



Éléments de mécanique d'arbitrage

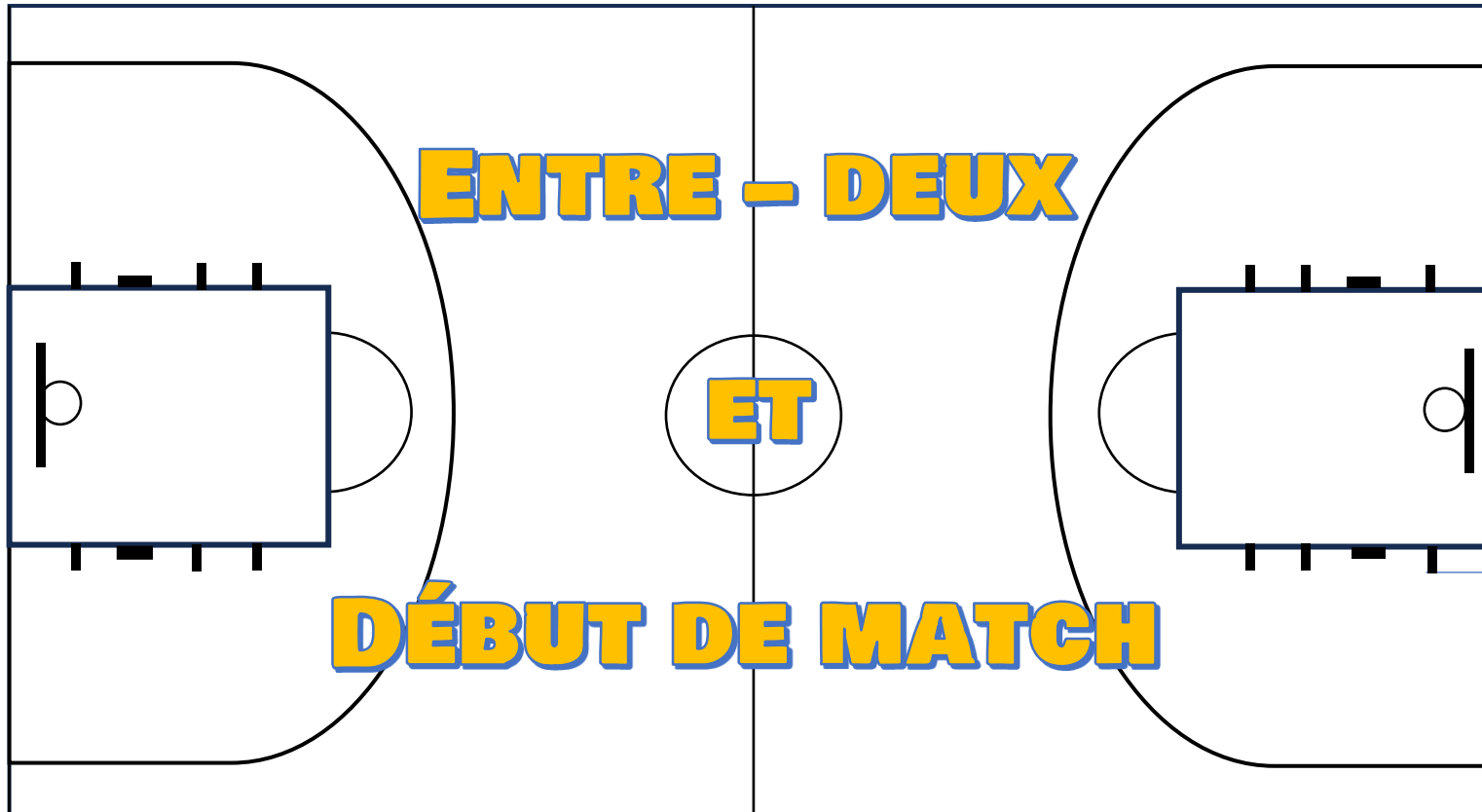
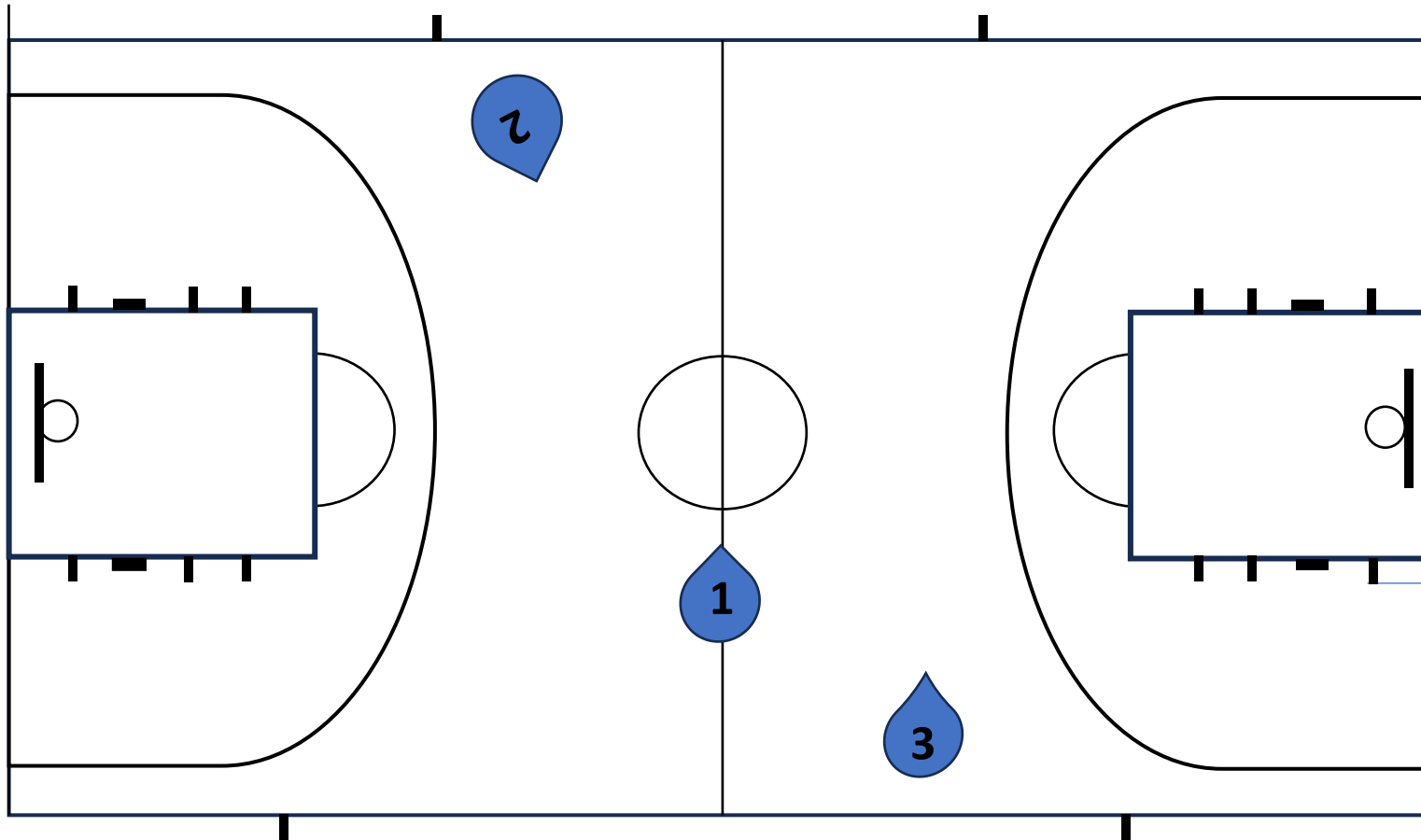
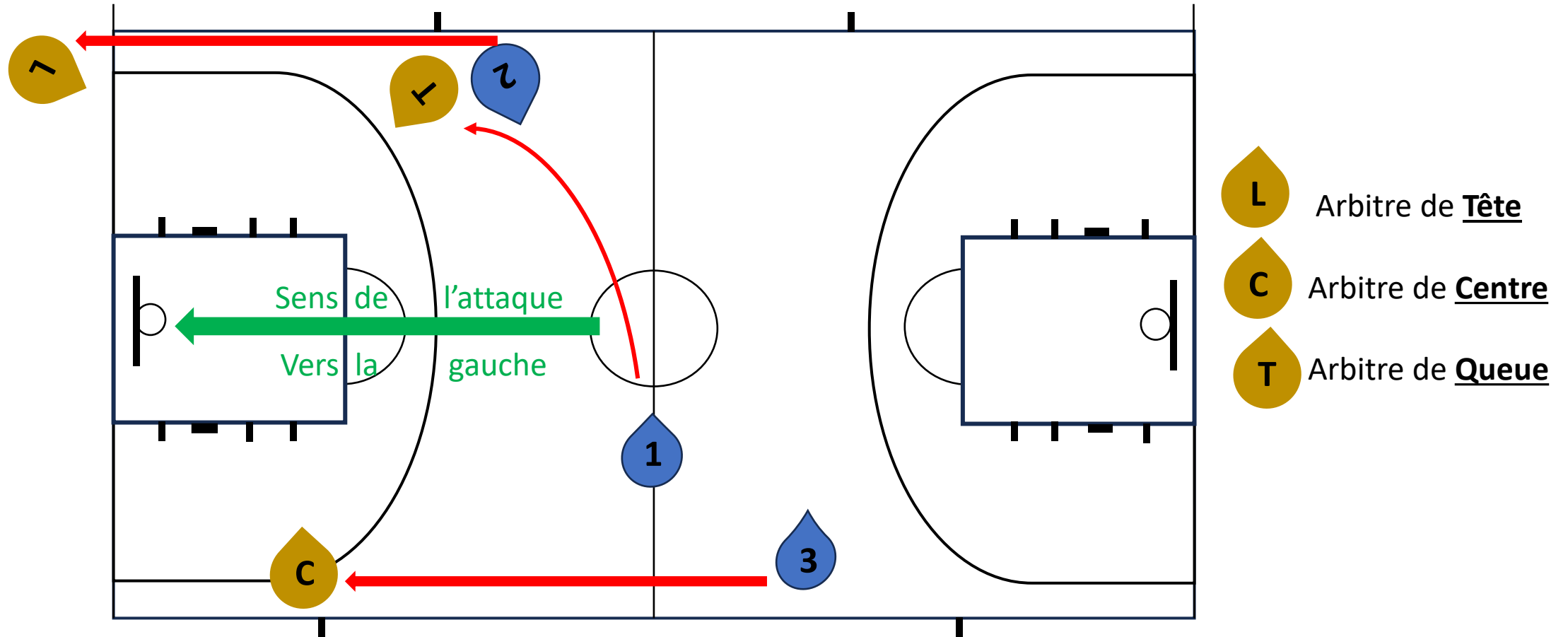


