



FIBA

We Are Basketball

TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

VERSION 1.0

Ce manuel est basé sur le Règlement
Officiel du Basketball 2020.

Le contenu ne peut pas être modifié
et présenté avec le logo FIBA, sans
l'autorisation écrite de FIBA Referee
Operations.

En cas de divergence entre les différentes
éditions linguistiques sur le sens ou
l'interprétation d'un mot ou d'une phrase, le
texte en anglais prévaut.

Tout au long de cette publication, les
références faites à un joueur, entraîneur,
arbitre, etc, au sexe masculin s'appliquent
également au sexe féminin. Il faut
comprendre que cela n'est fait que pour des
raisons pratiques.

Novembre 2020,
Tous droits réservés.

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Ce matériel est créé par
FIBA Referee Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une
anomalie dans ce matériel, veuillez en
informer FIBA Referee Operations à
refereeing@fiba.basketball



À télécharger dès maintenant ! FIBA iRef Academy Apps



FIBA iRef Academy Library App

Cette application vous permet d'accéder à tous les documents publics édités par la FIBA.

Elle couvre une large gamme de sujets, du niveau débutant à élite. Vous pourrez y trouver des vidéos, manuels et directives publiées par FIBA Referee Operations pour les arbitres, commissaires, officiels de table de marque, instructeurs d'arbitres et opérateurs vidéos.

Elle contient également les nouvelles règles et leurs interprétations.

FIBA iRef Academy Pre-Game App

Il s'agit d'une application spécialement conçue par la FIBA pour la préparation de match des arbitres.

Elles contient des vidéos, une checklist d'avant-match, des manuels techniques, le règlement officiel de basketball et ses interprétations, des demi-terrains et terrains entiers où l'on peut ajouter et déplacer des arbitres, joueurs, des zones de responsabilités, des outils de dessin, tout cela afin de permettre d'illustrer et d'enregistrer ses propres actions de jeu.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

TERMINOLOGIE

1.1 TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

TERME	Abbr.	Explication
45° (Forty five degrees) 45° (Quarante-cinq degrés)	45°	Il s'agit du meilleur angle de placement pour les arbitres, en particulier dans les positions d'arbitre de tête (AT) et de queue (AK), et dans certains cas par l'arbitre de centre (AC) ainsi. AT et AK doivent normalement faire face au panier et maintenir un angle de 45° afin de garder dans leur champ de vision le plus de joueurs possibles. La position de base d'AC est généralement à plat, dos à la ligne de touche, mais il doit en principe ajuster sa position à environ 45 ° lors des entraînements latéraux faibles.
Act Of Shooting Action de tir	AOS	<p>L'action de tir lors d'un tir :</p> <ul style="list-style-type: none"> Commence lorsque le joueur débute, selon le jugement de de l'arbitre, à monter le ballon en direction du panier de l'adversaire. Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur, ou qu'il y a une action de tir totalement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol. <p>L'action de tir dans un mouvement continu lors d'une pénétration vers le panier ou lors d'autres tirs en mouvement :</p> <ul style="list-style-type: none"> Commence lorsque le ballon repose sur la ou les main(s) du joueur après qu'il a fini son dribble ou a attrapé le ballon en l'air et qu'il commence, selon le jugement de l'arbitre, le mouvement de tir avant de lâcher le ballon pour un tir au panier. Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du tireur, ou qu'il y a une action de tir complètement nouvelle et que, dans le cas d'un joueur en l'air, ses deux pieds ont retouché le sol.
Action Area Zone d'action	AA	La zone d'action peut impliquer des joueurs avec ou sans ballon. La bonne connaissance des diverses actions de jeu (pick & roll, écran, post-up, rebond) aidera les arbitres à identifier les zones d'action dans leur zone de responsabilité principale ou lorsqu'ils étendent leur zone de couverture.
Active Mindset Etat d'esprit actif	AMI	L'arbitrage n'est rien d'autre que d'être prêt. Les bons arbitres analysent constamment les mouvements et les actions des joueurs afin d'être en mesure de voir ce qui est illégal. Chercher de bonnes raisons pour siffler (illégal).
Active Referee Arbitre Actif	AR	L'arbitre qui remet le ballon à un tireur ou à un joueur effectuant une remise en jeu, ou qui administre l'entre-deux pour commencer la rencontre.
Alternating Possession Possession Alternée	AP	L'alternance de possession est une méthode qui permet au ballon de devenir vivant avec une remise en jeu plutôt qu'avec un entre-deux.
Alternating Possession Arrow Flèche de Possession Alternée	APA	L'équipe ayant droit à la remise en jeu de possession alternée sera indiquée par la flèche de possession alternée montrant la direction du panier de l'adversaire. La direction de la flèche de possession alternée est inversée immédiatement lorsque la remise en jeu de possession alternée se termine.
Anticipate (call) Anticiper (appel)	AC	Situation lorsqu'un arbitre anticipe une certaine action et qu'il siffle avant de voir et de réfléchir à ce qui se passe. En général, cela se produit quand l'arbitre fait une erreur parce que ce qu'il avait prévu n'est, au final, pas arrivé.

TERME	Abbr.	Explication
Anticipate (play) <i>Anticiper (une action)</i>	APL	Situation lorsqu'un arbitre est capable de lire le jeu et d'anticiper les prochains mouvements à venir et est capable d'ajuster sa position / son angle correctement afin de couvrir l'action à venir.
Assistant Scorer <i>Aide-Marqueur</i>	ASC	L'aide-marqueur doit manipuler le tableau d'affichage et assister le marqueur. En cas de différence entre le tableau d'affichage et la feuille de marque qui ne pourrait être résolue, la feuille de match fera foi et le tableau d'affichage sera corrigé en conséquence
Ball At The Disposal <i>Ballon à Disposition</i>	BATD	Lorsqu'un arbitre remet le ballon à un joueur effectuant une remise en jeu ou un lancer- franc, ou que l'arbitre place le ballon à la disposition de ce joueur.
Authorised Signals <i>Gestes Autorisés</i>	N/A	La gestuelle réalisée par l'arbitre en vue d'une communication officielle avec les joueurs ou le banc, conformément aux règles du basketball de la FIBA.
Backboard <i>Panneau</i>	BB	Le rectangle de bois ou de verre sur lequel l'anneau est accroché. La taille officielle est de 1,80 m de large et 1,05 m de haut. L'anneau est centré sur le panneau à 15 cm de sa base.
Backcourt <i>Zone arrière</i>	BC	La zone arrière d'une équipe se compose du panier de cette équipe, de la face externe du panneau et de la partie du terrain de jeu limitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touches et la ligne médiane.
Backcourt Violation <i>Violation de retour en zone arrière</i>	BCV	Lorsqu'un joueur attaquant ayant le ballon en zone avant fait passer le ballon dans sa zone arrière où il est retouché par lui-même ou par un coéquipier. Aussi, appelé dans le basket-ball Américain une violation "over and back" .
Ball Side <i>Côté Ballon</i>	BS	Cela fait référence à la position du ballon. Si le terrain de jeu est divisé par une ligne imaginaire s'étendant d'un panier à l'autre, le côté du terrain de jeu sur lequel se trouve le ballon s'appelle le "côté ballon".
Basket Interference <i>Intervention sur le Panier</i>	BI	L'intervention sur le panier se produit quand : Après un tir du terrain ou un dernier ou unique lancer-franc, un joueur touche le panier ou le panneau alors que le ballon est en contact avec l'anneau. Après un lancer-franc suivi de lancer(s)-franc(s) supplémentaire(s), un joueur touche le ballon, le panier ou le panneau alors qu'il est encore possible que le ballon pénètre dans le panier Un joueur touche le ballon en passant la main au travers du panier Un joueur défenseur touche le ballon ou le panier alors que celui-ci est dans le panier, empêchant ainsi le ballon de passer à travers le panier Un joueur fait vibrer le panier ou accroche le panier de telle manière que, selon le jugement d'un arbitre, cela a empêché le ballon de pénétrer dans le panier ou lui a permis d'y pénétrer. Un joueur s'accroche au panier pour jouer au ballon
Bench control <i>Contrôle de banc</i>	n/a	Les arbitres doivent s'assurer que les joueurs et les entraîneurs assis sur le banc ne violent pas les règles de l'esprit sportif.
Blocking <i>Obstruction</i>	BI	Une obstruction est un contact personnel illégal qui entrave la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.
Boundary Lines <i>Lignes de Touche</i>	N/A	Le terrain de jeu doit être délimité par des lignes, composées des lignes de fond et de lignes de touches. Ces lignes ne font pas partie du terrain de jeu.

