
Fédération Internationale
de Basketball



FIBA

We Are Basketball

International Basketball
Federation

Règlement Officiel de Basketball 2010

Manuel de l'arbitrage à trois arbitres

Version « modifications surlignées en jaune »

Approuvé par

Le Bureau Central de la FIBA

San Juan, Porto Rico

17 avril 2010

En vigueur à compter du 1^{er} octobre 2010

Traduction française : FFBB



Table des matières

1	Introduction	4
1.1	Vocabulaire important	4
2	Commencement de la rencontre	5
2.1	Observation de l'échauffement avant la rencontre et pendant la mi-temps	5
2.2	Position générale sur le terrain	6
2.3	Entre-deux pour commencer une période ou prolongation	6
2.4	Entre-deux au commencement de la rencontre - le jeu va vers la droite de l'arbitre	7
2.5	Entre-deux au commencement de la rencontre - le jeu va vers la gauche de l'arbitre	7
3	Position et couverture du terrain par les arbitres	8
3.1	Couverture de base du terrain	8
3.2	Couverture de base	8
3.3	Zone de travail des arbitres	9
3.4	Couverture principale lorsque le ballon est dans la zone avant (côté table ou côté opposé) ...	10
3.5	Déplacement fondamental lorsque le ballon est passé ou dribblé d'un côté à l'autre (rotation) ...	11
3.6	Déplacement fondamental lorsque le ballon va vers le panier	12
3.7	Déplacement fondamental lorsque le ballon passe de la zone arrière à la zone avant (transition) ...	13
3.8	Déplacement fondamental pendant une défense "pressing"	14
4	Situations de remise en jeu	15
4.1	Couverture de la remise en jeu	15
4.2	Remise en jeu de la ligne de fons lorsque le ballon va dans la zone avant	15
4.3	Remise en jeu de la ligne de touche lorsque le ballon va ou demeure dans la zone avant	16
4.4	Remise en jeu de la ligne de fond quand le ballon reste dans la zone avant	18
5	Situations de tir au panier	19
5.1	Tir au panier du terrain et couverture du rebond	19
5.2	Responsabilité de la couverture des sorties du ballon hors des limites du terrain et remise en jeu consécutive	21
6	Signaux et Procédures	22
6.1	Procédure lorsqu'une faute est sifflée	22
6.2	Permutation après une faute, le ballon restant en zone avant	23
6.3	Permutation après une faute, le ballon va dans une nouvelle zone avant	24
7	Situation de lancer franc.....	26
7.1	Gestion de lancer franc	26
7.2	Gestion des sanctions pour faute technique, antisportive et disqualifiante	27
8	Temps-morts et remplacements	28
8.1	Temps-morts	28
9	Couverture de panier à trois points	29



Manuel d'arbitrage à trois arbitres

Tout au long de ce "Manuel d'arbitrage à trois arbitres" toute référence au joueur, à l'entraîneur, à l'arbitre, etc., exprimée au genre masculin doit être aussi entendue au genre féminin. Cette formulation a été choisie par commodité.

1 Introduction

1.1 Vocabulaire important

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

Arbitres : L'arbitre de tête **L** (Lead) est l'arbitre qui se place derrière la ligne de fond.

L'arbitre de centre **C** (Center) est l'arbitre qui se place du côté opposé de la zone avant où se trouve **L** (habituellement à l'opposé du ballon) approximativement à deux pas vers le panier au-delà de la ligne de lancer franc prolongée. Selon la position du ballon, **C** peut être dans l'un ou l'autre des côtés de la zone avant.

L'arbitre de queue **T** (Trail) 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** (côté ballon).

Les arbitres **L** et **T** sont sur le même côté du terrain alors que **C** est du côté opposé.

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** d'engager un changement de position ou "rotation" lié à la position du ballon (côté table ou côté opposé) dans la zone avant. Un changement de position de **L** provoque le changement de position de **C** et de **T**.

Pendant le jeu normal, les rotations sont contrôlées par **L** et en principe, commencent seulement lorsque **T** se déplace du côté du ballon ou il pénètre au-delà de la ligne de lancer franc en direction du panier.

Cependant, si le **L** ou le **C** désire observer le déroulement de situations de jeu ou de pression au-dessus de la ligne de lancer franc, il peut se déplacer et initie ainsi la rotation.

Côté fort : Côté du terrain de jeu où se trouve **L**.

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

L'arbitre qui siffle la faute se déplace toujours vers le côté opposé après avoir signalé la faute à la table de marque.

Chaque fois qu'il y a une remise en jeu, deux arbitres sont toujours du côté du ballon.

Côté faible : Côté de la zone avant où ne se trouve pas **L**.

2 Commencement de la rencontre

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

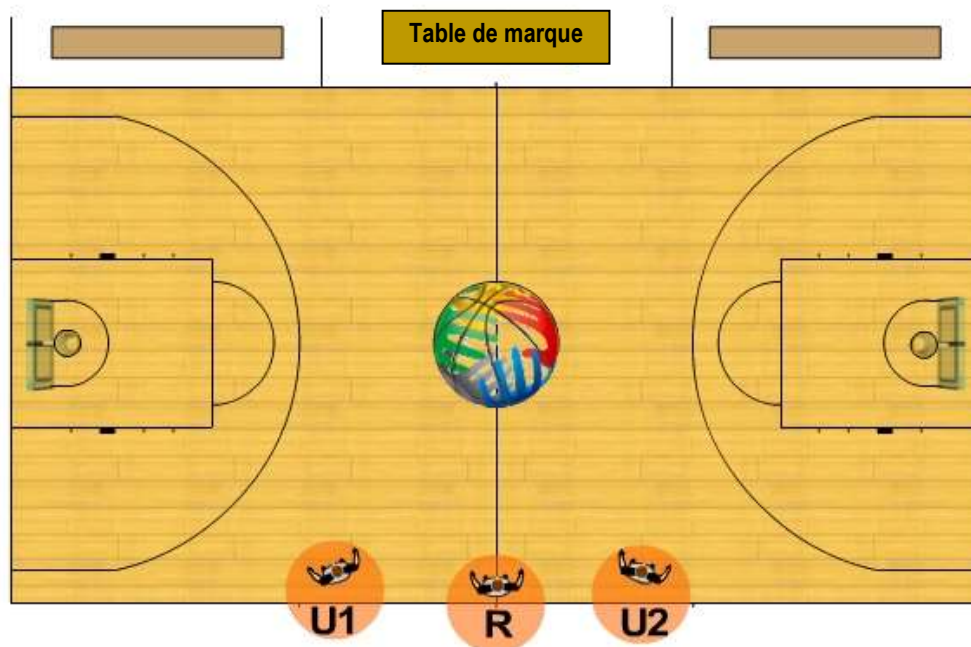


Figure 1 Position lors de l'échauffement avant la rencontre et pendant la mi-temps

- A. Le premier arbitre **R** (Referee) et les deux aides arbitres (**U1**-Umpire 1 et **U2**-Umpire 2) prennent position sur la ligne de touche opposée à la table de marque.
- B. Le premier arbitre (**R**) prend place à l'intersection de la ligne médiane et de la ligne de touche.
- C. **U1** (l'aide arbitre 1) se place à environ trois (3) mètres à gauche de l'arbitre et surveille l'échauffement de ce côté du terrain de jeu pendant l'échauffement.
- D. **U2** (l'aide arbitre 2) se place à environ trois (3) mètres à droite de l'arbitre et surveille l'échauffement de ce côté du terrain de jeu pendant l'échauffement.
- E. Dix (10) minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre, l'arbitre doit se rendre à la table de marque pour vérifier si les listes des équipes et les cinq joueurs devant commencer la rencontre ont été enregistrés correctement sur la feuille de marque et retourne à l'opposé de la table 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 équipes, l'arbitre doit siffler et signaler qu'il reste trois (3) minutes avant le commencement de la rencontre.
- H. Deux (2) minutes avant la rencontre l'arbitre et les aides arbitre doivent se rendre du côté de la table de marque
- I. Une minute et trente (1'30'') avant le commencement de la rencontre, l'arbitre siffle et s'assure que tous les joueurs retournent immédiatement à leur zone de banc d'équipe.
- J. Pendant l'échauffement de la mi-temps, les arbitres prennent la même position qu'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. Lorsque le ballon se déplace vers différents endroits sur le terrain de jeu ou lorsqu'il y a un changement de possession, les arbitres doivent s'efforcer de maintenir ce triangle car ils se déplacent aussi vers de nouvelles positions sur le terrain de jeu.

2.3 Entre-deux pour commencer la rencontre



Figure 2 Entre-deux

- A. L'arbitre a la responsabilité de lancer le ballon de l'entre-deux à partir d'une position faisant face à la table de marque.
- B. Les aides arbitre prennent position sur les lignes de touche opposées. **U1** est du côté table, entre la limite de la zone de banc d'équipe et la ligne médiane; **U2** est au niveau de la zone de banc d'équipe à l'opposé de la table de marque.
- C. Responsabilités de **U1** :
 1. Siffler pour refaire l'entre-deux en cas de lancer mal effectué ou de violation du sauteur,
 2. Donner le signal de déclenchement du chronomètre de jeu lorsque le ballon est légalement frappé.
- D. Responsabilités de **U2** : surveiller les huit (8) joueurs non sauteurs.

