

ARBITRAGE BASKET-BALL UNSS

NIVEAU DISTRICT

LES REGLES DE PREMIER ORDRE :

LE PANIER :

NE PAS SIFFLER

Validation :

On peut marquer un panier à : 1 point.
2 points.
3 points.

L'arbitre signale à la table par un geste (voir ci contre)
qu'il accorde ou refuse le panier.

Engagement :

Remise en jeu derrière la ligne de fond du terrain.



FAUTES :

SIFFLER

C'est un contact de bras ou de corps ou de jambe sur le porteur de balle.

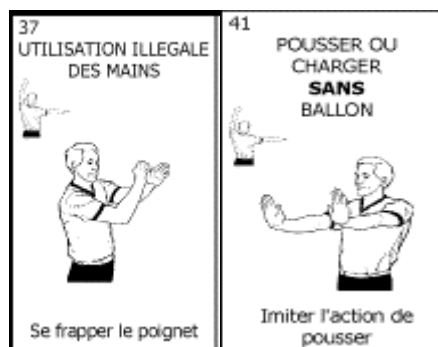
A ce niveau, toute l'attention se porte sur le porteur de balle.

Le défenseur a le droit de gêner son action mais sans le toucher.

DEUX GRANDS TYPES DE FAUTES

FAUTES SUR TIR (vignette 37)

REPARATIONS : 1 LF si panier marqué.
2 LF sur tir à 2 points.
3 LF sur tir à 3 points.



AUTRES FAUTES (vignette 41)

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.

VIOLATIONS :

SIFFLER

LE PIED : SIFFLER

Le pied est sanctionné s'il est volontaire.

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.



LA SORTIE : SIFFLER

Le ballon est hors jeu s'il touche le sol, tout objet ou personne sur ou en dehors des lignes du terrain.

Le joueur est hors jeu si une partie de son corps touche le sol sur ou en dehors des lignes du terrain.

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit de la sortie.



LE MARCHER : SIFFLER

Le joueur s'arrête en plus de 2 temps.

Le joueur décolle son pied de pivot avant que le ballon ait quitté ses mains.

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.



LA REPRISE DE DRIBBLE : SIFFLER

Si le joueur arrête son dribble puis le reprend.

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.



LE COUP DE SIFFLET DOIT ETRE FERME, AUDIBLE DE TOUS ET SANS HESITATION

FAUTE

COUP DE SIFFLET FORT ET LONG

VIOLATION

COUP DE SIFFLET COURT ET MOINS FORT

ORGANISATION DU JEU :

ENTRE-DEUX DE DEPART :

L'arbitre lance le ballon entre les 2 joueurs dans le cercle central, face à la table de marque.

Après avoir atteint son point culminant, le ballon doit être frappé et non attrapé.

Si touché avant le point culminant alors violation.

Les autres joueurs se tiennent à l'extérieur du cercle (en zone avant ou arrière).

L'arbitre veille à envoyer la balle à une hauteur raisonnable (1 mètre au dessus de la tête des joueurs).

COUP DE SIFFLET + GESTE :

L'arbitre accompagne son coup de sifflet d'un geste.

Ce geste est différent pour une faute ou pour une violation.

SUR FAUTE



SUR VIOLATION

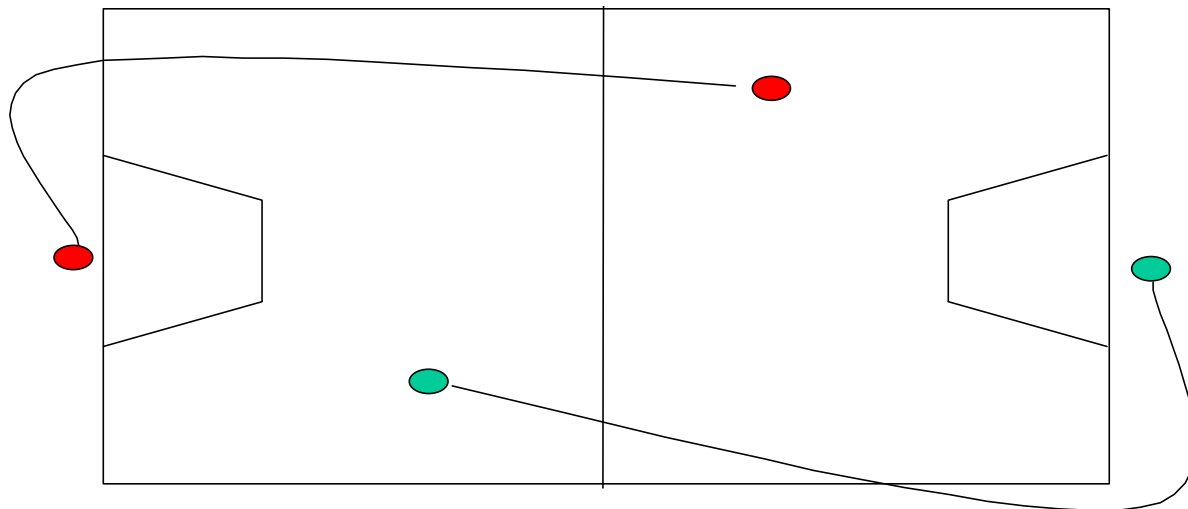


SENS DU JEU :

