BASKET-BALL

Aide à la formation jeunes officiels

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

académie Caen

MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE

MINISTÈRE DE L'ENSEIGNEMENT SUPÉRIEUR ET DE LA RECHERCHE

Matthieu LÉGER

JANVIER 2014

Fautes

Violations

Se placer

Se déplacer

CONNAITRE LES REGLES

VOIR

Arbitrer c'est

SIFFLER

ORGANISER LE JEU

COMMUNIQUER PAR LA GESTUELLE

Réparations

Table

Coach

Règles de premier ordre

Niveau district

Connaître les règles

- Le panier
- La faute : contact porteur
- Les violations (marcher, sorties, reprise de dribble, pied)

Organiser le jeu

- L'entre deux
- Le coup de sifflet et le sens du jeu
- La réparation et le contrôle du ballon

Voir

- Encadrer le jeu

Gestuelle

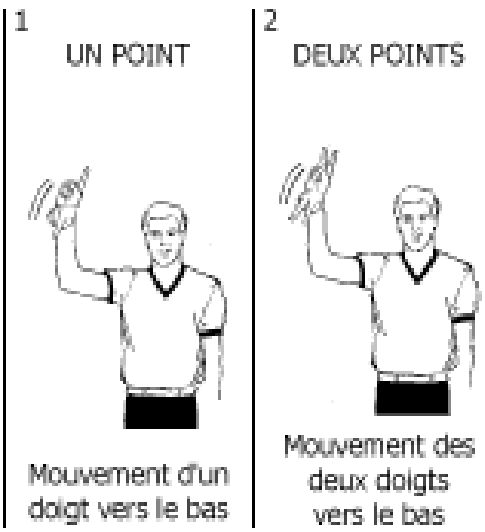
- Faute / violation
- Panier accordé

Panier : Ne pas siffler

Le panier est accordé quand le ballon entre par le dessus du cercle et qu'il le franchit totalement

L'arbitre signale à la table par un geste que le panier est marqué

La remise en jeu s'effectue derrière la ligne de fond



Le contact porteur : Siffler

C'est un contact de bras, jambe ou corps sur le porteur de balle. L'arbitre siffle, prend le ballon et fait effectuer la remise en jeu sur le côté au plus près de la faute.

Arracher des mains est autorisé

Gêner sans toucher l'adversaire est autorisé

Connaître la position légale de défense (face à l'adversaire, deux pieds au sol et bras dans son cylindre)

L'arbitre siffle et lève le bras poing fermé

Les violations : Siffler

C'est une infraction au règlement. L'arbitre siffle, prend le ballon et fait effectuer la remise en jeu sur le côté au plus près de la violation

Le pied :

Sanctionné s'il est volontaire

La touche :

Le ballon est hors jeu lorsqu'il touche la ligne, le sol ou tout objet ou personne en dehors du terrain

Une personne est hors jeu si une partie de son corps touche la ligne ou le sol à l'extérieur du terrain

La dribble est illégal:

