

Saison 2014-20145

Le comité provincial de Liège

Aide mémoire

Comment réagir dans certaines situations

Dans ce petit aide mémoire, nous reprenons certaines situations que vous pouvez rencontrer lors d'un match

- ✓ **Que faire lors d'une bagarre ?**
- ✓ **Que faire lors d'un bris de panneaux ?**
- ✓ **Que faire lors d'une absence totale d'éclairage ?**
- ✓ **J'arrive en retard pour diriger la rencontre. Que dois-je faire ?**
- ✓ **Je suis blessé pendant la rencontre. Que faut-il faire ?**
- ✓ **Un joueur est blessé sur le terrain. Que faut-il faire ?**



Ce document sera distribué aux arbitres et sera aussi accessible aux délégués de vos équipes.

Comment réagir dans certaines situations

Que faire lors d'une bagarre ?

D'abord connaître la règle « Code de jeu 2014 Art : 39 »

Art. 39 Bagarre

39.1 Définition

Une bagarre est une altercation physique entre deux 2 ou plusieurs adversaires (joueurs ou membres du banc d'équipe).

Cet article s'applique seulement aux membres du banc d'équipe qui quittent les limites de la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre.

39.2 Règle

39.2.1 Tout remplaçant, joueur exclu ou accompagnateur qui quitte les limites du banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre doit être disqualifié.

39.2.2 Seul l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint sont autorisés à quitter la zone de banc d'équipe pendant une bagarre ou pendant toute situation pouvant conduire à une bagarre pour aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre. Dans ce cas, ils ne doit/doivent pas être disqualifiés.

39.2.3 Si l'entraîneur et/ou l'entraîneur adjoint quitte/quittent la zone de banc d'équipe et n'aide/n'aident pas ou n'essaie/n'essaient pas d'aider les arbitres à maintenir ou à rétablir l'ordre, ils doivent être disqualifiés.

39.3 Sanction

39.3.1 Quel que soit le nombre de membres du banc d'équipe disqualifiés pour avoir quitté la zone de banc d'équipe, une seule faute technique "B" doit être infligée à l'entraîneur.

39.3.2 Si des membres du banc d'équipe de chacune des deux équipes sont disqualifiés en vertu de cet article et qu'il ne reste pas d'autres sanctions pour faute, le jeu doit reprendre comme suit :

Si à peu près en même temps que le jeu a été arrêté pour cause de bagarre :

- *un panier est réussi, le ballon sera remis à l'adversaire de l'équipe qui a marqué pour une remise en jeu à n'importe quel endroit derrière la ligne de fond,*
- *une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,*
- *aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, il y a situation d'entre-deux.*

39.3.3 Toutes les fautes disqualifiantes doivent être inscrites comme décrites dans l'Art. B.8.3 et ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

39.3.4 Toutes les sanctions de fautes commises entre joueurs sur le terrain, impliqués dans une bagarre ou une situation pouvant mener à une bagarre, doivent être traitées en conformité avec l'Art. 42.

« Code de jeu 2014 partie B »

B - LA FEUILLE DE MARQUE

...

B.8 Fautes

...

B.8.3.11 Exemples pour des fautes disqualifiantes (bagarres) :

Les fautes disqualifiantes à l'encontre des membres du banc d'équipe pour avoir quitté la zone de banc d'équipe (Art. 39) doivent être inscrites comme indiqué ci-dessous. La lettre "F" sera inscrite dans tous les espaces restant de la personne disqualifiée.

...

- *Si seul l'entraîneur est disqualifié :*
- *Si seul l'entraîneur adjoint est disqualifié :*
- *Si l'entraîneur et l'entraîneur adjoint sont tous deux disqualifiés :*

- Si le remplaçant a moins de 4 fautes, alors un "F" sera inscrit dans le dernier espace de fautes:
- Si c'est la cinquième faute du remplaçant, un "F" sera alors inscrit dans le dernier espace:
- Si le joueur exclu a déjà commis 5 fautes (éliminé pour 5 fautes), alors un "F" sera inscrit dans la colonne après la dernière faute :

En plus des exemples ci-dessus pour les joueurs Smith, Jones et Rush ou si un accompagnateur est disqualifié, une faute technique sera inscrite :

Note : Les fautes techniques ou disqualifiantes concernant l'Art 39 ne doivent pas compter comme fautes d'équipe.