TERME	Abbr.	Explication
Buzzer <i>Buzzer</i>	N/A	Le signal de la table de marque sert à indiquer les remplaçants, les temps-morts, les disqualifications et les fins de quarts-temps, ou qui peut être utilisé par les OTM pour inviter un arbitre à s'expliquer en cas de décision mal comprise
Cancel the Score <i>Annuler le panier</i>	N/A	Un arbitre signale qu'un panier marqué doit être annulé. Ex : lorsqu'un joueur charge alors qu'il crée un contact avant que le ballon ne quitte sa main - l'arbitre annule le panier en indiquant à la table de marque que le panier ne compte pas.
Captain <i>Capitaine</i>	CAP	Le capitaine (CAP) est le joueur désigné par son entraîneur pour représenter son équipe sur le terrain. Il peut communiquer avec les arbitres de manière courtoise pendant le match pour obtenir des informations. Cependant, il ne peut le faire que lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté.
Centre (Referee) <i>Centre (Arbitre de)</i>	C	L'arbitre de centre (3PO) est celui qui est positionné de l'autre côté de l'arbitre de tête en zone avant (généralement face au ballon) au niveau de la ligne de lancer-franc (position initiale). Selon l'emplacement du ballon, l'arbitre de centre peut se trouver d'un côté ou de l'autre du terrain dans la zone avant.
Centre Line <i>Ligne Médiane</i>	N/A	La ligne marquant la moitié du terrain.
Charge (Charging) <i>Charge</i>	CH	Une charge est un contact personnel illégal, avec ou sans la balle, en poussant ou en se déplaçant contre le torse d'un adversaire.
Close down <i>Close down</i>	CD	Position de l'arbitre de tête dans laquelle il doit se placer avant de procéder à une rotation.
Closed Angle <i>Angle fermé</i>	CA	Une vision superposée ou alignée de la zone d'action dans la zone de responsabilité principale/secondaire d'un arbitre.
Commissioner <i>Commissaire</i>	COM	Le commissaire doit s'asseoir entre le marqueur et le chronométreur. Son principal devoir pendant le match est de superviser le travail des OTM et d'aider le crew chief et le(s) arbitre(s) pour le bon déroulement du match.
Consistency <i>Cohérence</i>	n/a	On dit d'un arbitre qui juge les situations de jeu et les critères exactement de la même façon tout au long d'un match qu'il est cohérent.
Contact Foul <i>Faute de contact</i>	n/a	Faute personnelle résultant d'un joueur touchant illégalement un autre joueur, le plaçant ainsi dans une situation désavantageuse.
Control of the Ball <i>Contrôle du Ballon</i>	COB	On dit qu'une équipe contrôle le ballon lorsqu'un joueur de cette équipe a d'abord le ballon en sa possession sur le terrain ou lorsque le ballon est mis à sa disposition pour une remise en jeu. Il se prolonge jusqu'à un tir, un coup de sifflet ou jusqu'à ce qu'un joueur adverse en prenne le contrôle. Un joueur contrôle le ballon lorsqu'il tient un ballon vivant dans sa(ses) main(s) ou qu'il dribble, ou lorsque le ballon est à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc.
Correctable Errors <i>Erreur Rectifiable</i>	CE	Les officiels peuvent corriger une erreur si une règle est mal appliquée par inadvertance dans les situations suivantes seulement: Accord de lancer(s) franc(s) non mérité(s). Défaut d'accord de lancer(s) franc(s) mérité(s). Attribution ou annulation erronée d'un ou de plusieurs points. Permettre au mauvais joueur de tenter un (des) lancer(s) franc(s).

TERME	Abbr.	Explication
Coverage <i>Couverture / Zone de responsabilité</i>	CG	La vision des 2/3 arbitres sur le jeu : couvrir correctement les actions signifie qu'à eux deux/trois, ils ont tous les joueurs dans leur champ de vision, que ce soit pour le jeu hors et avec ballon.
Crew Chief <i>Crew chief</i>	CC	Les arbitres sont le crew chief et un 2e (et 3e) arbitre(s). Le crew chief est généralement le plus âgé et/ou expérimenté des deux/trois arbitres. Les fonctions du crew chief sont les mêmes que pour ses collègues sauf qu'il : <ol style="list-style-type: none"> 1. Fait débiter le match et chaque quart-temps. 2. Vérifie et approuve tout l'équipement utilisé pendant le match. 3. A le pouvoir de prendre la décision finale sur tout point qui n'est pas spécifiquement couvert par les règles.
Cross Step <i>Cross Step</i>	CS	Lorsque le jeu se dirige dans une direction et que l'arbitre qui est sur l'action fait plusieurs pas dans la direction opposée. Cet ajustement peut être effectué dans toutes les positions : que ce soit tête, queue ou centre.
Cylinder (Principles) <i>Cylindre (Principe)</i>	CP	Extension verticale imaginaire d'un joueur. Les joueurs ont le droit d'occuper une place au sol et aussi dans le cylindre au-dessus d'eux (c'est-à-dire qu'ils peuvent sauter tout droit sans abandonner la position).
Dead Ball <i>Ballon Mort</i>	DB	Le ballon de vient mort quand : <ol style="list-style-type: none"> 1. Tout panier ou lancer-franc est marqué. 2. Un arbitre siffle pendant que le ballon est en jeu. 3. Il est évident que le ballon n'entrera pas dans le panier lors d'un lancer-franc qui suivi par : <ol style="list-style-type: none"> 3.1 Un autre lancer-franc. 3.2 Une sanction supplémentaire (lancer(s)-franc(s) ou possession). 4. Le signal du chronomètre de jeu annonce la fin du quart-temps. 5. Le signal du chronomètre des tirs retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon
Dead Ball Officiating <i>Arbitrage pendant une situation de ballon mort</i>	DBO	Fait référence à toutes les actions qui ont lieu après que l'arbitre a sifflé et avant que le ballon redevienne vivant. L'arbitrage de ces situations est principalement proactif et exige que les arbitres libres soient « actifs » pendant la période de ballon mort.
Disqualification <i>Disqualification</i>	DQ	Une faute disqualifiante est une action antisportive flagrante d'un joueur ou d'un membre du banc de l'équipe.
Double Dribble <i>Reprise de Dribble</i>	DD	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en touchant le ballon à deux mains lors d'un dribble ou en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.
Double Foul <i>Double Faute</i>	DOF	Une double faute est une situation dans laquelle deux adversaires commettent une faute personnelle ou antisportive/disqualifiante l'un sur l'autre à peu près en même temps. Pour que les deux fautes constituent une double faute, les conditions suivantes doivent s'appliquer : <ul style="list-style-type: none"> ■ Les deux fautes sont des fautes de joueur. ■ Les deux fautes impliquent un contact physique. ■ Les deux fautes sont commises par les deux même joueurs l'un sur l'autre. ■ Les deux fautes sont soit deux fautes personnelles, soit toute combinaison de fautes antisportives ou disqualifiantes.

