



PROCÉDURE D'ARBITRAGE

Procédure à suivre à l'AABLL

Cette procédure est une adaptation du *Attentes du CPA envers les arbitres sélectionnés pour les championnats provinciaux* (Comité provincial d'arbitrage, 2023)

Consignes générales :

- Tenue officielle d'arbitre : bas noirs, souliers noirs, chandail d'arbitre gris, manteau d'arbitre noir indiqué CABO, lanière et sifflet noirs. Pas de bijoux.
- En tout temps, les arbitres doivent avoir une attitude dynamique et ne pas ralentir le jeu.
- Siffler avec fermeté, avec une force correspondant à l'intensité de la partie.
- En cas d'infraction, utiliser la voix lorsque c'est nécessaire pour des raisons de clarté.
- Être concentré sur qui a sorti la balle
- S'assurer que l'officiel mineur tourne la flèche après chaque remise en jeu selon la possession

CHRONOLOGIE

1. Avant la partie

Compte à rebours

- À 10 minutes (D3-D4) ou 20 minutes (D2-D1 et collégial) : les deux arbitres se trouvent sur le terrain.
- À 10 minutes : l'arbitre en chef vérifie la feuille de match et s'assure que la table de marque est prête. Il retourne ensuite vers son partenaire.
- À 3 minutes : l'arbitre en chef siffle (un seul coup) et les deux arbitres traversent le terrain pour aller serrer la main des entraîneurs et identifier qui est l'entraîneur principal.
- À 1:30 : l'arbitre en chef siffle et demande aux joueurs de regagner leur banc d'équipe.

Arrivée sur le terrain et échauffement des joueurs

- Examiner tout ce qui se trouve en dehors de l'aire de jeu et qui pourrait avoir un effet direct sur la sécurité des joueurs sur le terrain (sacs, ballons qui traînent, spectateurs sur la ligne de côté, bancs non rangés, etc.).
- Pendant l'échauffement, vérifier que l'uniforme et les éventuels t-shirts et manchons de compression sont conformes aux règles sur la tenue vestimentaire (sauf en D4).
- Vérifier la présence de bijoux et autres accessoires dangereux portés par les joueurs. Les avertir de les enlever avant le début de la partie. Si nécessaire, en informer l'entraîneur principal.

2. Début d'un quart-temps/prolongation

Arbitre en chef

- Fait l'entre-deux initial. Au préalable, il donne un coup de sifflet, nomme les couleurs et la direction du jeu (chaque équipe attaque le panier en face de son banc).
- S'assure que l'officiel mineur oriente la flèche de possession dans la bonne direction après l'entre-deux initial.
- Début de 2^e, 3^e et 4^e quarts-temps et de prolongation : donne un coup de sifflet avant de remettre le ballon pour reprendre le jeu à cheval sur le prolongement de la ligne médiane.

Autre arbitre

- Avant l'entre-deux initial, vérifie que la table est prête à commencer le match. Dès que c'est le cas, lève le bras pour l'indiquer à l'arbitre en chef.
- Va prendre la position de meneur dès que le ballon est contrôlé.
- Début de 2^e, 3^e et 4^e quarts-temps et de prolongation : se place en position de meneur, derrière la ligne de fond de l'équipe en défense.

3. Fin d'un quart-temps/prolongation

- En fin de quart-temps/prolongation, informer son partenaire qu'il reste moins de 24 secondes (chaque quart) et moins de 2 minutes (4^e quart et prolongations seulement). Ne pas établir de contact visuel durant une transition; attendre que son partenaire soit à sa position.
- À l'approche de la fin du quart/prolongation, faire attention au dernier tir.
- Lorsque le signal de fin de quart/prolongation retentit, le soutien doit immédiatement donner un coup de sifflet pour indiquer aux joueurs qu'ils doivent cesser de jouer. Siffler en même temps que le signal sonore; ne pas attendre la fin de l'action.

4. 2 dernières minutes

- Être prêt(e) à accorder un temps-mort ou un remplacement à l'équipe qui vient de se faire compter un panier.
- Avant de donner le ballon au joueur qui va faire la remise en jeu, faire le signal d'avertissement de franchissement de la ligne.
- Si le défenseur franchit la ligne de touche : faute technique.