...

Ensuite,

Lors d'une bagarre, vous devez d'abord prendre du recul par rapport à celle-ci. Ensuite, si vous êtes deux, l'un surveille toutes les personnes d'une équipe qui prennent part à cette bagarre en retenant le numéro du ou des joueurs et si le coach vient pour vous aider ou participer à l'action.

L'autre fera de même avec l'autre équipe.

Une fois la situation calmée, vous devez exclure toutes les personnes qui ont pris part à la bagarre.

Ceux-ci devront se rendre au vestiaire ou en dehors du bâtiment (code de jeu Art 38.2.2).

Si le (les) coach(es) est (sont) venu(s) pour vous aider, il(s) ne sera (seront) pas exclu(s).

Le jeu reprendra conformément à l'Art. repris ci-avant.

Enfin, à la fin de la rencontre, vous demandez au(x) délégué(s) de venir au vestiaire pour prendre l'identité correcte de toutes les personnes exclues.

Vous devez faire un rapport pour chacune des personnes exclues.

Si des spectateurs ont participé à la bagarre, il faut essayer de connaître l'identité de ceux-ci.

Sinon, vous faites aussi un rapport sur l'attitude des spectateurs.

Exemple 1 :

A6, A10, B8 et B14, montent sur le terrain, pour participer à une bagarre.

En fonction de la règle reprise si avant, l'inscription à la feuille sera :

Team A

DURANT P.	6	P	P ₂	F	F	F	
ETIENNE M.	10	P	T ₁	P2	U2	P	F

Coach : VOISIN M (68)	B _c		
-----------------------	----------------	--	--

Team B

DUPUIS O	8	P ₃	P	T1	F	F
SIMON V.	14	P	P	F	F	F

Coach : JACOBS P. (71)	B ₁	B _c	
------------------------	----------------	----------------	--

Le jeu reprendra en fonction de la règle de l'art 39.

Exemple 2 :

A6, A10, B8 et B14, montent sur le terrain, pour participer à une bagarre.

Le coach A monte également sur le terrain pour participer à la bagarre.

Le coach B, monte sur le terrain pour repousser ces joueurs sur le banc d'équipe.

En fonction de la règle reprise si avant, l'inscription à la feuille sera :

Team A

DURANT P.	6	P	P ₂	F	F	F	
ETIENNE M.	10	P	T ₁	P2	U2	P	F

Coach : VOISIN M (68)	B _c	D ₂	
-----------------------	----------------	----------------	--

Team B

DUPUIS O	8	P ₃	P	T1	F	F
SIMON V.	14	P	P	F	F	F

Coach : JACOBS P. (71)	B ₁	B _c	
------------------------	----------------	----------------	--

Le coach B devra désigner le joueur qui shootera les 2 LF.

Ensuite, le jeu reprendra par une rentrée pour l'équipe B (ligne médiane, face à la table)

Que faire lors d'un bris de panneaux ?

D'abord, connaître les statuts partie judiciaire (Chap. II A plainte Art : 33)

CHAPITRE II * PROCEDURES ORDINAIRES

A. PLAINTE

ARTICLE 33 : GENERALITES

Les réclamations doivent être expédiées dans les formes prévues à l'article PJ 28 et dans les délais prévus à l'article PJ 34.

La date du cachet postal faisant foi.

Toute réclamation basée sur la seule interprétation par l'arbitre du Code de jeu, ou sur l'application des règles des 8 et des 24 secondes, est considérée comme irrecevable et rejetée.

Il peut être introduit réclamation :

1. POUR FAITS RELATIFS AUX RENCONTRES

a) ERREUR DES OFFICIELS

Donnent ouverture à une instruction, les réclamations basées sur :

(1) l'erreur d'arbitrage ayant permis la réalisation ou l'annulation d'un panier;

(2) l'erreur d'arbitrage, de marquage ou de chronométrage ayant pu influencer le résultat final d'une rencontre.

La protestation doit se faire le plus tôt possible après l'incident, soit immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre arrêté, soit au premier arrêt de jeu qui suit.