TERME	Abbr.	Explication
Double Whistle <i>Double Call – Double Coup de Sifflet</i>	DW	Se produit quand 2 arbitres sifflent simultanément.
Dribble	DR	Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le sol.
Dual coverage <i>Zone de responsabilité partagée</i>	DUCE	Quand des zones de responsabilité principales et d'actions de deux arbitres se chevauchent.
Edge of the Play <i>Bor-dure du jeu</i>	EPL	En position d'arbitre de tête, il est crucial d'ajuster la position par rapport au ballon et d'être aligné avec les joueurs extérieurs afin de maintenir les joueurs dans un large champ de vision. Être en bordure du jeu permet à un arbitre de voir plus de joueurs et de mieux anticiper les situations de jeu à venir. Cette position est liée au terme « angle de 45 ° ».
Eight Seconds Violation <i>Violation des 8 secondes</i>	8S	Quand une équipe gagne une nouvelle possession du ballon dans sa zone arrière, elle a huit secondes pour amener le ballon dans sa zone avant.
Ejection <i>Disqualification</i>	n/a	Lorsqu'un arbitre ordonne à un joueur de quitter le terrain pour une faute disqualifiante ou pour une deuxième faute technique ou antisportive au même joueur.
Elbowing <i>Usage des coudes</i>	ELW	Tout coup ou contact avec le coude qui implique une faute. C'est également une action de balancement excessif des coudes par un attaquant porteur du ballon (sans contact).
End Of Game <i>Fin de Rencontre</i>	EOG	Fin de la rencontre
End Of the Quarter <i>Fin de quart-temps</i>	EOP	Fin de quart-temps
Endline <i>Ligne de fond</i>	N/A	Les lignes marquant les deux extrémités dans la longueur du terrain. La ligne elle-même est considérée comme hors des limites.
Extended coverage <i>Zone de responsabilité étendue</i>	EXCE	Au plus haut niveau, un arbitre doit être en mesure d'étendre sa zone de responsabilité à deux situations de jeu simultanément.
Fake (Basketball) <i>Feinte (basketball)</i>	N/A	Une action normalement offensive quand un joueur attaquant feint de partir dans une direction pour y emmener son défenseur de ce côté puis tente de passer le défenseur dans l'autre direction.
Fake (Arbitrage) <i>Simulation (arbitrage)</i>	FK	Une simulation (dans l'arbitrage) est une action où un joueur fait semblant d'être victime d'une faute ou fait des mouvements théâtraux exagérés afin de faire croire qu'on fait faute sur lui, gagnant ainsi un avantage injuste. Exemples de simulation : tomber, notamment en arrière, déplacer la tête vers l'arrière, etc. simulant un contact créé par un adversaire sans être réellement touché, ou exagérer un contact marginal (voir « flop »).

TERME	Abbr.	Explication
Fantasy Call (Phantom Call) <i>Invention</i>	FAC	Situation quand un arbitre siffle une faute et qu'il n'y a même pas eu de contact sur l'action (problème d'autodiscipline : « je ne vois pas / je ne siffle pas »). Cela est différent du contact marginal qui n'est pas sifflé à bon escient (problème de critères).
Fast Break <i>Contre-Attaque</i>	FB	Un changement rapide de direction du ballon lorsque l'équipe en défense prend possession du ballon après une interception, un rebond, une violation ou un tir et attaque rapidement vers l'autre bout du terrain en espérant obtenir un avantage numérique ou de position par rapport à l'autre équipe, permettant un tir à pourcentage élevé.
Feel for the Game <i>Sens du jeu</i>	n/a	Capacité de l'arbitre à comprendre ce qui se passe sur le terrain : est-ce que les esprits s'échauffent ? Le rythme s'accélère-t-il ? Y a-t-il trop de contacts ? Etc. Un arbitre qui sent bien le jeu est dans de bonnes conditions pour garder le contrôle du match.
Fighting <i>Bagarre</i>	FGT	Fait référence à toute interaction physique entre 2 ou davantage d'adversaires (joueurs et/ou membres de banc d'équipe).
Five Fouls <i>5 Fautes</i>	5F	Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.
Five Seconds Violation <i>Violation des 5 secondes</i>	5S	Une fois qu'un joueur a le ballon à sa disposition pour une remise en jeu ou un lancer-franc, il dispose de cinq secondes pour lâcher le ballon. De même, quand un joueur étroitement marqué contrôle le ballon, il a cinq secondes pour passer, tirer ou dribbler ; à défaut c'est une violation. Un joueur étroitement marqué et qui dribble n'est pas sujet à un décompte des cinq secondes.
Flagrant Foul <i>Faute Flagrante</i>	FF	Elle peut être une faute personnelle ou technique. Elle est toujours antisportive et peut être intentionnelle ou non. Si elle est personnelle, elle implique un contact violent ou rude, comme donner un coup ou frapper avec le poing, le coude, le pied ou le genou, aller se placer sous un joueur en l'air, placer sa hanche ou s'accroupir de façon à risquer de blesser sérieusement un adversaire. S'il s'agit d'une faute sans contact, cela implique un comportement extrêmement ou répétitivement grossier et / ou insultant.
Fake (Refereeing) <i>Simulation</i>	FL	Toute action simulée, feinte ou exagérée d'un joueur avec / sans le ballon (ex. : en se projetant en arrière, en se laissant tomber, en jetant la tête, etc.) pour simuler le contact par un adversaire d'une manière non naturelle sans être réellement touché, ou en ayant subi un simple contact marginal.
Foot Violation <i>Violation de pied délibéré</i>	FVI	Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, le frapper ou le bloquer intentionnellement avec n'importe quelle partie de la jambe ou le frapper avec le poing. Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec n'importe quelle partie de la jambe, n'est pas une violation (jeu au pied délibéré).
Foul <i>Faute</i>	N/A	Une faute est une infraction aux règles liée à un contact personnel illégal avec un adversaire et / ou un comportement antisportif.
Foul Lane <i>Couloir de lancer-franc</i>	n/a	La zone restrictive située aux deux extrémités du terrain est délimitée par le couloir de lancer-franc et la ligne de fond. Elle est également appelée « key » en anglais ou « la peinture ».