TABLE DE MARQUE



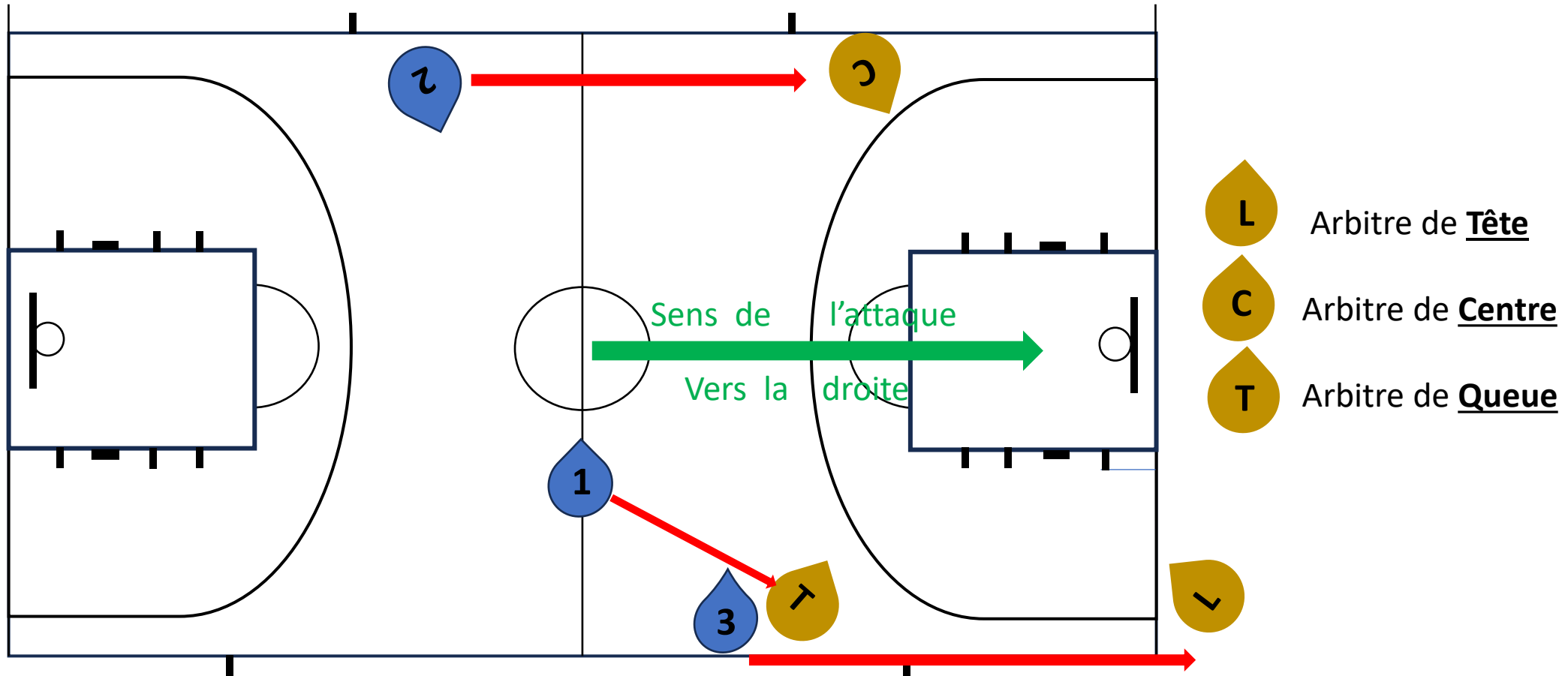
Positionnement des 3 arbitres au début de la rencontre

TABLE DE MARQUE



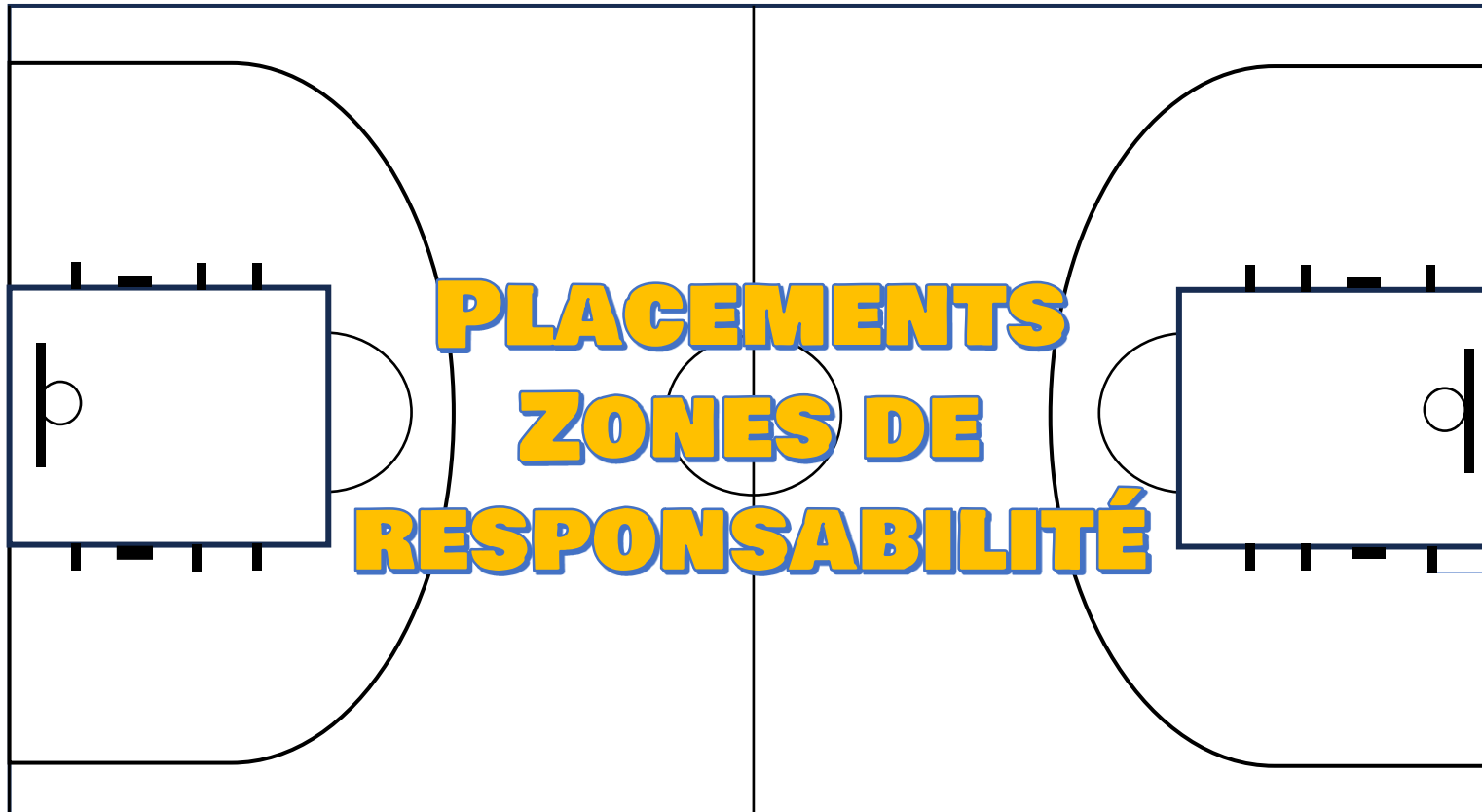
Déplacements des arbitres en fonction du sens du jeu

