



FIBA

We Are Basketball



MANUEL FIBA POUR ARBITRES TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE (IOT)

version 2.5

Ce manuel est basé sur le Règlement Officiel du Basketball 2024.

Le contenu ne peut pas être modifié et présenté avec le logo FIBA, sans l'autorisation écrite de FIBA Referee Operations.

En cas de divergence entre les différentes éditions linguistiques sur le sens ou l'interprétation d'un mot ou d'une phrase, le texte en anglais prévaut.

Tout au long de cette publication, les références faites à un joueur, entraîneur, arbitre, etc, au sexe masculin s'appliquent également au sexe féminin. Il faut comprendre que cela n'est fait que pour des raisons pratiques.

Décembre 2024,
Tous droits réservés.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Ce matériel est créé par
FIBA Referee Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une anomalie dans ce matériel, veuillez en informer FIBA Referee Operations à refereeing@fiba.basketball



À télécharger dès maintenant ! FIBA iRef Tools Apps



FIBA iRef Library App

Cette application vous permet d'accéder à tous les documents publics édités par la FIBA.

Elle couvre une large gamme de sujets, du niveau débutant à élite. Vous pourrez y trouver des vidéos, manuels et directives publiées par FIBA Referee Operations pour les arbitres, commissaires, officiels de table de marque, instructeurs d'arbitres et opérateurs vidéos.

Elle contient également les nouvelles règles et leurs interprétations.

FIBA iRef Pre-Game App

Il s'agit d'une application spécialement conçue par la FIBA pour la préparation de match des arbitres.

Elles contient des vidéos, une checklist d'avant-match, des manuels techniques, le règlement officiel de basketball et ses interprétations, des demi-terrains et terrains entiers où l'on peut ajouter et déplacer des arbitres, joueurs, des zones de responsabilités, des outils de dessin, tout cela afin de permettre d'illustrer et d'enregistrer ses propres actions de jeu.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

AVANT-PROPOS

Le basketball, en tant que sport, voit sa technique et sa vitesse progresser tous les jours. Il s'agit d'un processus naturel de développement qu'on appelle évolution. Le jeu, et plus encore l'arbitrage, ont complètement changé depuis dix ans. Actuellement, l'arbitrage de haut niveau s'améliore au moins à la même vitesse que le jeu lui-même et des niveaux de performance plus élevés sont attendus chaque année. La vitesse de ce changement a nécessité l'adoption d'une devise : « Ce qui a été considéré comme exceptionnellement bon hier, est considéré comme la qualité standard d'aujourd'hui et comme inférieur au standard de demain ».

Ce manuel complète d'autres manuels techniques de la FIBA concernant l'arbitrage. Il fournit les bases d'un arbitrage de basket-ball de qualité, c'est-à-dire être capable d'arbitrer une situation de jeu à la fois.

Ce manuel contient les connaissances de base concernant les procédures sur la mécanique et la technique individuelle sur le terrain et chaque arbitre de niveau international doit savoir les appliquer en détail.

Afin d'améliorer leurs compétences en techniques individuelles d'arbitrage, il est nécessaire que les arbitres s'entraînent et pratiquent ces techniques, aussi bien sur le terrain qu'en dehors. Le but est d'arriver à dominer ces compétences - sans oublier bien sûr que des milliers de répétitions sont nécessaires pour développer la mémoire musculaire. C'est cela qui fait la différence entre un bon arbitre et un arbitre d'élite et permet d'avoir un niveau opérationnel de qualité, peu importe le match ou l'environnement.

En outre, FIBA Referee Operations produit une variété de documents de formation, à savoir la série « Améliorez votre ... » (par exemple « Améliorez votre placement en tant qu'arbitre de tête »). Ces guides fournissent plus de renseignements et de détails sur la façon de travailler certains aspects abordés dans ce manuel.

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS

CHAPITRE 1

1. GÉNÉRALITÉS	7
1.1 L'arbitrage du basket-ball	7
1.2 Image d'un arbitre de basket-ball d'élite	7
1.3 Traitement du jeu- Décision de qualité	8

CHAPITRE 2

2. TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE (IOT)	10
2.1 Introduction	10
2.2 Être à distance et stationnaire	11
2.3 Arbitrer la défense	12
2.4 Rester sur l'action	12
2.5 Placement, angle ouvert (45°) et ajustement	13
2.6 Briefing d'avant-match et utilisation de l'application FIBA iRef PG	14
2.7 Siffler, prendre une décision et communiquer	15
2.8 Signaux et gestuelle	17
2.9 Entre-deux / arbitre actif (celui qui lance le ballon)	19
2.10 Entre-deux / arbitre(s) libre(s)	19
2.11 Responsabilité lors d'un tir (protection du tireur)	20
2.12 Administration de la remise en jeu	21
2.13 Simuler une faute	23
2.14 Contrôle du chronomètre de jeu et des tirs	24

CHAPITRE 3

3. DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES	29
3.1 Terminologie basique de l'arbitrage de basket-ball	29
3.2 Signaux officiels des arbitres	29

Contrôle de Version

v1.2	2.12.1 Sifflet d'alarme ajouté
	2.14 Procédure de chronomètre ajouté
	Mise à jour des diagrammes
v2.0	1.3 Chapitre ajouté
	2.9 Entre-deux- mise à jour de la checklist
	3.2 Mise à jour des signaux officiels des arbitre
v2.5	1.3 Diagramme mis à jour
	2.7 Prendre une décision – texte et diagramme mis à jour
	3.2 Signaux Officiels des Arbitres mis à jour



GÉNÉRALITÉS

CHAPITRE 1

1. GÉNÉRALITÉS

1.1 L'ARBITRAGE DU BASKET-BALL

Dans le sport en général, l'arbitrage est difficile et plus encore dans le basket-ball – en particulier lorsque dix joueurs athlétiques se déplacent rapidement dans une zone limitée. Naturellement, le jeu a changé et le terrain est devenu plus grand, non pas dans ses dimensions, mais du point de vue du jeu et de l'arbitrage. Les situations de jeu sont réparties sur tout le terrain avec chaque joueur capable de jouer à presque tous les postes. Cela établit de nouvelles exigences pour l'arbitrage de basket-ball. Il est bon de se rappeler que l'amélioration quotidienne ne doit pas être considérée comme une progression, mais plutôt comme une nécessité pour suivre le développement du jeu – c'est ce qu'on appelle l'évolution et cela se produit naturellement, que nous le voulions ou non.

Parfois, il y a une tendance à définir l'arbitrage de basket-ball comme une combinaison très complexe de diverses compétences. Il est vrai que cela nécessite de nombreuses capacités chez l'arbitre, mais l'essentiel est que toutes ces compétences visent à atteindre une seule chose – être prêt à arbitrer une situation ou gérer les situations qui peuvent survenir pendant le match. Toute la formation doit se concentrer sur la préparation de match pour aider les arbitres à faire face à diverses situations qui peuvent arriver pendant les matches.

L'arbitrage, c'est :

Anticiper ce qui va se passer — État d'esprit actif

Comprendre ce qui se passe — Connaissance du basket-ball

Réagir correctement à ce qui s'est passé — Entraînement à l'imagerie mentale

1.2 IMAGE D'UN ARBITRE DE BASKET-BALL D'ÉLITE

La FIBA a une règle d'or lorsqu'il s'agit de donner la priorité à la formation des arbitres pour les matchs de la FIBA : contrôler le match. Cela signifie assurer le bon déroulement d'un match dynamique où les joueurs sont en mesure de mettre en valeur leurs compétences de basketteur. C'est l'image que la FIBA recherche. Les deux ou trois arbitres désignés sont ceux qui sont garants de ce contrôle du match.

Il convient de définir et de se rappeler que le contrôle du match est différent de la gestion de match. En fin de compte, ce sont les arbitres qui sont responsables du jeu. Ils définissent ce qui est permis et ce qui ne l'est pas – personne d'autre.

Cela étant dit, il est tout aussi important que les arbitres soient responsables dans l'apparence et dans les actes. Ils doivent délivrer un message non verbal indiquant qu'ils sont prêts et capables de prendre des décisions. La fonction fondamentale de l'arbitrage est la prise de décision. Les arbitres doivent se sentir à l'aise dans la prise de décision sans hésiter lors du processus décisionnel. Bien sûr, la justesse de leurs décisions peut être analysée après le match et les arbitres doivent donc faire preuve de confiance ou du moins doivent donner l'impression qu'ils en ont (perception).

Par conséquent, la FIBA a ajouté le thème de la « présence sur le terrain » à son programme de formation. Cela comprend la formation mentale avec le concept « C'est de ma responsabilité » qui sera combinée avec un plan d'entraînement physique pour développer une image d'un corps fort et athlétique, pour être en adéquation avec l'image du professionnalisme et promouvoir le contrôle du match.

« Contrôler, c'est une attitude »

1.3 TRAITEMENT DU JEU- DÉCISION DE QUALITÉ

Dans un match de basket-ball moderne, les arbitres prennent environ 700 décisions par match. Seuls 10% de ces décisions sont "visibles", c'est-à-dire au moment qu'il y a un coup de sifflet. Le basket-ball est un jeu extrêmement rapide et la vitesse du jeu ajoute un grand défi à la prise de décision.

La prise de décision dans l'arbitrage du basket-ball

Il s'agit d'un processus perceptif et cognitif.

1. Voir - Rassembler toutes les informations pertinentes.
2. Traiter - Organiser les informations pertinentes.
3. Décider - Définir l'action nécessaire

Les arbitres de la FIBA sont censés prendre des décisions basées sur les observations et les faits qu'ils ont rassemblés sur la situation de jeu. Avant de siffler, les arbitres doivent traiter l'ensemble du jeu, du début à la fin, en passant par le développement, avant de prendre la décision de siffler ou non. Ils prendront ainsi des décisions plus analytiques au lieu de ne voir que la fin du jeu et d'y réagir (ce que l'on appelle une décision émotionnelle).