TERME	Abbr.	Explication
Foul not in the Act of Shooting <i>Faute hors Action de Tir</i>	FNAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal de la part d'un défenseur et que la faute sifflée n'est pas pendant l'action de tir (le terme est également : faute au sol »)
Foul in the Act of Shooting <i>Faute sur Action de tir</i>	FAOS	Quand un joueur est victime d'un contact illégal par la défense alors qu'il tente un tir ou pendant un mouvement continu.
Free Throw Line Extended <i>Prolongement de la Ligne de Lancers-Francs</i>	FTEX	Cette ligne imaginaire représente le prolongement de la ligne de lancer-franc sur toute la largeur du terrain. La plupart des entraîneurs l'utilisent pour établir des principes de coaching défensifs. Lorsque le ballon est au-dessus de la ligne de lancer-franc, une certaine stratégie s'applique. Lorsque le ballon est en dessous, une autre stratégie s'applique. Elle est également utilisée comme référence pour l'alignement des joueurs offensifs. FTEX est également une position de base sur le terrain pour l'arbitre de centre.
Free-throw(s) <i>Lancer(s)-Franc(s)</i>	N/A	Un lancer-franc est une opportunité donnée à un joueur de marquer un point, sans qu'il y ait de défense, depuis une position située derrière la ligne de lancer-franc et dans le demi-cercle.
Freedom of Movement <i>Liberté de mouvement</i>	FOM	Terme cardinal qui se trouve aussi dans le règlement et qui indique la capacité d'un joueur à se déplacer d'un endroit à un autre sur le terrain sans y être indûment empêché. Si un contact causé par un joueur restreint d'une manière ou d'une autre la liberté de mouvement d'un adversaire, alors ce contact doit être considéré comme une faute.
Freeze <i>Freeze</i>	n/a	Dans le cas d'un double coup de sifflet, l'arbitre qui est le moins bien placé pour siffler (habituellement l'arbitre le plus éloigné de l'action) doit rester momentanément statique (freeze) afin de laisser son collègue gérer la situation.
Frontcourt <i>Zone Avant</i>	FC	La zone avant d'une équipe comprend le panier des adversaires, la face interne du panneau et de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panier des adversaires, les lignes de touche et le bord intérieur de la ligne médiane le plus proche du panier des adversaires.
Game Control <i>Contrôle de le Rencontre</i>	GC	On dit qu'un arbitre contrôle une rencontre lorsque le jeu se déroule correctement comme les règles le prévoient et que, de plus, les règles de sportivité sont rigoureusement et équitablement appliquées. Cela est différent de la gestion de la rencontre (Game Management).
Game flow <i>Rythme du jeu</i>	GF	La vitesse ou le tempo auquel le jeu se déroule. Cela est déterminé par les deux équipes sur le terrain et les arbitres doivent tenter de ne pas interrompre ce rythme autant que possible.
Game Saver <i>Sauveur du jeu</i>	GS	Une décision importante et correcte prise par un arbitre indépendamment de sa position ou de sa zone de responsabilité à la fin d'un match et qui est cruciale pour protéger l'intégrité du match (littéralement « qui sauve le match »). Si elle n'est pas prise, cela pourrait créer une situation où l'équipe qui mérite de gagner le match n'y parvienne pas.
Giving Help <i>Aider (son collègue)</i>	GH	C'est le fait, pour un arbitre, de venir aider son collègue en dehors de sa zone de responsabilité principale et de siffler après lui avoir laissé une chance de le faire dans la sienne.

TERME	Abbr.	Explication
Field Goal <i>Tir au Panier</i>	FG	Un panier est marqué quand un ballon vivant entre dans le panier par le haut et passe à travers ou reste à l'intérieur de celui-ci. Le ballon est considéré comme étant dans le panier lorsque la plus petite partie de celui-ci est à l'intérieur du panier et en dessous du niveau de l'anneau.
Goaltending <i>Goaltending</i>	GT	Goaltending se produit lors d'un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est complètement au-dessus du niveau de l'anneau et: Qu'il est en phase descendante vers le panier, ou Qu'il a déjà touché le panneau
Hand checking <i>Hand checking</i>	HC	Le « handchecking » / L'utilisation illégale de la (des) main(s) ou des bras étendus se produit lorsque le défenseur est en position pour défendre et que sa (ses) main(s) ou son (ses) bras sont placés sur un adversaire avec ou sans le ballon de manière continue, afin d'entraver sa progression.
Held Ball <i>Ballon Tenu</i>	HB	Un ballon tenu se produit lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes adverses ont une ou deux mains fermement posées sur le ballon de sorte qu'aucun joueur ne puisse en prendre le contrôle sans faire preuve de rudesse excessive.
Help Side <i>Côté aide</i>	HSB	Moitié de la zone avant, à l'opposé de l'endroit où se trouve le ballon (délimitée par une ligne imaginaire qui part de l'anneau, passant par le haut de la zone restrictive et allant jusqu'au cercle central).
Holding <i>Tenir</i>	HOL	Tenir un joueur est un contact personnel illégal avec un adversaire qui entrave sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.
Hooking <i>Hooking (crocheter)</i>	HOK	Lorsqu'un attaquant « crochète » ou enroule un bras ou un coude autour d'un défenseur afin de l'empêcher de défendre légalement.
Illegal Dribble <i>Dribble illégal</i>	IDR	Violation du dribbleur : soit une balle portée, soit une reprise de dribble.
Illegal Use of Hands <i>Usage illégal des mains</i>	IUH	Il s'agit de l'usage illégal des mains pour entraver la progression d'un adversaire. Normalement, cette faute est commise quand un défenseur frappe les bras du dribbleur pour tenter de chasser le ballon.
Image of the Referee <i>Image de l'arbitre</i>	IOR	La façon dont l'arbitre est perçu par les autres. Par exemple, si l'arbitre a une apparence négligée, l'image qu'il véhicule peut biaiser les joueurs et les entraîneurs qui peuvent alors penser qu'il va arbitrer de manière négligée également. L'image d'un arbitre de haut niveau doit être « forte, décisive et accessible ».
Individual Officiating Techniques <i>Techniques individuelles d'arbitrage</i>	IOT	Les aspects techniques individuels sur la façon d'arbitrer en utilisant des techniques appropriées telles qu'être à distance et statique, arbitrer la défense, avoir un état d'esprit actif, rester sur l'action, ajuster sa position pour maintenir un angle ouvert etc.
Infraction <i>Infraction</i>	N/A	Littéralement, toute violation est une transgression des règles. Par exemple : les fautes (techniques et de contact) et les violations. Cependant, normalement, les infractions se réfèrent juste à des violations (ex : trois secondes, marchers, etc.).