Le coach de l'équipe doit en faire l'observation à l'arbitre d'une manière calme et courtoise.

L'arbitre pourra expliquer sa décision et, si c'est nécessaire, examiner la feuille de marque et contrôler le temps de jeu.

Si l'équipe en cause estime avoir été lésée par ce qui s'est passé, le capitaine ou le coach doit alors, immédiatement, informer l'arbitre que son équipe conteste le résultat de la rencontre.

A cet effet, l'arbitre invitera le coach à signer la feuille de marque dans l'espace marqué « Captain's signature in case of protest » et l'arbitre indiquera dans cette même case le nom de l'équipe qui dépose la protestation, le temps joué et le score.

b) TERRAIN, MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT, etc ...

Toute protestation doit avoir été formulée à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Ce dernier consigne les faits au dos de la feuille de marque et fait signer le capitaine.

Si au cours de la rencontre, le tracé du terrain, le matériel ou l'équipement des joueurs ne répondent plus aux conditions exigées par le Code de jeu et qu'il est impossible de remédier à cette situation anormale dans les trente (30) minutes qui suivent, l'arbitre consulte les deux coaches.

S'ils acceptent néanmoins de continuer la rencontre, l'arbitre consigne au dos de la feuille de marque l'accord intervenu et fait signer les deux coaches. Dans ce cas, aucune protestation ne sera admise sur ces points.

Le cercle visité est responsable du bon fonctionnement de ses installations d'éclairage.

En cas de panne, il sera accordé au cercle visité un délai de trente (30) minutes, maximum, pour réparer la défektivité. Si la réparation n'est pas effectuée dans ce délai, le cercle visité perdra la rencontre par le score de forfait, à moins qu'il ne s'agisse d'une panne affectant le secteur ou d'une panne locale à laquelle il n'a pu être remédié malgré les précautions prises par le club visité d'avoir sur place un électricien qualifié et le matériel de rechange indispensable.

Lorsqu'une panne de courant se produit, le commissaire de table ou, à défaut, l'arbitre responsable, devra veiller au respect des conditions émises ci-dessus. Il fera rapport au Comité compétent.

Bris de panneaux : Les Conseils Judiciaires n'appliqueront pas automatiquement le forfait au cas où le remplacement d'un panneau durerait plus de trente (30) minutes.

En cas de bris de panneau dû à un acte malveillant, il appartient au Conseil Judiciaire compétent de statuer, l'arbitre de la rencontre étant tenu de rédiger un rapport après un temps d'attente de maximum de trente (30) minutes.

Volume de salle : « Aucun club ne peut modifier l'environnement de jeu en cours de rencontre, sauf pour des questions de sécurité évidentes (condensation, ...).

Dans le cas contraire, un organe judiciaire est habilité à prendre des sanctions. »

Ensuite,

Le règlement donne 30 minutes pour remplacer le panneau.

- Si la réparation prend moins de 30 minutes, vous reprenez la rencontre la ou elle a été arrêtée. Il est conseillé de consigner le temps de l'arrêt au dos de la feuille et de faire signer les deux coaches.
- Si tout est mis en œuvre et que le temps est légèrement dépassé, vous pouvez reprendre la rencontre, mais il est conseillé de signaler le temps exact de cette réparation au dos de la feuille en faisant signer les deux coaches.
- Si maintenant rien n'est mis en œuvre pour remplacer le panneau, et après le temps d'attente de 30 minutes, vous mettez un terme à la rencontre.
Pas d'inscription du score final, ni du vainqueur.

Pour un temps dépassant les 30 minutes et arrêt de la rencontre, vous devez faire un rapport. (Chaque arbitre fait un rapport)

Les rapports doivent être envoyés, comme pour un rapport d'exclusion ou d'incident, soit dans les 72 heures au secrétariat général.

Que faire lors d'une absence totale d'éclairage ?

D'abord, connaître les statuts partie judiciaire (Chap. II A plainte Art : 33)

CHAPITRE II * PROCEDURES ORDINAIRES

A. PLAINTE

ARTICLE 33 : GENERALITES

Les réclamations doivent être expédiées dans les formes prévues à l'article PJ 28 et dans les délais prévus à l'article PJ 34.