Schéma 1: Voir l'ensemble du jeu avant de prendre une décision.



TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE (IOT)

CHAPITRE 2

2. TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE (IOT)

2.1 INTRODUCTION

Les techniques individuelles d'arbitrage (IOT) sont la base la plus importante de l'arbitrage à 2 (2PO) ou à 3 personnes (3PO). Il est évident qu'au cours des 15 dernières années, l'accent a été mis sur le 3PO (surtout concernant la mécanique, c'est-à-dire les déplacements des arbitres sur le terrain). Cela a entraîné un déficit de connaissances sur la façon d'arbitrer les différentes phases de jeu pendant le match - alors que ce sont les compétences fondamentales que les arbitres doivent posséder afin d'aboutir à la bonne décision. Il s'agit de compétences inhérentes à l'IOT et sont pertinentes pour le 2PO comme pour le 3PO.

En analysant les phases de jeu lorsqu'on arbitre un match, il est nécessaire de suivre quelques principes de base :

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.	Être à bonne distance et stationnaire
La priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre deux joueurs est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant l'attaquant porteur de balle dans son champ de vision.	Arbitrer la défense
Toujours être à l'affût de possibles actions illégales à siffler.	Avoir un état d'esprit actif
Avoir les joueurs clés (1 contre 1) ou autant de joueurs que possible dans le champ de vision afin de voir toute action illégale.	Position à 45° et angle ouvert
Savoir quand une situation est terminée afin de passer à la suivante - mentalement / physiquement.	Rester sur la situation jusqu'à ce qu'elle soit terminée

L'absence d'adhésion aux principes mentionnés ci-dessus sont les principales raisons pour lesquelles de mauvaises décisions sont prises sur le terrain. C'est aussi simple que cela !

Lorsque les arbitres sont en mesure d'être en responsabilité principale sur toutes les actions évidentes, cela permet d'augmenter considérablement la qualité de l'arbitrage. Ces actions évidentes, si elles sont manquées, déterminent dans l'esprit des gens ce qui constitue un niveau d'arbitrage acceptable.

«Être en responsabilité principale sur les actions évidentes»

2.2 ÊTRE À DISTANCE ET STATIONNAIRE

Objectif : Identifier et comprendre les points clés, et l'importance de maintenir une bonne distance par rapport au jeu et d'être à l'arrêt pour juger des situations d'opposition.

Beaucoup d'arbitres ont tendance à penser que se déplacer d'un bout à l'autre du terrain et d'être très proche du jeu les aident à prendre des décisions correctes.

Par conséquent, il convient de comprendre et de se concentrer sur ces deux questions principales :

4. **Être à distance** - Pour juger une situation, il est important de maintenir une distance appropriée du jeu, sans trop s'approcher. Sinon, l'arbitre peut avoir une mauvaise perspective car tous les mouvements semblent être plus rapides. Imaginez-vous en train de regarder le match du haut des gradins et vous verrez que les mouvements des joueurs semblent plus lents qu'au niveau du terrain. Ils ont seulement l'air plus lents quand vous les observez de cette façon, mais évidemment ils ne le sont pas.
5. **Être stationnaire** - Souvent, les arbitres qui sont sur une action ne réalisent pas s'ils sont en train de se déplacer ou non lorsqu'elle commence. Le bon sens veut que si nous voulons nous concentrer sur quelque chose, il est préférable de le faire en étant stationnaire. Ces deux mêmes principes s'appliquent à l'arbitrage.

Si un arbitre est à bonne distance du jeu (3-6 mètres) :

- a. La probabilité d'un coup de sifflet émotionnel ou réactionnel diminue.
- b. Il peut maintenir une vision par laquelle les mouvements semblent plus lents.
- c. Il peut maintenir un angle large, ce qui augmente la possibilité d'avoir plus de joueurs dans son champ de vision.
- d. Il est capable d'avoir une vue d'ensemble (suivre les situations suivantes, contrôler les chronomètres, repérer où se trouvent les collègues).

Si un arbitre est stationnaire lorsqu'il prend une décision :

- a. Ses yeux ne bougent pas et sa concentration augmente.
- b. Il a plus de chances de prendre une bonne décision car il est concentré.

Il est important qu'un arbitre anticipe son déplacement pour être bien placé afin de voir l'espace entre les joueurs (c'est différent d'ajuster sa position) et doit le faire le plus rapidement possible. Il doit s'arrêter, observer et juger.

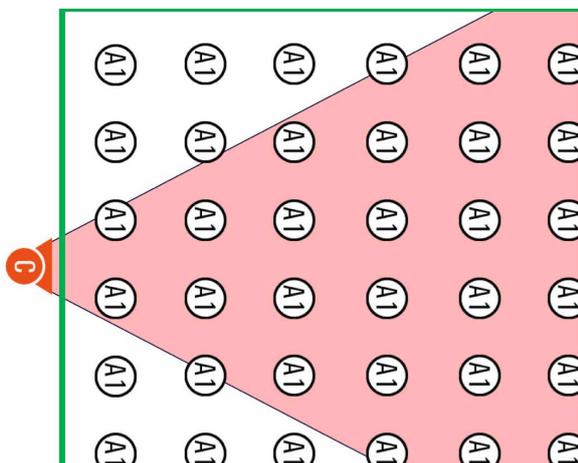


Schéma 2:

Une bonne distance permet d'avoir un angle plus large et l'arbitre est alors capable d'avoir en même temps plus de joueurs dans son champ de vision. Exemple : dans la première rangée 2 joueurs, dans la deuxième rangée 3 joueurs, dans la troisième rangée 4 joueurs, etc. Au total 26 joueurs sur 36 (72%).

2.3 ARBITRER LA DÉFENSE

Objectif : Identifier le but principal lors d'une situation de 1 contre 1.

Le concept d'arbitrage de la défense est l'une des pierres angulaires pour arbitrer correctement. Cela signifie principalement que la priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre le porteur de balle et son défenseur est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant le porteur de balle dans son champ de vision. L'arbitre est tenu de se placer de manière à pouvoir voir clairement le défenseur.

Note : Vous n'arbitrez pas l'espace entre les joueurs, mais la défense elle-même - vous devez néanmoins être placé de manière à voir l'espace entre les joueurs afin d'arbitrer la défense.

Lorsque vous arbitrez des situations avec ballon, concentrez-vous sur l'illégalité du défenseur !

2.4 RESTER SUR L'ACTION

Objectif : Comprendre comment mieux contrôler les actions de jeu.

Il arrive parfois que les arbitres ratent une faute évidente. Malheureusement, il semble souvent que les seules personnes dans la salle qui n'ont pas vu cette faute évidente sont les deux ou trois personnes sur le terrain qui ont un sifflet. Adopter une discipline de professionnel est la clé pour juger correctement ces actions évidentes - c'est-à-dire être patient et prudent à chaque fois que vous jugez une action. On s'attend à ce que les arbitres « restent sur l'action jusqu'à la fin » (c'est-à-dire qu'ils gardent les yeux et leur attention sur l'action jusqu'à ce qu'elle soit terminée).

En pratique, les arbitres doivent mettre en œuvre des stratégies :

- a. Mentales, en se concentrant sur le défenseur jusqu'à ce que l'action soit finie. Par exemple lorsque le tireur a les deux pieds à nouveau au sol après un tir et le défenseur aussi.
- b. Physiques, en ne commençant pas à bouger. L'arbitre de queue/de centre qui fait un pas en arrière lors d'un tir peut potentiellement avoir un relâchement mental avant que le ballon entre dans le panier ou que l'équipe en défense prenne le contrôle du rebond.

Analyser la situation (Coup de sifflet patient)

Avant de siffler, les arbitres doivent analyser l'ensemble de la situation du début - à travers le développement - jusqu'à la fin avant de prendre la décision. Cela engendre une décision analytique plutôt que de voir que la fin de la situation et y réagir (décision émotionnelle).

2.5 PLACEMENT, ANGLE OUVERT (45°) ET AJUSTEMENT

Objectif : Comprendre l'importance et la bonne technique pour toujours avoir le maximum de joueurs dans son champ de vision.

Les arbitres doivent toujours rechercher les actions illégales (quelque chose à siffler). Logiquement, plus un arbitre a de joueurs dans son champ de vision, plus ses chances de voir des actions illégales augmentent. C'est-à-dire que les arbitres qui sont positionnés sur le terrain avec une distance appropriée et un grand angle ouvert sont susceptibles d'avoir plus de justesse dans les décisions, conduisant ainsi à un niveau de performance plus élevé.

Les études prouvent que le concept de maintenir un angle ouvert n'est pas nécessairement bien compris par les arbitres. Souvent, les arbitres qui ont établi un angle ouvert se déplacent inutilement à nouveau, perdant l'angle ouvert et devenant directement alignés avec l'action.

Un deuxième principe clé est d'avoir à la fois l'arbitre de tête (AT) et de queue (AK) au bord du jeu (joueurs et ballon). De cette façon, les arbitres sont en mesure de maintenir autant de joueurs que possible dans leur champ de vision. En conséquence, il est important pour AT de se déplacer le long de la ligne de fond selon la position du ballon (effet tiroir avec la balle) et pour AK d'être toujours derrière le jeu (entre le dernier joueur et le panier dans la zone arrière). Le schéma suivant démontre l'avantage d'être «au bord du jeu» et d'avoir un angle de 45°.

