



FIBA

We Are Basketball



MANUEL POUR ARBITRES FIBA

TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE (IOT)

VERSION 1.1A

Ce manuel est basé sur le Règlement
Officiel du Basketball 2020.

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.

Novembre 2020,
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 Academy Apps



FIBA iRef Academy 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 Academy 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

4

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

CHAPITRE 2

2. Techniques individuelles d'arbitrage (IOT)	9
2.1 Introduction	9
2.2 Être à distance et stationnaire	10
2.3 Arbitrer la défense	11
2.4 Rester sur l'action	11
2.5 Placement, angle ouvert (45°) et ajustement	12
2.6 Briefing d'avant-match et utilisation de l'application FIBA iRef PG	13
2.7 Siffler, prendre une décision et communiquer	14
2.8 Signaux et gestuelle	15
2.9 Entre-deux / arbitre actif (celui qui lance le ballon)	17
2.10 Entre-deux / arbitre(s) libre(s)	17
2.11 Responsabilité lors d'un tir (protection du tireur)	18
2.12 Administration de la remise en jeu (en général et sur la ligne de fond en zone avant)	18
2.13 Simuler une faute	19
2.14 Contrôle du chronomètre de jeu et des tirs	20

CHAPITRE 3

3. SIGNAUX ET TERMINOLOGIE	24
3.1 Signaux officiels des arbitres	24
3.2 Terminologie basique de l'arbitrage de basket-ball	33



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 matches 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»



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 :

1. **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.
2. **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.

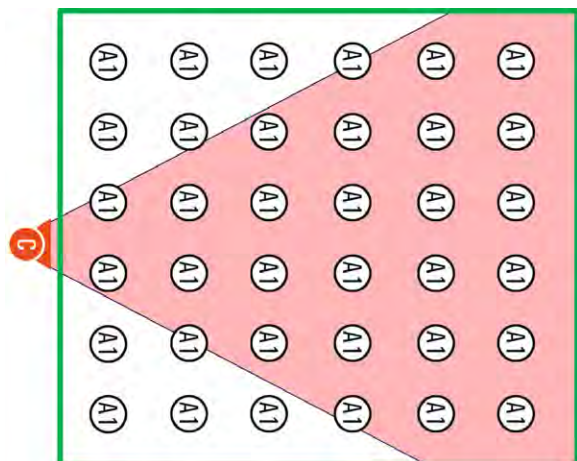


Schéma 1:

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 ne 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°.

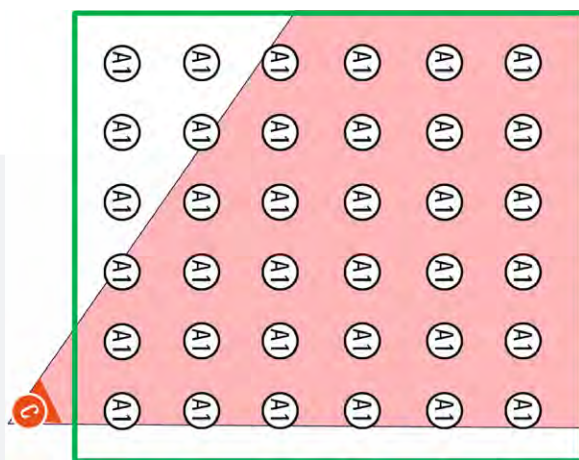


Schéma 2:

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'

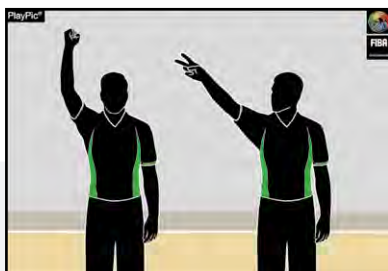
Les arbitres doivent utiliser uniquement les signaux officiels. Lorsqu'un arbitre prend la décision de ne pas siffler sur une action, il ne doit pas montrer ou utiliser d'autres signaux pour le « no-call ». Ceci est particulièrement important dans les situations où son collègue voit une action illégale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

2.7.2. SIFFLER UNE SORTIE DE BALLE

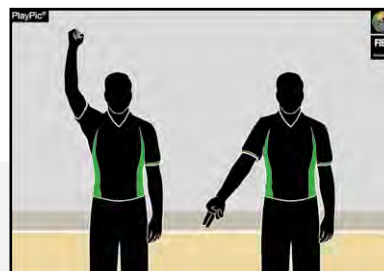
Lorsqu'il siffle une sortie de balle, l'arbitre doit toujours appuyer sa décision verbalement, c'est-à-dire dire en disant par exemple « balle bleue » en même temps qu'il montre la direction. C'est très utile s'il montre accidentellement la mauvaise direction.

2.7.3. SIFFLER UNE FAUTE

Il est important de communiquer clairement et rapidement votre décision aux joueurs et aux autres participants. Lors les 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.



Faute dans l'action de tir (FAOS)



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

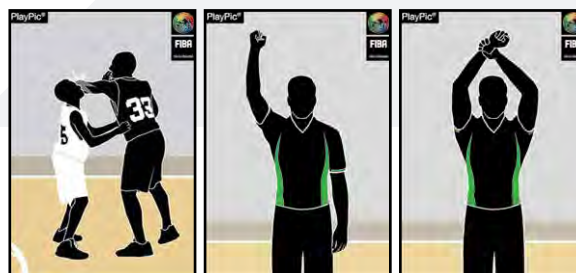
Remarque : Ces signaux ne doivent être utilisés que lorsqu'il y a une action de tir ou une potentielle situation d'action de tir.

Faute 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.

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



0.

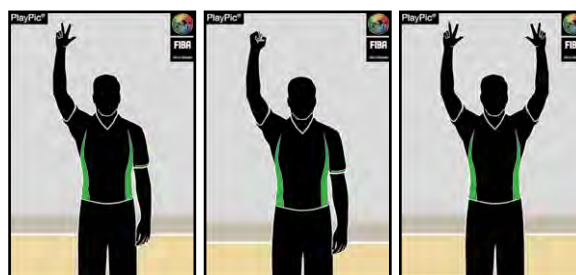
1.

2.

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 :

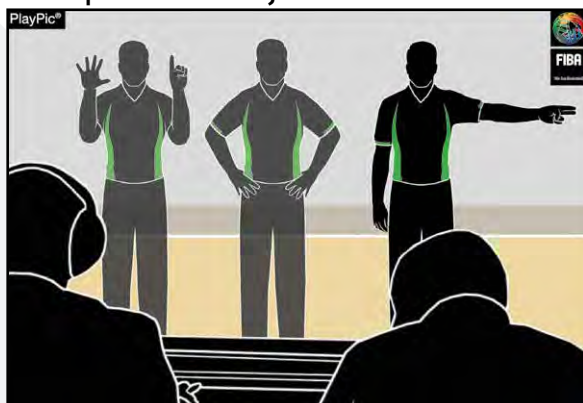
1. Utilisez les signaux FIBA officiels et autorisés
2. Rythme
 - a. Chaque signal a un début et une fin
 - b. Lorsque vous terminez de montrer un signal, maintenez-le et comptez « un-deux » dans votre tête
3. Montrez des signaux forts, clairs, visibles et décisifs (entraînez-vous devant le miroir).
4. 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 :

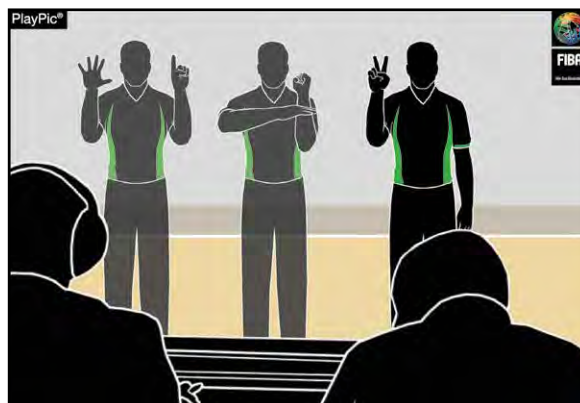
1. Marchez rapidement jusqu'à un endroit où vous avez un contact visuel avec la table. Réduisez la distance – pensez au lieu de votre prochaine position après avoir fini la gestuelle.
2. Arrêtez-vous, les deux pieds côte à côte au sol et respirez (équilibre du corps – niveau des épaules).
3. Rythmez 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



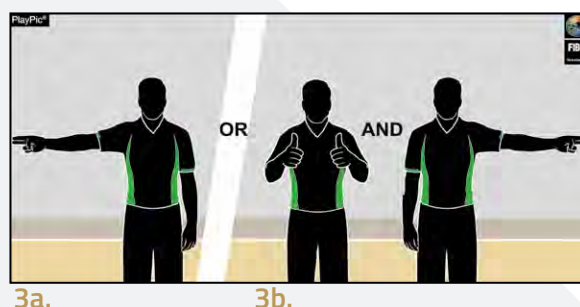
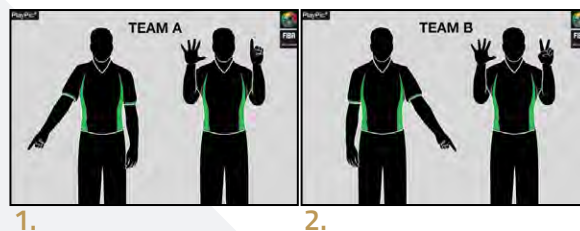
1. Numéro – N° 6
2. Nature de la faute – Contact illégal sur la main
3. Sanction – 2 lancers francs

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

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



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 réagiront 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.

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.

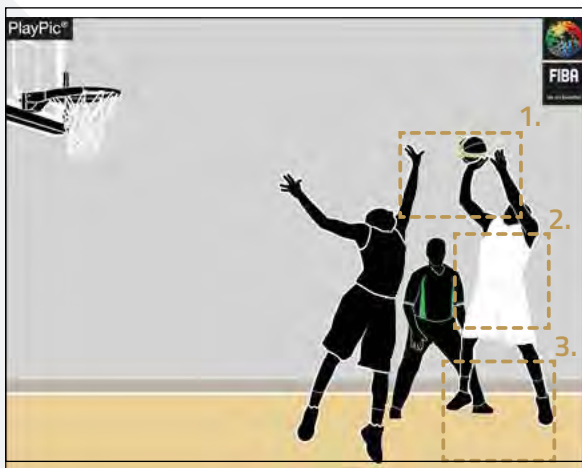


Schéma 3:
La technique du 1-2-3 pour couvrir une action de tir.

2.12 ADMINISTRATION DE LA REMISE EN JEU (EN GÉNÉRAL ET SUR LA LIGNE DE FOND EN ZONE AVANT)

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..