La date du cachet postal faisant foi.

Toute réclamation basée sur la seule interprétation par l'arbitre du Code de jeu, ou sur l'application des règles des 8 et des 24 secondes, est considérée comme irrecevable et rejetée.

Il peut être introduit réclamation :

1. POUR FAITS RELATIFS AUX RENCONTRES

a) ERREUR DES OFFICIELS

Donnent ouverture à une instruction, les réclamations basées sur :

(1) l'erreur d'arbitrage ayant permis la réalisation ou l'annulation d'un panier;

(2) l'erreur d'arbitrage, de marquage ou de chronométrage ayant pu influencer le résultat final d'une rencontre.

La protestation doit se faire le plus tôt possible après l'incident, soit immédiatement si le ballon est mort et le chronomètre arrêté, soit au premier arrêt de jeu qui suit.

Le coach de l'équipe doit en faire l'observation à l'arbitre d'une manière calme et courtoise.

L'arbitre pourra expliquer sa décision et, si c'est nécessaire, examiner la feuille de marque et contrôler le temps de jeu.

Si l'équipe en cause estime avoir été lésée par ce qui s'est passé, le capitaine ou le coach doit alors, immédiatement, informer l'arbitre que son équipe conteste le résultat de la rencontre.

A cet effet, l'arbitre invitera le coach à signer la feuille de marque dans l'espace marqué « Captain's signature in case of protest » et l'arbitre indiquera dans cette même case le nom de l'équipe qui dépose la protestation, le temps joué et le score.

b) TERRAIN, MATÉRIEL, ÉQUIPEMENT, etc ...

Toute protestation doit avoir été formulée à l'arbitre avant le début de la rencontre.

Ce dernier consigne les faits au dos de la feuille de marque et fait signer le capitaine.

Si au cours de la rencontre, le tracé du terrain, le matériel ou l'équipement des joueurs ne répondent plus aux conditions exigées par le Code de jeu et qu'il est impossible de remédier à cette situation anormale dans les trente (30) minutes qui suivent, l'arbitre consulte les deux coaches.

S'ils acceptent néanmoins de continuer la rencontre, l'arbitre consigne au dos de la feuille de marque l'accord intervenu et fait signer les deux coaches. Dans ce cas, aucune protestation ne sera admise sur ces points.

Le cercle visité est responsable du bon fonctionnement de ses installations d'éclairage.

En cas de panne, il sera accordé au cercle visité un délai de trente (30) minutes, maximum, pour réparer la défektivité. Si la réparation n'est pas effectuée dans ce délai, le cercle visité perdra la rencontre par le score de forfait, à moins qu'il ne s'agisse d'une panne affectant le secteur ou d'une panne locale à laquelle il n'a pu être remédié malgré les précautions prises par le club visité d'avoir sur place un électricien qualifié et le matériel de rechange indispensable.

Lorsqu'une panne de courant se produit, le commissaire de table ou, à défaut, l'arbitre responsable, devra veiller au respect des conditions émises ci-dessus. Il fera rapport au Comité compétent.

Bris de panneaux : Les Conseils Judiciaires n'appliqueront pas automatiquement le forfait au cas où le remplacement d'un panneau durerait plus de trente (30) minutes.

En cas de bris de panneau dû à un acte malveillant, il appartient au Conseil Judiciaire compétent de statuer, l'arbitre de la rencontre étant tenu de rédiger un rapport après un temps d'attente de maximum de trente (30) minutes.

Volume de salle : « Aucun club ne peut modifier l'environnement de jeu en cours de rencontre, sauf pour des questions de sécurité évidentes (condensation, ...).

Dans le cas contraire, un organe judiciaire est habilité à prendre des sanctions. »

Ensuite,

Ici aussi le temps d'attente est de 30 minutes.

- Si la réparation peut être faite dans les 30 minutes, vous reprenez la rencontre là où elle a été arrêtée. Il est conseillé d'inscrire le temps d'attente au dos de la feuille et faire signer les deux coaches.
- Si tout est mis en œuvre et que le temps est légèrement dépassé, vous pouvez reprendre la rencontre, mais il est conseillé de signaler le temps exact de cette réparation au dos de la feuille en faisant signer les deux coaches.