TABLE DE MARQUE

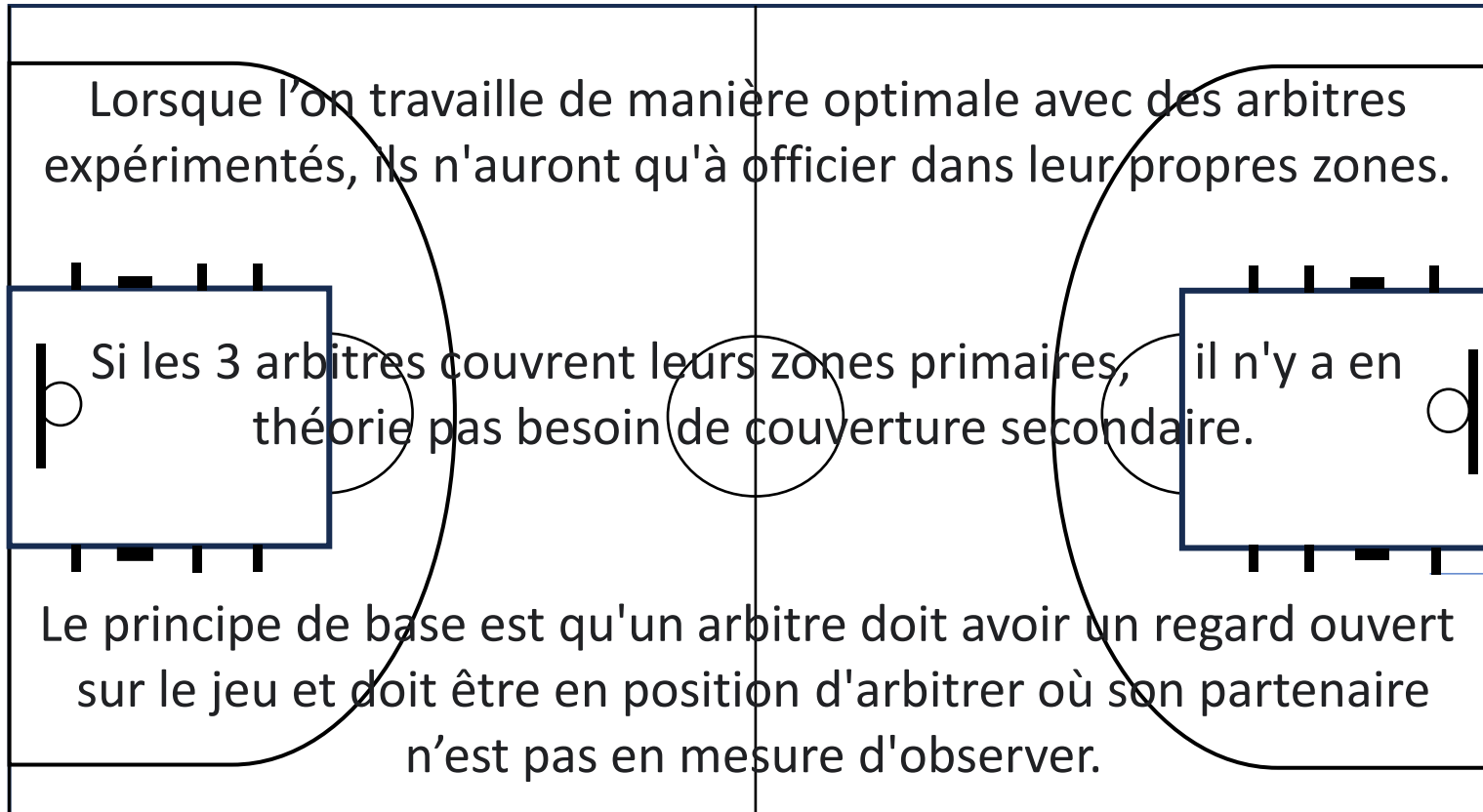


Déplacements des arbitres en fonction du sens du jeu

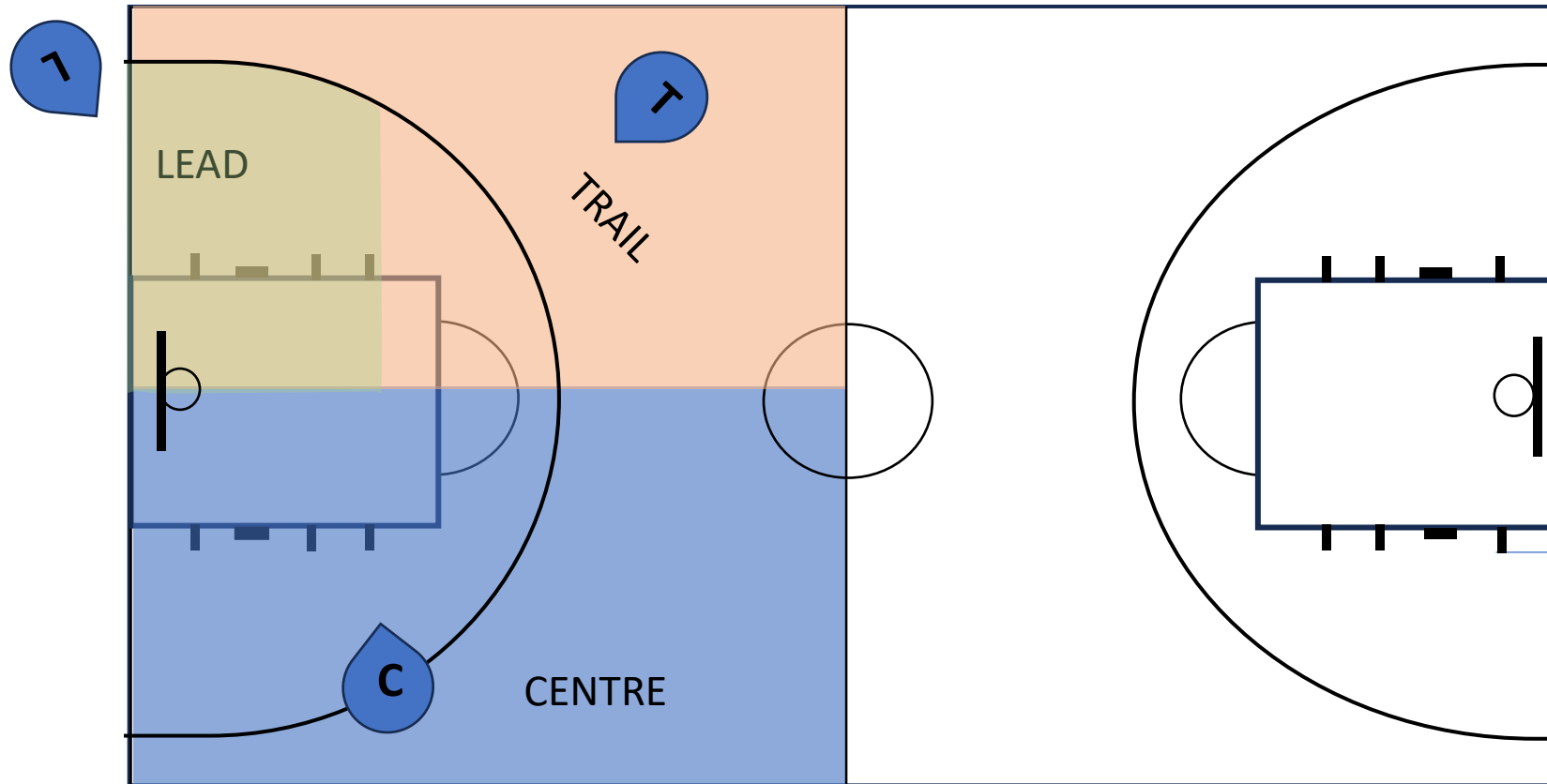
Éléments de mécanique d'arbitrage



Éléments de mécanique d'arbitrage

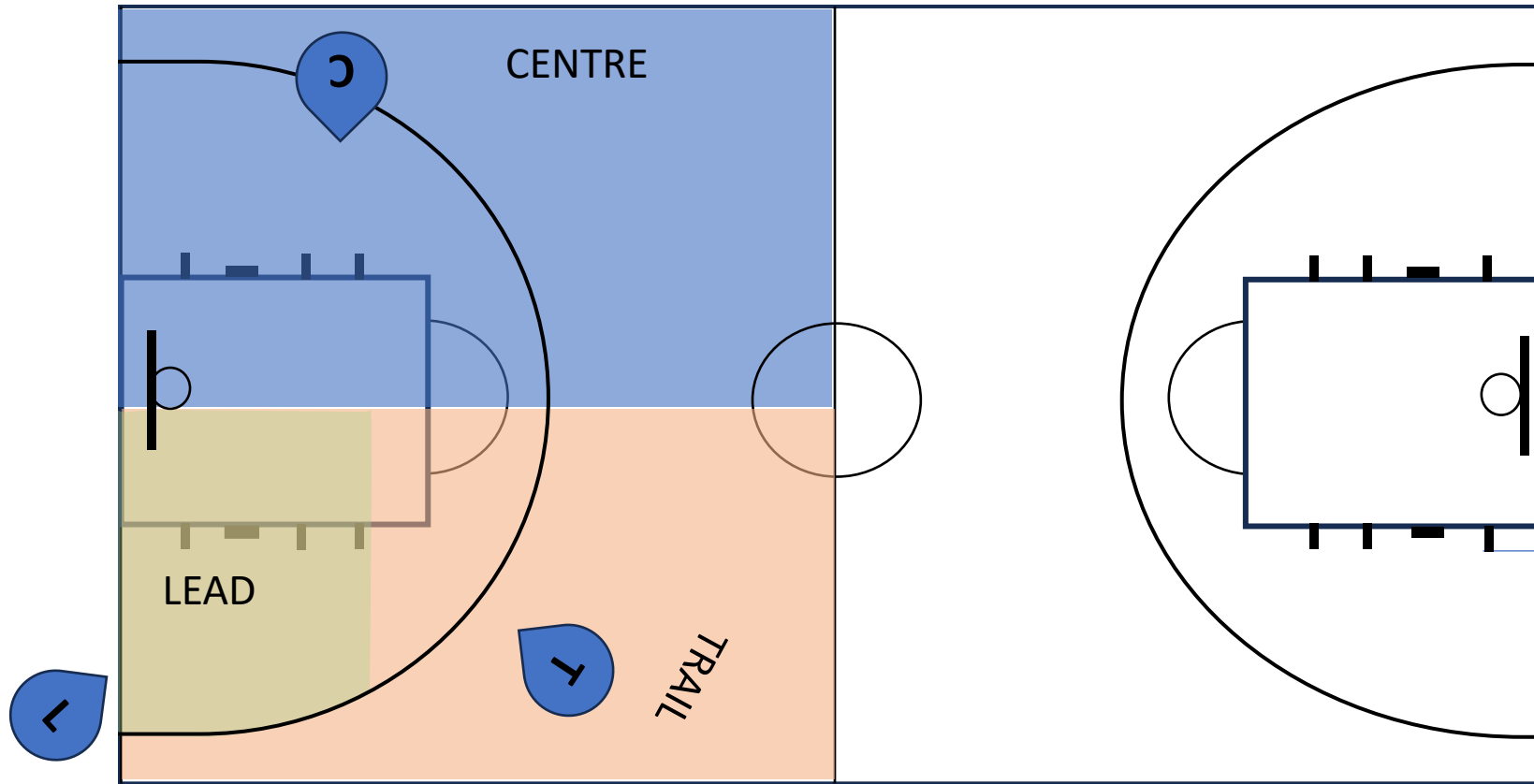


