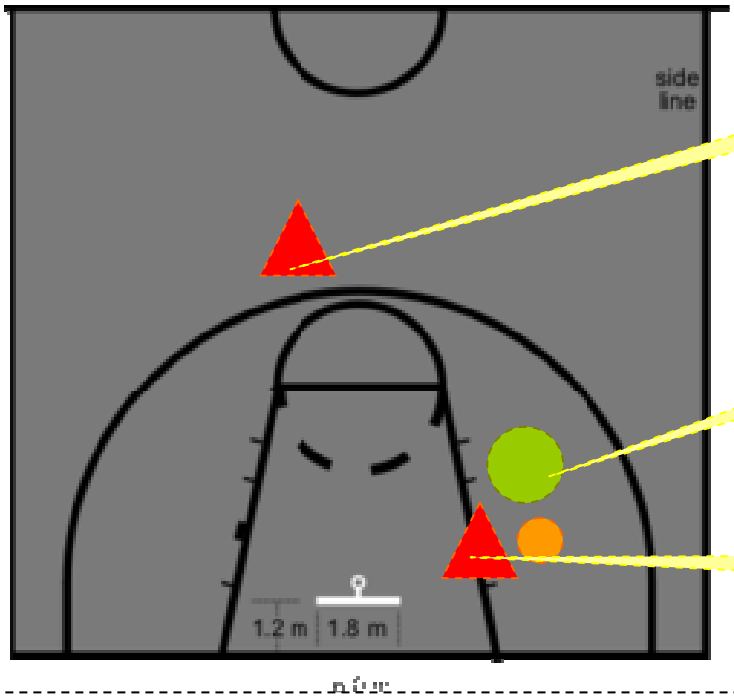
La règle de l'auto-arbitrage à l'ASCM basket :

1) Les deux personnes concernées par l'action (souvent les plus proches du ballon) décident de la violation

2) Une fois que l'une des deux personnes a annoncé la violation (marcher, reprise, faute, sortie…), on ne conteste pas la décision et on ne revient pas en arrière

Etape 1 : L'Attaquant fait un **marcher**



Etape 2 : chacun annonce

Marcher !!

Marcher !!

Marcher !!

Etape 3 : résultat

KO
Ce n'est pas à lui de l'annoncer

KO
Ce n'est pas à lui de l'annoncer

OK
C'est à lui de l'annoncer

Attaquant

Défenseur

Ballon

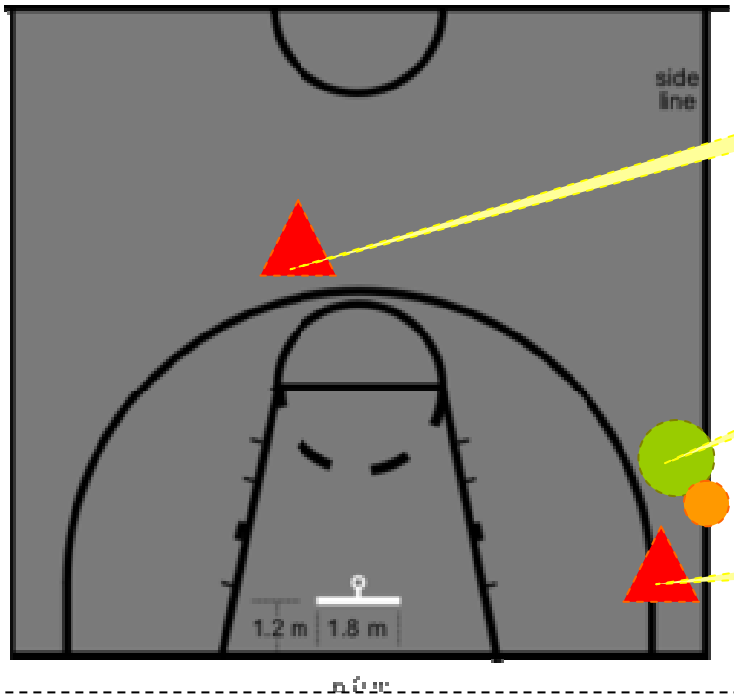
Cas 1

La règle de l'auto-arbitrage à l'ASCM basket :

1) Les deux personnes concernées par l'action (souvent les plus proches du ballon) décident de la violation

2) Une fois que l'une des deux personnes a annoncé la violation (marcher, reprise, faute, sortie…), on ne conteste pas la décision et on ne revient pas en arrière

Etape 1 : L'Attaquant **sort la balle**



Etape 2 : chacun annonce

Sortie !!

Sortie !!

Sortie !!

