Découverte de l'arbitrage saison 2019 / 2020

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 (1/2 terrain où l'on défend et ligne médiane)

Zone avant (1/2 terrain où l'on attaque)

Zone restrictive (la raquette)

3 Connaître- La gestuelle

Violations

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, 2 mains, ballon porté….)

Faute de pied

Retour en zone

5 Siffler- Les fautes

Uniquement les fautes de contact entre joueur avec ou sans lancer franc

6 Connaître- Les placements

Le placement sur l'entre deux au début du match

Le placement sur lancer francs

Placement sur le terrain et permutations

La Gestuelle

1 La violation

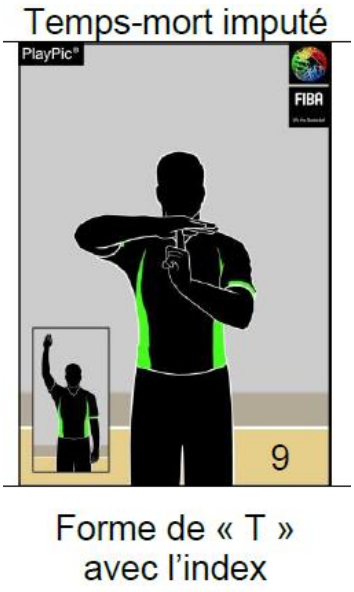
Premier geste à faire quand on siffle une violation

2 la faute

Premier geste à faire quand on siffle une faute

3 Le temp mort

Premier geste à faire quand on siffle un temp mort

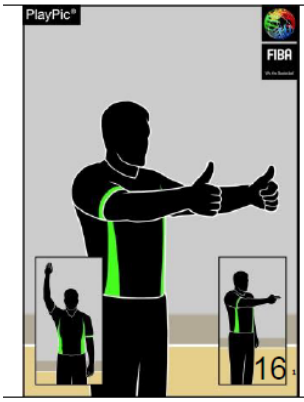


4 Le changement

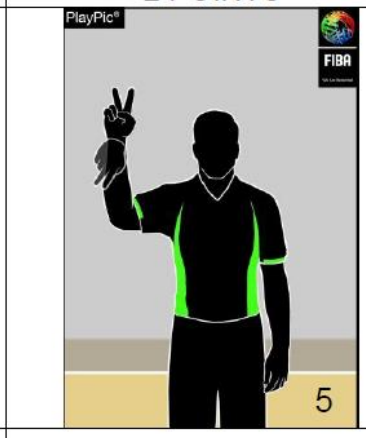
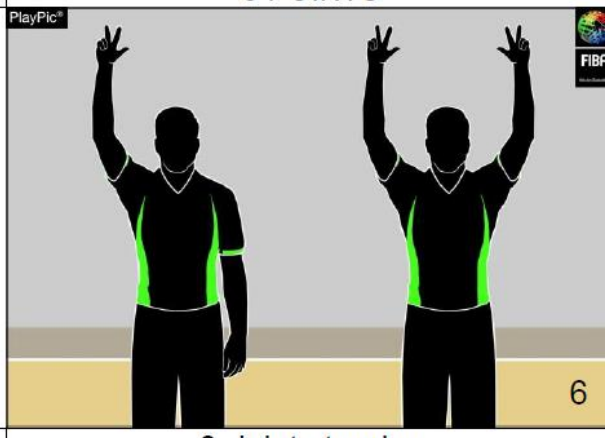
Deux gestes à faire quand on siffle un changement de joueur

Remplacement	Autorisation de rentrer
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps

5 L’entre deux ou situation d’alternance

Ballon tenu / Situation d’entre deux

Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

6 pour accorder les paniers marqués

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
Abaisser un doigt d’un mouvement du poignet	Abaisser deux doigts d’un mouvement du poignet	3 doigts tendus Avec 1 bras : tentative à 3 points Avec 2 bras : réussite à 3 points