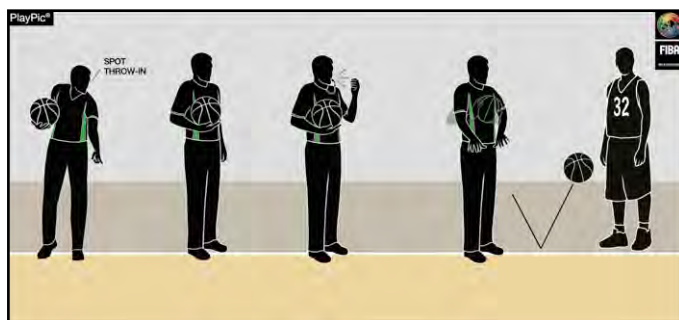


Schéma 4:
Les différentes phases d'une procédure correcte de remise en jeu pour l'arbitre administrant la remise en jeu.

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).

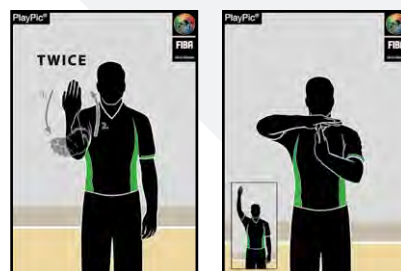
1. Protocole d'avertissement (pendant le jeu) :

- 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

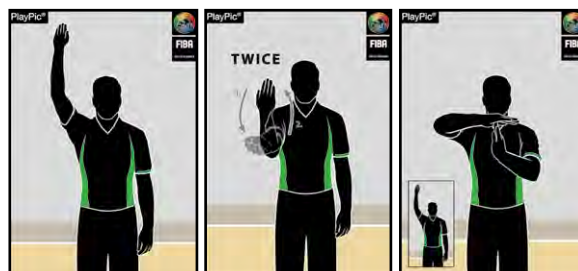
(au premier arrêt du chronomètre de jeu / interruption de jeu) :

- 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 Apprendre à contrôler le chronomètre de jeu	
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 Apprendre à contrôler le chronomètre de jeu chaque fois qu'il y a une nouvelle possession :	
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).



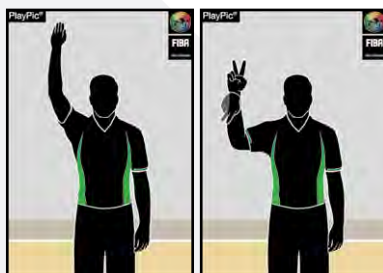
* en cas de rebond offensif ou de remise en jeu en zone avant, conformément à l'article 29.2.1 du règlement.

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

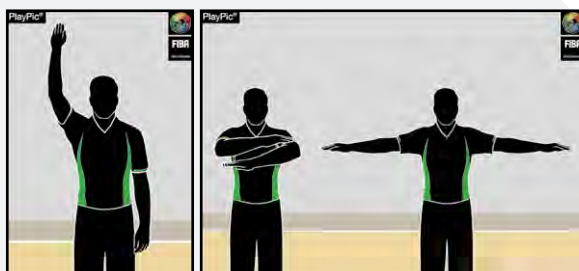
1. L'arbitre siffle immédiatement et lève la main.

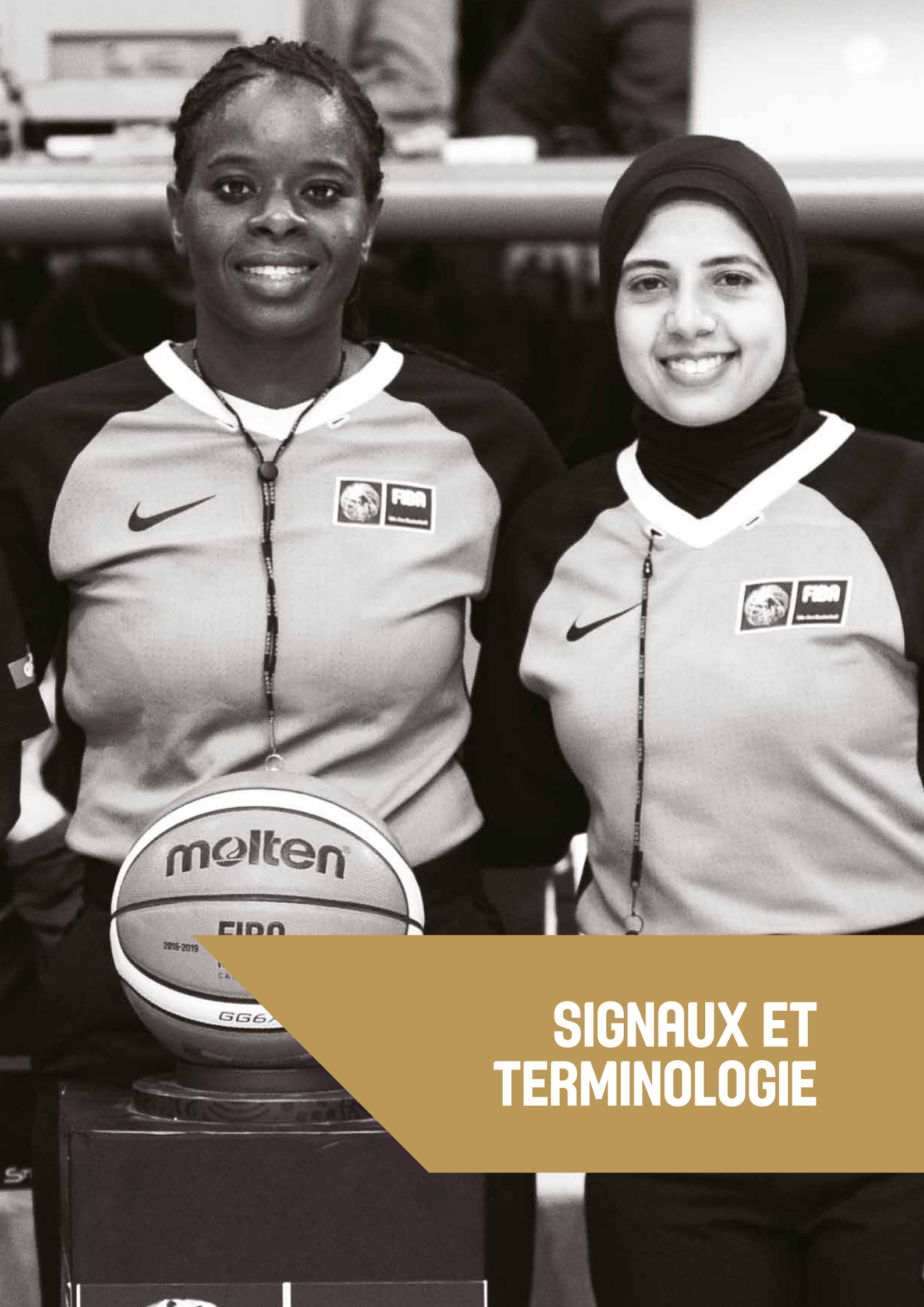


2. Si le panier est valide (la balle est lâchée avant que le signal retentisse / les lumières LED s'allument), l'arbitre garde la main vers le haut et si la balle rentre dans le panier, il montre le signal de validation du panier (à 2 ou 3 points).



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 ».





SIGNAUX ET TERMINOLOGIE

CHAPITRE 3

3. SIGNAUX ET TERMINOLOGIE

3.1 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



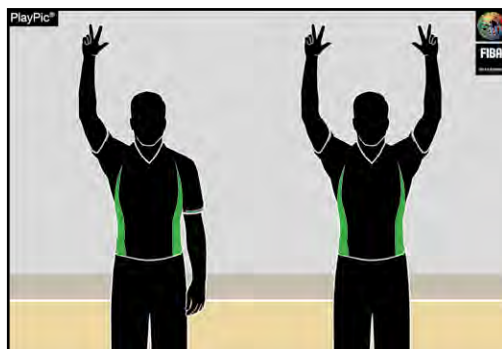
Abaissér un doigt
d'un mouvement du
poignet