Si le joueur dribble à deux mains

SI le joueur arrête son dribble (bloqué entre les deux mains) puis le reprend

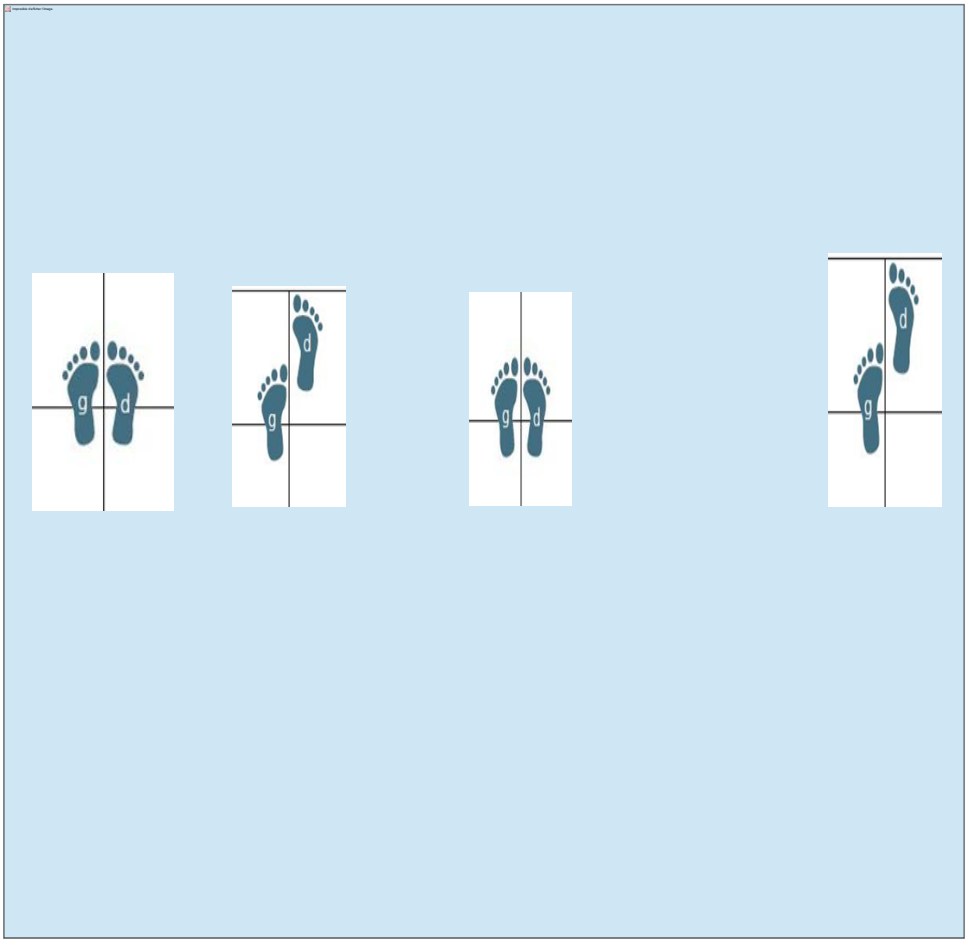
Le marcher :

Le joueur s'arrête en plus de 2 temps

Le joueur à l'arrêt décolle son pied pivot avant que le ballon ait quitté ses mains pour dribbler

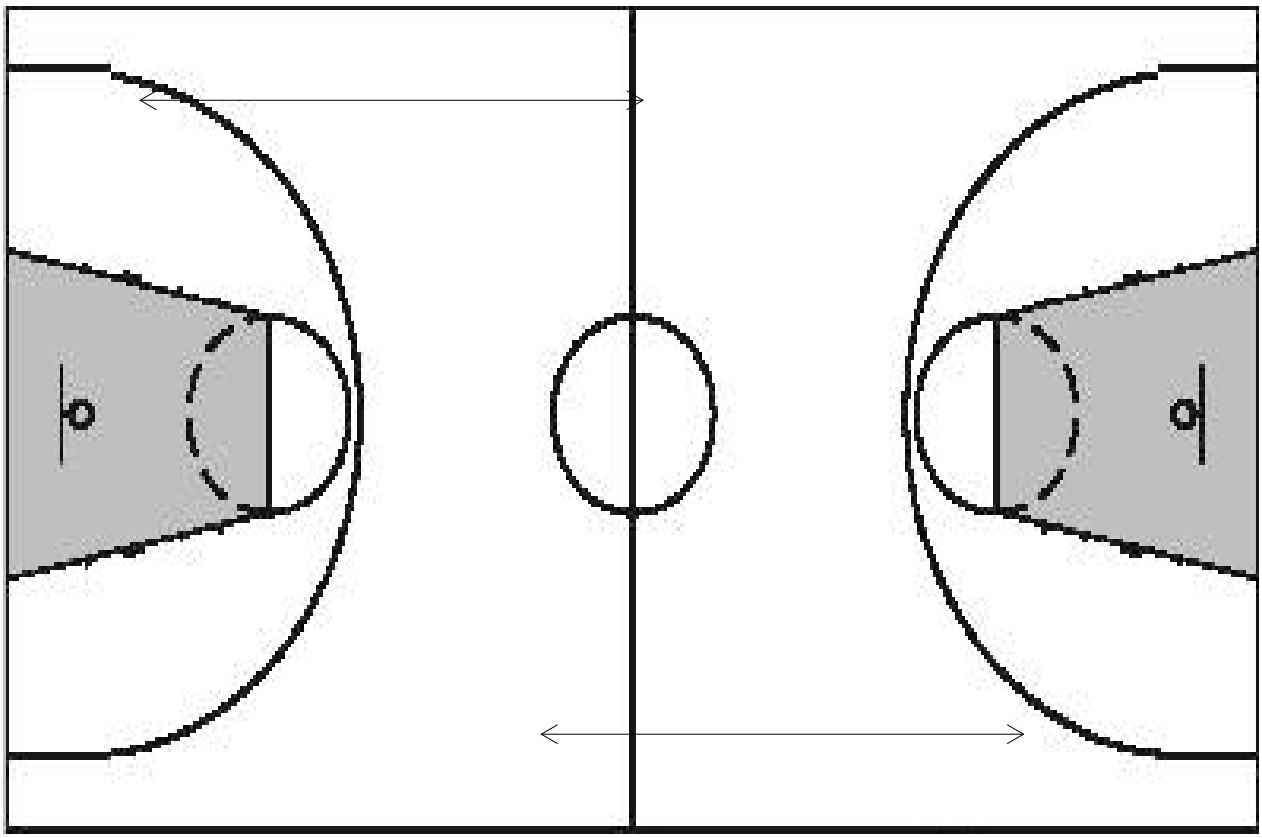
Le joueur décolle puis repose son pied pivot avant de passer ou tirer

