

Découverte de l'arbitrage

Ce que les jeunes doivent connaître et siffler

1 - Connaître - Les différentes lignes du terrain

Ligne de touche

Ligne de fond

Ligne médiane

Ligne des tirs à 3 points

Ligne de lancer franc

2 - Connaître - Les différentes zones d'un terrain

Zone arrière ($\frac{1}{2}$ terrain où l'on défend et ligne médiane)

Zone avant ($\frac{1}{2}$ terrain où l'on attaque)

Zone restrictive (raquette)

3 - Connaître - La gestuelle

Violation

Fautes

Changement de joueur

Temps mort

Accorder les paniers

4 - Siffler - Les violations

Sortie de balle

Trois secondes

Cinq secondes

Huit secondes

Marcher

Dribble irrégulier (Reprise de dribble, dribble à 2 mains, portée de balle...)

Faute de pied

Retour en zone

5 - Siffler - Les fautes

Uniquement les fautes de contact entre joueur avec ou sans lancer

6 - Connaître - Les placements

Le placement sur l'entre deux de départ

Le placement sur lancer francs

Placement sur le terrain et permutations

La Gestuelle

I - La violation

Premier geste à faire quand on siffle une violation

Arrêt du chronomètre
(en même temps que le coup
de sifflet)
ou
ne pas déclencher le
chronomètre



II - La faute

Premier geste à faire quand on siffle une faute

Arrêt du chronomètre pour
faute
(en même temps que le coup
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre
main pointée vers la taille du
fauteur

III - Le temps mort

Geste à faire quand on siffle un temps mort

Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



Former un T,
avec l'index et
la main ouverte

IV - Le changement de joueur

Deux gestes à faire quand on siffle un changement de joueur

Remplacement
(siffler simultanément)



Avant-bras croisés

Faire signe d'entrer



Mouvement
de la main ouverte
vers le corps

V - L'entre deux (ou situation d'alternance)

SITUATION D'ENTRE-DEUX



Pouces levés suivis du doigt
pointé en direction de
la flèche de possession

VI - Pour accorder les paniers marqués

C'est toujours l'arbitre sur le terrain qui fait le geste

UN POINT



Un doigt vers le bas
depuis le poignet

DEUX POINTS



Mouvement des deux
doigts vers le bas

TENTATIVE A TROIS
POINTS



Trois doigts pointés

TROIS POINTS
REUSSIS



Trois doigts pointés
des deux mains

Les violations

I - Sortie du ballon

Un joueur se trouve en dehors du terrain quand il se trouve sur les lignes de touche ou en dehors.

Un ballon se trouve en dehors du terrain quand il touche le sol en dehors du terrain

Deux gestes à faire

Lever le bras main ouverte +doigt pointé vers le sens de reprise du jeu

SORTIE DU BALLON
ET/OU
DIRECTION
DU JEU

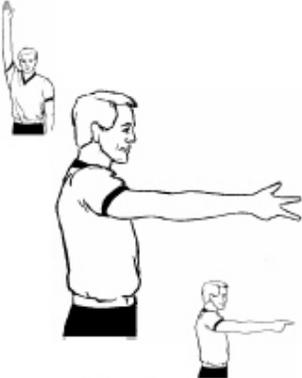


Doigt pointé
parallèlement aux lignes
de touche

II - Les violations de temps et les violations de technique

3 secondes - 8 secondes - marcher - dribble irrégulier - faute de pieds - retour en zone

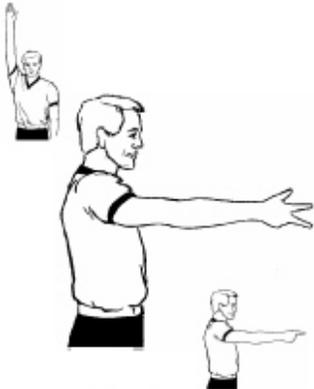
Trois gestes à faire quand on siffle une violation

Lever le bras main ouverte	+	geste de la violation (3 secondes)	+	indiquer le sens de reprise du jeu
1		2		3
Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre		TROIS SECONDES		
				
		Bras tendu, montrer 3 doigts		Doigt pointé, parallèle aux lignes de touche

Citer la règle des trois secondes

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive (raquette) sauf si un joueur tire au panier

