

**FEDERATION INTERNATIONALE DE BASKETBALL  
INTERNATIONAL BASKETBALL FEDERATION**

**F I B A**

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



**Mécanique et technique**





## TABLE DES MATIERES

<b>1.</b>	<b>Introduction</b>	<b>5</b>
1.1	Vocabulaire important .....	5
<b>2.</b>	<b>Commencement de la rencontre</b>	<b>6</b>
2.1	Observation de l'échauffement avant la rencontre et pendant la mi-temps.....	6
2.2	Position générale sur le terrain .....	7
2.3	Entre-deux pour commencer une période ou prolongation.....	7
2.4	Entre-deux au commencement d'une période ou d'une prolongation et le jeu va vers la droite de l'arbitre.....	8
2.5	Entre-deux au commencement d'une période ou d'une prolongation et le jeu va vers la gauche de l'arbitre .....	8
2.6	Entre-deux autres que ceux du commencement de période ou prolongation .....	9
<b>3.</b>	<b>Positions et responsabilités des arbitres</b>	<b>9</b>
3.1	Couverture de base du terrain .....	9
3.2	Principale couverture alors que le ballon est dans la zone avant (côté table ou côté opposé).....	10
3.3	Déplacement de base lorsque le ballon (passé ou dribblé) passe du côté table au côté opposé ou du côté opposé au côté table .....	11
3.4	Couverture de la transition alors que le ballon passe de la zone arrière à la zone avant .....	12
<b>4.</b>	<b>Sorties des limites du terrain et remises en jeu</b>	<b>13</b>
4.1	Couverture des sorties des limites du terrain .....	13
4.2	Remise en jeu de la ligne de fond.....	13
4.3	Remise en jeu de la ligne de touche, le jeu allant en zone avant.....	14
4.4	Remise en jeu de la ligne de fond en zone avant, le ballon demeurant en zone avant.....	16
4.5	Remise en jeu de la ligne de touche en zone avant, du côté opposé, le ballon demeurant en zone avant.....	17
<b>5.</b>	<b>Situations de tir au panier</b>	<b>18</b>
5.1	Tir au panier et couverture du rebond.....	18
5.2	Couverture pendant la transition.....	19
5.3	Responsabilité de la couverture des sorties des limites du terrain et des remises en jeu qui s'ensuivent.....	20
<b>6.</b>	<b>Signaux et procédures</b>	<b>20</b>
6.1	Procédure quand une faute est sifflée .....	20
6.2	Permutations après une faute sifflée .....	21
<b>7.</b>	<b>Lancers francs</b>	<b>29</b>
7.1	Gestion des lancers francs.....	29
7.2	Gestion des sanctions pour faute technique et disqualifiante .....	30
7.3	Positions de ballon mort (cinquième faute commise ou retard de jeu inusité).....	31
<b>8.</b>	<b>Temps-morts et remplacements</b>	<b>34</b>
8.1	Temps-morts d'équipe .....	34
<b>9.</b>	<b>Tir de la dernière seconde</b>	<b>34</b>
<b>10.</b>	<b>Couverture du pressing</b>	<b>35</b>
<b>11.</b>	<b>Couverture de panier à trois points</b>	<b>36</b>





# F I B A

## Manuel de la mécanique de l'arbitrage à trois

### Mécanique et technique de l'arbitrage à trois

Tout au long de ce "Manuel de la mécanique de l'arbitrage à trois" toute référence à l'entraîneur, au joueur, à l'arbitre, etc., exprimée au genre masculin doit être aussi entendue au genre féminin. Cette formulation a été choisie pour son aspect pratique.

## 1. Introduction

### 1.1 Vocabulaire important

**Côté ballon:** se rapporte à la position du ballon lorsqu'il se trouve dans la zone avant. Lorsque le terrain est partagé par une ligne imaginaire tirée d'un panier à l'autre, le côté de la zone avant où se trouve le ballon est "le côté du ballon".

**Proche du jeu:** concerne le déplacement des arbitres dicté par le déplacement du ballon. Pour l'arbitre de queue, cela implique un ou deux pas vers la ligne de fond. Pour l'arbitre de tête, un ou deux pas le long de la ligne de fond vers la ligne prolongée de la zone restrictive. Etre proche du jeu peut ou non être suivi par une rotation.

**Arbitres:** l'arbitre **T** (de tête) est l'arbitre de tête qui se place derrière la ligne de fond. L'arbitre **C** (centre) est l'arbitre qui se place du côté opposé de la zone avant où se trouve le ballon (côté du ballon) approximativement à mi-chemin entre la ligne de lancer franc prolongée et le sommet du cercle de lancer franc. Selon la position du ballon, **C** peut être dans l'un ou l'autre des côtés de la zone avant. L'arbitre **Q** (de queue) est l'arbitre qui se trouve approximativement au niveau de la limite de la zone de banc d'équipe la plus proche de la ligne médiane et du même côté que l'arbitre de tête (côté du ballon).

**Côté opposé:** concerne le côté du terrain le plus éloigné de la table de marque.

**Rotation:** s'applique à une situation de ballon vivant lorsque le déplacement/position du ballon impose à l'arbitre de commencer un changement de position ou "rotation" par rapport à la position du ballon (côté table ou côté opposé) dans la zone avant. Un changement de position par l'arbitre de tête a une influence sur le changement de position de l'arbitre du centre et de l'arbitre de queue.

**Côté fort:** Côté du terrain où se trouve l'arbitre de tête.

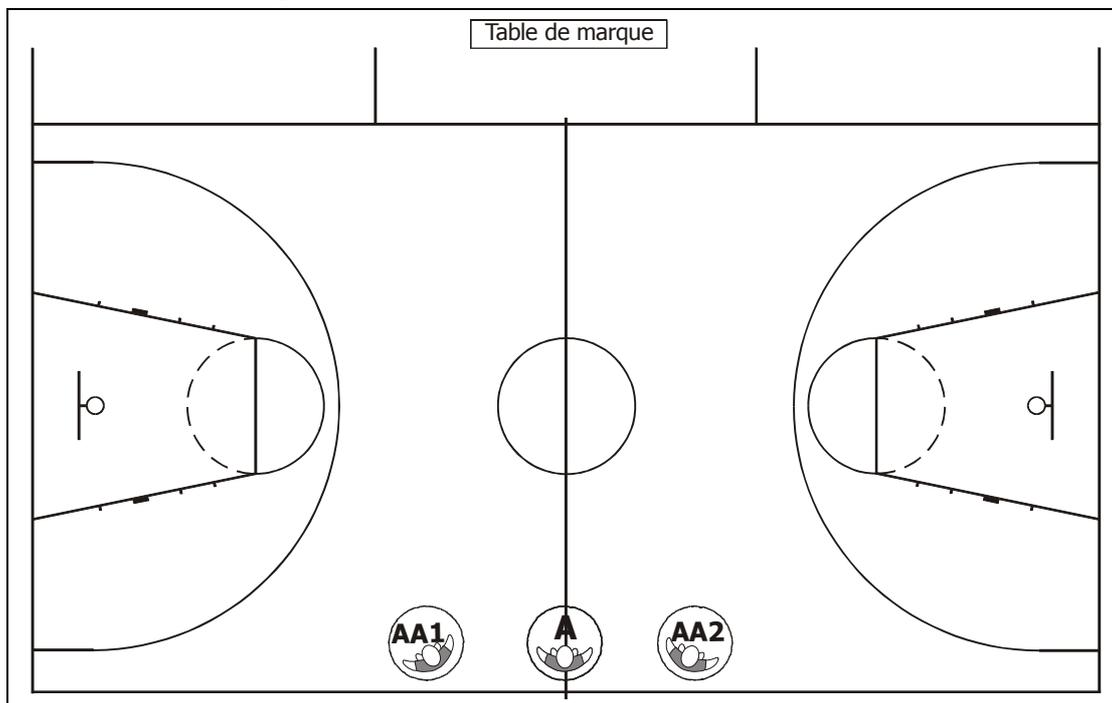
**Permutation:** Se rapporte à une situation de ballon mort lorsque le fait de siffler une faute ou une violation nécessite une permutation des arbitres.

**Côté faible:** Côté de la zone avant où ne se trouve pas l'arbitre de tête.



## 2. Commencement de la rencontre

### 2.1 Observation de l'échauffement avant la rencontre et pendant la mi-temps



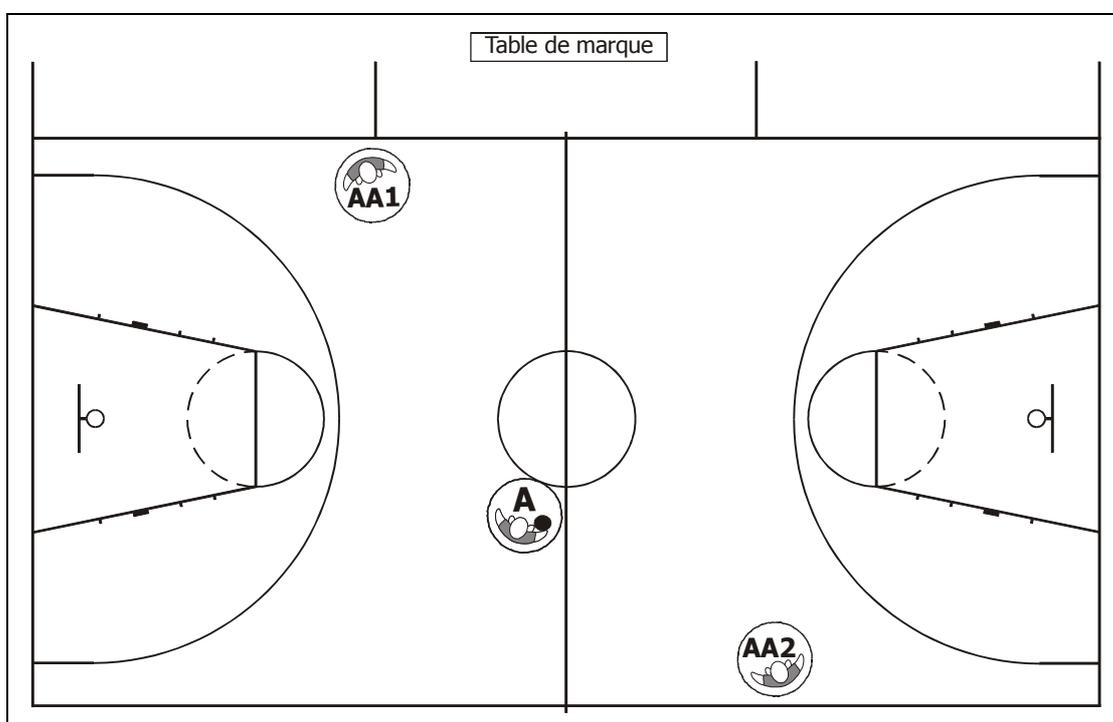
**Figure 1** Position lors de l'échauffement avant la rencontre et pendant la mi-temps

- A. L'arbitre et les deux aide arbitres prennent position sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque.
- B. L'arbitre prend place à l'intersection de la ligne médiane et de la ligne de touche.
- C. L'aide arbitre 1 se place à environ trois (3) mètres à gauche de l'arbitre et surveille l'échauffement de son côté du terrain de jeu.
- D. L'aide arbitre 2 se place à environ trois (3) mètres à droite de l'arbitre et surveille l'échauffement de son côté du terrain de jeu.
- E. Dix (10) minutes avant le commencement de la rencontre, l'arbitre doit se rendre à la table de marque pour vérifier si les listes des équipes sont correctes et que les joueurs devant commencer la rencontre ont bien été enregistrés sur la feuille de marque.
- F. Six (6) minutes avant le commencement de la rencontre si cela est opportun, l'arbitre doit siffler et s'assurer que tous les joueurs ont rejoint leur banc d'équipe pour la présentation des équipes.
- G. Après la présentation des joueurs, l'arbitre doit signaler qu'il reste trois (3) minutes avant le commencement de la rencontre.
- H. Une (1) minute avant le commencement de la rencontre l'arbitre doit siffler et demander aux joueurs de rejoindre leurs bancs respectifs pour se préparer à commencer la rencontre. L'arbitre et les aide arbitres doivent se rendre du côté de la table de marque et se préparer pour le premier entre-deux.
- I. Pendant l'échauffement lors de la mi-temps, les arbitres doivent prendre les mêmes positions que pendant l'échauffement avant la rencontre.

## 2.2 Position générale sur le terrain

Dans l'arbitrage à trois, les arbitres devront essayer à tout instant de maintenir une position les uns par rapport aux autres ressemblant à un large triangle. Comme le ballon se déplace en différents endroits sur le terrain ou lorsqu'il y a un changement de possession, les arbitres doivent s'efforcer de maintenir ce triangle car ils se déplacent aussi dans de nouvelles positions sur le terrain.

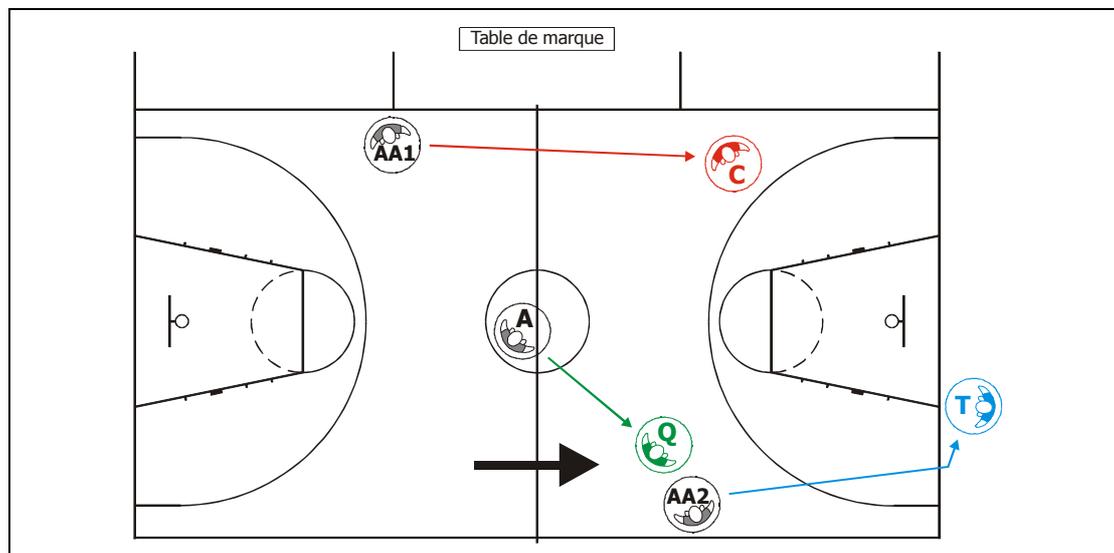
## 2.3 Entre-deux pour commencer une période ou prolongation



**Figure 2** Entre-deux dans le cercle central

- A. L'arbitre est responsable de lancer le ballon de l'entre-deux à partir d'une position faisant face à la table de marque.
- B. Les aide arbitres prennent position sur les lignes de touche opposées. AA1 est du côté table, à la limite de la zone de banc d'équipe la plus proche de la ligne médiane; AA2 est diamétralement à l'opposé de AA1, au niveau de la zone de banc d'équipe la plus proche de la ligne médiane.
- C. Responsabilités de AA1:
  - 1. Siffler pour refaire l'entre-deux en cas de lancer défectueux,
  - 2. Donner le signal de déclenchement du chronomètre de jeu lorsque le ballon est légalement frappé.
- D. Responsabilités de AA2: surveiller les huit autres joueurs.