Reconnaissance du pied pivot



Encadrer le jeu

Les deux arbitres encadrent les joueurs



Organiser le jeu

Coup de sifflet

L'arbitre a toujours le sifflet à la bouche

Annonce

L'arbitre contrôle le ballon et annonce verbalement à ce niveau, ou avec un geste ce qu'il siffle

Réparation

L'arbitre fait effectuer une remise en jeu sur le côté au plus près de l'action

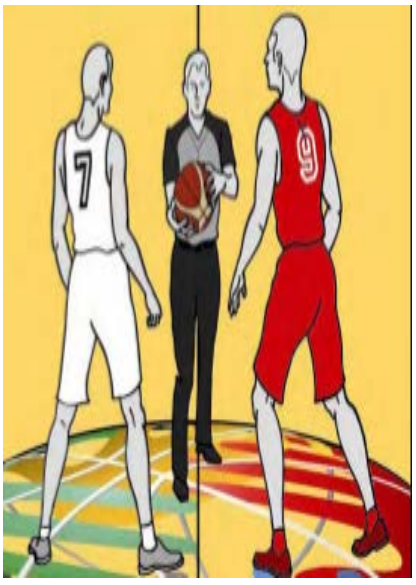
Entre deux de départ

L'arbitre lance verticalement le ballon entre les deux joueurs face à la table

Après avoir atteint son point culminant, celui-ci doit être dévié, frappé et non attrapé

Aucun des 2 joueurs ne peut frapper plus de 2 fois le ballon

les autres joueurs se tiennent à l'extérieur du cercle

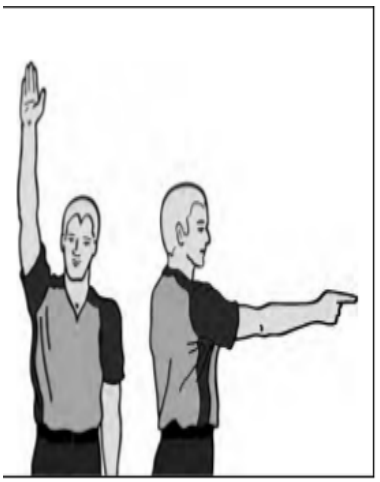


Coup de sifflet et geste

Tout coup de sifflet est accompagné d'un geste (violation ou faute)

Sens du jeu

Après son geste, l'arbitre indique le sens du jeu et désigne l'attaque



Gestuelle

- Faute

- Violation

- Direction du jeu

Règles de second ordre

Niveau départemental

Connaître les règles

- Les paniers (3pts, 2pts, 1pt)
- Les fautes : contact non porteur et offensives.
- Les violations (retour en zone, sur lancer franc, 3s,5s)

