



Memo d'aide à l'arbitrage

contact : Didier Guillemaud
didier.guillemaud@laposte.net



RÔLE ET POSITIONNEMENT DE L'ARBITRE



Rôle de l'arbitre

1. Valider la feuille de marque
 - Au recto : l'arbitre inscrit son nom et prénom dans l'en tête et signe la feuille à la fin de la rencontre
 - Au verso : l'arbitre indique ses coordonnées
2. Choisir le ballon
3. Vérifier si les joueurs n'ont pas de bijou, montre
4. Diriger le jeu (sans arbitre le match ne peut pas avoir lieu), Il fait respecter les règles sans abuser de son pouvoir



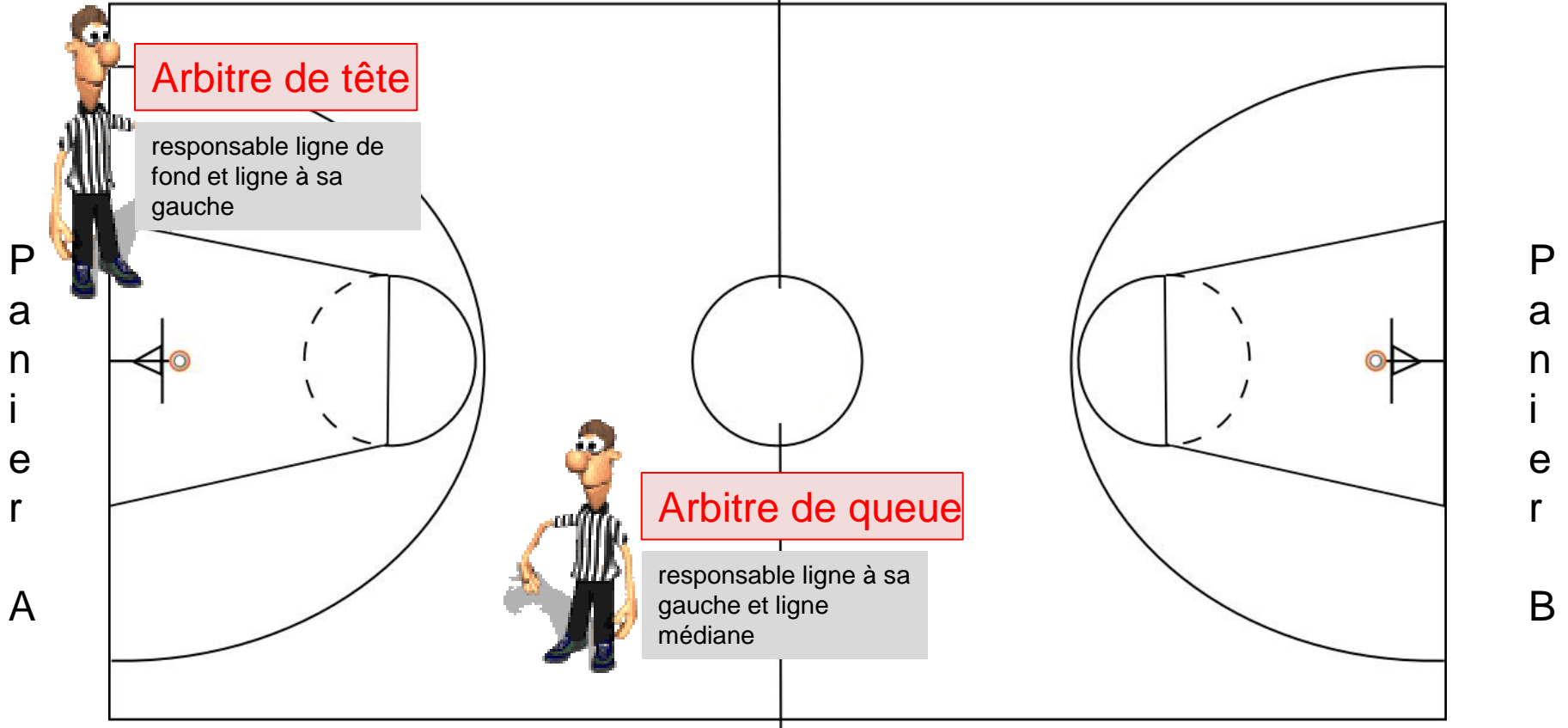
Principes de positionnement et de mouvement

- 1 arbitre de tête (sous le panier, *il a le panier au dessus de sa tête*)
- 1 arbitre de queue (milieu du terrain)
- Le mouvement des arbitres se fait toujours par la gauche pour avoir une ligne sur sa gauche à gérer
- Bouger pour avoir le meilleur angle de vue sur l'action.
- Etre arrêté au moment de siffler.
- Courir vers l'avant et non pas en arrière



Positionnement des Arbitres

B attaque vers le panier A



Banc Equipe B

Table de marque

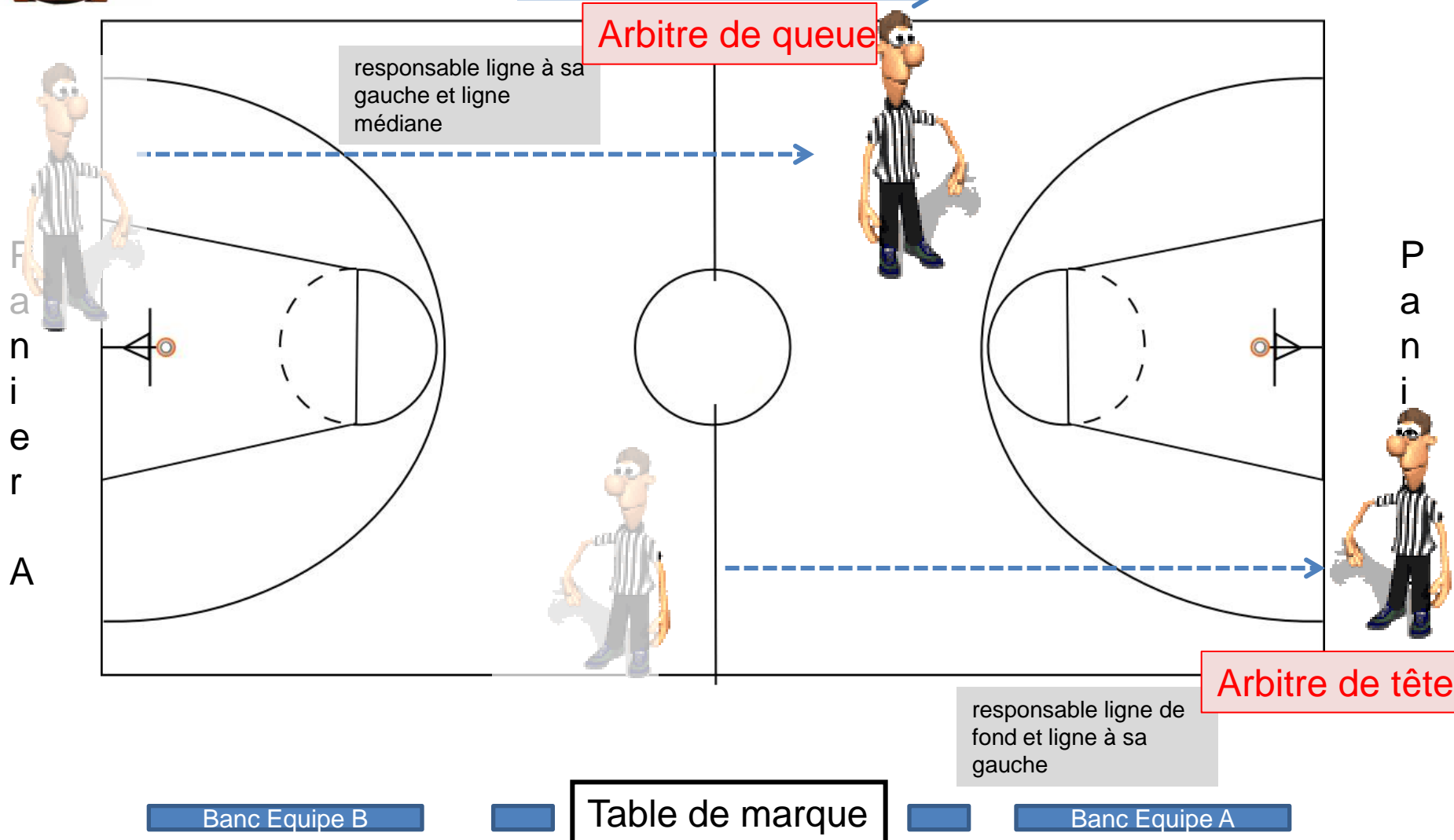
Banc Equipe A



Mouvement des arbitres

Le mouvement des arbitres se fait toujours par la gauche pour avoir une ligne à gauche à gérer