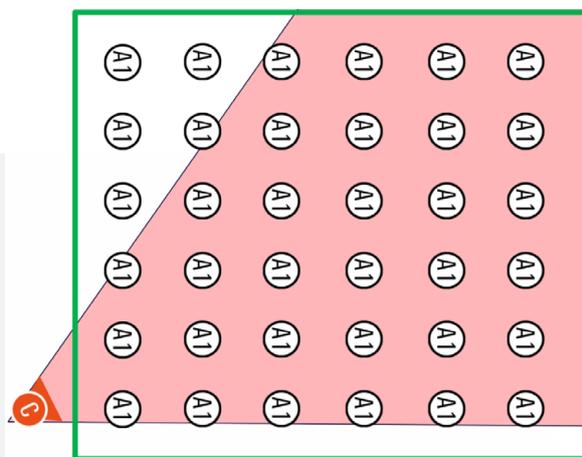


Schéma 3:

Il est important de trouver un placement et un angle sur le terrain où l'arbitre est en mesure d'observer autant de joueurs que possible. Si vous comparez le nombre de joueurs couverts par le schéma 2, vous constaterez qu'avec un placement à 45° et un placement « au bord du jeu », un total de 32 joueurs sur 36 (89 %) sont couverts en même temps.

Les principes de placement et d'angle ouvert sont les suivants :

- a. Déplacez-vous au bon endroit et établissez l'angle ouvert
- b. Anticipez (ayez mentalement une longueur d'avance sur le jeu) où vous devez être
- c. Ajustez votre placement selon le jeu pour maintenir l'angle ouvert (un pas dans une direction, un pas dans l'autre)
- d. Déplacez-vous toujours pour quelque chose. Vous devez savoir où aller et pourquoi.
- e. Allez où cela est nécessaire pour être en mesure de juger une action (cela diffère de la zone de travail)
- f. Si la position initiale est correcte – il y a moins besoin de se déplacer, mais ne soyez pas STATIQUE (vous devez tout le temps ajuster votre position en fonction du jeu et des déplacements des joueurs).

2.6 BRIEFING D'AVANT-MATCH ET UTILISATION DE L'APPLICATION FIBA IREF PG

Objectif : Connaître les sujets qui doivent être abordés lors du briefing d'avant-match et quelles fonctionnalités sont offertes par l'application.

Un briefing d'avant-match est absolument nécessaire. Le but est de s'assurer que vous et votre (vos) collègue(s) êtes sur la même longueur d'onde avant d'arbitrer ensemble. Cela favorise un bon travail d'équipe et un bon arbitrage.

Voici quelques thèmes généraux de discussion d'avant-match :

1. Connaître les zones de responsabilité sur le terrain pour éviter d'avoir deux arbitres qui regardent le ballon et les joueurs directement autour.
2. Juger les situations hors ballon quand cela relève de votre responsabilité principale.
3. En cas de double coup de sifflet, établissez un contact visuel avec votre collègue avant de faire votre gestuelle. N'oubliez pas : l'arbitre le plus proche du jeu ou vers qui le jeu se déplace est en responsabilité principale.
4. Venez en aide lorsque cela est nécessaire pour des situations de sortie de balle, mais seulement lorsque votre collègue vous le demande. Prenez l'habitude d'établir un contact visuel.
5. Essayez de continuellement savoir, non seulement où le ballon et tous les joueurs sont situés, mais aussi votre/vos collègue(s).
6. Dans les situations de contre-attaque, en particulier lorsque les attaquants sont plus nombreux que les défenseurs, laissez l'arbitre le plus proche prendre la décision de siffler ou non une faute. Évitez la tentation de siffler lorsque vous êtes à dix mètres ou plus de l'action.
7. Sifflez une faute seulement quand elle a une conséquence sur l'action. Il faut ignorer les contacts accidentels-marginaux.
8. Établissez votre cadre tôt dans le match, ce dernier deviendra alors plus facile à contrôler. Le jeu rugueux et trop agressif doit toujours être pénalisé. Les joueurs s'adaptent à la façon dont vous leur permettez de jouer.
9. Essayez de maintenir le meilleur placement possible et un grand angle de vision entre les attaquants et les défenseurs. Soyez sur l'action en ayant la distance appropriée et en étant stationnaire quand vous prenez la décision (siffler ou non).

Pour aider les arbitres lors de leur briefing, la FIBA a développé une application appelée «FIBA iRef Pre-Game App» qui peut être facilement utilisée partout pour aider l'équipe d'arbitres à se préparer à un match.

Vous pouvez télécharger l'application à partir de l'App Store d'Apple ou du Google Play Store.



2.7 SIFFLER, PRENDRE UNE DÉCISION ET COMMUNIQUER

Objectif: Savoir comment siffler, être en mesure de communiquer immédiatement la décision verbalement et avec une gestuelle standard.

Parfois, nous sous-estimons l'importance des techniques de base simples qui créent des bases solides permettant d'arbitrer ensuite avec succès le basket-ball au plus haut niveau.

Lorsque vous sifflez, il est important d'avoir suffisamment d'air (force) pour pouvoir souffler dans le sifflet en un court laps de temps. Cela crée un son fort et décisif. Étant donné la nécessité de communiquer verbalement la décision après avoir sifflé, il est impératif de conserver un peu d'air dans les poumons.

Par conséquent, les points suivants sont importants :

1. Technique pour siffler : fortement et rapidement (« cracher ») - une fois.
2. Ne gardez pas le sifflet en bouche après avoir sifflé.
3. Utilisez les signaux officiels lors la décision.
4. Soutenez votre décision verbalement « Faute au 5 bleu, faute offensive, marcher, etc. »
5. «Moins, c'est plus» - rappelez-vous d'être bref quand vous indiquez quelque chose car la puissance du message est plus forte (entraînez-vous à prononcer les mots-clés et comment les articuler clairement).

2.7.1. FAIRE UN 'NO-CALL'

Les arbitres doivent utiliser uniquement les signaux officiels. Lorsqu'un arbitre prend la décision de ne pas siffler sur une action, il ne doit pas montrer ou utiliser d'autres signaux pour le « no-call ». Ceci est particulièrement important dans les situations où son collègue voit une action illégale sur la même action car il a un angle différent et de ce fait, siffle.

2.7.2. SIFFLER UNE SORTIE DE BALLE

Lorsqu'il siffle une sortie de balle, l'arbitre doit toujours appuyer sa décision verbalement, c'est-à-dire dire en disant par exemple «balle bleue» en même temps qu'il montre la direction. C'est très utile s'il montre accidentellement la mauvaise direction.

Les situations de sortie de balle ne sont pas toujours faciles à juger correctement. Par conséquent, les arbitres peuvent parfois avoir besoin de l'aide de leurs collègues. Deux protocoles différents peuvent être utilisés dans ces cas :

Demander de l'aide (OOBH – out-of-bounds help) :

1. Sifflez et arrêtez le chronomètre de jeu. Vous pouvez dire « Aide » à haute voix.
2. Établissez un contact visuel avec votre/vos collègue(s) et demandez leur assistance.
3. Votre collègue siffle et indique la direction du jeu.
4. Si votre/vos collègue(s) n'est/ne sont également pas sûr(s), l'arbitre qui a sifflé initialement signale une balle à deux.

Intervention (OOBI – out-of-bounds intervention) :

Les arbitres ne doivent intervenir sur une décision de sortie de balle d'un collègue que s'ils en sont sûrs à 100 %.

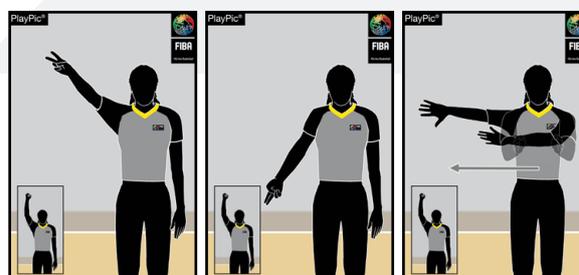
1. Votre collègue appelle une sortie de balle incorrecte.
2. Approchez votre collègue et fournissez les informations nécessaires (intervention).
3. Votre collègue modifie la décision initial et indique la nouvelle direction du jeu, tout en donnant les explications verbales nécessaires.

2.7.3. SIFFLER UNE FAUTE

Il est important de communiquer clairement et rapidement votre décision aux joueurs et aux autres participants. Lors des situations de tir, les gens sont impatients de savoir s'il y aura des lancers francs ou non. Pour éviter toute confusion dans ces situations, les arbitres doivent communiquer leur décision immédiatement en utilisant le signal autorisé approprié.

Lorsqu'un joueur subit une faute pendant un acte de tir, mais décide ensuite de passer le ballon, cela est considéré comme une « faute hors acte de tir » et, par conséquent, un signal de « passe » est utilisé pour clarifier la situation.

Remarque : Ces signaux ne doivent être utilisés que lorsqu'il y a une action de tir ou une potentielle situation d'action de tir.



Faute dans l'action de tir (FAOS)

Faute n'étant pas dans l'action de tir (FNAOS)

Passe après une Faute

Faute antisportive (UF) – technique du 0-1-2

Lorsque vous sifflez une faute qui peut être potentiellement antisportive, le protocole suivant doit être appliqué :

0. Prenez la décision de siffler quelque chose.
1. Indiquez d'abord le signal de la faute normale (cela donne le temps de réfléchir aux critères de la faute antisportive)
2. Transformez le signal en faute antisportive.



0.

1.

2.

Les arbitres doivent éviter de montrer le signal de la faute antisportive directement lorsqu'ils sifflent une faute.

Tir à 3 points, faute et panier accordé

Lors d'un coup de sifflet suite à une faute défensive sur un tir, le protocole suivant doit être utilisé :

1. Le tir part - Signal de tentative de tir de 3 points
2. Une faute est sifflée - Faites alors le signal de la faute normale (en utilisant la même main)
3. La balle rentre dans le panier - Montrez le signal du tir à 3 points réussi



1.

2.

3.

2.8 SIGNAUX ET GESTUELLE

Objectif : Identifier les différentes phases et techniques pour effectuer des signaux forts et décisifs afin d'avoir de la prestance sur le terrain.

Les arbitres ne doivent utiliser que les signaux officiels se trouvant dans le règlement de basket-ball de la FIBA. Le fait d'utiliser uniquement les signaux officiels démontre une attitude professionnelle. A contrario, les habitudes et préférences personnelles ne font que démontrer un manque de compréhension et d'attitude professionnelle.