2 POINTS



Abaissér 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

REPLACEMENT



Avant-bras croisés

AUTORISATION DE RENTRER



Mouvement de la paume ouverte vers le corps

TEMPS-MORT IMPUTÉ



Forme de "T" avec l'index

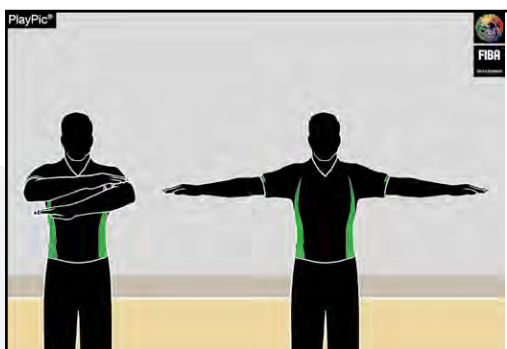
TEMPS-MORT MÉDIA



Bras ouverts avec les poings fermés

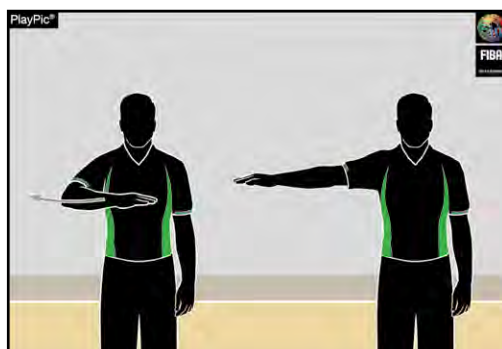
Gestuelle informative

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



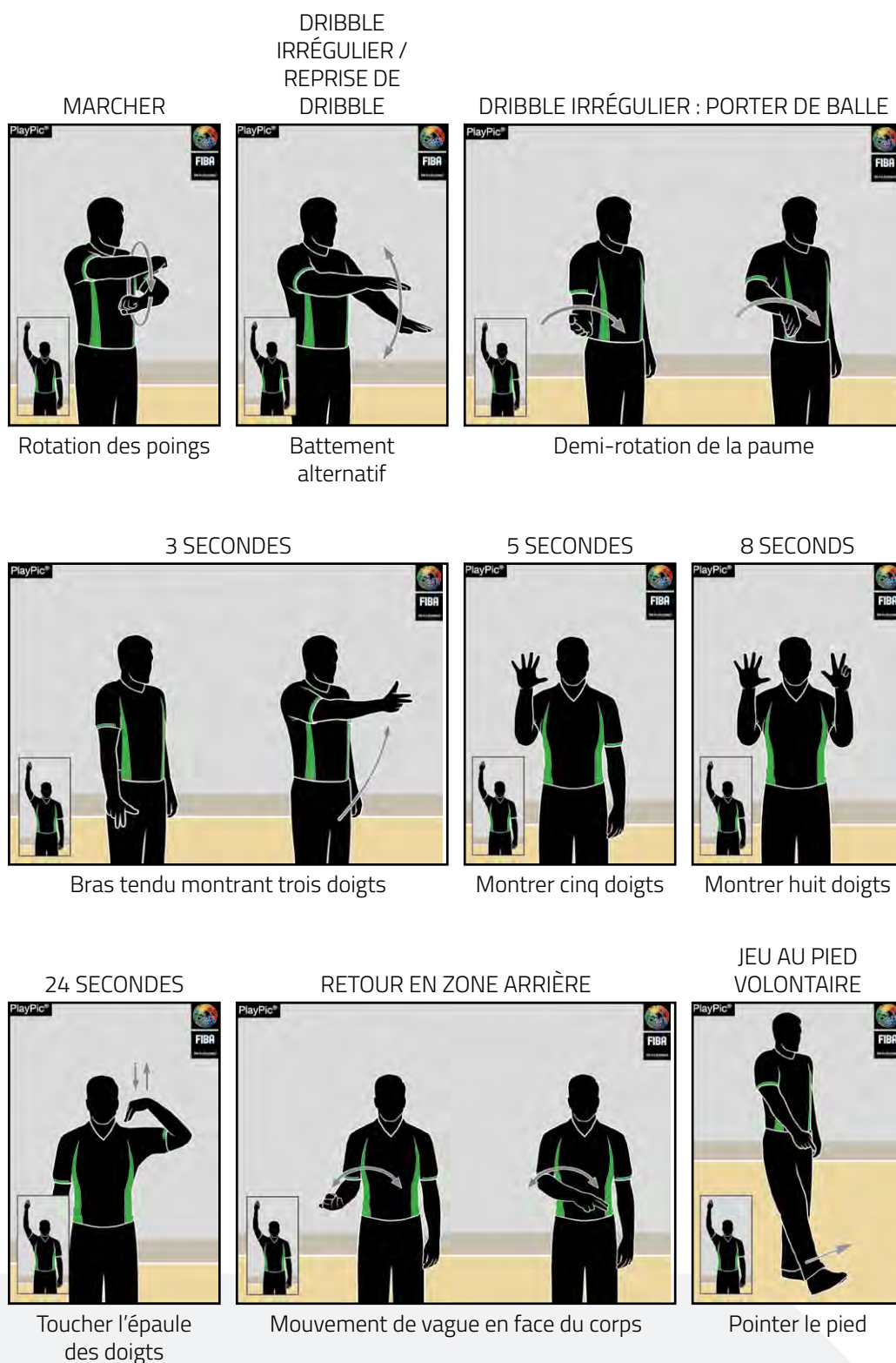
Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche

BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX



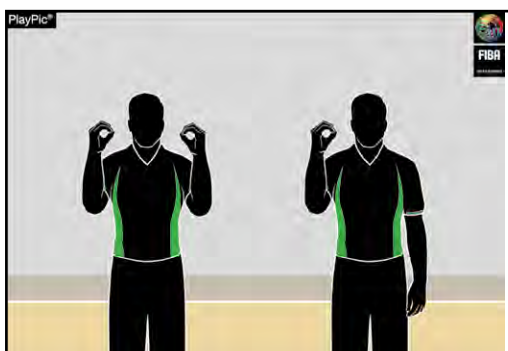
Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

Violations



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



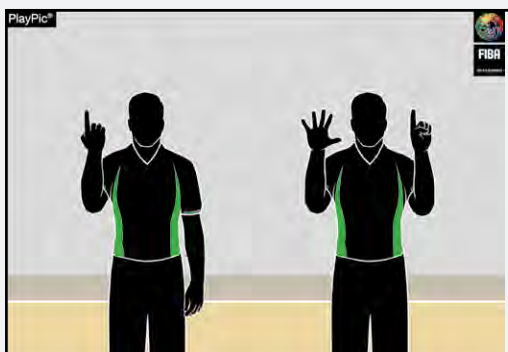
La main droite
montre le numéro
5, la main gauche
montre le numéro
1 à 5

N° 11 - 15



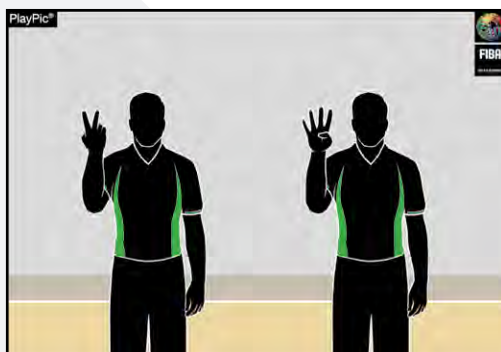
La main droite
montre le poing
fermé, la main
gauche montre le
numéro 1 à 5

N° 16



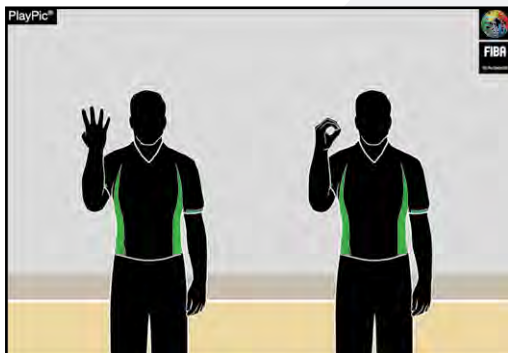
D'abord la main de dos montre le numéro
1 pour le chiffre des dizaines - puis les
mains de face montrent le numéro 6 pour le
chiffre des unités

N° 24



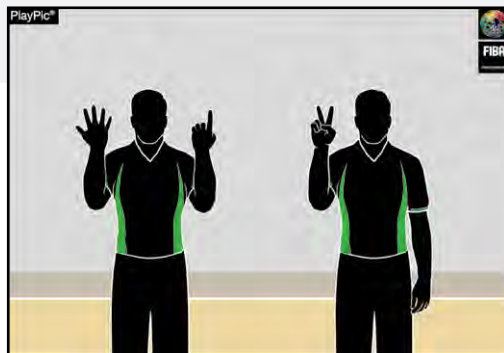
D'abord la main de dos montre le numéro
2 pour le chiffre des dizaines - puis la main
de face montre le numéro 4 pour le chiffre
des unités

N° 40



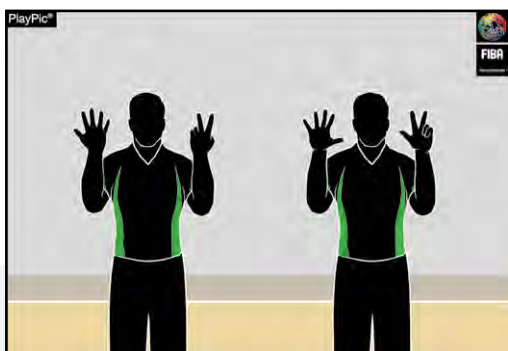
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités

N° 62



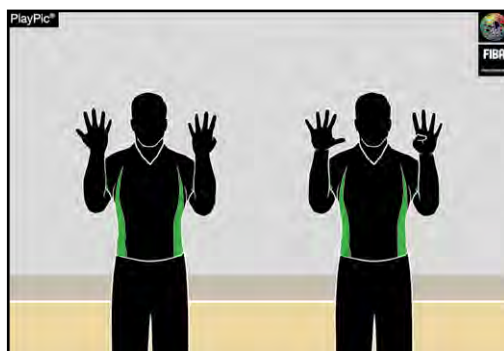
D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 2 pour le chiffre des unités

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

USAGE EXCESSIF DES COUDES



Balancer le coude
vers l'arrière

FRAPPER LA TÊTE



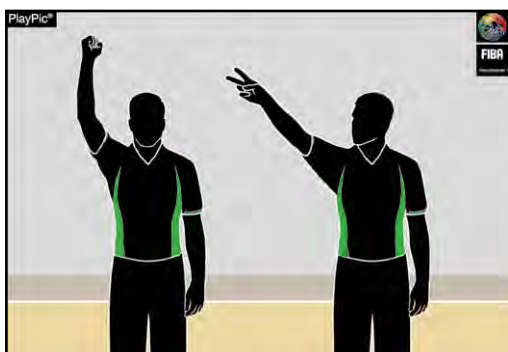
Imiter le contact sur
la tête

FAUTE DE L'ÉQUIPE EN CONTRÔLE DU BALLON



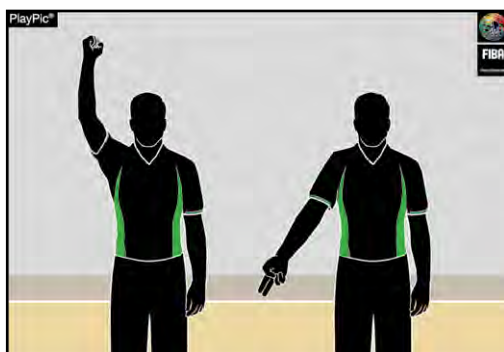
Pointer le poing
fermé vers le panier
de l'équipe fautive

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

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 ILLÉGAL 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 (lors
des 2 dernières
minutes du 4e
quart-temps ou de
la prolongation)

UTILISATION DE LA VIDÉO (IRS)



Rotation de la main
horizontale avec
l'index étendu

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

APRÈS UNE FAUTE
SANS LANCER(S)
FRANC(S)