TERME	Abbr.	Explication
Inside-Out (Angle) <i>Inside-Out (angle)</i>	IN-O	Cela fait généralement référence à l'arbitre de tête qui n'est pas en bordure du jeu mais qui regarde plutôt de l'intérieur vers l'extérieur (inside-out), au lieu d'arbitrer avec un angle de 45 degrés, en ayant autant de joueurs que possible dans le champ de vision.
Instant Replay System <i>Arbitrage vidéo</i>	IRS	Fait référence à un système de visionnage vidéo pouvant être utilisé dans des situations de jeu référencées. L'analyse vidéo sera conduite par les arbitres. Si le coup de sifflet et la décision des arbitres sont sujets à analyse vidéo, la décision initiale doit être montrée par les arbitres sur le terrain de jeu. Suite à l'examen vidéo, la décision initiale du ou des arbitres ne pourra être corrigée que si l'analyse vidéo fournit aux arbitres une preuve visuelle claire et concluante pour établir la correction.
Interpretation of the Rules <i>Interprétation des Règles</i>	N/A	Un bon arbitrage exige qu'un arbitre n'applique pas les règles à la lettre (par exemple un contact illicite), mais plutôt qu'il juge chaque situation en fonction de son effet sur le jeu, c'est-à-dire en interprétant les règles au travers de leur esprit et leur intention.
Interval of Play <i>Intervalle de Jeu</i>	IOP	Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant le début de la rencontre. Il doit y avoir des intervalles de jeu de 2 minutes entre les 1er et 2e quart-temps (1ère mi-temps), entre les 3e et 4e quart-temps (2ème mi-temps) et avant chaque prolongation. Il doit y avoir un intervalle de jeu de 15 minutes à la mi-temps. Pendant un intervalle de jeu, tous les membres de l'équipe habilités à jouer sont considérés comme des joueurs.
Jab (hand-checking) <i>Piquer (avec la main)</i>	JAB	C'est le fait de toucher ou « piquer » à plusieurs reprises un adversaire avec ou sans le ballon. Il doit être considéré comme une faute car cela peut conduire à un jeu rugueux.
Judgement <i>Jugement</i>	N/A	Capacité d'un arbitre à observer chaque situation telle qu'elle se déroule et à prendre une décision en fonction de son effet ou non sur le jeu et à agir en conséquence.
Jump Ball Situation <i>Situation d'entre-deux</i>	JB	Un entre-deux se déroule lorsqu'un officiel lance le ballon dans le cercle central entre deux adversaires au début du 1er quart-temps. Peut également se référer à une "situation d'entre-deux".
Last Shot <i>Dernier Tir</i>	LS	Fait référence à la situation de jeu lorsqu'une équipe prend un nouveau contrôle du ballon et que le chronomètre de jeu affiche 24 secondes ou moins, ce qui signifie qu'il est possible que le quart-temps se termine avec cette possession.
Last 2 minutes of the game <i>Deux dernières minutes du match</i>	L2M	Cela fait référence aux 2 dernières minutes du dernier quart-temps et de la prolongation.
Lead Referee <i>Arbitre de Tête</i>	L	L'arbitre de Tête (2PO / 3PO) est l'arbitre placé sur le terrain en avant du jeu et dont la responsabilité est de couvrir les actions le long de la ligne de fond du côté de l'attaque.
Legal Guarding Position <i>Position légale de défense</i>	LGP	Un défenseur a établi une position initiale légale de défense lorsqu'il : <ul style="list-style-type: none"> ■ fait face à son adversaire, et ■ a les deux pieds au sol.

TERME	Abbr.	Explication
Line Up <i>Placement (au lancer-franc)</i>	n/a	Lors d'un lancer franc, les joueurs « s'alignent » de part et d'autre du couloir de lancer-franc.
Live Ball <i>Ballon Vivant</i>	LB	Le ballon devient vivant quand : <ol style="list-style-type: none"> 1. Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la (les) main (s) de l'arbitre qui l'effectue. 2. Lors d'un lancer-franc, le ballon est à la disposition du tireur de lancer-franc. 3. Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.
Loose Ball <i>Balle non contrôlée</i>	LOB	Quand un ballon vivant n'est pas en possession d'un joueur et qu'il roule, ou rebondit et que des joueurs des deux équipes cherchent à s'en emparer. Le contrôle de l'équipe ne change pas jusqu'à ce que l'adversaire gagne le contrôle du ballon, ce qui signifie par exemple qu'une violation du chronomètre des tirs peut se produire lors d'une balle non contrôlée.
Manufactured Shot <i>Tir Forcé</i>	MS	Situation d'un joueur qui n'est pas en train de tirer au moment où un contact illégal se produit, mais qui, après le contact, commence un mouvement de tir (AOS) dans l'espoir d'obtenir des lancers-francs.
Marginal Contact <i>Contact Mineur</i>	MC	Bien que le basketball soit un sport sans contact, il est pratiquement impossible pour les joueurs de se déplacer sur le terrain sans occasionner de contacts. Si le contact semble affecter le jeu, alors une faute devrait être sifflée. Un contact qui n'a aucun effet sur le jeu est jugé mineur et peut être ignoré.
Mechanics <i>Mécanique</i>	MEC	Les aspects techniques de l'arbitrage, c'est-à-dire le déplacement des arbitres, la couverture du jeu, les signaux, l'administration des lancers-francs, des entre-deux, remises en jeu, etc.
Media Time-Out <i>Temps-Mort Media</i>	MTO	L'instance organisatrice de la compétition peut décider si des temps-morts média doivent être appliqués et, dans l'affirmative, de leur durée (par exemple 60, 75, 90 ou 100 secondes).
No Call <i>Non coup de sifflet</i>	NC	Quelques-unes des meilleures décisions qu'un arbitre puisse prendre consistent à se retenir de siffler, quand il le juge nécessaire.
Non-Active Referee <i>Arbitre Libre</i>	NAR	L'arbitre qui n'administre pas un lancer-franc ou une remise en jeu, ou qui ne lance pas le ballon lors de l'entre-deux du début de la rencontre.
Obvious Play <i>Situations évidentes</i>	OP	Ces évidences sont visibles de la plupart des participants : arbitres, joueurs, entraîneurs et spectateurs. Les décisions des arbitres doivent être justes à 100% sur ce type de situations, sans droit à l'erreur.
Off the Ball <i>Hors Ballon,</i>	OFB	Concerne tous les aspects du jeu n'impliquant pas directement le joueur avec le ballon et ceux qui en sont proches.
Offensive End <i>Ligne de Fond d'attaque</i>	N/A	L'extrémité du terrain du côté où une équipe attaque et tente de marquer un panier (en zone avant).