Lorsque vous communiquez les décisions à l'aide des signaux, il convient de se rappeler que leur utilisation crée une forte perception parmi les personnes qui regardent les arbitres. Il s'agit d'une partie de l'ensemble des éléments menant à un arbitrage de confiance et accepté. Souvent, nous pensons qu'il n'est pas nécessaire du tout d'utiliser les signaux officiels, mais c'est au contraire primordial.

Voici une checklist pour une bonne utilisation :

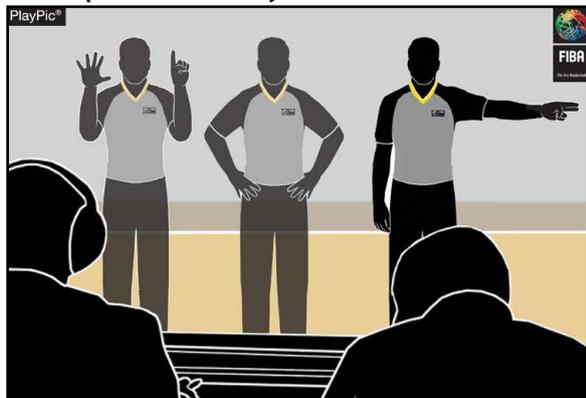
1. Utilisez les signaux FIBA officiels et autorisés
2. Rythme
 - a. Chaque signal a un début et une fin
 - b. Lorsque vous terminez de montrer un signal, maintenez-le et comptez « un-deux » dans votre tête
3. Montrez des signaux forts, clairs, visibles et décisifs (entraînez-vous devant le miroir).
4. Utilisez les deux mains pour la direction, selon l'épaule qui se trouve à l'avant.
5. Traitez chaque équipe, chaque joueur et situation de la même manière.
6. Rappelez-vous que « moins, c'est plus » (pas de répétition, un seul signal clair et fort).
7. Soutenez toujours le signal verbalement.

2.8.1. GESTUELLE

Voici une checklist pour effectuer une bonne gestuelle auprès de la table de marque :

1. Marchez rapidement jusqu'à un endroit où vous avez un contact visuel avec la table. Réduisez la distance – pensez au lieu de votre prochaine position après avoir fini la gestuelle.
2. Arrêtez-vous, les deux pieds côte à côte au sol et respirez (équilibre du corps – niveau des épaules).
3. Rythmez votre gestuelle (début-fin « un - deux » / début-fin « un - deux » / début-fin « un - deux »).
4. Indiquez le numéro du joueur, la nature de la faute et la sanction (remise en jeu ou lancers francs).
5. La nature de la faute doit être identique à ce qui s'est réellement passé sur l'action.
6. Soutenez verbalement la gestuelle auprès de la table de marque.

Faute puis remise en jeu



1. Numéro – N° 6
2. Nature de la faute – Obstruction
3. Sanction – Direction pour la reprise du jeu

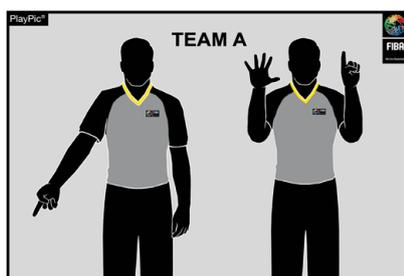
Faute entraînant des lancers francs



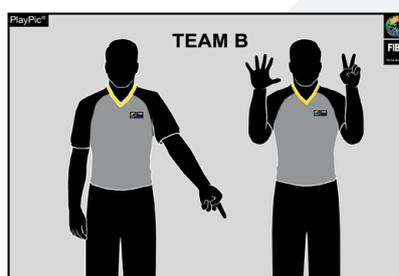
1. Numéro – N° 6
2. Nature de la faute – Contact illégal sur la main
3. Sanction – 2 lancers francs

Double faute

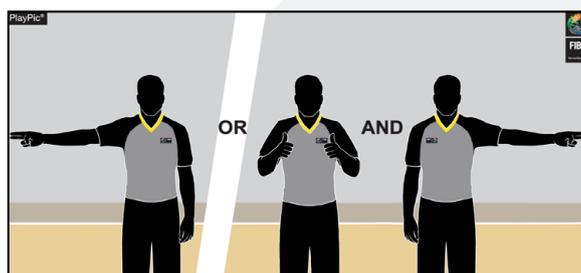
1. Pointez en direction du banc de l'équipe A et indiquez le numéro
2. Pointez en direction du banc de l'équipe B et indiquez le numéro
3. Montrez comment le jeu doit reprendre
 - 3a. Direction pour la remise en jeu OU
 - 3b. Situation d'entre-deux et direction pour la remise en jeu



1.



2.



3a.

3b.

2.9 ENTRE-DEUX / ARBITRE ACTIF (CELUI QUI LANCE LE BALLON)

Objectif : Identifier les différentes phases et corriger les techniques de l'entre-deux.

Les situations d'entre-deux sont passionnantes, mais malheureusement l'arbitre chargé d'effectuer l'entre-deux n'arrive parfois pas à lancer le ballon correctement. Les études indiquent que 50% des violations commises pendant l'entre-deux sont dues à un mauvais lancer de l'arbitre. En d'autres termes, elles auraient pu être évitées. Il faut s'entraîner régulièrement à faire des entre-deux, contrairement à ce qui est actuellement le cas.

Il est crucial de comprendre que les sauteurs sont tendus et réagissent facilement à tout mouvement initié par l'arbitre. Il est donc primordial d'éviter tout mouvement inutile.

Voici une checklist pour un lancer de balle réussi :

- a. Les joueurs sont tendus - évitez tout mouvement supplémentaire.
- b. Le style de lancer de balle n'est pas important (à deux mains ou à une main - en partant d'en bas ou d'en haut)
- c. Il est important d'avoir un mouvement ferme vers le haut pour lancer la balle.
- d. Hauteur : plus la balle est basse au départ, plus elle va mettre de temps à atteindre le « point culminant ».
- e. Vitesse et intensité du lancer (point de départ bas – plus intensif et plus rapide)
- f. Ne mettez pas le sifflet dans la bouche lors de l'administration de l'entre-deux.
- g. Vérifier que la flèche de possession alternée est placée correctement après que l'une des équipes a établi la première possession d'un ballon vivant.

2.10 ENTRE-DEUX / ARBITRE(S) LIBRE(S)

Objectif : Identifier les différentes tâches et techniques pour les arbitres qui n'administrent pas l'entre-deux.

Les arbitres qui n'administrent pas l'entre-deux ont des fonctions très limitées pendant cette phase. Malgré cela, il arrive de constater de temps en temps des violations évidentes ou des erreurs d'administration qui ne sont pas jugées correctement. Une raison possible est que le(s) arbitre(s) libre(s) ne sont pas prêts à réagir à toute action illégale des joueurs ou à une mauvaise administration par leur collègue. Un état d'esprit actif est la clé pour couvrir la situation de façon appropriée. Les arbitres libres doivent se rappeler (en se parlant à eux-mêmes) d'identifier les actions illégales et les procédures appropriées à suivre au cas où elles se produiraient.

Voici une checklist pour une gestion réussie par le(s) arbitre(s) libre(s) :

- a. Sifflez pour refaire le lancer s'il est mal effectué (trop bas, pas droit, mauvais timing).
- b. Sifflez une violation si la balle est touchée par un des sauteurs dans la phase ascendante.
- c. Sifflez une violation si les non-sauteurs ne restent pas en dehors du cercle jusqu'à ce que la balle soit tapée légalement par le ou les sauteurs.
- d. Contrôlez le chronomètre de jeu (10') et des tirs (24'') – assurez-vous qu'ils soient réinitialisés quand une violation a été sifflée avant que la balle ne soit légalement tapée.
- e. Vérifiez que toute remise en jeu à la suite d'une violation par le sauteur est effectuée dans la nouvelle zone avant, près de la ligne médiane.
- f. Vérifiez que la flèche de possession alternée est placée correctement après que l'une des équipes a établi la première possession d'un ballon vivant.

2.11 RESPONSABILITÉ LORS D'UN TIR (PROTECTION DU TIREUR)

Objectif : Avoir une vision intégrale sur toutes les actions de tir.

Les arbitres doivent avoir une vision intégrale des actions évidentes dans leur zone de responsabilité principale. Un tir est une action évidente - toujours ! La bonne façon d'arbitrer une situation de tir est d'utiliser la technique du 1-2-3. Lorsqu'elle est utilisée correctement, cette technique permet d'être capable de juger s'il y a faute ou simulation. Il doit y avoir contact lors de l'action pour qu'elle soit considérée comme illégale.

Technique du 1-2-3 sur les situations de tir :

- a. Toujours arbitrer la défense.
- b. Analysez l'action dans l'ordre suivant : **1.** Mains, **2.** Corps, **3.** Pieds (retour au sol).
- c. Restez sur l'action jusqu'à ce que le tireur soit revenu au sol.
- d. Ce n'est qu'à cet instant que vous pouvez porter votre attention sur la balle et le rebond.



Schéma 4:
La technique du 1-2-3 pour couvrir une action de tir.

2.12 ADMINISTRATION DE LA REMISE EN JEU

Objectif: Identifier les phases standard et corriger la procédure d'administration pour toutes les situations de remise en jeu..

L'administration de la remise en jeu doit être une procédure automatique (mémoire musculaire). Si elle est faite à chaque fois et avec la bonne technique, l'arbitre sera toujours prêt physiquement et mentalement à couvrir les différents types de situations qui peuvent se produire lors d'une remise en jeu.

Voici une checklist concernant la procédure pour effectuer une remise en jeu en tant qu'arbitre actif :

1. Désignez toujours l'endroit de la remise en jeu.
2. Utilisez l'arbitrage préventif, par exemple : « ici », « restez-là » ou « ne bougez pas ».
3. Vérifiez les chronomètres.
4. Prenez de la distance avec l'action et maintenez-la.
5. Mettez le sifflet dans votre bouche tout en tenant la balle.
6. Faites une passe à terre au joueur.
7. Commencez le décompte visuel.
8. Observez la remise en jeu et le jeu autour.
9. Utilisez le signal de déclenchement du chronomètre.