Organiser le jeu

- Le temps décompté
- Le contrôle du ballon
- La reprise du jeu
- Les changements, les temps morts, l'alternance, les fautes collectives

Voir

- Déplacements : AT et AK
- Placement : sur LF
- Mobilité selon le ballon

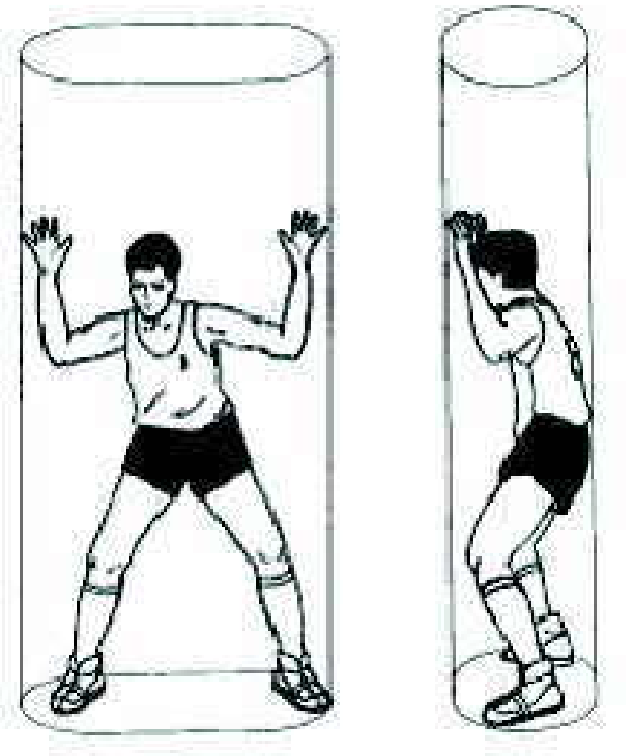
Gestuelle

- Placement / à la table
- 3 phases d'annonce : coup de sifflet, annonce et réparation
- Faute, violation, lancer franc, retour en zone, 3s, annonce tir 3pts, ...

Fautes défensives et offensives sur porteur
et non porteur : SIFFLER

A ce niveau, l'attention se porte sur la défense du porteur de balle mais aussi sur les non porteurs
(démarquages et rebonds)

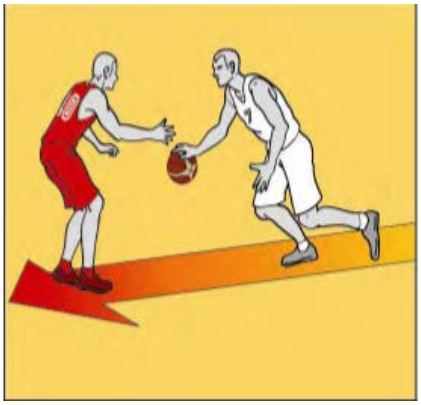
Une seule référence : la notion de cylindre
C'est l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il est délimité à l'avant par la paume de ses mains, à l'arrière, par ses fesses, et sur les côtés par un écartement des pieds proportionnel à la taille.



Analyse de la règle

Sur un terrain de basket, tout joueur a le droit d'occuper toute place (cylindre) non déjà occupée. → Si un défenseur entre dans le cylindre d'un attaquant → Faute défensive

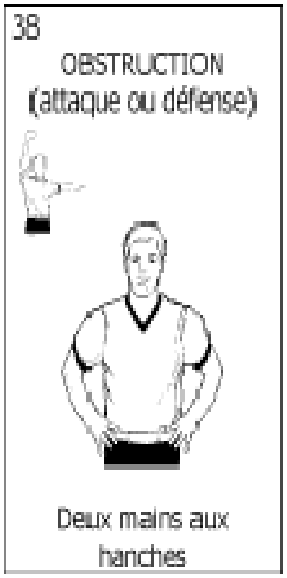
Sur un terrain de basket, tout joueur a le droit d'occuper toute place (cylindre) non déjà occupée. → Si un attaquant entre dans le cylindre du défenseur → Faute offensive