Faute sur remise en jeu :

- Défenseur qui commet une faute alors que le ballon est dans les mains de l'arbitre ou à la disposition du joueur pour une remise en jeu;
- Sanction : 1 lancer-franc, suivi d'une remise en jeu à l'équipe fautée, à l'endroit le plus près de la faute, sans égard à la situation de bonus, si applicable.
- Une faute antisportive peut être sifflée, si nécessaire, selon les 4 critères prévus (voir l'art. 37.1.1).

Reprise du jeu après un temps mort en zone arrière :

- L'arbitre en chef demande à l'entraîneur principal où il souhaite reprendre le jeu : en zone avant ou en zone arrière. L'entraîneur principal doit pointer la direction souhaitée.
- L'arbitre en chef siffle et indique alors l'endroit où la remise en jeu va se faire et fait ajuster le chronomètre des tirs en conséquence.
- L'entraîneur principal ne peut pas revenir sur sa décision.

5. Après la partie

- S'il a eu des incidents durant la partie, observer l'échange de poignée de main entre les joueurs.
- Ne pas oublier de signer la feuille de match.
- Quitter le terrain ensemble. S'il y a eu des incidents durant le match, quitter aussi le gymnase ensemble.

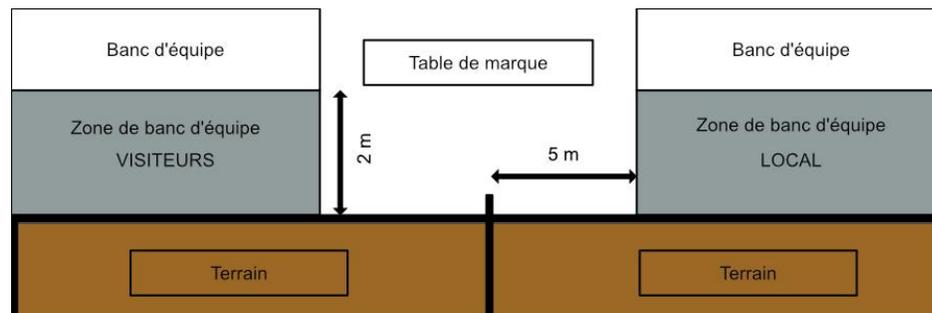
GESTION

6. Contrôle du match

- À chaque arrêt de jeu, donner un coup d'œil à son ou sa partenaire, au chronomètre de jeu et au chronomètre des tirs.
- Être toujours conscient(e) des remplacements possibles.
- Avant d'effectuer une remise en jeu, donner de nouveau un coup d'œil à son ou sa partenaire, aux chronomètres et à la table.

7. Contrôle des bancs

- Lors de la poignée de main initiale, en profiter pour délimiter la zone de banc d'équipe (*coaching box*) et fournir les autres indications appropriées (particularités du terrain, consignes, bijoux portés par ses joueurs...)



- Être conscient(e) des personnes autres que l'entraîneur principal et l'entraîneur adjoint qui sont aux bancs des équipes (elles doivent avoir un rôle défini).
- Être attentif/attentive aux entraîneurs qui quittent leur zone de banc.
- En cas de problème, pour éviter que la situation s'aggrave, donner un avertissement cordial en passant devant le banc.
- Communiquer uniquement avec l'entraîneur principal, et seulement lorsque c'est nécessaire.
- Communiquer uniquement pour **répondre à une question**, et seulement lorsque le chronomètre est arrêté. La réponse ne doit pas s'éterniser pour ne pas nuire au rythme de la partie.
- Ne pas accepter un manque de respect de la part d'un entraîneur. Sévir rapidement (avertissement ou faute technique).

MÉCANIQUE

8. Signalement d'une faute

- 1) S'assurer d'avoir une vue dégagée de la table.
- 2) Être stationnaire (s'arrêter et compter 1 seconde).
- 3) Signaler la faute avec les signaux officiels FIBA, effectués à la hauteur du menton.
- 4) Retourner à sa nouvelle position d'arbitre d'un pas dynamique.

9. Remplacements

En théorie, les changements doivent se faire à la table, laquelle déclenche alors un signal sonore pour avertir les arbitres. Dans les faits, il est fréquent que les officiels mineurs ne connaissent pas la procédure et les changements sont alors souvent demandés à l'arbitre par l'entraîneur principal.