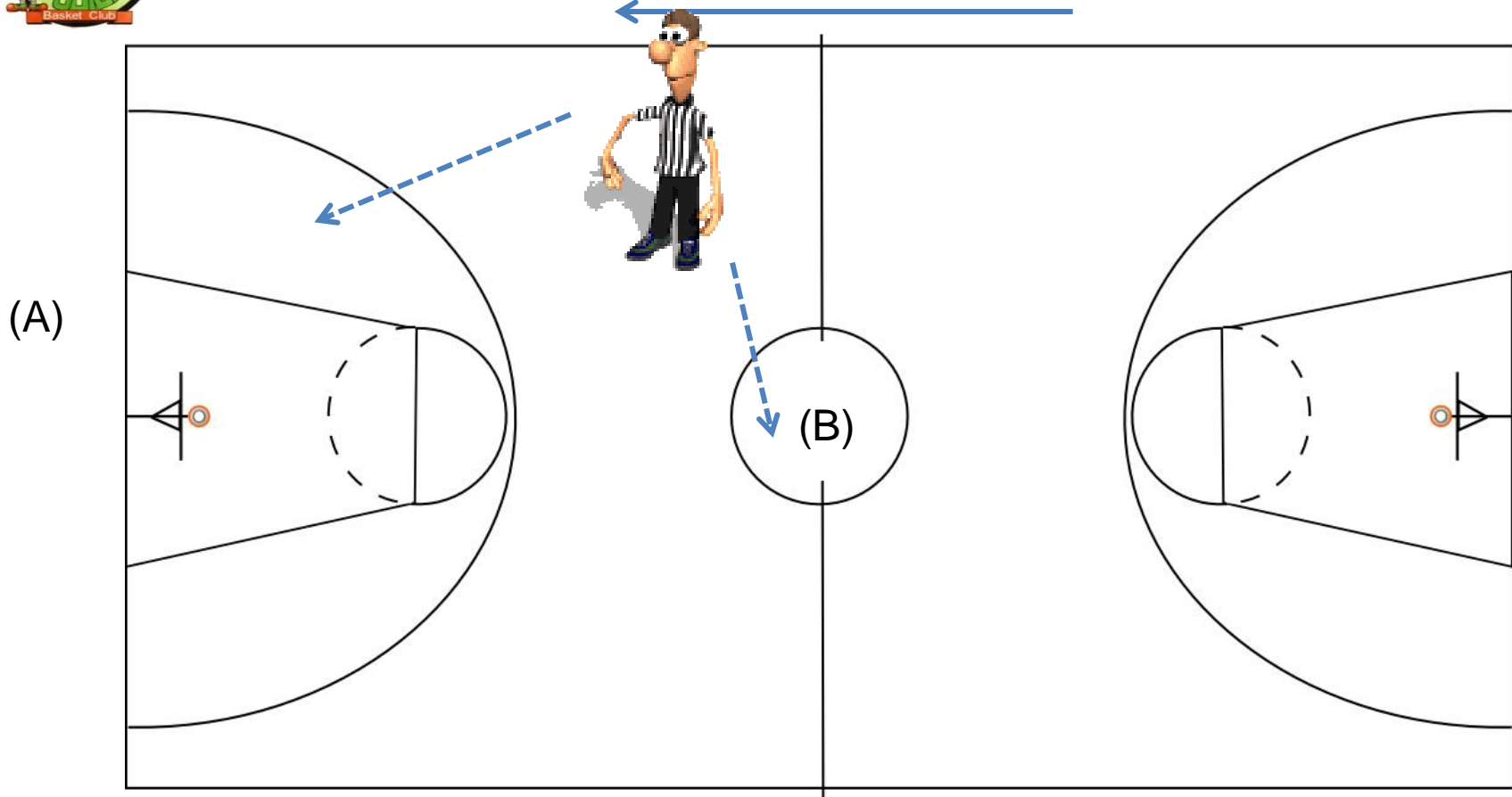
A attaque vers le panier B





Positionnement de l'arbitre quand il est seul

B attaque vers le panier A



Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A



Positionnement de l'arbitre quand il est seul

- Seul tu ne pourras pas tout voir.
- Tu adopteras la position arbitre de queue le plus souvent possible, en descendant en dessous de la ligne des lancers francs pour éviter les problèmes lors des rebonds.
- Ajuster le placement en fonction du jeu :
 - Si le jeu est basé sur la zone et le jeu des intérieurs (*) => se placer en arbitre de tête.
 - Etre prêt à courir en cas de contre attaque (A)

() jeu de zone normalement à partir de cadet*



Positionnement de l'arbitre quand il est seul

- Si le jeu est extérieur rester en arbitre de queue et se déplacer en fonction du ballon (B), sans jamais gêner le jeu.
- Quelque soit la position, essayer de voir tous les joueurs pour ne pas rater un mauvais geste
- Être le plus possible face à la table pour une bonne gestion des relations avec elle.



Que siffler ?

- Les fautes évidentes, siffler ce que tu vois.
- Les violations,
- Les touches(à notre gauche),
- Les changements
 - Quand : Sur tout coup de sifflet
 - Geste : croisement des avants bras et faire signe au joueur de rentrer sur le terrain
- Les temps morts a gérer avec la table
 - Quand : Sur tout coup de sifflet et lors d'un panier encaissé par l'équipe qui a demandé le TM
 - Geste : main ouverte à plat et l'index dessous





Quand siffler ?

- Lorsque se produit la faute ou la violation
- La sortie de balle, immédiatement lorsque le ballon touche un élément extérieur du terrain (sol, joueur, ligne...)
- Toujours avoir le sifflet dans la bouche
- Toujours siffler fort, ne pas hésiter à donner un autre coup de sifflet pour interrompre clairement le jeu !



Siffler → arrêt du chrono

- la table de marque ne peut arrêter le chrono que sur ordre de l'arbitre et seulement sur coup de sifflet pour faute ou violation.
- le chrono ne sera redémarré que sur ordre de l'arbitre quand il aura validé la reprise du jeu en baissant son bras lors de la reprise :
 - doit correspondre au touché du ballon par un des joueurs sur le terrain
 - attention à ne pas le redémarrer avant sur lâché de ballon par celui qui fait la REJ, certaines équipes laissent rouler le ballon pour économiser quelques secondes.





Panier encaissé on ne siffle pas on n'arrête pas le chrono

1. cependant, l'équipe qui vient d'encaisser le panier et uniquement elle, peut demander un temps mort.
 - C'est la seule interruption autorisée sur panier encaissé : le Temps Mort.
2. l'arbitre siffle le temps mort, arrêt du chrono,
...
3. à partir de là le jeu étant stoppé, les deux équipes peuvent procéder à des changements.



LES FAUTES



Gestuelle de faute

1. Poing levé et désignation du fautif (*optionel*)
2. Se tourner vers la table
3. Indiquer si le panier est accordé ou non
4. Indiquer le numéro du joueur fautif à la table
5. Indiquer la nature de la faute clairement pour que tout le monde comprenne
 - accrocher,
 - usage illégale des mains,
 - pousser,
 - obstruction
6. Indiquer la réparation (1LF, 2LF, 3LF, touche)



Signaler une faute

1) arrêter le jeu

- L'arbitre siffle fort en levant le poing















*Arrêt chrono pour
faute*



Signaler une faute

2) le n° du joueur

No. 4 	No. 5 	No. 6 	No. 7 
No. 8 	No. 9 	No. 10 	No. 11 
No. 12 	No. 13 	No. 14 	No. 15 



Signaler une faute

3) le type de faute

1^{er} geste
point
tendu



3^{ème} geste
description
de la faute

UTILISATION ILLEGALE
DES MAINS



Se frapper le poignet

OBSTRUCTION
(attaque ou défense)



Deux mains aux
hanches

USAGE
EXCESSIF
DES COUDES



Mouvement du coude
vers l'arrière

TENIR



Saisir le poignet

POUSSER OU
CHARGER
SANS
BALLON



Imiter l'action de
pousser

PASSAGE EN FORCE
AVEC LE BALLON



Poing fermé frappant
la paume de la main

D'UNE EQUIPE
QUI CONTROLE
LE BALLON



Poing fermé dirigé vers
le panier de l'équipe
fautive

DOUBLE



Ciseau des bras
poings fermés

TECHNIQUE



ANTISPORTIVE



DISQUALIFIANTE



2^{ème} geste
numéro du joueur

<p>TECHNIQUE Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre...).</p> <p>Réparation : 1 lancer franc et conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.</p>	<p>ANTISPORTIVE C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur)</p> <p>Réparation: 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.</p>	<p>DISQUALIFIANTE Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif. Le joueur fautif est exclu de la rencontre.</p> <p>Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.</p>
--	--	--