Remarque : Lorsqu'une remise en jeu est effectuée sur la ligne de fond en zone avant, l'arbitre actif doit siffler avant de placer le ballon à la disposition du joueur pour la remise en jeu.

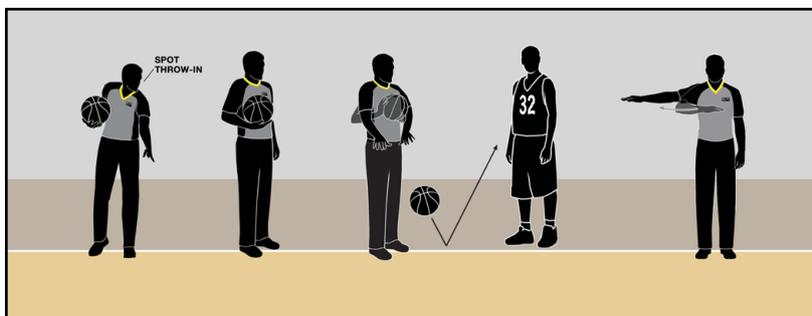


Schéma 5:
Les différentes phases d'une procédure correcte de remise en jeu pour l'arbitre administrant la remise en jeu.

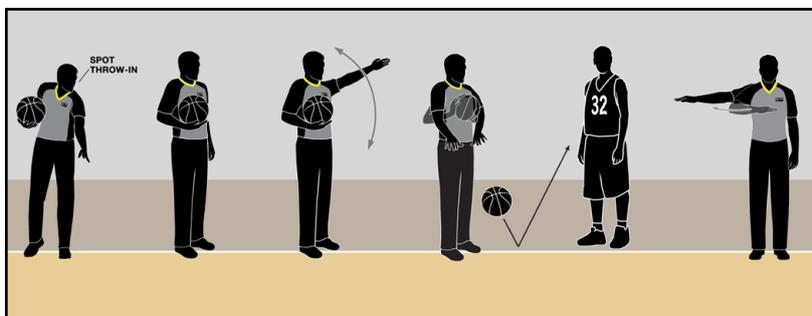


Schéma 6:
The different phases of the correct throw-in procedure in the last 2 minutes of the 4th quarter or the overtime.

2.12.1. SIFFLET D'AVERTISSEMENT

Afin d'alerter les joueurs avant de reprendre le jeu après une longue interruption, l'arbitre actif donnera un coup de sifflet (coup de sifflet d'avertissement) avant de mettre le ballon à la disposition du joueur pour la remise en jeu. Ceci s'applique également au lancer d'ouverture.

Le coup de sifflet d'avertissement sera donné avant :

- Que le CC pénètre dans le rond central pour effectuer le premier lancer.
- Qu'une remise en jeu soit effectuée au début de chaque quart-temps
- Qu'une remise en jeu soit effectuée sur la ligne du fond sur le court avant
- Qu'une remise en jeu soit effectuée après un temps

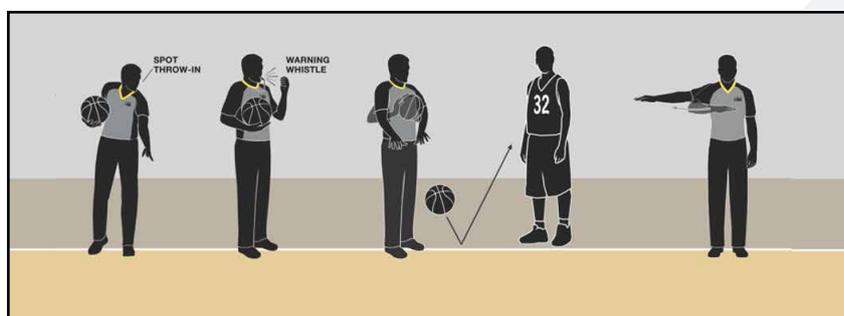


Schéma 7:
Les différentes phases de la procédure correcte de remise en jeu avec le sifflet d'avertissement.

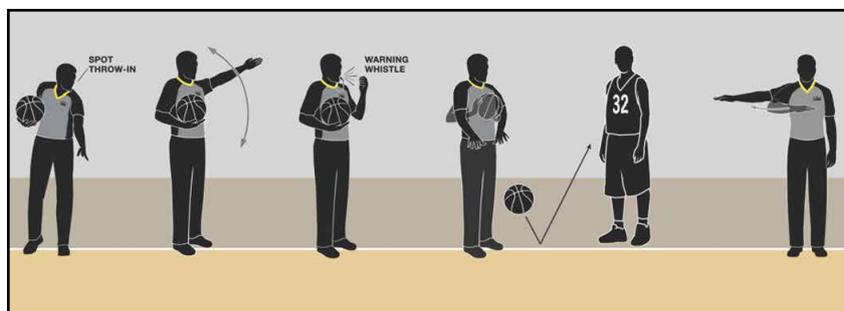


Schéma 8:
Les différentes phases de la procédure correcte de remise en jeu avec le coup de sifflet d'avertissement dans les 2 dernières minutes du 4ème quart-temps ou de la prolongation.

2.13 SIMULER UNE FAUTE

Objectif : Savoir ce qu'est une simulation et comment gérer la situation lorsqu'elle se produit.

Une simulation est un comportement contraire à l'esprit sportif et au fair-play et c'est pourquoi les arbitres doivent identifier ce genre d'actions au plus vite afin de les «nettoyer» rapidement.

Il y a simulation lorsqu'un joueur prétend avoir subi une faute ou fait des mouvements théâtraux exagérés afin de faire croire qu'il a subi une faute et ainsi obtenir un avantage déloyal. Remarque : un flop est une action spéciale du défenseur (charge/obstruction) mais il s'agit quand même d'une simulation. Une simulation sans aucun contact avec un adversaire est considérée comme une simulation excessive.

Il est important que les arbitres connaissent le basket-ball et les mouvements techniques et tactiques des joueurs afin de pouvoir juger correctement les simulations, en particulier lorsque les joueurs en rajoutent lors d'un contact marginal.

Lorsqu'un joueur simule, les arbitres doivent lui donner un avertissement et prévenir l'entraîneur principal. Cela sert alors d'avertissement général pour cette équipe. Chaque équipe a droit à un avertissement. Toute nouvelle simulation par la même équipe doit être sanctionnée d'une faute technique. Une simulation excessive entraîne directement une faute technique (aucun avertissement nécessaire).

1. Protocole d'avertissement (pendant le jeu) :

- a. Un joueur simule (pas d'arrêt de jeu)
- b. Effectuez le signal de « lever de l'avant-bras » pour indiquer la simulation
- c. Soutenez votre signal verbalement : par exemple « 8 blanc - simulation »



2. Protocole d'avertissement

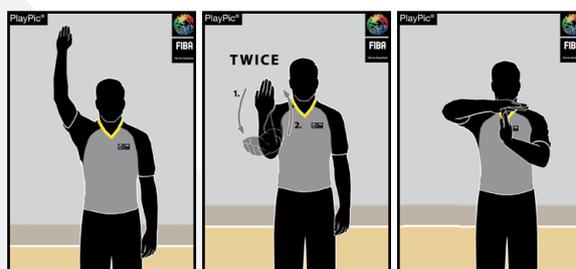
(au premier arrêt du chronomètre de jeu / interruption de jeu) :

- a. Communiquez l'avertissement au joueur concerné, à l'entraîneur principal ainsi qu'au(x) collègue(s)
- b. Montrez le signal de « lever de l'avant-bras » et montrez le signal de « faute technique » et soutenez le signal verbalement



3. En cas de simulation répétée ou excessive entraînant une faute technique, suivez la procédure suivante :

- a. Signal d'arrêt du chronomètre de jeu
- b. Signal de « lever de l'avant-bras »
- c. Suivi du signal de « faute technique »



Quelques signes pour reconnaître une simulation :

- Le joueur qui simule cherche le contact en premier (car il a besoin de contact pour pouvoir simuler)
- La tête part en arrière (feinte de la tête) lorsque le contact ne se produit pas sur la tête
- Mouvements théâtraux et exagérés
- Point de départ du saut et d'atterrissage proches l'un de l'autre
- Les pieds montent en l'air en tombant et les mains sont préparées pour la chute

Tous les mouvements ne sont pas des simulations :

- Si un dribbleur étend son bras pour créer de l'espace – c'est quand même une faute offensive en principe.
- Si un joueur marche sur le pied d'un autre joueur et perd son équilibre - ce n'est pas une simulation en principe.

Il est important de voir l'ensemble de l'action, pas seulement la réaction du joueur. Le contact illégal doit être sifflé en tant que faute, les contacts marginaux font toujours partie du jeu et sont légaux. S'il y a une faute, il ne peut pas y avoir de simulation en même temps (pas de faute et d'avertissement sur la même action). Faute = Pas d'avertissement. Pas de faute = Avertissement.

2.14 CONTRÔLE DU CHRONOMÈTRE DE JEU ET DES TIRS

Objectif :

- **Identifier les techniques correctes pour contrôler le chronomètre de jeu et des tirs.**
- **Identifier les situations les plus courantes au cours desquelles une erreur peut éventuellement se produire.**
- **Identifier la procédure et les méthodes correctes pour redémarrer le chronomètre de jeu ou des tirs.**

Le contrôle du match et du chronomètre des tirs par les arbitres fait désormais partie de leur rôle. Il y a quelques années, cela existait à peine ou était du moins assez rare. La question est de savoir comment un arbitre peut à la fois contrôler les chronomètres et se concentrer pleinement sur les situations de jeu. Le secret se trouve dans une bonne technique et un timing approprié. En ajoutant à cela des milliers d'actions répétées (pratique), cela deviendra une compétence automatique (développée et maintenue dans la mémoire musculaire). L'élément de base étant que le chronomètre de jeu doit être vérifié à chaque fois qu'il y a un nouveau contrôle d'équipe.