Éléments de mécanique d'arbitrage



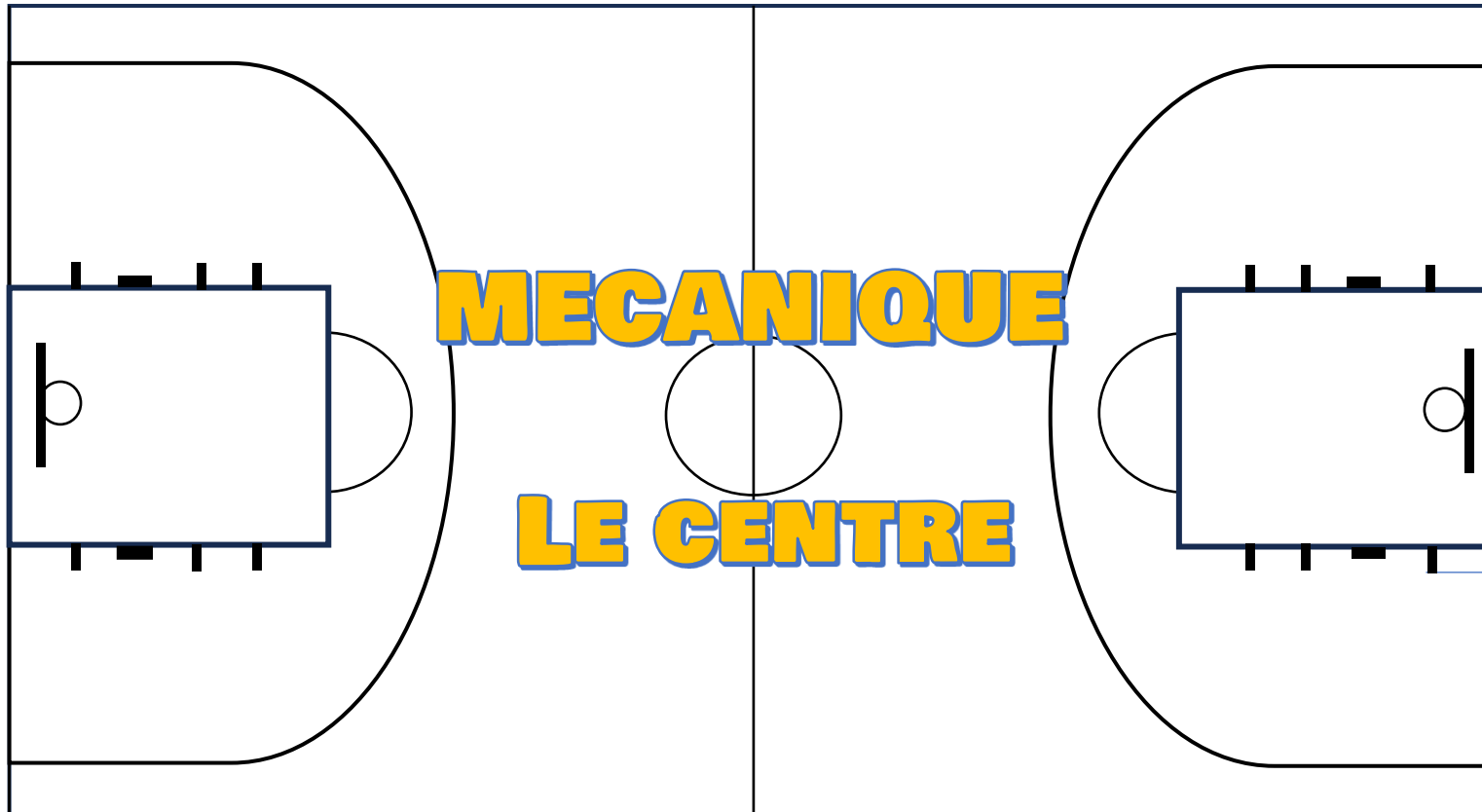
Zones de responsabilités

Eléments de mécanique d'arbitrage

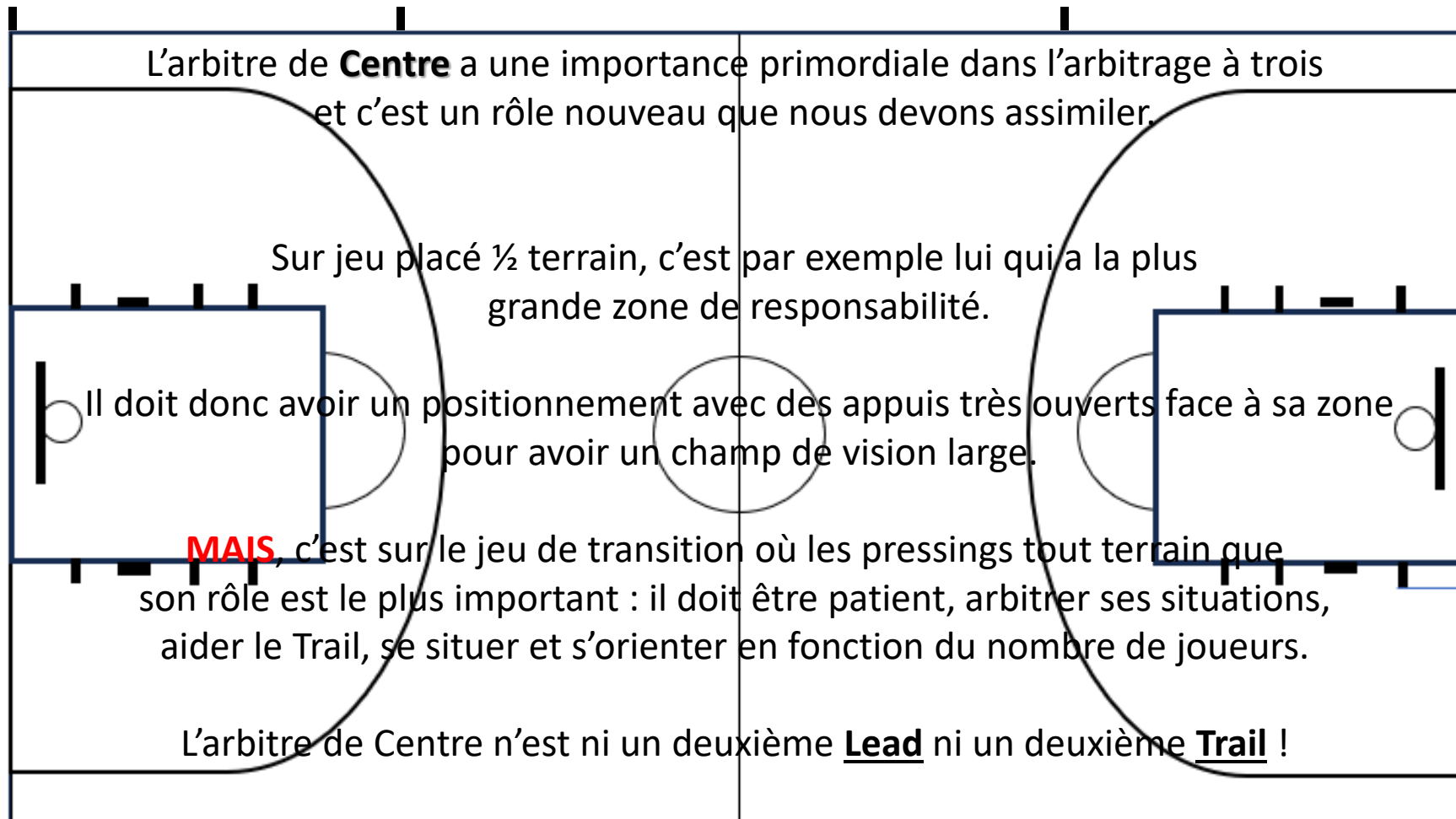


Zones de responsabilités

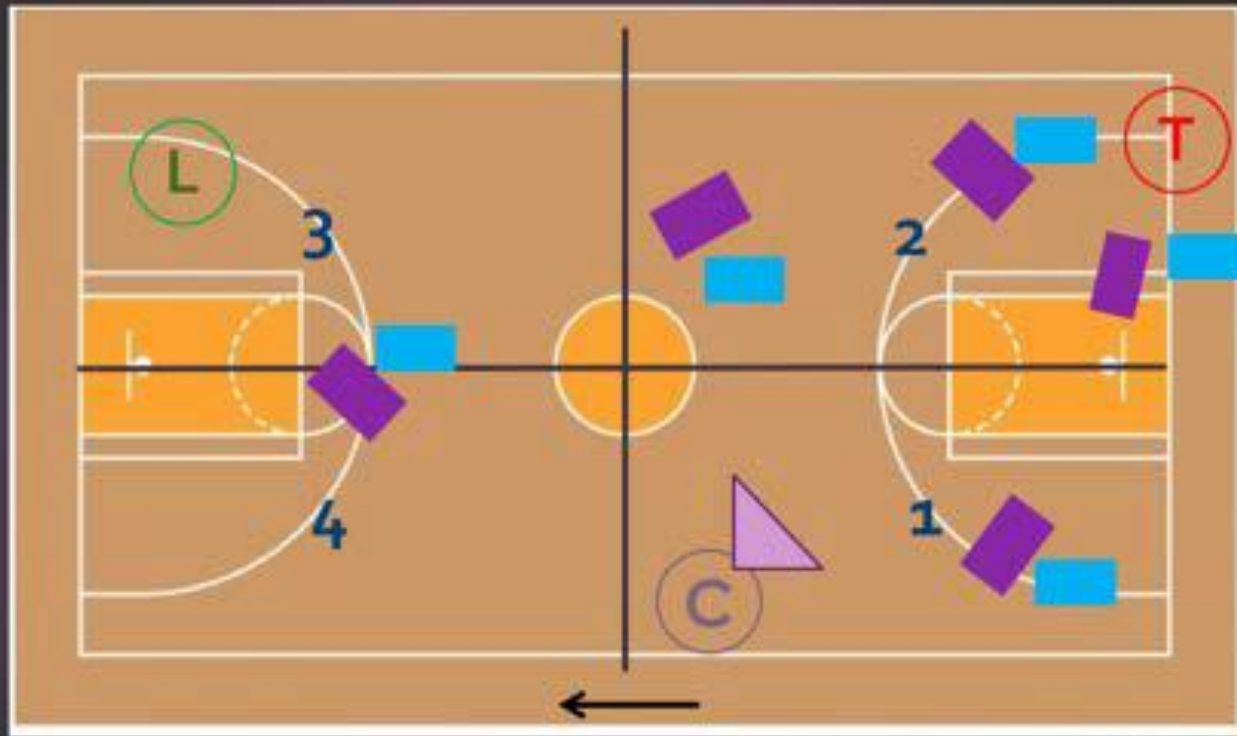