Après tout coup de sifflet, l'arbitre indique le panier d'attaque de l'équipe qui récupère le ballon.



PLACEMENTS ET DEPLACEMENTS :



Quand cela est possible, utiliser les couloirs de double de tennis. Ceci permet à l'arbitre d'être dans le terrain et donc plus proche de l'action.

Les arbitres doivent encadrer les 10 joueurs : « le boxing-in »

ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES ARBITRES:

Le professeur ne fait pas à la place des jeunes officiels mais doit les guider sur les points fondamentaux suivants, si nécessaire.

RAPPEL DES REGLES DE PREMIER ORDRE (à observer en priorité).

RAPPEL DU PLACEMENT POUR VOIR

AIDE A L'ORGANISATION LORS DES LANCER-FRANCS (LF).

AIDE A L'ORGANISATION DE LA TABLE DE MARQUE.

L'ARBITRE DOIT TOUJOURS AVOIR LE SIFFLET A LA
BOUCHE ET ETRE CONCENTRE SUR LE JEU.

ARBITRAGE BASKET-BALL UNSS

NIVEAU DEPARTEMENTAL

LE CONTENU PRESENTE AU NIVEAU DISTRICT RESTE VALIDE AVEC LES COMPLEMENTS SUIVANTS.

LES REGLES DE SECOND ORDRE:

FAUTES :

SIFFLER

C'est un contact de bras ou de corps ou de jambe sur le porteur de balle. Le défenseur a le droit de gêner l'action mais sans toucher l'attaquant.

A ce niveau, l'attention se porte toujours sur le porteur de balle mais aussi sur les non-porteurs qui peuvent être bousculés lors d'un démarquage ou d'un rebond.

**Il faut également commencer à repérer les fautes d'attaquant.
Notion de cylindre du défenseur**

FAUTE SUR NON-PORTEUR DE BALLE

REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.

FAUTE D'UN ATTAQUANT

C'est lorsqu'un joueur en possession du ballon ou partenaire du porteur de balle a un contact de bras ou de corps ou de jambe avec un défenseur.

2 types de fautes existent : passage en force et faute offensive.

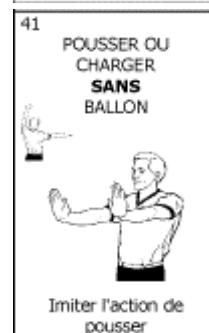
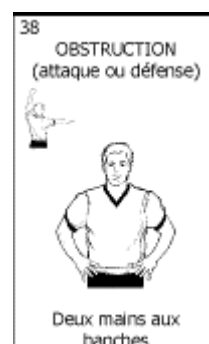
PASSAGE EN FORCE :

SIFFLER

Le joueur porteur de balle bouscule un défenseur immobile sur ses appuis

Si le tir est réussi => refuser le panier

REPARATION : balle à l'équipe qui défendait à l'endroit le plus proche ou remise en jeu à hauteur de la ligne de LF dans le cas où le tir était réussi mais refusé.



FAUTE OFFENSIVE : SIFFLER

Le joueur porteur de balle bouscule un défenseur immobile sur ses appuis après une tentative de tir ou un coéquipier du porteur de balle bouscule un adversaire.

REPARATIONS : Si le panier est marqué, il est accordé. La balle va ensuite à l'équipe qui défendait avec une remise en jeu au fond du terrain.
Si le panier n'est pas marqué, la remise en jeu se fait à l'endroit le plus proche.



Un joueur peut avoir un geste anti-sportif. Il est nécessaire de le sanctionner.

FAUTE ANTISPORTIVE : SIFFLER

Quand un joueur a un geste antisportif envers un adversaire.

REPARATIONS : 1, 2 ou 3 LF + Remise en jeu sur le côté du terrain à cheval sur la ligne médiane.
Pendant les LF aucun joueur dans la zone à trois points et en avant de la ligne de LF.