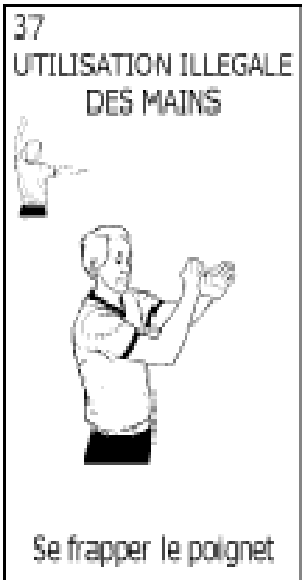
Types de fautes

Pousser

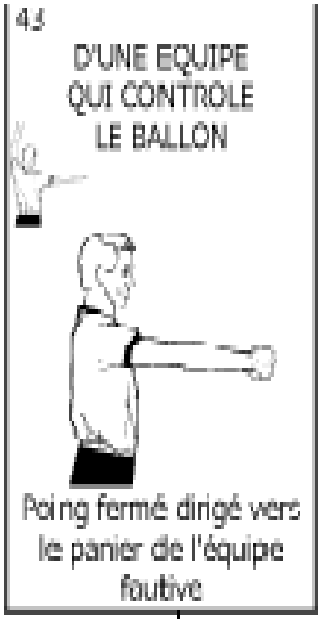
Obstruction



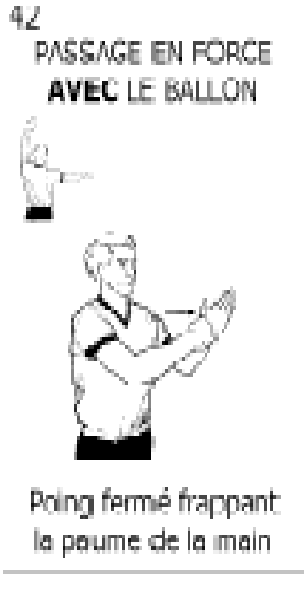
Utilisation illégale des mains



Offensive



Passage en force



Accorder ou refuser un panier

1

UN POINT

Mouvement d'un doigt vers le bas

2

DEUX POINTS

Mouvement des deux doigts vers le bas

3

TENTATIVE A TROIS POINTS

Trois doigts pointés

4

TROIS POINTS REUSSIS

Trois doigts pointés des deux mains

5

PANIER ANNULE OJ ACTION ANNULEE

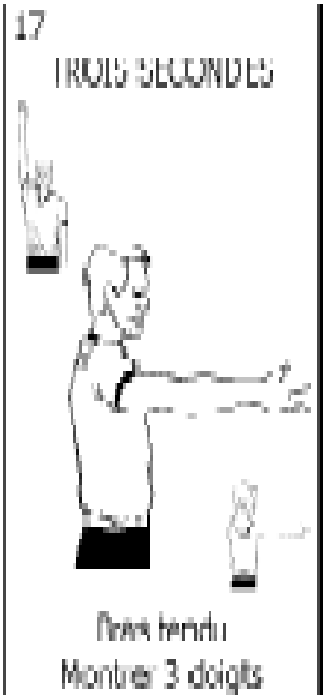
Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine

Violations

3 secondes

Un attaquant reste plus de 3" dans la zone restrictive adverse (raquette)

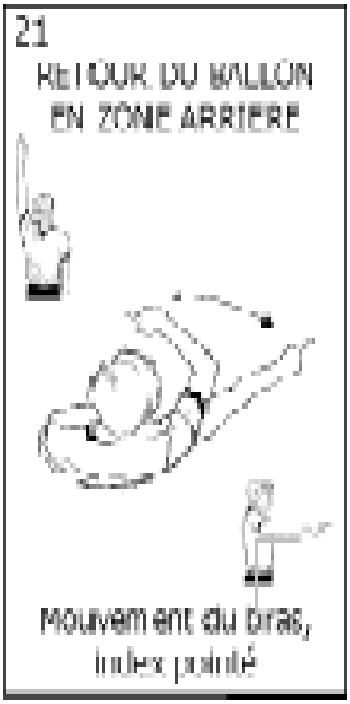
Remise à zéro à chaque tir tenté



Retour en zone

Le ballon est considéré en zone offensive quand le porteur contrôle celui-ci et qu'il a les deux appuis en zone avant (3 critères)

Le ballon ne peut plus revenir en zone arrière et être contrôlé par un partenaire



5 secondes

Le porteur de ballon dispose de 5 " :

- pour réaliser une remise en jeu
- balle en main pour réaliser une passe, un tir, un dribble sous pression défensive forte.