- **Pas de changement si le joueur n'est pas à la table**, prêt à rentrer. Pas de changement à la volée (à partir du banc).
- Les changements sont administrés par l'officiel qui n'a pas la responsabilité de la remise en jeu, sauf en cas de faute; c'est alors l'officiel qui la signale à la table qui administre le changement.
- L'officiel qui administre le changement doit garder le bras levé jusqu'à ce que tous les changements aient été faits (entrées et sorties). Ensuite, il lève le pouce pour indiquer à son partenaire que le jeu peut reprendre.
- Faire face aux remplaçants lors des changements, donner un coup de sifflet (un seul pour tous les remplaçants des deux équipes) et faire les signaux appropriés. Ne pas avoir le ballon dans les mains.
- S'assurer que le nombre de joueurs qui entrent est identique au nombre de joueurs qui sortent (ne pas le tenir pour acquis).
- Si un remplacement est demandé pendant un temps-mort, le remplaçant doit se présenter à la table et le remplacement doit s'effectuer à la fin du temps-mort, selon la même procédure (signaux et sifflet).

10. Temps-morts

Procédure :

- Siffler et se tourner vers les joueurs pour annoncer le temps-morts (sifflet allongé).
- Faire ensuite face à la table pour refaire le signal (sans sifflet) et annoncer verbalement l'équipe qui a demandé le temps-mort.
- Lors du retour au jeu, l'officiel qui effectue la remise en jeu doit siffler et mettre le ballon en jeu, sauf s'il y a des lancers-francs.

Durée

- Le temps mort dure 60 secondes à **partir du moment où l'arbitre a accordé le temps-mort.**
- À 10 secondes [sonnerie] de la fin du temps mort, les deux arbitres se dirigent en courant, chacun vers un banc et avertissent les équipes de la reprise du jeu.

Les entraîneurs ne doivent pas retarder la reprise du jeu une fois que le signal sonore a retenti vers la fin du temps mort.

- Si les joueurs ne reviennent pas au jeu, donner un avertissement à l'entraîneur principal;
- Si les joueurs ou l'entraîneur n'obtempèrent pas, imputer un temps-mort à l'équipe;
- Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, faute technique de banc (B).

Placement du ballon au sol

- Sur la ligne extérieure, à l'endroit où le jeu va reprendre.
- Si des lancers-francs doivent être exécutés, placer le ballon sur la ligne de lancer-franc.
- Si le temps mort a été accordé après un panier, ballon sur la ligne de fond directement derrière le panier.
- Si la remise en jeu doit être effectuée à côté d'un banc d'équipe, ballon à environ 2 mètres à l'intérieur du terrain ou à bonne distance du banc.

11. Lancers-francs

Soutien

- Vérifie que le chronomètre des tirs affiche bien 24 secondes.
- Se place sur la ligne de 3 points, un pas derrière le lanceur.
- Indique le nombre de lancers à tenter avec les signaux appropriés.
- Après avoir indiqué le dernier lancer-franc, baisse la main et la relève uniquement une fois que le ballon a quitté la main du joueur pour annoncer le panier réussi ou le démarrage du chronomètre de jeu.

Meneur

- Indique du geste et verbalement le numéro du lancer à tenter.
- Vient ensuite se placer du côté opposé au soutien, à au moins 1 mètre de la ligne de fond, à la hauteur de la fin de la bouteille.
- Si le panier est réussi, comme nouveau soutien, est responsable d'indiquer le démarrage du chronomètre de jeu.

12. Simulation de faute

- Faire le signal approprié lorsqu'un joueur simule une faute.
- Au prochain arrêt du chronomètre ou lorsque le ballon devient mort, avertir le joueur (numéro), puis l'entraîneur principal de l'équipe du simulateur.
- Si la simulation est flagrante : faute technique automatique.
- L'avertissement est valide pour toute l'équipe, mais seulement pour cette équipe.

13. Remises en jeu sur la ligne de fond en zone avant

Meneur :

- Donner un coup de sifflet pour avertir tout le monde que la remise en jeu est sur le point de commencer.
- Remettre le ballon au joueur qui effectue la remise en jeu, puis effectuer le compte visuel des 5 secondes.

Meneur et soutien :

- Le meneur et le soutien (miroir) sont responsables d'indiquer à la table la reprise du jeu.

Note : Lorsque le meneur administre des remises en jeu ailleurs que sur la ligne de fond en zone avant, il ne doit pas siffler, à moins que la remise en jeu ne suive un temps mort.