VIOLATIONS : SIFFLER

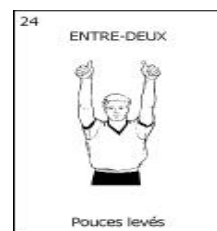
LES 3 SECONDES : SIFFLER

Quand un attaquant reste dans la zone restrictive adverse plus de 3 sec. consécutives. Les 3 sec. sont remises à 0 à chaque tir tenté.
REPARATION : Remise en jeu à l'endroit le plus proche.



ENTRE-DEUX : SIFFLER

2 joueurs de 2 équipes opposées se disputent le ballon en le tenant sans qu'aucun ne puisse en prendre possession.
Quand les arbitres ne savent pas qui a sorti la balle.
REPARATION : entre-deux dans le cercle le plus proche.



RETOUR EN ZONE : SIFFLER

Le ballon passe d'un contrôle en zone avant à un contrôle en zone arrière par la même équipe.
REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche (en zone avant).



LES 5 SECONDES : SIFFLER

Si le joueur met plus de 5 secondes à faire une remise en jeu ou à tenter un LF.
Si un joueur garde le ballon 5 secondes dans les mains et que son adversaire exerce une pression défensive directe (< à 1 m.).
REPARATION : remise en jeu à l'extérieur à l'endroit le plus proche.



LES SANCTIONS :

PREVENIR UNE ET UNE SEULE FOIS ET SANCTIONNER

FAUTE TECHNIQUE JOUEUR : SIFFLER

Quand un joueur manque de respect envers un adversaire ou l'arbitre.

REPARATIONS : 1 LF + Remise en jeu sur le côté du terrain à cheval sur la ligne médiane.



FAUTE TECHNIQUE COACH OU BANC : SIFFLER

Quand un coach ou une personne du banc manque de respect envers un adversaire ou l'arbitre.

REPARATIONS : 2 LF + Remise en jeu sur le côté du terrain à cheval sur la ligne médiane.

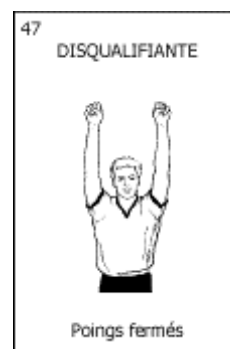
FAUTE DISQUALIFIANTE JOUEUR OU COACH : SIFFLER

Quand un joueur ou un coach bouscule violemment un adversaire ou l'arbitre.

REPARATIONS : 1, 2 OU 3 LF + Remise en jeu sur le côté du terrain à cheval sur la ligne médiane.

Pendant les LF aucun joueur dans la zone à trois points et en avant de la ligne de LF.

Le fautif doit quitter l'air de jeu (il rejoint les vestiaires).



ORGANISATION DU JEU :

LE TEMPS EST DECOMPTE :

Le chronométreur doit arrêter le chronomètre sur tout coup de sifflet de l'arbitre et sur panier marqué lors des 2 dernières minutes du match.

L'ARBITRE CONTROLE LE BALLON :

Comme le jeu s'arrête à partir de ce niveau. L'arbitre contrôle le ballon sur tout coup de sifflet.

Sur faute, l'arbitre qui a sifflé va à la table (au niveau du rond central) pour indiquer le numéro du fautif , le type de la faute et la réparation au marqueur. L'autre arbitre prend possession du ballon.

Sur violation, c'est l'arbitre le plus proche qui fait la remise en jeu.

Si les joueurs ne donnent pas le ballon l'arbitre doit siffler et le réclamer afin que le jeu puisse reprendre.

L'ARBITRE VALIDE LA REPRISE DU JEU :

L'arbitre accompagne la remise en jeu d'un geste. Le chronométrateur redémarre son chrono à partir de ce geste



LES CHANGEMENTS DE JOUEURS :

Le ou les joueurs doivent aller à la table pour demander le changement.

Accordé sur : Possession de balle en faveur de l'équipe demandeuse.

Toutes fautes.

Demande de changement de l'équipe adverse.

Entre deux sauf si sauteur

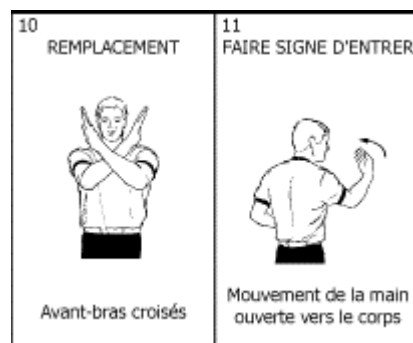
Panier encaissé dans les 2 dernières minutes du match.

Temps mort arbitre.

Refusé

- si le joueur est à l'entre-deux.

- si le joueur est au LF (accordé si dernier LF marqué).