2.4 Entre-deux au commencement de la rencontre - le jeu va vers la droite de l'arbitre

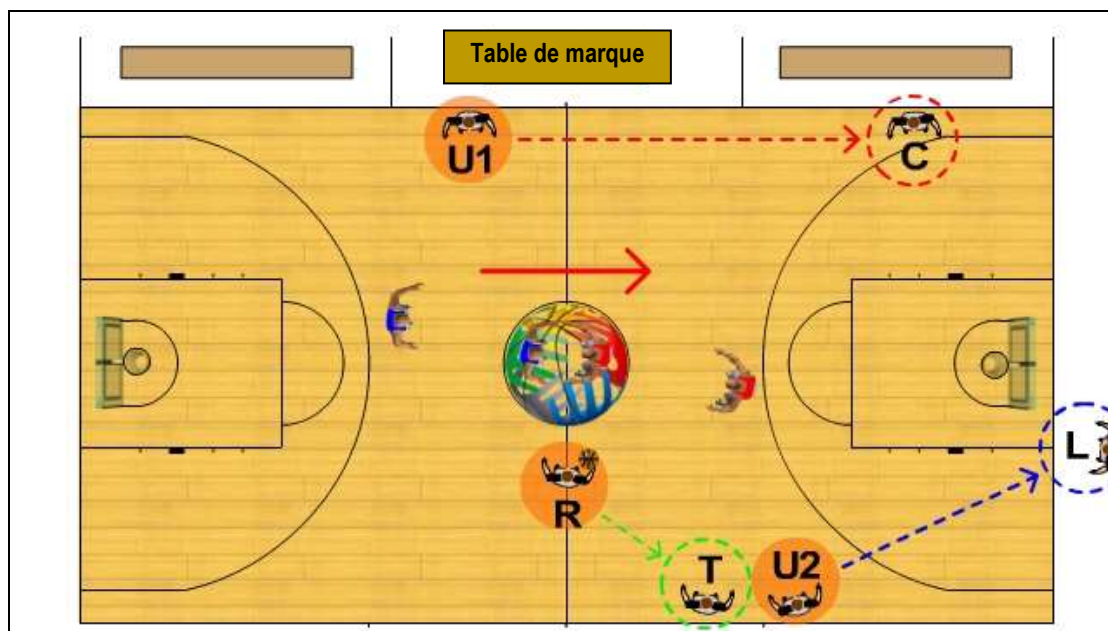


Figure 3 Entre-deux – le jeu va vers la droite de l'arbitre

- A. U2 devient L,
- B. U1 devient C,
- C. L'arbitre se déplace vers la ligne de touche où se trouvait U2 pendant l'entre-deux et devient T.

2.5 Entre-deux au commencement de la rencontre - le jeu va vers la gauche de l'arbitre

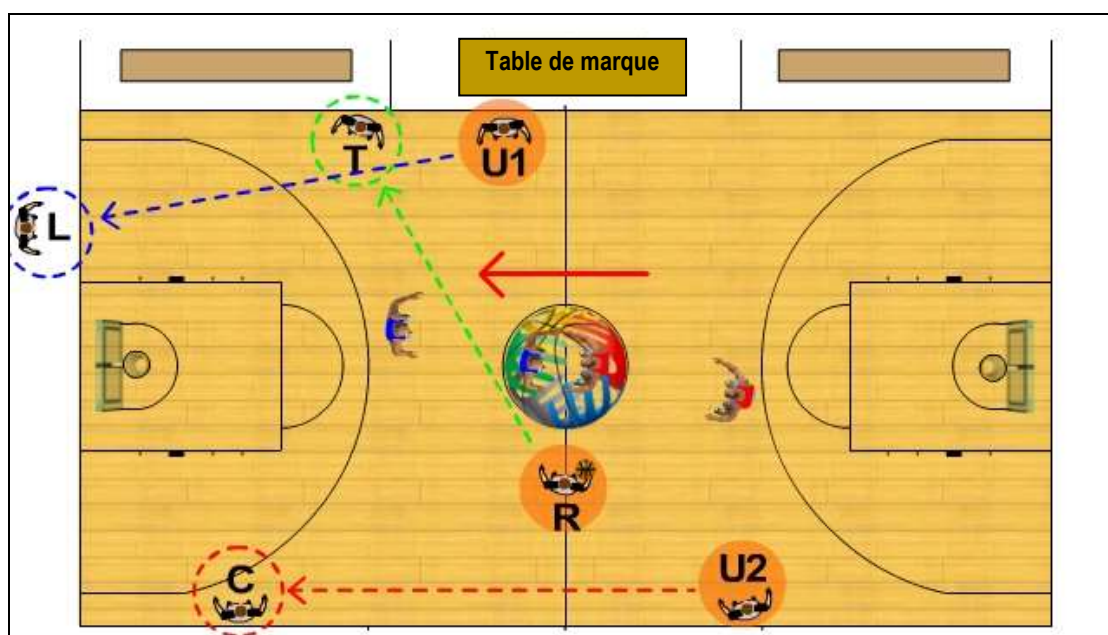


Figure 4 Entre-deux – le jeu va vers la gauche de l'arbitre

- A. U1 devient L,
- B. U2 devient C,
- C. L'arbitre se déplace vers la ligne de touche où se trouvait U1 pendant l'entre-deux et devient T.

3. Positions et couverture du terrain par les arbitres

3.1 Couverture de base du terrain



Figure 5 Couverture de base du terrain

3.2 Couverture de base

- A. L'action autour du ballon lorsqu'il est dans la zone de cet arbitre (couverture du jeu autour du ballon).
- B. Les joueurs loin du ballon dans la zone de cet arbitre lorsque le ballon est dans la zone d'un autre arbitre (couverture du jeu loin du ballon).
- C. **C** reste à deux (2) mètres en avant de la ligne de lancer franc prolongée en direction du panier le long de la ligne de touche. Si nécessaire, il se déplace à l'intérieur du terrain de jeu ou bien descend la ligne de touche en direction du panier.
- D. **T** prend sa position initiale à la limite du banc d'équipe. Si nécessaire, il se déplace à l'intérieur du terrain de jeu ou descend la ligne de touche en direction du panier.
- E. Dans les situations de remise en jeu, avant de remettre le ballon au joueur effectuant la remise en jeu, l'arbitre responsable de la remise en jeu, vérifiera si les deux (2) arbitres (**L** et **T**) sont bien du même côté que le ballon.

3.3 Zones de travail des arbitres



 **Figure 6** **Ballon côté table**



 **Figure 7** **Ballon côté opposé**

- A Zones de travail des arbitres lorsque le ballon est du côté de la table (Figure 6).
- B Zones de travail des arbitres lorsque le ballon est du côté opposé (Figure 7).

En principe, les arbitres doivent travailler dans les zones de travail indiquées. Cependant, chaque fois que nécessaire, les arbitres peuvent se déplacer à l'extérieur de leurs zones respectives de travail pour une meilleure couverture de situations de jeu spécifiques.

3.4 Couverture principale lorsque le ballon est dans la zone avant (côté table ou côté opposé)

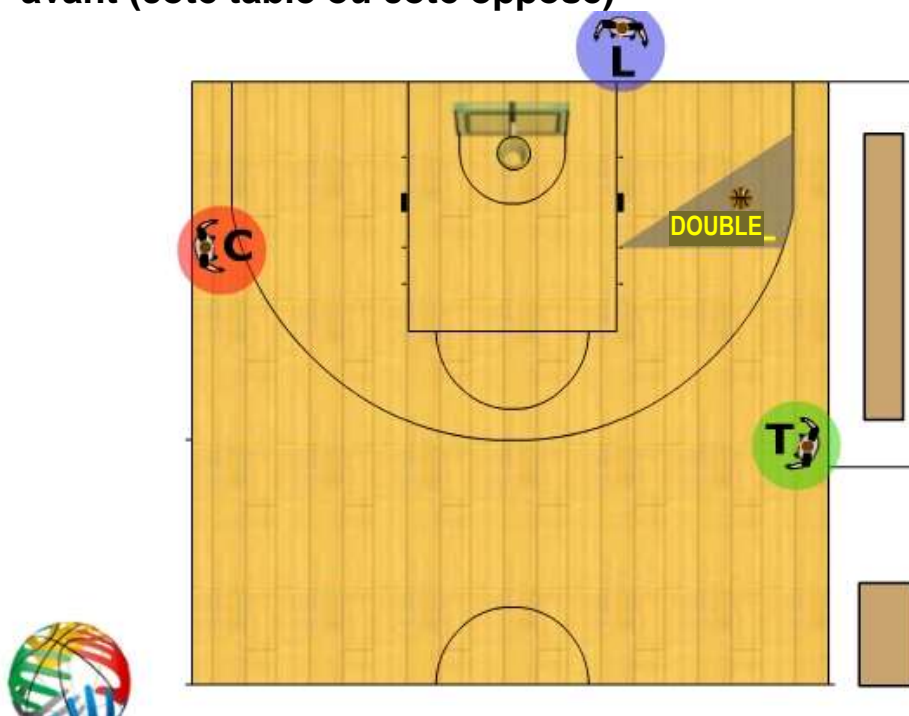


Figure 8 Ballon du côté table (exemple)

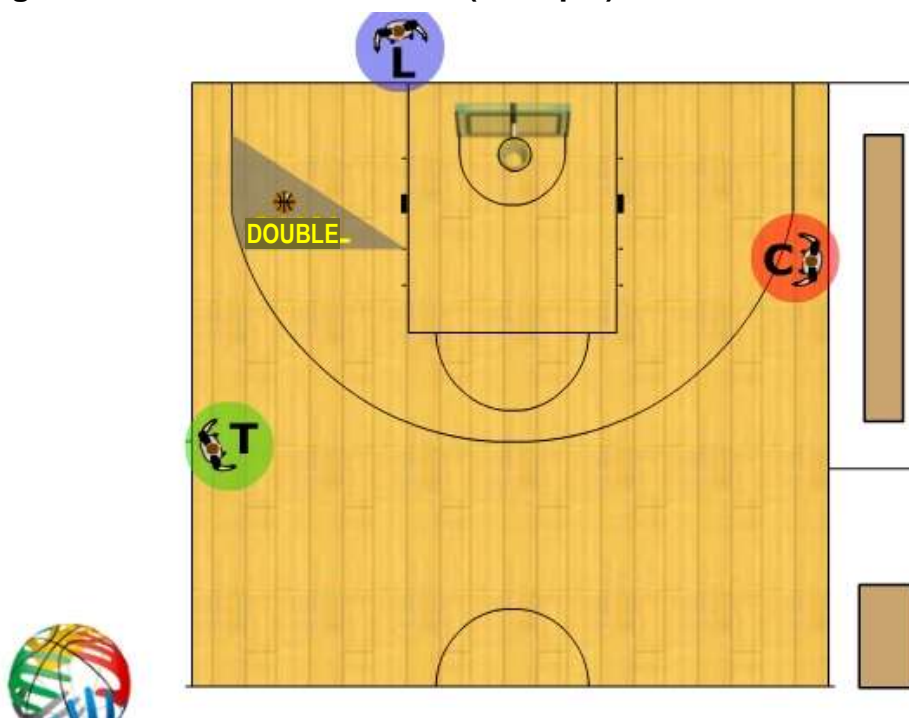


Figure 9 Ballon du côté opposé (exemple)

- Chaque arbitre est responsable d'une zone de couverture principale,
- Lorsque le ballon est dans la zone de couverture principale d'un arbitre, cet arbitre est responsable des fautes et violations à proximité du ballon (couverture du jeu autour du ballon),
- Lorsque le ballon **n'est pas** dans la zone de couverture principale d'un arbitre, cet arbitre est responsable de tous les joueurs situés dans sa zone (couverture du jeu loin du ballon),
- Des zones de double couverture existent entre **L** et **T** uniquement.

