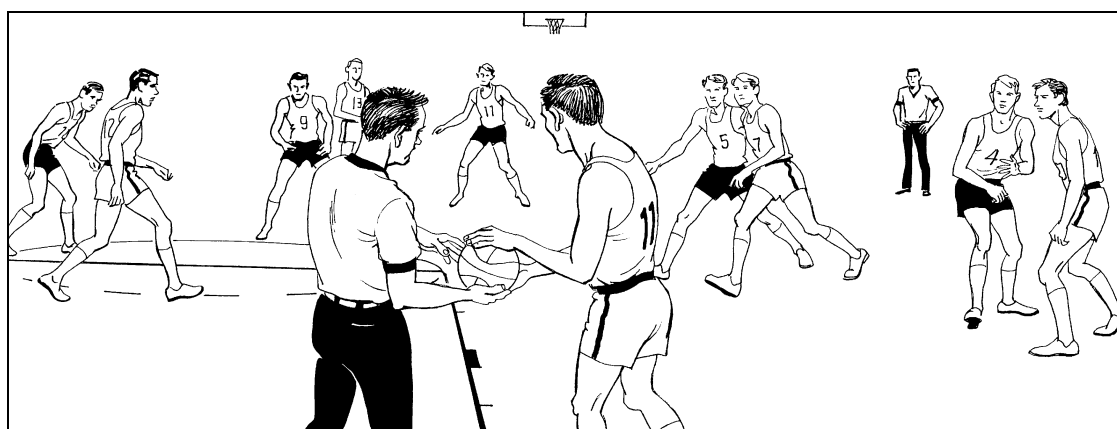


Figure 171

## 9.2. Temps-mort après un panier réussi

Un temps-mort peut également être accordé à un entraîneur si, après sa demande, l'adversaire réussit un panier, à condition que cette demande ait été faite avant que le ballon soit à la disposition du joueur pour la remise en jeu.

Dans ce cas le chronométreur arrête le chronomètre de jeu et le marqueur signale aux arbitres qu'un temps-mort a été demandé.

L'arbitre, le plus proche de la table de marque au moment où le signal retentit, siffle et fait le signal de temps-mort. Il prend position sur la ligne médiane entre 6 et 8 mètres environ de la table de marque et observe les deux équipes et les officiels de la table de marque.

L'autre arbitre qui surveille également les deux équipes, se tient sur la ligne de fond à l'endroit où la remise en jeu doit avoir lieu une fois le temps-mort terminé (Figure 170).

Dès que tous les joueurs des deux équipes ont repris leur place sur le terrain, l'arbitre, après avoir établi un contact visuel et reçu confirmation de son partenaire, remet le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu (Figure 171).

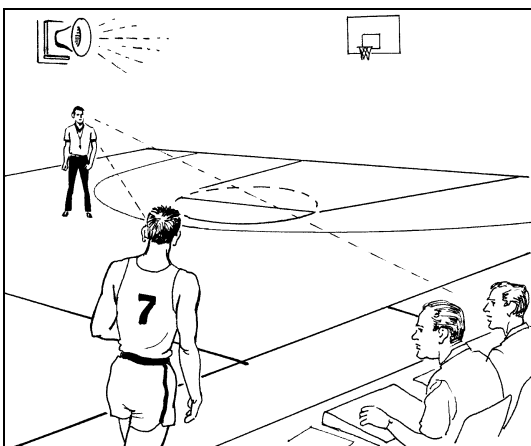


Figure 172



Figure 173



Figure 174

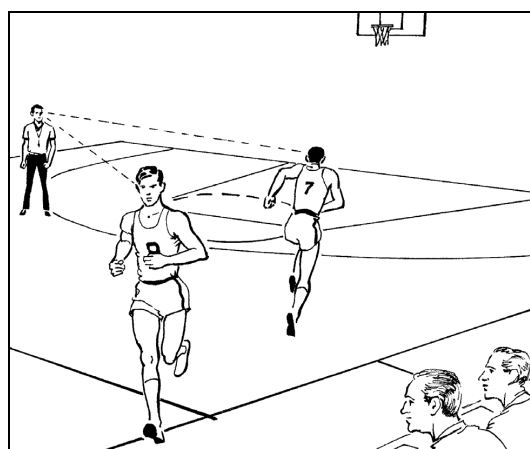


Figure 175

### 9.3. Gestion des remplacements

La même procédure que celle utilisée pour le temps-mort est suivie pour déterminer lequel des deux arbitres sera responsable de leur gestion.

Quand un remplacement a été demandé et qu'une occasion de remplacement se présente, 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, répète le signal de demande de remplacement et fait signe au(x) nouveau(x) joueur(s) de pénétrer sur le terrain. Un simple geste de la main de l'arbitre est suffisant (Figures 173 et 174).