Éléments de mécanique d'arbitrage



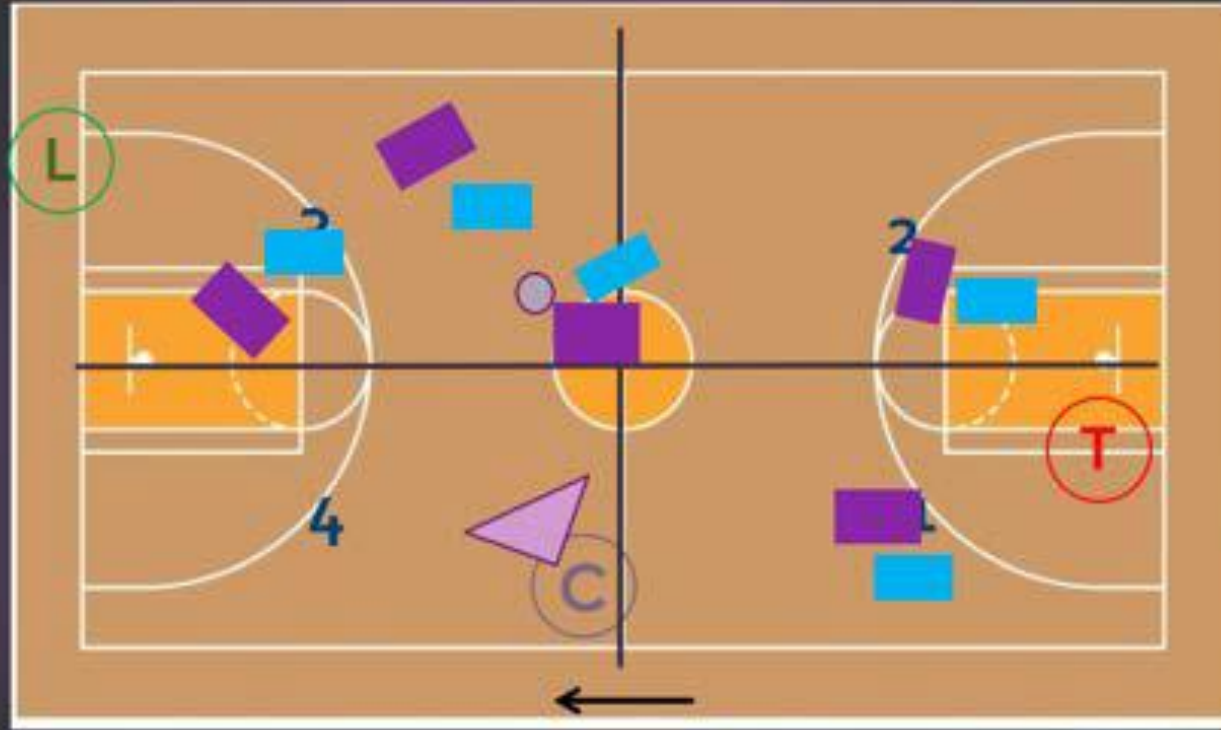
Éléments de mécanique d'arbitrage



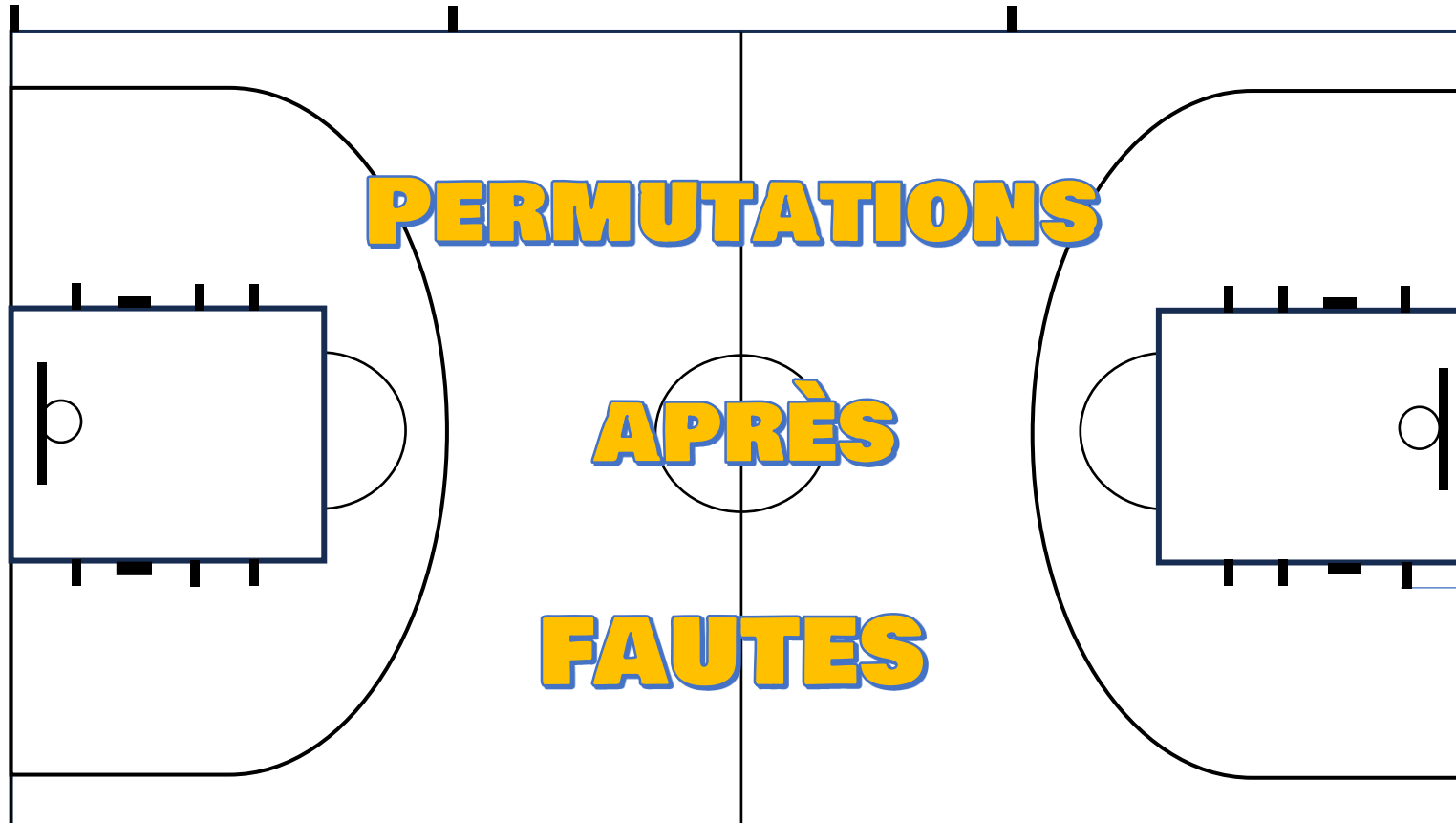
3 PO / COURT COVERAGE / frontcourt press



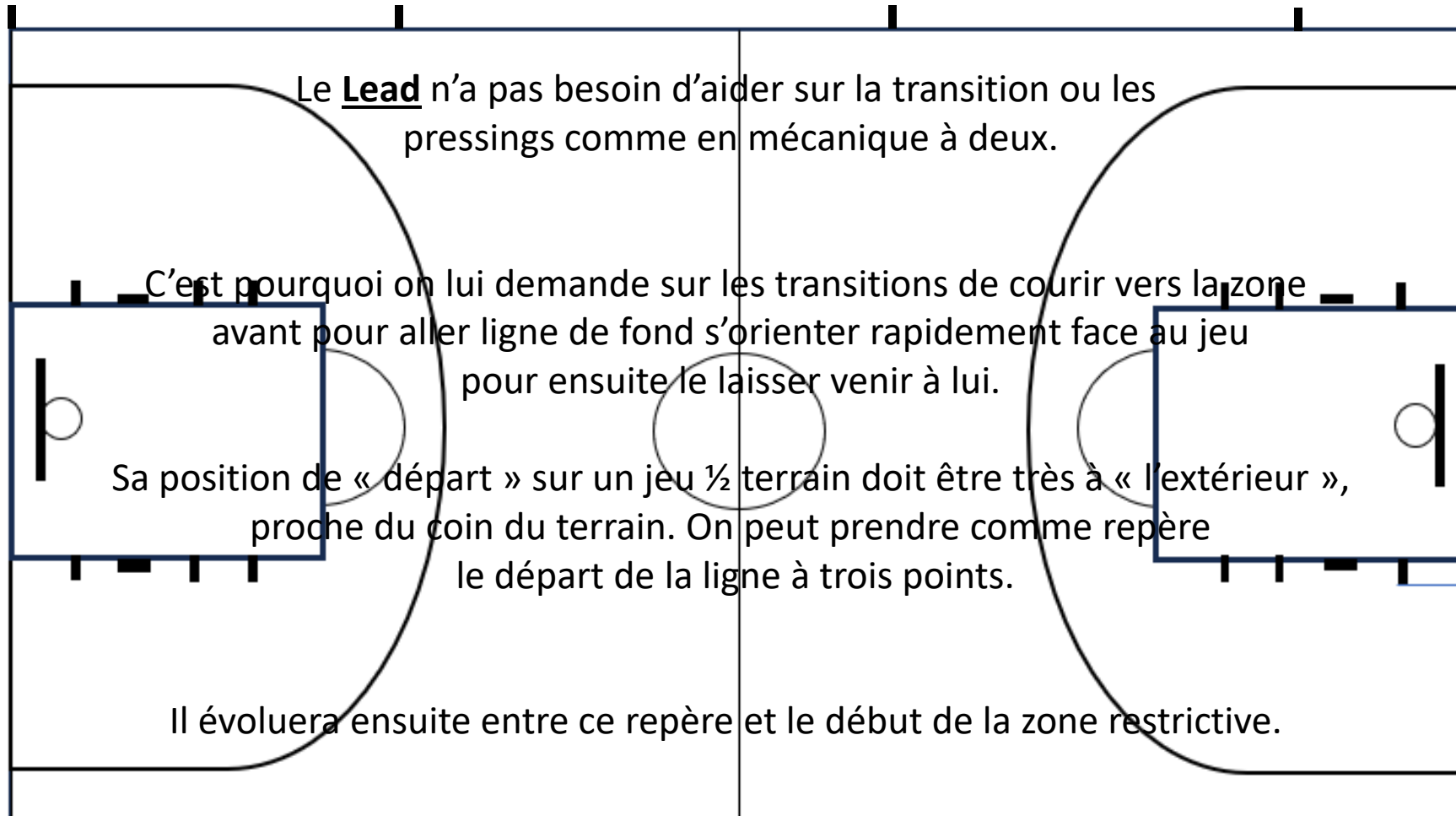
3 PO / COURT COVERAGE / frontcourt press