3.5 Déplacement de base lorsque le ballon est passé ou dribblé d'un côté à l'autre (rotation)

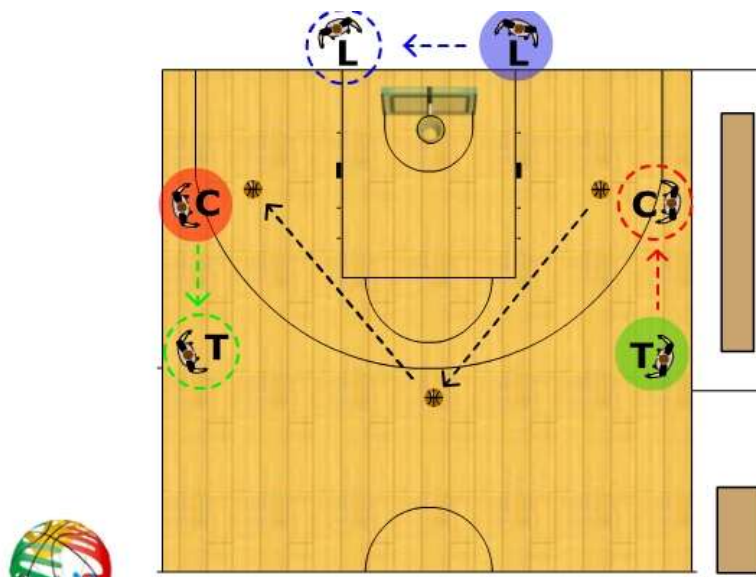


Figure 10 Le ballon va du côté opposé



Figure 11 Le ballon va du côté table

- A. **L** va du côté du ballon lorsque ce dernier est passé à un joueur de l'autre côté ou lorsque le ballon pénètre au-delà du prolongement de la ligne de lancer franc, près de **C**.
Une exception est faite lors d'un tir rapide ou une pénétration directe vers le panier.
- B. La rotation des arbitres ne doit jamais accroître la taille du triangle
- C. **L** est responsable d'initier la rotation et continue à être responsable des joueurs en position de poste bas, même lorsqu'il traverse en ligne de fond. **C** doit tenir sa position jusqu'à ce que **L** arrive et que le jeu soit couvert.
- D. **T** prend alors la position de d'arbitre de centre.
- E. **C** prend enfin sa nouvelle position de queue.
- F. Le contact visuel est très important. **C** et **T** doivent être vigilants et prêts à changer de position dès qu'une rotation est initiée par **L**.

3.6 Déplacement fondamental lorsque le ballon va vers le panier

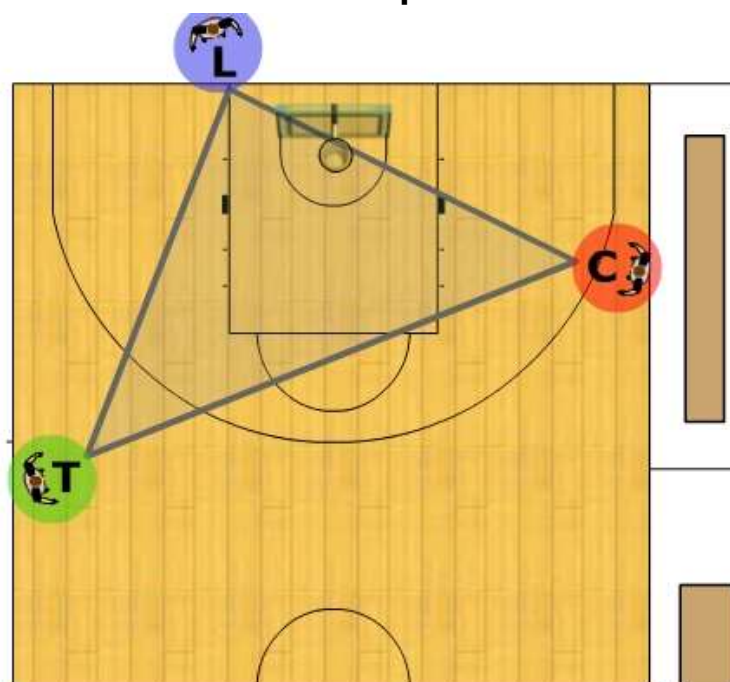


Figure 12 Action normale

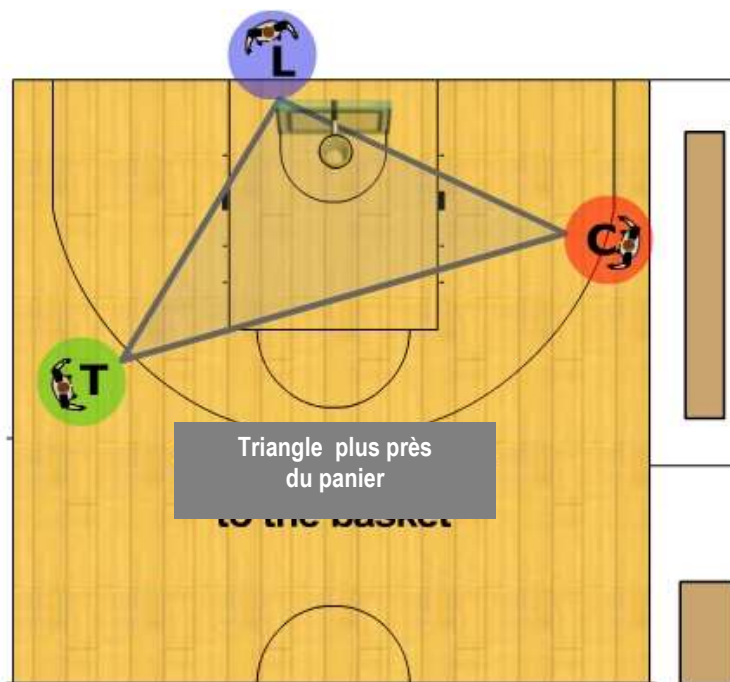


Figure 13 Aller vers le panier

Lorsqu'un dribble est engagé vers le panier :

- A. L se déplace avec le ballon.
- B. C reste à deux (2) mètres du prolongement de la ligne de lancer franc, vers le panier.
- C. T se descend en direction du panier.

Le triangle entre les arbitres devient plus petit.