TROIS SECONDES



Bras tendu,
montrer 3 doigts

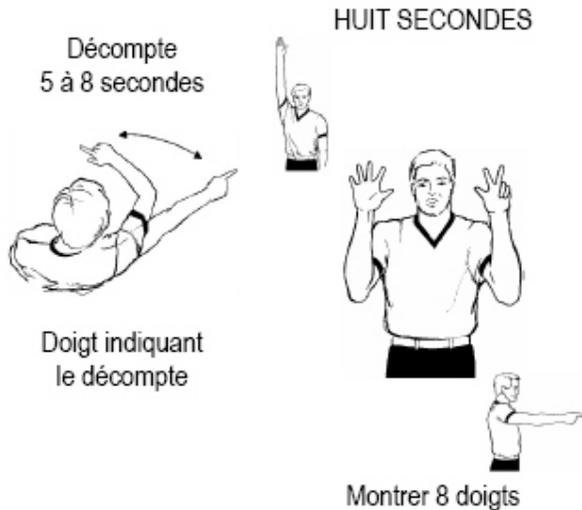
Citer la règle des cinq secondes

Une équipe à cinq secondes pour effectuer une remise en jeu. Un joueur pressé par un ou plusieurs défenseurs à cinq secondes pour faire une passe, dribbler ou tenter un tir.



Citer la règle des huit secondes

Une équipe à huit secondes pour passer le ballon de la zone arrière à la zone avant



Citer la règle du marcher

Un joueur ne peut pas courir PLUS DE DEUX PAS sans dribbler ou tirer au panier ou passer

MARCHER



Rotation des poings

Citer la règle du dribble irrégulier

Si un joueur arrête son dribble, il ne peut pas repartir en dribble

Un joueur ne peut pas dribbler à deux mains

Un joueur ne peut pas dribbler en prenant la balle par en dessous

DRIBBLE ILLEGAL

PORTER LE BALLON



Battement alternatif

Demi-rotation,
vers l'avant

Citer la règle du retour en zone

Un joueur d'une équipe qui contrôle le ballon en zone avant ne doit pas le ramener en zone arrière

RETOUR DU BALLON
EN ZONE ARRIERE



Mouvement du bras,
index pointé

III - Les fautes

Qu'est-ce qu'une faute ?

C'est un contact entre deux adversaires

Quatre gestes à faire quand on siffle une faute

Lever le bras poing fermé	+	indiquer le n° du joueur	+	indiquer la faute	+	indiquer la sanction
1		2		3		4

1

Arrêt du chronomètre pour
faute
(en même temps que le coup
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre
main pointée vers la taille du
fauteur

No. 4



No. 5



No. 6



No. 7



No. 8



No. 9



No. 10



No. 11



No. 12



No. 13



No. 14



No. 15



UTILISATION ILLEGALE
DES MAINS



Se frapper le poignet

OBSTRUCTION
(attaque ou défense)



Mains aux hanches

POUSSER OU
CHARGER
SANS
BALLON



Imiter l'action de pousser

USAGE EXCESSIF
DES COUDES



Balancer le coude vers
l'arrière

TENIR



Saisir le poignet

4

pas de lancer franc : remise en jeu sur le coté :



Doigt pointé, parallèle
aux lignes de touche
ou lancer(s) franc(s)