Les Violations

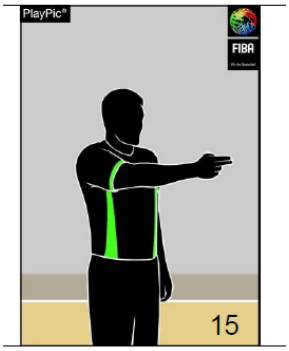
1 Sortie du ballon

Deux gestes à faire lever le bras main ouverte et signaler le sens de la reprise du jeu

Arrêt du chronomètre

Paume ouverte

Direction du jeu / Sortie des limites du terrain



Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche

2 Les violations de temps et les violations de technique

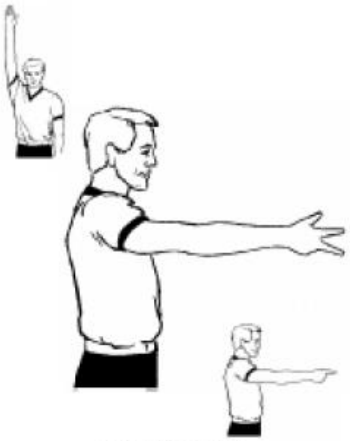
3 secondes – 8 secondes – marcher – dribble irrégulier – faute de pieds – retour en zone

Trois gestes à faire quand on siffle une violation

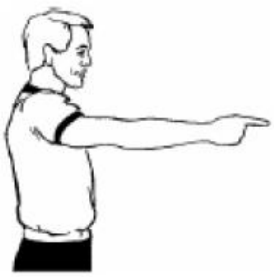
Lever le bras main ouverte	+	geste de la violation (3 secondes)	+	indiquer le sens de reprise du jeu
1		2		3

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

TROIS SECONDES



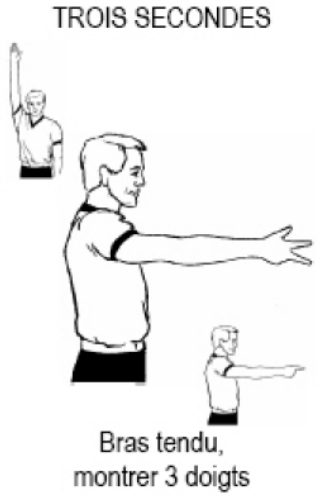
Bras tendu, montrer 3 doigts



Doigt pointé, parallèle aux lignes de touche

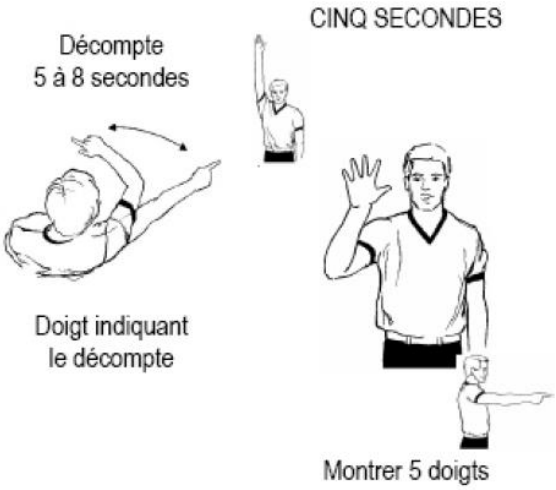
Citer la règle des trois secondes

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



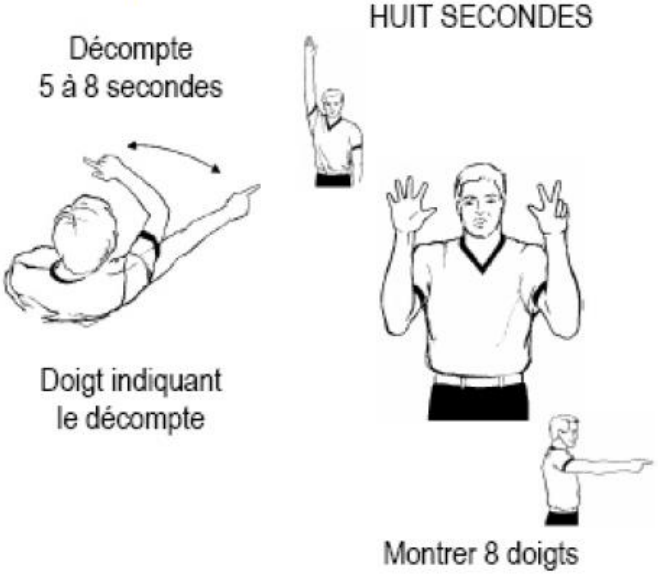
Citer la règle des cinq secondes

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 dribler ou tirer au panier ou passer