Eléments de mécanique d'arbitrage

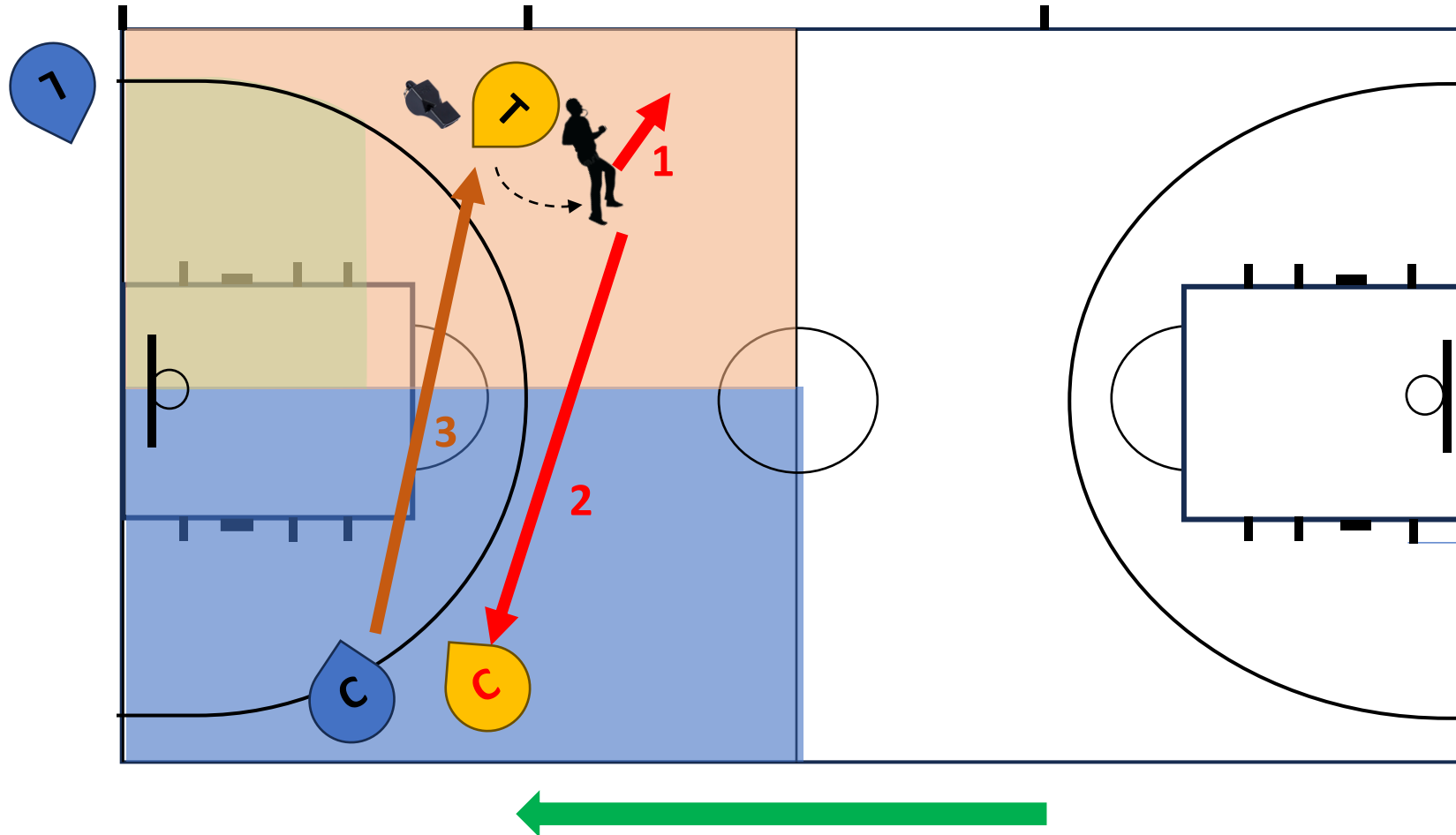


Éléments de mécanique d'arbitrage



Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Trail siffle une faute :

1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Se déplace ensuite à l'opposé de la table de marque à la place du Centre.

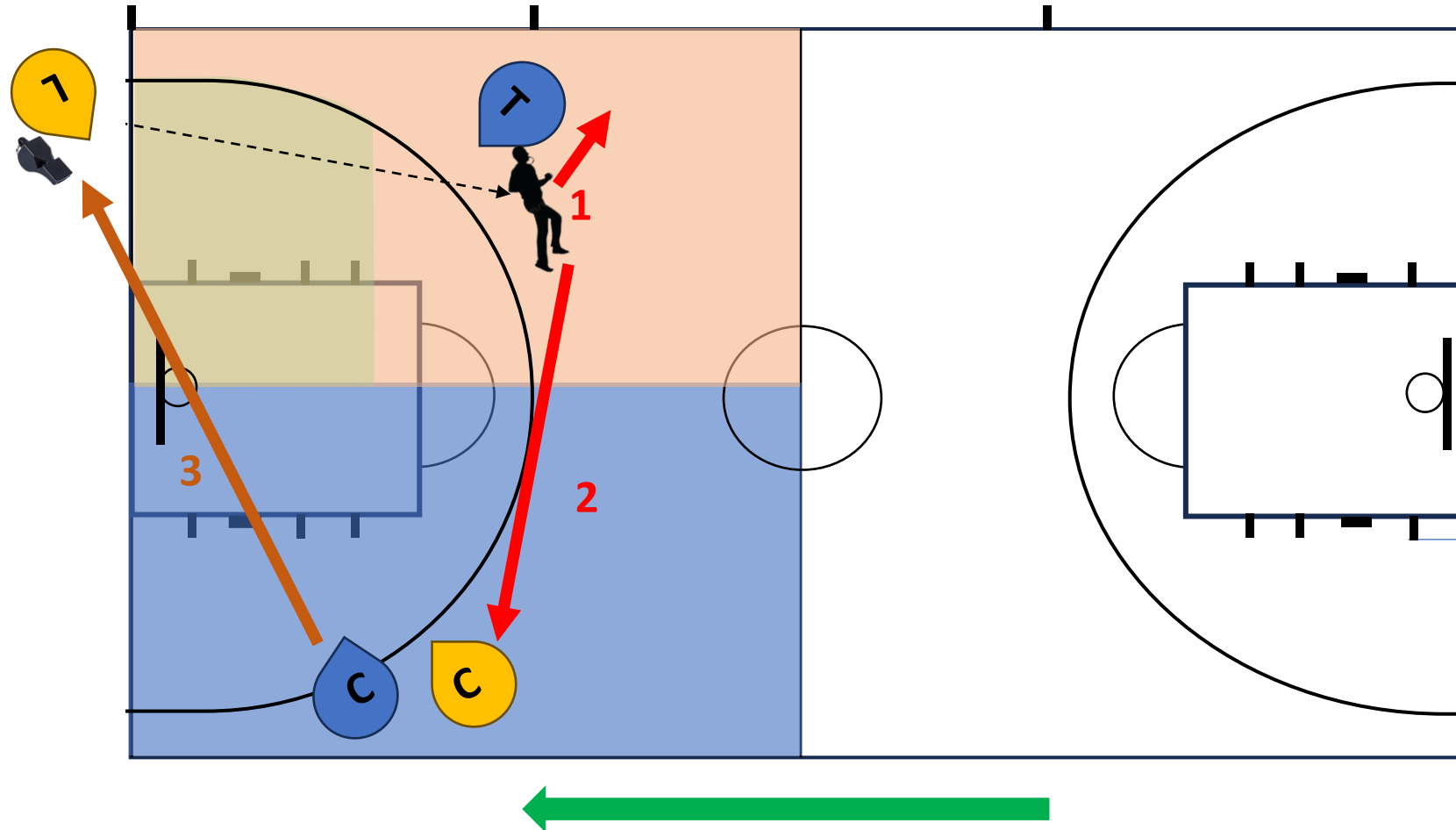
3 - Le Centre prenant la place du Trail.

Lead reste à sa place

Trail : rotations après appel de fautes

Eléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Lead siffle une faute :

1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Se déplace ensuite à l'opposé de la table de marque à la place du Centre.

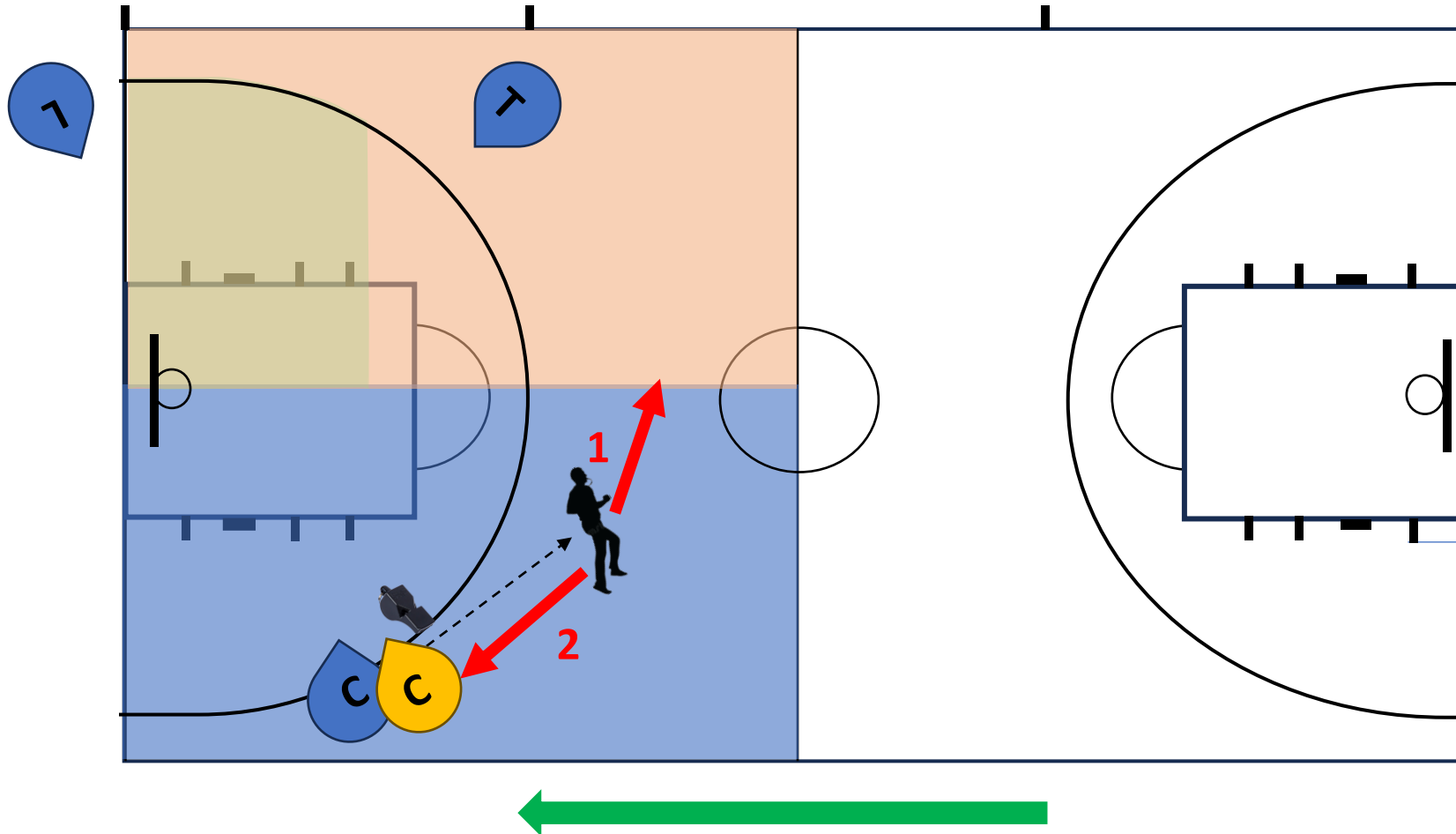
3 - Le Centre prenant la place du Lead.

