



# RULES BOOK

# **ROLLER BASKET**

## 2025

# Loi officielle complète

## de Roller Basket

.Une version unifiée avec un guide d'arbitrage intégré

---

## Chapitre 1 : Définition et principes généraux

### Article (1) : Définition du jeu

Le roller basketball est un sport d'équipe qui se pratique en patins à roues alignées ou en patins à roulettes sans freins, avec un ballon officiel et deux paniers. Deux équipes s'affrontent pour marquer le plus de points possible dans le temps imparti, tout en respectant les règles de sécurité et en gardant le contrôle du ballon. Maîtrise et équilibre sont des compétences essentielles, et tout style de jeu mettant en danger les joueurs est interdit.

---

### Article (2) : L'esprit du jeu

Le jeu se déroule selon les principes du fair-play et du respect mutuel entre joueurs et arbitres, la sécurité de tous les participants étant la priorité absolue. Tout comportement contrevenant à ces principes est considéré comme une faute nécessitant l'intervention de l'arbitre, même si cela n'est pas explicitement mentionné dans le règlement détaillé.

---

## Chapitre deux : Équipes et joueurs

### Article (3) : Formation d'équipe

Chaque équipe est composée de cinq joueurs sur le terrain et d'un maximum de sept remplaçants. Un match ne peut débuter avec moins de quatre joueurs, et si ce nombre descend en dessous de trois en cours de match, la rencontre est arrêtée et l'équipe incomplète est déclarée perdante.

#### **Article (4) : Chef d'équipe**

Chaque équipe se voit attribuer un capitaine, qui est son représentant officiel sur le terrain. Seul le capitaine est autorisé à s'adresser à l'arbitre pour des questions d'organisation ; les autres joueurs n'ont pas le droit de contester ou de discuter des décisions arbitrales.

---

#### **Article (5) : Substitutions**

Les remplacements sont autorisés et ne peuvent être effectués que lors des arrêts de jeu, et uniquement dans la moitié de terrain de l'équipe. Le joueur remplacé doit avoir complètement quitté le terrain avant l'entrée du remplaçant. Toute entrée illégale ou tout remplacement incorrect constitue une faute technique directe contre l'équipe.

---

### **Chapitre trois : Équipement et sécurité des joueurs**

#### **Article (6) : Uniforme**

Tous les joueurs doivent porter un uniforme avec un numéro clairement visible à l'avant et à l'arrière. Le port de tout objet ou accessoire susceptible de présenter un danger pour le joueur ou les autres est interdit. L'arbitre est habilité à disqualifier tout joueur ne respectant pas ces règles exigences .

---

#### **Article (7) : Équipements de sécurité obligatoires**

Le port d'un casque et de chaussures de ski sans freins est obligatoire pour tous les joueurs, sans exception. La rencontre ne sera pas reprise si un joueur ne respecte pas les règles de sécurité.

---

#### **Article (8) : Équipements de sécurité recommandés**

Il est conseillé de porter des protections aux genoux, aux coudes et aux poignets, surtout pour les jeunes, afin de réduire les blessures dues aux chutes ou aux frottements.

---

## **Chapitre quatre : Le bal**

### **Article (9) : Spécifications de la balle**

Un ballon officiel antidérapant conforme aux spécifications du basketball est utilisé, assurant une facilité de contrôle lors du patinage.

---

### **Article (10) : Taille de la balle**

La taille (5) est adoptée pour les catégories de moins de 13 ans et de moins de 15 ans, et la taille pour les catégories de moins de 17 ans et de plus de 17 ans, afin d'obtenir un équilibre entre (6) contrôle et sécurité.

---

## **Chapitre cinq : Le terrain de jeu et le basketball**

### **Article (11) : Dimensions du terrain de jeu**

Le terrain mesure 28 mètres de long et 15 mètres de large, avec des lignes clairement marquées pour assurer un arbitrage précis.

---

### **Article (12) : Hauteur du panier**

La hauteur du panier est de 3 mètres pour les catégories de plus de 15 ans et de 2,5 mètres pour les catégories de moins de 15 ans, en fonction des capacités physiques de chaque catégorie.