3.7 Déplacement fondamental lorsque le ballon passe de la zone arrière à la zone avant (transition)

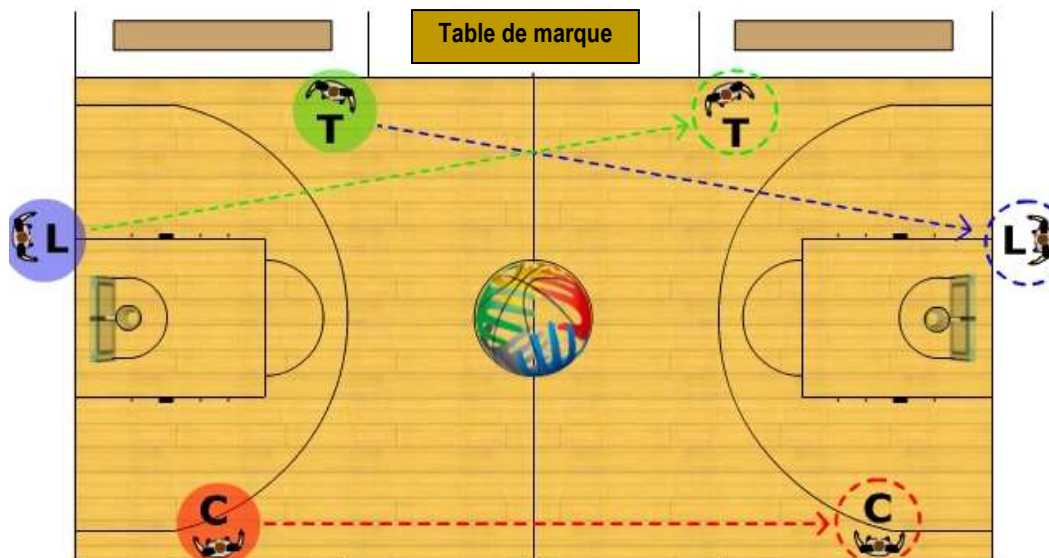


Figure 14 Déplacement de Transition

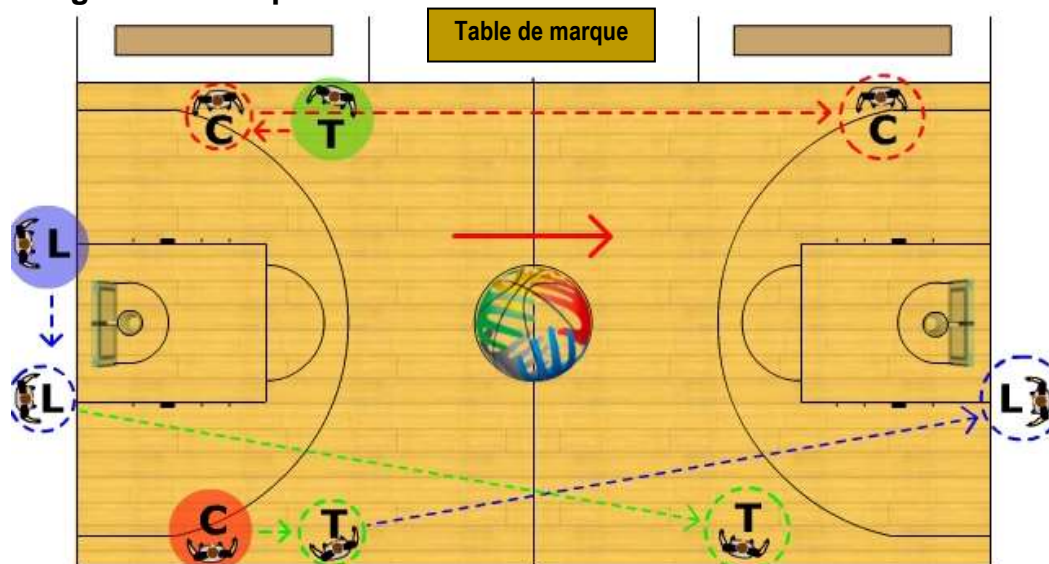


Figure 15 Déplacement de Transition après rotation

- A. **T** devient le nouveau **L** et il a la responsabilité de :
 1. la couverture de la ligne de fond,
 2. du jeu venant vers lui,
 3. des joueurs "Poste" même lorsqu'ils traversent la zone restrictive,
 4. initier la rotation.
- B. **C** continue à être **C** en transition (7 à 10 mètres du nouveau **T**) et il a la responsabilité de :
 1. Toutes les violations et fautes dans la zone entre le sommet des deux (2) demi-cercles de lancer franc de son côté,
 2. Suivre rapidement le jeu lors des passes de contre attaque, pour pouvoir aider le nouveau **L** dans sa responsabilité de la couverture du jeu autour du ballon,
 3. La couverture du jeu autour du ballon si le ballon va vers le panier de son côté.
- C. **L** devient le nouveau **T** et il est responsable de :
 1. Déterminer la nouvelle responsabilité de touche,
 2. Assurer la couverture du jeu derrière la contre attaque,
 3. Prendre en charge tous les joueurs dans la zone arrière jusqu'à ce qu'ils arrivent dans la zone avant.

3.8 Déplacement de base pendant une défense "pressing"

Les arbitres doivent conserver la couverture du jeu en utilisant le triangle ouvert dans la zone de l'action. **T** est responsable du décompte de huit secondes dans la zone arrière et couvrira l'action de jeu, envisageant toujours la possibilité d'une interception. **C** et **T** se déplacent à la vitesse du ballon. **C** devrait être dans une position favorable pour aider **T** dans les violations autour de la ligne médiane. **L** qui se trouve près de la ligne médiane couvrira la contre attaque ou la passe longue au bout du terrain de jeu. Tous les arbitres doivent être en déplacement et être vigilants afin d'éviter d'être bloqués.

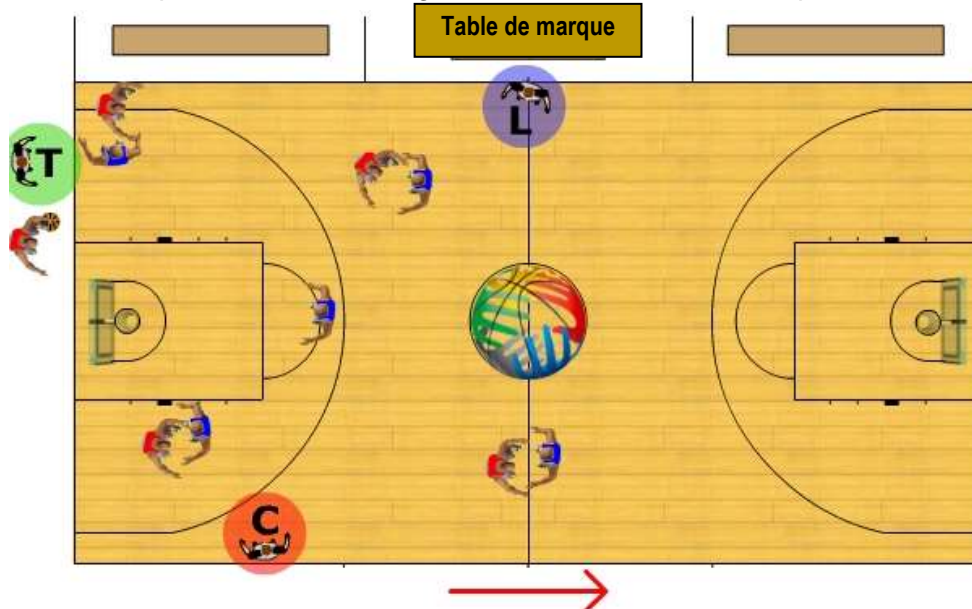


Figure 16 Tous les joueurs dans la zone arrière

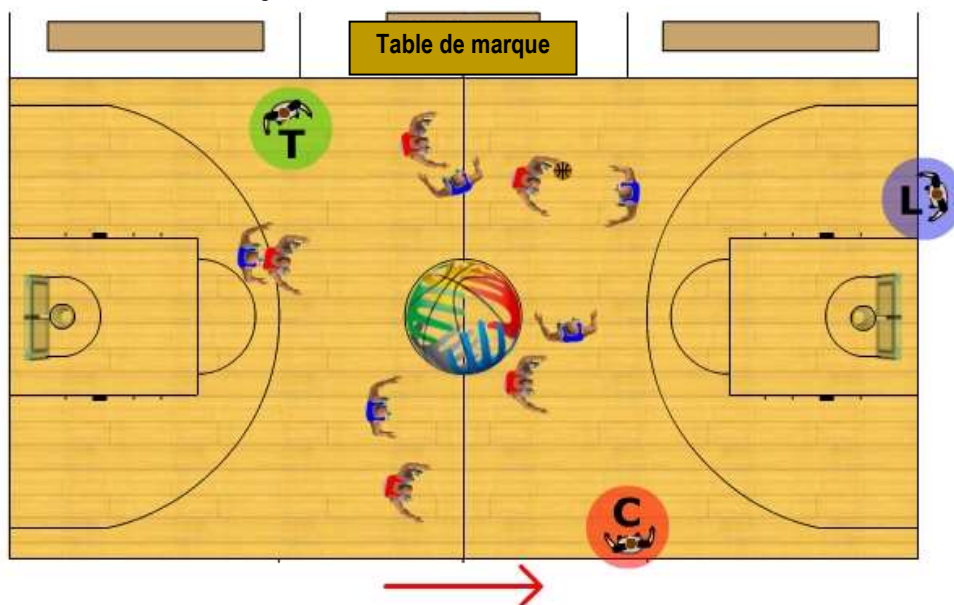


Figure 17 Joueurs dans la zone avant et la zone arrière

3.8.1 Tous les joueurs dans la zone arrière (figure 16)

- C** et **T** couvrent l'action de jeu dans la zone arrière,
- L** prend position près de la ligne médiane, ayant tous les joueurs en vue.

3.8.2. Joueurs répartis entre la zone avant et la zone arrière (figure 17)

- C** et **T** couvrent l'action de jeu dans la zone arrière,
- L** prend une position d'où il peut surveiller les joueurs dans la zone avant.
- Si une défense "pressing" se produit du côté faible, **C** peut se déplacer vers la ligne médiane dans le but de couvrir l'action.

4 Situations de remise en jeu

4.1 Couverture de remise en jeu

- A. **L** doit avoir la responsabilité de la ligne de fond dans la zone avant.
- B. **C** doit avoir la responsabilité de la ligne de touche de son côté du terrain de jeu
- C. **T** doit avoir la responsabilité de la ligne de touche de son côté du terrain ainsi que de la ligne de fond dans la zone arrière.