Signaler une faute

4) la réparation

UN
LANCER FRANC



DEUX
LANCERS FRANCS



TROIS
LANCERS FRANCS



APRES UNE FAUTE
PAR L'EQUIPE QUI
CONTROLE LE BALLON



Doigt pointé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

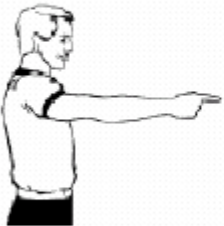


Poing fermé, le bras
parallèle aux lignes de
touche



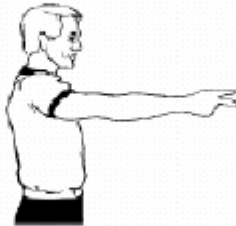
Administration des lancer francs

UN
LANCER FRANC



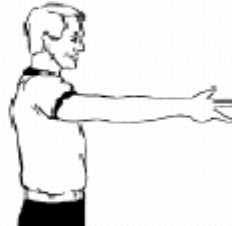
Doigt horizontal

DEUX
LANCERS FRANCS



2 doigts horizontaux

TROIS
LANCERS FRANCS



3 doigts horizontaux

1- dans la zone restrictive,
indication fournie aux
joueurs répartis autour de
la raquette par l'arbitre de
tête

UN
LANCER FRANC



Index pointé de la main
droite

DEUX
LANCERS FRANCS



Doigts serrés des deux
mains

TROIS
LANCERS FRANCS



Trois doigts pointés des
deux mains

2 – hors de la zone
restrictive par l'arbitre de
queue



LES VIOLATIONS



Gestuelle de violation

1. Main levée ouverte(*) pour arrêter le chronomètre
2. Nature de la violation (dribble irrégulier, marcher, 3 secondes etc)
3. Direction de la remise en jeu

() main ouverte par opposition à la faute où le poing est fermé*



Violations – tableau 1/3

1^{er} geste
main
ouverte



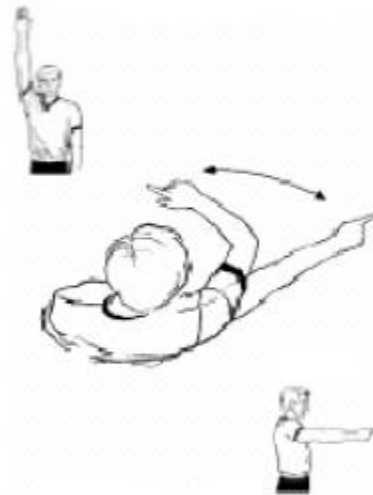
2^{ème} geste
description
de la
violation



Marcher



Dribble illégal



Retour en zone



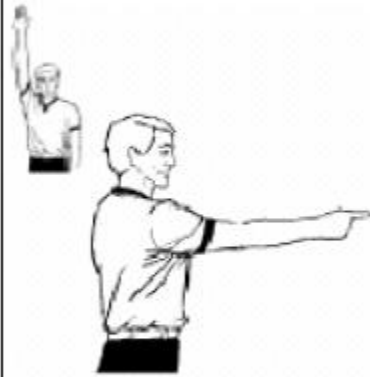
Porter de balle



Violations - tableau 2/3



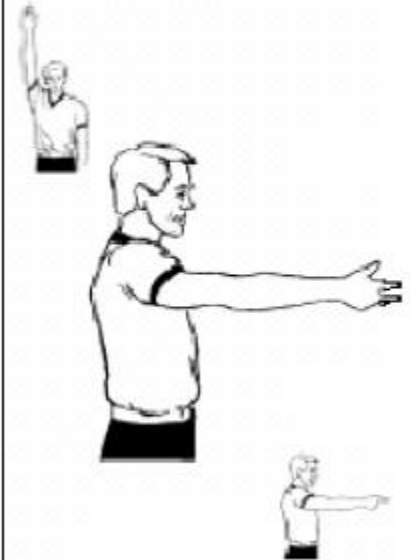
Entre deux



Ballon sorti



Faute de pied



3 secondes



Violations – tableau 3/3



5 secondes



8 secondes



24 secondes



Le retour en zone

- Cette règle paraît compliquée mais est en réalité très simple. Il faut se poser 3 questions :
 - Quelle équipe contrôle le ballon ?
 - Quelle équipe touche le ballon en zone avant en dernier?
 - Quelle équipe touche le ballon en zone arrière en premier?
- Si la réponse à ces 3 questions est la même équipe alors il y a retour en zone, sinon ne rien siffler.



Cas particulier du retour en zone 1/2

- 1^{er} cas : joueur qui dribble
 - Pour être en zone avant il faut 3 éléments : les deux pieds et le ballon. Le joueur peut donc revenir en zone arrière tant qu'il a au moins un appui en zone arrière.

Le décompte de la règle des 8 secondes continue toujours tant que le joueur n'est pas en zone avant.



Cas particulier du retour en zone 2/2

- 2ème cas : joueur placé en zone avant qui fait une passe
 - À un partenaire dont au moins un appui est en zone arrière : REZ
 - Le ballon est touché par un adversaire et récupéré par un partenaire en zone arrière : pas de REZ

Voir en Annexe les schémas expliquant les règles du retour en zone



Cas particulier des temps morts dans la 2^{ème} mi-temps du match

- Possibilité de prendre 3 temps morts au cours de la 2^{ème} mi-temps (pas pour les petites catégories)
- Ils peuvent être répartis à la convenance :
 - 1 en 3^{ème} ¼ temps
 - 2 en 4^{ème} ¼ temps
 - 3 en 4^{ème} ¼ temps

Prise d'un TM pendant les 2 dernières minutes du match (*)

(*) S'applique
1. au dernier ¼ temps
2. à chaque prolongation

la remise en jeu se fait :

uniquement sur panier encaissé



sur la ligne médiane

sur perte de balle, faute, ...



de manière classique

Le but de cette règle dans les deux dernières minutes est de donner la possibilité à l'équipe qui prend le temps mort d'aller le plus vite possible vers le panier adverse



MESSAGES D'ADMINISTRATION ET AUTRES



Indiquer le score à la table



1 point



2 points



Tentative 3 pts



3 points



Paniers annulé



Piloter le chronométrage



Arrêt du chrono



*Arrêt chrono pour
faute*



Reprise du jeu



Administration – messages vers la table ou les bancs



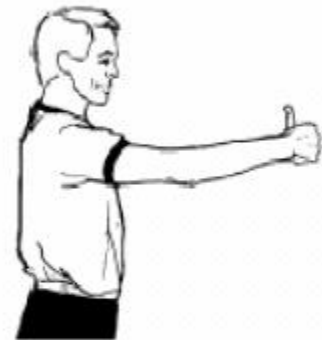
Changement



Autorisation d'entrer



Temps mort accordé



Communication



Synthèse des gestes de l'arbitre

Mesurer les temps-morts

- Le chronométrateur doit mesurer un temps mort d'équipe de la manière suivante :
- déclencher le chronographe immédiatement dès que l'arbitre fait le signal de temps mort,
 - faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées,
 - faire retentir son signal lorsque le temps mort a pris fin.

Les gestes des fautes

Gestuelle de l'arbitre	Nom de la faute	Lettre	Inscription possible
	PERSONELLE	P	P P ₁ P ₂ P ₃ P _C
	DOUBLE FAUTE	P	P
	ANTISPORTIVE	U	U ₁ U ₂ U ₃ U _C
	TECHNIQUE joueur	T	T ₂ T _C
	TECHNIQUE entraîneur comportement personnel	C	C ₂ C _C
	TECHNIQUE entraîneur banc ou autres cas	B	B ₂ B _C
	DISQUALIFIANTE joueur	D	D ₁ D ₂ D ₃ D _C
	DISQUALIFIANTE entraîneur	D	D ₂ D _C
	DISQUALIFIANTE bagarre	F	F

Mesurer le temps de jeu

Démarrer le chronomètre de jeu lorsque :

- lors de l'entre-deux : le ballon est légalement frappé par un sauteur,
- après un lancer franc manqué et que le ballon continue d'être vivant : dès que le ballon touche un joueur sur le terrain,
- lors d'une remise en jeu : le ballon touche ou est touché par un joueur sur le terrain

Arrêter le chronomètre de jeu lorsque :

- le temps de jeu d'une période a pris fin,
- un arbitre a sifflé alors que le ballon est vivant,
- un panier du terrain est marqué contre l'équipe qui a demandé un temps mort,
- un panier du terrain est marqué dans les deux (2) dernières minutes de la quatrième période et les deux (2) dernières minutes de toute prolongation.