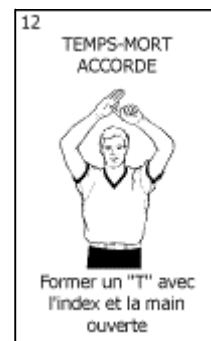


LES TEMPS MORTS :

L'entraîneur doit informer la table de sa demande de temps mort. Après tout coup de sifflet, sur panier encaissé la table siffle pour informer l'arbitre qui accorde le temps mort.

Durée : 1 minute.

1 par quart-temps et 2 dans le dernier.



LA TAILLE DES BALLONS :

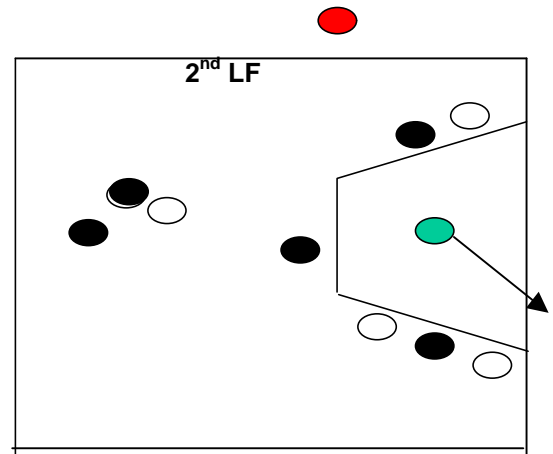
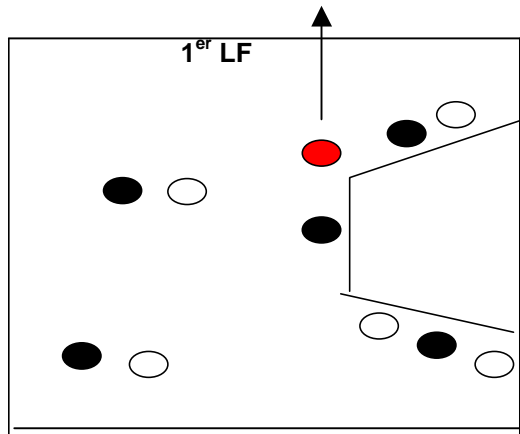
BF	TAILLE 5
BG	TAILLE 6
MF et après	TAILLE 6
MG et après	TAILLE 7

LES FAUTES D'EQUIPE:

A partir de la 5^{ème} faute d'équipe dans le même quart temps, il y a systématiquement 2 LF à tirer.

PLACEMENTS ET DEPLACEMENTS :

AUX LANCER-FRANCS



Au 1^{er} LF, l'arbitre de queue donne le ballon.

Au 2nd LF, l'arbitre de tête donne le ballon. L'arbitre de queue observe que le tireur ne franchit pas la ligne de LF. L'arbitre de tête observe que les joueurs ne partent pas avant que le ballon n'ait quitté les mains du tireur :

Panier raté : 1- violation défenseur => 1 LF à retirer

2- violation attaquant => remise en jeu au défenseur sous le panier

Panier marqué : violation défenseur ou attaquant le panier est accordé et la violation ignorée.

ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES ARBITRES:

Le professeur ne fait pas à la place des jeunes officiels mais doit les guider sur les points fondamentaux suivants, si nécessaire.

RAPPEL DES REGLES DE PREMIER ORDRE (à observer en priorité).

RAPPEL DES REGLES DE SECOND ORDRE.

RAPPEL DU PLACEMENT POUR VOIR

AIDE A L'ORGANISATION DE LA TABLE DE MARQUE (feuille et chronomètre).

ARBITRAGE BASKET-BALL UNSS

NIVEAU ACADEMIQUE

LES CONTENUS PRESENTES AU NIVEAU DISTRICT ET DEPARTEMENTAL RESTENT VALIDES AVEC LES COMPLEMENTS SUIVANTS.

LES REGLES DE TROISIEME ORDRE :

FAUTES :

SIFFLER

C'est un contact de bras ou de corps ou de jambe sur le porteur de balle. Le défenseur a le droit de gêner l'action mais sans toucher l'attaquant.

A ce niveau, l'attention de l'arbitre de queue se porte essentiellement sur le porteur de balle et celle de l'arbitre de tête sur les non-porteurs et porteurs dans le raquette .

Il est nécessaire à ce niveau de renvoyer directement au règlement de la FIBA

Art. 44 Faute personnelle

44.1. Définition

44.1.1. Une faute personnelle est une faute de joueur qui implique un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort. Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale (à l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents.

44.1.2. L'obstruction est un contact personnel illégal qui empêche la progression d'un adversaire avec ou sans le ballon.