---

### **Article (13) : Services d'enregistrement**

Un point est attribué pour un tir effectué dans un rayon de 3 mètres, deux points pour un tir effectué à l'extérieur de ce rayon jusqu'à 6,75 mètres, et trois points pour un tir effectué au-delà de 6,75 mètres. La valeur du point est déterminée par la position à partir de laquelle le joueur lâche la balle de sa main.

---

## **Chapitre six : L'heure du match**

### **Article (14) : Durée du match**

Le match se compose de deux mi-temps, chaque mi-temps durant 15 minutes pour les groupes d'âge de moins de 15 ans et 20 minutes pour les groupes d'âge de plus de 15 ans.

---

### **: Article (15) Temps de repos**

Une pause de cinq minutes est prévue entre les deux mi-temps.

---

### **Article (16) : Temps supplémentaire**

En cas d'égalité, cinq minutes supplémentaires seront jouées, et si l'égalité persiste, le système du but en or sera appliqué, où la première équipe à marquer un but sera déclarée vainqueur.

---

## **Chapitre sept : Début et reprise du jeu**

### **Article (17) : Début du match**

Le match débute par une touche au milieu du terrain sous la supervision de l'arbitre principal.

---

### **Article 18 : Reprise du jeu après inscription**

Après chaque but marqué, le jeu reprend par une touche derrière la ligne de but pour l'équipe qui a encaissé le but.

---

## **Chapitre huit : Contrôle du ballon**

### **Article (19) : Acquisition**

Une équipe est considérée comme étant en possession du ballon lorsqu'il est attrapé ou rebondi légalement.

---

### **Article (20) : Action d'acquisition**

La flèche d'acquisition est utilisée dans les situations de balle partagée, et sa direction est modifiée après chaque utilisation.

---

## **Chapitre neuf : Règles du mouvement de la balle**

### **Article (21) : Marcher avec le ballon**

Il est interdit de se déplacer de plus de trois pas sans rebondir, et cela est considéré comme une violation entraînant la remise du ballon à l'équipe adverse.

---

### **Article (22) : Rebondir**

Il est obligatoire de rebondir pendant le mouvement, et l'utilisation d'une ou des deux mains est autorisé .

---

### **Article (23) : Double**

pas de double dribble dans le panier à roulettes

---

### **Article (24) : Retour à l'arrière**

Une fois que le ballon a franchi la ligne médiane, il est interdit de le renvoyer dans la zone arrière.

---

## **Chapitre dix : La zone interdite**

### **Article 25 : La règle des cinq secondes**

Un joueur offensif ne peut rester plus de cinq secondes dans la zone située dans un rayon de 3 mètres autour du panier, et le dépassement de ce temps est considéré comme une violation.

---

## **Chapitre onze : Correction et intervention**

### **Article (26) : Correction**

Les sauts et les tirs sont autorisés en skiant, à condition de ne pas mettre les autres en danger.

---

### **Article (27) : Interférence dans le ballon**

Il est interdit de toucher le ballon lorsqu'il descend vers le panier ou lorsqu'il est au-dessus du niveau du cercle, et le panier est considéré comme valide si cela se produit de l'équipe en défense.

---

## **Chapitre douze : Le temps offensif**

### **Article (28) : Heure de l'attaque**

La durée maximale d'une attaque est de 30 secondes, et la possession est accordée à l'équipe adverse si ce temps est dépassé sans tir.

---

## **Chapitre quatorze : Erreurs et sanctions**

### **Article (31) : Faute ordinaire**

Une faute ordinaire est sanctionnée par une touche pour l'équipe adverse.

---

### **Article (32) : Faute offensive**

Le but est annulé s'il y en a un, et une touche est accordée à l'équipe qui défend.

---

### **Article (33) : Infraction violente**

La sanction consiste en deux lancers francs, l'équipe concernée conservant la possession du ballon, en raison de la gravité de ce type de faute.

---

## **Chapitre seize : Discipline**

### **Article (35–38) : Fautes techniques et expulsion**

Une faute technique est infligée pour obstruction, comportement antisportif ou remplacement irrégulier. Une suspension de deux minutes est appliquée en cas de récidive, et une exclusion définitive est prononcée en cas de conduite violente ou grave, un remplacement étant autorisé après deux minutes.