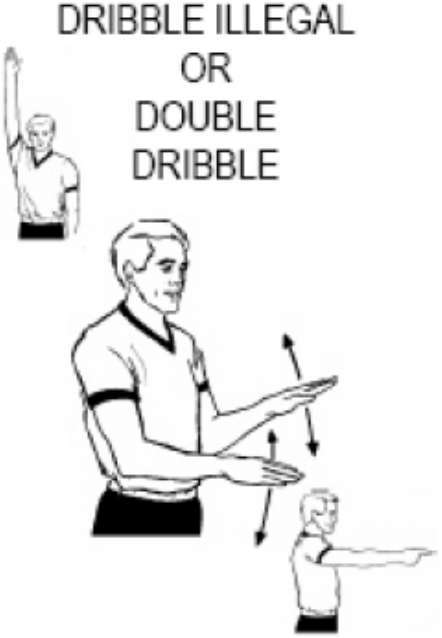
Rotation des poings

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



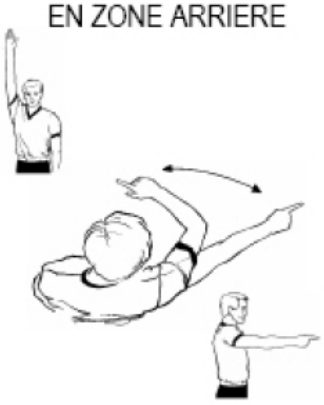
Battement alternatif

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

3 Les fautes

Quatre gestes à faire quand on siffle une faute

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

1

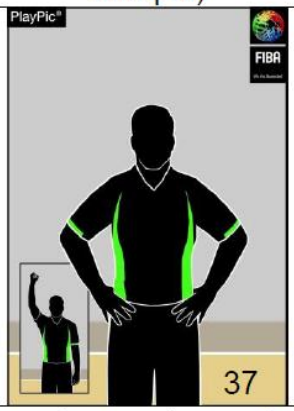
Arrêt du chronomètre pour faute
(en même temps que le coup de sifflet)

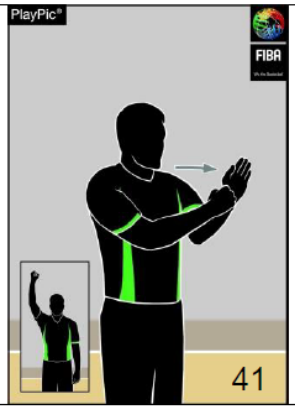
Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif

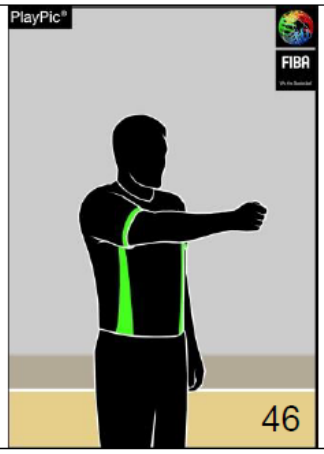
2

N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

3

Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
			
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Crocheter un adversaire
			
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Déplacer l'avant-bras vers l'arrière

Usage excessif des coudes	Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
		
Balancer le coude vers l'arrière	Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