Trail reste à sa place.

Lead : rotations après appel de fautes

Eléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Centre siffle une faute :

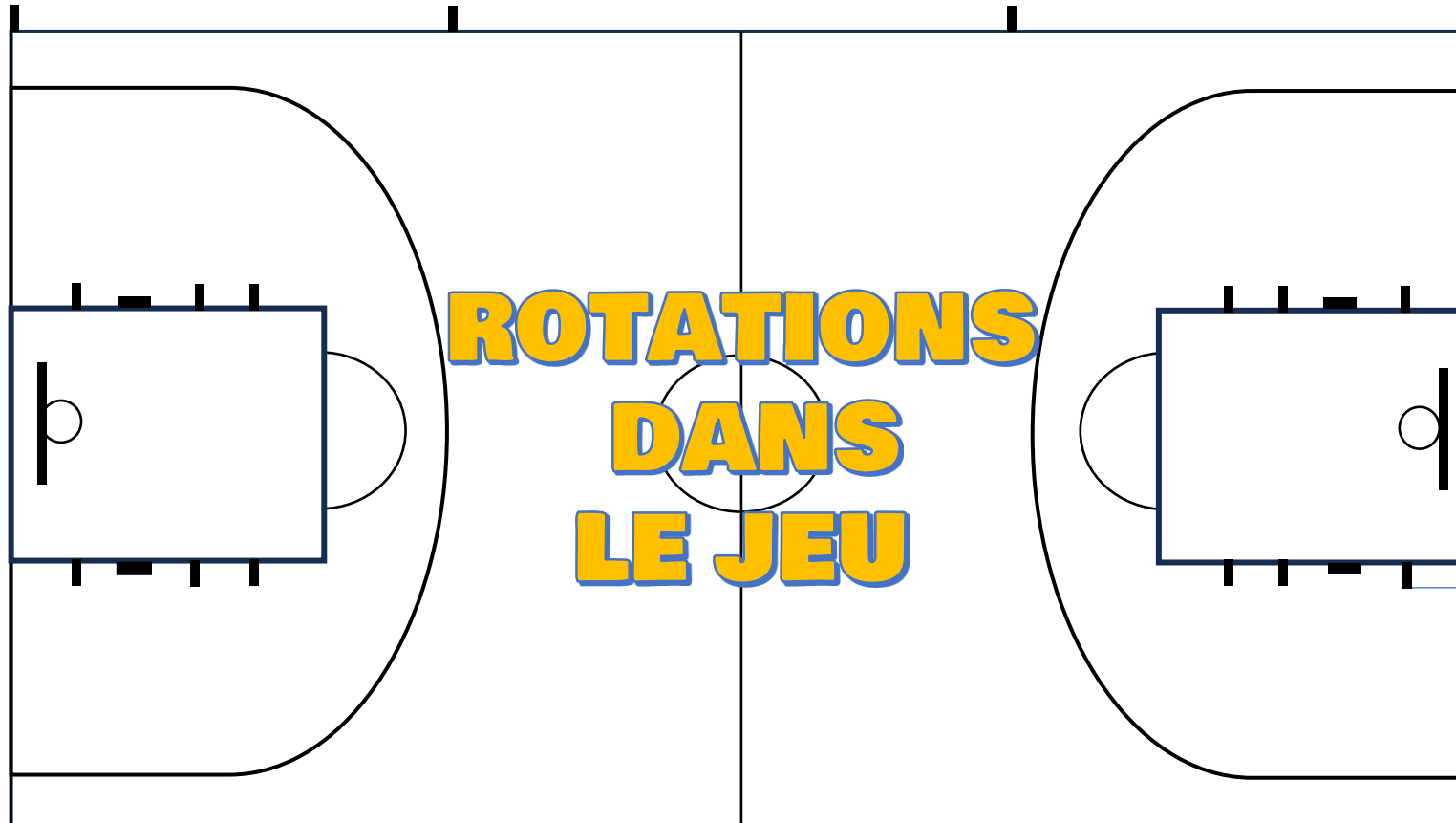
1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Revient à sa place initiale de Centre.

Lead et Trail restent à leurs places.

Centre : rotations après appel de fautes

Éléments de mécanique d'arbitrage



Éléments de mécanique d'arbitrage

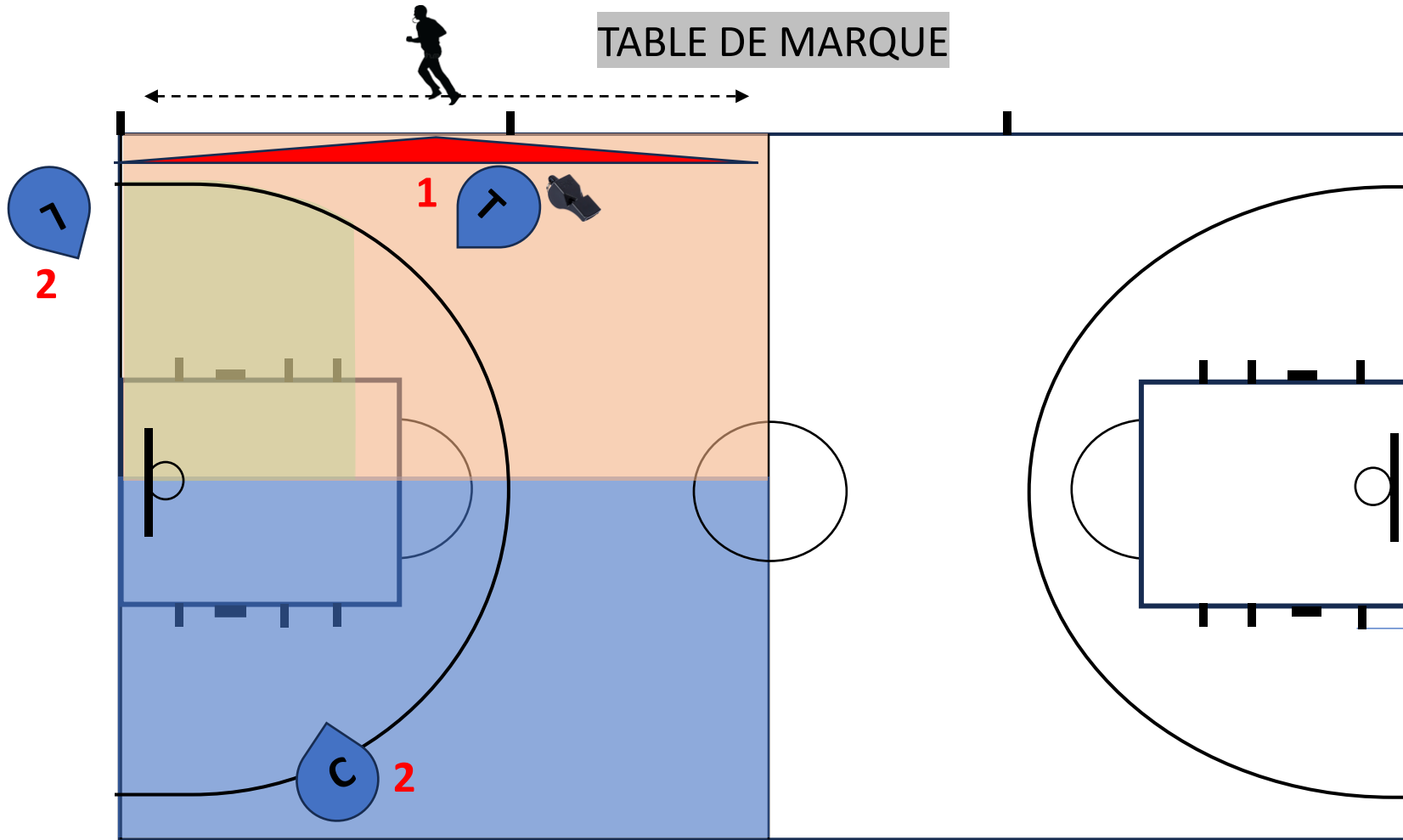


TABLE DE MARQUE

Sortie de balle dans la zone de **Trail** :

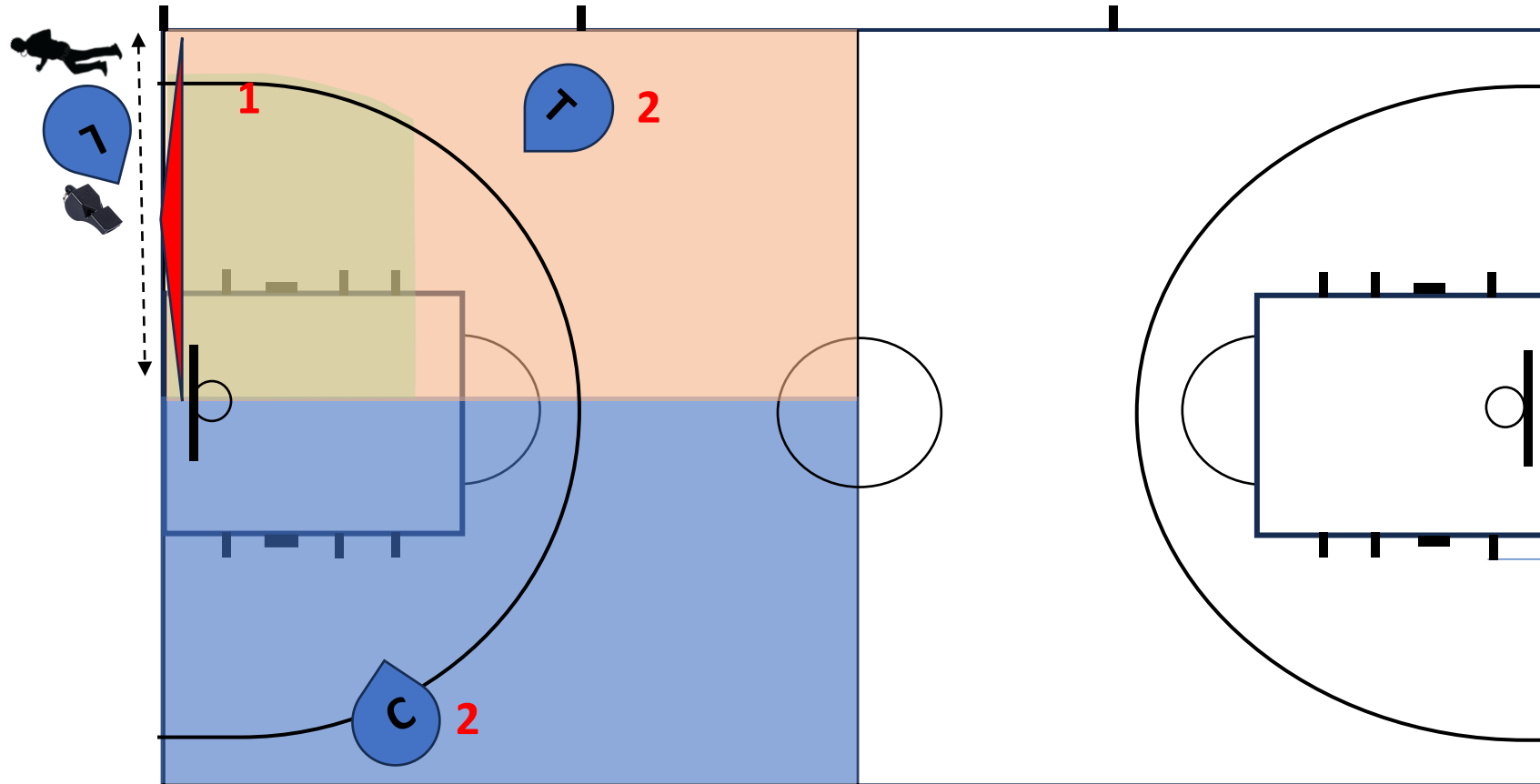
1 Trail fera les remises en jeu le long de la ligne de touche.