Remarque : Ces techniques fonctionnent lorsque les affichages sont visibles par les arbitres.

Phase 1	
Chronomètre de jeu - quand il doit être démarré	Démarrage du chronomètre de jeu quand : A. Lors d'un entre-deux, le ballon est frappé légalement par un sauteur. B. Après un dernier ou unique lancer franc et que le ballon reste vivant, le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain. C. Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain de jeu.
Chronomètre de jeu - quand il doit être arrêté	Arrêt du chronomètre de jeu quand : A. Le temps est écoulé à la fin d'un quart-temps, si le chronomètre ne s'arrête pas automatiquement. B. Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant. C. Un panier est marqué contre une équipe qui a demandé un temps-mort. D. Un panier est marqué alors qu'il reste moins de 2 minutes au chronomètre de jeu dans le dernier quart-temps ou une prolongation. E. Le signal sonore du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.
Phase 2	
Une équipe établit un nouveau contrôle (nouvelle période de chronomètre des tirs)	Regardez le chronomètre de jeu : A. Prenez les deux derniers chiffres du chronomètre. B. Exemple : 6:26 -> retenez 26. C. Chaque fois que vous devez corriger le chronomètre des tirs, vous devez savoir à combien ont démarré le chronomètre de jeu et des tirs. D. Exemple : 6:26 - nouvelle possession d'équipe -> il y a une sortie du ballon et le chronomètre des tirs est réinitialisé par erreur. Lorsque le chronomètre de jeu indique 6:10, l'arbitre peut, par une simple soustraction, déterminer combien il doit rester au chronomètre des tirs : $26 - 10 = 16$ (donc 16 secondes se sont écoulées). Le temps exact qui doit être affiché au chronomètre des tirs est donc 8 secondes.
Situations les plus courantes d'erreurs de chronomètre.	A. Entre-deux – le ballon est légalement touché (démarrage du chronomètre de jeu) et première possession (chronomètre des tirs) B. Sortie du ballon hors des limites du terrain (arrêt du chronomètre de jeu) C. Remise en jeu (démarrage du chronomètre de jeu) D. Situation de rebond - nouvelle possession (chronomètre des tirs) E. Sauvetage du ballon sur le point de sortir hors des limites du terrain (si nouveau contrôle ou non – chronomètre des tirs) F. « Ballon non contrôlé » mais pas de changement de contrôle d'équipe (réinitialisation du chronomètre des tirs par erreur)
Phase 3	
Apprendre à contrôler les chronomètres de jeu et des tirs en fin de quart-temps	



Nouveau contrôle d'équipe et 24 / 14 secondes ou moins sur le chronomètre de jeu.

Lorsqu'il y a 24 / 14* secondes ou moins sur le chronomètre de jeu et qu'il y a un nouveau contrôle d'équipe

1. L'un des arbitres indique la dernière possession en levant un doigt.
2. L'autre ou les autres arbitres font le même signal (miroir).
3. Cela signifie qu'il est possible que le quart-temps se termine pendant le contrôle de cette équipe.
4. Tous les arbitres doivent se préparer à prêter une attention particulière au chronomètre de jeu afin de déterminer si un tir qui survient au dernier moment a été pris à temps et est donc valide ou non (panier annulé).



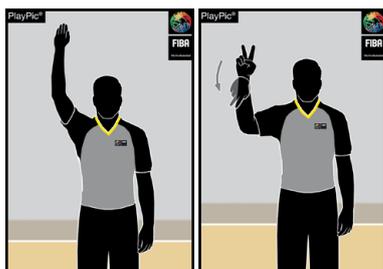
* en cas de rebond offensif ou de remise en jeu en zone avant, conformément à l'article 29.2.1 du règlement.

Procédure lorsque le signal sonore retentit / les lumières LED s'allument à la fin du quart-temps.

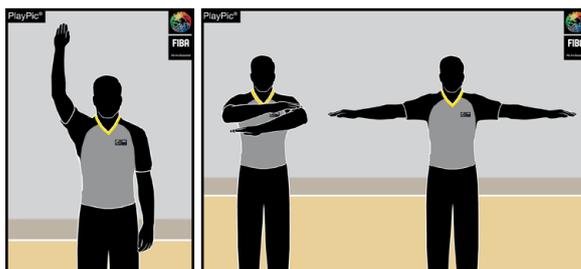
1. L'arbitre siffle immédiatement et lève la main.



2. Si le panier est valide (la balle est lâchée avant que le signal retentisse / les lumières LED s'allument), l'arbitre garde la main vers le haut et si la balle rentre dans le panier, il montre le signal de validation du panier (à 2 ou 3 points).



3. Si le panier doit être annulé (la balle est toujours dans la main du tireur lorsque le signal retentit / les lumières LED s'allument), l'arbitre indique immédiatement le signal « panier annulé ».



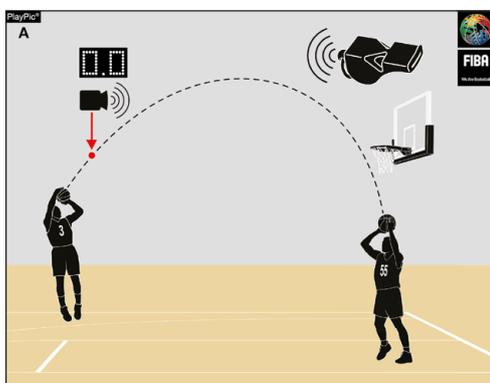
Procédure de violation du chronomètre des tirs :

Lorsque la violation du chronomètre des tirs se produit :

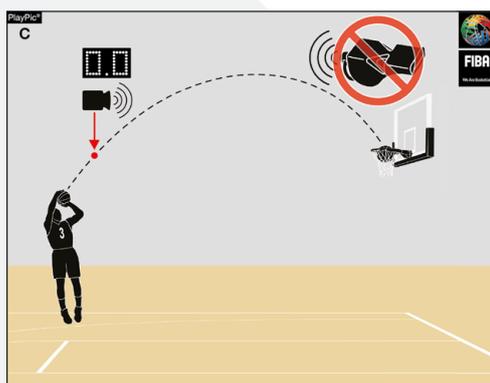
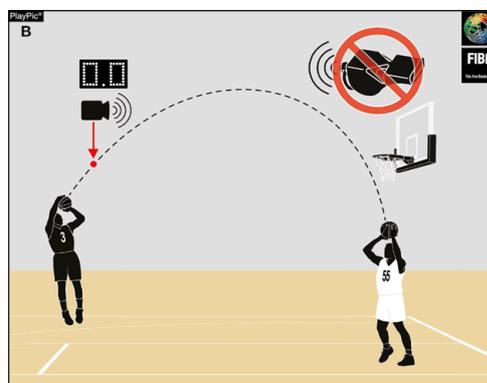
1. L'arbitre de queue et/ou de centre siffle immédiatement et lève une main pour arrêter le chronomètre de jeu, et
2. Ensuite, l'arbitre fait le signal officiel de violation du chronomètre des tirs.



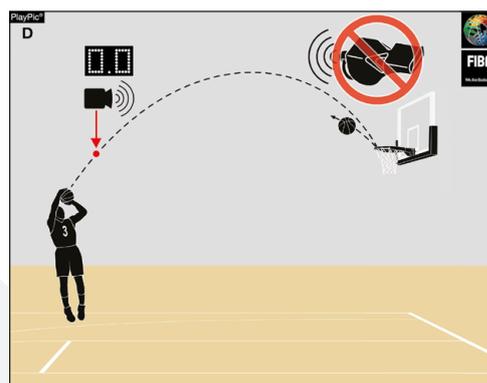
Lorsqu'un tir pour un but sur le terrain est tenté, vers la fin de la période de 24 secondes et que le signal du chronomètre des tirs sonne alors que le ballon est en l'air :



A) Si le ballon ne touche pas l'anneau, une violation a été commise et les arbitres doivent siffler. Toutefois, si les adversaires prennent immédiatement et clairement le contrôle du ballon (B), le signal ne sera pas pris en compte et le jeu se poursuivra.