4.2 Remise en jeu de la ligne de fond lorsque le ballon va dans la zone avant

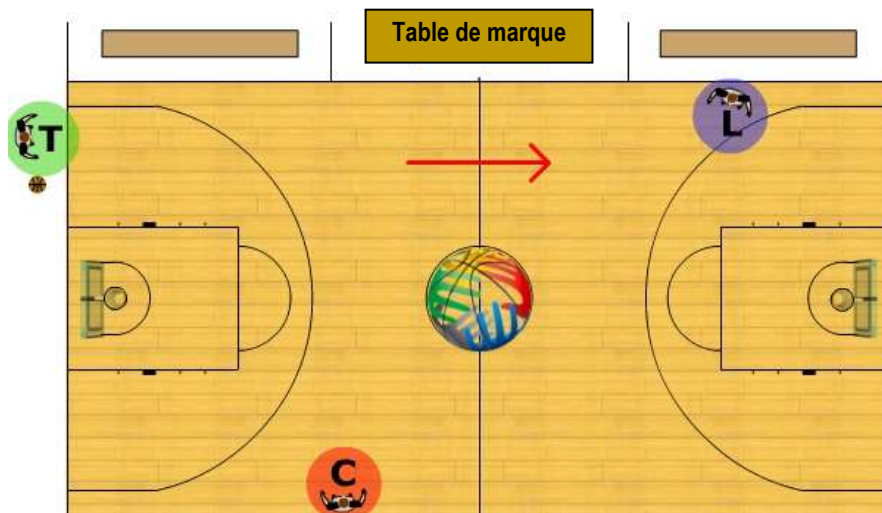


Figure 18 Côté table

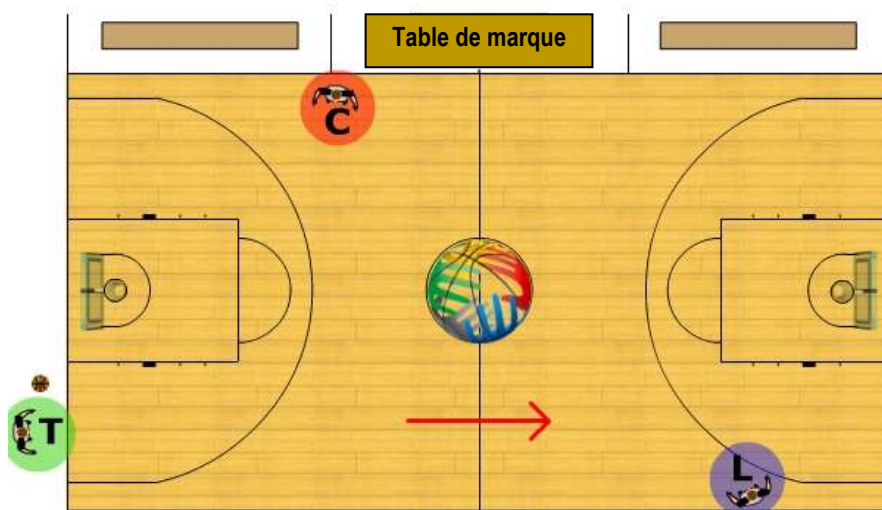


Figure 19 Côté opposé

- A. **T** administre la remise en jeu. Si la remise en jeu doit se faire de la ligne de fond, côté table, **T** prend position entre le ballon et la ligne de touche, côté table. Si la remise en jeu doit se faire du côté opposé, **T** prend position entre le ballon et la ligne de touche du côté opposé. **T** et **L** sont toujours du même côté que le ballon.
- B. **C** prend position à 7-10 mètres de **T** et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs lors de la passe de la remise en jeu. **C** est toujours du côté opposé à **T** et **L**.
- C. **L** prend position à hauteur du prolongement de la ligne de lancer franc, dans la zone avant et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs.
- D. **L** n'est pas obligé de se déplacer du côté du ballon jusqu'à ce que le ballon et tous les joueurs aient pénétré dans la zone avant.

4.3 Remise en jeu de la ligne de touche lorsque le ballon va ou demeure dans la zone avant

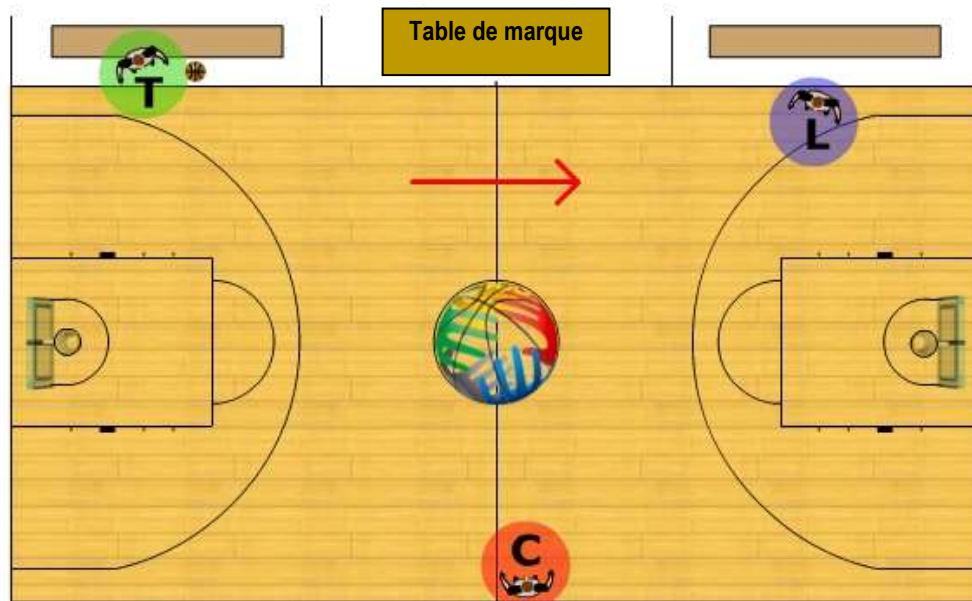


Figure 20 Côté table

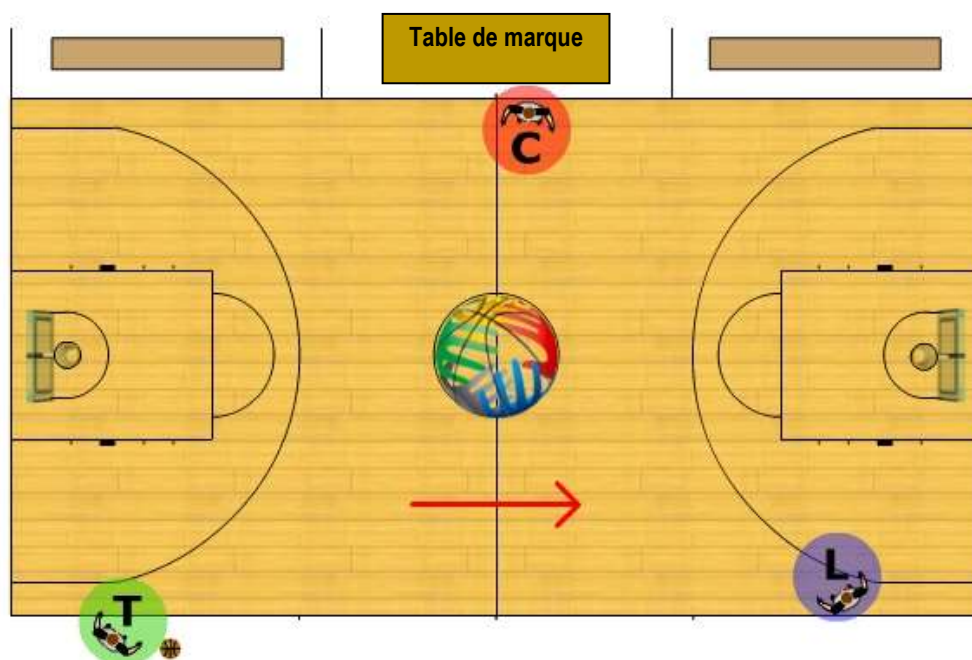


Figure 21 Côté opposé

- A. **T** administre la remise en jeu et reste **T**.
- B. **C** prend position à 7-10 mètres de **T** et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs lors de la passe de la remise en jeu et reste **C**.
- C. **L** prend position à hauteur du prolongement de la ligne de lancer franc, dans la zone avant et il est prêt à s'adapter au déplacement des joueurs.
- D. Si à l'occasion de la remise en jeu, le ballon sort des limites du terrain du côté de **T**, en zone avant ou en zone arrière, alors **T** continue dans cette position et administre la remise en jeu.
- E. Il n'est pas demandé à **L** de se rendre du côté du ballon jusqu'à ce que le ballon et tous les joueurs aient pénétré dans la zone avant.

