

BASKET FAUTEUIL

PROCEDURES 3X3 ARBITRES ET MARQUEUR



Basket-Ball

www.francebasketfauteuil.org



PIECE PILE OU FACE

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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



CHECK BALL

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



SORTIES DE BALLE

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



LES VIOLATIONS

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

- Réinitialiser le chrono des 12s.

Arbitres :

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



LES FAUTES

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



ACTION DE TIR

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



BALLON DÉVIÉ OU BLOQUÉ PAR L'ÉQUIPE EN DÉFENSE

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



MARQUER LE PANIER

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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



REPLACEMENT

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

- **Contrôler les points en jeu 9,5 points sur le terrain, maximum 12,5 points si cartes de couleurs.** Si le marqueur détermine que les points sont dépassés, il informera les arbitres en faisant retentir son signal à la fin de la prochaine phase de jeu si l'équipe adverse a le contrôle du ballon, ou immédiatement si l'équipe qui vient de faire le remplacement a le contrôle du ballon. L'équipe devra faire un remplacement pour respecter la règle des points et sera sanctionnée d'une faute technique.



TEMPS MORT

Arbitres :

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

Officiels Table de marque :

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

Arbitres :

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

Pierre CHARRIER : pec.charrier@gmail.com