Pointer la direction
du jeu, bras
parallèle à la ligne
de touche

APRÈS UNE FAUTE
DE L'ÉQUIPE QUI
CONTRÔLE LE
BALLON



Engager le poing
en direction du jeu,
bras parallèle aux
lignes de touche

1 LANCER FRANC



1 doigt vers le haut

2 LANCERS
FRANCS



2 doigts vers le
haut

3 LANCERS
FRANCS



3 doigts vers le
haut

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

1 LANCER FRANC



1 doigt horizontal

2 LANCERS
FRANCS



2 doigts
horizontaux

3 LANCERS
FRANCS



3 doigts
horizontaux

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

1 LANCER FRANC



1 doigt vers le haut

2 LANCERS
FRANCS



Les deux mains
avec les doigts
serrés

3 LANCERS
FRANCS



Les deux mains
avec 3 doigts
tendus

3.2 TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

TERME	Abbr.	Explication
45° (Forty five degrees) 45° (Quarante-cinq degrés)	45°	Il s'agit du meilleur angle de placement pour les arbitres, en particulier dans les positions d'arbitre de tête (AT) et de queue (AK), et dans certains cas par l'arbitre de centre (AC). AT et AK doivent normalement faire face au panier et maintenir un angle de 45° afin de garder dans leur champ de vision le plus de joueurs possibles. La position de base d'AC est généralement à plat, dos à la ligne de touche, mais il doit en principe ajuster sa position à environ 45 ° lors des pénétrations vers le panier côté faible.
Act Of Shooting <i>Action de tir</i>	AOS	L'action de tir : ■ Commence lorsque le joueur débute, selon le jugement de l'arbitre, à monter le ballon en direction du panier de l'adversaire. ■ Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'il y a une action de tir totalement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol. L'action de tir dans un mouvement continu lors d'une pénétration vers le panier ou lors d'autres tirs en mouvement : ■ Commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur après qu'il a fini son dribble ou a attrapé le ballon en l'air et qu'il commence, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir avant de lâcher le ballon pour un tir au panier. ■ Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'il y a une action de tir complètement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol.
Action Area <i>Zone d'action</i>	AA	La zone d'action peut impliquer des joueurs avec ou sans ballon. La bonne connaissance des diverses actions de jeu (pick & roll, écran, post-up, rebond) aidera les arbitres à identifier les zones d'action dans leur zone de responsabilité principale ou lorsqu'ils étendent leur zone de couverture.
Active Mindset <i>Etat d'esprit actif</i>	AMI	L'arbitrage n'est rien d'autre que d'être prêt. Les bons arbitres analysent constamment les mouvements et les actions des joueurs afin d'être en mesure de voir ce qui est illégal. Chercher de bonnes raisons pour siffler (illégal).
Active Referee <i>Arbitre Actif</i>	AR	L'arbitre qui remet le ballon à un tireur ou à un joueur effectuant une remise en jeu, ou qui administre l'entre-deux pour commencer la rencontre.
Alternating Possession <i>Possession Alternée</i>	AP	L'alternance de possession est une méthode qui permet au ballon de devenir vivant avec une remise en jeu plutôt qu'avec un entre-deux.
Alternating Possession Arrow <i>Flèche de Possession Alternée</i>	APA	L'équipe ayant droit à la remise en jeu de possession alternée sera indiquée par la flèche de possession alternée montrant la direction du panier de l'adversaire. La direction de la flèche de possession alternée est inversée immédiatement lorsque la remise en jeu de possession alternée se termine.

TERME	Abbr.	Explication
Angle(s) Angle(s)	n/a	Travailler sur les angles, cela signifie que l'arbitre doit essayer d'avoir une ligne de vision dans laquelle il peut voir entre les joueurs, afin de garder en vue les zones où il y a de grandes chances d'avoir des contacts.
Anticipate (call) <i>Anticiper (siffler)</i>	AC	Situation lorsqu'un arbitre anticipe une certaine action et qu'il siffle avant de voir et de réfléchir à ce qui se passe. En général, cela se produit quand l'arbitre fait une erreur parce que ce qu'il avait prévu n'est, au final, pas arrivé.
Anticipate (play) <i>Anticiper (une action)</i>	APL	Situation lorsqu'un arbitre est capable de lire le jeu et d'anticiper les prochains mouvements à venir et est capable d'ajuster sa position / son angle correctement afin de couvrir l'action à venir.
Assistant Scorer <i>Aide-Marqueur</i>	ASC	L'aide-marqueur doit manipuler le tableau d'affichage et assister le marqueur. En cas de différence entre le tableau d'affichage et la feuille de marque qui ne pourrait être résolue, la feuille de match fera foi et le tableau d'affichage sera corrigé en conséquence.
At The Disposal (Ball) <i>Ballon à Disposition</i>	BATD	Lorsqu'un arbitre remet le ballon à un joueur effectuant une remise en jeu ou un lancer- franc, ou que l'arbitre place le ballon à la disposition de ce joueur.
Authorised Signals <i>Gestes Autorisés</i>	n/a	La gestuelle réalisée par l'arbitre en vue d'une communication officielle avec les joueurs ou le banc, conformément aux règles du basketball de la FIBA.
Backboard <i>Panneau</i>	BB	Le rectangle de bois ou de verre sur lequel l'anneau est accroché. La taille officielle est de 1,80 m de large et 1,05 m de haut. L'anneau est centré sur le panneau à 15 cm de sa base.
Backcourt <i>Zone arrière</i>	BC	La zone arrière d'une équipe se compose du panier de cette équipe, de la face externe du panneau et de la partie du terrain de jeu limitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touches et la ligne médiane.
Backcourt Violation <i>Violation de retour en zone arrière</i>	BCV	Lorsqu'un joueur attaquant ayant le ballon en zone avant fait passer le ballon dans sa zone arrière où il est retouché par lui-même ou par un coéquipier. Aussi, appelé dans le basket-ball Américain une violation "over and back".
Ball Side <i>Côté Ballon</i>	BS	Cela fait référence à la position du ballon. Si le terrain de jeu est divisé par une ligne imaginaire s'étendant d'un panier à l'autre, le côté du terrain de jeu sur lequel se trouve le ballon s'appelle le "côté ballon".

TERME	Abbr.	Explication
Basket Interference <i>Intervention sur le Panier</i>	BI	L'intervention sur le panier se produit quand : ■ Après un tir du terrain ou un dernier ou unique lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau. ■ Après un lancer-franc suivi de lancer(s)-franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau alors qu'il est encore possible que le ballon pénètre dans le panier. ■ Un joueur touche le ballon en passant la main au travers du panier. ■ Un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que celui-ci est dans le panier, empêchant ainsi le ballon de passer à travers le panier. ■ Un joueur fait vibrer le panier ou accroche le panier de telle manière que, selon le jugement d'un arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou lui a permis d'y pénétrer. ■ Un joueur s'accroche au panier pour jouer le ballon.
Bench control <i>Contrôle de banc</i>	n/a	Les arbitres doivent s'assurer que les joueurs et les entraîneurs assis sur le banc n'enfreignent pas les règles de l'esprit sportif.
Blocking <i>Obstruction</i>	BI	Une obstruction est un contact personnel illégal qui entrave la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.
Bonus <i>Bonus</i>	n/a	C'est lorsque deux lancers francs sont attribués à un joueur victime d'une faute alors que l'équipe adverse a atteint la limite de 4 fautes d'équipe dans un quart-temps.
Boundary Lines <i>Lignes de Touche</i>	n/a	Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes, composées des lignes de fond et de lignes de touches. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.
Buzzer <i>Buzzer</i>	n/a	Le signal de la table de marque sert à indiquer les remplaçants, les temps-morts, les disqualifications et les fins de quarts-temps, ou qui peut être utilisé par les officiels de table de marque pour inviter un arbitre à s'expliquer en cas de décision mal comprise
Cancel the Score <i>Annuler le panier</i>	n/a	Un arbitre signale qu'un panier marqué doit être annulé. Ex : lorsqu'un joueur charge alors qu'il crée un contact avant que le ballon ne quitte sa main - l'arbitre annule le panier en indiquant à la table de marque que le panier ne compte pas.
Captain <i>Capitaine</i>	CAP	Le capitaine (CAP) est le joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain. Il peut communiquer avec les arbitres de manière courtoise pendant le match pour obtenir des informations. Cependant, il ne peut le faire que lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
Centre (Referee) <i>Centre (Arbitre de)</i>	C	L'arbitre de centre (arbitrage à 3) est celui qui est positionné de l'autre côté de l'arbitre de tête en zone avant (généralement face au ballon) au niveau de la ligne de lancer-franc (position initiale). Selon l'emplacement du ballon, l'arbitre de centre peut se trouver d'un côté ou de l'autre du terrain dans la zone avant.
Centre Line <i>Ligne Médiane</i>	n/a	La ligne marquant la moitié du terrain.

TERME	Abbr.	Explication
Charge (Charging) <i>Charge</i>	CH	Une charge est un contact personnel illégal, avec ou sans la balle, en poussant ou en se déplaçant contre le torse d'un adversaire.
Close down <i>Close down</i>	CD	Position de l'arbitre de tête dans laquelle il doit se placer avant de procéder à une rotation.
Closed Angle <i>Angle fermé</i>	CA	Une vision superposée ou alignée de la zone d'action dans la zone de responsabilité principale/secondaire d'un arbitre.
Commissioner <i>Commissaire</i>	COM	Le commissaire doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométrateur. Son principal devoir pendant le match est de superviser le travail des officiels de table de marque et d'aider le crew chief et le(s) arbitre(s) pour le bon déroulement du match.
Consistency <i>Cohérence</i>	n/a	On dit d'un arbitre qui juge les situations de jeu et les critères exactement de la même façon tout au long d'un match qu'il est cohérent.
Contact Foul <i>Faute de contact</i>	n/a	Faute personnelle résultant d'un joueur touchant illégalement un autre joueur, le plaçant ainsi dans une situation désavantageuse.
Control of the Ball <i>Contrôle du Ballon</i>	COB	On dit qu'une équipe contrôle le ballon lorsqu'un joueur de cette équipe a d'abord le ballon en sa possession sur le terrain ou lorsque le ballon est mis à sa disposition pour une remise en jeu. Il se prolonge jusqu'à un tir, un coup de sifflet ou jusqu'à ce qu'un joueur adverse en prenne le contrôle. Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il tient un ballon vivant dans sa(ses) main(s) ou qu'il dribble, ou lorsque le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.
Correctable Errors <i>Erreur Rectifiable</i>	CE	Les officiels peuvent corriger une erreur si une règle est mal appliquée par inadvertance dans les situations suivantes seulement: ▪ Accord de lancer(s) franc(s) non mérité(s). ▪ Défaut d'accord de lancer(s) franc(s) mérité(s). ▪ Attribution ou annulation erronée d'un ou de plusieurs points. ▪ Permettre au mauvais joueur de tenter un (des) lancer(s) franc(s).
Coverage <i>Couverture / Zone de responsabilité</i>	CG	La vision des 2 (ou 3) arbitres sur le jeu : couvrir correctement les actions signifie qu'à eux deux/trois, ils ont tous les joueurs dans leur champ de vision, que ce soit pour le jeu hors et avec ballon.
Crew Chief <i>Crew chief</i>	CC	Les arbitres sont le crew chief et un 2e (et 3e) arbitre(s). Le crew chief est généralement le plus âgé et/ou expérimenté des deux/trois arbitres. Les fonctions du crew chief sont les mêmes que pour ses collègues sauf qu'il : 1. Fait débiter le match et chaque quart-temps. 2. Vérifie et approuve tout l'équipement utilisé pendant le match. 3. A le pouvoir de prendre la décision finale sur tout point qui n'est pas spécifiquement couvert par les règles.
Cross Step <i>Cross Step</i>	CS	Lorsque le jeu se dirige dans une direction et que l'arbitre qui est sur l'action fait plusieurs pas dans la direction opposée. Cet ajustement peut être effectué dans toutes les positions : que ce soit tête, queue ou centre.