Mesurer les intervalles de jeu

- Le chronométrateur doit mesurer les intervalles de jeu comme suit :
- déclencher le chronographe immédiatement à la fin de la période précédente,
 - avant le commencement de la première et de la troisième période : faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes, puis 1 minute 30 secondes et ensuite 30 secondes
 - avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation : faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes.

I. SCORE

UN POINT Un doigt vers le haut afin de juger	DEUX POINTS Mouvement des deux doigts vers le haut	TENTATIVE A TROIS POINTS Trois doigts pointés	TROIS POINTS REUSSES Trois doigts pointés des deux mains	SCORE ANNULE OU ACTIONNELLES Mouvement de croiser les bras devant le visage
---	---	--	---	--

II. CHRONOMETRAGE

JEU DU CHRONOMETRE Un même temps que le coup de sifflet ne pas déclencher le chronomètre	JEU DU CHRONOMETRE pour le jeu Un même temps que le coup de sifflet	Règles du jeu	Ramener à 20 secondes
Ping-pong - source de toute mesure positive ou négative du "test"	Coupant avec le main	Mouvement double avec l'autre	

III. ADMINISTRATION

Remplacement (siffler simultanément) Avertissement croisés	Faire signe distinct Mouvement de la main ouverte vers le corps	Temps mort d'équipe (siffler simultanément) Former un "T" avec l'index et la main ouverte	COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la salle Poigne pointée vers le haut	Descendre 5 à 8 secondes Doigt pointé vers le bas
---	--	--	--	--

Gestuelle des arbitres prises dans le Règlement officiel de Basketball adopté par la F.I.B.A.



IV. GENRE DE VIOLATIONS

MARCHER Rotation des poignets	DOUBLE LEGAL DE DOUBLE DOUBLE Seulement autorisé	PÊCHER LE BALLON Demi-crochet vers l'avant	TROIS SECONDES Deux mains, doigts 3 doigts
CING SECONDES Main à 5 doigts	HUIT SECONDES Main à 8 doigts	VINGT-QUATRE SECONDES Doigt touché/tenue	RETOUR DU BALLON EN SANS AVANCE Mouvement de lève, main pointé
FAUTE DE PIED DE JARRE Doigt pointé vers le pied	SORTIE DU BALLON (DUE) DIRECTION DU JEU Doigt pointé vers la droite	SITUATION D'UN JEU Poigne pointé vers le haut, doigt pointé en direction de la flèche de possession	

V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHE)

DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

No. 4	No. 5	No. 6	No. 7
No. 8	No. 9	No. 10	No. 11
No. 12	No. 13	No. 14	No. 15

DEMARCHE 2 - GENRE DE FAUTE

VIOLATION LEGALE DES MAINS Se taper le poignet.	DESTRUCTION (effacer le tableau) Mains aux tempes.	USAGE EXCESSIF DES CODOUS Relâcher le coude vers l'avant.	TONER Geste de poignet.
POUSSEES OU "QUANDRE" SANS BALLON Culot/indiquer au joueur.	PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON Ping-pong frappé en direction de l'avant.	FAUTE EN COURS DU CONTRÔLE DU BALLON Ping-pong dirigé vers le joueur de l'équipe adverse.	DOUBLE Chaque des deux poignets tenus.
TECHNIQUE Former un "T" avec les mains ouvertes.	ANTISPORTIVE Se pointer le poignet.	DISQUALIFIANTE Ping-pong tenus.	

DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCER(S) FRANC(S) ACCORDES

UN LANCER FRANC Un doigt pointé vers le haut.	DEUX LANCERS FRANC Deux doigts pointés vers le haut.	TROIS LANCERS FRANC Trois doigts pointés vers le haut.
--	---	---

OU - DIRECTION DU JEU

DOIGT pointé, visible aux lignes de touche	APRES UNE FAUTE PAS LETURE DU CONTRÔLE LE BALLON Ping-pong, le bras parallèle aux lignes de touche.
--	--



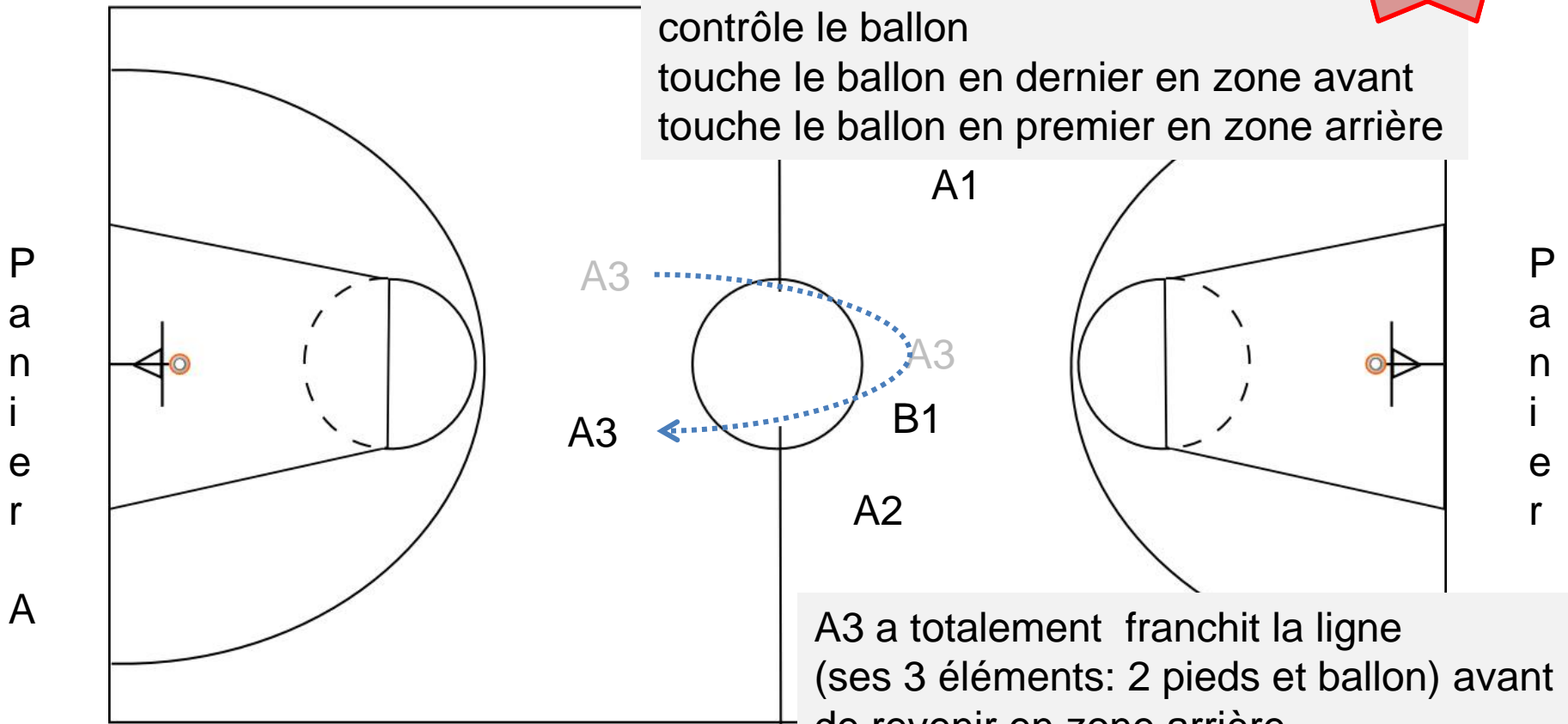
ANNEXES



Cas de retour en zone : OUI A3 passe la ligne et revient



L'équipe A
contrôle le ballon
touche le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



A3 a totalement franchit la ligne
(ses 3 éléments: 2 pieds et ballon) avant
de revenir en zone arrière

Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A

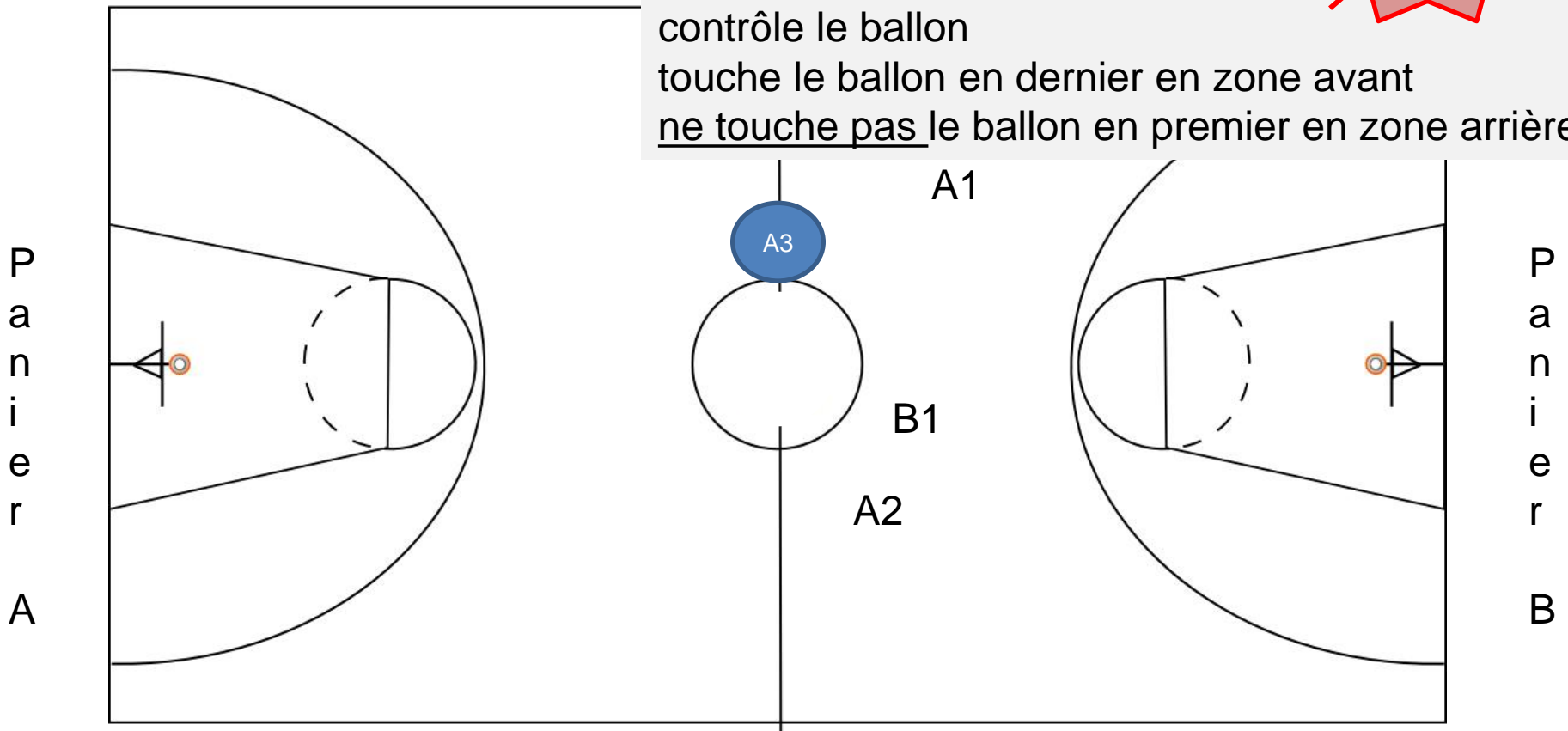


Cas de retour en zone : NON

A3 reste sur la ligne avec au moins un appui
en zone arrière



L'équipe A
contrôle le ballon
touche le ballon en dernier en zone avant
ne touche pas le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

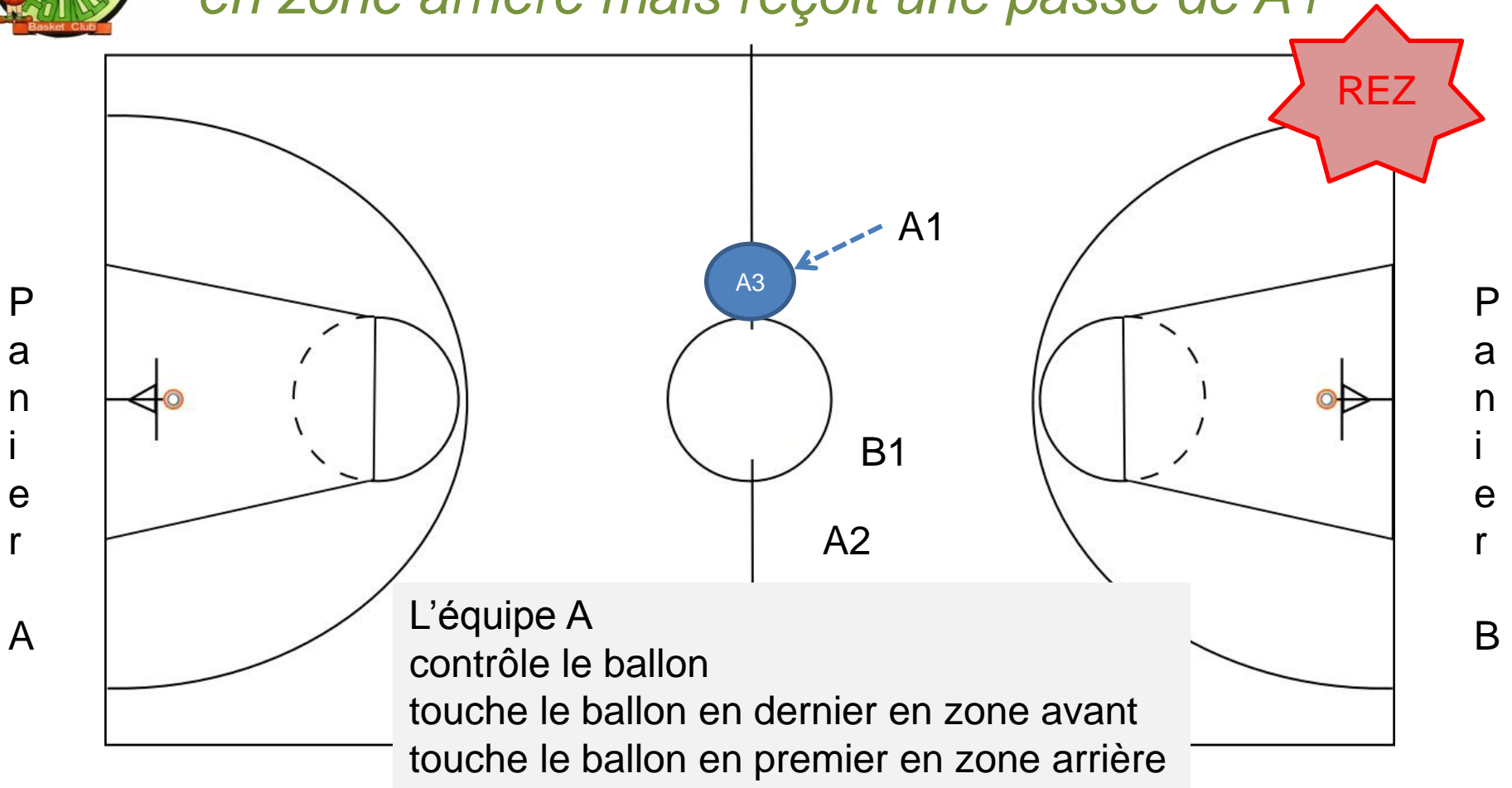
Table de marque

Banc Equipe A



Cas de retour en zone : OUI

A3 reste sur la ligne avec au moins un appui en zone arrière mais reçoit une passe de A1