Il est important de ne pas retarder le jeu.

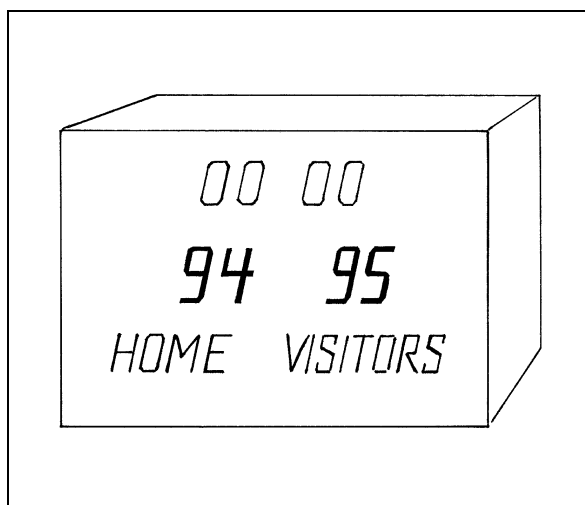
L'arbitre chargé du remplacement ne devra pas être trop "gendarme" en contrôlant cette situation.

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

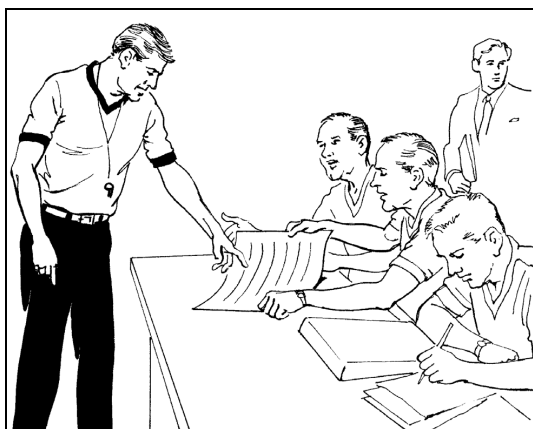
Les joueurs quittant le jeu n'ont pas besoin de se présenter au marqueur et peuvent se rendre directement au banc de leur équipe (Figure 175).

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

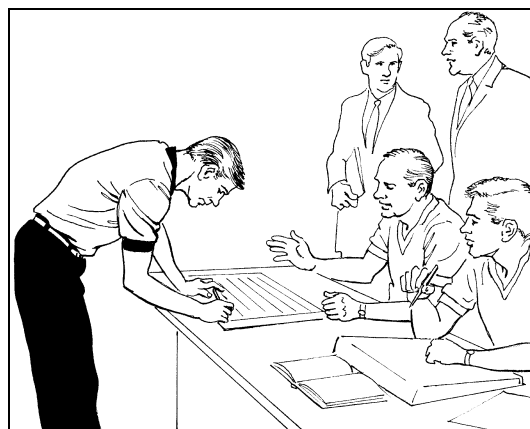
## 10. Fin du temps de jeu de la rencontre



**Figure 176**



**Figure 177**



**Figure 178**

### 10.1. Contrôle de la feuille de marque

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

Après avoir complété la feuille de marque, le marqueur devra la faire signer par le chronométreur et par l'opérateur des 24 secondes.

Après la signature du marqueur, 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 implication dans la rencontre.