44.1.3. Charger, c'est le contact personnel d'un joueur, avec ou sans ballon, qui pousse ou tente de passer en force contre le torse d'un adversaire.

44.1.4. Le marquage illégal par derrière est le contact personnel par derrière d'un défenseur avec un adversaire. Le simple fait que le défenseur tente de disputer le ballon ne justifie pas le contact par derrière avec un adversaire.

44.1.5. Tenir, c'est un contact personnel avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact (tenir) peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

44.1.6. L'écran illégal est une tentative illégale pour retarder ou empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre un emplacement désiré sur le terrain de jeu.

44.1.7. L'usage illégal des mains se produit quand un joueur, en position de défense, place et maintient sa ou ses mains en contact avec un adversaire, avec ou sans le ballon, pour empêcher sa progression.

44.1.8. Pousser, c'est un contact personnel avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire qui a ou n'a pas le contrôle du ballon.

44.2. Sanction

Une faute personnelle doit être inscrite dans tous les cas au compte du joueur fautif.

44.2.1. Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas dans l'action de tirer,

- le jeu reprendra par une remise en jeu de l'extérieur du terrain par l'équipe non fautive, du point le plus proche de l'infraction.
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction pour fautes d'équipe, alors l'Art. 55 (fautes d'équipe - sanction) sera appliqué.

44.2.2. Si la faute est commise sur un joueur qui est dans l'action de tirer.

- si le panier du terrain est réussi, celui-ci doit compter et un (1) lancer franc sera accordé,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à deux points non réussi, deux (2) lancers francs doivent être accordés,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à trois points non réussi, trois (3) lancers francs doivent être accordés,
- si la faute est commise sur le joueur juste avant ou au moment où retentit le signal sonore du chronomètre de jeu marquant la fin du temps de jeu d'une période ou d'une prolongation ou le signal de l'appareil des 24 secondes alors que le ballon est encore dans la ou les mains du joueur et que le panier est réussi, ce dernier ne doit pas compter. Deux (2) ou trois (3) lancers francs doivent être accordés.

44.3. Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit:

- à l'avant par la paume des mains,
- à l'arrière par les fesses,
- sur les côtés par la face externe des bras et des jambes. Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des pieds doit être proportionnel à la taille.

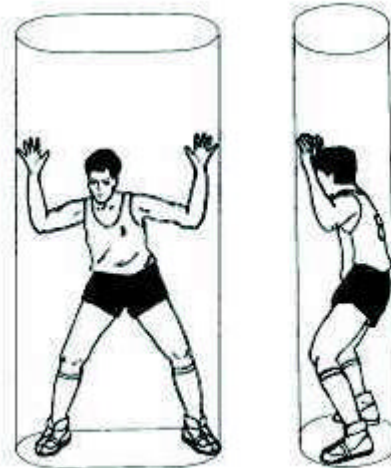


Figure 13 Principe du cylindre

44.4. Principe de la verticalité

44.4.1. Sur un terrain de basket-ball, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

44.4.2. Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement dans cet espace.

44.4.3. Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

44.4.4. Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

44.4.5. L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense:

- en utilisant les bras pour se créer un espace additionnel (se dégager),
- en écartant les jambes ou les bras pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

44.5. Position légale de défense

44.5.1. Un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il:

- fait face à un adversaire,
- et qu'il a les deux pieds au sol.

44.5.2. La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement, mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

44.6. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

44.6.1. Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou il dribble), les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.

44.6.2. Le joueur qui a le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou à changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

44.6.3. Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact préalable avec le corps avant de prendre sa position.

44.6.4. Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer dans le but de marquer son adversaire mais il ne peut pas écarter ses bras, ses épaules, déplacer ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

44.6.5. Pour juger une situation d'obstruction ou de passage en force d'un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants:

- le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon et en ayant les deux pieds au sol,
- le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement ou se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position légale de défense.
- Lorsqu'un défenseur se déplace pour maintenir la position initiale légale de défense, un ou ses deux pieds peuvent ne pas être en contact avec le sol pour un bref instant aussi longtemps que le mouvement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon.
- Le contact doit se produire sur le torse, auquel cas le défenseur est considéré comme étant arrivé le premier.
- Ayant pris une position légale de défense, le défenseur peut se tourner à l'intérieur de son cylindre afin d'amortir le choc ou pour éviter d'être blessé. Dans les cas décrits ci-dessus, la faute doit être considérée comme ayant été commise par le joueur porteur du ballon.

44.7. Joueur en l'air

44.7.1. Un joueur qui a sauté en l'air d'un point quelconque du terrain a le droit de retomber de nouveau au même endroit.