TERME	Abbr.	Explication
Cylinder (Principles) <i>Cylindre (Principe)</i>	CP	Extension verticale imaginaire d'un joueur. Les joueurs ont le droit d'occuper une place au sol et aussi dans le cylindre au-dessus d'eux (c'est-à-dire qu'ils peuvent sauter tout droit sans abandonner la position).
Dead Ball <i>Ballon Mort</i>	DB	Le ballon devient mort quand : 1. Tout panier ou lancer-franc est marqué. 2. Un arbitre siffle pendant que le ballon est en jeu. 3. Il est évident que le ballon n'entrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui suivi par : 3.1 Un autre lancer-franc. 3.2 Une sanction supplémentaire (lancer(s)-franc(s) ou possession). 4. Le signal du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. 5. Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon
Dead Ball Officiating <i>Arbitrage pendant une situation de ballon mort</i>	DBO	Fait référence à toutes les actions qui ont lieu après que l'arbitre a sifflé et avant que le ballon redevienne vivant. L'arbitrage de ces situations est principalement proactif et exige que les arbitres libres soient « actifs » pendant la période de ballon mort.
Disqualification <i>Disqualification</i>	DQ	Une faute disqualifiante est une action antisportive flagrante d'un joueur ou d'un membre du banc de l'équipe.
Double Dribble <i>Reprise de Dribble</i>	DD	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en touchant le ballon à deux mains lors d'un dribble ou en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.
Double Foul <i>Double Faute</i>	DOF	Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante l'un sur l'autre à peu près en même temps. Pour que les deux fautes constituent une double faute, les conditions suivantes doivent s'appliquer : ■ Les deux fautes sont des fautes de joueur. ■ Les deux fautes impliquent un contact physique. ■ Les deux fautes sont commises par les deux mêmes joueurs l'un sur l'autre. ■ Les deux fautes sont soit deux fautes personnelles, soit toute combinaison de fautes antisportives ou disqualifiantes.
Double Whistle <i>Double Call – Double Coup de Sifflet</i>	DW	Se produit quand 2 arbitres sifflent simultanément.
Dribble	DR	Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le sol.
Dual coverage <i>Zone de responsabilité partagée</i>	DUCE	Quand des zones de responsabilité principales et d'actions de deux arbitres se chevauchent.

TERME	Abbr.	Explication
Edge of the Play <i>Bordure du jeu</i>	EPL	En position d'arbitre de tête, il est crucial d'ajuster la position par rapport au ballon et d'être aligné avec les joueurs extérieurs afin de maintenir les joueurs dans un large champ de vision. Être en bordure du jeu permet à un arbitre de voir plus de joueurs et de mieux anticiper les situations de jeu à venir. Cette position est liée au terme « angle de 45° ».
Eight Seconds Violation <i>Violation des 8 secondes</i>	8S	Quand une équipe gagne une nouvelle possession du ballon dans sa zone arrière, elle a huit secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
Ejection <i>Disqualification</i>	n/a	Lorsqu'un arbitre ordonne à un joueur de quitter le terrain pour une faute disqualifiante ou pour une deuxième faute technique ou antisportive au même joueur.
Elbowing <i>Usage des coudes</i>	ELW	Tout coup ou contact avec le coude qui implique une faute. C'est également une action de balancement excessif des coudes par un attaquant porteur du ballon (sans contact).
End Of Game <i>Fin de Rencontre</i>	EOG	Fin de la rencontre
End Of the Quarter <i>Fin de quart-temps</i>	EOP	Fin de quart-temps
Endline (Baseline) <i>Ligne de fond</i>	n/a	Les lignes derrière les panneaux marquant les deux extrémités de la longueur du terrain.
Extended coverage <i>Zone de responsabilité étendue</i>	EXCE	Au plus haut niveau, un arbitre doit être en mesure d'étendre sa zone de responsabilité à deux situations de jeu simultanément.
Fake (Basketball) <i>Feinte (basketball)</i>	n/a	Une action normalement offensive quand un joueur attaquant feinte de partir dans une direction pour y emmener son défenseur de ce côté puis tente de passer le défenseur dans l'autre direction.
Fake (Refereeing) <i>Simulation (arbitrage)</i>	FK	Une simulation (dans l'arbitrage) est une action où un joueur fait semblant d'être victime d'une faute ou fait des mouvements théâtraux exagérés afin de faire croire qu'on fait faute sur lui, gagnant ainsi un avantage injuste. Exemples de simulation : tomber, notamment en arrière, déplacer la tête vers l'arrière, etc. simulant un contact créé par un adversaire sans être réellement touché, ou exagérer un contact marginal (voir « flop »).
Fantasy Call (Phantom Call) <i>Invention</i>	FAC	Situation quand un arbitre siffle une faute et qu'il n'y a même pas eu de contact sur l'action (problème d'autodiscipline : « je ne vois pas / je ne siffle pas »). Cela est différent du contact marginal qui n'est pas sifflé à bon escient (problème de critères).

TERME	Abbr.	Explication
Fast Break <i>Contre-Attaque</i>	FB	Un changement rapide de direction du ballon lorsque l'équipe en défense prend possession du ballon après une interception, un rebond, une violation ou un tir et attaque rapidement vers l'autre bout du terrain en espérant obtenir un avantage numérique ou de position par rapport à l'autre équipe, permettant un tir à pourcentage élevé.
Feel for the Game <i>Sens du jeu</i>	n/a	Capacité de l'arbitre à comprendre ce qui se passe sur le terrain : est-ce que les esprits s'échauffent ? Le rythme s'accélère-t-il ? Y a-t-il trop de contacts ? Etc. Un arbitre qui sent bien le jeu est dans de bonnes conditions pour garder le contrôle du match.
Fighting <i>Bagarre</i>	FGT	Fait référence à toute interaction physique entre 2 ou davantage d'adversaires (joueurs et/ou membres de banc d'équipe).
Five Fouls <i>5 Fautes</i>	5F	Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.
Five Seconds Violation <i>Violation des 5 secondes</i>	5S	Une fois qu'un joueur a le ballon à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc, il dispose de cinq secondes pour lâcher le ballon. De même, quand un joueur étroitement marqué contrôle le ballon, il a cinq secondes pour passer, tirer ou dribbler ; à défaut c'est une violation. Un joueur étroitement marqué et qui dribble n'est pas sujet à un décompte des cinq secondes.
Flagrant Foul <i>Faute Flagrante</i>	FF	Elle peut être une faute personnelle ou technique. Elle est toujours antisportive et peut être intentionnelle ou non. Si elle est personnelle, elle implique un contact violent ou rude, comme donner un coup ou frapper avec le poing, le coude, le pied ou le genou, aller se placer sous un joueur en l'air, placer sa hanche ou s'accroupir de façon à risquer de blesser sérieusement un adversaire. S'il s'agit d'une faute sans contact, cela implique un comportement extrêmement ou répétitivement grossier et / ou insultant.
Fake (Refereeing) <i>Simulation</i>	FL	Toute action simulée, feinte ou exagérée d'un joueur avec / sans le ballon (ex. : en se projetant en arrière, en se laissant tomber, en jetant la tête, etc.) pour simuler le contact par un adversaire d'une manière non naturelle sans être réellement touché, ou en ayant subi un simple contact marginal.
Foot Violation <i>Violation de pied délibéré</i>	FVI	Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, le frapper ou le bloquer intentionnellement avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing. Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec n'importe quelle partie de la jambe, n'est pas une violation (jeu au pied délibéré).
Foul <i>Faute</i>	n/a	Une faute est une infraction aux règles liée à un contact personnel illégal avec un adversaire et / ou un comportement antisportif.
Foul Lane <i>Couloir de lancer-franc</i>	n/a	La zone restrictive située aux deux extrémités du terrain est délimitée par le couloir de lancer-franc et la ligne de fond. Elle est également appelée « key » en anglais ou « la peinture ».

TERME	Abbr.	Explication
Foul not in the Act of Shooting <i>Faute hors Action de Tir</i>	FNAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal de la part d'un défenseur et que la faute sifflée n'est pas pendant l'action de tir (le terme est également : faute au sol »)
Foul in the Act of Shooting <i>Faute sur Action de tir</i>	FAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal par la défense alors qu'il tente un tir ou pendant un mouvement continu.
Free Throw Line Extended <i>Prolongement de la Ligne de Lancers-Francs</i>	FTEX	Cette ligne imaginaire représente le prolongement de la ligne de lancer-franc sur toute la largeur du terrain. La plupart des entraîneurs l'utilisent pour établir des principes de coaching défensifs. Lorsque le ballon est au-dessus de la ligne de lancer-franc, une certaine stratégie s'applique. Lorsque le ballon est en dessous, une autre stratégie s'applique. Elle est également utilisée comme référence pour l'alignement des joueurs offensifs. FTEX est également une position de base sur le terrain pour l'arbitre de centre.
Free-throw(s) <i>Lancer(s)-Franc(s)</i>	n/a	Un lancer-franc est une opportunité donnée à un joueur de marquer un point, sans qu'il y ait de défense, depuis une position située derrière la ligne de lancer-franc et dans le demi-cercle.
Freedom of Movement <i>Liberté de mouvement</i>	FOM	Terme cardinal qui se trouve aussi dans le règlement et qui indique la capacité d'un joueur à se déplacer d'un endroit à un autre sur le terrain sans y être indûment empêché. Si un contact causé par un joueur restreint d'une manière ou d'une autre la liberté de mouvement d'un adversaire, alors ce contact doit être considéré comme une faute.
Freeze <i>Freeze</i>	n/a	Dans le cas d'un double coup de sifflet, l'arbitre qui est le moins bien placé pour siffler (habituellement l'arbitre le plus éloigné de l'action) doit rester momentanément statique (freeze) afin de laisser son collègue gérer la situation.
Frontcourt <i>Zone Avant</i>	FC	La zone avant d'une équipe comprend le panier des adversaires, la face interne du panneau et de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panier des adversaires, les lignes de touche et le bord intérieur de la ligne médiane le plus proche du panier des adversaires.
Game Control <i>Contrôle de le Rencontre</i>	GC	On dit qu'un arbitre contrôle une rencontre lorsque le jeu se déroule correctement comme les règles le prévoient et que, de plus, les règles de sportivité sont rigoureusement et équitablement appliquées. Cela est différent de la gestion de la rencontre (Game Management).
Game flow <i>Rythme du jeu</i>	GF	La vitesse ou le tempo auquel le jeu se déroule. Cela est déterminé par les deux équipes sur le terrain et les arbitres doivent tenter de ne pas interrompre ce rythme autant que possible.