Banc Equipe B

Table de marque

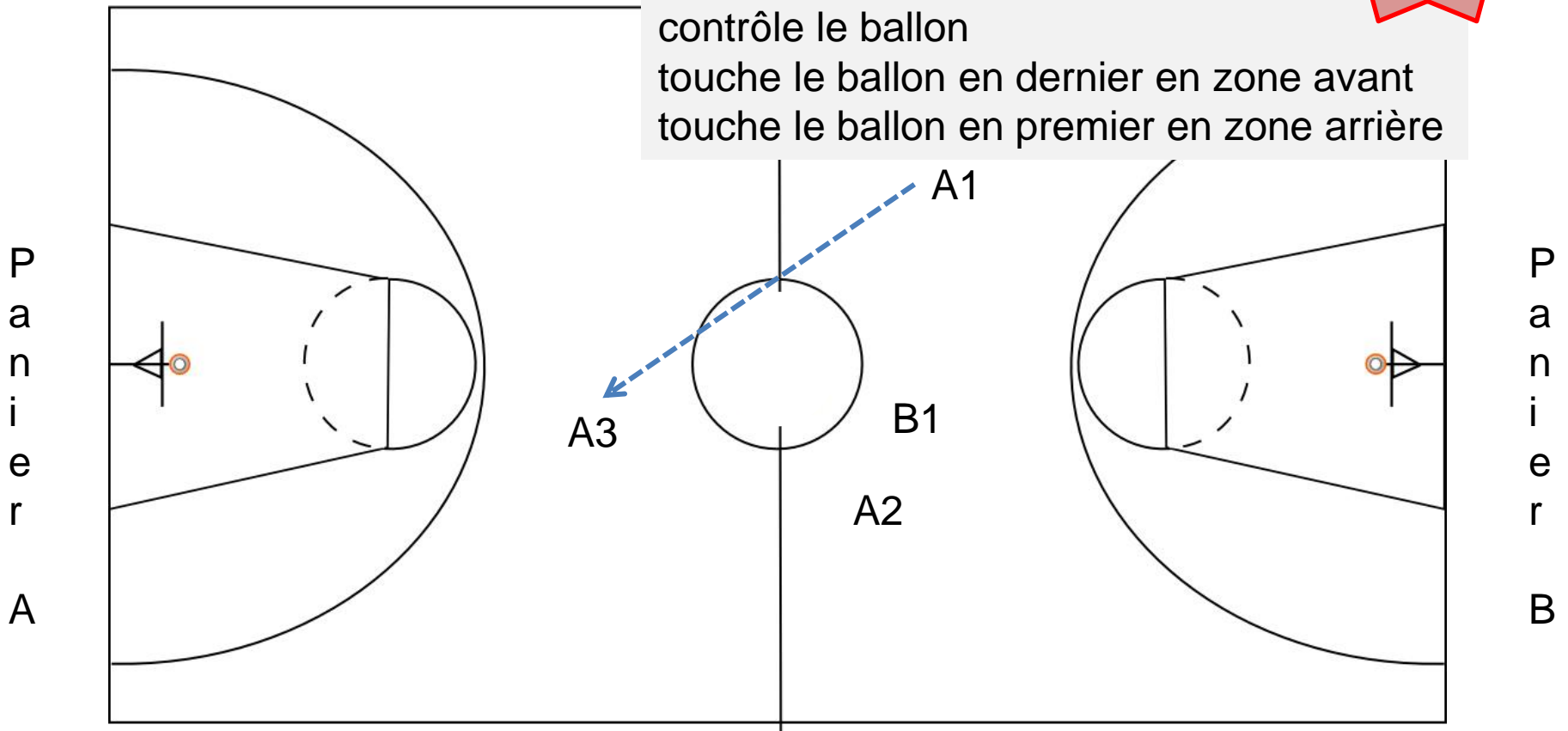
Banc Equipe A



Cas de retour en zone : OUI A1 passe directement à A3



L'équipe A
contrôle le ballon
touche le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A

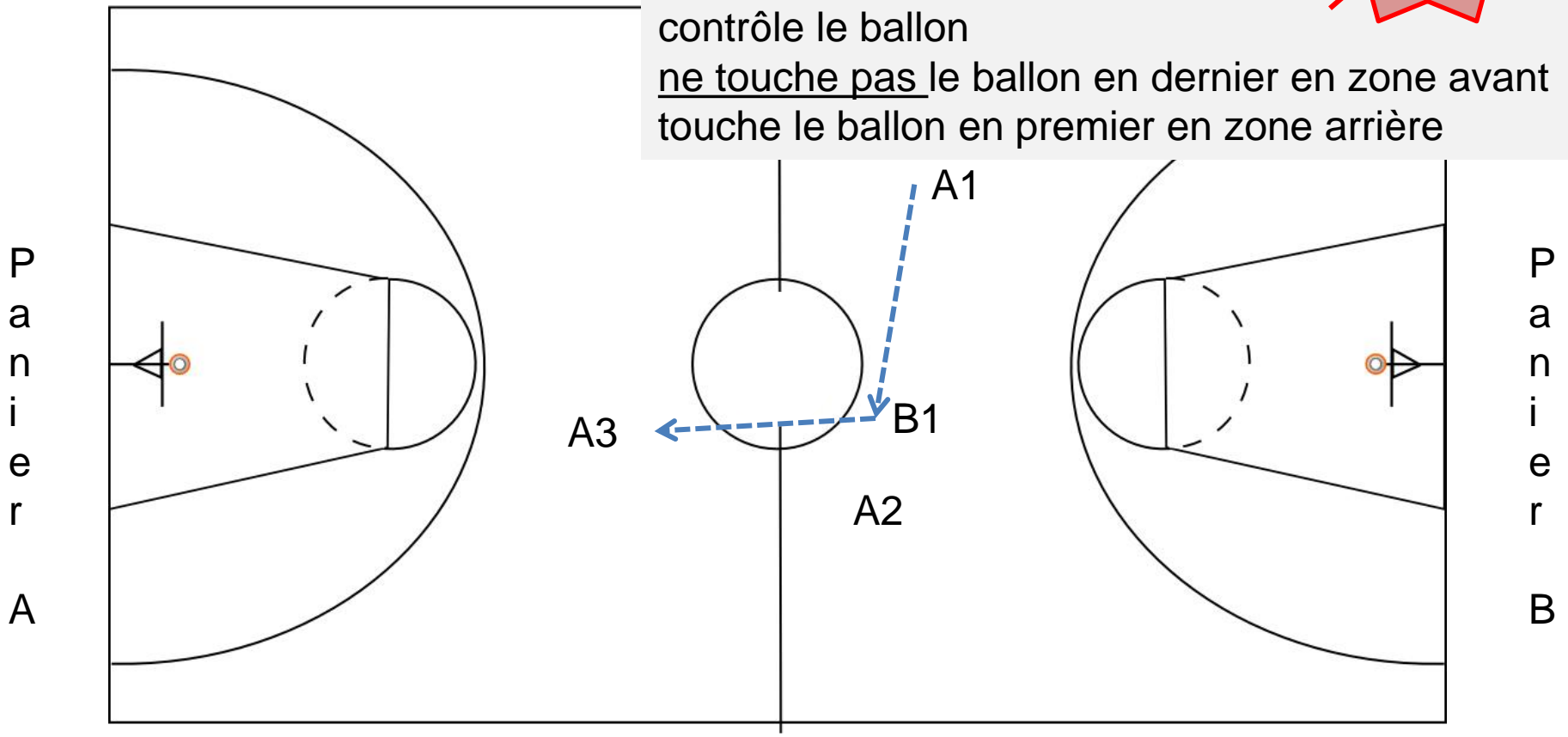


Cas de retour en zone : NON

A1 passe directement à A2 détourné par B1 et capté par A3



L'équipe A
contrôle le ballon
ne touche pas le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