Pas de lancer franc remise en jeu sur le côté

Si avec lancer franc

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

4 L’entre deux de départ

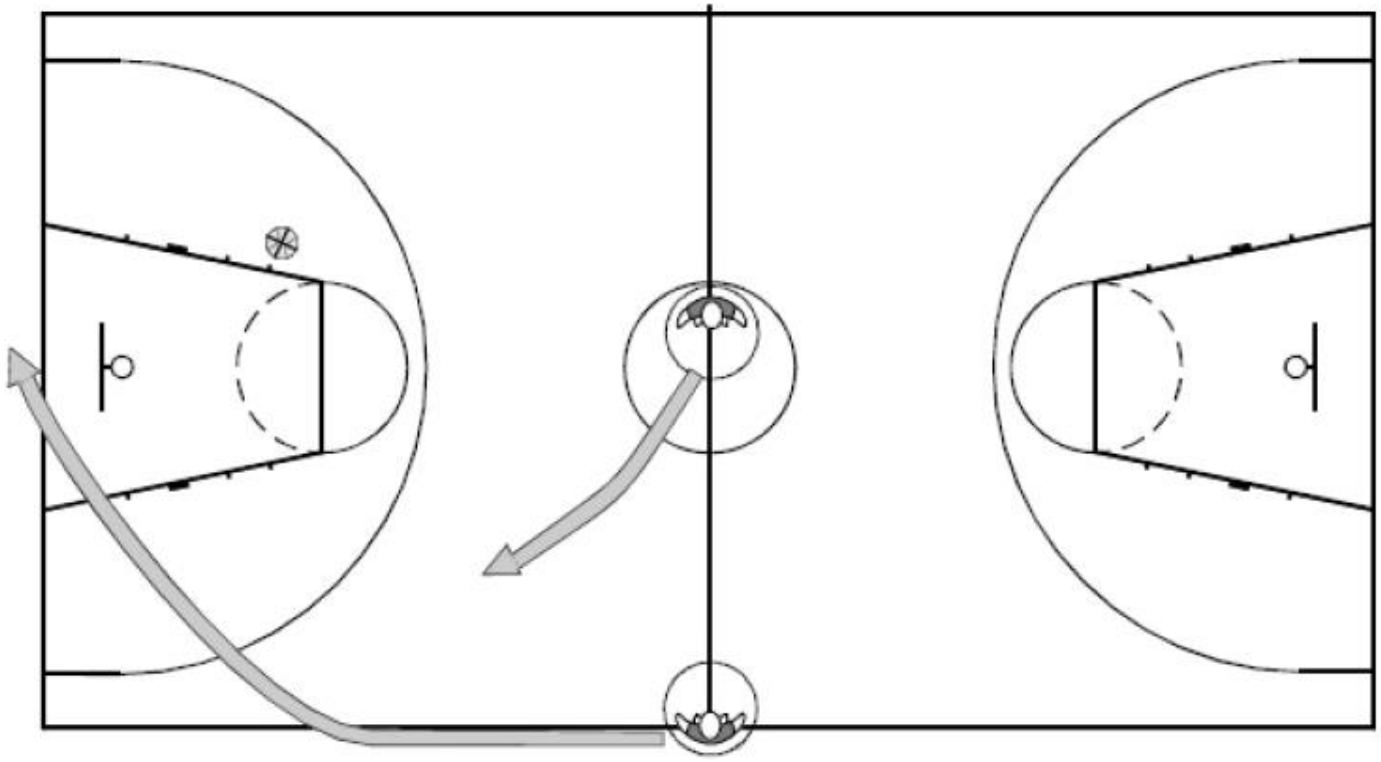
Un arbitre effectue l'entre deux

