



Edition : septembre 2005

Livret du jeune arbitre de Basket Ball



UGSEL Nationale

277 rue Saint Jacques
75240 PARIS CEDEX 05

Site : www.ugsel.org



NOTIONS SIMPLES de CODE DE JEU

⌘ LA FAUTE

1- Le joueur qui se rapproche de son vis à vis et produit un contact commet la **faute**.
Donc un contre par derrière sans toucher l'adversaire n'est pas une faute, le geste n'est pas une faute.

2- Images du défenseur :



ILLEGAL



LEGAL

3- Conseils pour bien juger : il faut être proche des joueurs et ne pas voir le défenseur de dos.

⇒ **Pour qu'il y ait faute, il doit y avoir contact mais, à chaque contact, il n'y a pas obligatoirement faute. Certains contacts doivent être tolérés, pour ne pas rendre le jeu trop haché.**

⌘ LE MARCHER

1- **Comment le joueur s'est-il arrêté ?**

Il bénéficie de 2 appuis maximum pour s'arrêter.

2- **Quel est son pied de pivot ?**

- Si le joueur reçoit le ballon à l'arrêt, il a le choix du pied de pivot.
- Si il reçoit le ballon en mouvement :

- avec un pied en contact avec le sol : ce pied est le pied de pivot dès que l'autre touche le sol.

Le joueur peut sauter et retomber simultanément sur les deux pieds, alors AUCUN PIED n'est le pied de pivot.

- avec aucun pied en contact avec le sol : si l'arrêt est simultanément sur les deux pieds, le joueur a le **CHOIX** du pied de pivot (Attention : dès que l'un est levé, l'autre est pied de pivot), si l'arrêt est alternatif, le pied de pivot est le **PREMIER POSE**.

⌘ LE RETOUR EN ZONE

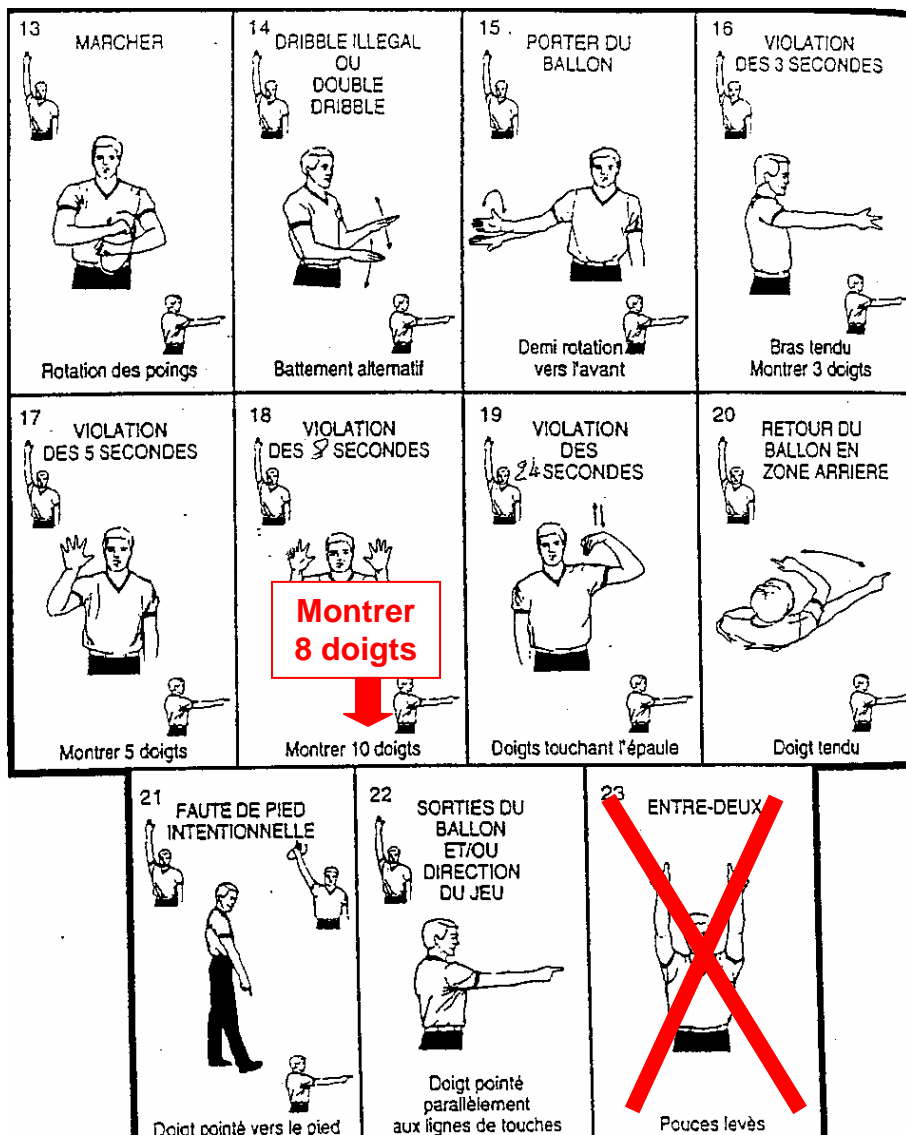
Un joueur dont l'équipe est en possession du ballon dans sa zone d'attaque, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière* ou zone de défense.

* La zone arrière d'une équipe est la superficie du terrain délimitée par la ligne de fond, les lignes de touche et la ligne médiane y appartenant.