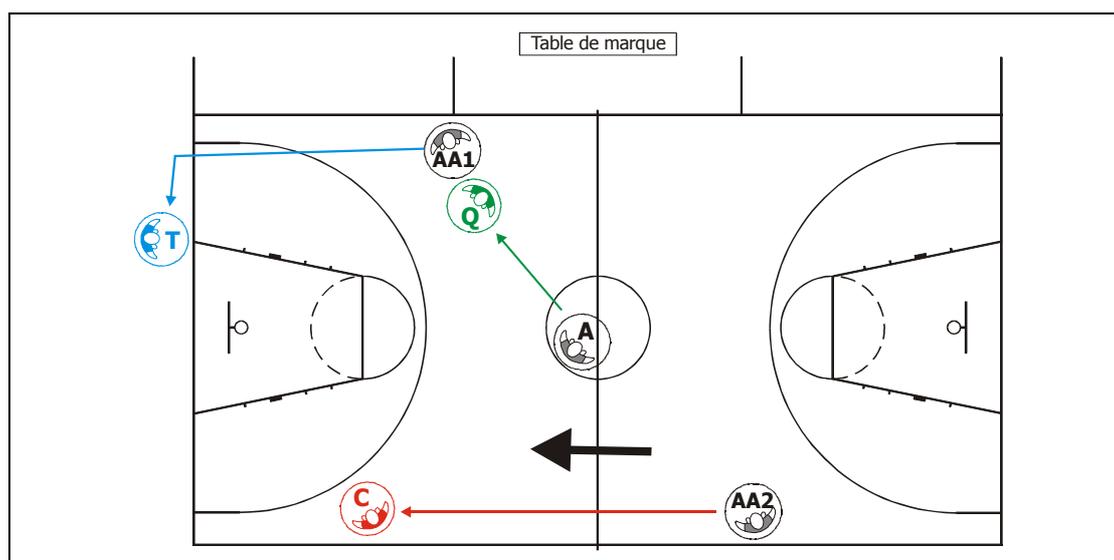
## 2.4 Entre-deux au commencement d'une période ou d'une prolongation et le jeu va vers la droite de l'arbitre



**Figure 3** Entre-deux – le jeu va vers la droite de l'arbitre

- A. AA2 devient l'arbitre de tête.
- B. AA1 devient l'arbitre du centre.
- C. L'arbitre se déplace vers la ligne de touche où se trouvait AA2 pendant l'entre-deux et devient l'arbitre de queue.

## 2.5 Entre-deux au commencement d'une période ou d'une prolongation et le jeu va vers la gauche de l'arbitre



**Figure 4** Entre-deux – le jeu va vers la gauche de l'arbitre

- A. AA1 devient le nouvel arbitre de tête
- B. AA2 devient le nouvel arbitre du centre
- C. L'arbitre se déplace vers la ligne de touche où se trouvait AA1 pendant l'entre-deux et devient l'arbitre de queue.

## 2.6 Entre-deux autres que ceux du commencement de période ou prolongation

L'arbitre qui siffle un entre-deux ou une faute qui amène un entre-deux doit devenir l'arbitre du centre et faire effectuer l'entre-deux. Si cet arbitre est déjà l'arbitre du centre, alors tous les arbitres doivent conserver leur position respective de tête ou de queue. Si l'arbitre qui a sifflé l'entre-deux n'est pas l'arbitre du centre, il devra alors permuter avec l'arbitre du centre précédent avant l'exécution de l'entre-deux.

## 3. Positions et responsabilités des arbitres

### 3.1 Couverture de base du terrain

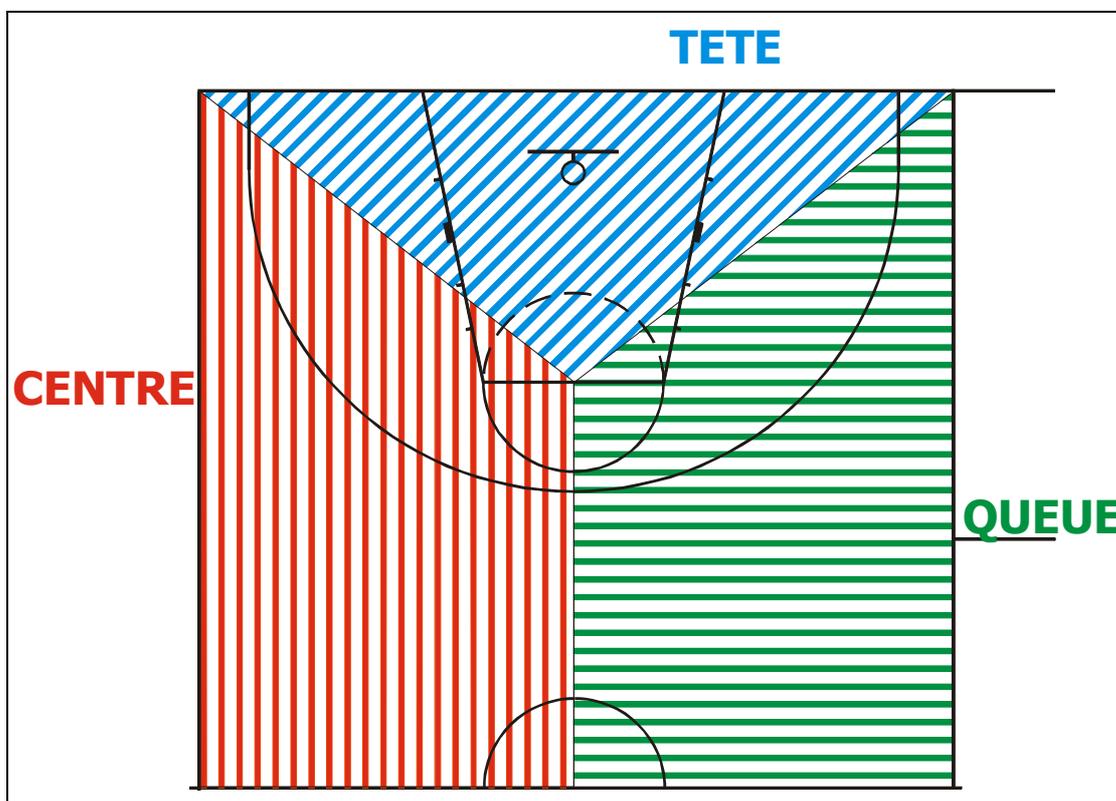


Figure 5 Couverture de base du terrain

#### Responsabilités de base

- A. Le jeu autour du ballon lorsqu'il est dans la zone de cet arbitre.
- B. Joueurs loin du ballon dans la zone de cet arbitre, lorsque le ballon est dans la zone d'un autre arbitre.

### 3.2 Principale couverture alors que le ballon est dans la zone avant (côté table ou côté opposé)

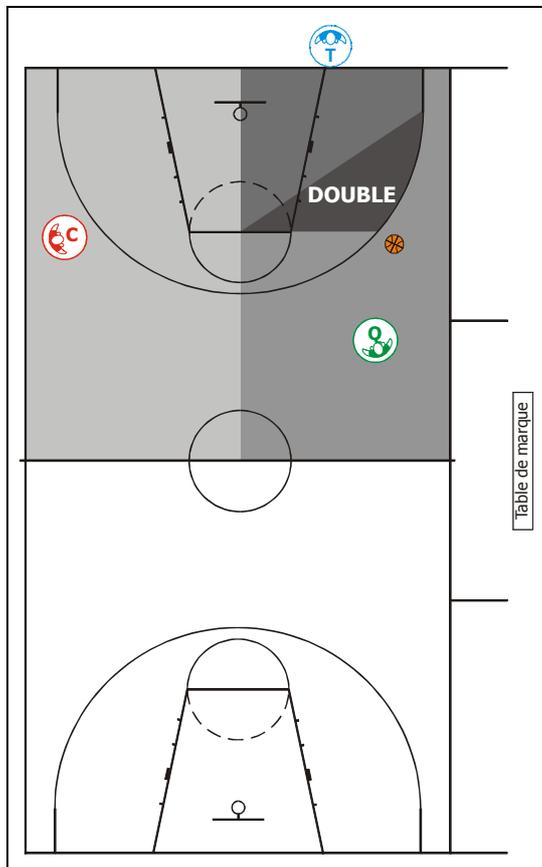


Figure 6 Ballon côté table

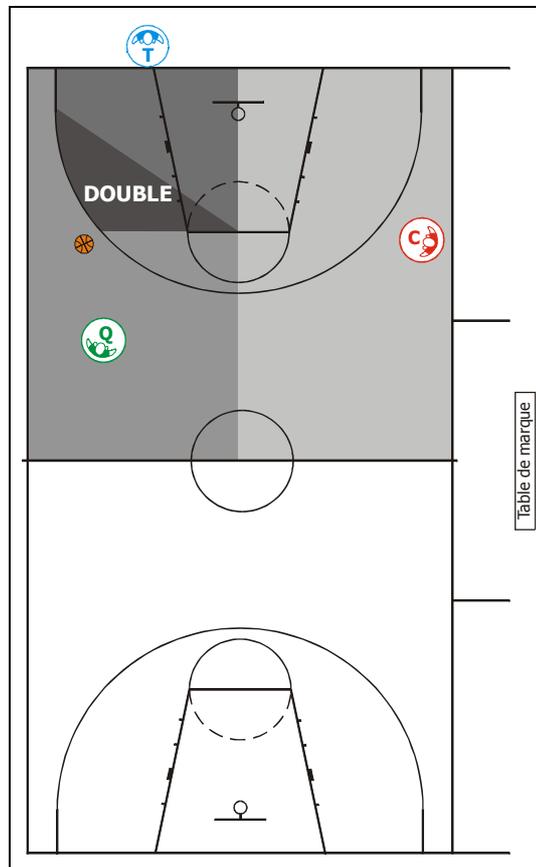
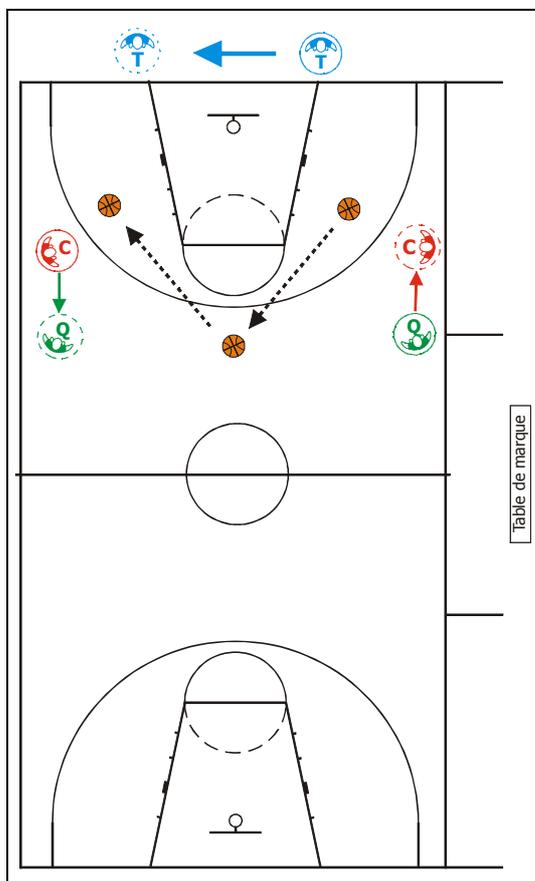


Figure 7 Ballon côté opposé

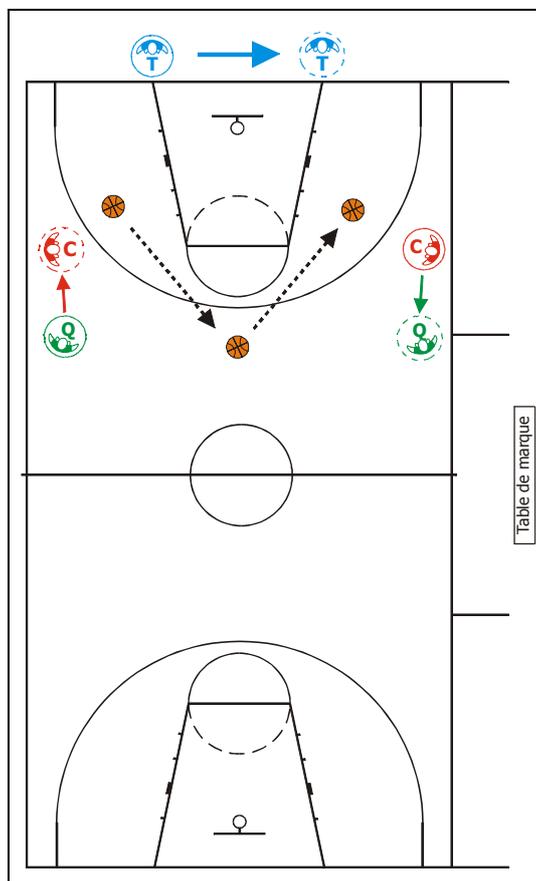
- A. Chaque arbitre est responsable d'une zone de couverture principale.
- B. Lorsque le ballon est dans la zone de couverture principale d'un arbitre, cet arbitre a la responsabilité des fautes et violations dans la proximité du ballon.
- C. Lorsque le ballon n'est **pas** dans la zone de couverture principale d'un arbitre, cet arbitre est responsable de tous les joueurs qui sont dans cette zone.
- D. Des zones de double couverture existent pour les arbitres de tête et de queue.

Lorsque le ballon est du côté opposé, les mêmes zones de couverture principale existent entre l'arbitre de tête et l'arbitre de queue comme lorsque le ballon est du côté table.

### 3.3 Déplacement de base lorsque le ballon (passé ou dribblé) passe du côté table au côté opposé ou du côté opposé au côté table



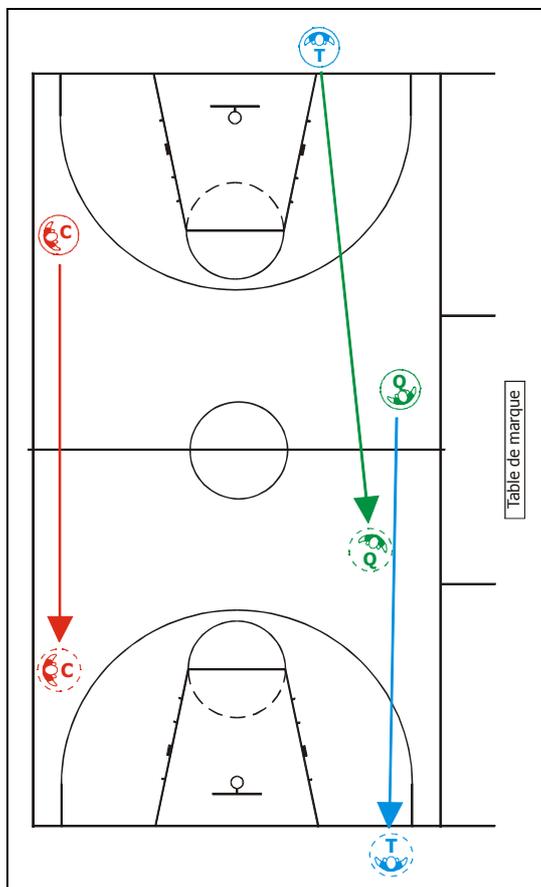
**Figure 8 Le ballon va du côté opposé**



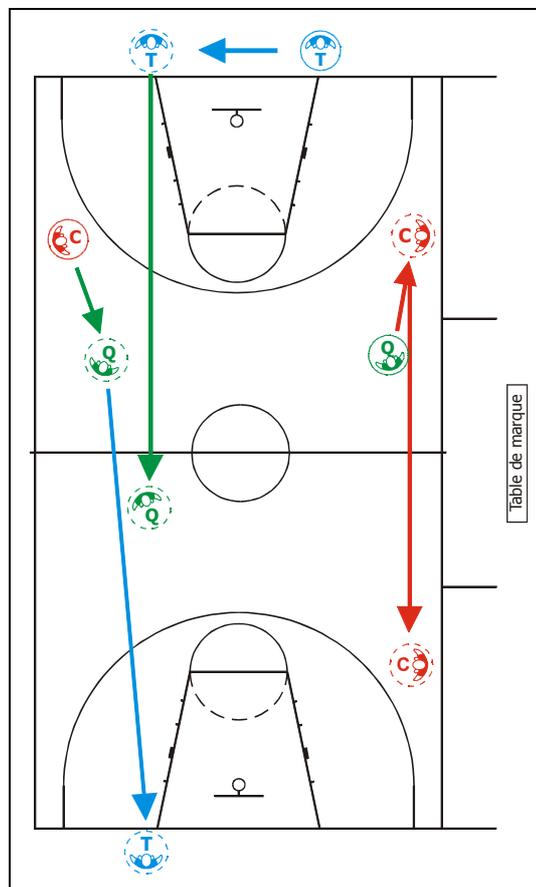
**Figure 9 Le ballon va du côté table**

- A. L'arbitre de tête se déplace du côté du ballon lorsque ce dernier pénètre au-delà du prolongement de la ligne de lancer franc la plus proche de l'arbitre du centre. Une exception à ce déplacement pourrait être lors d'un tir rapide ou une pénétration directe vers le panier.
- B. L'arbitre de queue prend la position d'arbitre du centre.
- C. L'arbitre du centre prend la position d'arbitre de queue.
- D. L'arbitre de tête est responsable d'amorcer la rotation et continue d'avoir la responsabilité des joueurs dans la position de poste même lorsqu'il traverse la zone restrictive prolongée.