Violations sur Lancer franc

Le placement

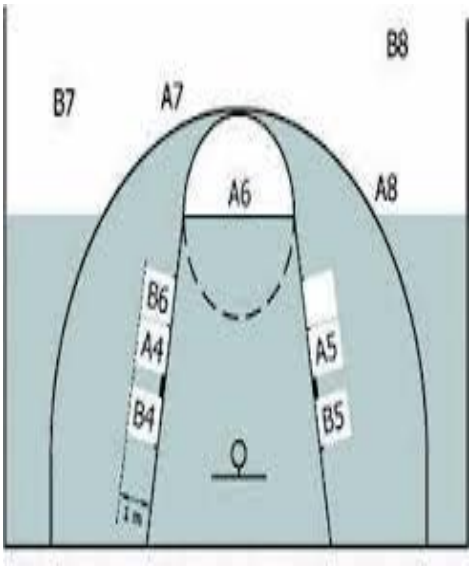
3 attaquants et 3 défenseurs
Les autres joueurs derrière le prolongement de la ligne des LF et en dehors des 6m25

Violations

- si shooteur (A6) franchit la ligne avant que le ballon ne rentre ou touche le cercle

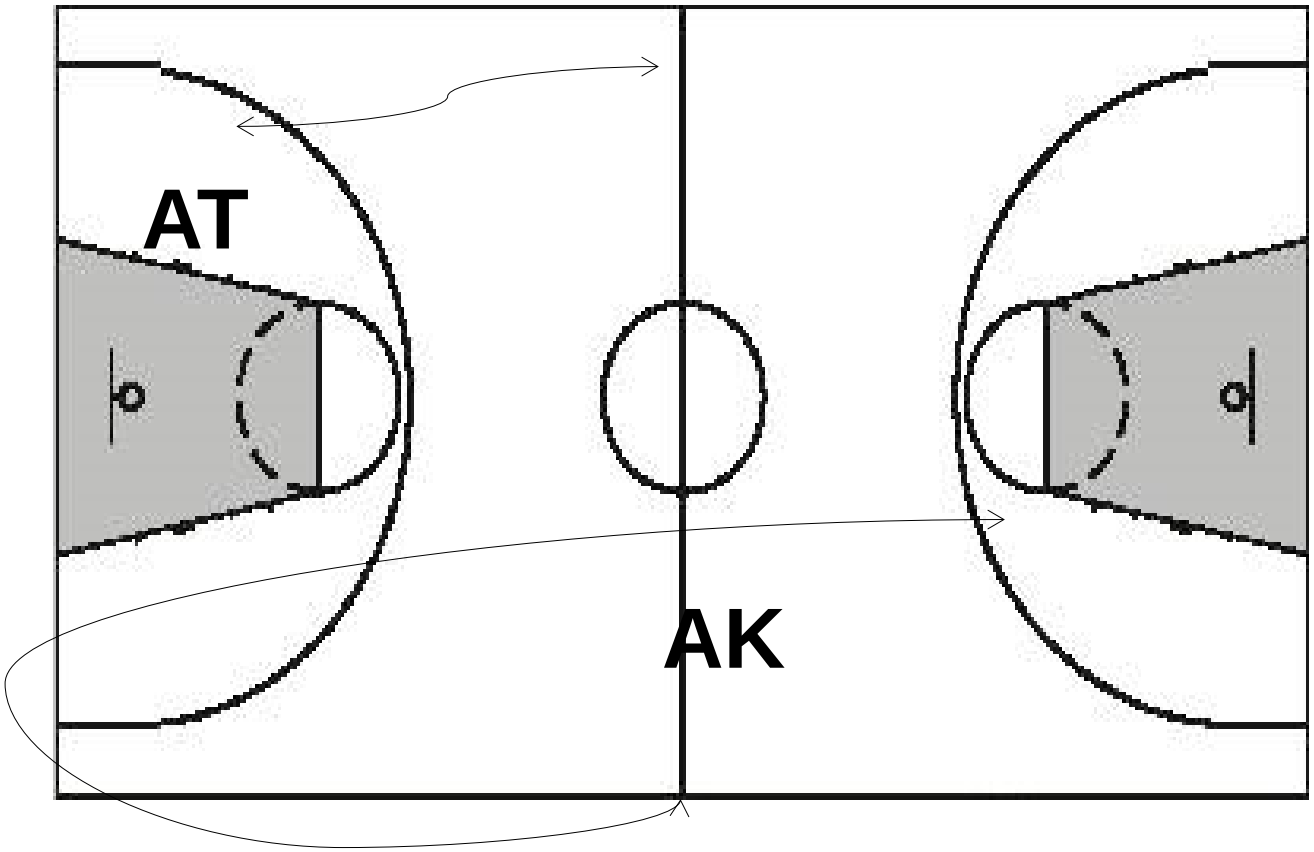
- si les rebondeurs (A4, A5, B4, B5, B6) rentrent avant que la ballon ait quitté les mains du tireur