UN
LANCER FRANC



Un doigt pointé vers le haut

DEUX
LANCERS FRANCS



Deux doigts pointés vers le haut

TROIS
LANCERS FRANCS



Trois doigts pointés vers le haut

IV - L'entre deux de départ

Un arbitre effectue l'entre deux

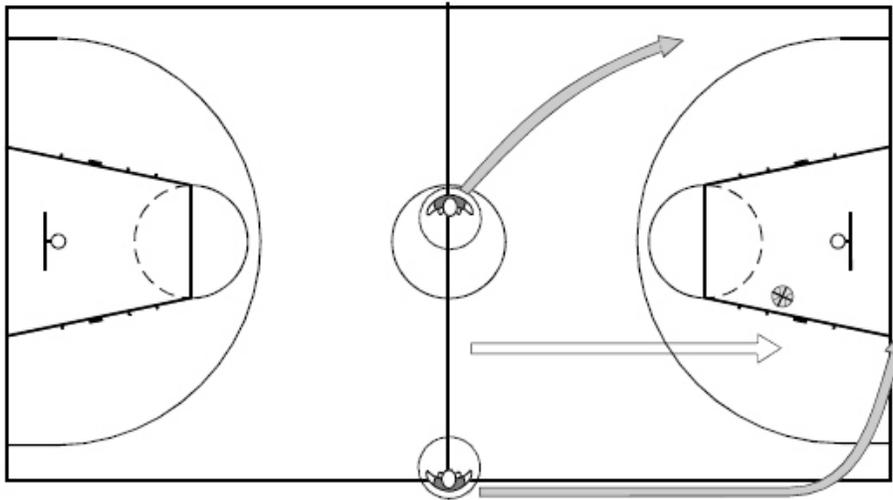
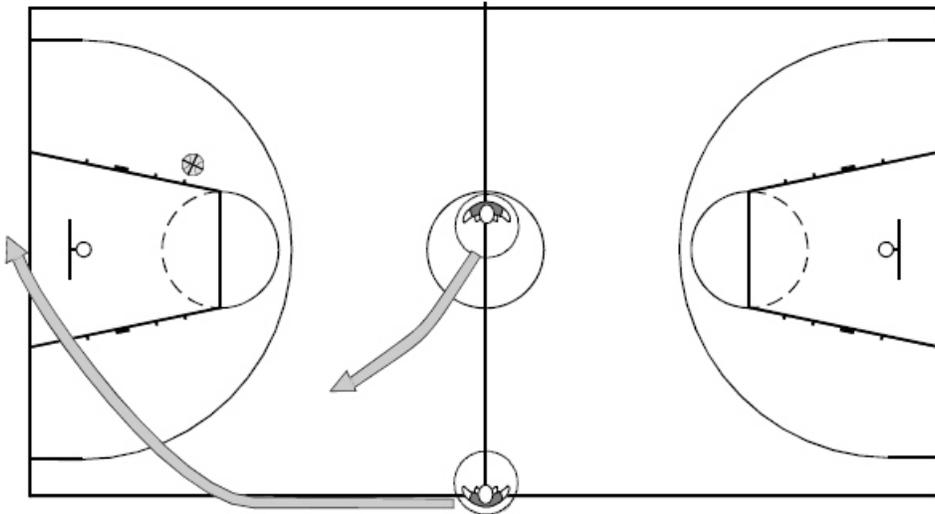
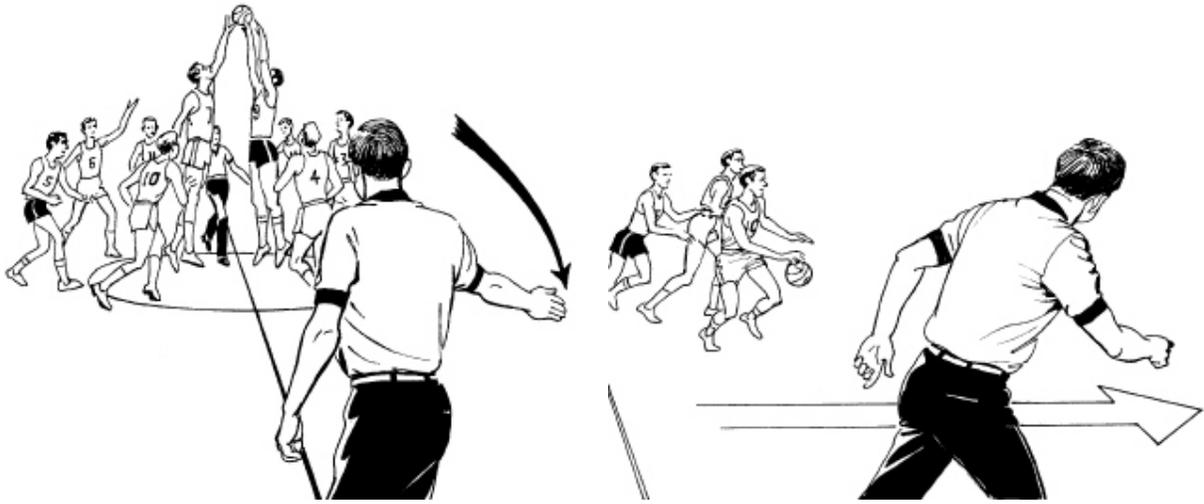