### 3.4 Couverture de la transition alors que le ballon passe de la zone arrière à la zone avant



**Figure 10** couverture de la transition



**Figure 11** Couverture de la transition après la rotation

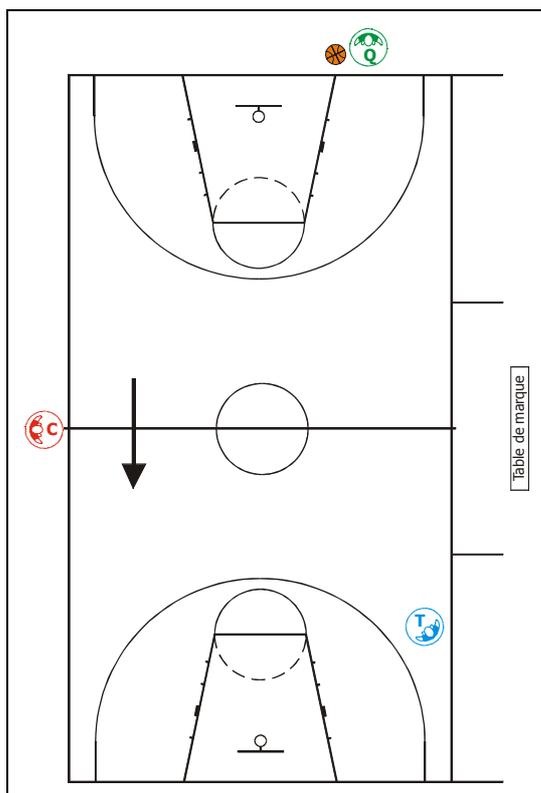
- E. L'arbitre de queue prend la position d'arbitre de tête.
- F. L'arbitre du centre prend la nouvelle position de centre.
- G. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue.
- H. L'arbitre de tête amorce la rotation et continue a avoir la responsabilité des joueurs poste même lorsqu'il traverse la zone restrictive prolongée.

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

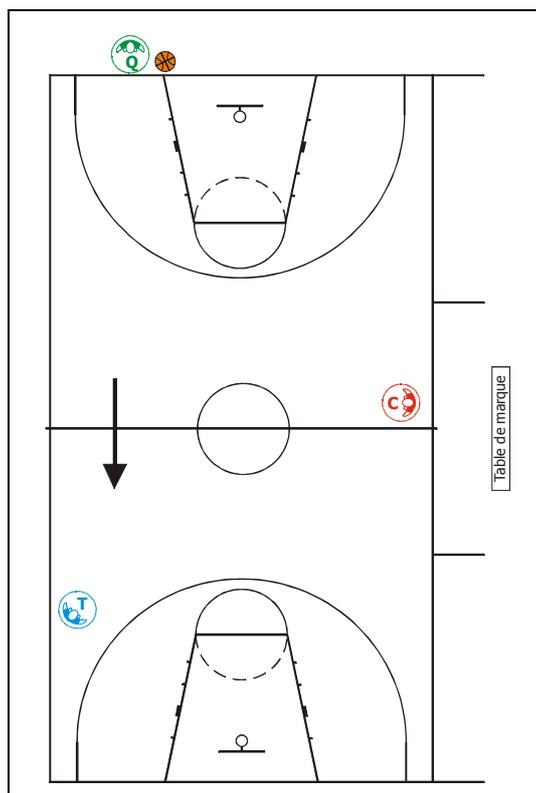
### 4.1 Couverture des sorties des limites du terrain

- A. L'arbitre de tête doit avoir la responsabilité de cette ligne de fond.
- B. L'arbitre du centre doit avoir la responsabilité de la ligne de touche de ce côté du terrain.
- C. L'arbitre de queue doit avoir la responsabilité de la ligne de touche de ce côté du terrain et de la ligne de fond de la zone arrière.

### 4.2 Remise en jeu de la ligne de fond



**Figure 12 Côté table**



**Figure 13 Côté opposé**

- A. L'arbitre de queue s'occupe de la remise en jeu. Si la remise en jeu doit avoir lieu de la ligne de fond côté table, l'arbitre de queue doit se placer entre le ballon et la ligne de touche, côté table. Si la remise en jeu doit avoir lieu du côté opposé de la ligne de fond, l'arbitre de queue doit alors "encadrer" le joueur effectuant la remise en jeu. Les arbitres de queue et de tête sont toujours du même côté.
- B. L'arbitre du centre prend place près du milieu du terrain et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs après la passe intérieure. L'arbitre du centre est toujours à l'opposé des arbitres de queue et de tête.
- C. L'arbitre de tête prend position au niveau de la ligne de lancer franc prolongée à l'extrémité opposée du terrain et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs sur le terrain.
- D. L'arbitre de tête doit se déplacer du côté du ballon seulement lorsque le ballon et tous les joueurs ont pénétré dans la zone avant.

### 4.3 Remise en jeu de la ligne de touche, le jeu allant en zone avant

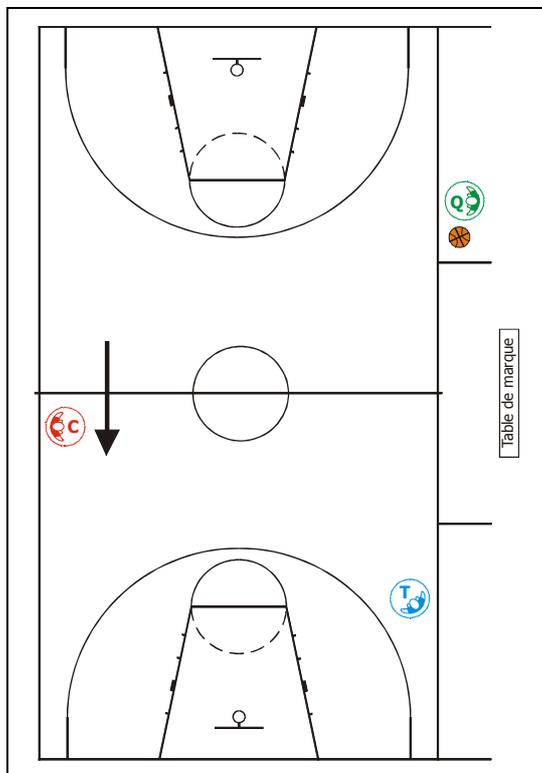


Figure 14 Côté table

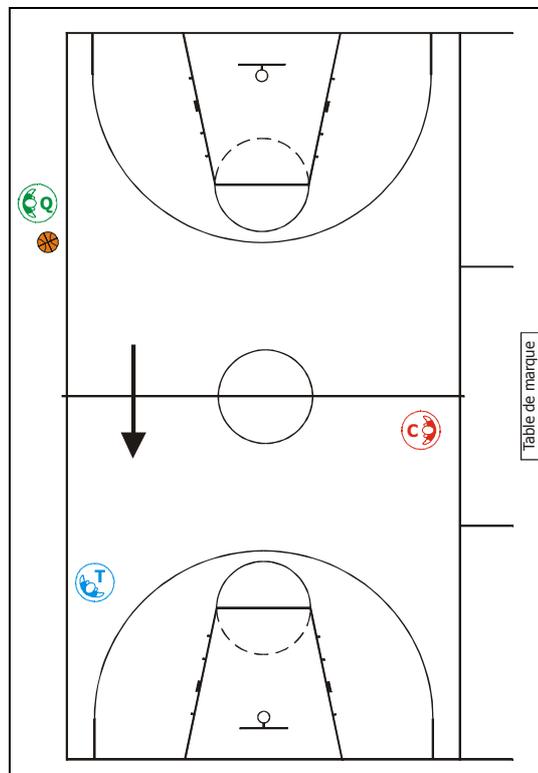
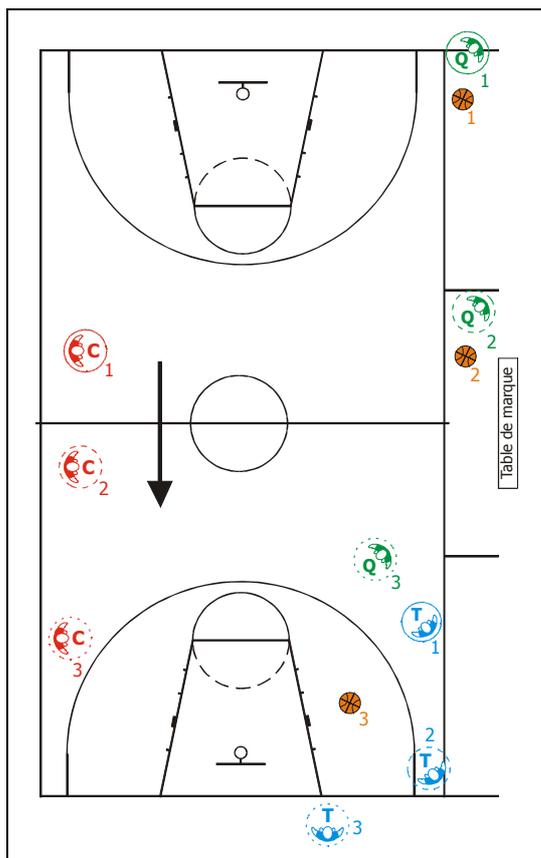
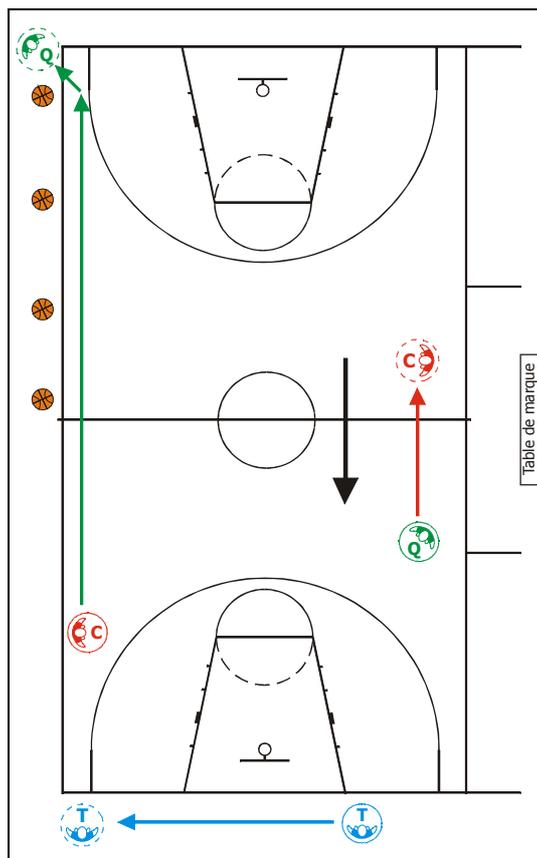


Figure 15 Côté opposé

- L'arbitre de queue fait effectuer la remise en jeu.
- L'arbitre du centre prend place près du milieu du terrain et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs après la passe intérieure
- L'arbitre de tête prend place à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée à l'extrémité opposée du terrain et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs sur le terrain.
- Si, par suite de la remise en jeu, le ballon sort des limites du terrain du côté de l'arbitre de queue, en zone avant ou en zone arrière, l'arbitre de queue conserve alors sa position et doit faire effectuer la remise en jeu.
- L'arbitre de tête doit se déplacer du côté du ballon seulement lorsque le ballon et tous les joueurs ont pénétré dans la zone avant.



**Figure 16 Côté table**



**Figure 17 Côté opposé**

- A. L'arbitre de queue s'occupe de toutes les remises en jeu côté table, d'une ligne de fond à l'autre et demeure arbitre de queue (Figure 16).
  - B. L'arbitre de tête prend place du côté approprié du terrain et prend une position de "box-in" au niveau de la ligne de lancer franc prolongée.
  - C. L'arbitre du centre demeure arbitre du centre et s'ajuste pour prendre une position de large triangle.
  - D. L'arbitre de tête doit se déplacer du côté du ballon seulement lorsque le ballon et tous les joueurs ont pénétré dans la zone avant.
  - E. T3, C3 et L3 montrent la bonne position lorsque le ballon se trouve comme illustré.
- 
- A. L'arbitre du centre siffle les violations de sortie des limites du terrain sur la ligne de touche du côté opposé (Figure 17).
  - B. L'arbitre du centre va dans la zone arrière pour faire effectuer les remises en jeu et devient le nouvel arbitre de queue.
  - C. L'arbitre de queue prend la nouvelle position de centre et constitue un large triangle par rapport au point de la remise en jeu.
  - D. L'arbitre de tête encadre (box-in) le jeu.
  - E. L'arbitre de tête doit se déplacer du côté du ballon seulement lorsque le ballon et tous les joueurs ont pénétré dans la zone avant.