Etape 3 : résultat

KO
Ce n'est pas à lui de l'annoncer

OK
S'il l'a annoncé avant le défenseur

OK
S'il l'a annoncé avant l'attaquant

Attaquant

Défenseur

Ballon

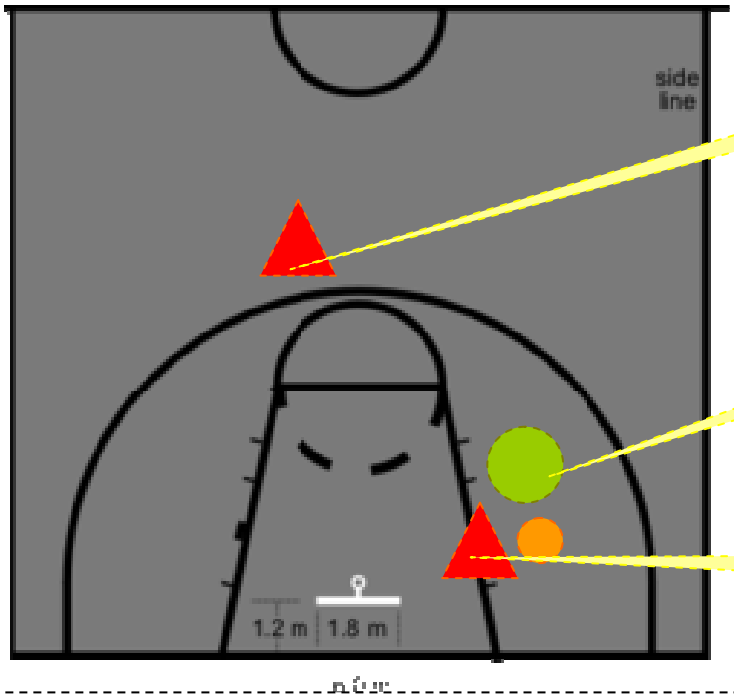
Cas 1 bis

La règle de l'auto-arbitrage à l'ASCM basket :

1) Les deux personnes concernées par l'action (souvent les plus proches du ballon) décident de la violation

2) Une fois que l'une des deux personnes a annoncé la violation (marcher, reprise, faute, sortie…), on ne conteste pas la décision et on ne revient pas en arrière

Etape 1 : Le défenseur fait **une faute**



Etape 2 : chacun annonce

Faute !!

Faute !!

Faute !!

Etape 3 : résultat

KO
Ce n'est pas à lui de l'annoncer

OK
C'est à lui de l'annoncer

KO
C'est pas à lui de l'annoncer

Attaquant

Défenseur

Ballon

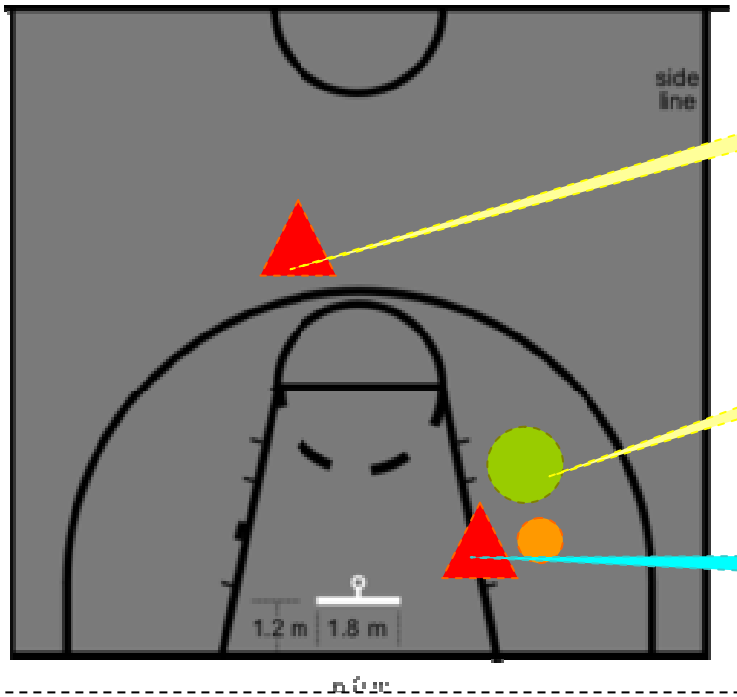
Cas 2

La règle de l'auto-arbitrage à l'ASCM basket :

1) Les deux personnes concernées par l'action (souvent les plus proches du ballon) décident de la violation

2) Une fois que l'une des deux personnes a annoncé la violation (marcher, reprise, faute, sortie…), on ne conteste pas la décision et on ne revient pas en arrière

Etape 1 : Le défenseur **fait une faute**



Etape 2 : chacun annonce

Faute !!

Faute !!

Marcher !!

Etape 3 : résultat

KO
Ce n'est pas à lui de l'annoncer

OK
S'il l'a annoncé avant le défenseur

OK
S'il l'a annoncé avant l'attaquant

Attaquant

Défenseur

Ballon

Cas 3