l'autre dos à la table

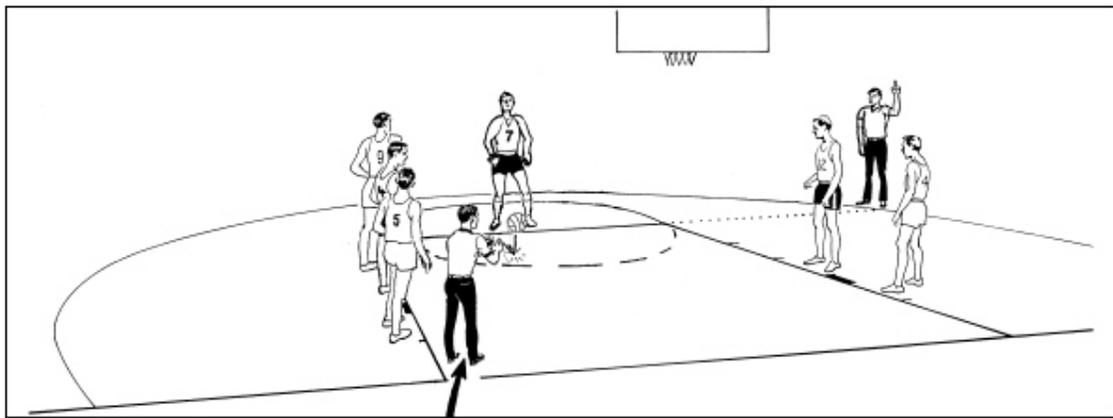
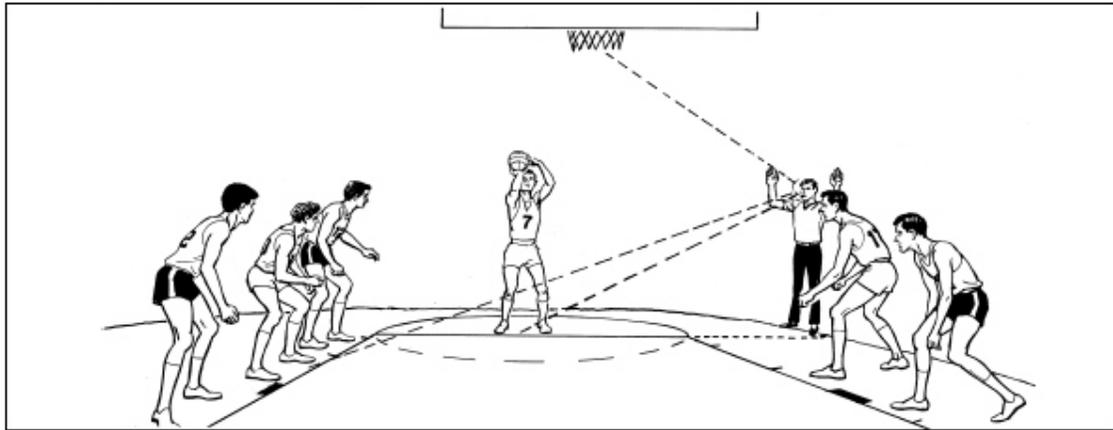


L'arbitre près de la table baisse son bras dès que le ballon est touché par un joueur, puis il court vers la ligne de fond où va avoir la 1^{ère} attaque

L'arbitre qui a lancé le ballon suit l'attaque sur la partie gauche du terrain



V - Placement sur les lancers francs



L'arbitre dans l'axe de la ligne des lancers francs indique le nombre de shoot. Il indique si le panier est réussi