---

## **Chapitre dix-sept : Arbitrage**

### **Article (39) : Équipe d'arbitrage**

L'équipe arbitrale est composée d'un arbitre principal, d'un juge de ligne et d'un officiel de table et leur travail est intégré afin de garantir une application précise de la loi.

---



## **Chapitre dix-sept : Arbitrage (suite )**

### **Article (40) : Pouvoirs du souverain**

L'arbitre a pleine autorité pour gérer le match dès son entrée sur le terrain et jusqu'à ce que toutes les parties l'aient quitté. Ses pouvoirs comprennent l'arrêt et la reprise du jeu, l'attribution ou le refus des buts, la qualification des fautes, l'imposition de sanctions disciplinaires et toute décision immédiate qu'il juge nécessaire pour garantir la sécurité des joueurs et le bon déroulement du match. Toutes les décisions prises par l'arbitre pendant le jeu sont définitives et sans appel.

---

## **Chapitre dix-huit : La table d'inscription**

### **Article 41 : Missions du guichet d'inscription**

Le tableau d'affichage gère le temps de jeu officiel, en enregistrant les points, les fautes individuelles et collectives, les temps morts et les remplacements. Les décisions de l'arbitre sont basées sur les informations affichées au tableau d'affichage, et la communication entre ce dernier et l'arbitre doit être claire et directe tout au long de la rencontre.

---

## **Chapitre dix-neuf : Temps morts**

### **Article (42) : Temps d'attente**

.Chaque équipe a droit à deux (2) temps morts par mi-temps, d'une durée de 60 secondes chacun. Les temps morts ne peuvent être demandés que pendant un arrêt de jeu et la demande doit être officiellement consignée à la table de marque. L'arbitre peut refuser une demande de temps mort si celle-ci dépasse la durée autorisée.

---

## **Chapitre vingt : Entraîneurs et personnel administratif**

### **Article (43) : Devoirs de l'entraîneur**

L'entraîneur est responsable de l'encadrement technique et tactique de ses joueurs, ainsi que du maintien de la discipline dans sa zone désignée. Il doit faire preuve d'esprit sportif et ne peut contester directement les décisions arbitrales, sauf par l'intermédiaire du capitaine de l'équipe et dans le respect du règlement.

---

### **Article (44) : Violations du personnel technique**

Tout comportement antisportif de l'entraîneur ou du personnel administratif, tel que des objections répétées, des injures verbales ou des perturbations du match, est sanctionné par une faute technique enregistrée contre l'équipe, et la sanction est appliquée directement sans avertissement préalable dans les cas graves.

---

## **Chapitre vingt et un : Objections**

### **Article (45) : Objection formelle**

L'encadrement de l'équipe a le droit de déposer une réclamation écrite formelle dans les 30 minutes suivant la fin du match. La réclamation doit être précise, claire et accompagnée des preuves disponibles ; les réclamations verbales ne seront pas acceptées.

---

### **Article (46) : Commission d'appel**

Un comité indépendant est constitué pour examiner les objections et rendre sa décision dans un délai fixé par l'autorité de régulation. Les décisions du comité sont définitives et exécutoires pour toutes les parties et ne sont pas susceptibles d'appel.

---

## **Chapitre vingt-deux : Organisation des tournois**

### **Article (47) : Systèmes de jeu**

Les tournois sont organisés selon l'un des systèmes suivants:

- Système de ligue
- Système d'élimination

- Le système de groupes est déterminé avant le début du tournoi et toutes les équipes en sont officiellement informées.
- 

## **Article (48) : Classement des équipes**

Les équipes sont disposées dans l'ordre suivant:

1. Nombre de points
  2. Différence de buts
  3. confrontations directes
  4. La décision du comité d'organisation en cas d'égalité persistante
- 

## **Chapitre vingt-trois : Le public et l'institution**

### **Article (49) : Le public**

Il est interdit au public d'interférer avec le déroulement du match ou d'influencer les décisions arbitrales. L'arbitre est habilité à suspendre temporairement ou définitivement le match en cas d'émeute ou de comportement menaçant la sécurité des joueurs ou des officiels.