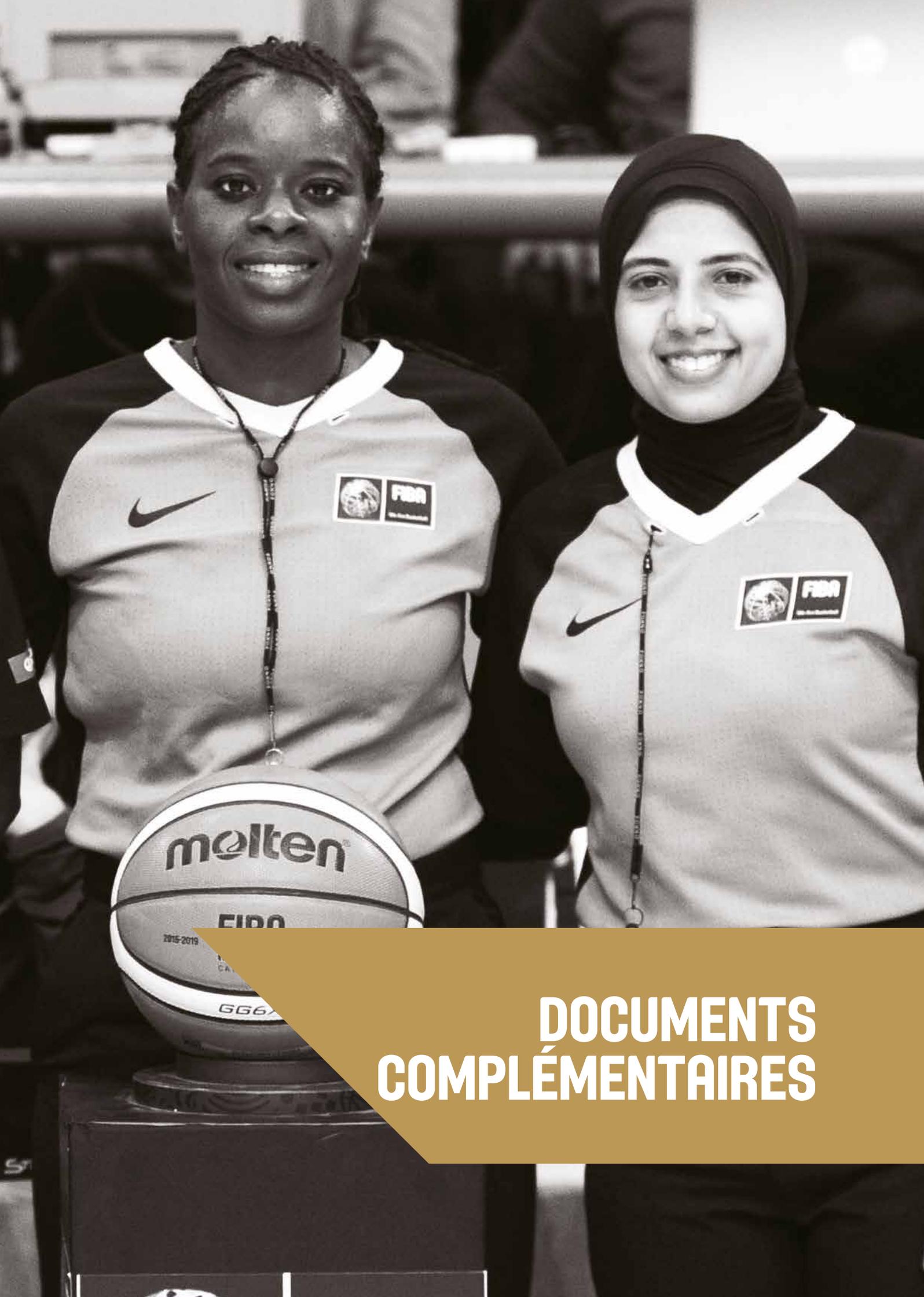


C) Si le ballon entre dans le panier, il n'y a pas eu de violation, le signal ne sera pas pris en compte et le but comptera.



D) Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas eu de violation, le signal est ignoré et le jeu continue.

Note : Lorsque le panneau est équipé d'un éclairage jaune le long de son périmètre, en haut, cet éclairage a la priorité sur le signal sonore du chronomètre de tir.



**DOCUMENTS
COMPLÉMENTAIRES**

CHAPITRE 3

3. DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

3.1 TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

Afin que tout le monde puisse parler le même langage concernant l'arbitrage, FIBA Referee Operations a publié le manuel de TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL. Il contient un glossaire avec les termes et abréviations utilisés dans l'arbitrage moderne du basket-ball.

Vous pouvez télécharger ou lire le document dans l'application FIBA iRef Library ou accéder directement en cliquant sur ce lien :



MATÉRIEL EXTERNE

3.2 SIGNAUX OFFICIELS DES ARBITRES

Signaux de chronométrage

ARRÊT DU
CHRONOMÈTRE



Paume ouverte

ARRÊT DU
CHRONOMÈTRE
POUR FAUTE



Un poing fermé

DÉMARRAGE DU
CHRONOMÈTRE



Couperet avec la
main

Gestion du score

1 POINT



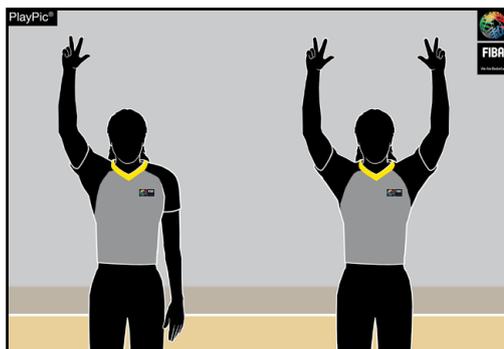
Abaisser un doigt
d'un mouvement du
poignet

2 POINTS



Abaisser deux
doigts d'un
mouvement du
poignet

3 POINTS



3 doigts tendus
Avec 1 bras : tentative à 3 points
Avec 2 bras : réussite à 3 points

Remplacement et temps-mort

REMPACEMENT



Avant-bras croisés

AUTORISATION DE RENTRER



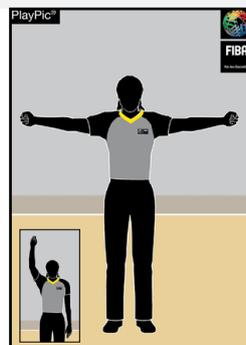
Mouvement de la paume ouverte vers le corps

TEMPS-MORT IMPUTÉ



Forme de "T" avec l'index

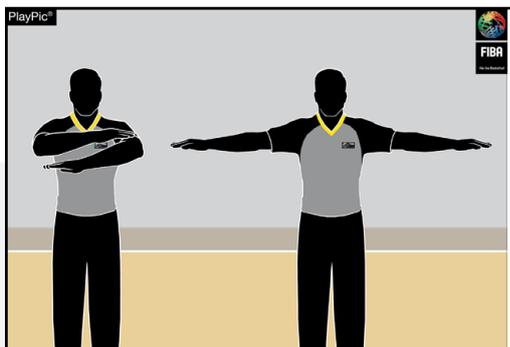
TEMPS-MORT MÉDIA



Bras ouverts avec les poings fermés

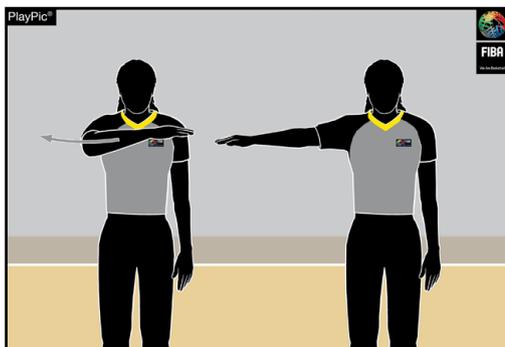
Gestuelle informative

PANIER ANNULÉ / ACTION ANNULÉE



Une action de ciseau avec les bras devant le buste

DÉCOMPTE DE TEMPS VISIBLE



Décompter avec la paume ouverte

SIGNE OK DE COMMUNICATION



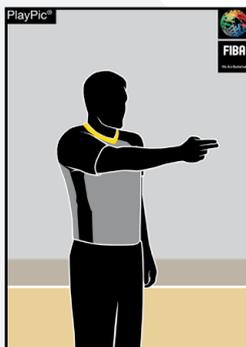
Pouce levé

REMISE A 14 OU 24S DU CHRONOMÈTRE DES TIRS



Rotation de la main avec le doigt tendu

DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN



Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche

BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX



Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

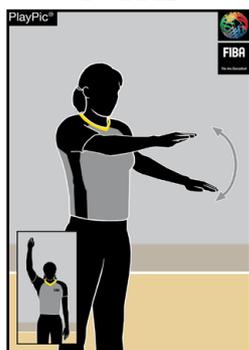
Violations

MARCHER



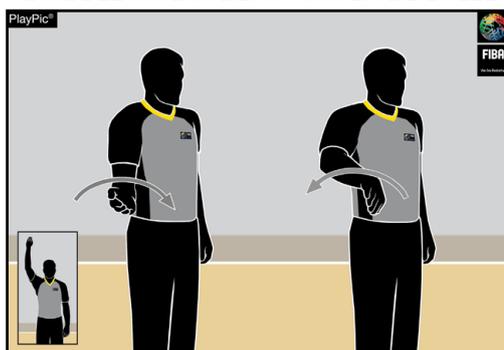
Rotation des poings

DRIBBLE IRRÉGULIER / REPRISE DE DRIBBLE



Battement alternatif

DRIBBLE IRRÉGULIER : PORTER DE BALLE



Demi-rotation de la paume

3 SECONDES



Bras tendu montrant trois doigts

5 SECONDES



Montrer cinq doigts

8 SECONDES



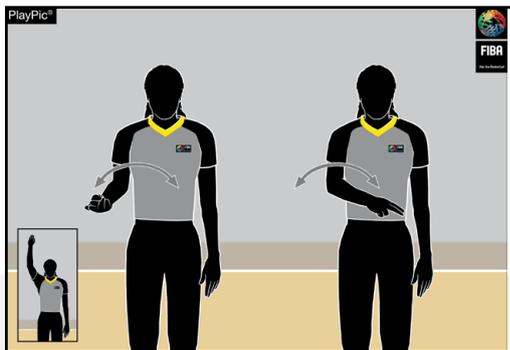
Montrer huit doigts

CHRONOMETRE DES TIRS



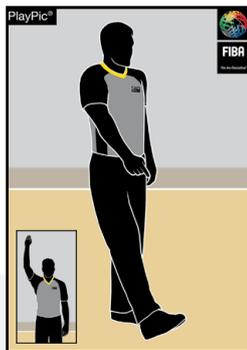
Toucher l'épaule des doigts

RETOUR EN ZONE ARRIÈRE



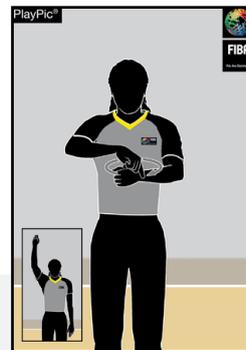
Mouvement de vague en face du corps

JEU AU PIED VOLONTAIRE



Pointer le pied

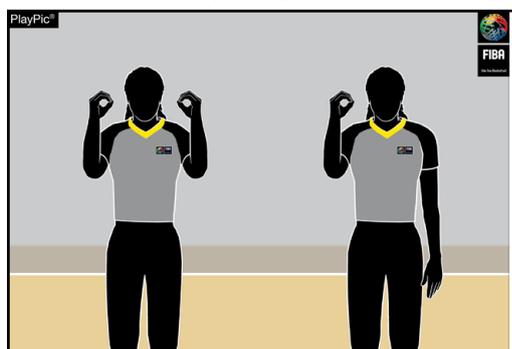
INTERVENTION ILLÉGALE



Faire pivoter l'index tendu au-dessus de l'autre main qui forme un cercle

Numéros des joueurs

N° 00 et 0



Chaque main
montre 0

La main droite
montre 0

N° 1 - 5



La main droite
montre le numéro
1 à 5

N° 6 - 10



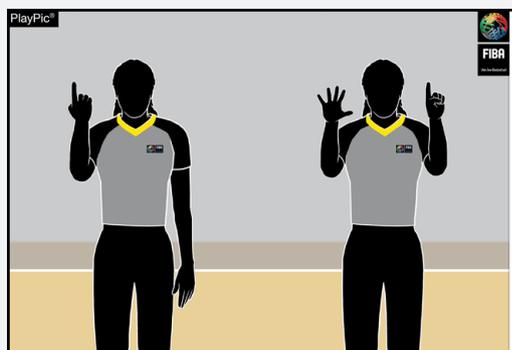
La main droite
montre le numéro
5, la main gauche
montre le numéro
1 à 5