- Si la panne est une panne de secteur et qu'elle n'est pas imputable au club visité, si le temps de 30 minutes est dépassé, vous mettez un terme à la rencontre. Pas d'inscription de vainqueur à la feuille.
- Si la réparation ne peut pas être réalisée dans le délai des 30 minutes, à la fin de ce délai, vous mettez un terme à la rencontre. Pas d'inscription de vainqueur à la feuille de match.

En cas d'arrêt de la rencontre vous devez faire un rapport et le transmettre dans le délai fixé comme pour une exclusion ou incident.

Vous relatez simplement les faits.

J'arrive en retard pour diriger la rencontre. Que dois-je faire ?

D'abord, connaître les statuts partie Compétition (Art : 20.3 et 4, Art : 21.4 et Art : 22)

ARTICLE 20 : L'ARBITRE CONVOQUE N'EST PAS PRESENT

1. *S'il y avait deux arbitres convoqués et que l'un d'eux est présent, la rencontre doit se dérouler avec un seul arbitre et à l'heure officielle prévue. Néanmoins, cet arbitre peut s'adjoindre un collègue en suivant les règles reprises à l'article PC.21.*
2. *S'il n'y a aucun arbitre présent à l'heure officielle prévue, les clubs doivent rechercher un ou deux arbitres en suivant les règles reprises à l'article PC.21. Dans ce cas la rencontre ne pourra débuter qu'avec 16 minutes de retard.*
3. *Si le ou les arbitres convoqués se présentent en tenue avant l'expiration des 16 minutes et malgré qu'on leur ait déjà trouvé des remplaçants, ils doivent diriger la rencontre.*
4. *Seuls, les arbitres ayant arbitré pourront percevoir l'indemnité prévue.*
Les arbitres convoqués officiellement ont, en outre, droit au remboursement des frais de déplacement.
5. *Une rencontre ne peut avoir lieu si l'on ne trouve pas un remplaçant de l'une des catégories énoncées à l'article PC.04., sauf s'il s'agit d'une rencontre d'une compétition provinciale de jeunes ou d'une compétition régionale (pupilles et minimes) ou provinciale ne donnant pas lieu à montée ou descente. Cependant, dans la pratique, une rencontre peut être dirigée par une personne non qualifiée. Mais, dans ce cas, aucune réclamation concernant la compétence de l'arbitre ne sera admise. Le fait d'avoir joué la rencontre implique que les clubs avaient accepté le remplaçant.*
6. *S'il n'y a aucun arbitre, et si, pour une raison quelconque, on n'a pu trouver de remplaçants, le délégué aux arbitres de l'équipe visitée doit, sous peine d'une amende fixée au TTA, remplir les formalités suivantes :*
 - a) *inscrire sur la feuille de marque les noms des joueurs présents;*
 - b) *vérifier les licences, les certificats médicaux, les cartes d'identité et, le cas échéant, la liste des joueurs inscrits;*
 - c) *indiquer le motif pour lequel la rencontre n'a pu se dérouler;*
 - d) *faire signer la feuille de marque par les capitaines.*

ARTICLE 21 : REGLES A SUIVRE POUR REMPLACER UN ARBITRE ABSENT

1. *Rechercher un arbitre n'appartenant à aucun des clubs en présence (arbitre neutre) :*
 - a) *S'il est national ou régional, l'arbitre doit être accepté par les deux coaches. Si plusieurs arbitres de ces 2 catégories sont présents, le coach du club visité devra accepter l'arbitre choisi par le club visiteur;*
 - b) *Les rencontres au niveau régional ne peuvent être dirigées par des arbitres provinciaux qu'avec l'accord des deux coaches. Cet accord sera noté au dos de la feuille de marque et signé par les deux coaches.*
2. *Si on ne trouve pas d'arbitre neutre, le club visiteur peut en présenter un; à défaut, le club visité pourra faire de même. Toutefois l'arbitre choisi ne pourra officier qu'avec l'accord écrit des deux coaches.*
3. *Pour les rencontres de divisions provinciales ne donnant pas lieu à montée ou descente ou des divisions provinciales ou régionales régionale (pupilles et minimes), les clauses concernant la*

possibilité de récuser l'arbitre présent tombent. Les rencontres doivent se dérouler même s'il n'y a aucun arbitre officiel présent.