---

### **Article (50) : Le terrain de jeu**

La surface de jeu doit être plane, antidérapante et sécuritaire pour le patinage. En cas de risque pour la sécurité des joueurs, l'arbitre est en droit de reporter ou d'interrompre le match jusqu'à ce que la situation soit réglée.

---

## **Chapitre vingt-quatre : Blessures et urgences**

### **Article (51) : Blessures**

En cas de blessure d'un joueur, l'arbitre interrompt immédiatement le jeu si la blessure est grave ou limite ses mouvements. Le joueur blessé ne peut reprendre le jeu qu'après avoir été jugé apte à continuer et avoir reçu l'autorisation de l'arbitre.

---

### **Article (52) : Circonstances d'urgence**

En cas de force majeure telle qu'une panne de courant, un dysfonctionnement du timing ou des intempéries, les décisions nécessaires seront prises pour terminer le match ou le reprogrammer selon ce que le comité d'organisation jugera approprié.

---

## **Chapitre vingt-cinq : Groupes d'âge**

### **Article (53) : Groupes d'âge approuvés**

- Moins de 13 ans
- Moins de 15 ans
- Moins de 17 ans
- Plus de 17 ans (adultes)

Les règles sont appliquées de manière appropriée à chaque catégorie, notamment en ce qui concerne le temps de jeu, la hauteur du panier et la taille du ballon.

---

## **Chapitre vingt-six : Temps récents**

### **Article (54) : Correction à la fin du temps**

Si le ballon quitte la main du joueur avant la fin du temps imparti, un but est marqué si le ballon ,entre dans le panier. Si le temps est écoulé et que le ballon est toujours dans la main du joueur le but n'est marqué en aucun cas.

---

### **Article (55) : Erreurs dans les dernières secondes**

Toute erreur commise avant l'expiration du délai est légalement prise en compte, et les sanctions prévues sont pleinement appliquées même si le délai expire pendant leur mise en œuvre.

---

## **Chapitre vingt-sept : Chutes et glissades**

### **Article (56) : Chute du joueur**

La chute d'un joueur suite à une perte d'équilibre ne constitue pas une faute en soi. Si cette chute gêne ou fait tomber un autre joueur, la faute est calculée en fonction de la violence du choc.

---

### **Article (57) : Glissement délibéré**

Tout glissement délibéré dans le but de faire tomber un adversaire ou d'entraver ses mouvements est considéré comme une faute violente et est puni en conséquence.

## **Chapitre vingt-huit : Utiliser le corps**

### **Article (58) : Poussée et friction**

Il est interdit de pousser l'adversaire avec l'épaule ou le bras. Les contacts latéraux non constructifs sont autorisés à condition que l'adversaire ne perde pas l'équilibre.

---

### **Article (59) : Saisie illégale**

S'arrêter brusquement devant un joueur se déplaçant rapidement sans laisser une distance de sécurité suffisante est considéré comme une réservation illégale.

---

## **Chapitre vingt-neuf : Jouer avec le ballon et le corps**

### **Article (60) : Toucher le ballon avec le corps**

Un contact involontaire avec le ballon est autorisé. Un contact délibéré avec le pied constitue une infraction directe.

---

### **Article (61) : Frapper la balle**

Il est permis de frapper la balle d'une seule main. Il est interdit de la frapper délibérément avec les deux mains.

---

## **Chapitre trente : Violations tactiques**

### **Article (62) : Perdre du temps**

Toute action visant à perturber le jeu sans intention offensive fera d'abord l'objet d'un avertissement, et sera sanctionnée par une faute technique en cas de récidive.

---

### **Article (63) : Représentation**

Tomber délibérément ou simuler une blessure pour obtenir une faute est un comportement antisportif et est puni d'une faute technique directe.

---

## **Chapitre trente et un : Le panier et la planche**

### **Article (64) : Toucher l'anneau**

Il est interdit de toucher ou de retenir le ring pendant le jeu et cela sera considéré comme une intervention illégale ou une erreur technique, selon le cas.