TERME	Abbr.	Explication
Official Basketball Rules Interpretations <i>Interprétations Officielles des Règles du Basketball</i>	OBRI	Le document que la FIBA publie et qui inclut toutes les interprétations officielles des règles, définies par la FIBA.
Open Angle <i>Angle ouvert</i>	OA	Vue claire de l'action dans la zone de responsabilité principale/secondaire d'un arbitre. Il ne faut pas bouger quand on a un angle ouvert.
Opposite Side <i>Côté Opposé</i>	OPS	Cela fait référence au côté du terrain de jeu le plus éloigné de la table de marque.
Out of Bounds <i>Extérieur du Terrain</i>	OOB	Cette zone à l'extérieur du terrain de jeu – incluant les limites du terrain et leur périphérie.
Outside-In (Angle) <i>Outside-In (angle)</i>	O-IN	C'est la position préférentielle de l'arbitre de tête qui respecte un angle de 45 degrés et a autant de joueurs que possible dans son champ de vision.
Palming the ball <i>Porter de balle</i>	PLM	Dribble illégal d'un joueur qui interrompt son action de dribble en laissant le ballon reposer dans une main, avant de dribbler à nouveau.
Pass <i>Passe</i>	N/A	Méthode pour déplacer le ballon en le lançant d'un joueur attaquant à un autre.
Pass-Off <i>Tir devenu Passe</i>	POFF	Situation où un joueur qui a commencé son action de tir et qui est victime d'une faute, interrompt son mouvement de tir et finit par passer le ballon à un coéquipier. Ceci est considéré comme une faute normale et non pas comme une action de tir.
Patience Whistle <i>Coup de sifflet patient</i>	PW	Quand un arbitre est capable d'analyser l'action dans son ensemble (début/ milieu/fin) avant de siffler.
Peripheral Vision <i>Vision Périphérique</i>	PV	Capacité à voir également dans un champ large tout en regardant droit devant soi.
Personal Foul <i>Faute Personnelle</i>	PF	Une faute personnelle est un contact illégal d'un joueur sur un adversaire, alors que le ballon est en jeu ou mort.
Phantom Call - Fantasy Call <i>Coup de sifflet imaginaire</i>	FAC	Correspond à la situation d'un arbitre qui siffle une faute alors qu'il n'y avait aucun contact sur l'action (problème d'autodiscipline sur la règle : « Je ne vois pas, je ne siffle pas »). Ceci est différent du contact mineur qui est sifflé à tort comme une faute (problème de critères).
Pick <i>Pick</i>	SC	Ecran offensif.
Pivot Foot <i>Pied de Pivot</i>	PFO	Quand un joueur est en possession du ballon et ne dribble pas, il est autorisé à tourner autour d'un pied, à condition que ce pied reste au même endroit sur le sol – ce pied est le pied de pivot.
Player <i>Joueur</i>	N/A	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est considéré « joueur » lorsqu'il est sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer.
Pre-Game Conference <i>Briefing d'avant-match</i>	PGC	Avant le début des rencontres importantes, il est nécessaire que les arbitres se rencontrent pour se familiariser les uns aux autres, parler de leur travail collectif et se préparer pour le match.

TERME	Abbr.	Explication
Pre-Game Routines <i>Routines d'avant-match</i>	N/A	La routine que les arbitres réalisent avant le début du match. Cela comprend la vérification de la feuille de marque, s'assurer que le chronométreur connaît les règles de chronométrage de cette rencontre en particulier, etc.
Preventative Officiating <i>Arbitrage préventif</i>	PRO	Fait référence aux actions des arbitres qui empêchent les problèmes de survenir grâce à une communication avec les joueurs et / ou les entraîneurs. Cela peut se produire lors d'un ballon vivant (jeu posté, jeu périphérique), ainsi que lors d'un ballon mort.
Primary Coverage <i>Zone de responsabilité principale</i>	PCE	Zone de responsabilité et d'actions qu'un arbitre doit toujours être en mesure de couvrir.
Push-Off <i>Repousser</i>	PO	Lorsqu'un attaquant « repousse » un défenseur pour l'empêcher de jouer ou de tenter de jouer le ballon, ou pour se créer plus d'espace.
Pushing <i>Pousser</i>	PU	Pousser est un contact personnel illégal créé avec n'importe quelle partie du corps par un joueur qui déplace ou essaye de déplacer de force un adversaire avec ou sans ballon.
Quick whistle <i>Coup de sifflet rapide</i>	QW	Cela arrive quand un arbitre n'analyse pas l'action dans son ensemble avant de siffler. Parfois, des coups de sifflet rapides conduisent à des coups de sifflets inutiles.
Rebound <i>Rebond</i>	RB	Après un tir manqué, la lutte qui s'en suit entre les deux équipes pour prendre possession du ballon est appelée « rebond » (le ballon rebondit sur l'anneau ou le panneau). Ainsi, gagner un rebond signifie s'approprier le ballon après un tir manqué.
Rectangle <i>Rectangles / Zones de Responsabilité</i>	RC	Fait référence à la division en 6 parties de la zone avant, partagée dans le but de définir les zones de responsabilité de chaque arbitre.
Ref <i>Ref</i>	N/A	Nom raccourci de l'arbitre
Referee <i>Arbitre</i>	R	Généralement, le terme utilisé pour nommer les deux / trois officiels en charge d'une rencontre.
Referees <i>Les Arbitres</i>	N/A	Les arbitres sont le crew chief et le 2ème (et 3ème) arbitre. Ils sont assistés par les OTM et par un commissaire, s'il est présent.
Referees' Signals <i>Les signaux des arbitres</i>	N/A	Les signaux de la main que les arbitres utilisent pour communiquer leurs décisions et signaler les fautes à la table de marque. Quand ils se présentent à la table de marque, les arbitres doivent appuyer de la voix leurs communications (en anglais dans les rencontres internationales).
Referee Instructor <i>Instructeur d'arbitres</i>	RI	L'instructeur d'arbitres est une personne ayant de bonnes connaissances en enseignement et apprentissage, en basketball et en arbitrage. La FIBA a des Instructeurs d'arbitres formés et certifiés.
Refereeing <i>Défense Arbitrer la défense</i>	RD	La priorité concernant les actions autour du ballon est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant le porteur du ballon dans son champ de vision.
Regular call <i>Coup de sifflet normal</i>	RC	C'est un coup de sifflet de l'arbitre en responsabilité considéré comme normal (pas une aide).

TERME	Abbr.	Explication
Ring <i>Anneau</i>	N/A	Le cercle métallique que le ballon doit traverser pour que le panier compte.
Rotation <i>Rotation</i>	ROT	Il s'agit d'une situation où le mouvement/l'emplacement du ballon amène l'arbitre de tête à débiter un changement de position ou à effectuer une « rotation » côté ballon dans la zone avant. Elle doit être enclenchée lorsque la balle se déplace vers le côté de l'arbitre de centre (côté faible) et y reste. Un changement de position par l'arbitre de tête entraîne un changement de position également pour l'arbitre de centre et l'arbitre de queue.
Scan (the paint) <i>Scanner (la peinture)</i>	SPA	Lorsque l'arbitre de tête effectue une rotation derrière la ligne de fond, il doit « scanner la peinture » pour surveiller d'éventuelles activités illégales hors-ballon et s'il n'y a pas de joueurs, où sera située la zone d'action suivante.
Score <i>Marquer</i>	FG	Réussir un panier ou un lancer-franc. Le score se réfère au total de points marqués par chaque équipe – ex : le score du match était de 50 à 47.
Scorer <i>Marqueur</i>	SR	Le marqueur doit conserver une trace du match (score / points, etc.) selon les règles du basketball.
Scoresheet <i>Feuille de Marque</i>	SS	C'est l'enregistrement officiel des informations sur la rencontre, qui est tenu tout au long de la rencontre. La feuille de marque enregistre le compte courant du score de chaque équipe, les points marqués et fautes individuelles.
Screening <i>Ecran</i>	SC	L'écran est une tentative de retarder ou empêcher un adversaire sans ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu.
Secondary Coverage <i>Zone de responsabilité secondaire</i>	SCE	Zone de responsabilité et d'actions qu'un arbitre doit toujours être en mesure de couvrir après s'être assuré d'avoir que sa zone de responsabilité principale est couverte.
Self-Evaluation <i>Auto-Evaluation</i>	SEF	Le processus d'évaluation de sa propre performance.
Selling the Call <i>Vendre le coup de sifflet</i>	STC	C'est mettre l'accent sur une décision à l'aide d'une voix et d'un coup de sifflet plus forts et des signaux légèrement plus démonstratifs. Cela ne doit intervenir que dans le cas de coups de sifflets rapprochés afin d'aider à ce que la décision soit mieux acceptée.
Semi-Circle (No-Charge) <i>Demi-cercle (de non-charge)</i>	NCSC	Les zones des demi-cercles de non-charge tracées sur le terrain ont pour but de signaler une zone spécifique pour l'interprétation des situations de charge/obstruction sous le panier. Les lignes font partie des zones des demi-cercles de non-charge.
Shot Clock Operator <i>Chronométrateur des tirs</i>	SCO	Chronométrateur des tirs doit contrôler le chronomètre des tirs selon les règles du basketball.
Shot Clock Violation <i>Violation du Chronomètre des Tirs</i>	SCV	Une fois qu'une équipe a pris possession du ballon vivant sur le terrain, elle doit nécessairement tenter un tir dans les 24/14 secondes. Ne pas le faire constitue une violation.
Sidelines <i>Lignes de Touche</i>	N/A	La ligne marquant la limite du terrain de chaque côté du terrain de jeu.