TERME	Abbr.	Explication
Game Saver <i>Sauveur du jeu</i>	GS	Une décision importante et correcte prise par un arbitre indépendamment de sa position ou de sa zone de responsabilité à la fin d'un match et qui est cruciale pour protéger l'intégrité du match (littéralement « qui sauve le match »). Si elle n'est pas prise, cela pourrait créer une situation où l'équipe qui mérite de gagner le match n'y parvienne pas.
Giving Help <i>Aider (son collègue)</i>	GH	C'est le fait, pour un arbitre, de venir aider son collègue en dehors de sa zone de responsabilité principale et de siffler après lui avoir laissé une chance de le faire dans la sienne.
Goal (Field Goal) <i>Tir au Panier</i>	FG	Un panier est marqué quand un ballon vivant entre dans le panier par le haut et passe à travers ou reste à l'intérieur de celui-ci. Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de celui-ci est à l'intérieur du panier et en dessous du niveau de l'anneau.
Goaltending <i>Goaltending</i>	GT	Goaltending se produit lors d'un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau et: ■ Qu'il est en phase descendante vers le panier, ou ■ Qu'il a déjà touché le panneau
Hand checking <i>Hand checking</i>	HC	Le « handchecking » / L'utilisation illégale de la (des) main(s) ou des bras étendus se produit lorsque le défenseur est en position pour défendre et que sa (ses) main(s) ou son (ses) bras sont placés sur un adversaire avec ou sans le ballon de manière continue, afin d'entraver sa progression.
Held Ball <i>Ballon Tenu</i>	HB	Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses ont une ou deux mains fermement posées sur le ballon de sorte qu'aucun joueur ne puisse en prendre le contrôle sans faire preuve de rudesse excessive.
Help Side <i>Côté aide</i>	HSB	Moitié de la zone avant, à l'opposé de l'endroit où se trouve le ballon (délimitée par une ligne imaginaire qui part de l'anneau, passant par le haut de la zone restrictive et allant jusqu'au cercle central).
Holding <i>Tenir</i>	HOL	Tenir un joueur est un contact personnel illégal avec un adversaire qui entrave sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.
Hooking <i>Hooking (crocheter)</i>	HOK	Lorsqu'un attaquant « crochète » ou enroule un bras ou un coude autour d'un défenseur afin de l'empêcher de défendre légalement.
Illegal Dribble <i>Dribble illégal</i>	IDR	Violation du dribbleur : soit une balle portée, soit une reprise de dribble.
Illegal Use of Hands <i>Usage illégal des mains</i>	IUH	Il s'agit de l'usage illégal des mains pour entraver la progression d'un adversaire. Normalement, cette faute est commise quand un défenseur frappe les bras du dribbleur pour tenter de chasser le ballon.

TERME	Abbr.	Explication
Image of the Referee <i>Image de l'arbitre</i>	IOR	La façon dont l'arbitre est perçu par les autres. Par exemple, si l'arbitre a une apparence négligée, l'image qu'il véhicule peut biaiser les joueurs et les entraîneurs qui peuvent alors penser qu'il va arbitrer de manière négligée également. L'image d'un arbitre de haut niveau doit être « forte, décisive et accessible ».
Individual Officiating Techniques <i>Techniques individuelles d'arbitrage</i>	IOT	Les aspects techniques individuels sur la façon d'arbitrer en utilisant des techniques appropriées telles qu'être à distance et statique, arbitrer la défense, avoir un état d'esprit actif, rester sur l'action, ajuster sa position pour maintenir un angle ouvert, etc.
Infraction <i>Infraction</i>	n/a	Littéralement, toute violation est une transgression des règles. Par exemple : les fautes (techniques et de contact) et les violations. Cependant, normalement, les infractions se réfèrent juste à des violations (ex : trois secondes, marchers, etc.).
Inside-Out (Angle) <i>Inside-Out (angle)</i>	IN-O	Cela fait généralement référence à l'arbitre de tête qui n'est pas en bordure du jeu mais qui regarde plutôt de l'intérieur vers l'extérieur (inside-out), au lieu d'arbitrer avec un angle de 45 degrés, en ayant autant de joueurs que possible dans le champ de vision.
Instant Replay System <i>Arbitrage vidéo</i>	IRS	Fait référence à un système de visionnage vidéo pouvant être utilisé dans des situations de jeu référencées. L'analyse vidéo sera conduite par les arbitres. Si le coup de sifflet et la décision des arbitres sont sujets à analyse vidéo, la décision initiale doit être montrée par les arbitres sur le terrain de jeu. Suite à l'examen vidéo, la décision initiale du ou des arbitres ne pourra être corrigée que si l'analyse vidéo fournit aux arbitres une preuve visuelle claire et concluante pour établir la correction.
Interpretation of the Rules <i>Interprétation des Règles</i>	n/a	Un bon arbitrage exige qu'un arbitre n'applique pas les règles à la lettre (par exemple un contact illicite), mais plutôt qu'il juge chaque situation en fonction de son effet sur le jeu, c'est-à-dire en interprétant les règles au travers de leur esprit et leur intention.
Interval of Play <i>Intervalle de Jeu</i>	IOP	Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant le début de la rencontre. Il doit y avoir des intervalles de jeu de 2 minutes entre les 1er et 2e quart-temps (1ère mi-temps), entre les 3e et 4e quart-temps (2ème mi-temps) et avant chaque prolongation. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 15 minutes à la mi-temps. Pendant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe habilités à jouer sont considérés comme des joueurs.
Jab (hand-checking) <i>Toucher brièvement (avec la main)</i>	JAB	C'est le fait de toucher brièvement à plusieurs reprises un adversaire avec ou sans le ballon. Il doit être considéré comme une faute car cela peut conduire à un jeu rugueux.
Judgement <i>Jugement</i>	n/a	Capacité d'un arbitre à observer chaque situation telle qu'elle se déroule et à prendre une décision en fonction de son effet ou non sur le jeu et à agir en conséquence.

TERME	Abbr.	Explication
Jump Ball Situation <i>Situation d'entre-deux</i>	JB	Un entre-deux se déroule lorsqu'un officiel lance le ballon dans le cercle central entre deux adversaires au début du 1er quart-temps. Peut également se référer à une "situation d'entre-deux".
Last Shot <i>Dernier Tir</i>	LS	Fait référence à la situation de jeu lorsqu'une équipe prend un nouveau contrôle du ballon et que le chronomètre de jeu affiche 24 secondes ou moins, ce qui signifie qu'il est possible que le quart-temps se termine avec cette possession.
Last 2 minutes of the game <i>Deux dernières minutes du match</i>	L2M	Cela fait référence aux 2 dernières minutes du dernier quart-temps et de la prolongation.
Lead Referee <i>Arbitre de Tête</i>	L	L'arbitre de Tête (2PO / 3PO) est l'arbitre placé sur le terrain en avant du jeu et dont la responsabilité est de couvrir les actions le long de la ligne de fond du côté de l'attaque.
Legal Guarding Position <i>Position légale de défense</i>	LGP	Un défenseur a établi une position initiale légale de défense lorsqu'il : ■ fait face à son adversaire, et ■ a les deux pieds au sol.
Line Up <i>Alignement (au lancer-franc)</i>	n/a	Lors d'un lancer franc, les joueurs « s'alignent » de part et d'autre du couloir de lancer-franc.
Live Ball <i>Ballon Vivant</i>	LB	Le ballon devient vivant quand : 1. Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la (les) main (s) de l'arbitre qui l'effectue. 2. Lors d'un lancer-franc, le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc. 3. Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
Loose Ball <i>Ballon non contrôlé</i>	LOB	Quand un ballon vivant n'est pas en possession d'un joueur et qu'il roule, ou rebondit et que des joueurs des deux équipes cherchent à s'en emparer. Le contrôle de l'équipe ne change pas jusqu'à ce que l'adversaire gagne le contrôle du ballon, ce qui signifie par exemple qu'une violation du chronomètre des tirs peut se produire lors d'une balle non contrôlée.
Manufactured Shot <i>Tir Forcé</i>	MS	Situation d'un joueur qui n'est pas en train de tirer au moment où un contact illégal se produit, mais qui, après le contact, commence un mouvement de tir (AOS) dans l'espoir d'obtenir des lancers-francs.
Marginal Contact <i>Contact Mineur</i>	MC	Bien que le basketball soit un sport sans contact, il est pratiquement impossible pour les joueurs de se déplacer sur le terrain sans occasionner de contacts. Si le contact semble affecter le jeu, alors une faute devrait être sifflée. Un contact qui n'a aucun effet sur le jeu est jugé mineur et peut être ignoré.

TERME	Abbr.	Explication
Mechanics <i>Mécanique</i>	MEC	Les aspects techniques de l'arbitrage, c'est-à-dire le déplacement des arbitres, la couverture du jeu, les signaux, l'administration des lancers-francs, des entre-deux, remises en jeu, etc.
Media Time-Out <i>Temps-Mort Media</i>	MTO	L'instance organisatrice de la compétition peut décider si des temps-morts média doivent être appliqués et, dans l'affirmative, de leur durée (par exemple 60, 75, 90 ou 100 secondes).
No Call <i>Non coup de sifflet</i>	NC	Quelques-unes des meilleures décisions qu'un arbitre puisse prendre consistent à se retenir de siffler, quand il le juge nécessaire.
Non-Active Referee <i>Arbitre Libre</i>	NAR	L'arbitre qui n'administre pas un lancer-franc ou une remise en jeu, ou qui ne lance pas le ballon lors de l'entre-deux du début de la rencontre.
Obvious Play Situations <i>Évidentes</i>	OP	Ces évidences sont visibles de la plupart des participants : arbitres, joueurs, entraîneurs et spectateurs. Les décisions des arbitres doivent être justes à 100% sur ce type de situations, sans droit à l'erreur.
Off the Ball <i>Hors Ballon</i>	OFB	Concerne tous les aspects du jeu n'impliquant pas directement le joueur avec le ballon et ceux qui en sont proches.
Offensive End <i>Ligne de Fond d'attaque</i>	n/a	L'extrémité du terrain du côté où une équipe attaque et tente de marquer un panier (en zone avant).
Official Basketball Rules Interpretations <i>Interprétations Officielles des Règles du Basketball</i>	OBRI	Le document que la FIBA publie et qui inclut toutes les interprétations officielles des règles, définies par la FIBA.
Open Angle <i>Angle ouvert</i>	OA	Vue claire de l'action dans la zone de responsabilité principale/secondaire d'un arbitre. Il ne faut pas bouger quand on a un angle ouvert.
Opposite Side <i>Côté Opposé</i>	OPS	Cela fait référence au côté du terrain de jeu le plus éloigné de la table de marque.
Out of Bounds <i>Extérieur du Terrain</i>	OOB	Cette zone à l'extérieur du terrain de jeu – incluant les limites du terrain et leur périphérie.
Outside-In (Angle) <i>Outside-In (angle)</i>	O-IN	C'est la position préférentielle de l'arbitre de tête qui respecte un angle de 45 degrés et a autant de joueurs que possible dans son champ de vision.
Palming the ball <i>Porter de balle</i>	PLM	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.
Pass <i>Passe</i>	n/a	Méthode pour déplacer le ballon en le lançant d'un joueur attaquant à un autre.