44.7.2. Il a le droit de retomber à un autre endroit du terrain à condition que le chemin direct entre le point de saut et le point de chute ainsi que le point de chute lui-même, ne soit pas déjà occupé par un ou plusieurs adversaires au moment où il quitte le sol.

44.7.3. Si un joueur après un saut, emporté par son élan, provoque en retombant un contact avec un adversaire qui a pris une position légale de défense au-delà du point de retombée, c'est le sauteur qui est responsable du contact.

44.7.4. Un joueur n'a pas le droit de se mettre sur le chemin d'un adversaire après que ce dernier ait sauté en l'air.

44.7.5. Se placer sous un joueur en l'air et provoquer ainsi un contact est habituellement une faute antisportive et peut, dans certains cas, être une faute disqualifiante.

44.8. Marquer un joueur qui ne contrôle pas le ballon

44.8.1. Un joueur qui ne contrôle pas le ballon a le droit de se déplacer librement sur le terrain et de prendre toute position qui n'est pas déjà occupée par un autre joueur.

44.8.2. En marquant un joueur qui ne contrôle pas le ballon, il faut appliquer les éléments de temps et de distance. Cela signifie qu'un défenseur ne peut pas prendre une position si près et/ou si rapidement sur la trajectoire d'un adversaire en déplacement que ce dernier n'a pas suffisamment de temps ou de distance pour, soit s'arrêter, soit changer de direction. La distance est directement proportionnelle à la vitesse de l'adversaire, jamais moins d'un (1) et jamais plus de deux (2) pas normaux. Si un joueur ne respecte pas les éléments de temps et de distance en prenant sa position initiale légale de défense et qu'un contact avec un adversaire se produit, il est responsable du contact.

44.8.3. Dès qu'un défenseur a pris une position initiale légale de défense, il ne doit pas provoquer de contact avec un adversaire dans le but de l'empêcher de passer en écartant les bras, les épaules ou en plaçant ses hanches ou ses jambes sur sa trajectoire. Il peut se tourner ou placer son/ses bras devant et près de son corps, à l'intérieur de son cylindre, pour éviter d'être blessé.

44.9. Ecran – légal et illégal

44.9.1. Il y a écran quand un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire qui ne contrôle pas le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain.

44.9.2. L'écran est légal quand le joueur chargé de faire cet écran sur un adversaire

- est stationnaire (à l'intérieur de son cylindre) quand le contact se produit,

- a les deux pieds au sol quand le contact se produit.

44.9.3. L'écran est illégal quand le joueur qui fait l'écran sur un adversaire

- est en déplacement au moment du contact,

- n'a pas laissé un espace suffisant en faisant un écran hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire quand le contact a lieu,

- n'a pas respecté les éléments de temps et de distance envers un adversaire en déplacement quand le contact s'est produit.

44.9.4. Si l'écran est établi dans le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur peut faire l'écran aussi près qu'il le désire à condition de ne pas provoquer de contact.

44.9.5. Si l'écran est établi hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran doit permettre à l'adversaire de faire un (1) pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.

44.9.6. Si l'adversaire est en déplacement, les éléments de temps et de distance doivent être appliqués. Le joueur qui établit l'écran doit laisser assez d'espace pour que le joueur sur lequel l'écran a été fait soit en mesure d'éviter l'écran en s'arrêtant ou en changeant de direction. La distance requise n'est jamais de moins d'un (1) pas normal, et jamais de plus de deux (2) pas normaux.

44.9.7. Un joueur sur lequel un écran légal a été fait est responsable de tout contact avec le joueur qui a établi l'écran.

44.10. Obstruction

44.10.1. Un joueur qui essaie de faire écran commet une obstruction si un contact se produit alors qu'il se déplace et que son adversaire est stationnaire ou s'éloigne de lui.

44.10.2. Si un joueur ne tenant pas compte du ballon fait face à un adversaire et change de position quand l'adversaire en change, ce joueur est responsable en premier lieu de tout contact qui se produit, à moins que d'autres facteurs n'interviennent. L'expression "à moins que d'autres facteurs n'interviennent" fait référence aux actions délibérées de pousser, bousculer ou tenir le joueur sur lequel l'écran est fait.

44.10.3. Il est permis à un joueur d'écartier le ou les bras, ou le ou les coudes, en-dehors de son cylindre quand il prend une position sur le terrain, mais ceux-ci doivent être abaissés à l'intérieur de son cylindre lorsqu'un adversaire essaie de passer. Si le ou les bras ou le ou les coudes sont à l'extérieur de son cylindre et qu'un contact se produit, il y a obstruction ou tenu.