2 Lead et Centre restent à leurs places.

Centre : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle dans la zone de **Lead** :

1 Lead fera les remises en jeu le long de la ligne de fond (mais pas directement sous le panier).

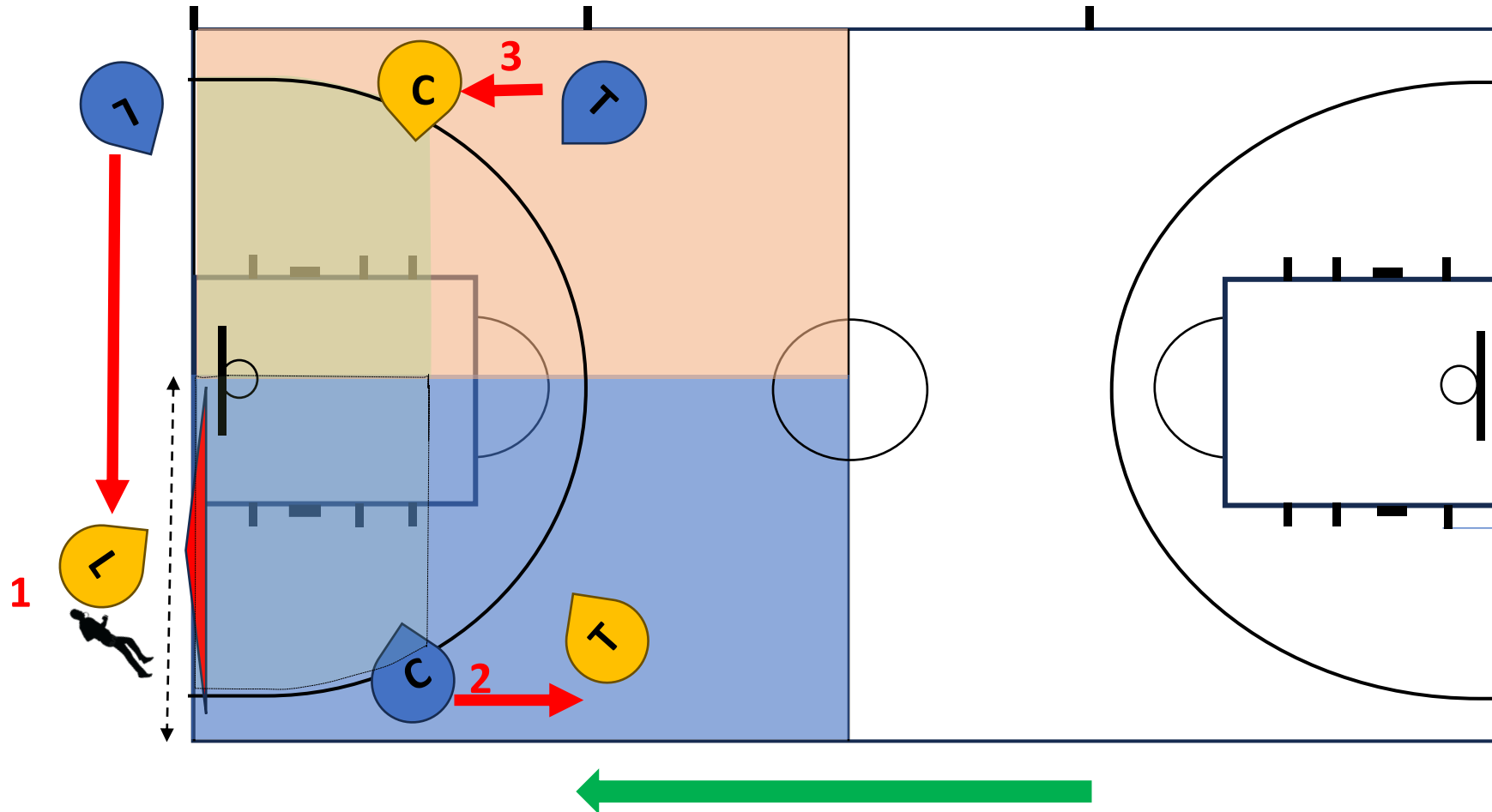
Se positionner toujours entre la ligne de touche et le joueur lors de la REJ

2 Trail et Centre restent à leurs places.

Lead : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle sur la ligne de fond de **Lead** (à l'opposé de son placement initia) :

1 Lead fera la remise en jeu le long de la ligne de fond (mais pas directement sous le panier).

Se positionner toujours entre la ligne de touche et le joueur lors de la REJ.

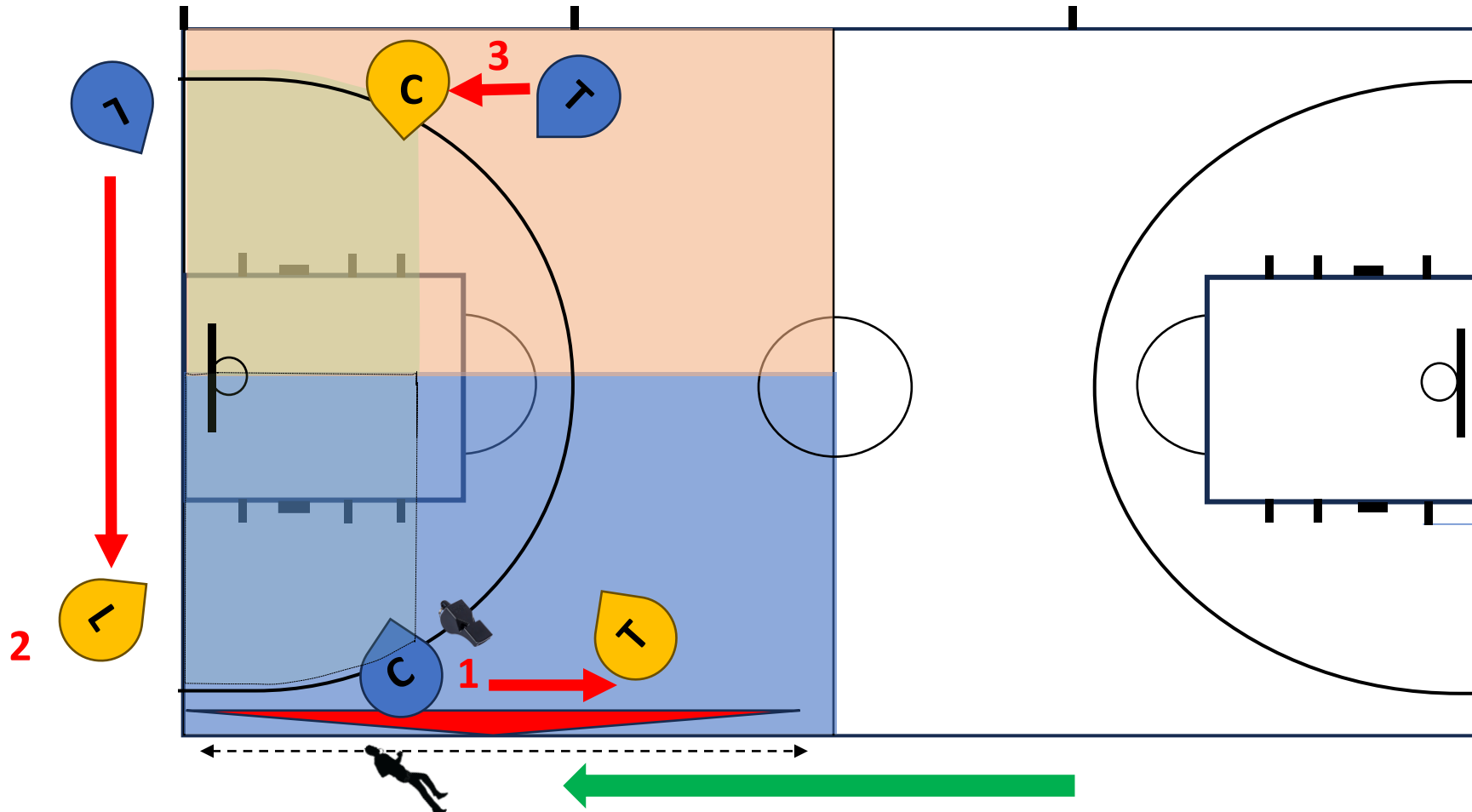
2 Centre devient **Trail**.

3 Trail devient **Centre**.

Lead : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle dans la zone de Centre :

1 Centre fera les remises en jeu le long de la ligne de touche et deviendra Trail.

2 Lead se déplacera côté ballon Pour s'aligner et reste Lead.

3 Trail deviendra Centre.

Centre : Sortie de de balle