4. Pour les rencontres de divisions provinciales donnant lieu à montée ou descente, l'arbitre remplaçant doit être qualifié par son CP pour cette division. Si le ou les arbitres ne sont pas qualifiés, ils devront avoir l'accord des deux coaches pour pouvoir officier.

ARTICLE 22 : EFFETS DE L'ABSENCE DE L'ARBITRE

L'arbitre absent ou qui se présente après le délai prévu à l'article PC 20 perd son indemnité.

Le Département ou le Comité compétent appréciera le cas de force majeure et, s'il estime qu'il s'agissait d'un cas de force majeure fondé, il décidera de rembourser les frais de déplacement de l'arbitre concerné.

L'arbitre absent sans motif sera pénalisé d'une amende égale au montant de l'indemnité d'arbitrage qu'il devait percevoir.

Un arbitre qui à la dernière minute, ne peut diriger la rencontre pour laquelle il avait été désigné, a le droit de se faire remplacer par un collègue, à condition :

a) qu'avant la rencontre, l'arbitre remplaçant ait averti les deux coaches et ait été agréé par eux;

b) que le motif de la permutation ait été inscrit sur la feuille de marque.

Si le point a. et/ou le b. n'ont pas été observés, l'arbitre remplaçant encourra l'amende prévue au TTA

Ensuite,

- Si vous arrivez et êtes en équipement avant les 16 minutes prévues dans les statuts, vous pouvez prendre part à la rencontre lors d'un arrêt de jeu. Vous pouvez prétendre à votre indemnité et vos frais de déplacement.
- Si vous arrivez après 16 minutes et que la rencontre a débuté avec un remplaçant, vous ne pouvez plus diriger la rencontre et donc vous n'avez plus droit à votre indemnité et frais de déplacement.
- Si vous arrivez après 16 minutes et que la rencontre a débuté sans que vous soyez remplacé, vous pourrez avec l'accord des deux coaches inscrire au dos de la feuille, arbitrer, mais vous ne pourrez pas prétendre à votre défraiement.
- Exception, pour un arbitre qui est convoqué en remplacement de dernière minute par le convocateur et qui arrive après les 16 minutes. Avec l'accord des deux coaches, inscrire au dos de la feuille de match, vous pourrez arbitrer et prétendre à votre indemnité et vos frais de déplacement.
- Pour connaître si un arbitre est qualifié, pour une rencontre, vous pouvez consulter le classement des arbitres provinciaux sur le site du comité provincial dans la rubrique « Arbitrage ». Exemple : pour une rencontre de P4 MM, un arbitre classé en P3 MM est qualifié, mais un arbitre classé en J3, lui n'est pas qualifié. Il devra avoir l'accord des 2 coaches pour pouvoir officier (signature des 2 coaches au dos de la feuille. Noms, prénoms et signature). En cas d'accord, les équipes ne pourront plus ensuite réfuter les arbitres.

Je suis blessé pendant la rencontre. Que faut-il faire ?

D'abord connaître la règle « Code de jeu 2014 Art : 47 »

Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions

47.1 Les arbitres ont le pouvoir de prendre des décisions pour des infractions au règlement commises aussi bien à l'intérieur qu'à l'extérieur des limites du terrain, y compris la table de marque, les bancs des équipes et des zones situées immédiatement derrière les lignes.

47.2 Les arbitres sifflent lorsqu'une infraction aux règles se produit, qu'une période prend fin ou que les arbitres jugent nécessaire d'interrompre le jeu. Les arbitres ne doivent pas siffler après un panier réussi, un lancer franc réussi ou lorsque le ballon devient vivant.

47.3 Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas considérer et peser les principes fondamentaux suivants :

- l'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- consistance et cohérence dans l'application du concept "avantage/désavantage" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
- consistance et cohérence dans l'utilisation du bon sens lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- consistance et cohérence dans le maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

47.4 Si une réclamation est déposée par une des équipes, l'arbitre (le commissaire s'il y en a) doit rendre compte de la réclamation à l'instance responsable de la compétition dans l'heure qui suit la fin de la rencontre.