N° 11 - 15



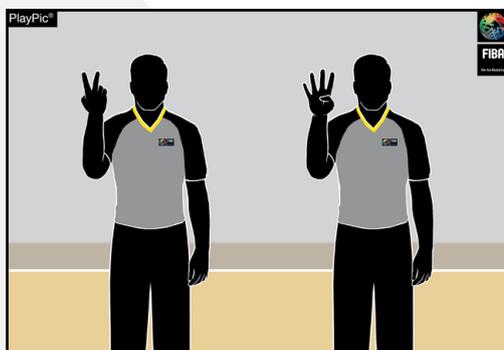
La main droite
montre le poing
fermé, la main
gauche montre le
numéro 1 à 5

N° 16



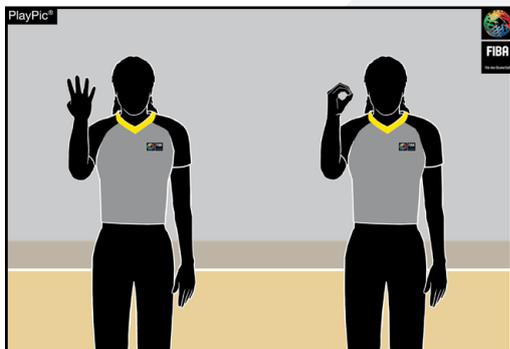
D'abord la main de dos montre le numéro
1 pour le chiffre des dizaines - puis les
mains de face montrent le numéro 6 pour
le chiffre des unités

N° 24



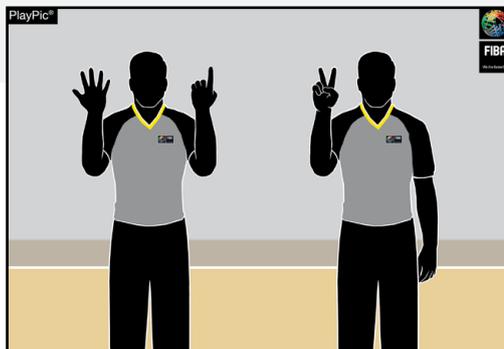
D'abord la main de dos montre le numéro
2 pour le chiffre des dizaines - puis la main
de face montre le numéro 4 pour le chiffre
des unités

N° 40



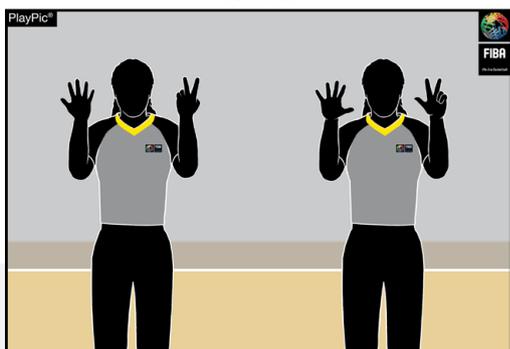
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités

N° 62



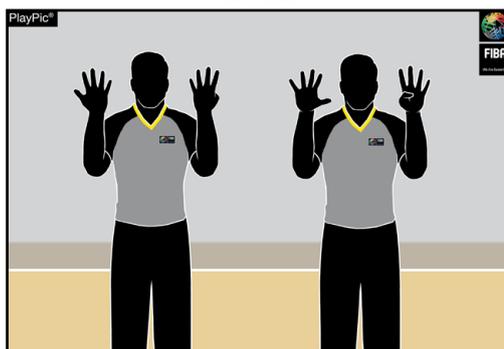
D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 2 pour le chiffre des unités

N° 78



D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités

N° 99



D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Type de fautes

TENIR



Accrocher le poignet vers le bas

OBSTRUCTION
(EN DÉFENSE),
ÉCRAN ILLÉGAL
(EN ATTAQUE)



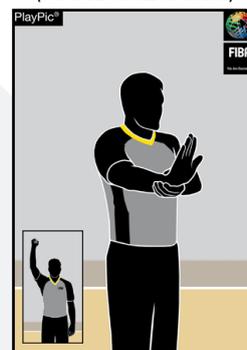
Les deux mains sur les hanches

POUSSER OU
CHARGER SANS LE
BALLON



Imiter une poussée

CONTRÔLE
DE LA MAIN
(HANDCHECKING)



Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

USAGE ILLÉGAL
DES MAINS



Frapper le poignet

CHARGER AVEC LE
BALLON



Frapper la paume
ouverte du poing
fermé

CONTACT ILLÉGAL
SUR LA MAIN



Frapper la paume
vers l'autre avant-
bras

CROCHETER UN
ADVERSAIRE



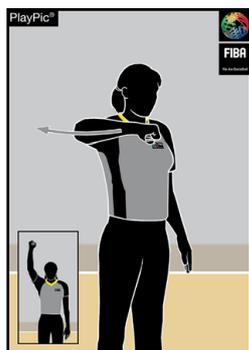
Déplacer l'avant-
bras vers l'arrière

NON-RESPECT DU
CYLINDRE



Abaisser puis
relever les deux
bras avec les mains
verticales

USAGE EXCESSIF
DES COUDES



Balancer le coude
vers l'arrière

FRAPPER LA TÊTE



Imiter le contact sur
la tête

FAUTE DE L'ÉQUIPE
EN CONTRÔLE DU
BALLON



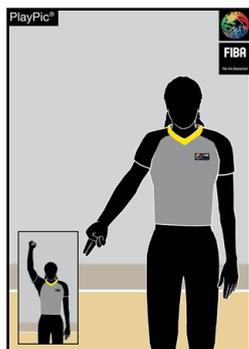
Pointer le poing
fermé vers le panier
de l'équipe fautive

FAUTE SUR
L'ACTION DE TIR



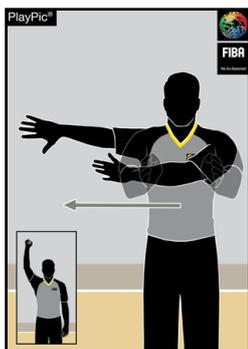
Lever un bras le poing
fermé, puis indiquer
le nombre de lancers
francs

FAUTE EN DEHORS
DE L'ACTION DE TIR



Lever un bras le
poing fermé, puis
pointer le sol

PASSE APRÈS
UNE FAUTE



Déplacez les deux
bras avec la paume
ouverte sur le côté

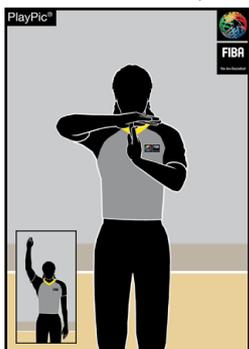
Situations spéciales

DOUBLE FAUTE



Croisement successif des deux poings fermés

FAUTE TECHNIQUE



Former un "T" avec la paume

FAUTE ANTISPORTIVE



Attraper le poignet vers le haut

FAUTE DISQUALIFIANTE



Lever les deux poings fermés

FRANCHISSEMENT ILLEGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU

SIMULATION DE FAUTE



Relever deux fois l'avant-bras



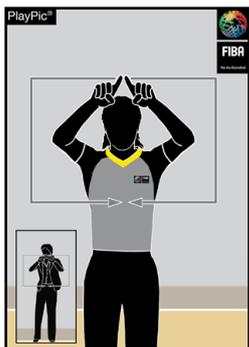
Geste du bras parallèle à la ligne de touche

UTILISATION DE LA VIDÉO (IRS)



Rotation de la main horizontale avec l'index étendu

CHALLENGE VIDEO DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL



Dessiner un rectangle en l'air

Administration des sanctions de fautes – Signalement à la table de marque

<p>APRÈS UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)</p>	<p>APRÈS UNE FAUTE DE L'ÉQUIPE QUI CONTRÔLE LE BALLON</p>	<p>1 LANCER FRANC</p>	<p>2 LANCERS FRANCS</p>	<p>3 LANCERS FRANCS</p>
				
<p>Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche</p>	<p>Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>1 doigt vers le haut</p>	<p>2 doigts vers le haut</p>	<p>3 doigts vers le haut</p>

Administration des lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

<p>1 LANCER FRANC</p>	<p>2 LANCERS FRANCS</p>	<p>3 LANCERS FRANCS</p>
		
<p>1 doigt horizontal</p>	<p>2 doigts horizontaux</p>	<p>3 doigts horizontaux</p>

Administration des lancers francs – Arbitre libre (arbitre de queue et de centre)

<p>1 LANCER-FRANC</p>	<p>2 LANCERS-FRANCS</p>	<p>3 LANCERS-FRANCS</p>
		
<p>1 doigt vers le haut</p>	<p>Les deux mains avec les doigts serrés</p>	<p>Les deux mains avec 3 doigts tendus</p>

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99