TERME	Abbr.	Explication
Pass-Off <i>Tir devenu Passe</i>	POFF	Situation où un joueur qui a commencé son action de tir et qui est victime d'une faute, interrompt son mouvement de tir et finit par passer le ballon à un coéquipier. Ceci est considéré comme une faute normale et non pas comme une faute sur action de tir.
Patience Whistle <i>Coup de sifflet patient</i>	PW	Quand un arbitre est capable d'analyser l'action dans son ensemble (début/milieu/fin) avant de siffler.
Peripheral Vision <i>Vision Périphérique</i>	PV	Capacité à voir également dans un champ large tout en regardant droit devant soi.
Personal Foul <i>Faute Personnelle</i>	PF	Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur sur un adversaire, alors que le ballon est soit vivant, soit mort.
Phantom Call - Fantasy Call <i>Coup de sifflet imaginaire</i>	FAC	Correspond à la situation d'un arbitre qui siffle une faute alors qu'il n'y avait aucun contact sur l'action (problème d'auto-discipline / «je ne vois pas, je ne siffle pas»). Ceci est différent du contact mineur qui est sifflé à tort comme une faute (problème de critères).
Pick <i>Pick</i>	SC	Ecran offensif.
Pivot Foot <i>Pied de Pivot</i>	PFO	Quand un joueur est en possession du ballon et ne dribble pas, il est autorisé à tourner autour d'un pied, à condition que ce pied reste au même endroit sur le sol – ce pied est le pied de pivot.
Player <i>Joueur</i>	n/a	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est considéré « joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer.
Pre-Game Conference <i>Briefing d'avant-match</i>	PGC	Avant le début des rencontres importantes, il est nécessaire que les arbitres se rencontrent pour se familiariser les uns aux autres, parler de leur travail collectif et se préparer pour le match.
Pre-Game Routines <i>Routines d'avant-match</i>	n/a	La routine que les arbitres réalisent avant le début du match. Cela comprend la vérification de la feuille de marque, s'assurer que le chronométreur connaît les règles de chronométrage de cette rencontre en particulier, etc.
Preventative Officiating <i>Arbitrage préventif</i>	PRO	Fait référence aux actions des arbitres qui empêchent les problèmes de survenir grâce à une communication avec les joueurs et / ou les entraîneurs. Cela peut se produire lors d'un ballon vivant (jeu posté, jeu périphérique), ainsi que lors d'un ballon mort.
Primary Coverage <i>Zone de responsabilité principale</i>	PCE	Zone de responsabilité et actions qu'un arbitre doit toujours être en mesure de couvrir.
Push-Off <i>Repousser</i>	PO	Lorsqu'un attaquant « repousse » un défenseur pour l'empêcher de jouer ou de tenter de jouer le ballon, ou pour se créer plus d'espace.
Pushing <i>Pousser</i>	PU	Pousser est un contact personnel illégal créé avec n'importe quelle partie du corps par un joueur qui déplace ou essaye de déplacer de force un adversaire avec ou sans ballon.

TERME	Abbr.	Explication
Quick whistle <i>Coup de sifflet rapide</i>	QW	Cela arrive quand un arbitre n'analyse pas l'action dans son ensemble avant de siffler. Parfois, des coups de sifflet rapides conduisent à des coups de sifflets inutiles.
Rebound <i>Rebond</i>	RB	Après un tir manqué, la lutte qui s'en suit entre les deux équipes pour prendre possession du ballon est appelée « rebond » (le ballon rebondit sur l'anneau ou le panneau). Ainsi, gagner un rebond signifie s'approprier le ballon après un tir manqué.
Rectangle <i>Rectangles / Zones de Responsabilité</i>	RC	Fait référence à la division en 6 parties de la zone avant, partagée dans le but de définir les zones de responsabilité de chaque arbitre.
Ref <i>Ref</i>	n/a	Nom raccourci de l'arbitre
Referee <i>Arbitre</i>	REF	Généralement, le terme utilisé pour nommer les deux / trois officiels en charge d'une rencontre.
Referees <i>Les Arbitres</i>	n/a	Les arbitres sont le crew chief et le 2ème (et 3ème) arbitre. Ils sont assistés par les officiels de table de marque et par un commissaire, s'il est présent.
Referee Instructor <i>Instructeur d'arbitres</i>	RI	L'instructeur d'arbitres est une personne ayant de bonnes connaissances en enseignement et apprentissage, en basketball et en arbitrage. La FIBA a des instructeurs d'arbitres formés et certifiés.
Refereeing <i>Defence Arbitrer la défense</i>	RD	La priorité, quand on arbitre les actions autour du ballon, est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant le porteur du ballon dans son champ de vision.
Regular call <i>Coup de sifflet normal</i>	RC	C'est un coup de sifflet de l'arbitre en responsabilité considéré comme normal (pas une aide).
Ring <i>Anneau</i>	n/a	Le cercle métallique que le ballon doit traverser pour que le panier compte.
Rotation <i>Rotation</i>	ROT	Il s'agit d'une situation où le mouvement/l'emplacement du ballon amène l'arbitre de tête à engager un changement de position ou «rotation» vers le côté ballon en zone avant. Elle doit être enclenchée lorsque la balle se déplace vers le côté de l'arbitre de centre (côté faible) et y reste. Un changement de position par l'arbitre de tête entraîne un changement de position également pour l'arbitre de centre et l'arbitre de queue.
Scan (the paint) <i>Scanner (la peinture)</i>	SPA	Lorsque l'arbitre de tête effectue une rotation derrière la ligne de fond, il doit « scanner la peinture » pour y surveiller d'éventuelles actions illégales ou, s'il n'y a pas de joueurs, rechercher le lieu de la prochaine situation à venir.
Score <i>Marquer</i>	FG	Marquer un panier ou un lancer-franc. Le score se réfère au total de points marqués par chaque équipe – ex : le score du match était de 50 à 47.

TERME	Abbr.	Explication
Scorer <i>Marqueur</i>	SR	Le marqueur doit conserver une trace du match (score / points, etc.) selon les règles du basketball.
Scoresheet <i>Feuille de Marque</i>	SS	C'est l'enregistrement officiel des informations sur la rencontre, qui est tenu tout au long de la rencontre. La feuille de marque enregistre le compte courant du score de chaque équipe, les points marqués et fautes individuelles.
Screening <i>Ecran</i>	SC	L'écran est une tentative de retarder ou empêcher un adversaire sans ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.
Secondary Coverage <i>Zone de responsabilité secondaire</i>	SCE	Zone de responsabilité et d'actions qu'un arbitre doit toujours être en mesure de couvrir après s'être assuré d'avoir que sa zone de responsabilité principale est couverte.
Self-Evaluation <i>Auto-Evaluation</i>	SEF	Le processus d'évaluation de sa propre performance.
Selling the Call <i>Vendre le coup de sifflet</i>	STC	C'est mettre l'accent sur une décision en la soutenant d'une voix forte, d'un coup de sifflet plus appuyé ou de signaux plus démonstratifs. Cela ne doit intervenir que dans le cas de coups de sifflets rapprochés afin d'aider à ce que la décision soit mieux acceptée.
Semi-Circle (No-Charge) <i>Demi-cercle (de non-charge)</i>	NCSC	Les zones des demi-cercles de non-charge tracées sur le terrain ont pour but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations de charge/obstruction sous le panier. Les lignes font partie des zones des demi-cercles de non-charge.
Shot <i>Tir</i>	n/a	Tentative de marquer un panier.
Shot Clock Operator <i>Chronométrateur des tirs</i>	SCO	Le chronométrateur des tirs doit contrôler le chronomètre des tirs selon les règles du basketball.
Shot Clock Violation <i>Violation du Chronomètre des Tirs</i>	SCV	Une fois qu'une équipe a pris possession du ballon vivant sur le terrain, elle doit nécessairement tenter un tir dans les 24/14 secondes. Ne pas le faire constitue une violation.
Sidelines <i>Lignes de Touche</i>	n/a	La ligne marquant la limite du terrain de chaque côté du terrain de jeu.
Signals <i>Signaux</i>	n/a	Les communications officielles telles que décrites dans le règlement, par lesquels les arbitres expliquent leurs décisions aux joueurs et à la table de marque.

TERME	Abbr.	Explication
Signals (communication among the crew) <i>Signaux – communication dans le duo/trio</i>	n/a	Gestes subtiles réalisés par un arbitre vers un autre pour aider à la gestion de la rencontre et au travail d'équipe – comme demander à un autre arbitre s'il a vu qui a touché le ballon en dernier avant qu'il ne sorte du terrain. Chaque équipe d'arbitres peut avoir sa propre façon de communiquer en interne.
Special Situations <i>Situations Spéciales</i>	SPS	Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une infraction, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des fautes supplémentaires sont commises.
Spirit and Intent of the Rules <i>Esprit et Intentions des Règles</i>	n/a	Les règles n'ont pas été écrites pour être appliquées à la lettre, mais plutôt, pour empêcher les joueurs d'obtenir un avantage en utilisant des méthodes illégales. Ainsi, tout contact n'est pas une faute personnelle, mais seul est une faute le contact qui désavantage le joueur qui le subit. Ainsi, chaque incident doit être jugé au travers de l'effet qu'il produit sur le jeu et non de façon complètement isolée. Il est nécessaire d'interpréter les règles avec flexibilité : c'est ce qu'on appelle arbitrer dans "l'esprit et l'intention" des règles.
Starting Five <i>5 de départ – 5 majeur</i>	SF	L'entraîneur doit indiquer au moins 10 minutes avant le début du match les 5 joueurs qui doivent commencer la partie.
Stay with the Play <i>Rester sur l'action</i>	SWP	Cela fait référence à la technique individuelle d'arbitrage selon laquelle un arbitre ne doit pas détourner ses yeux et sa concentration d'une action avant qu'elle ne soit finie.
Strong Side (Refereeing/3PO) <i>Côté fort (Arbitrage/3PO)</i>	SSR	Côté du terrain où se trouvent les arbitres de tête et de queue (en 3PO).
Substitution Opportunity <i>Occasion de remplacement</i>	SUBO	Une occasion de remplacement commence : ■ Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque. ■ Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. ■ Pour l'équipe qui ne marque pas : quand un panier est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 02:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation. Une occasion de remplacement prend fin lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour effectuer une remise en jeu ou lors d'un premier ou unique lancer franc.
Substitution / Substitute <i>Remplacement/ Remplaçant</i>	SUB	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain mais qu'il lui est possible de jouer.