47.5 Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les cinq 5 minutes qui suivent l'incident. Le(s) autre(s) arbitre(s) devra (devront) arbitrer seul(s) pour le reste de la rencontre à moins qu'il y ait la possibilité de remplacer l'arbitre blessé par un arbitre remplaçant qualifié. Après consultation du commissaire, s'il y en a un, le(s) autre(s) arbitre(s) restant(s) devra (devront) décider du possible remplacement.

47.6 Pour toutes les rencontres internationales, si une communication verbale est nécessaire pour prendre une décision claire, celle-ci doit être faite en langue anglaise.

47.7 Chaque arbitre a le pouvoir de prendre des décisions dans les limites de ses fonctions mais il n'a pas autorité pour ignorer ou remettre en cause les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

47.8 Les décisions prises par les officiels sont définitives et ne peuvent pas être contestées ou ignorées.

Ensuite,

- Vous avez 5 minutes pour vous faire soigner et reprendre le jeu.
- Après ce délai de 5 minutes, le jeu devra reprendre avec le seul arbitre, à moins que dans la salle ce trouve un arbitre qualifié.
- Dans le cas d'un remplacement, par un arbitre présent, il est préférable de faire signer les coaches au dos de la feuille de match.
- Ce dernier pourra aussi prétendre à son indemnité, mais pas aux frais de déplacement.

Un joueur est blessé sur le terrain. Que faut-il faire ?

D'abord connaître la règle « Code de jeu 2014 Art : 5 »

Art. 5 Joueurs : blessures

5.1 Dans le cas de blessure de joueur(s), les arbitres peuvent arrêter le jeu.

5.2 Si le ballon est vivant lorsqu'une blessure se produit, l'arbitre s'abstiendra de siffler jusqu'à ce que l'équipe qui contrôle le ballon tire au panier du terrain, perde le contrôle du ballon, le retienne sans le jouer ou que le ballon devienne mort. S'il est nécessaire de protéger un joueur blessé, les arbitres peuvent suspendre le jeu immédiatement.

5.3 Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

5.4 Les membres du banc d'équipe peuvent pénétrer sur le terrain de jeu seulement avec l'autorisation d'un arbitre pour s'occuper d'un joueur blessé avant qu'il soit remplacé.

5.5 Un médecin peut pénétrer sur le terrain de jeu sans l'autorisation d'un arbitre si, selon son jugement, le joueur blessé nécessite un traitement médical immédiat.

5.6 Pendant le jeu, tout joueur qui saigne ou qui présente une plaie ouverte doit être remplacé. Il peut revenir sur le terrain de jeu après que le saignement a été arrêté et si la zone affectée ou la blessure ouverte a été complètement et solidement recouverte.

Si le joueur blessé ou tout joueur qui saigne ou qui a une plaie ouverte récupère pendant un temps-mort pris par l'une des équipes avant le signal de remplacement par le marqueur, ce joueur peut continuer à jouer.

5.7 Les joueurs qui ont été désignés par l'entraîneur pour commencer la rencontre ou qui reçoivent des soins entre des lancers francs peuvent être remplacés en cas de blessure.

Dans ce cas, les adversaires ont également le droit de remplacer le même nombre de joueurs s'ils le souhaitent.

Ensuite

- Dès l'instant, où le joueur, reçoit des soins, sur ou en dehors du terrain, celui-ci ne pourra pas reprendre directement le jeu, sauf si celui-ci récupère pendant un temps mort demandé par l'une ou l'autre équipe.
- Une exception, si l'équipe est composée de moins de cinq joueurs, il pourra reprendre le jeu, sans attendre un remplacement.
- Lors d'une blessure, grave qui ne permet pas le déplacement du joueur, il faudra attendre l'intervention des services de secours.
Le jeu devra reprendre ensuite à l'endroit où il a été arrêté et la rencontre devra être menée à son terme.
En aucun cas, l'arbitre ne pourra réduire le temps de la rencontre.
- **Nouveau** : Si un joueur qui fait partie du 5 de base se blesse pendant l'échauffement ou entre deux lancers francs et s'il doit être remplacé, l'équipe adverse, pourra aussi faire un remplacement.