A. TYPE DE FAUTE

<p>36 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p> <p>Se frapper le poignet</p>	<p>37 OBSTRUCTION (Attaque ou Défense)</p> <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>38 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p> <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>39 TENIR</p> <p>Saisir le poignet</p>
<p>40 POUSSER OU CHARGER SANS LE BALLON</p> <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>41 PASSAGE en FORCE AVEC LE BALLON</p> <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>42 FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p> <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>43 DOUBLE FAUTE</p> <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>44 FAUTE TECHNIQUE</p> <p>Former un T mains ouvertes</p>	<p>45 FAUTE ANTISPORTIVE</p> <p>Se prendre le poignet</p>	<p>46 FAUTE DISQUALIFIANTE</p> <p>poings fermés</p>	

B. VIOLATIONS



Conditions pour siffler le retour en zone :

Il faut que l'équipe en possession du ballon, le touche en DERNIER dans sa zone avant, le touche en PREMIER en zone arrière.

▣ LES 3 SECONDES

1- Un joueur ne doit pas rester dans la zone restrictive adverse ("raquette"), plus de 3" consécutives, alors que son équipe est en possession du ballon **dans sa zone avant**.

2- Les lignes de la zone en font parties. Si un joueur touche une ligne, il est considéré dans la zone restrictive.

3- **Ne pas appliquer la règle** : lorsque le ballon est en l'air lors d'un tir au panier ou lors d'un rebond.

▣ L'ENTRE-DEUX

Définition : on dit qu'il y a entre-deux lorsque l'arbitre lance le ballon entre deux joueurs adverses, **ceci ne se produit qu'une seule fois dans le match, au début. On parle d'entre-deux initial**

Conditions de l'entre-deux :

- Etre debout, les pieds dans le demi-cercle ; un pied près de la ligne
- Obligations des sauteurs** :
 - Le ballon doit être frappé lorsqu'il redescend
 - Ils ne doivent pas toucher le ballon plus de 2 fois chacun
 - Ils ne doivent pas attraper le ballon avant qu'il ne touche le sol, le panneau, le panier ou un joueur → si pas touché : **à recommencer** !

Les autres joueurs doivent rester hors du cercle les uns à côté des autres. Si un joueur ne veut pas se mettre autour du cercle, il peut se placer où il le désire sur le terrain à condition d'être à 1 mètre minimum du cercle central.

▣ LA REGLE D'ALTERNANCE

Lors de l'entre-deux initial, une équipe prend possession du ballon, alors quand un des cas ci-dessous se produira, le ballon sera donné à l'autre équipe, et ainsi de suite alternativement.

Pour cela, une flèche indiquera à qui sera le ballon. Cette flèche sera retournée après la remise en jeu de chaque situation ci-dessous :

- Lors d'un ballon tenu : quand deux joueurs adverses tiennent fermement le ballon
- Incertitude pour un ballon sorti ou désaccord entre les arbitres lors d'une touche
- Un ballon reste coincé dans les supports du panier (entre le panier et le panneau)
- Au début de chaque quart-temps et prolongation(s)

GESTUELLE

	VIOLATION	FAUTE
<p>ETAPE 1</p> <p>SIFFLER POUR ARRÊTER LE JEU ET LE CHRONOMETRE</p>	<p>Siffler Geste d'arrêt du chronomètre</p> 	<p>Siffler Geste d'arrêt du chronomètre pour faute + désignation du fautif</p> 
<p>ETAPE 2</p> <p>EXPLIQUER CE QU'ON A SIFFLÉ</p>	<p>Exprimer la violation Verbalement ou par gestes appropriés</p> 	<p>Exprimer la décision devant la table de marque Verbalement ou gestes appropriés</p> <p>1) Numéro du fautif 2) Nature de la faute</p> 
<p>ETAPE 3</p> <p>EXPLIQUER COMMENT LE JEU VA REPRENDRE</p>	<p>Expliquer comment le jeu va reprendre Indiquer clairement la direction de l'attaque</p> 	<p>Expliquer comment le jeu va reprendre</p> <p>Direction de la remise en jeu Deux lancers francs</p> 
<p>ETAPE 4</p> <p>REMETTRE LE BALLON AU JOUEUR</p>	<p>Remettre le ballon au joueur qui va faire la remise en jeu</p> 	<p>Remettre le ballon au joueur qui va effectuer la remise en jeu</p> <p>L.F.</p> 

C. SCORE

1. Un point
2. Deux points
3. Tentative à trois points
4. Trois points réussis
5. Pannier annulé ou action annulée



Mouvement du poignet vers le bas



Mouvement du poignet vers le bas



Trois doigts pointés



Trois doigts pointés



Mouvement de ciseaux des bras devant le corps

D. CHRONOMETRAGE

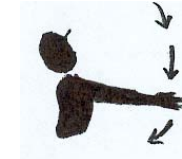
6. Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) OU Ne pas démarrer le chronomètre
7. Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)
8. Reprise du jeu
9. Remettre à 24"



Main ouverte



Poing fermé - Paume de l'autre main tournée vers la taille du fautif



Mouvement de couperet avec la main



Mouvement circulaire avec le doigt

E. ADMINISTRATION

10. Remplacement
11. Faire signe d'entrer
12. Temps mort accordé



Avant-bras croisés



Mouvement de la main ouverte vers le corps



Former un T avec le doigt et la main ouverte