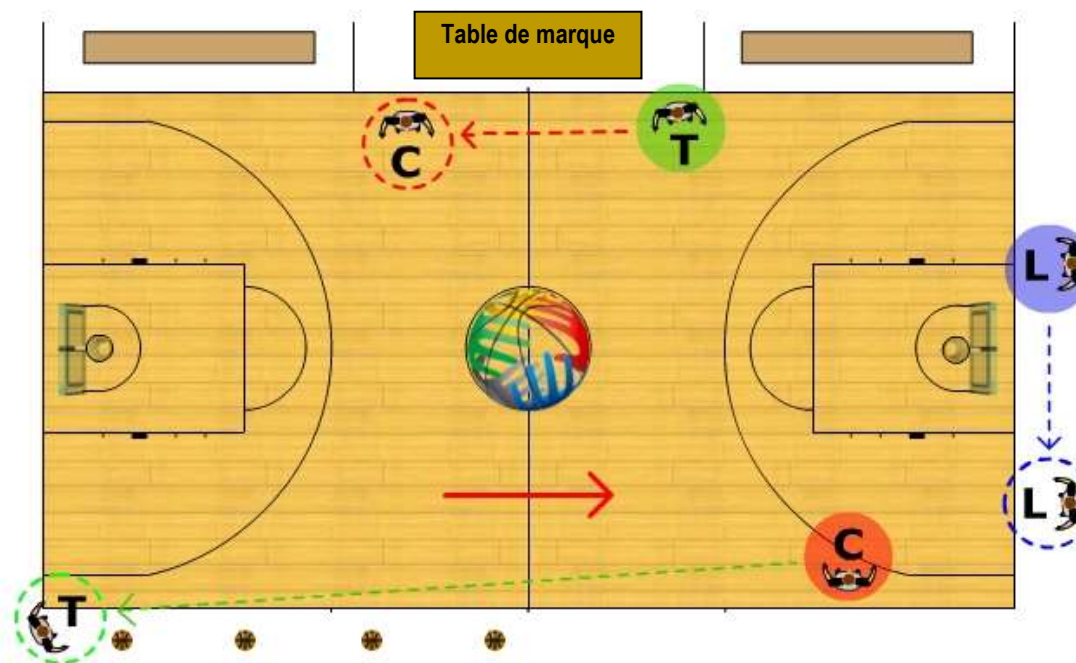


Figure 22 Côté opposé

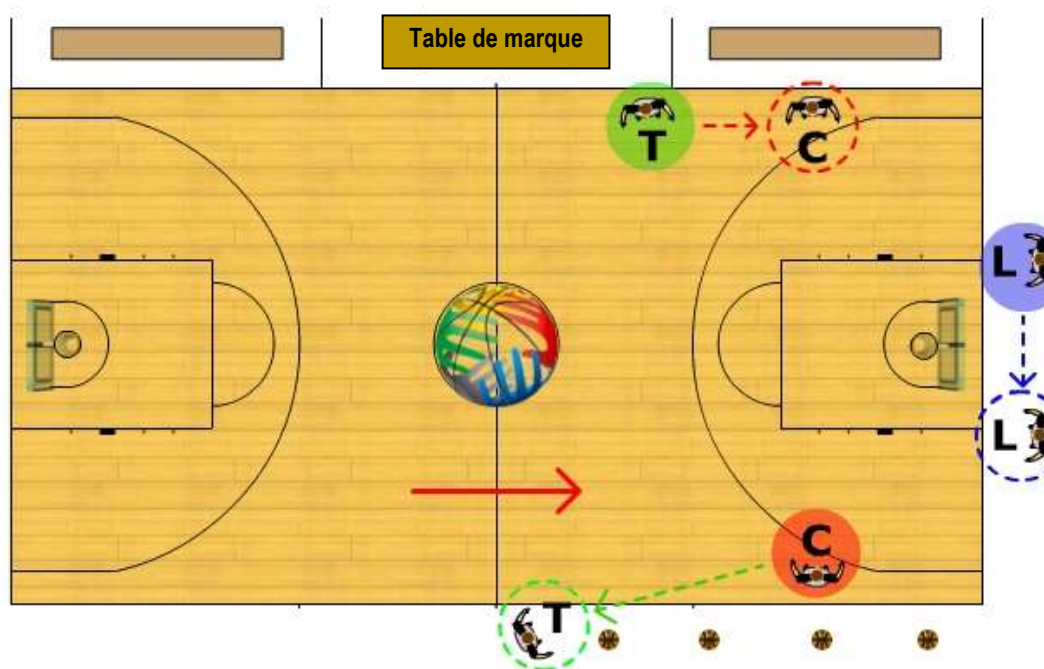


Figure 23 Côté opposé

- A. **C** siffle la violation de sortie du ballon, se déplace à l'endroit de la remise en jeu pour administrer la remise en jeu et devient le nouveau **T**.
- B. **T** prend la nouvelle position de centre.
- C. **L** se déplace du côté du ballon.

4.4 Remise en jeu de la ligne de fond quand le ballon reste dans la zone avant

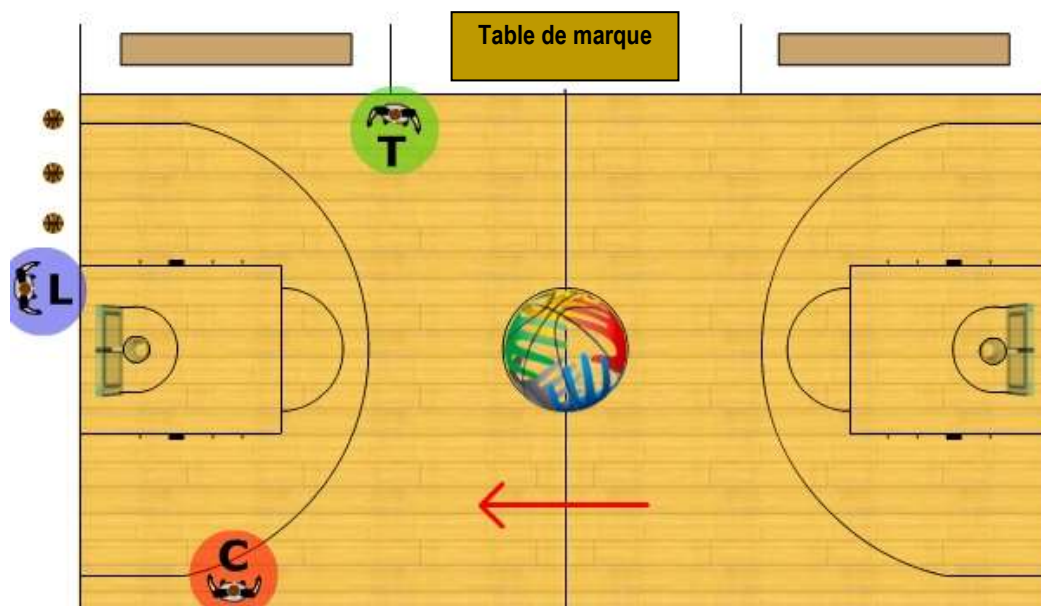


Figure 24 Côté table

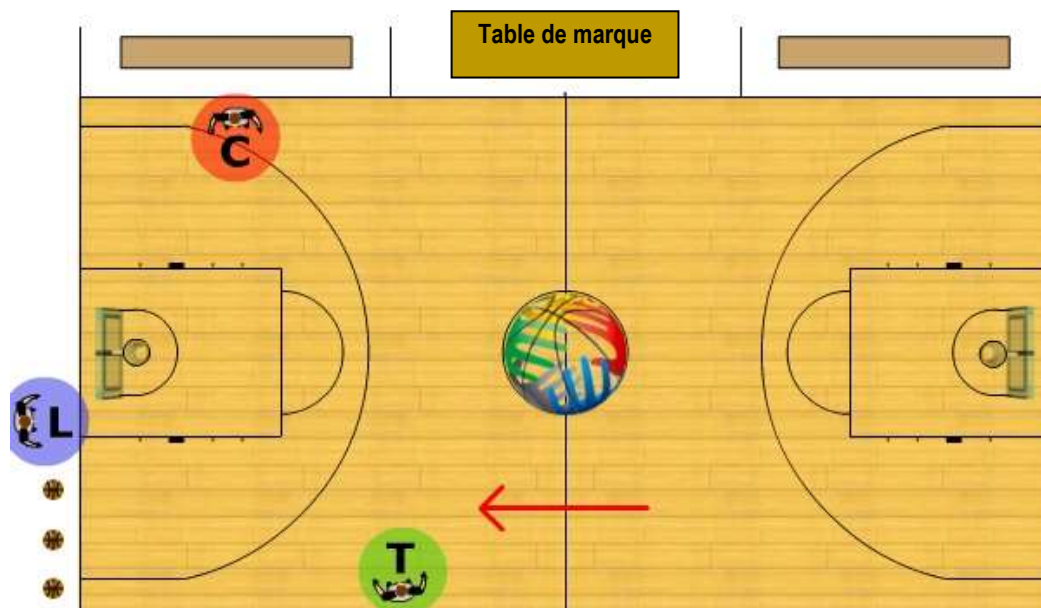


Figure 25 Côté opposé

- A. L administre la remise en jeu d'une position située entre le joueur chargé d'effectuer la remise en jeu et le panier.
- B. C prend position à deux (2) mètres au-delà du prolongement de la ligne de lancer franc du côté approprié du terrain de jeu.
- C. T prend sa position à la limite de la zone de banc d'équipe.

5 Situations de tir au panier

5.1 Tir au panier et couverture du rebond



Figure 26 Tirs de la périphérie

- A. **C** est principalement responsable de tous les tirs au panier tentés dans le demi-cercle des lancers francs.
- B. **T** est responsable de l'aide lors des tirs tentés dans le demi-cercle des lancers francs, du côté de **T**.

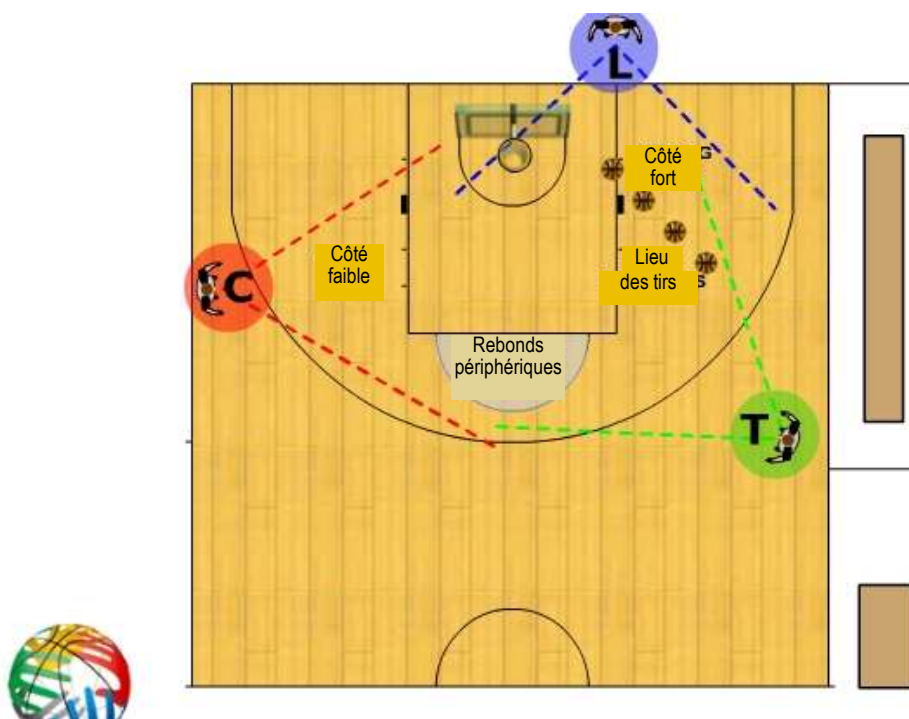


Figure 27 Tirs du côté table de marque



Figure 28 Tirs du côté opposé

Sur les tentatives de tir au panier du côté fort, les responsabilités doivent être les suivantes :

- A. **L** est responsable du tireur ainsi que des rebonds côté ballon.
- B. **C** a pour responsabilité principale les violations d'empêcher le ballon d'atteindre le panier et les interventions, et pour responsabilité secondaire les rebonds du côté faible.
- C. **T** a pour responsabilité principale les violations d'empêcher le ballon d'atteindre le panier et les interventions aussi bien que les rebonds périphériques.

5.2 Responsabilité de la couverture des sorties du ballon hors des limites du terrain et remise en jeu consécutive



Figure 29 Responsabilités des remises en jeu

Chaque arbitre est responsable de la couverture des sorties du ballon près de la ligne de touche, de la ligne médiane ou de la ligne de fond dans sa zone du terrain. Si cet arbitre est dans le doute quant au responsable de la sortie du ballon, il doit rechercher de l'aide auprès de ses partenaires. La même démarche s'applique concernant les situations de retour en zone arrière sur la ligne médiane.



