



PROCEDURES DE JEU

REFS ET MARQUEURS



Pièce Pile ou Face



Arbitres :

- Exécuter le lancer pile ou face **immédiatement après l'entrée des équipes sur le terrain**. S'il y a une annonce des joueurs, alors il faudra procéder au lancer **après leur présentation**. Indiquer immédiatement à votre collègue arbitre quelle équipe a la possession.
- Communiquer à la table de marque avant le début du match le nom et la couleur de l'équipe qui a la possession.

Officiels Table de marque :

- Indiquer l'équipe qui a la première possession sur la feuille de marque.



Check-Ball



Arbitres :

- **Regarder vers la table de marque** pour être sûr qu'ils sont prêts.
- Si l'arbitre a le ballon sur la main, il le passe à la défense. Sinon, contrôler que la défense passe le ballon à l'attaque.

Officiels Table de marque :

- Démarrer le chronomètre de jeu et le chrono des 12s dès que le joueur en attaque **a clairement le ballon dans les mains** une fois que le check-ball a été fait.

Arbitres :

- Contrôler le fonctionnement des chrono de jeu et chrono des 12s.



Sorties de balle



Arbitres :

- Siffler les violations de sortie de balle en utilisant les signaux officiels FIBA : arrêt chrono + direction.
- Si le ballon revient à l'attaque, pointer la direction vers la ligne de fond en utilisant l'indication verbale.
Exemple : « Balle blanc » ou « Balle pour les blancs ».
- Si le ballon revient à la défense, pointer la direction opposée au panier en utilisant l'indication verbale.
- Exemple : « Balle bleu » ou « balle pour les bleus ».

Officiels Table de marque :

- Ne pas réinitialiser le chrono des 12s si le ballon est pour l'équipe qui attaque.
- Réinitialiser le chrono des 12s si le ballon revient à l'équipe qui défend.

Arbitres :

- Contrôler le fonctionnement des chrono de jeu et chrono des 12s.



Les violations



Arbitres :

- Siffler les violations de sortie de balle en utilisant les signaux officiels FIBA : arrêt chrono + type de la violation.
- Si le ballon revient à l'attaque, pointer la direction vers la ligne de fond en utilisant l'indication verbale. Exemple : « Balle blanc » ou « Balle pour les blancs ».
- Si le ballon revient à la défense, pointer la direction opposée au panier en utilisant l'indication verbale. Exemple : « Balle bleu » ou « balle pour les bleus ».

Officiels Table de marque :

- Réinitialiser le chrono des 12s.

Arbitres :

- Contrôler le temps restant au chrono des 12s avant le check ball.



Les fautes



Arbitres :

- Siffler la faute en utilisant le signal officiel FIBA : arrêt chrono pour la faute et **une indication verbale, exemple : « faute blanc »**.
- Si faute sur action de tir alors indiquer le nombre de lancers de francs.
- Si faute en dehors de l'action de tir alors pointer le sol.
- **Ne pas reporter le numéro du joueur** pour la faute à la table **sauf** pour une faute antisportive ou une faute disqualifiante.

Officiels Table de marque :

- Réinitialiser le chrono des 12s.
- Mettre à jour les fautes d'équipe sur la feuille de marque ou sur l'EventMaker immédiatement.

Arbitres :

- **Toujours être attentif sur le nombre de fautes d'équipe.**
- Contrôler les fautes d'équipe sur l'écran avant le checkball.



Action de tir



Officiels Table de marque :

- Réinitialiser le chrono des 12s **une fois que le ballon touche l'anneau**. Redémarrer le chrono **quand une équipe obtient la possession clairement**.
- Ne pas réinitialiser le chrono des 12s si le ballon ne touche pas l'anneau. Réinitialiser le chrono des 12s si la dernière équipe en défense obtient clairement la possession.

Arbitres :

- Toujours être attentif au temps restant sur le chrono et être prêt à prendre une décision.
- Contrôler le temps sur le chrono.
- **Se rappeler quelle équipe avait la dernière possession.**



Ballon dévié ou bloqué par l'équipe en défense



Officiels Table de marque :

- Ne pas réinitialiser le chrono des 12s. Redémarrer le chrono seulement si l'équipe en défense obtient une nouvelle possession.

Arbitres :

- Toujours être attentif sur le temps restant sur le chrono et être prêt à prendre une décision.
- Contrôler le temps sur le chrono.
- **Se rappeler quelle équipe avait la dernière possession.**



Marquer le panier



Arbitres :

- L'arbitre de queue (RK) indique 1 point ou 2 points.

Officiels Table de marque :

- Mettre à jour la feuille de marque ou le scoreboard EventMaker **immédiatement**.
- Réinitialiser le chrono et **le redémarrer si la dernière équipe en défense obtient une possession claire**.

Arbitres :

- **Toujours être attentif sur le nombre de fautes d'équipe sur le scoreboard.**
- Contrôler les fautes d'équipe sur l'écran avant le checkball.



Remplacement



Arbitres :

- Vérifier que les équipes suivent les procédures de remplacement.
- Ne pas faire le check ball si une équipe a 4 joueurs sur le terrain.
- Dans le cas où une équipe a 4 joueurs sur le terrain **alors que le chrono de jeu tourne**, une faute technique devra être sifflée contre cette équipe.

Officiels Table de marque :

- **Pas d'action.**



Temps mort



Arbitres :

- Siffler le temps mort en utilisant le signal officiel FIBA.
- **Communiquer avec la table de marque la couleur de l'équipe qui a pris le temps mort.**

Officiels Table de marque :

- Mettre à jour la feuille de marque immédiatement.
- Utiliser le buzzer ou le sifflet après 20 secondes pour indiquer la fin du temps mort.

Arbitres :

- **Vérifier le temps sur le chrono.**
- **Se rappeler comment reprendre le jeu** (exemple : quelle équipe avait la possession ou quel joueur devra tirer le lancer franc).