- si les joueurs (B7, A7, B8, A8) entrent dans les 6m25 avant que le ballon ne rentre ou touche le cercle



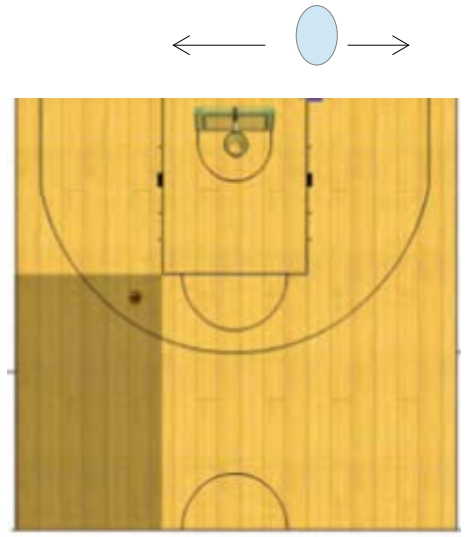
Arbitre de tête (AT), arbitre de queue (AK)
Déplacements et responsabilités

- **Arbitre de queue** est derrière l'action, à gauche du ballon entre 3 et 5 m. Il a la responsabilité du ballon.
- **Arbitre de tête** est systématiquement en avant de l'action, il est responsable du jeu loin du ballon.

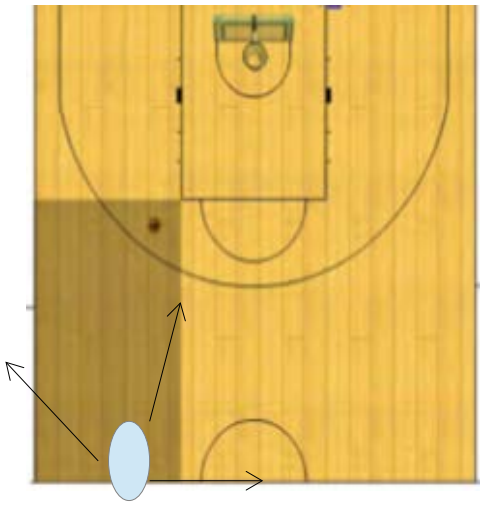


Mobilité

Arbitre de Tête se déplace entre la ligne à trois points et l'extrémité de la raquette : il doit franchir l'axe panier / panier quand le ballon descend poste bas