6 Signaux et procédures

6.1 Procédure lorsqu'une faute est sifflée

A. L'arbitre qui a sifflé la faute :

1. Identifie le joueur fautif, **court** vers un point dégagé de tout joueur et **s'arrête** pour signaler la faute à la table de marque,
2. Se déplace du côté opposé du terrain de jeu.

B. Les arbitres qui n'ont pas sifflé la faute :

1. Restent sur place et surveillent tous les joueurs jusqu'à ce que le rapport à la table ait commencé et se rendent ensuite à leur nouvelle position tout en continuant à surveiller les joueurs,
2. Si l'arbitre du côté table n'a pas sifflé la faute, il reste du côté table.
3. L'arbitre le plus proche de la table est responsable de la gestion de toutes les demandes de temps-morts et de remplacements.

C. L'arbitre qui a sifflé une faute d'attaque :

1. Du côté de la table, devient le nouveau **C** du côté opposé,
2. Du côté opposé, retourne au côté opposé.

D. Lancers francs :

1. Le nouveau **L** fait toujours exécuter les lancers francs depuis le côté opposé,
2. Avant de pénétrer dans la zone restrictive pour faire exécuter les lancers francs, **L** vérifie auprès de la table de marque s'il n'y a pas de demande tardive de temps-mort ou de remplacement,
3. **C** prend position au niveau de la ligne de lancer franc, côté table de marque,.
4. **T** prend position au niveau de la ligne du banc d'équipe, côté opposé. Dans le cas d'une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane après les lancers francs, il se rend à la ligne médiane pour administrer la remise en jeu.

6.2 Permutation après une faute, le ballon restant en zone avant



Figure 30 C siffle une faute défensive



Figure 31 L siffle une faute défensive

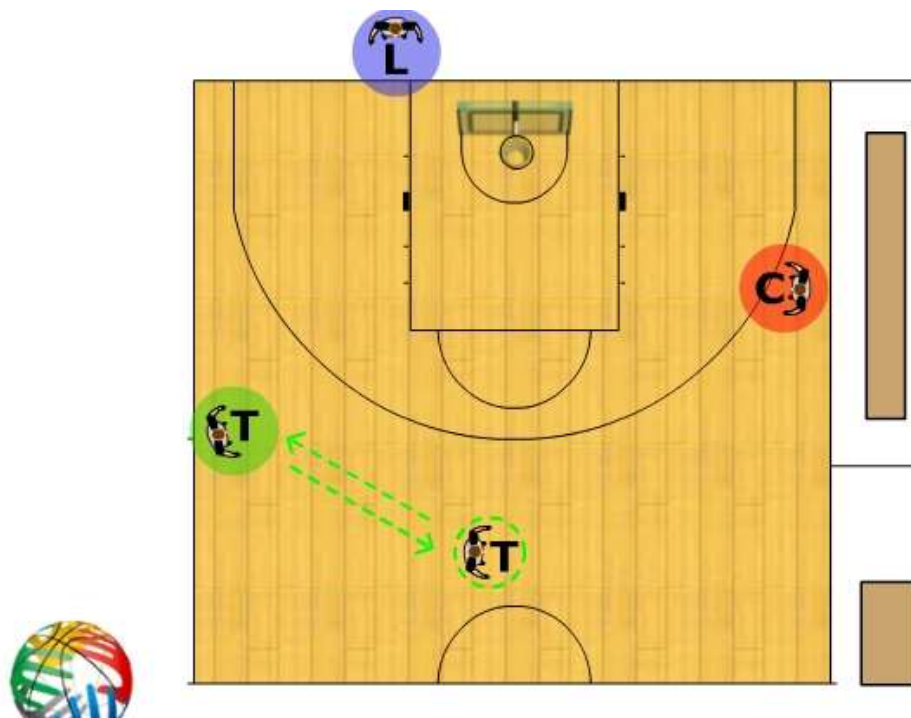


Figure 32 T siffle une faute défensive

- A. L'arbitre qui a sifflé la faute la signale à la table de marque et se rend de l'autre côté du terrain de jeu.
- B. Les autres arbitres restent sur place et surveillent les joueurs jusqu'à ce que la signalisation de la faute ait commencé et se rendent ensuite à leurs nouvelles positions tout en continuant à surveiller les joueurs.

6.3 Permutation après une faute, le ballon va dans la nouvelle zone avant

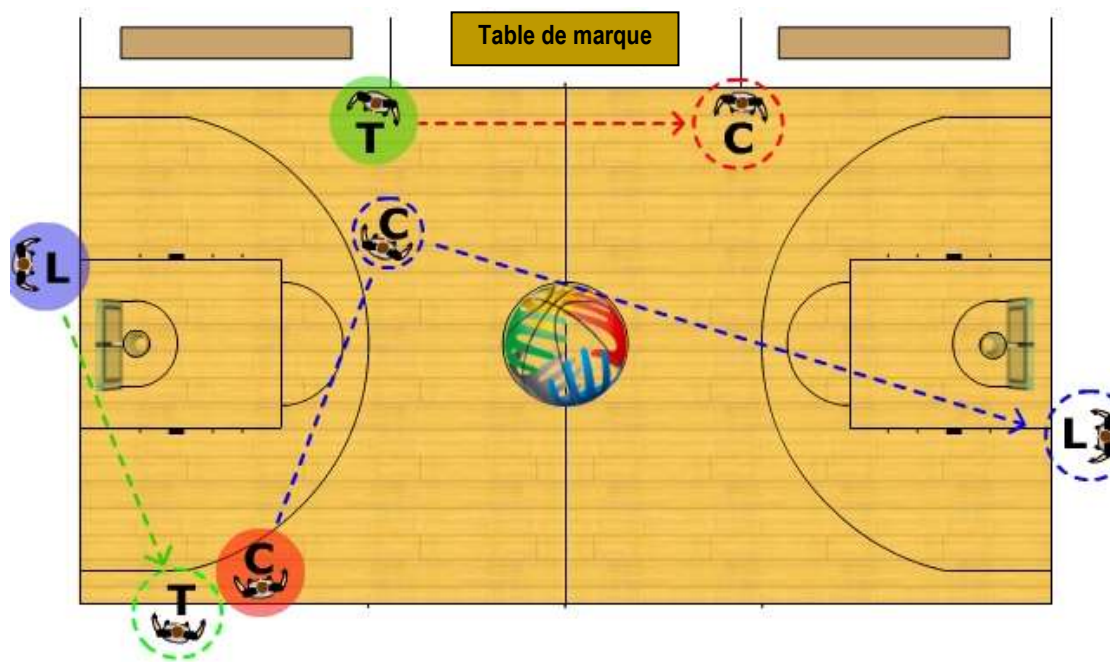


Figure 33 C siffle une faute d'attaque

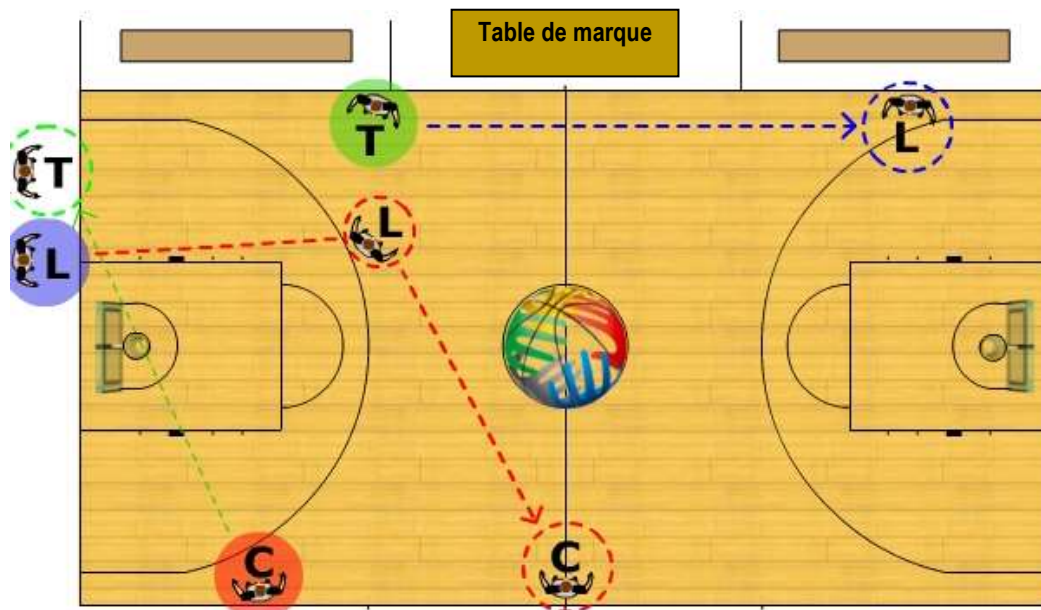


Figure 34 L siffle une faute d'attaque

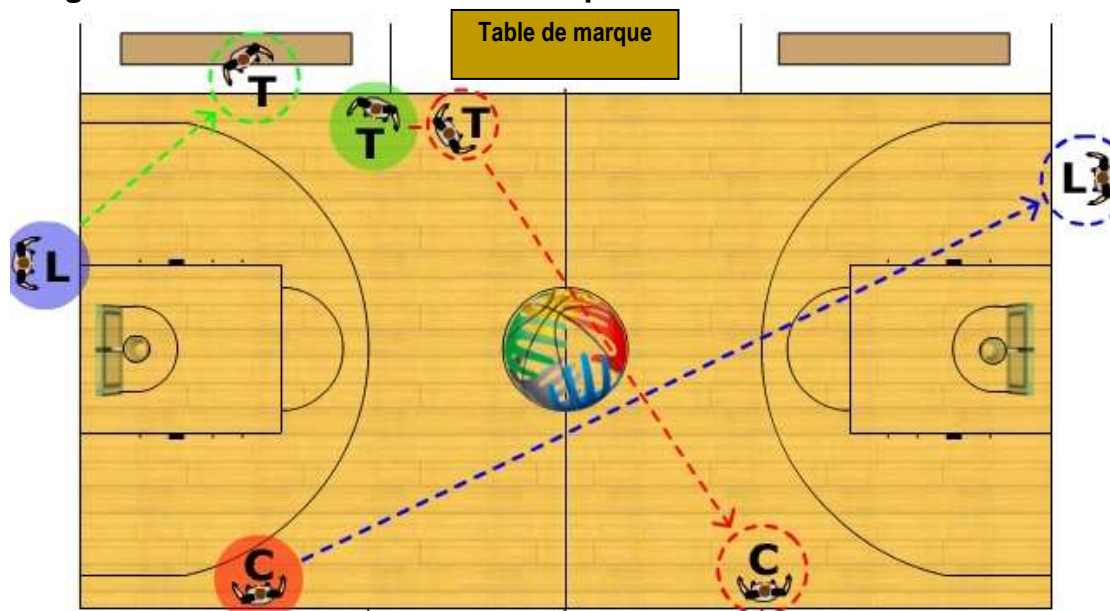


Figure 35 T siffle une faute d'attaque

- A. L'arbitre qui a sifflé la faute la signale à la table de marque et se rend du côté opposé du terrain de jeu.
- B. Les autres arbitres restent sur place et surveillent les joueurs jusqu'à ce que la signalisation de la faute ait commencé et se rendent ensuite à leurs nouvelles positions tout en continuant à surveiller les joueurs.