44.11. Toucher un adversaire avec la ou les mains, ou le ou les bras

44.11.1. Toucher un adversaire avec la ou les mains n'est pas nécessairement une infraction en soi.

44.11.2. Les arbitres doivent décider si le joueur qui a provoqué le contact a obtenu un avantage. Si le contact provoqué par un joueur restreint d'une manière quelconque la liberté de mouvement d'un adversaire, ce genre de contact est une faute.

44.11.3. Il y a utilisation illégale de la ou des mains et du ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position de défense et que sa ou ses mains ou son ou ses bras sont placés et restent en contact sur un adversaire avec ou sans le ballon.

44.11.4. Toucher ou "piquer" plusieurs fois du bout des doigts un adversaire avec ou sans le ballon est une faute car cela pourrait conduire à une escalade de rudesse.

44.11.5. Un attaquant porteur du ballon commet une faute:

- s'il crochète ou enveloppe un défenseur avec un bras ou un coude dans le but d'obtenir un avantage,

- s'il repousse un défenseur dans le but de l'empêcher de jouer ou d'essayer de jouer le ballon ou dans le but de créer plus d'espace entre lui et le défenseur,

- si, lors d'un dribble, il étend l'avant bras ou la main pour empêcher un adversaire de prendre le contrôle du ballon.

44.11.6. Un attaquant sans le ballon commet une faute s'il repousse un adversaire dans le but:

- de se libérer pour recevoir le ballon,

- d'empêcher le défenseur de jouer ou d'essayer de jouer le ballon,

- de créer plus d'espace entre lui et le défenseur.

44.12. Jeu du "Poste"

44.12.1. Le principe de la verticalité s'applique aussi au jeu du "Poste". Le joueur attaquant en position de "Poste" ainsi que l'adversaire qui le marque doivent respecter leur droit respectif à la verticalité (cylindre).

44.12.2. Un attaquant ou un défenseur en position de "Poste" commet une faute s'il pousse son adversaire hors de sa position à l'aide de ses épaules ou des hanches ou s'il entrave la liberté de mouvement de l'adversaire à l'aide des coudes, bras, genoux écartés ou de toute autre partie du corps.

Art. 45 Double faute

45.1. Définition

Une double faute est une situation au cours de laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque simultanément.









45.2. Sanction

45.2.1. Une faute personnelle est inscrite au compte de chaque joueur fautif. Aucun lancer franc n'est accordé.

45.2.2. Le jeu doit reprendre de la manière suivante:

- Si un panier est réussi en même temps, le ballon sera attribué aux adversaires de l'équipe qui vient de marquer pour une remise en jeu de derrière la ligne de fond.
- Si une équipe avait le contrôle du ballon ou avait droit au ballon, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu de l'extérieur du terrain du point le plus proche de l'infraction a été commise.
- Si aucune des équipes n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit, le jeu reprendra par un entre-deux dans le cercle le plus proche de l'infraction a été commise.

La gestuelle doit être complète et en liaison avec les explications précédentes.

<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>

VIOLATIONS :

SIFFLER

LES 8 SECONDES :

SIFFLER

Quand une équipe met plus de 8 secondes pour franchir la ligne médiane. Le ballon doit toucher 1 joueur situé en zone avant ou la zone avant dans ce délai.

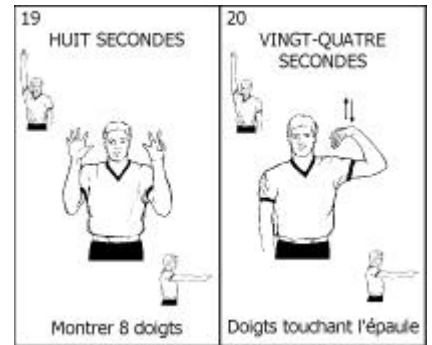
REPARATION : Remise en jeu sur le côté du terrain à hauteur du ballon.

LES 24 SECONDES :

SIFFLER

Quand une équipe met plus de 24 secondes pour tenter un tir qui touche le cercle.

REPARATION : Remise en jeu sur le côté du terrain à hauteur du ballon.



ORGANISATION DU JEU :

LES 24 SECONDES :

L'arbitre de queue doit annoncer « 10 ». Cette annonce renseigne tout le monde sur le temps restant de l'attaque. Il décompte les 10 secondes restantes et si aucun tir touchant le cercle n'est tenté il doit siffler la violation des 24 secondes.

L'ARBITRE DOIT SAVOIR RECTIFIER UNE ERREUR :

Les arbitres peuvent rectifier une erreur si une règle n'a pas été appliquée par mégarde et résulte d'une des situations suivantes seulement:

- accord d'un ou de plusieurs lancers francs immérités,
- permission donnée à un joueur non bénéficiaire de tenter un ou plusieurs lancers francs,
- non-accord d'un ou de plusieurs lancers francs mérités,
- accord ou annulation de points à la suite d'une erreur des arbitres;
- tenter un ou des LF dans le mauvais panier.