Indication du nombre de lancer

UN
LANCER FRANC



Index pointé

DEUX
LANCERS FRANCS



Doigts serrés des deux mains

TROIS
LANCERS FRANCS



3 doigts pointés de
chaque main

panier réussi

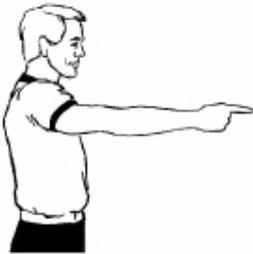
UN POINT



Un doigt vers le bas
depuis le poignet

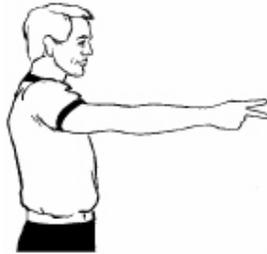
L'arbitre du fond pénètre dans la raquette pour indiquer le nombre de tir à effectuer et donne le ballon au tireur

UN
LANCER FRANC



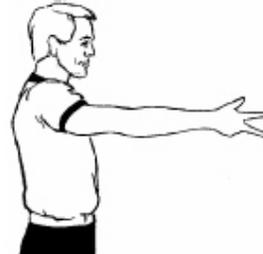
1 doigt horizontal

DEUX
LANCERS FRANCS



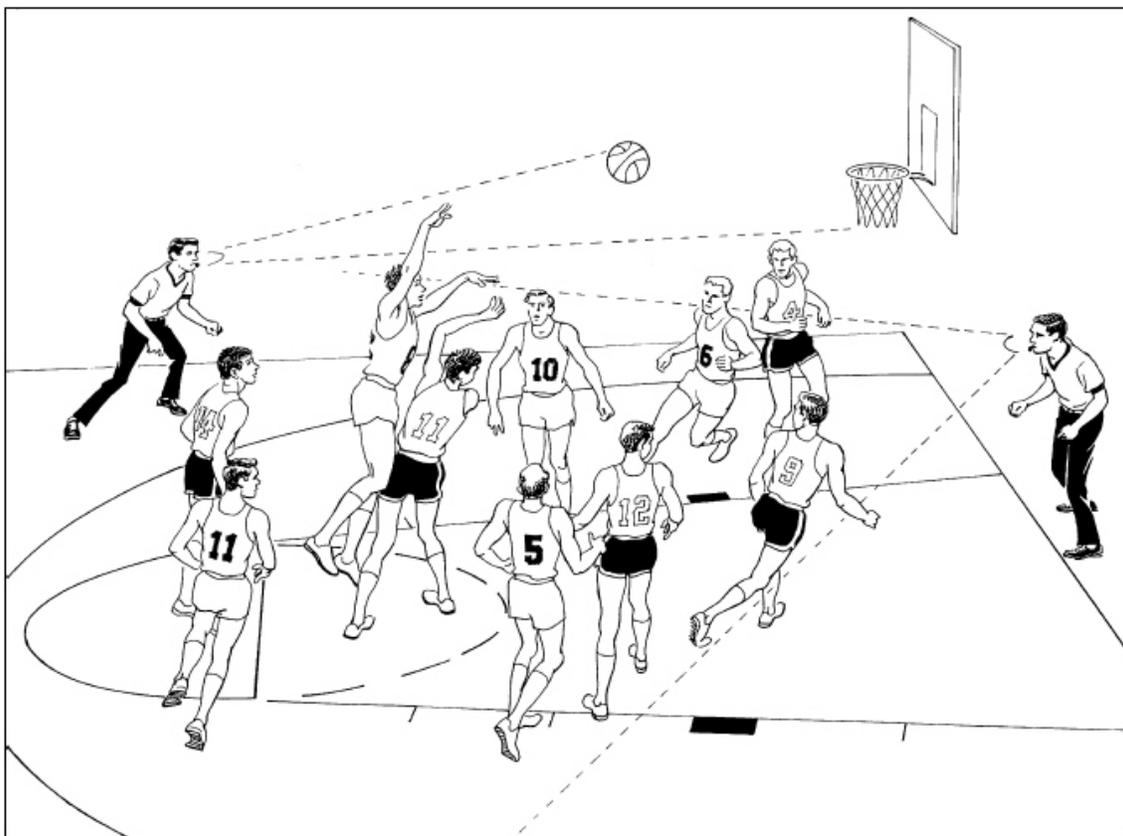
2 doigts horizontaux

TROIS
LANCERS FRANCS



3 doigts horizontaux

Placement sur le terrain



Un arbitre derrière la ligne de fond - L'autre toujours à gauche sur le terrain

Les permutations
Les arbitres permutent sur les fautes