---

### **Article (65) : Vibration du panier**

Tout joueur qui fait trembler le panier en tirant au but verra son but correctement comptabilisé pour l'équipe attaquante.

---

## **Chapitre trente-deux : Sauter et se défendre**

### **Article (66) : Sauter en skiant**

Il est permis de sauter pour tirer, sauf si l'intention est de provoquer une collision ou de causer des dommages.

---

### **Article (67) : Défense rapprochée**

.Un défenseur doit maintenir une distance de sécurité avec un joueur se déplaçant rapidement  
Une défense sans contact est autorisée.

---

## **Chapitre trente-trois : Reprise du jeu**

### **Article (68) : Le lancer latéral**

La touche est effectuée depuis le point de sortie le plus proche, les deux pieds restant derrière la ligne jusqu'à ce que le ballon soit passé.

### **Article (69) : Retard dans la mise en œuvre**

La remise en jeu ou le lancer franc doit être effectué dans les cinq secondes. Tout retard entraîne la perte de la possession.

---

## **Chapitre trente-quatre : Erreurs accumulées**

### **Article (70) : Erreurs collectives**

Après cinq fautes d'équipe enregistrées contre l'équipe au cours d'une mi-temps, chaque faute défensive suivante est pénalisée par deux lancers francs.

---

## **Chapitre trente-cinq : Modifications spéciales**

### **Article (71) : Remplacement d'un joueur blessé**

Un remplacement immédiat est autorisé pour un joueur blessé. Ce dernier ne pourra revenir sur le terrain qu'après avoir été déclaré apte et avoir reçu l'approbation de l'arbitre.

---

## **Chapitre trente-six : Équipement**

### **Article (72) : Dommages au matériel**

Si le casque ou la chaussure est endommagé(e), le joueur doit quitter immédiatement le terrain et un remplacement est autorisé.

---

### **Article (73) : Équipements non conformes**

Le joueur est interdit de participer jusqu'à ce que la situation concernant l'équipement soit entièrement résolue.

---

## **Chapitre trente-sept : Responsabilités avancées en matière d'arbitrage**

### **Article (74) : Évaluation des risques**

L'arbitre a le pouvoir d'évaluer tout comportement dangereux, même s'il n'est pas explicitement mentionné, et la décision est prise de manière à prévenir les blessures.

---

### **Article (75) : Priorité à la sécurité**

La sécurité des joueurs prime sur le temps et le résultat dans tous les cas.

---

## **Chapitre trente-huit : Cas exceptionnels**

### **Article (76) : Dysfonctionnements techniques**

Le match est interrompu en cas de problème technique et reprend, si possible, au même score et au même moment.

---

### **Article (77) : Pénurie de joueurs**

Si le nombre de joueurs d'une équipe tombe en dessous de trois, le match est terminé et l'équipe est considérée comme ayant perdu.

---



## **Chapitre trente-neuf : Sanctions administratives**

### **Article (78) : Retrait d'une équipe**

Le retrait de l'équipe est enregistré comme une défaite administrative et le règlement du tournoi est appliqué.

---

### **Article (79) : Fraude ou manipulation**

Toute manipulation ou tricherie entraînera une disqualification immédiate et un rapport officiel sera déposé auprès de l'instance organisatrice.

---

## **Chapitre final : Dispositions finales**

### **Article (80) : Application**

La présente loi entrera en vigueur à la date de son adoption par l'autorité compétente.

---

### **Article (81) : Autorité finale**

Toute situation non explicitement énoncée sera décidée par l'arbitre, de manière à garantir la justice et à préserver la sécurité des joueurs et l'esprit du Roller Basket.

# **Guide des arbitres de roller basket**

## **ROLLER BASKET – GUIDE DES ARBITRES OFFICIELS**

---

### **Chapitre 1 : Tâches générales de gouvernance**

#### **Article (1) : Nature de la décision**

L'arbitre est l'autorité suprême sur le terrain, représente l'instance organisatrice et ses décisions pendant le match sont définitives et contraignantes pour toutes les parties.

