

Situation 11 : Au départ de la vidéo, les arbitres sont en mécanique inversée. Sur la transition suivante, le nouvel AK doit d'abord rester derrière le dernier couple. Ensuite le nouvel AT décide de garder une course droite et de ne pas reprendre sa position « classique ». AK qui suit le jeu doit prendre l'information et adopter lui aussi une course droite pour aller se mettre en mécanique inversée et continuer à encadrer les 10 joueurs.

Situation 12 : La joueuse qui subit la faute doit être considérée en action de tir, son mouvement continu des bras vers le panier ayant commencé avant le contact. Elle aurait donc dû bénéficier du panier + 1LF. Si l'arbitre estime, comme c'est le cas ici, que le contact a eu lieu avant le début de l'action de tir et qu'il annule le panier, la remise en jeu ne doit pas avoir lieu ligne de fond mais sur un côté dans le prolongement de la ligne des lancers-francs.

Situation 13 : Suite au tir du joueur blanc le ballon rebondit sur l'anneau puis personne n'arrive à en prendre clairement le contrôle et le ballon sort en touche, touché par un joueur bleu. La remise en jeu a donc lieu pour les blancs. C'est une situation de rebond offensif, le chronomètre des tirs doit indiquer 14 secondes.

Situation 14 : L'arbitre de queue siffle 3 secondes. Cependant la gestuelle n'est pas claire et ne permet pas une bonne communication avec le reste des acteurs de la rencontre. La remise en jeu aurait donc dû se faire ligne de fond et non sur le côté.

Situation 15 : Alors que la joueuse blanche a commencé son action de tir, la joueuse bleue qui a son fauteuil perpendiculairement devant le fauteuil de son adversaire fait un mouvement de pivot vers l'avant et pousse ainsi le fauteuil adverse. Il faut siffler une faute « pousser » sur le tir et accorder deux lancers-francs à la joueuse blanche.