TERME	Abbr.	Explication
Signals <i>Signaux</i>	N/A	Les communications officielles telles que décrites dans le règlement, par lesquels les arbitres expliquent leurs décisions aux joueurs et à la table de marque.
Signals (communication among the crew) <i>Signaux – communication dans le duo/trio</i>	N/A	Gestes subtiles réalisés par un arbitre vers un autre pour aider à la gestion de la rencontre et au travail d'équipe – comme demander à un autre arbitre s'il a vu qui a touché le ballon en dernier avant qu'il ne sorte du terrain. Chaque équipe peut avoir sa propre façon de communiquer en interne.
Special Situations <i>Situations Spéciales</i>	SPS	Dans la même période d'arrêt du chronomètre de jeu qui suit une violation, des situations spéciales peuvent survenir lorsque des fautes supplémentaires sont commises.
Spirit and Intent of the Rules <i>Esprit et Intentions des Règles</i>	N/A	Les règles n'ont pas été écrites pour être appliquées à la lettre, mais plutôt, pour empêcher les joueurs d'obtenir un avantage en utilisant des méthodes illégales. Ainsi, tout contact n'est pas une faute personnelle, mais seul est une faute le contact qui désavantage le joueur qui le subit. Ainsi, chaque incident doit être jugé au travers de l'effet qu'il produit sur le jeu et non de façon complètement isolée. Il est nécessaire d'interpréter les règles avec flexibilité : c'est ce qu'on appelle arbitrer dans "l'esprit et l'intention" des règles.
Starting Five <i>5 de départ – 5 majeur</i>	SF	L'entraîneur doit indiquer au moins 10 minutes avant le début du match les 5 joueurs qui doivent commencer la partie.
Stay with the Play <i>Rester sur l'action</i>	SWP	Cela fait référence à la technique individuelle d'arbitrage selon laquelle un arbitre ne doit pas détourner ses yeux et sa concentration d'une action avant qu'elle ne soit finie.
Strong Side (Refereeing/3PO) <i>Côté fort (Arbitrage/3PO)</i>	SSR	Côté du terrain où se trouvent les arbitres de tête et de queue (en 3PO).
Substitution Opportunity <i>Occasion de remplacement</i>	SUBO	Une occasion de remplacement commence : Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque. Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. Pour l'équipe qui ne marque pas : quand un panier est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 02:00 minutes ou moins dans le 4e quart-temps et dans chaque prolongation.
Substitution / Substitute <i>Remplacement / Remplaçant</i>	SUB	Pendant le temps de jeu, un membre de l'équipe est remplaçant lorsqu'il n'est pas sur le terrain mais qu'il lui est possible de jouer.
Switching <i>Permutation</i>	SW	Renvoie aux changements de positions (rôles) des arbitres de tête, de centre et de queue après le signalement d'une faute à la table de marque. Le changement implique normalement que l'arbitre qui siffle se déplace vers une nouvelle position sur le terrain.

TERME	Abbr.	Explication
Table Side <i>Côté table de marque</i>	TS	Il s'agit du côté du terrain qui est le plus proche de la table de marque.
Table Officials <i>Officiels de Table de Marque : OTM</i>	TBO	Les officiels de table de marque sont le marqueur, l'aide-marqueur, le chronométrateur et le chronométrateur des tirs.
Tap <i>Claquette</i>	N/A	Une claquette consiste à taper le ballon de la (des) main(s) en le dirigeant vers le panier de l'adversaire.
Team/Team Members <i>Equipe/Membre d'équipe</i>	TM	Chaque équipe comprend: Pas plus de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, comprenant un capitaine. Un entraîneur et, si une équipe le souhaite, un entraîneur-adjoint. Un maximum de 7 membres accompagnateurs de la délégation qui peuvent s'asseoir sur le banc de l'équipe et qui ont des responsabilités spéciales (ex : manager, médecin, physiothérapeute, statisticien, interprète, etc.)
Team Bench Areas <i>Zone de Banc d'Equipe</i>	TBA	Les zones du banc d'équipe doivent être marquées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par deux lignes. Il doit y avoir 16 places disponibles dans la zone de banc d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui comprend les entraîneurs, les entraîneurs adjoints, les remplaçants, les joueurs éliminés et les membres de la délégation qui les accompagnent. Toute autre personne doit se trouver à au moins 2m derrière le banc d'équipe.
Team Control <i>Contrôle d'Equipe</i>	TC	Le contrôle d'équipe commence quand un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant en le tenant ou en le dribblant, ou qu'il a un ballon vivant à sa disposition. Le contrôle d'équipe se poursuit lorsque : 1. Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant. 2. Le ballon est passée entre les coéquipiers. Le contrôle d'équipe se termine lorsque : 1. Un adversaire prend le contrôle. 2. Le ballon devient mort. 3. Le ballon a quitté la (les) main (s) du joueur sur un tir du terrain ou sur un lancer-franc.
Team Control Foul <i>Faute de l'Equipe qui Contrôle le ballon</i>	TCF	Faute offensive. Une faute commise par un joueur dont l'équipe contrôle le ballon à ce moment-là.
Team Fouls <i>Fautes d'Equipe</i>	TFO	Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur. Une équipe est en situation de pénalité de fautes d'équipe quand elle a commis 4 fautes d'équipe dans un même quart-temps.
Teamwork <i>Travail d'Equipe</i>	N/A	Bon fonctionnement de l'équipe d'arbitre permettant d'assurer une bonne couverture du jeu et le contrôle adéquat d'une rencontre.
Technical Foul <i>Faute Technique</i>	TF	Faute pour conduite antisportive et sans contact commise par un joueur, un entraîneur, un remplaçant ou un accompagnateur d'équipe présent sur le banc.