---

#### **Article 2 : Responsabilités du juge**

Le juge est tenu par les règles suivantes:

- Appliquer la loi avec exactitude et équité
  - Protéger la sécurité des joueurs
  - Assurer le bon déroulement du match
  - Maintenir l'esprit du fair-play
- 

### **Chapitre deux : L'équipe d'arbitrage**

#### **Article 3 : Constitution de l'équipe d'arbitrage**

L'équipe arbitrale est composée de:

- Arbitre principal sur le terrain
  - ligne de règle du côté opposé
  - Arbitre de table pour la gestion du temps et le score
- 

### **Article (4) : Règle principale**

Il est chargé de gérer le match sur le terrain, de compter les buts, d'annoncer les fautes, d'arrêter et de reprendre le jeu, et il a le dernier mot dans tous les cas.

### **Article (5) : Règle de l'écriture manuscrite**

L'arbitre principal aide à:

- Surveillance de ligne
  - Déterminer la sortie de la balle
  - Surveiller les fautes loin du ballon
  - Apporter son soutien à la décision d'arbitrage en cas de besoin
- 

### **Article (6) : Règle du tableau**

Il prend le relais:

- Réglage de l'heure officielle
  - Points marqués
  - Enregistrement des erreurs individuelles et collectives
  - Gestion des délais d'attente
  - Suivi des substitutions
- 

## **Chapitre trois : Le positionnement des arbitres sur le terrain**

### **Article (7) : Centralisation du gouvernement principal**

L'arbitre se déplace en diagonale sur le terrain, en conservant une vue dégagée sur le ballon et les joueurs, et en évitant de se trouver sur la trajectoire du jeu.

---

## **Article (8) : La centralité de la ligne dirigeante**

,Le juge de ligne est positionné en face de l'arbitre principal et se déplace parallèlement au jeu en se concentrant sur la zone arrière et les contacts latéraux.

---

## **Chapitre quatre : Gestion du démarrage et de la reprise du jeu**

### **Article (9) : Début du match**

L'arbitre confirme:

- Préparation des joueurs
  - Engagement en matière d'équipements de sécurité
  - ,Les joueurs sont correctement positionnés  
puis le match est déclaré commencer par le coup d'envoi.
- 

### **Article (10) : Reprise du jeu**

L'arbitre confirme:

- .Exécutez les lancers depuis la position correcte
  - .Le joueur doit respecter le délai légal (5 secondes )
  - .Les joueurs ne doivent pas pénétrer dans la zone avant que l'action ne soit exécutée
- 

## **Chapitre cinq : Calcul des objectifs**

### **Article (11) : Validité de l'objectif**

Un but est comptabilisé si:

- L'équipe de basket-ball est entrée complètement
- .Elle a échappé au joueur avant la fin des temps

- .Elle n'a pas été précédée d'une erreur grossière
- 

### **Article (12) : Annulation de l'objectif**

L'objectif est annulé si:

- .Une ingérence illégale a été constatée
  - .Une erreur offensive s'est produite
  - .Le temps est écoulé et le ballon est entre les mains du joueur
- 

## **Chapitre six : Évaluation des infractions**

### **Article (13) : Infractions ordinaires**

Cela inclut le fait de marcher avec le ballon, de toucher le sol avec le pied, de dribbler deux fois ou toute autre infraction technique. La sanction est une touche pour l'équipe adverse.

---

### **Article (14) : Erreurs personnelles**

.Cela inclut les bousculades, les attouchements, les obstructions et les contacts physiques  
L'arbitre évalue la gravité de la faute en fonction de sa gravité et de son impact.

---

### **Article (15) : Conduite violente**

Cela inclut toute action mettant en danger la sécurité des joueurs. Elle est sanctionnée par deux lancers francs et la perte de la possession du ballon, et peut également entraîner l'expulsion.

---

## **Chapitre sept : Erreurs techniques et discipline**

### **Article (16) : Erreur technique**

Il est calculé lorsque:

- objection
- Commutation incorrecte

- Retarder le jeu
  - Conduite antisportive
- 

### **Article (17) : Avertissement**

Il est utilisé pour contrôler les comportements avant l'escalade et n'est pas enregistré comme un point disciplinaire.

---

### **Article (18) : Expulsion temporaire**

Elle est appliquée pendant deux minutes, durant lesquelles l'équipe joue en infériorité numérique .