#### 4.4 Remise en jeu de la ligne de fond en zone avant, le ballon demeurant en zone avant

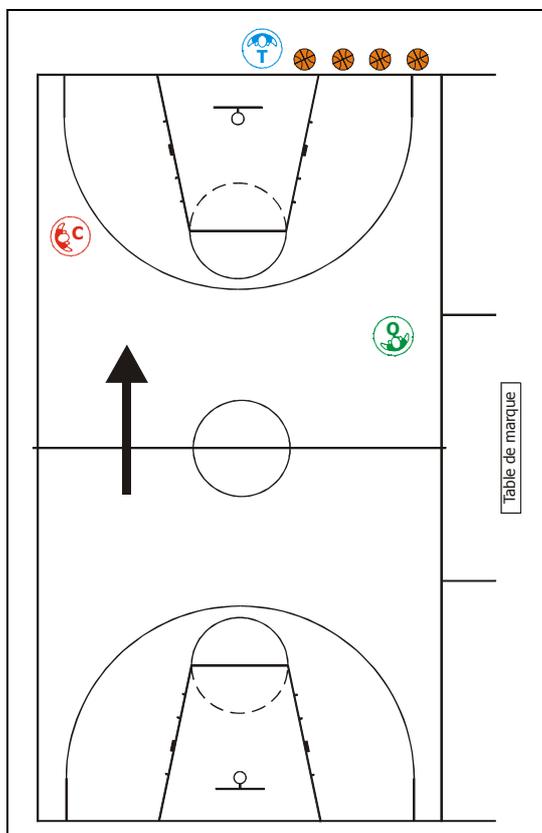


Figure 18 Côté table

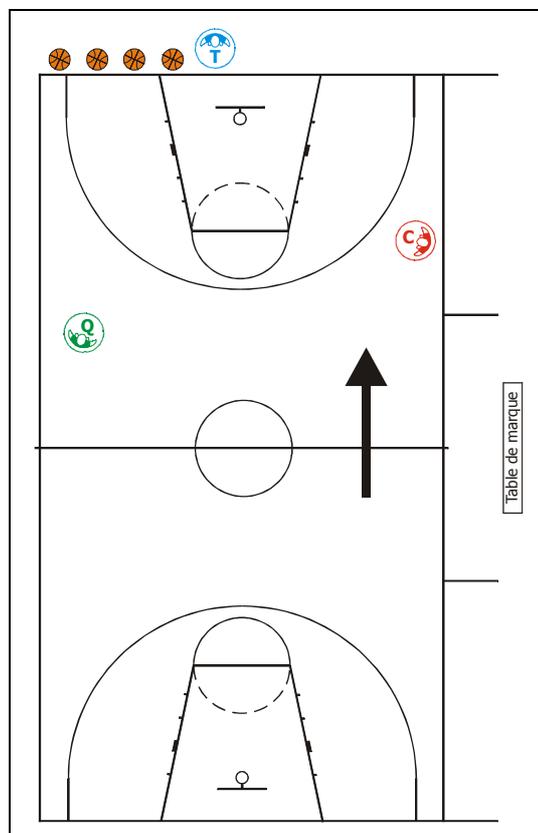
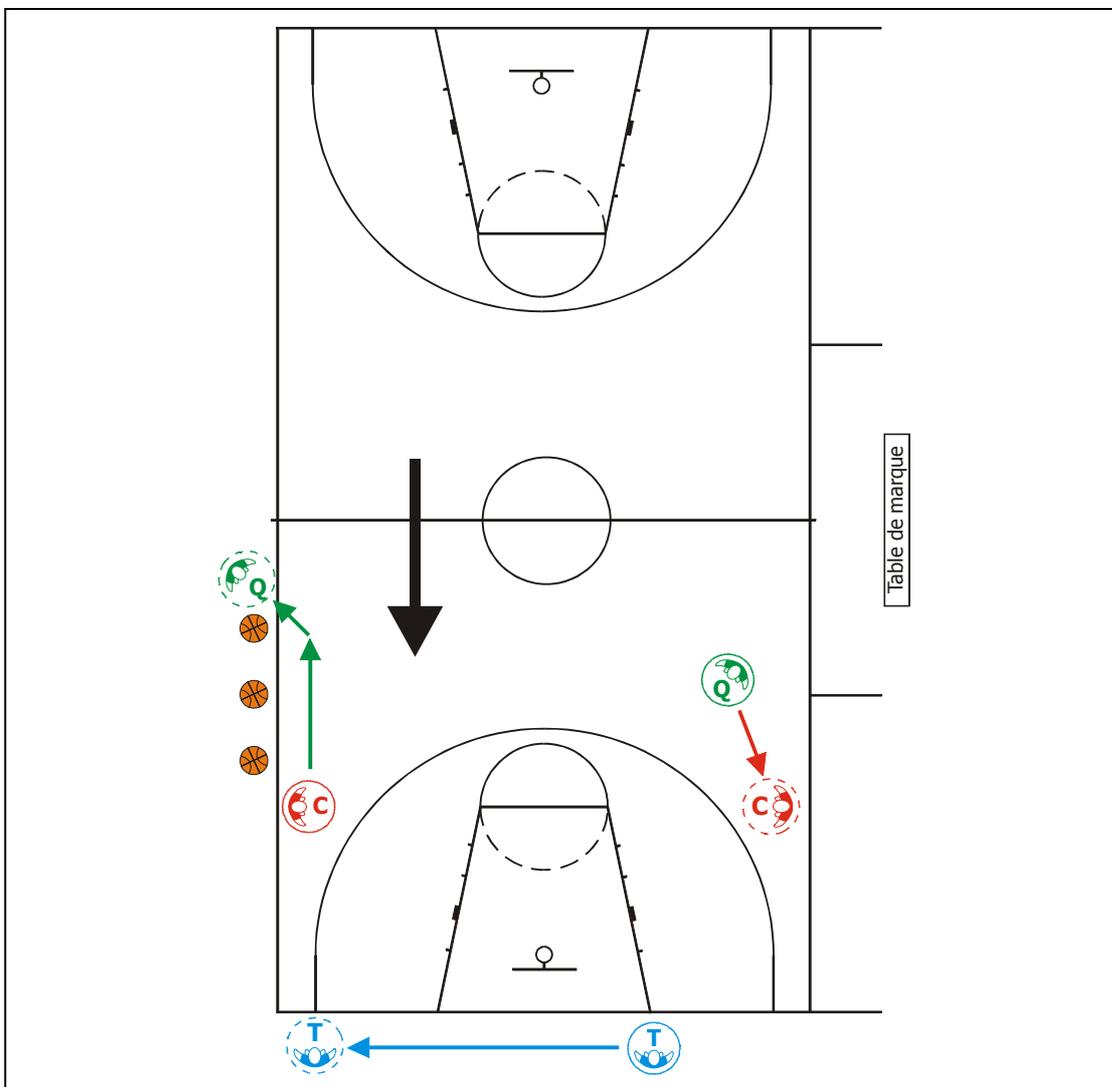


Figure 19 Côté opposé

- L'arbitre de tête fait effectuer la remise en jeu en se plaçant entre le joueur et le panier.
- L'arbitre du centre prend place à hauteur de la ligne de lancer franc prolongée du côté approprié du terrain
- L'arbitre de queue encadre (box-in) le jeu.
- L'arbitre de tête doit se déplacer du côté du ballon seulement lorsque le ballon et tous les joueurs ont pénétré dans la zone avant.

#### 4.5 Remise en jeu de la ligne de touche en zone avant, du côté opposé, le ballon demeurant en zone avant

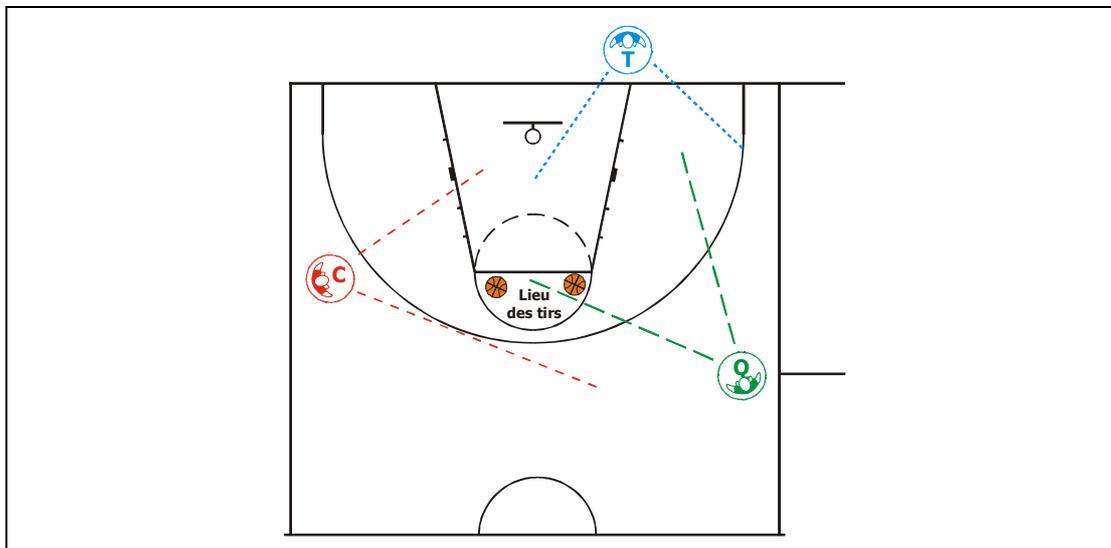


**Figure 20 Côté opposé**

- A. L'arbitre du centre siffle les sorties des limites du terrain; il va au point de la remise en jeu pour faire effectuer la remise en jeu et devient le nouvel arbitre de queue.
- B. L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre du centre.
- C. L'arbitre de tête encadre (box-in) le jeu en se déplaçant vers le côté opposé du terrain (nouvel arbitre de queue).

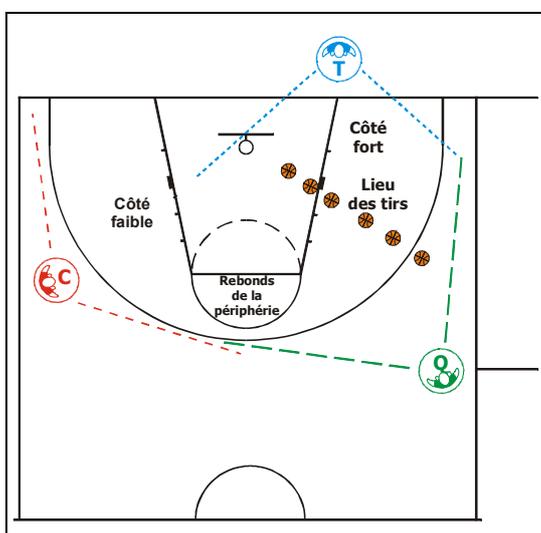
## 5. Situations de tir au panier

### 5.1 Tir au panier et couverture du rebond

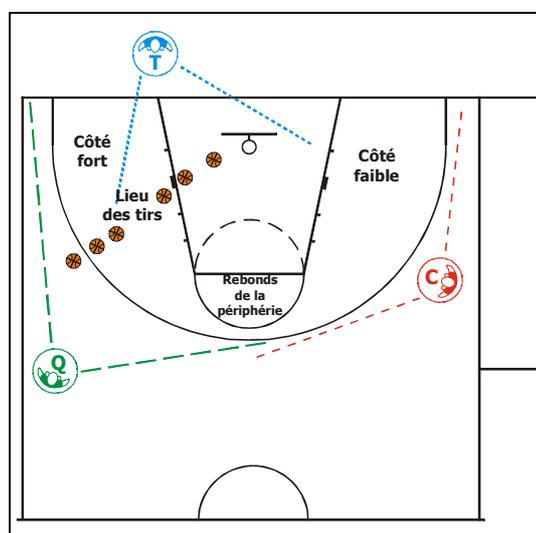


**Figure 21 Tir de la périphérie**

- A. Tous les tirs au panier tentés dans le demi cercle des lancers francs sont sous la responsabilité de l'arbitre du centre.
- B. L'arbitre de queue est responsable de l'aide lors des tirs tentés dans le demi cercle des lancers francs, du côté de l'arbitre de queue.



**Figure 22 Tirs côté table**

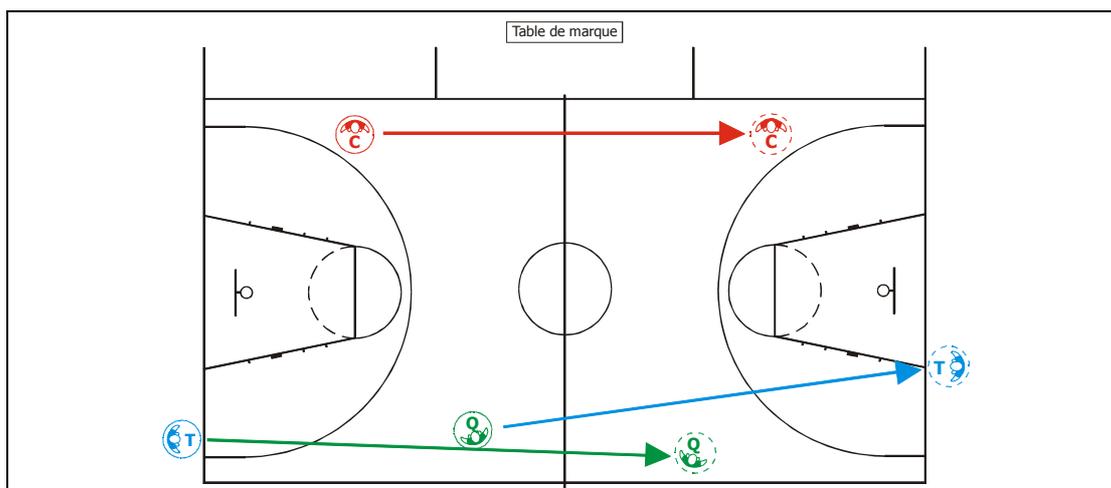


**Figure 23 Tirs du côté opposé**

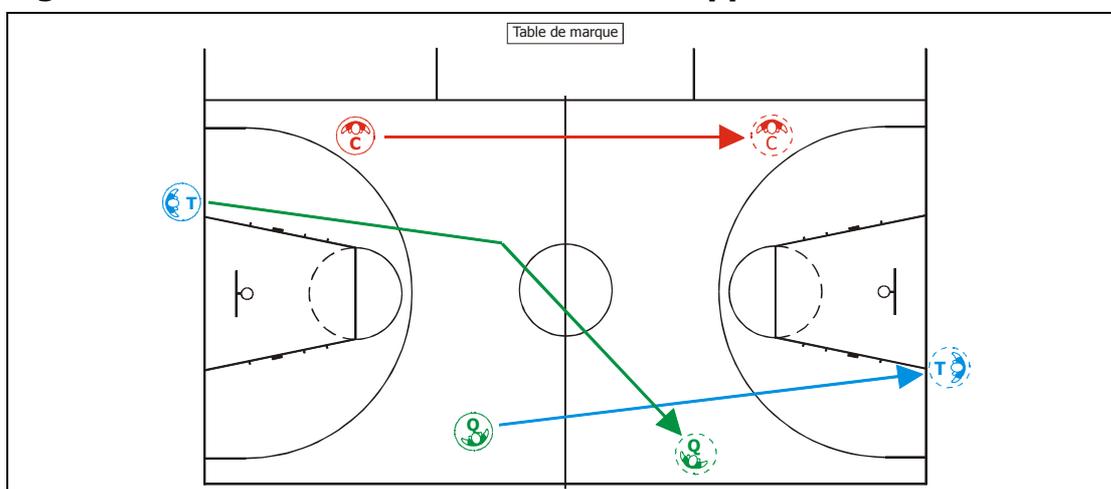
Lors des tirs au panier du côté fort, les responsabilités sont les suivantes:

- A. L'arbitre de tête doit être responsable du tireur ainsi que des rebonds côté ballon.
- B. L'arbitre du centre doit être principalement responsable des violations sur les interventions sur le panier et sur le ballon ainsi que des rebonds du côté faible comme seconde responsabilité.
- C. L'arbitre de queue doit être responsable des violations sur les interventions sur le panier et sur le ballon et des rebonds de la périphérie.