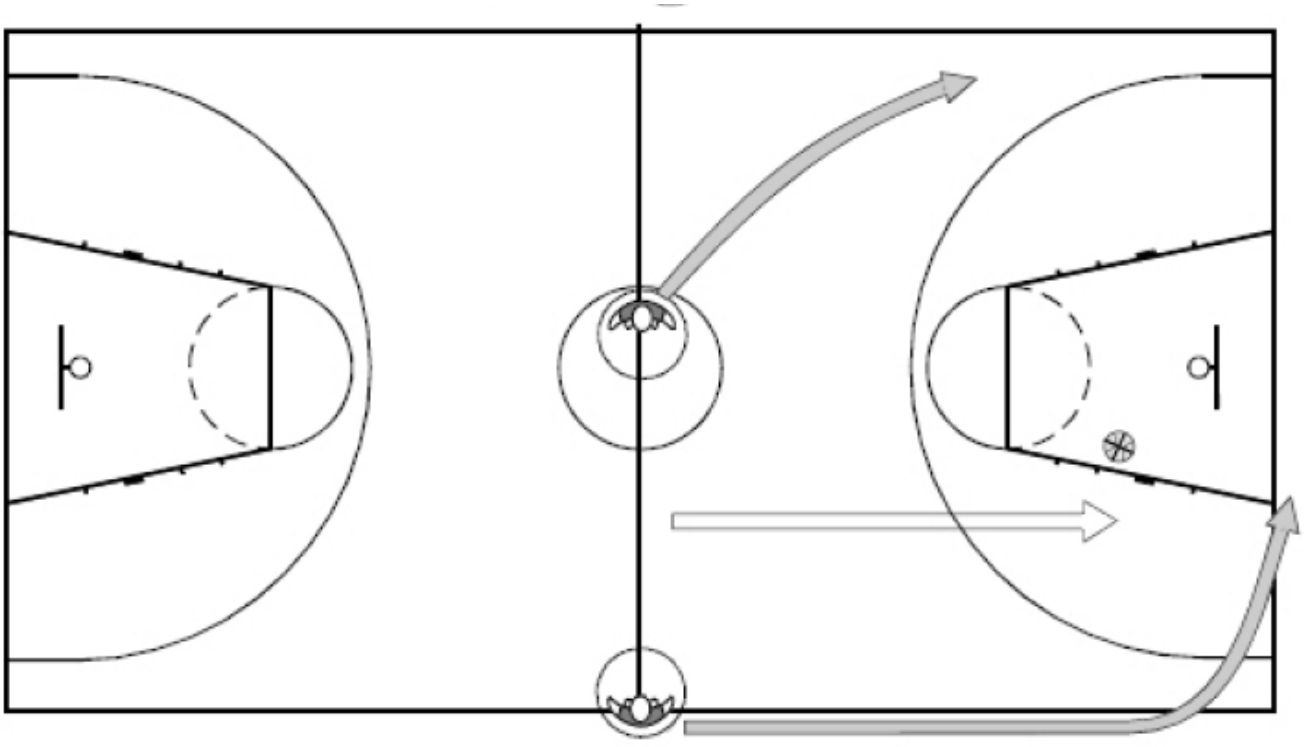
l'autre dos à la table

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 1ère attaque

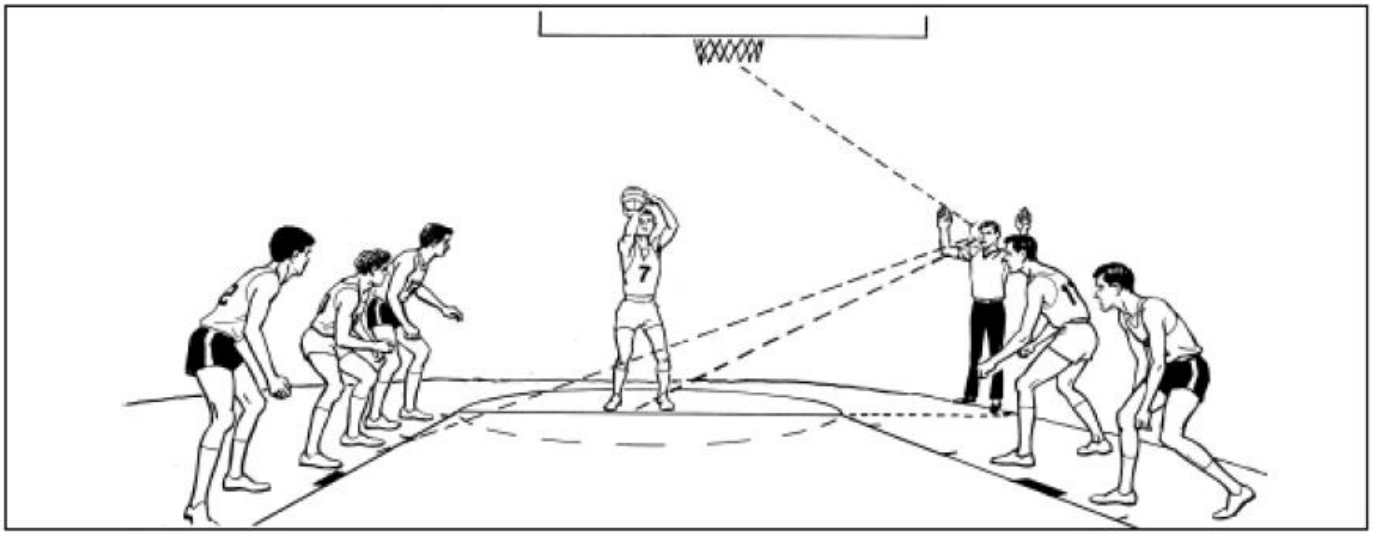
L'arbitre qui a lancé le ballon suit l'attaque sur la partie gauche du terrain