TERME	Abbr.	Explication
Switching <i>Permutation</i>	SW	Renvoie aux changements de positions (rôles) des arbitres de tête, de centre et de queue après le signalement d'une faute à la table de marque. Le changement implique normalement que l'arbitre qui siffle se déplace vers une nouvelle position sur le terrain.
Table Side <i>Côté table de marque</i>	TS	Il s'agit du côté du terrain qui est le plus proche de la table de marque.
Table Officials <i>Officiels de Table de Marque : OTM</i>	TBO	Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométrateur et le chronométrateur des tirs.
Tap <i>Claquette</i>	n/a	Une claquette consiste à taper le ballon de la (des) main(s) en le dirigeant vers le panier de l'adversaire.
Team/Team Members <i>Equipe/Membre d'équipe</i>	TM	Chaque équipe comprend : ■ Pas plus de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, comprenant un capitaine. ■ Un entraîneur et, si une équipe le souhaite, un entraîneur-adjoint. ■ Un maximum de 7 membres accompagnateurs de la délégation qui peuvent s'asseoir sur le banc de l'équipe et qui ont des responsabilités spéciales (ex : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète, etc.)
Team Bench Areas <i>Zone de Banc d'Equipe</i>	TBA	Les zones de banc d'équipe doivent être marquées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par deux lignes. Il doit y avoir 16 places disponibles dans la zone de banc d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui comprend les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres de la délégation qui les accompagnent. Toute autre personne doit se trouver minimum à 2m derrière le banc d'équipe.
Team Control <i>Contrôle d'Equipe</i>	TC	Le contrôle d'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition. Le contrôle d'équipe se poursuit lorsque : 1. Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant. 2. Le ballon est passée entre les coéquipiers. Le contrôle d'équipe se termine lorsque : 1. Un adversaire prend le contrôle. 2. Le ballon devient mort. 3. Le ballon a quitté la (les) main (s) du joueur sur un tir du terrain ou sur un lancer-franc.
Team Control Foul <i>Faute de l'Equipe qui Contrôle le ballon</i>	TCF	Faute offensive. Une faute commise par un joueur dont l'équipe contrôle le ballon à ce moment-là.
Team Fouls <i>Fautes d'Equipe</i>	TFO	Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur. Une équipe est en situation de pénalité de fautes d'équipe quand elle a commis 4 fautes d'équipe dans un même quart-temps.

TERME	Abbr.	Explication
Teamwork <i>Travail d'Equipe</i>	n/a	Bon fonctionnement de l'équipe d'arbitre permettant d'assurer une bonne couverture du jeu et le contrôle adéquat d'une rencontre.
Technical Foul <i>Faute Technique</i>	TF	Faute pour conduite antisportive et sans contact commise par un joueur, un entraîneur, un remplaçant ou un accompagnateur d'équipe présent sur le banc.
Tempo <i>Tempo</i>	n/a	La vitesse à laquelle le jeu est joué : Les deux équipes enchainent-elles les allers-retours sur le terrain ? jouent-elles des contre-attaques ? font-elles beaucoup d'erreurs ? ou, retiennent-elles le ballon pour tirer en limite de période de tir ? etc.
Three Persons Officiating <i>Arbitrage à 3</i>	3PO	Concept d'arbitrage où 3 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour les 3 arbitres sont le Crew Chief (CC), Arbitre 1 (U1) et Arbitre 2 (U2). Tous les arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête, de centre et de queue
3 seconds <i>3 Secondes</i>	3S	Un joueur ne doit pas rester dans la zone restrictive de l'adversaire pendant plus de 3 secondes consécutives pendant que son équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Throw-in <i>Remise en jeu</i>	T-IN	Une remise en jeu consiste à passer le ballon sur le terrain de jeu depuis l'extérieur du terrain par un joueur passeur.
Time & Distance <i>Temps & Distance</i>	T&D	Lorsqu'on défend sur un joueur qui ne contrôle pas le ballon, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Un joueur défenseur ne peut pas prendre une position si proche et / ou si rapidement sur le chemin d'un adversaire en mouvement que ce dernier n'a pas suffisamment le temps ou l'espace (distance) pour s'arrêter ou changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais inférieure à 1 pas normal.
Time-out (Referees) <i>Temps-mort (Arbitres)</i>	RTO	Les arbitres peuvent également siffler un « temps-mort » arbitre lorsqu'un joueur a été blessé ou si les arbitres souhaitent se parler entre eux, avec un joueur, la table de marque ou un banc d'équipe.
Time-out (Team) Temps mort (d'équipe)	TO	Un temps-mort est un arrêt de jeu d'une minute où l'entraîneur peut s'adresser à son équipe. Chaque équipe a droit à deux temps-morts à n'importe quel moment de la première mi-temps, trois dans la deuxième mi-temps et un par prolongation.
Time-Out Opportunity <i>Occasion de Temps-Mort</i>	TOO	Une occasion de temps-mort commence quand : ■ Pour les deux équipes : le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque. ■ Pour les deux équipes : le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. ■ Pour l'équipe qui ne marque pas : un panier est marqué du terrain ■ Une occasion de temps-mort se termine lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer-franc.

TERME	Abbr.	Explication
Timer <i>Chronométrateur</i>	TR	Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu selon les règles du Basketball.
Trail Referee <i>Arbitre de queue</i>	T	Dans le système d'arbitrage à 2, un arbitre se trouve toujours en avant (en tête) du jeu au bout du terrain et l'autre arbitre en reste proche, légèrement en arrière du jeu (en queue) pour maintenir le principe du sandwich. Il incombe toujours à l'arbitre de queue de détecter les interventions illégales sur le ballon et de savoir si un tir est rentré ou pas.
Travelling Violations <i>Violation de Marcher</i>	TV	Se produit quand un joueur avec le ballon soulève ou déplace son pied de pivot de son emplacement au sol avant de lâcher le ballon pour commencer un dribble, ou qu'il utilise trop de pas après avoir pris le ballon pour s'arrêter, passer ou tirer. Il n'est pas possible de commettre un marcher en dribblant le ballon. Lors d'un dribble, il n'y a pas de limite au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains.
Triple Whistle (Triple Call) <i>Triple coup de sifflet</i>	3W	Se produit quand 3 arbitres sifflent ensemble simultanément sur une même action.
Turnover <i>Perte de balle</i>	TOR	Se produit lorsque l'équipe offensive perd la possession du ballon autrement que par un tir réussi ou raté; ex : une interception, une violation ou une faute offensive.
Two (2) Person Officiating <i>Arbitrage à 2</i>	2PO	Concept d'arbitrage où 2 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour nommer ces arbitres sont le crew chief (CC) et l'arbitre. Les 2 arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête et de queue
Umpire <i>Aide-Arbitre</i>	U (U1, U2)	A deux arbitres, un arbitre désigné est nommé crew chief et l'autre aide-arbitre. L'aide arbitre est normalement le plus jeune et / ou le moins expérimenté des deux arbitres. Les devoirs et les prérogatives de l'aide-arbitre sont les mêmes que ceux de l'arbitre, à l'exception de ce qui est indiqué sous la rubrique « Crew Chief » dans ce glossaire. A 3 arbitres, il y a un Crew Chief (CC) et deux aide-arbitres (U1 et U2).
Unsportsmanlike Conduct <i>Comportement Antisportif</i>	UC	Être antisportif, c'est agir de manière à ne plus être juste, loyal et honorable. Il s'agit d'actes de tricherie tels que le fait d'accepter sciemment un lancer-franc qui devrait être tiré par un coéquipier ; de manquer de respect, par exemple faire des remarques dégradantes ou critiquer ouvertement un officiel ou un adversaire; de proférer des insanités, dirigées ou non vers quelqu'un. La sanction pour une conduite antisportive d'un joueur sur le terrain, d'un entraîneur ou d'un membre de l'équipe / accompagnateur est une faute technique.

TERME	Abbr.	Explication
Unsportsmanlike Foul <i>Faute Antisportive</i>	UF	Un contact illégal qui comprend l'un des critères ci-dessous doit être sifflé en tant que faute antisportive: ■ Un contact avec un adversaire sans tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (C1). ■ Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire. (C2). ■ Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée du ballon). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C3). ■ Un contact illégal causé par un joueur par derrière ou sur le côté d'un adversaire qui est en train de progresser vers le panier adverse et sans aucun autre joueur entre celui qui progresse, le ballon et le panier. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C4). ■ Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant lors des deux dernières minutes du 4e quart-temps et de chaque prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu (C5).
Video Operator <i>Opérateur vidéo</i>	VO	L'opérateur vidéo identifie les coups de sifflets des arbitres pendant les compétitions de la FIBA. Sa fonction principale est d'enregistrer des données concernant les décisions des arbitres, à l'aide d'un ordinateur et d'autres appareils. Le but est d'analyser en détail les images et statistiques relatives à toutes les actions sifflées par les arbitres.
Violation <i>Violation</i>	n/a	Une violation est une infraction aux règles. Sanction : le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement derrière le panneau, sauf indication contraire précisée dans les règles.
Warning <i>Avertissement</i>	WAR	Cela fait référence à toute situation pour laquelle les arbitres déterminent qu'un entraîneur ou un joueur devrait être averti pour une conduite incorrecte : habituellement un mauvais comportement ou une simulation.
Weak Side (Refereeing) <i>Côté faible (Arbitrage)</i>	WSR	Côté du terrain où se trouve l'arbitre de centre (à 3 arbitres).
Wiping the Basket	n/a	Annulation d'un panier dans le Basketball américain.
Working Area <i>Zone de Travail</i>	WA	Zone dans laquelle chaque arbitre doit normalement opérer.

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