Table de marque

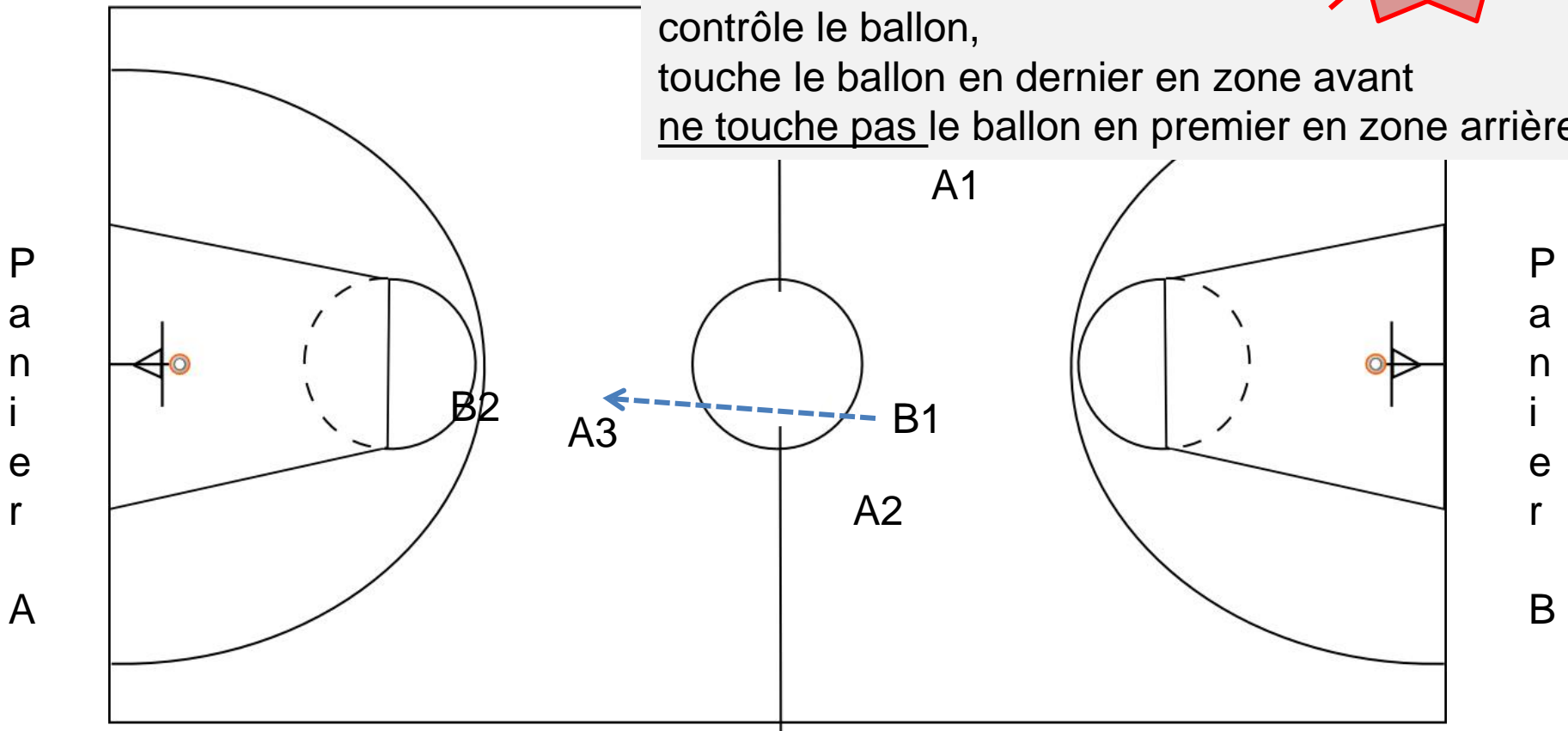
Banc Equipe A



Cas de retour en zone : NON B1 passe à B2 intercepté par A3



L'équipe B
contrôle le ballon,
touche le ballon en dernier en zone avant
ne touche pas le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A



Cas de retour en zone : NON

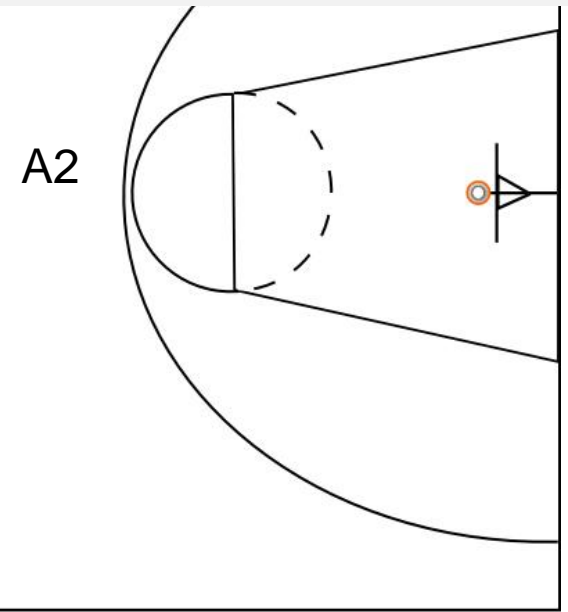
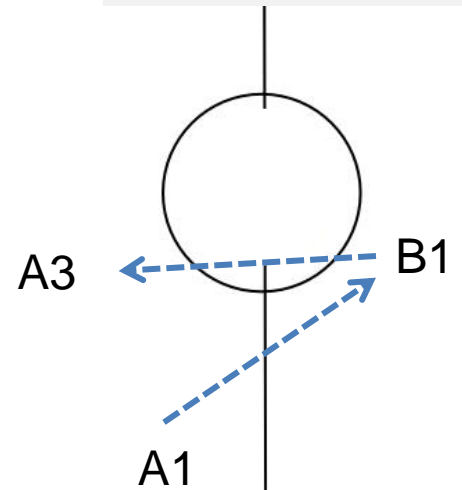
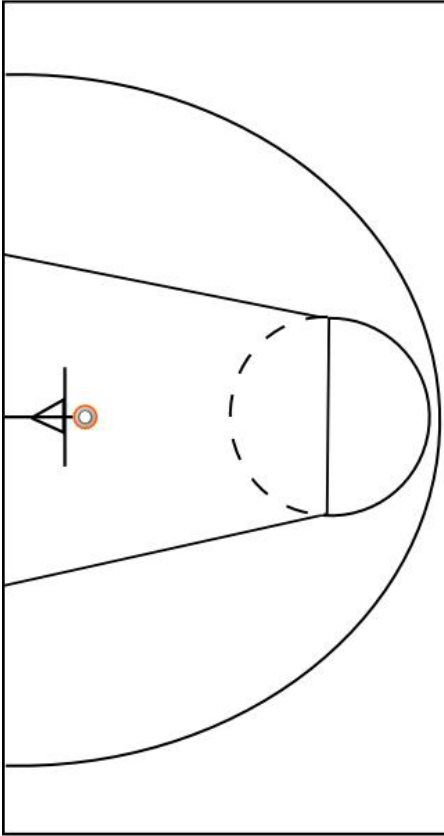
A1 passe à A2, le ballon est repoussé par B1 et attrapé par A3



L'équipe A
contrôle le ballon,
ne touche pas le ballon en dernier en zone avant
touche pas le ballon en premier en zone arrière

P
a
n
i
e
r

A



P
a
n
i
e
r

B

Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A

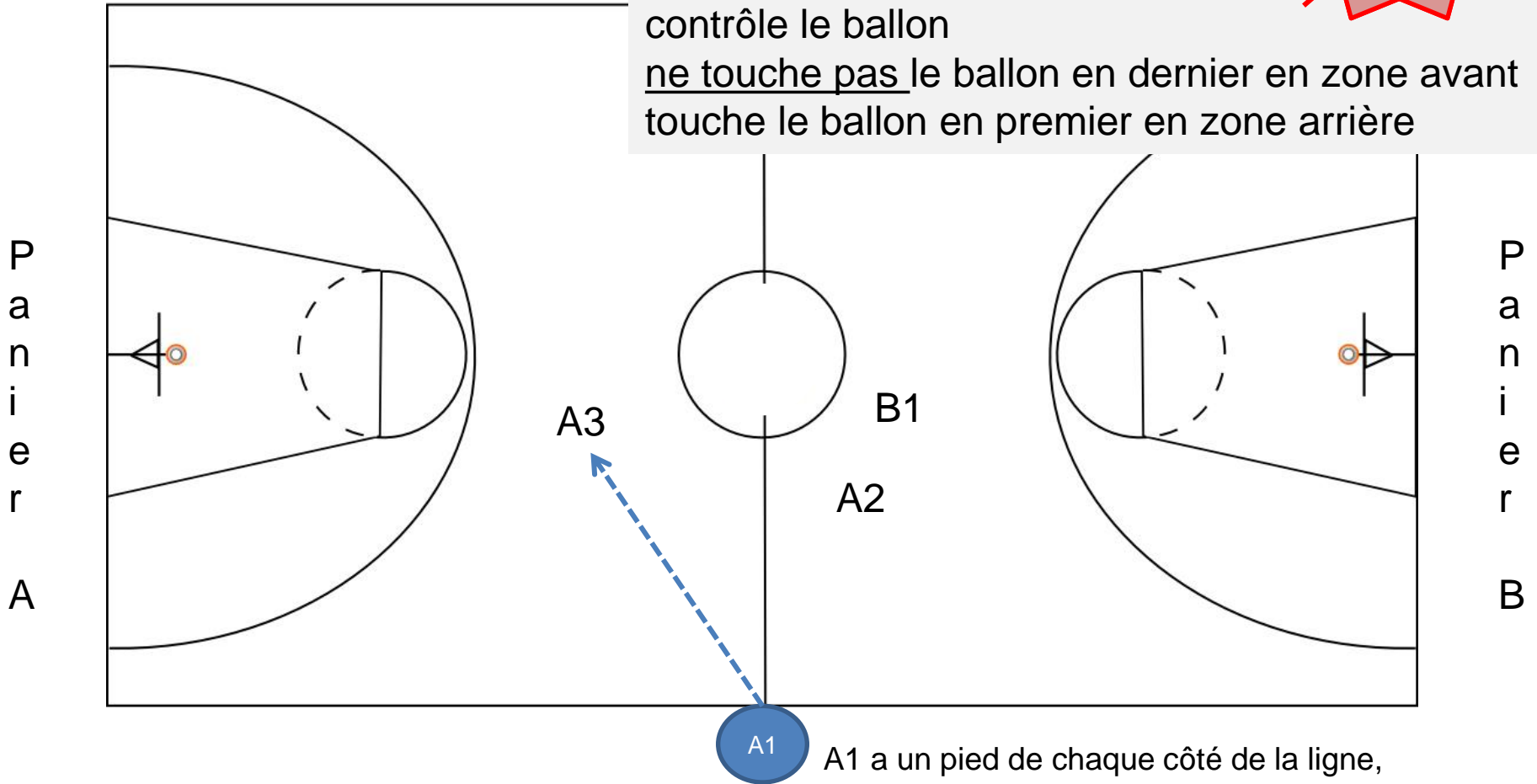


Cas de retour en zone : NON

A1 à cheval sur la ligne remet en jeu et passe à A3



L'équipe A
contrôle le ballon
ne touche pas le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