## 5.2 Couverture pendant la transition



**Figure 24 L'arbitre de tête vient du côté opposé**



**Figure 25 L'arbitre de tête vient du côté table**

- A. L'arbitre de queue précédent devient l'arbitre de tête responsable:
  1. de la couverture de la ligne de fond,
  2. du jeu allant vers la nouvelle position de tête.
- B. Le précédent arbitre du centre conserve la même position de centre en transition, responsable de:
  1. toutes les violations et fautes dans la zone s'étendant du sommet du cercle de lancer franc de la zone arrière au sommet du cercle de lancer franc de la zone avant;
  2. lors de passes de contre-attaque, il reste normalement avec le passeur et cède la couverture du ballon au nouvel arbitre de tête;
  3. si le ballon va vers le panier du côté du centre, ce dernier a la responsabilité de la couverture du ballon.
- C. Le précédent arbitre de tête devient l'arbitre de queue responsable:
  1. de définir la nouvelle responsabilité de la ligne de touche selon la position des nouveaux arbitres de tête et du centre,
  2. de la couverture du jeu derrière la contre attaque. Le nouvel arbitre de queue se déplace dans la zone avant seulement après que tous les joueurs ont quitté la zone arrière.



### **5.3 Responsabilité de la couverture des sorties des limites du terrain et des remises en jeu qui s'ensuivent**

Chaque arbitre doit avoir la responsabilité de la couverture des sorties des limites de la ligne de touche et de la ligne de fond dans sa zone de terrain (voir 3.4). Si cet arbitre est dans le doute quant à celui qui a sorti le ballon, il doit alors demander l'aide de ses partenaires.

## **6. Signaux et procédures**

### **6.1 Procédure quand une faute est sifflée**

- A. Règle générale: l'arbitre ayant sifflé la faute:  
après avoir identifié le joueur fautif et avoir signalé la faute à la table de marque, il doit aller du côté du terrain opposé à la table de marque.
- B. Règle générale: l'arbitre n'ayant pas sifflé de faute:
1. est responsable d'informer le/les joueur(s) et entraîneur(s) de toute disqualification,
  2. est responsable de tous les remplacements,
  3. si l'arbitre de queue n'est pas celui qui a sifflé faute, il doit se déplacer lentement vers sa nouvelle position tout en surveillant les joueurs,
  4. si l'arbitre du centre ou l'arbitre de tête n'est pas l'arbitre qui signale la faute, l'arbitre du centre ou de tête doit rester sur place et surveiller les joueurs jusqu'à ce que l'arbitre responsable ait commencé sa procédure de signalisation. L'arbitre du centre ou de tête doit alors prendre lentement sa nouvelle position tout en continuant à surveiller les joueurs.

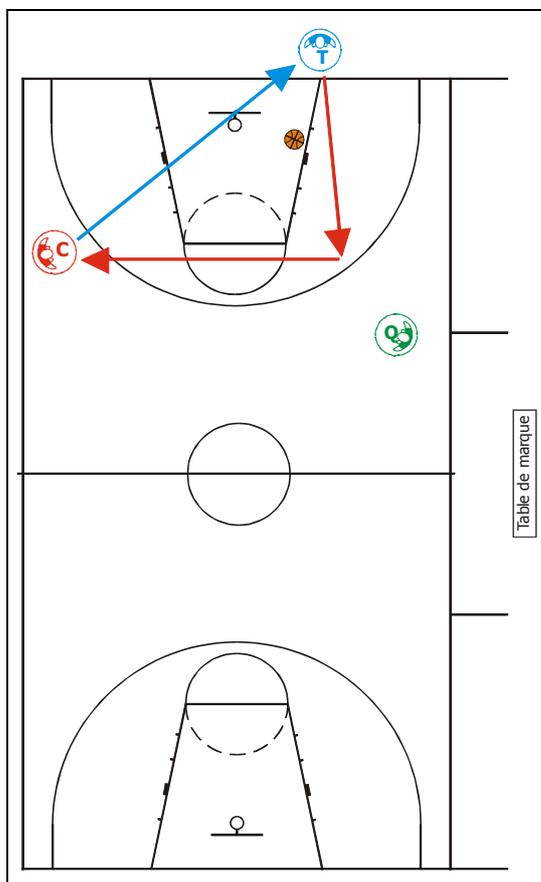
## 6.2 Permutations après une faute sifflée

### 6.2.1 Faute dans la zone avant, côté table; faute sifflée par l'arbitre de tête; le ballon reste dans la zone avant; pas de lancer franc (Figure 26)

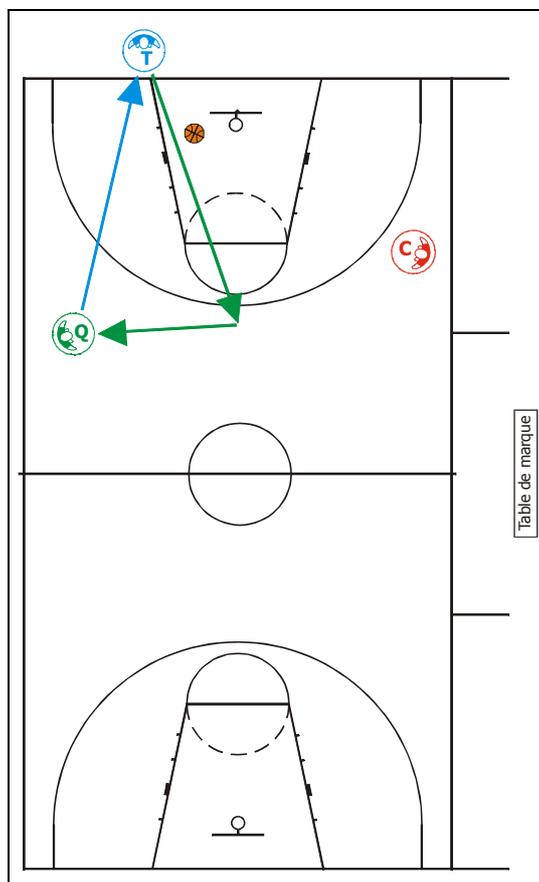
- L'arbitre de tête signale la faute à la table de marque se rend ensuite du côté opposé et prend la nouvelle position d'arbitre du centre.
- L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de tête.
- L'arbitre de queue conserve sa position, côté table.

### 6.2.2 Faute dans la zone avant, côté opposé; faute sifflée par l'arbitre de tête; le ballon reste dans la zone avant; pas de lancer franc (Figure 27)

- L'arbitre de tête signale la faute à la table de marque, se rend ensuite côté opposé et prend la nouvelle position d'arbitre de queue.
- L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête.
- L'arbitre du centre conserve sa position de centre, côté table.



**Figure 26 L'arbitre de tête siffle une faute côté table**



**Figure 27 L'arbitre de tête siffle une faute côté opposé**

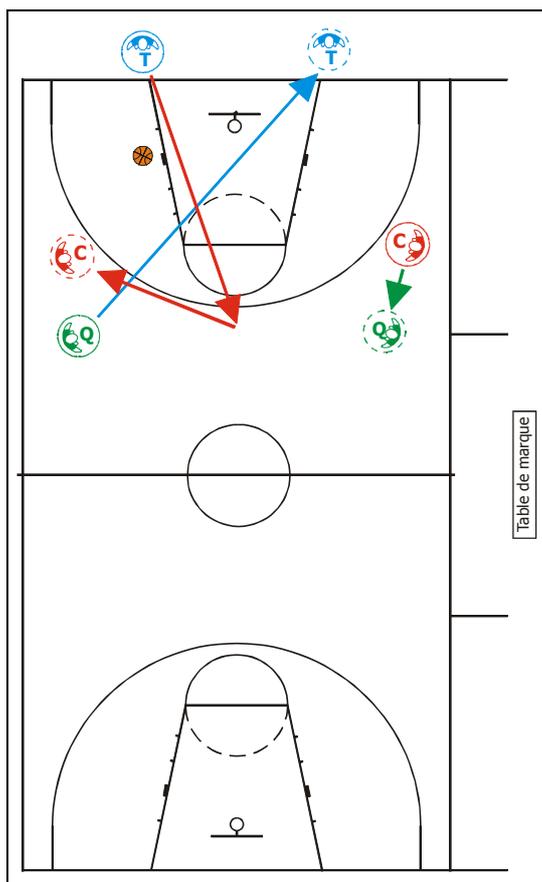


**6.2.3 Faute en zone avant, côté opposé; faute sifflée par l'arbitre de tête; le ballon reste dans la zone avant; des lancers francs sont accordés** (Figure 28)

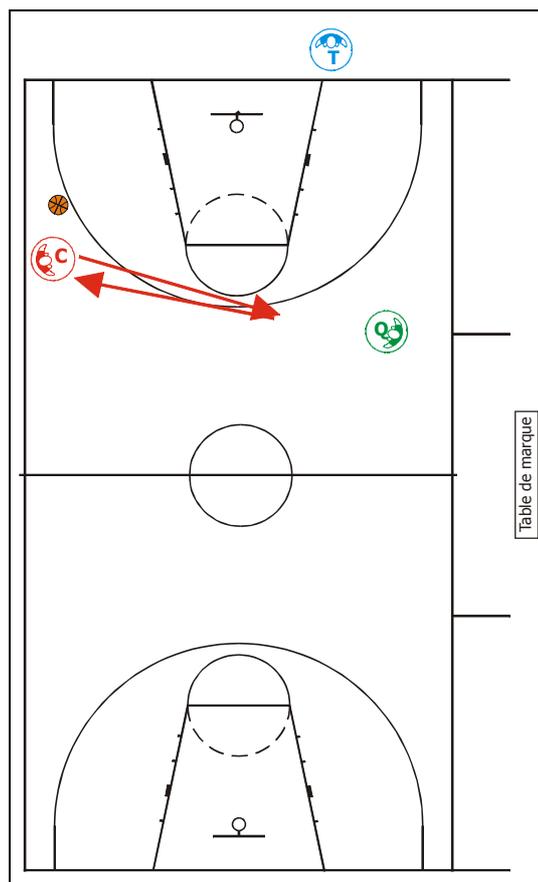
- A. L'arbitre de tête signale la faute à la table de marque, se rend ensuite du côté opposé et prend la nouvelle position d'arbitre du centre. Il fait tirer le premier lancer franc.
- B. L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête.
- C. L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de queue.

**6.2.4 Faute en zone avant; faute sifflée par l'arbitre du centre; le ballon reste dans la zone avant; lancers francs accordés ou pas de lancer franc** (Figure 29)

- A. L'arbitre du centre signale la faute et retourne du côté opposé.
- B. Les arbitres de tête et de queue conservent leur position.
- C. Cette permutation est constante qu'il y ait ou qu'il n'y ait pas de lancer franc.



**Figure 28 L'arbitre de tête siffle une faute**



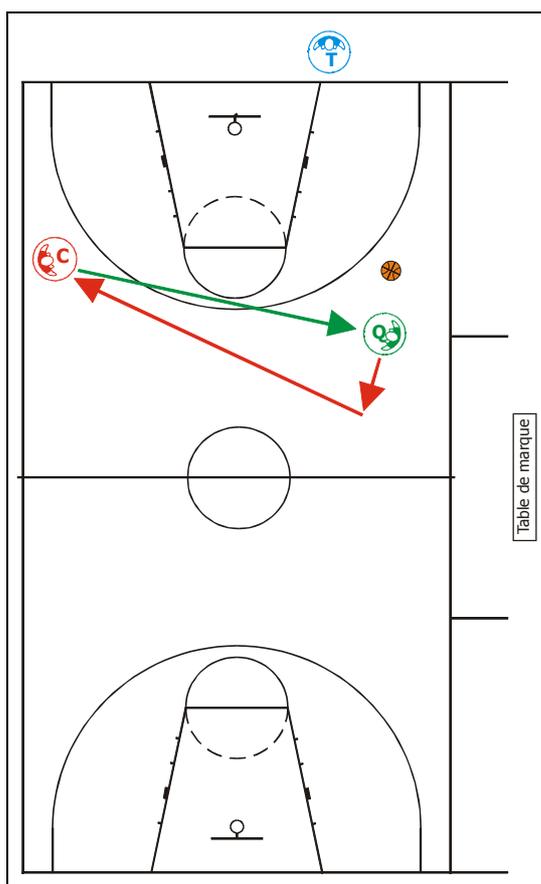
**Figure 29 L'arbitre du centre siffle une faute**

### 6.2.5 Faute en zone avant; l'arbitre de queue siffle la faute côté table; le ballon reste dans la zone avant (Figure 30)

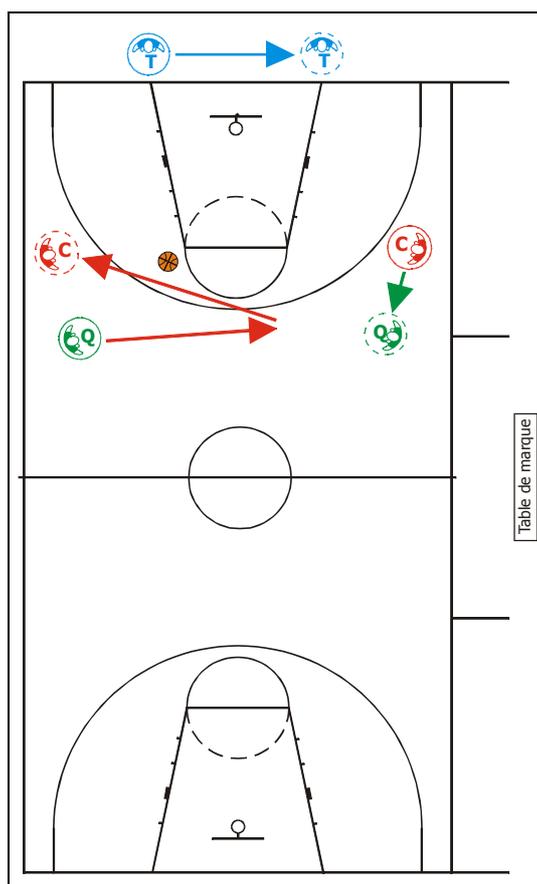
- L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé pour prendre la nouvelle position d'arbitre du centre.
- L'arbitre du centre prend la nouvelle position de queue (côté table).
- L'arbitre de tête conserve sa position.

### 6.2.6 Faute en zone avant; l'arbitre de queue siffle la faute côté opposé; le ballon reste dans la zone avant (Figure 31)

- L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre du centre.
- L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de queue (côté table).
- L'arbitre de tête conserve sa position (côté table).