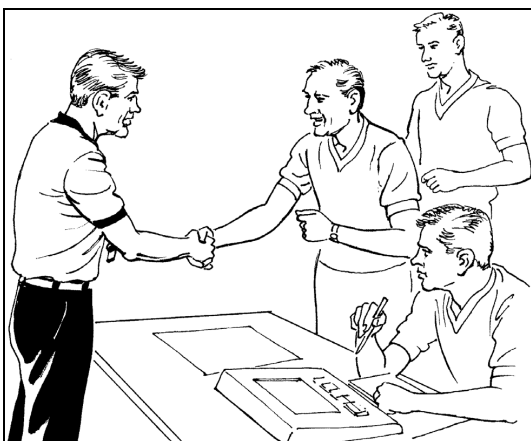


Figure 179

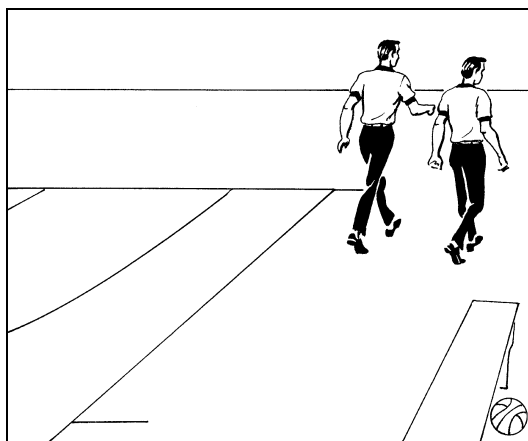


Figure 180

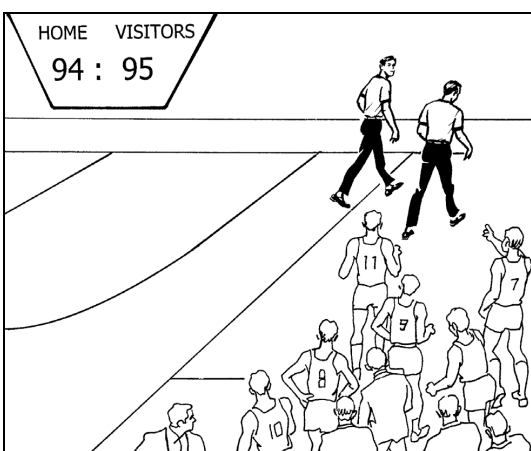


Figure 181



Figure 182

Il est d'usage de remercier les officiels de la table de marque et le commissaire pour leur travail car ils font également partie de votre 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 sera souvent 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 rejoignent dès la fin de la rencontre et essaient, si possible, de quitter le terrain ensemble pour se rendre directement à leur vestiaire.

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

Vous avez travaillé dur. Vous avez fait de votre 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 avant la rencontre est absolument nécessaire.**

1. Il faut connaître vos zones de responsabilité sur le terrain et éviter les situations où les deux arbitres surveillent en même temps le ballon et les joueurs dans son entourage immédiat.
2. Arbitrez l'action 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: celui qui est le plus proche de l'action ou vers lequel le jeu se dirige.**

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 tous les joueurs mais aussi votre partenaire.
6. En cas de contre-attaques, 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 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. Ne **pas** permettre l'usage abusif des mains. Un simple contact n'est pas une faute en soi mais toute obstruction 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, c'est une faute. **Un contact accidentel, qui n'affecte pas le jeu, doit être négligé.**
11. Soyez sur le qui-vive quand l'action se rapproche de vous et essayez de maintenir la meilleure position possible et le meilleur angle de vision entre le défenseur et l'attaquant. Soyez très près de l'action lorsque vous sifflez.
12. Soyez certain de savoir où se trouve le ballon quand vous sifflez les trois secondes et **soyez certain d'avoir décompté les trois secondes après que vous ayez vu le joueur** dans la zone restrictive.



13. **N'arrêtez pas le jeu juste pour donner un avertissement à un joueur ou à un entraîneur** quant à son comportement. **S'il est nécessaire d'interrompre le jeu pour le faire, 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 qui vous harcèle.
15. Lorsque vous signalez une faute et que le signal des quatre fautes d'équipe est mis, consultez le marqueur afin de savoir si c'est bien la quatrième ou la cinquième faute personnelle d'équipe avant d'indiquer la sanction.
16. Faites vos signaux lentement au marqueur, surtout quand vous donnez le numéro du joueur.
17. Travailler 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 essayez, chaque fois que c'est possible, de le quitter ensemble.
19. **Soyez toujours en déplacement. Adaptez votre position quand le ballon est en déplacement. Vous êtes aussi un athlète.**

## 12. Conclusion

En conclusion, les arbitres sont chargés de s'assurer que la rencontre se joue dans le cadre et les principes établis par le Règlement Officiel de Basketball. 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 extrêmement disputé. 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. Il faut donc qu'ils soient fermes, résolus et inébranlables.

Vous devez avoir une certaine connaissance des joueurs. Pour arbitrer, vous devez savoir ce qui pousse le joueur et comment il joue. Cependant, aucun arbitre ne peut avoir une rencontre excellente sans une coopération raisonnable des joueurs.



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

La concentration est capitale pour les arbitres. 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 vers la fin de la rencontre avec l'apparition de la fatigue.

**Une préparation physique et psychologique devient très importante.**

N'anticipez pas ce qui va arriver mais préparez vous aux éventualités les plus probables, ce qui revient à dire plus simplement que vous devez rechercher sans cesse 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 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 par rapport à l'incident.**

L'arbitrage n'est pas une tâche facile. Les joueurs sont grands, rapides et la vitesse de jeu est élevée. 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, bien entendu, comme tout un chacun sait, une tendance à se concentrer sur les actions de tir spectaculaires.

La plus grande vertu de l'arbitre est la constance. Il est important d'essayer de juger la même action toujours de la même manière, quel que soit le stade de la rencontre ou autres pressions.

Les meilleurs arbitres ont une autorité tranquille, 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 ce jeu**.

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

Néanmoins, cela reste un jeu qui doit apporter de la joie à tout le monde.

**Même un arbitre peut sourire.**