Table de marque

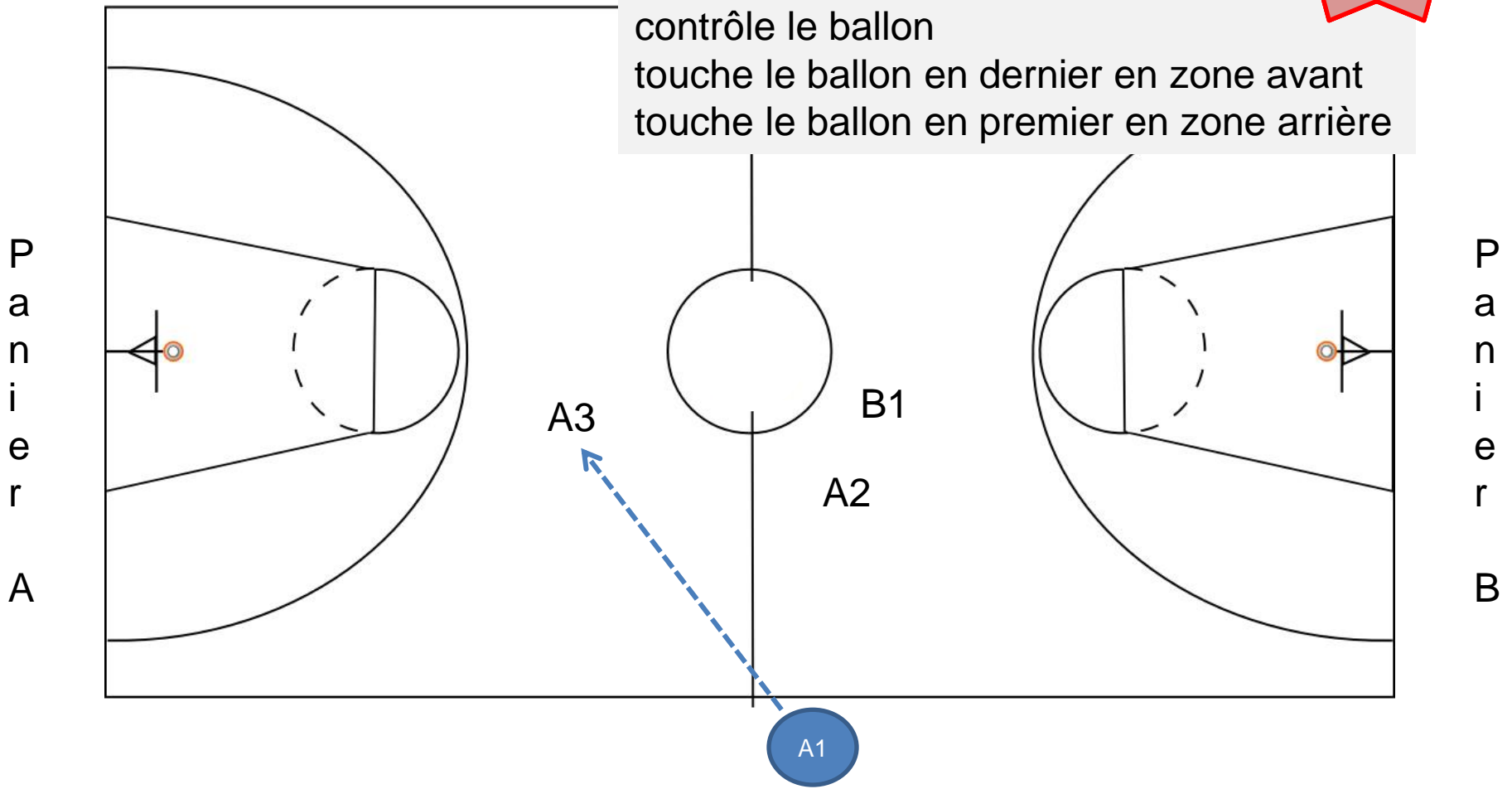
Banc Equipe A



Cas de retour en zone : OUI A1 remet en jeu et passe à A3



L'équipe A
contrôle le ballon
touche le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



Banc Equipe B

Table de marque

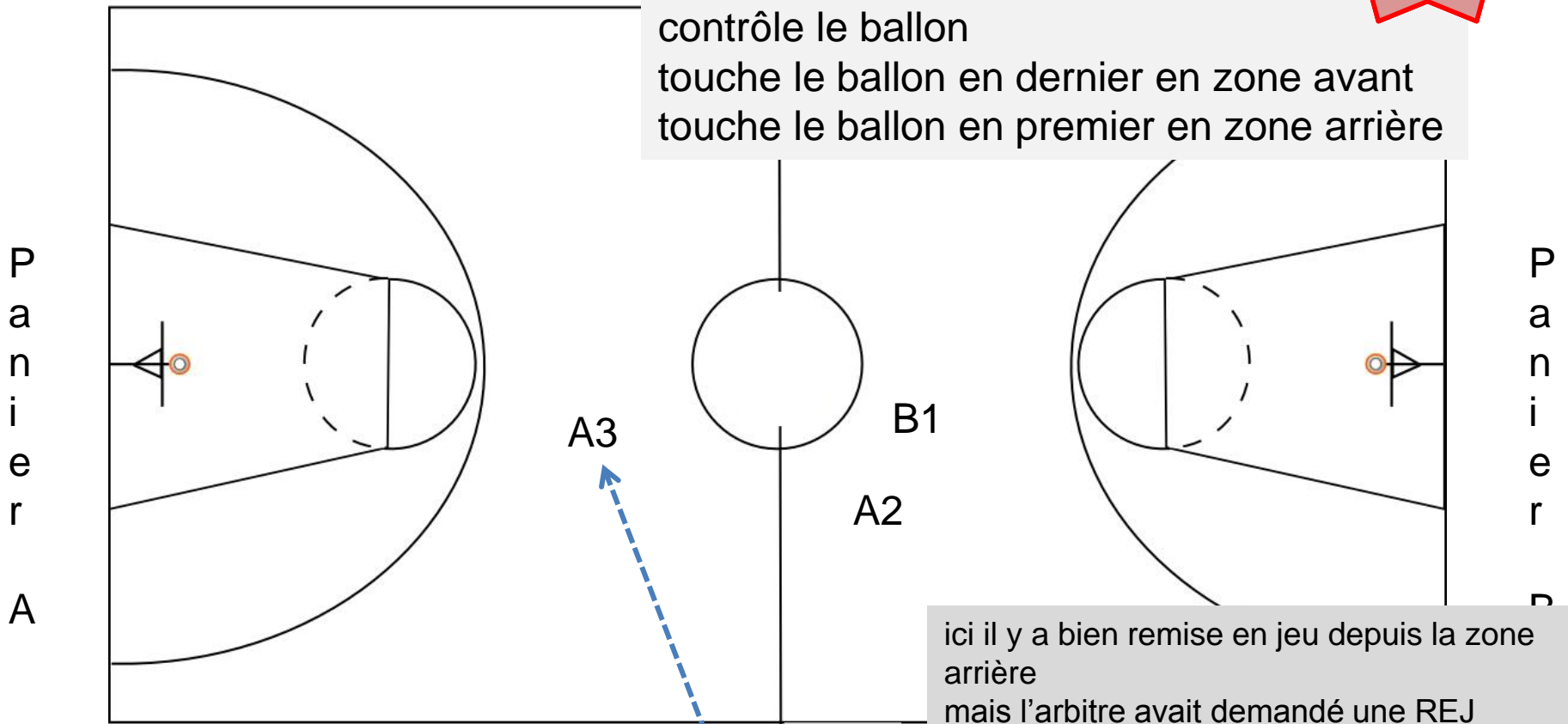
Banc Equipe A



Cas de retour en zone : OUI A1 remet en jeu et passe à A3



L'équipe A
contrôle le ballon
touche le ballon en dernier en zone avant
touche le ballon en premier en zone arrière



ici il y a bien remise en jeu depuis la zone arrière
mais l'arbitre avait demandé une REJ depuis la zone avant, le joueur a reculé, il commet donc un retour un zone

Banc Equipe B

Table de marque

Banc Equipe A



Particularité de la Remise en jeu

- si le ballon touche le sol hors du terrain ou s'il touche la ligne lors de la passe du joueur qui effectue la Remise en Jeu vers l'un des joueurs de son équipe, alors on considère que la balle est sortie, on sanctionne par une remise en jeu par l'équipe adverse.



Remise en jeu à sanctionner

illustration

A1 fait une REJ et passe à A2, le ballon rebondit au sol hors du terrain ou sur la ligne, la passe est sanctionnée, la possession est redonnée à l'autre équipe pour une nouvelle remise en jeu.