**Figure 30** L'arbitre de queue siffle une faute côté table



**Figure 31** L'arbitre de queue siffle une faute côté opposé

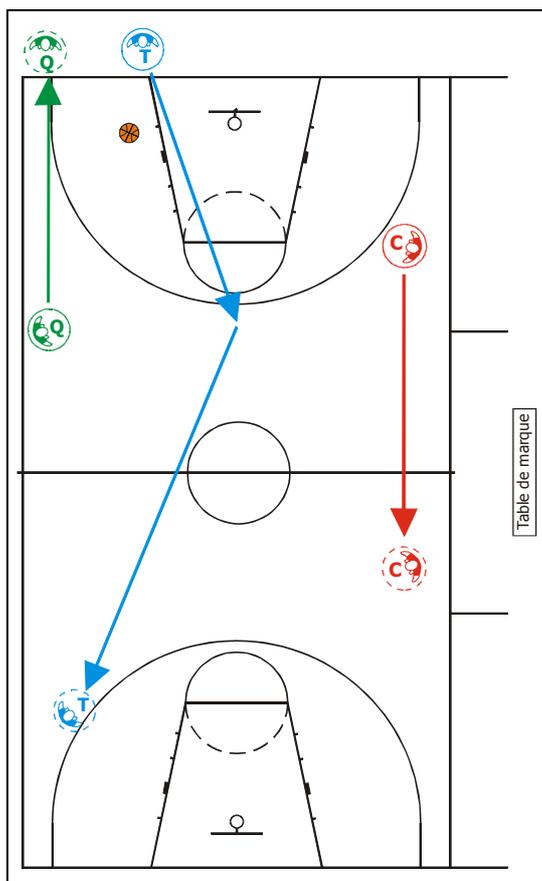


**6.2.7 Faute en zone avant; l'arbitre de tête siffle faute du côté opposé; le ballon passe de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant (Figure 32)**

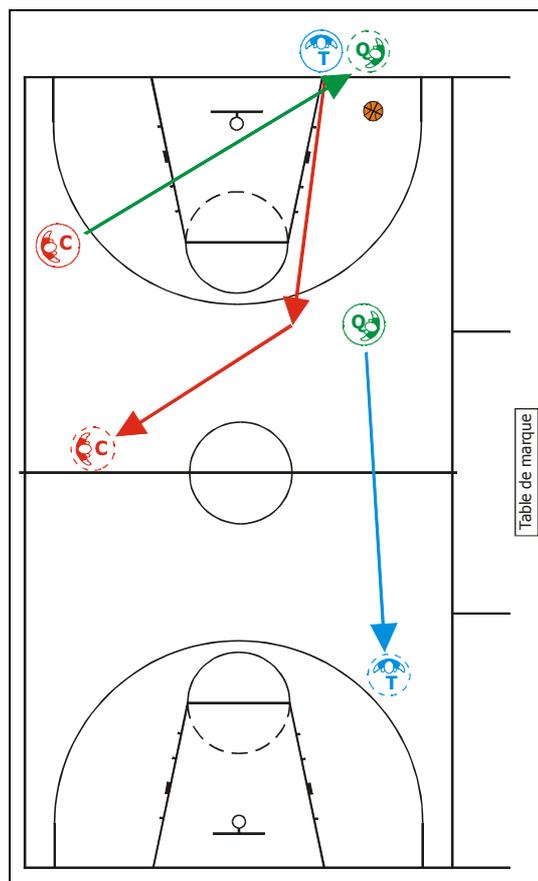
- A. L'arbitre de tête signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre de tête (dans la nouvelle zone avant).
- B. L'arbitre du centre conserve sa position de centre (côté table).
- C. L'arbitre de queue conserve sa position (côté opposé).

**6.2.8 Faute en zone avant; l'arbitre de tête siffle faute côté table; le ballon va de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant (Figure 33)**

- A. L'arbitre de tête signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre du centre.
- B. L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de queue (côté table).
- C. L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête (côté table).



**Figure 32 L'arbitre de tête siffle faute du côté opposé**



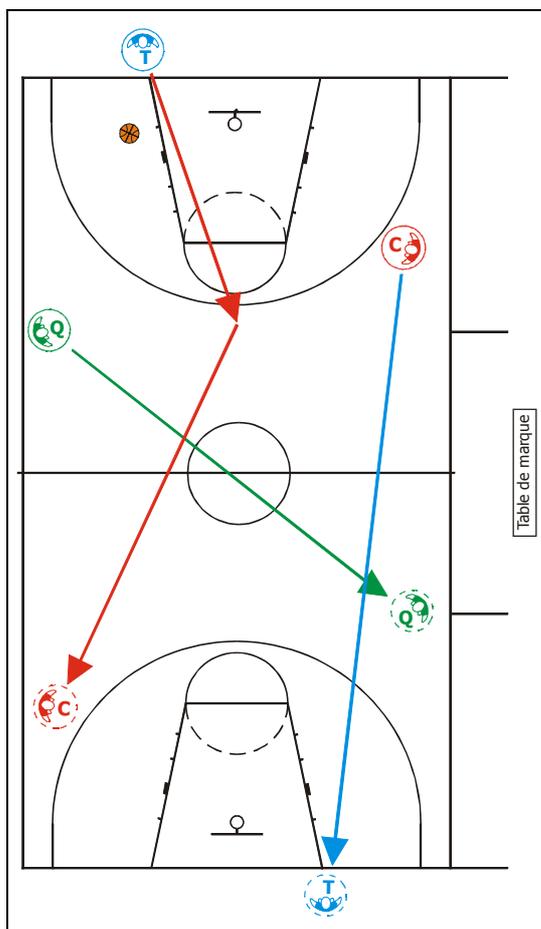
**Figure 33 L'arbitre de tête siffle faute, côté table**

### 6.2.9 Faute sifflée par l'arbitre de tête; des lancers francs sont accordés à l'autre extrémité du terrain (Figure 34)

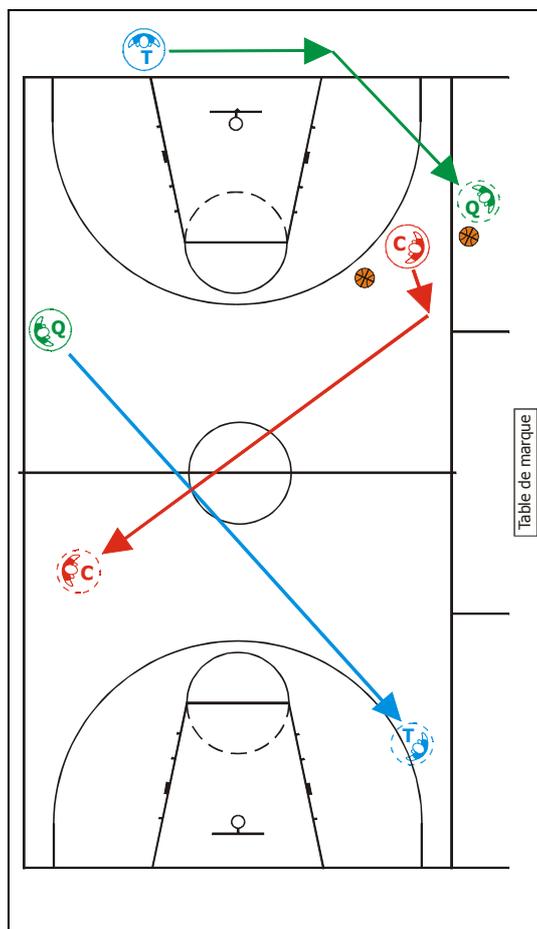
- L'arbitre de tête signale la faute, va du côté opposé de la zone avant pour devenir le nouvel arbitre du centre; il fait tirer le premier lancer franc.
- L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de tête (côté table) et fait tirer les lancers francs restant dans les cas de plusieurs lancers francs.
- L'arbitre de queue conserve sa position (se déplace côté table).

### 6.2.10 Faute en zone avant; l'arbitre du centre siffle faute, côté table; le ballon passe de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant (Figure 35)

- L'arbitre du centre signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre du centre.
- L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête (côté table).
- L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue et fait effectuer la remise en jeu dans la nouvelle zone arrière (côté table).



**Figure 34** L'arbitre de tête siffle faute



**Figure 35** L'arbitre du centre siffle faute, côté table

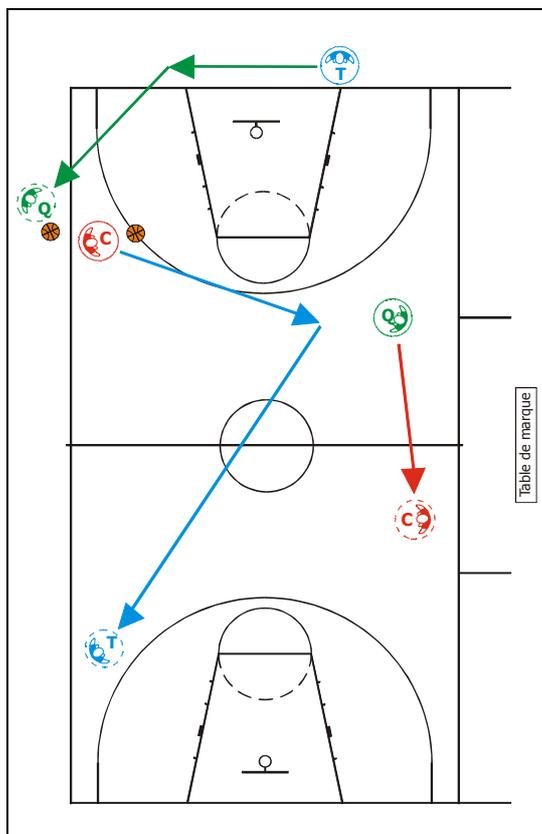


**6.2.11 Faute en zone avant; l'arbitre du centre siffle faute du côté opposé; le ballon passe de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant (Figure 36)**

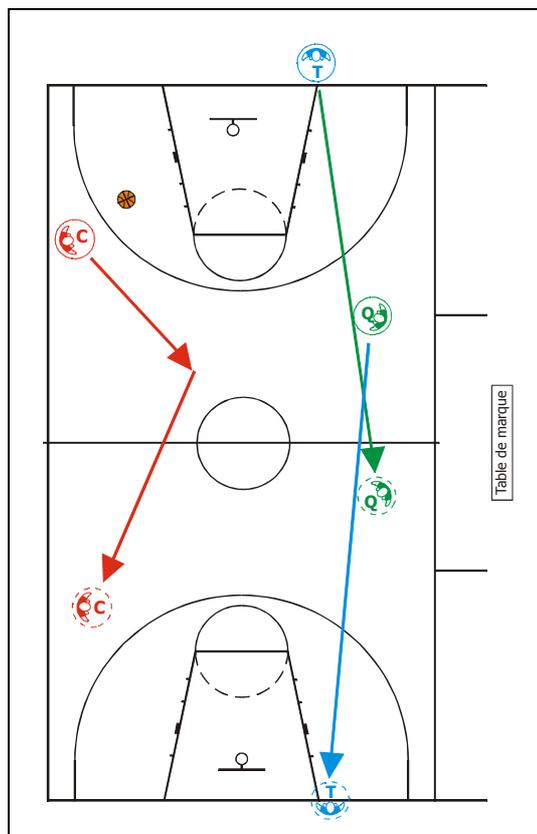
- A. L'arbitre du centre signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre de tête.
- B. L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre du centre (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue et fait effectuer la remise en jeu dans la nouvelle zone arrière (côté opposé).

**6.2.12 Faute en zone avant; l'arbitre du centre siffle faute du côté opposé; lancers francs accordés à l'autre extrémité du terrain (Figure 37)**

- A. L'arbitre du centre signale la faute et reste arbitre du centre (côté opposé); il fait tirer le premier lancer franc.
- B. L'arbitre de queue devient le nouvel arbitre de tête (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue (côté table).



**Figure 36 L'arbitre du centre siffle faute, côté opposé**



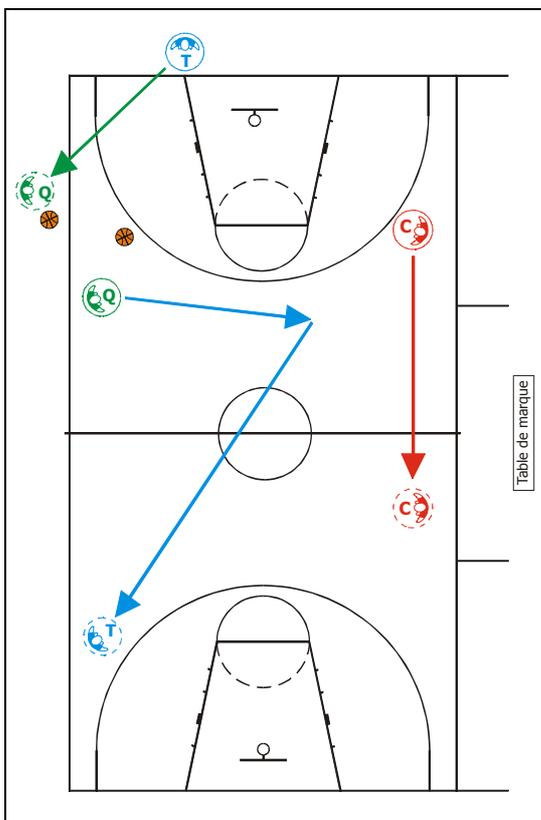
**Figure 37 L'arbitre du centre siffle faute, côté table**

**6.2.13 Faute sifflée en zone avant; l'arbitre de queue siffle faute; le ballon passe de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant** (Figure 38)

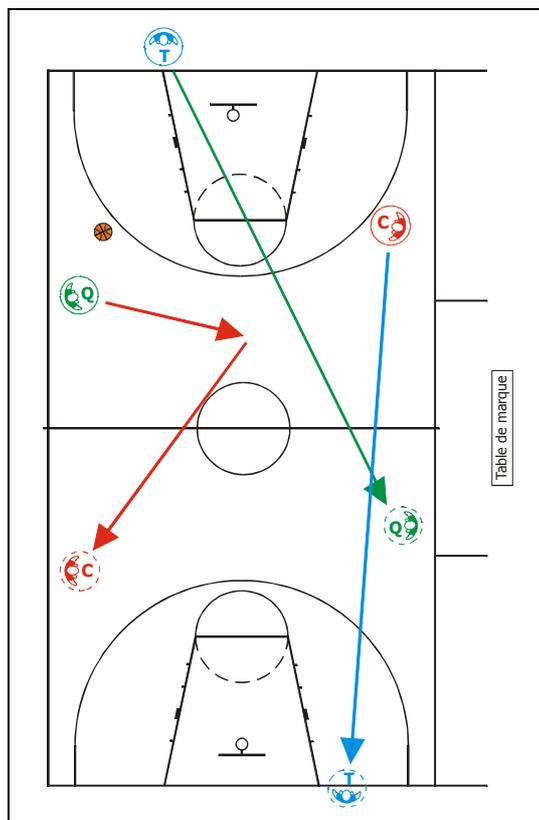
- A. L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre de tête.
- B. L'arbitre du centre conserve sa position d'arbitre du centre (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue et fait effectuer la remise en jeu dans la nouvelle zone arrière (côté opposé).

**6.2.14 Faute sifflée en zone avant; l'arbitre de queue siffle faute du côté opposé; lancers francs accordés à l'autre extrémité du terrain** (Figure 39)

- A. L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé dans la nouvelle position d'arbitre du centre; il fait tirer le premier lancer franc.
- B. L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de tête (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue (côté table).