TERME	Abbr.	Explication
Tempo <i>Tempo</i>	N/A	La vitesse à laquelle le jeu est joué : Les deux équipes enchainent-elles les allers-retours sur le terrain ? jouent-elles des contre-attaques ? font-elles beaucoup d'erreurs ? ou, retiennent-elles le ballon pour tirer en limite de période de tir ? etc.
Three Persons Officiating <i>Arbitrage à 3</i>	3PO	Concept d'arbitrage où 3 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour les 3 arbitres sont le Crew Chief (CC), Arbitre 1 (U1) et Arbitre 2 (U2). Tous les arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête, de centre et de queue
3 seconds <i>3 Secondes</i>	3S	Un joueur ne doit pas rester dans la zone restrictive de l'adversaire pendant plus de 3 secondes consécutives pendant que son équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.
Throw-in <i>Remise en jeu</i>	TPIN	Une remise en jeu consiste, pour le joueur l'effectuant, à passer le ballon sur le terrain de jeu depuis l'extérieur du terrain.
Time & Distance <i>Temps & Distance</i>	T&D	Lorsqu'on défend sur un joueur qui ne contrôle pas le ballon, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Un joueur défenseur ne peut pas prendre une position si proche et / ou si rapidement sur le chemin d'un adversaire en mouvement que ce dernier n'a pas suffisamment le temps ou l'espace (distance) pour s'arrêter ou changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, mais jamais inférieure à 1 pas normal.
Time-out (Referees) <i>Temps-mort (Arbitres)</i>	RTO	Les arbitres peuvent également siffler un « temps-mort » arbitre lorsqu'un joueur a été blessé ou s'ils souhaitent se parler entre eux, avec un joueur, la table de marque ou un banc d'équipe.
Time-Out Opportunity <i>Occasion de Temps-Mort</i>	TOO	Une occasion de temps-mort commence quand : Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort, que le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication avec la table de marque. Pour les deux équipes : quand le ballon devient mort à la suite d'un dernier ou unique lancer-franc réussi. Pour l'équipe qui ne marque pas : quand un panier est marqué du terrain Une occasion de temps-mort se termine lorsque le ballon est à la disposition d'un joueur pour une remise en jeu ou pour un premier ou unique lancer-franc.
Timer <i>Chronométrateur</i>	TR	Le chronométrateur doit mesurer le temps de jeu, les temps-morts et les intervalles de jeu selon les règles du Basketball.
Trail Referee <i>Arbitre de queue</i>	T	Dans le système d'arbitrage à 2, un arbitre de trouve toujours en avant (en tête) du jeu au bout du terrain et l'autre arbitre en reste proche, légèrement en arrière le jeu (en queue) pour maintenir le principe du sandwich. Il incombe toujours à l'arbitre de queue de détecter les interventions illégales sur le ballon et de savoir si un tir est rentré ou non.
Travelling Violations <i>Violation de Marcher</i>	TV	Se produit quand un joueur avec le ballon soulève ou déplace son pied pivot de son emplacement au sol avant de lâcher le ballon pour commencer un dribble, ou qu'il utilise trop de pas après avoir pris le ballon pour s'arrêter, passer ou tirer. Il n'est pas possible de commettre un marcher en dribblant le ballon. Lors d'un dribble, il n'y a pas de limite au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec ses mains.

TERME	Abbr.	Explication
Triple Whistle (Triple Call) <i>Triple coup de siffet</i>	3W	Se produit quand 3 arbitres sifflent ensemble simultanément sur une même action.
Turnover <i>Perte de balle</i>	TOR	Se produit lorsque l'équipe offensive perd la possession du ballon autrement que par un tir réussi ou raté; ex : une interception, une violation ou une faute offensive.
2 Person Officiating <i>Arbitrage à 2</i>	2PO	Concept d'arbitrage où 2 arbitres officient sur la rencontre. Les termes pour nommer ces arbitres sont le crew chief (CC) et l'arbitre. Les 2 arbitres travaillent pendant la rencontre en position d'arbitre de tête et de queue
Umpire <i>Aide-Arbitre</i>	U (U1, U2)	Sous 2PO, un arbitre désigné est nommé crew chief et l'autre aide-arbitre. L'aide arbitre est normalement le plus jeune et / ou le moins expérimenté des deux arbitres. Les devoirs et les prérogatives de l'aide-arbitre sont les mêmes que ceux de l'arbitre, à l'exception des exceptions indiquées sous la rubrique « Crew Chief » dans ce glossaire. Sous 3PO, il y a un Crew Chief (CC) et deux aide-arbitres (U1 et U2).
Unsportsmanlike Conduct <i>Comportement Antisportif</i>	UC	Être antisportif, c'est agir d'une manière indigne d'un individu juste, loyal et honorable. Il s'agit d'actes de tricherie tels que le fait d'accepter sciemment un lancer-franc qui devrait être tiré par un coéquipier ; de manquer de respect, par exemple faire des remarques dégradantes ou critiquer ouvertement un officiel ou un adversaire; de proférer des insanités, dirigées ou non vers quelqu'un. La sanction pour une conduite antisportive d'un joueur sur le terrain, d'un entraîneur ou d'un membre de l'équipe / accompagnateur est une faute technique.
Unsportsmanlike Foul <i>Faute Antisportive</i>	UF	Un contact illégal qui comprend l'un des critères ci-dessous doit être sifflé en tant que faute antisportive: <ul style="list-style-type: none"> ■ Un contact avec un adversaire sans tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (C1). ■ Un contact dur, excessif, causé par un joueur s'efforçant de jouer le ballon ou un adversaire. (C2). ■ Un contact non nécessaire provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante lors d'une transition (montée de balle). Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C3). ■ Un contact illégal causé par un joueur par derrière ou sur le côté d'un adversaire qui est en train de progresser vers le panier adverse et sans aucun autre joueur entre celui qui progresse, la balle et le panier. Ceci s'applique jusqu'à ce que le joueur attaquant commence une action de tir (C4). ■ Un contact causé sur le terrain de jeu par un défenseur sur un attaquant lors des deux dernières minutes du 4e quart-temps et de chaque prolongation, alors que le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu (C5).
Video Operator <i>Opérateur vidéo</i>	VO	L'opérateur vidéo identifie les coups de sifflets des arbitres pendant les compétitions de la FIBA. Sa fonction principale est d'enregistrer des données concernant les décisions des arbitres, à l'aide d'un ordinateur et d'autres appareils. Le but est d'analyser en détail les images et statistiques relatives à toutes les actions sifflées par les arbitres.

TERME	Abbr.	Explication
Violation <i>Violation</i>	N/A	Une violation est une infraction aux règles. Sanction : le ballon sera remis aux adversaires pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement derrière le panneau, sauf indication contraire précisée dans les règles.
Warning <i>Avertissement</i>	WAR	Cela fait référence à toute situation pour laquelle les arbitres déterminent qu'un entraîneur ou un joueur devrait être averti pour une conduite incorrecte : habituellement un mauvais comportement ou une simulation.
Weak Side (Refereeing) <i>Côté faible (Arbitrage)</i>	WSR	Côté du terrain où se trouve l'arbitre de centre (en 3PO).
Wiping the Basket	N/A	Annulation d'un panier dans le Basketball américain.
Working Area <i>Zone de Travail</i>	WA	Zone dans laquelle chaque arbitre doit normalement opérer.

STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99