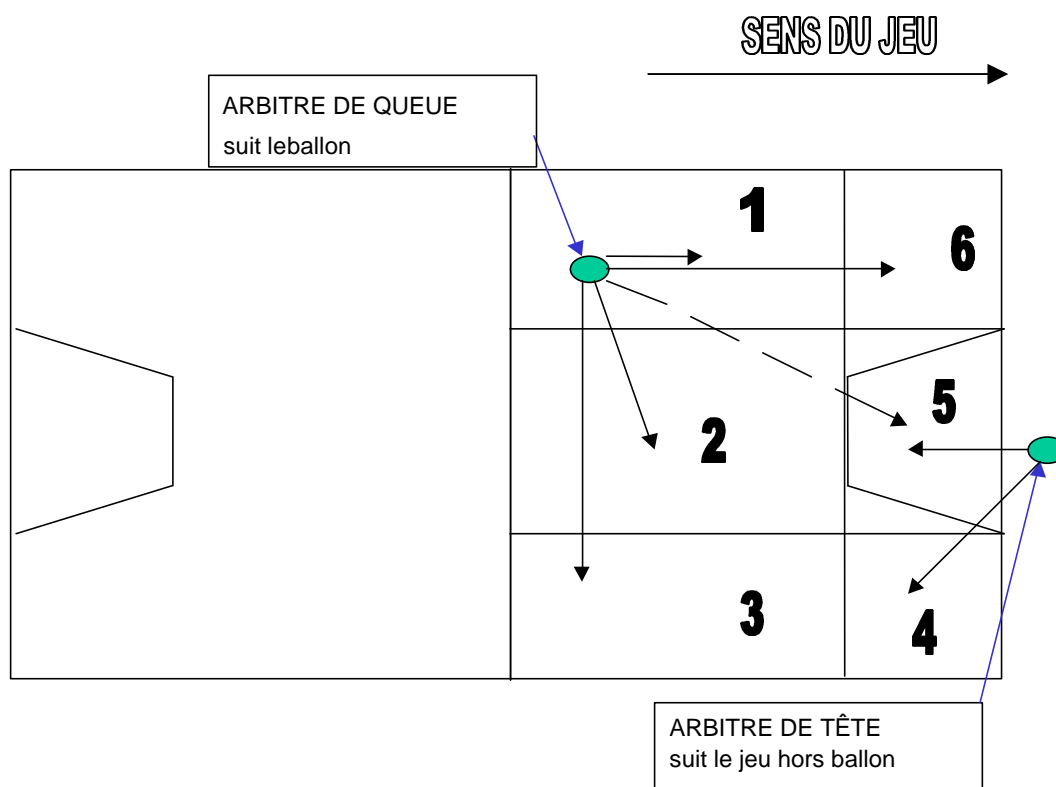
Procédure

Pour être rectifiables, les erreurs énumérées ci-dessus doivent être découvertes par un arbitre ou être portées à l'attention d'un arbitre avant que le ballon devienne vivant après le premier ballon mort qui suit la remise en marche du chronomètre de jeu après l'erreur.

Tout point marqué, le temps écoulé et toute activité supplémentaire qui aurait pu se produire avant la découverte de l'erreur ne doivent pas être annulés.

PLACEMENTS ET DEPLACEMENTS :

LES ZONES DE RESPONSABILITE:



LA PERMUTATION DE POSITION:

Sur fautes et entre-deux les 2 arbitres doivent changer de position.
C'est à dire par exemple quand je suis arbitre de tête sous un panier, je deviens arbitre de tête sous l'autre panier.

ACCOMPAGNEMENT DES JEUNES ARBITRES :

Le professeur ne fait pas à la place des jeunes officiels mais doit les guider sur les points fondamentaux suivants, si nécessaire.

RAPPEL DES REGLES DE PREMIER ORDRE (à observer en priorité).

RAPPEL DES REGLES DE SECOND ORDRE.

RAPPEL DES REGLES DE TROISIEME ORDRE.

RAPPEL DU PLACEMENT POUR VOIR

AIDE A L'ORGANISATION DE LA TABLE DE MARQUE (feuille et chronomètre).

AIDE AL'ENREGISTREMENT DES RESERVES ET DES RECLAMATIONS.

**L'ARBITRE DOIT TOUJOURS AVOIR LE SIFFLET A LA BOUCHE ET
ETRE CONCENTRE SUR LE JEU.**



BIEN SIFFLER POUR PERMETTRE DE JOUER