**Figure 38** L'arbitre de queue siffle faute, côté opposé



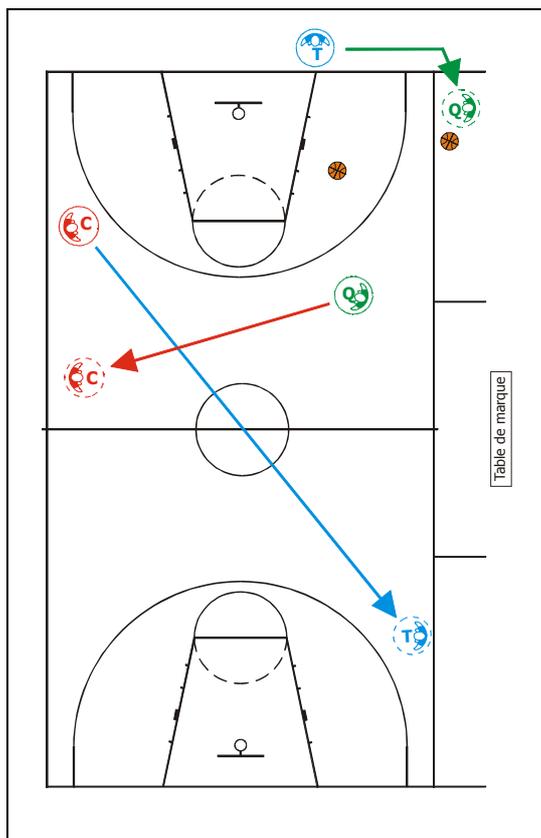
**Figure 39** L'arbitre de queue siffle faute, côté opposé

**6.2.15 Faute sifflée en zone avant; l'arbitre de queue siffle; le ballon passe de la nouvelle zone arrière à la nouvelle zone avant (Figure 40)**

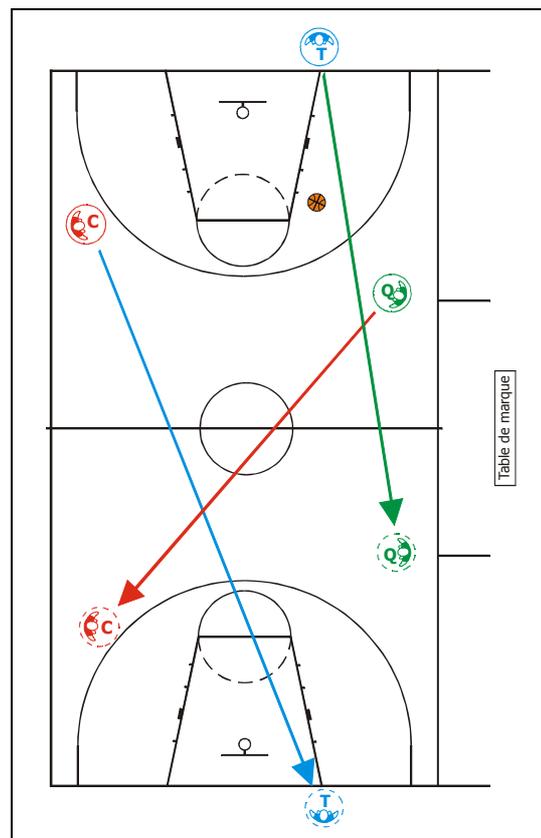
- A. L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre du centre.
- B. L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de tête (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue (côté table).

**6.2.16 Faute sifflée en zone avant; l'arbitre de tête siffle la faute côté table; lancers francs attribués à l'autre extrémité du terrain (Figure 41)**

- A. L'arbitre de queue signale la faute et va du côté opposé pour devenir le nouvel arbitre du centre; il fait tirer le premier lancer franc.
- B. L'arbitre du centre devient le nouvel arbitre de tête (côté table).
- C. L'arbitre de tête devient le nouvel arbitre de queue (côté table).



**Figure 40 L'arbitre de tête siffle faute, côté table**



**Figure 41 L'arbitre de tête siffle faute, côté table**



## **7. Lancers francs**

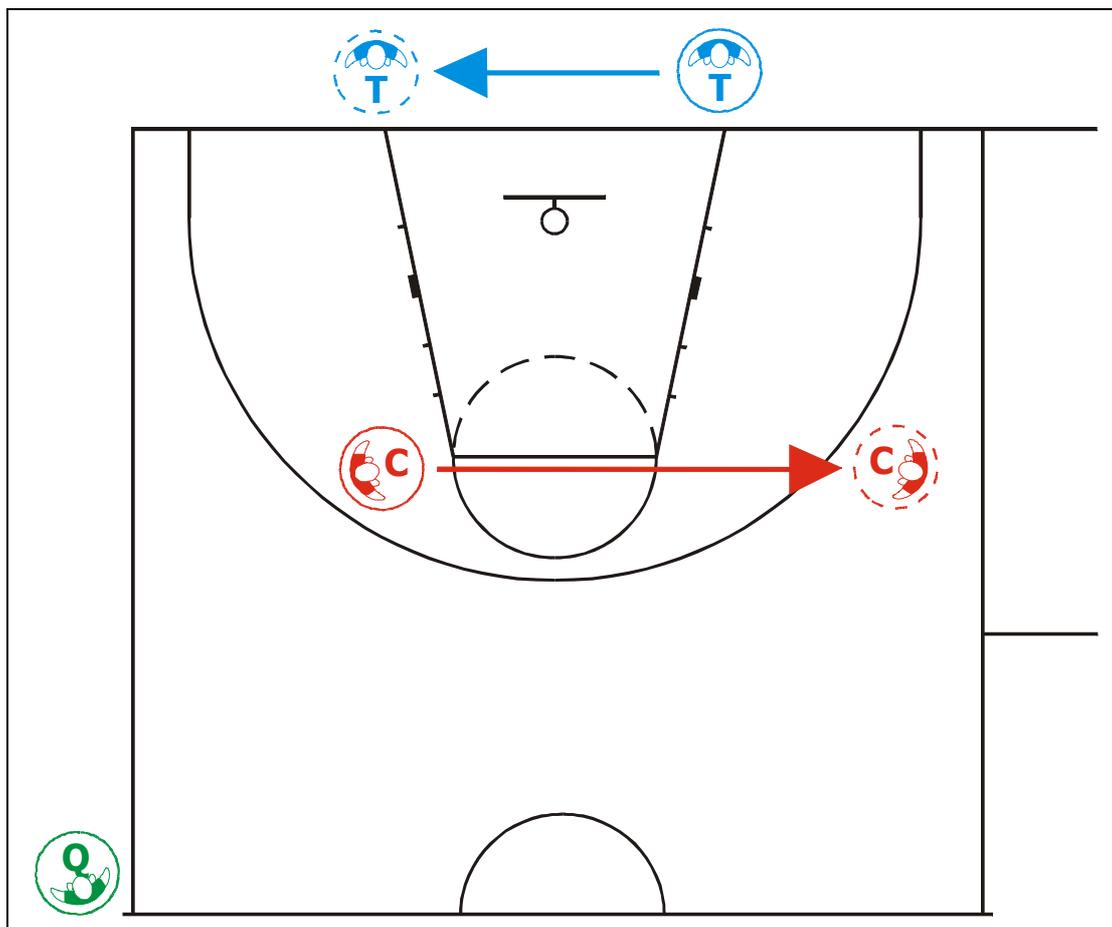
### **7.1 Gestion des lancers francs**

- A. Responsabilités de l'arbitre du centre (côté opposé): faire tirer l'unique lancer franc ou le premier d'une série de lancers francs.
- B. Responsabilités de l'arbitre de tête (côté table):
1. s'il s'agit d'un seul lancer franc ou du premier d'une série de lancers francs, il fait une passe au rebond à l'arbitre du centre quand ce dernier a signalé le nombre de lancers francs attribués.
  2. lors de lancers francs multiples, il récupère le ballon et fait tirer les lancers francs restants en signalant le nombre et il fait une passe au rebond au tireur.
  3. Si une remise en jeu de la ligne de fond doit faire suite au dernier lancer franc réussi, il indique le démarrage du chronomètre au moment opportun.
- C. Responsabilités de l'arbitre de queue (côté table):
1. s'assurer que le joueur bénéficiaire tire les lancers francs;
  2. aider en cas de violation lors des lancers francs si nécessaire.



## 7.2 Gestion des sanctions pour faute technique et disqualifiante

- A. L'arbitre qui a sifflé la faute technique ou disqualifiante signale la faute et devient ensuite le nouvel arbitre du **centre**. Si plus d'un lancer franc doit être tiré, l'arbitre du centre doit faire tirer le premier. Pour des lancers francs supplémentaires dans une même série de lancers francs, le nouvel arbitre de tête doit faire tirer les lancers francs restant.
- B. Pour un lancer franc unique, l'arbitre de **tête** doit faire tirer le lancer franc en signalant qu'il y a un seul lancer franc et il fait rebondir le ballon au tireur. Pour des lancers francs multiples, l'arbitre de **tête** passe le ballon au rebond à l'arbitre du centre dès que ce dernier a indiqué le nombre de lancers francs attribués. L'arbitre de **tête** doit alors faire tirer tous les lancers francs restant.
- C. Pendant l'exécution des lancers francs, l'arbitre de **queue** doit prendre position dans le prolongement de la ligne médiane, du côté opposé.
- D. Après le dernier lancer franc, l'arbitre du **centre** doit aller du côté table et l'arbitre de **tête** doit aller du côté opposé, après quoi l'arbitre de **tête** doit passer ou faire rouler le ballon à l'arbitre de **queue** pour la remise en jeu.



**Figure 42** Gestion des sanctions pour faute technique et disqualifiante

### 7.3 Positions de ballon mort (cinquième faute commise ou retard de jeu inusité)

- A. Si le jeu doit reprendre par des lancers francs: l'arbitre du **centre** doit se tenir, avec le ballon, au niveau de la ligne de lancer franc appropriée. L'arbitre de **tête** et l'arbitre de **queue** doivent se tenir du côté opposé, à l'un ou l'autre des côtés du cercle de lancer franc le plus proche de l'endroit où le ballon sera remis en jeu.

Dès la reprise du jeu, les arbitres de tête et de queue s'assurent du retour des joueurs sur le terrain, après quoi ils prennent les positions normales tête/queue pour les activités de lancer franc.

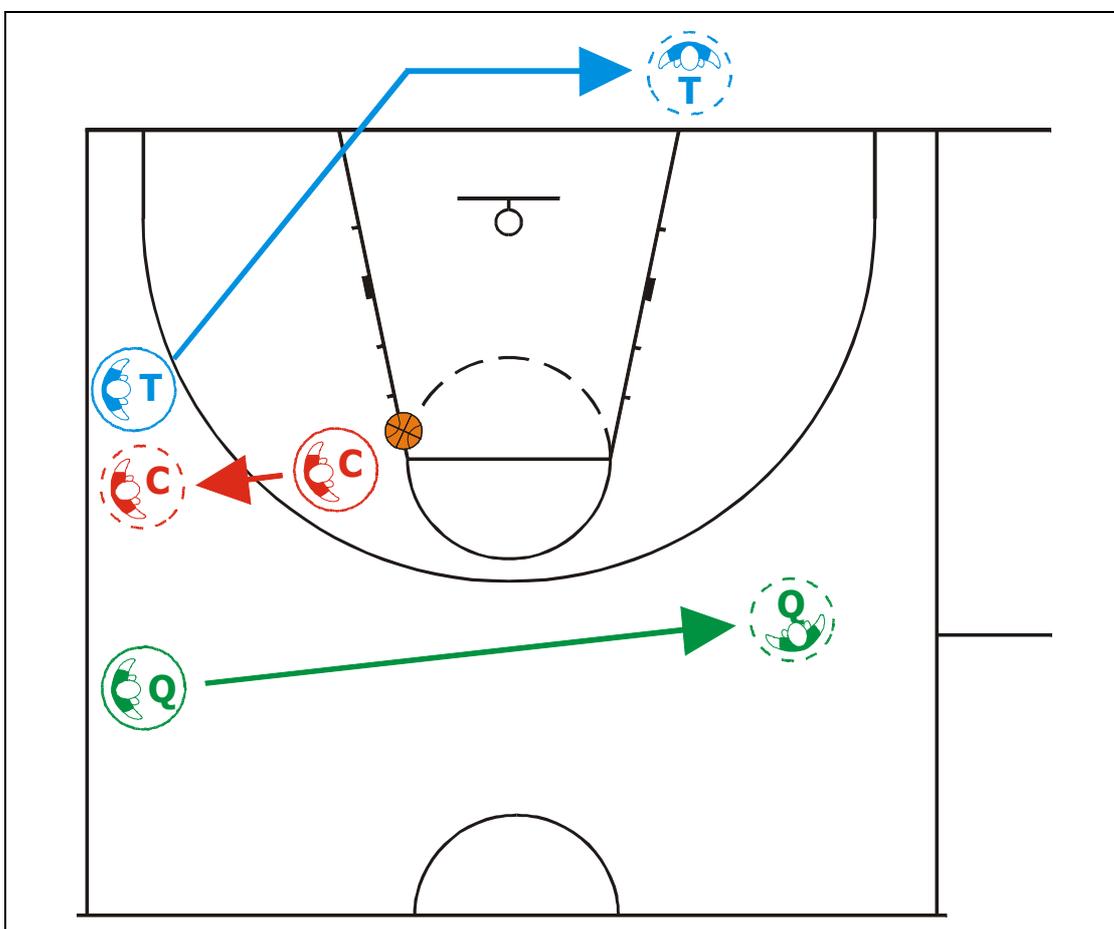
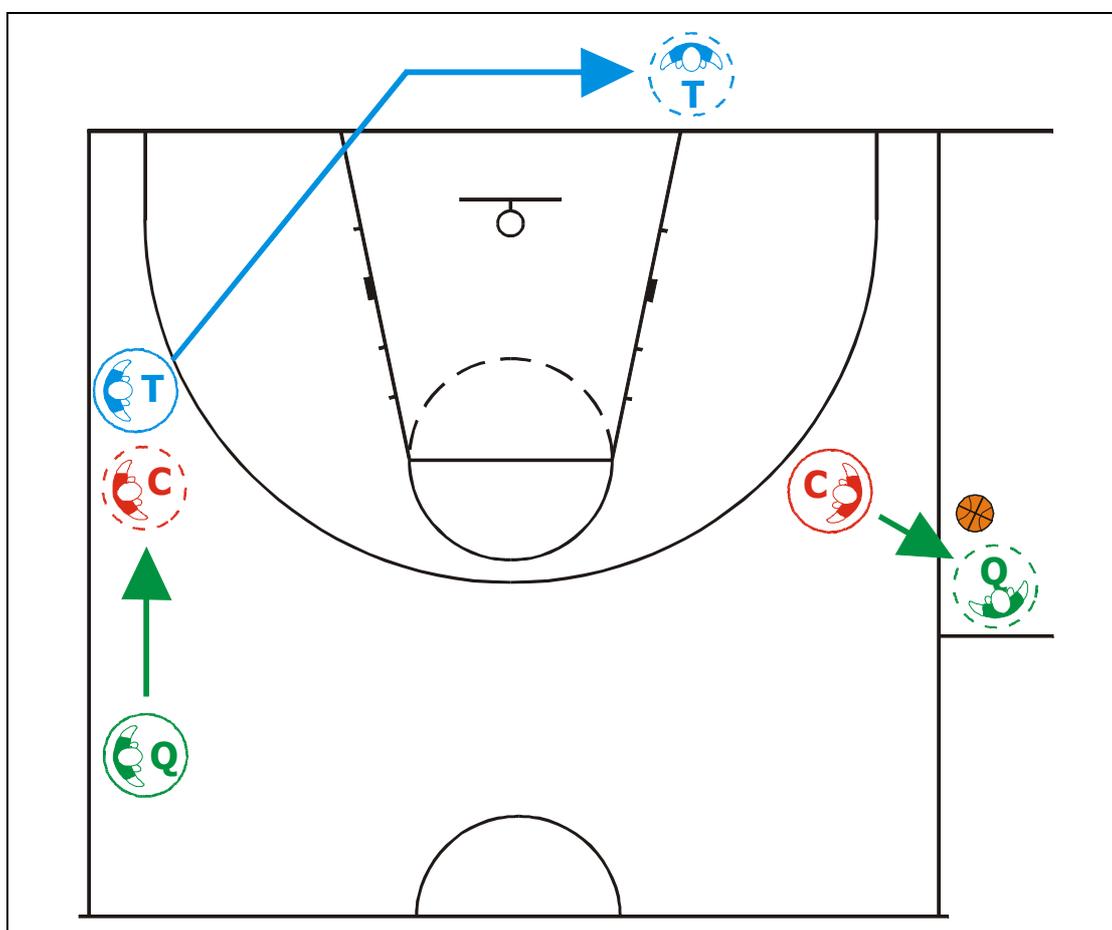