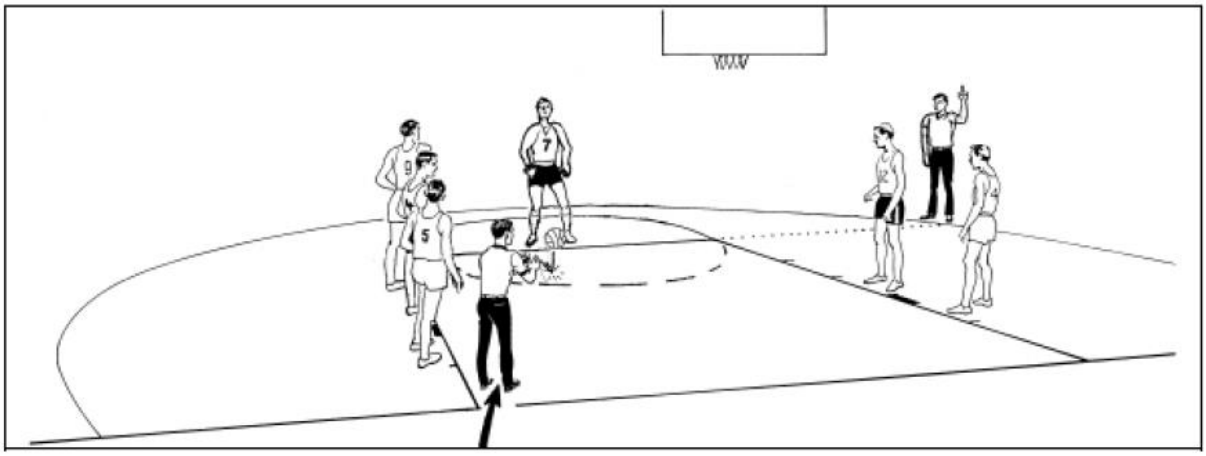
Placement des arbitres





5 Placement sur les lancer francs





Indication du nombre de lancer franc

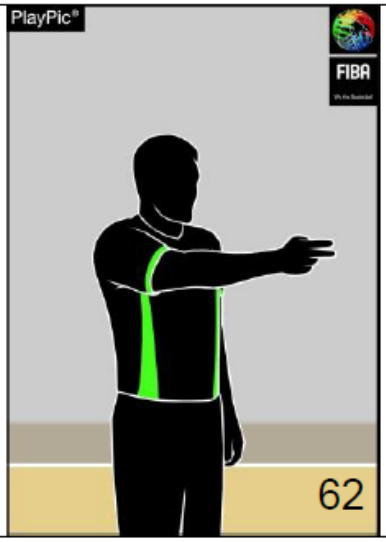
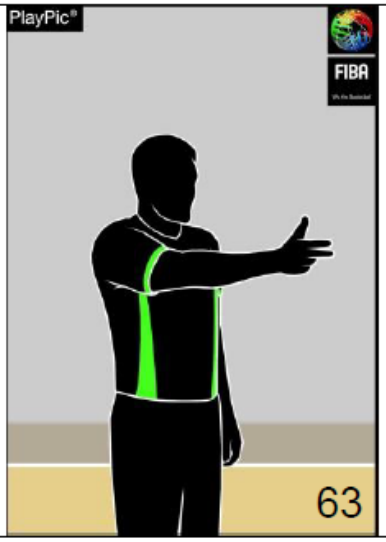
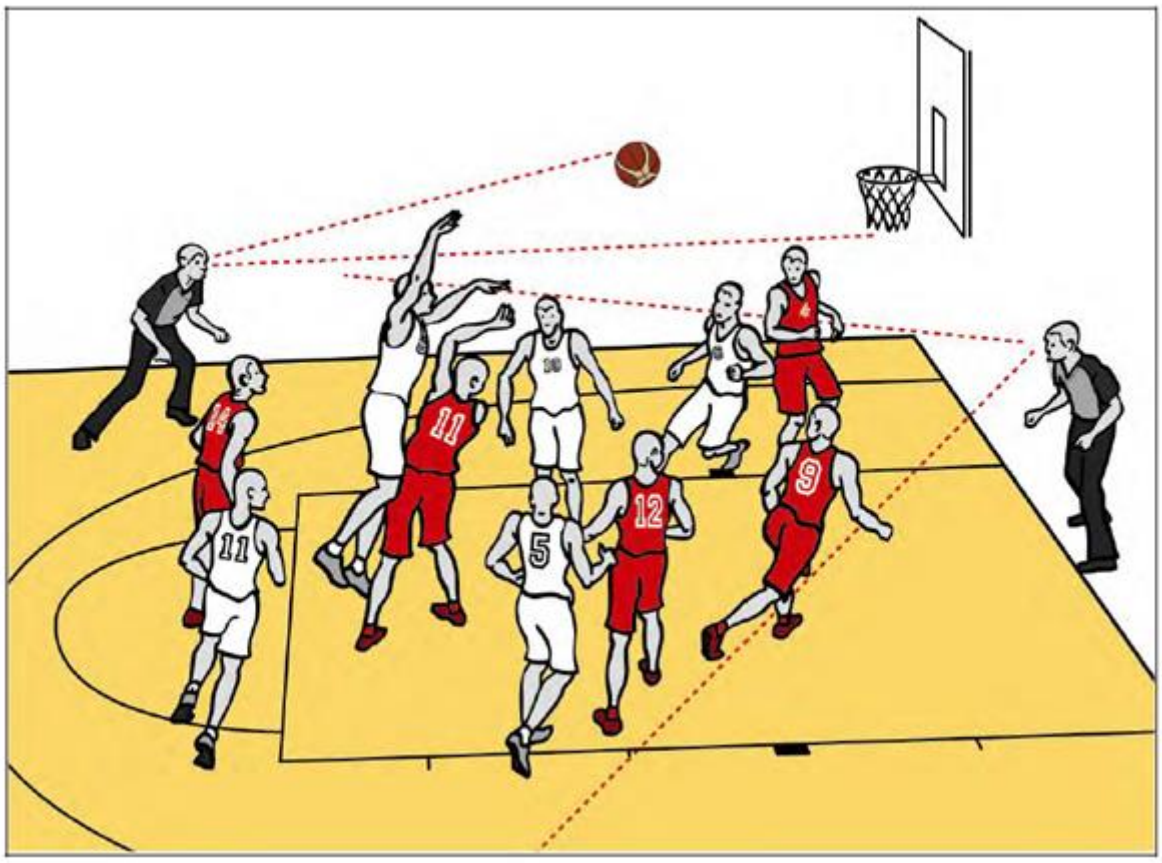
Arbitre de queue

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

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

Arbitre de tête

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

1 lancer-franc	2 lancers-francs	3 lancers-francs
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

Ne pas regarder que le ballon mais voir les 10 joueurs