---

### **Article (19) : Expulsion définitive**

Elle est appliquée en cas de violence excessive ou de répétition, et la substitution est autorisée après deux minutes.

---

## **Chapitre huit : Gestion du temps**

### **Article (20) : Arrêter le chronomètre**

L'horloge s'arrête à:

- Blessures
  - Erreurs
  - lancers francs
  - Délais d'attente
- 

### **Article (21) : Temps offensif**

L'arbitre confirme:

- Commencez à compter sur l'acquisition
  - Compte rendu des changements de contrôle
  - .Remettez le ballon à l'adversaire après 30 secondes
- 

## **Chapitre neuf : Temps morts**

### **Article (22) : Demande de suspension**

La demande n'est acceptée que pendant un arrêt de jeu et n'est exécutée qu'après approbation de l'arbitre et enregistrement officiel.

---

## **Chapitre dix : Gérer les blessures**

### **Article (23) : Blessure du joueur**

L'arbitre arrête immédiatement le jeu si la blessure est grave, et le jeu ne peut reprendre que lorsque l'état du joueur est stabilisé ou qu'il a été remplacé.

---

## **Chapitre onze : Gérer le comportement du public**

### **Article (24) : Conduite des joueurs**

L'arbitre surveille le comportement sur le terrain et sanctionne sans hésitation tout comportement antisportif.

---

### **Article (25) : Conduite des entraîneurs et du personnel administratif**

Toute interférence ou objection sera traitée comme une erreur technique directe.

---

## **Chapitre douze : Le public et l'institution**

### **Article (26) : Intervention publique**

L'arbitre a le pouvoir d'arrêter temporairement ou définitivement le match si la foule affecte la sécurité ou l'équité du jeu.

---

## **Chapitre treize : Cas particuliers**

### **Article (27) : Cas non stipulés**

Le juge prend la décision appropriée en se basant sur:

- L'esprit de la loi
  - Sécurité des joueurs
  - Le principe de justice
- 

## **Dernier chapitre : La section sur l'arbitrage**

### **Article (28) : Obligation**

L'arbitre s'engage à appliquer la loi de manière impartiale et à maintenir son intégrité et son professionnalisme.

---

### **Article (29) : Référence**

Ce guide est la référence officielle pour les arbitres et est utilisé conjointement avec les règles générales du jeu de Roller Basket.

---

# **Guide des signaux de l'arbitre de Roller Basket**

---

## **Chapitre 1 : Principes généraux des signaux des arbitres**



## **Article (1) : La finalité des signaux**

Les signaux de l'arbitre servent à expliquer ses décisions aux joueurs, au tableau d'affichage et au public, et constituent un élément essentiel de la gestion du match.

---

## **Article (2) : Règles d'exécution des signaux**

- .Le signal est exécuté clairement et d'un seul mouvement décisif
  - .On utilise la main droite ou la main gauche selon l'angle de vue
  - .Le signal est précédé d'un coup de sifflet clair
  - .Le signal est d'abord dirigé vers la table de l'arbitre, puis vers le terrain de jeu
- 

## **Chapitre deux : Signaux de départ et d'arrêt**

### **Article (3) : Début du match**

Lever le ballon avec la main puis siffler, suivi de baisser le bras pour signaler le début du jeu.

---

### **Article (4) : Arrêter le jeu**

Levez le bras vers le haut en émettant un long sifflement.

---

### **Article (5) : Reprise du jeu**

Pointer du doigt l'équipe en possession du ballon tout en abaissant le bras après le coup de sifflet .

---

## **Chapitre trois : Signaux de tendance et d'acquisition**

### **Article (6) : Direction du jeu**

Étendez votre bras horizontalement vers le panier de l'équipe en possession du ballon.

---

### **Article (7) : Lancer latéral**

Pointant du doigt la ligne de contact avec la paume ouverte.

---

### **Article (8) : Action d'acquisition**

Faites un signal avec un bras tendu à un angle de 45 degrés en direction de l'équipe bénéficiaire.

---

## **Chapitre quatre : Signaux ponctuels**

### **Article (9) : Marquer un point**

Levez un doigt vers le haut après que le ballon de basket soit entré dans le panier.