Figure 43 Le jeu doit reprendre par des lancers francs

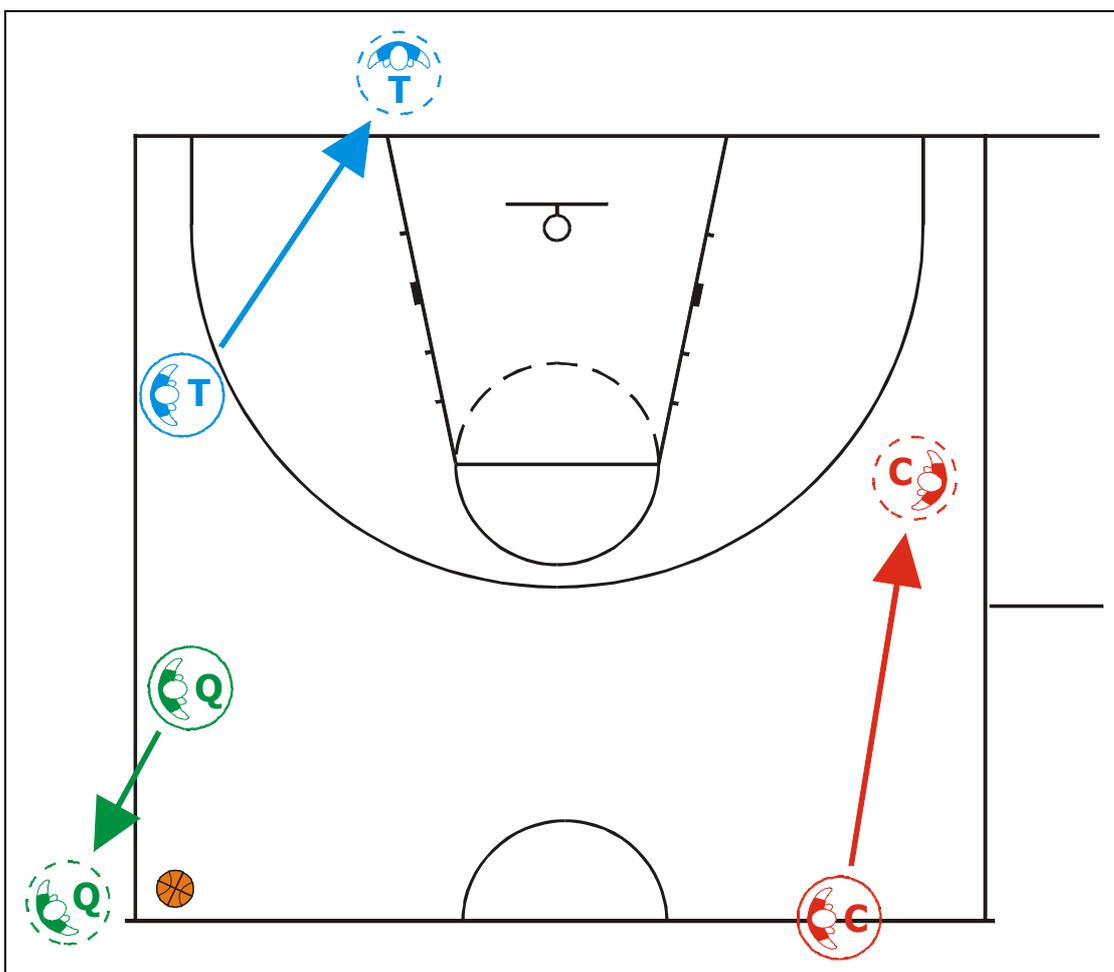
- B. Si le jeu doit reprendre par une remise en jeu, l'arbitre du **centre** doit se tenir à l'endroit où la remise en jeu doit avoir lieu. L'arbitre responsable de la ligne de touche ou de la ligne de fond où doit avoir lieu la remise en jeu doit détenir le ballon. Si le point de la remise en jeu se trouve à un endroit quelconque de la ligne de touche, côté table, l'arbitre du centre doit alors se placer sur le terrain, en ligne directe avec le point de la remise en jeu et à une distance de cette ligne égale à celle des autres arbitres. Les arbitres de **tête** et de **queue** doivent se tenir du côté opposé, à l'un ou l'autre des côtés du cercle de lancer franc le plus proche de l'endroit où le ballon sera remis en jeu.

Dès la reprise du jeu, les arbitres de tête et de queue doivent prendre la position normale tête/queue pour les remises en jeu.



**Figure 44** Le jeu doit reprendre par une remise en jeu

- C. S'il y a un délai pour permettre le remplacement d'un joueur qui a commis sa cinquième faute ou une faute disqualifiante, l'arbitre du **centre** doit prendre une position à cheval sur la ligne médiane, à mi-distance entre le cercle central et la ligne de touche côté table. Les arbitres de **tête** et de **queue** doivent se tenir du côté opposé, à l'un ou l'autre des côtés du cercle de lancer franc le plus proche de l'endroit où le ballon sera remis en jeu. Dès que le délai est achevé, les arbitres de **tête** et de **queue** doivent s'assurer du retour des joueurs sur le terrain, après quoi tous les arbitres doivent se rendre aux positions appropriées de lancer franc ou de remise en jeu.



**Figure 45** Un joueur a commis sa cinquième faute ou disqualifiante



## 8. Temps-morts et remplacements

### 8.1 Temps-morts d'équipe

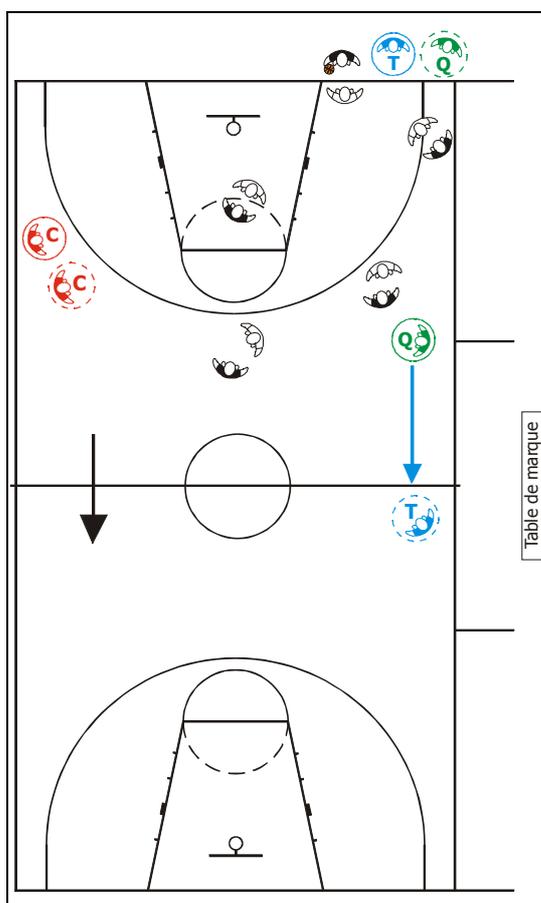
- A. Au moment opportun, le chronométreur doit communiquer à l'arbitre le plus proche qu'un temps-mort a été demandé. L'arbitre le plus proche de la table (ou l'arbitre ayant sifflé et après avoir signalé la faute) doit alors faire le signal de temps-mort ou de remplacement.
- B. Après l'accord du temps-mort, l'arbitre qui l'a accordé devient l'arbitre du **centre** et se tient à cheval sur la ligne médiane, à mi-distance entre le cercle central et la ligne de touche côté table. Si l'arbitre qui a accordé le temps-mort n'était pas l'arbitre du centre lorsque le temps-mort a été accordé, alors l'arbitre du centre précédent remplacera maintenant l'arbitre ayant sifflé comme nouvel arbitre de tête ou de queue. Le nouvel arbitre de **tête** et l'arbitre de **queue** doivent se tenir du côté opposé d'un côté ou de l'autre de la ligne médiane. Si le jeu doit reprendre par un lancer franc, l'arbitre du **centre** doit alors détenir le ballon; si le jeu doit reprendre par une remise en jeu, alors l'arbitre responsable de la ligne de touche ou de fond où doit avoir lieu la remise en jeu doit détenir le ballon.
- C. Au signal des 50 secondes, les arbitres de **tête** et de **queue** s'assurent du retour des joueurs sur le terrain, après quoi ils prennent les positions normales de lancer franc ou de remise en jeu.

## 9. Tir de la dernière seconde

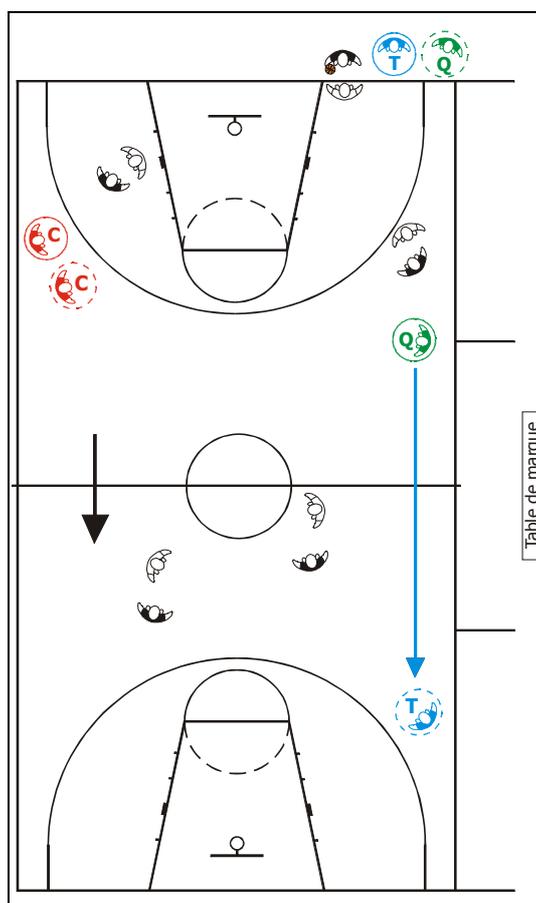
L'arbitre, de queue ou du centre, à l'opposé de la table, est principalement responsable de la décision lors de tout tir de la dernière seconde.

## 10. Couverture du pressing

Les arbitres doivent couvrir le jeu en utilisant un large triangle dans la zone de l'action. L'arbitre de queue est responsable du décompte des huit secondes en zone arrière et doit couvrir l'action en respectant toujours la possibilité d'un rapide changement. Les arbitres du centre et de tête se déplacent selon la vitesse du ballon. L'arbitre du centre devrait prendre une position pour aider l'arbitre de tête en cas de violations sur la ligne médiane. L'arbitre de tête qui se trouve près de la ligne médiane doit couvrir les contre-attaques et les longues passes à travers le terrain et doit s'assurer que tous les joueurs sont "encadrés", "boxed in". Les arbitres ne doivent pas rester en place et être vigilants pour éviter d'être bloqués.



**Figure 46** Tous le joueurs en zone arrière



**Figure 47** Joueurs en zone avant et en zone arrière

### Tous les joueurs en zone arrière

- Les arbitres du centre et de queue couvrent l'action en zone arrière.
- L'arbitre de tête se tient près de la ligne médiane gardant tous les joueurs encadrés.

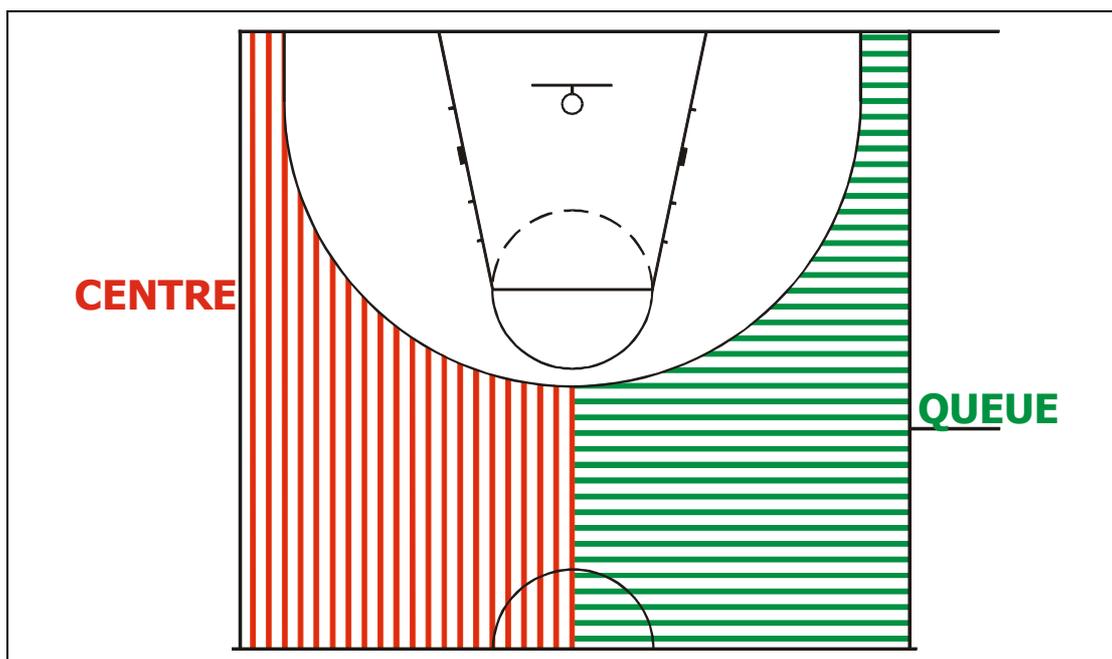
### Joueurs en zone avant et en zone arrière

- Les arbitres du centre et de queue couvrent l'action en zone arrière.
- L'arbitre de tête prend une position d'où il peut surveiller les joueurs en zone avant tout en aidant sur les actions en zone arrière.



## 11. Couverture de panier à trois points

- A. Lorsque l'on s'attend à un tir à trois points, les arbitres doivent ajuster leurs positions pour juger clairement la tentative.
- B. Pour qu'un tir à trois points soit valable, le tireur doit avoir été en l'air ou avoir eu un ou les deux pieds au sol au-delà de la ligne des trois points lorsque le tir est tenté. Toucher la ligne place le joueur dans la zone à deux points. Il n'y a aucun rapport entre le plan et la position du tireur.  
**Note:** Ne tournez pas le dos aux joueurs et au terrain lorsque vous signalez. Les arbitres devraient prévoir une rapide contre-attaque juste après un tir à trois points réussi et être prêts à arbitrer l'action suivante.
- C. Quand un joueur tente un tir à trois points, l'arbitre de la zone où se trouve le joueur doit faire le signal en levant un bras tendu au niveau de la tête avec trois (3) doigts pointés.
- D. Lorsque le tir à trois points est réussi l'arbitre chargé de sa couverture fait le signal avec les deux bras tendus au-dessus de la tête avec trois (3) doigts pointés.
- E. Lorsque l'arbitre de queue signale un tir à trois points réussi, l'arbitre du centre doit refléter le signal et quand l'arbitre du centre signale un panier à trois points réussi, l'arbitre de queue doit répéter le signal.
- F. Les arbitres du centre et de queue partagent la responsabilité des tentatives de tir à trois points des deux côtés de la ligne de lancer franc prolongée au sommet du cercle de lancer franc.
- G. L'arbitre de tête doit avoir la responsabilité d'aider lors de tentatives à trois points à la suite de contre-attaque ou de transition lorsque les arbitres du centre et de queue n'ont pas le temps de prendre une position leur permettant de voir la tentative.



**Figure 48** Zone de responsabilité de la zone de panier à trois points