7 Situation de lancer franc

7.1 Gestion de lancer franc

A. Responsabilités de **L** (côté opposé) :

1. Récupérer le ballon, administrer tous les lancers francs en signalant le nombre de lancer franc et en passant le ballon à rebond au tireur de lancer franc,
2. Surveiller les joueurs le long du côté opposé de la zone restrictive,
3. Après le dernier ou unique lancer franc réussi, signaler la remise en marche du chronomètre de jeu.

B. Responsabilités de **C** (côté table) :

1. Signaler le nombre de lancers francs,
2. Surveiller les joueurs le long du côté opposé de la zone restrictive.
3. Surveiller les pieds du tireur de lancer franc.

C. Responsabilités de **T** (côté opposé) :

1. Aider sur les violations de lancer franc si nécessaire.
2. Administrer la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane si nécessaire.

Tous les arbitres s'assurent que c'est bien le bon joueur qui tente les lancers francs.



 **Figure 36** Gestion des lancers francs

7.2 Gestion des sanctions pour faute technique, antisportive et disqualifiante

- A. L'arbitre qui a sifflé la faute technique, antisportive ou disqualifiante signale la faute et devient ensuite le nouveau **T** (côté opposé).
- B. **L**, (côté opposé), administre tous les lancers francs en signalant le nombre de lancer francs et en passant le ballon à rebond au tireur de lancer franc.
- C. **C**, (côté table), prend position dans le prolongement de la ligne de lancer franc pendant l'exécution des lancers francs.
- D. Après le dernier ou unique lancer franc, **L** passe ou fait rouler le ballon à **T** pour qu'il administre la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque.
- E. **C** conserve sa position normale de centre.

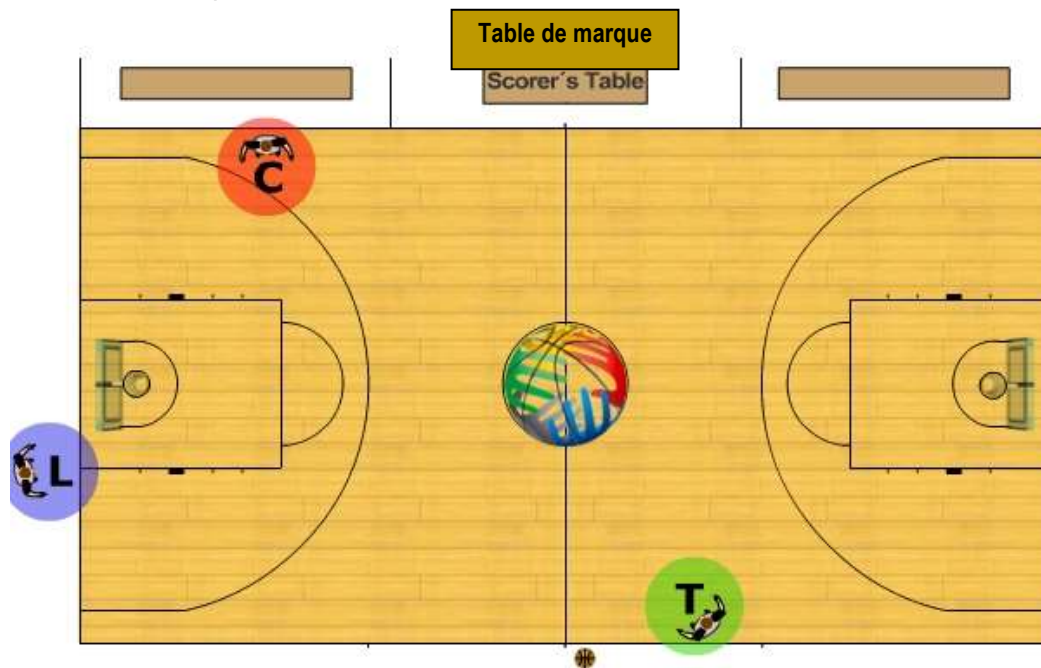


Figure 37 Gestion de la remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque

8 Temps-morts et remplacements

8.1 Temps-morts

- A. Au moment opportun, le marqueur indique aux arbitres en faisant retentir son signal qu'un temps-mort ou un remplacement a été demandé. L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle alors et fait le signal de temps-mort ou de remplacement. Dans le cas où c'est l'arbitre du côté de la table de marque qui a sifflé la faute, la demande de temps-mort et/ou de remplacement sera accordée par l'arbitre qui le remplace du côté de la table de marque.
- B. Tous les arbitres prennent la même position qu'avant la rencontre. L'arbitre qui a accordé le temps-mort devient le **C** et se place à cheval sur la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque. Les autres arbitres se tiennent à sa gauche et à sa droite. Si le jeu doit reprendre par un lancer franc, alors **L** se saisit du ballon; si le jeu doit reprendre par une remise en jeu, l'arbitre responsable de la ligne de touche ou de la ligne de fond où la remise en jeu doit avoir lieu se saisit alors du ballon.
- C. Au signal de cinquante (50) secondes, les arbitres s'assurent que tous les joueurs retournent sur le terrain de jeu après quoi les arbitres rejoignent leurs positions normales de lancer franc ou de remise en jeu.

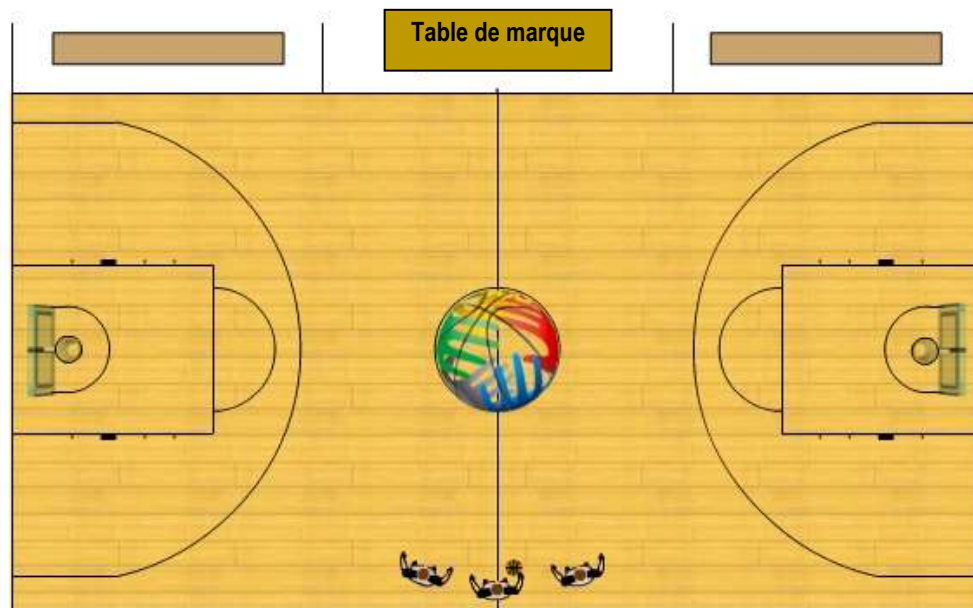


Figure 38 Pendant un temps-mort

9 Couverture de panier à trois points

- A. Lorsqu'un tir à trois points est prévu, les arbitres devraient adapter leur position pour juger clairement la tentative.
- B. Lorsqu'un joueur tente un panier à trois points, l'arbitre de la zone où se trouve le joueur signale la tentative en levant un bras au-dessus de la tête, avec trois (3) doigts pointés.
- C. Lorsqu'un panier à trois points est réussi, l'arbitre qui couvre l'action le signale en levant les deux bras au-dessus de la tête avec trois (3) doigts pointés.
- D. Lorsque **T** signale un panier à trois points réussi, **C** doit répéter le signal et lorsque **C** signale un panier à trois points réussi, **T** doit répéter le signal.
- E. Des deux côtés du prolongement de la ligne de lancer franc jusqu'à l'extrémité du demi-cercle de lancer franc, **T** et **C** partagent la responsabilité des tentatives de tir à trois points.
- F. **L** aura la responsabilité d'aider lors des tentatives de tir à trois points lors des contre-attaques en transition lorsque **C** et **T** ne peuvent pas être en position pour voir la tentative.
- G. Les arbitres ne doivent pas tourner le dos aux joueurs ou au terrain de jeu lors de leur signalisation.
Les arbitres doivent prévoir une rapide contre-attaque immédiatement après un panier à trois points réussi et être prêts à juger l'action suivante.



Figure 39 Couverture de tir à trois points



 **Figure 40** Couverture de tir à trois points