---

### **Article (10) : Marquer deux points**

Levez deux doigts vers le haut.

---

### **Article (11) : Marquer trois points**

Levez trois doigts tout en étendant complètement le bras.

---

### **Article (12) : Annulation de l'objectif**

Agiter les bras croisés devant la poitrine.

---

## **: Chapitre cinq Panneaux d'infraction**

### **Article (13) : Marcher avec le ballon**

Déplacez les poings en un mouvement circulaire devant le corps.

---

#### **Article (14) : Ungg touché à la main**

Frapper la paume d'une main contre la paume de l'autre main deux fois de suite.

---

#### **Article (15) : Contact avec le pied**

En pointant le pied opposé tout en étendant le bras vers le bas.

---

#### **Article (16) : Franchissement de la ligne médiane**

Le geste consiste à étendre la main vers l'arrière puis vers l'avant.

---

#### **Article (17) : Dépassement du temps imparti à l'offensive**

Levez le bras, paume ouverte, puis signalez le changement de possession.

---

#### **Article (18) : Cinq secondes**

Levez la paume de votre main ouverte et montrez cinq doigts.

---

### **Chapitre six : Signes d'erreur(fautes)**

#### **Article (19) : Infraction personnelle**

Le poing est levé vers le haut, puis le geste est dirigé vers le joueur fautif.

---

#### **Article (20) : Faute offensive**

Le poing est levé, puis le geste est dirigé vers le panier de l'équipe en défense.

---

### **Article (21) : Paiement**

Poussez la paume de la main vers l'avant, alignée avec la poitrine.

---

### **: Article (22) Blocage**

Placez vos mains sur vos hanches.

---

### **Article (23) : Obstruction**

Passer la main derrière la jambe d'un mouvement clair.

---

### **Article (24) : Infraction violente**

Levez les poings tout en intensifiant le mouvement des bras.

---

## **Chapitre sept : Signaux de lancer franc**

### **Article (25) : Un lancer franc**

Levez un doigt et pointez la ligne des lancers francs.

---

### **Article (26) : Deux lancers francs**

Levez deux doigts et pointez la ligne des lancers francs.

---

### **Article (27) : Calcul du jet**

Abaissez votre bras après avoir effectué le lancer.

---

## **Chapitre huit : Signaux d'erreur technique et discipline**

### **Article (28) : Erreur technique**

Former la lettre(T) en utilisant les paumes des mains.

---

### **Article (29) : Avertissement**

Le carton jaune a été montré au joueur.

### **Article 30 : Expulsion temporaire**

Levez le carton rouge puis pointez le bras vers la sortie.

---

### **Article 31 : Expulsion définitive**

Levez la carte noire et faites un signe de la main, puis signalez au joueur de quitter le terrain.

---

## **Chapitre neuf : Signes du temps**

### **Article (32) : Arrêt du chronomètre**

Croisez vos bras sur votre poitrine.

---

### **Article (33) : Fonctionnement de l'horloge**

Abaissez votre bras vers le terrain de jeu.

---

### **Article (34) : Temps mort**

Formez la lettre(T) puis indiquez l'équipe étudiante

## **Chapitre dix : Signes de cas particuliers**

### **Article (35) : Le ballon est hors jeu**

Indiquez la ligne de sortie, puis identifiez l'équipe bénéficiaire.

---

### **Article (36) : Aucun objectif**

Déplacer les bras horizontalement d'avant en arrière.

---

### **Article (37) : Remplacement**

Déplacer les bras en un mouvement circulaire alterné.

---

## **Chapitre onze : Obligations de jugement par les signes**

### **Article (38) : Clarté du signal**

Tout signal ambigu est immédiatement répété afin de s'assurer que la décision est comprise.

---

### **Article (39) : Unification des signaux**

Tous les arbitres sont tenus d'utiliser les mêmes signaux approuvés, sans interprétations individuelles.

---

## **Chapitre final : Accréditation officielle**

### **Article (40) : Référence**

Ce guide constitue la référence officielle pour les signaux d'arbitrage en Roller Basket et est appliqué dans tous les matchs et tournois approuvés.