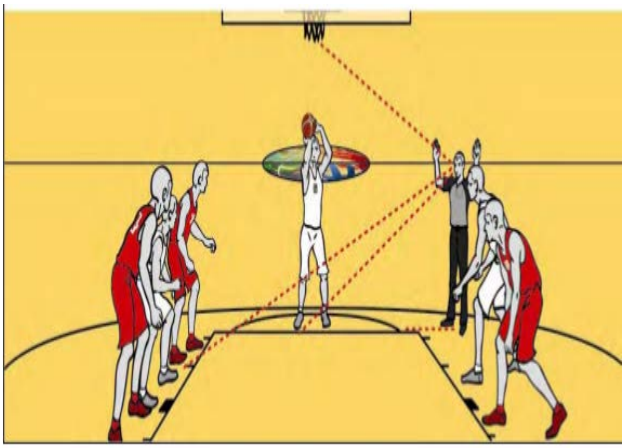
Arbitre de queue se déplace de sa ligne de touche jusqu'à l'axe panier / panier en largeur et jusqu'à la ligne des 6m25 en profondeur



Placement sur Lancer franc

AK se positionne dans le prolongement de la ligne des LF

- Il regarde le tireur, la panier et le défenseur le plus haut



AT se positionne à l'opposé en bas de la zone restrictive, à l'extérieur du terrain et en dehors de l'axe tireur / panier

- Il regarde les quatre autres joueurs

Organiser le jeu

- **A ce niveau le temps est décompté**

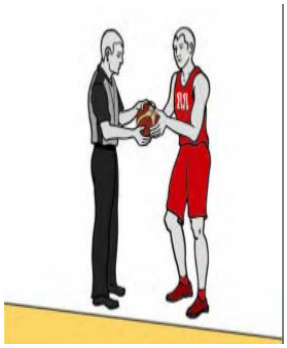
- Le chronométreur arrête le temps sur tout coup de sifflet et à chaque panier lors des deux dernières minutes du match

- **Le contrôle du ballon**

- L'arbitre contrôle le ballon sur tout coup de sifflet.

- Sur violation, c'est l'arbitre le plus proche qui fait la remise en jeu après avoir vérifié que son collègue était prêt.

- Sur faute, l'arbitre responsable du coup de sifflet se dégage des joueurs afin que sa gestuelle et son annonce soient clairement identifiées par la table de marque. Pendant ce temps, son collègue prend possession du ballon et organise la réparation qui sera effectuée une fois les deux arbitres prêts.



- **La reprise du jeu**

- L'arbitre valide la reprise du jeu par un geste, le chronométreur redémarre à partir de ce geste.

Temps mort

Un temps mort est accordé lors de tout coup de sifflet de l'arbitre ou lors d'un panier encaissé. C'est la table qui siffle le temps mort mais c'est l'arbitre qui l'accorde.

Remplacement

Le remplacement d'un joueur est demandé par la table de marque une fois le chrono arrêté. C'est l'arbitre qui fait signe au joueur d'entrer sur le terrain.

Faute d'équipe

La cinquième faute d'équipe dans un quart temps est sanctionné par deux lancers francs

Entre deux et règle de l'alternance

Il ne subsiste qu'un seul entre deux, celui du début du match. A partir de celui-ci, une flèche posée sur la table de marque précise la possession du ballon en indiquant le sens de l'attaque. La possession du ballon va ensuite alterner après chaque période et à chaque situation d'entre deux sifflé :

- ballon tenu par deux joueurs

- ballon coincé entre l'anneau et le panneau

- auteur incertain de la touche.

Règles de troisième ordre

Niveau académique

Connaître les règles

- Les sanctions
- Les fautes : trier les fautes et prévenir, fautes non porteur et antennes sur porteur, utiliser les sanctions
- Les violations de temps (8", 24")

Organiser le jeu

- Communication avec la table et son collègue

Voir

- AT : le jeu sans ballon
- AK : le ballon
- Zones de responsabilité et mécanique d'arbitrage

Gestuelle

- Placement / à la table
- 3 phases d'annonce : coup de sifflet, annonce et réparation

Sanctions

Une faute antisportive est une faute personnelle de joueur qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

- si un joueur ne fait aucun effort pour jouer le ballon et qu'un contact se produit

- si, dans l'effort de jouer le ballon, un joueur cause un contact excessif (faute rude),

- si un défenseur cause un contact avec un adversaire par derrière ou latéralement en essayant d'arrêter une contre attaque et qu'il n'y a aucun adversaire entre le joueur attaquant et le panier de l 'adversaire, c'est une faute antisportive

Un joueur subissant **deux fautes antisportives** est exclu du terrain

Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres
- Toucher irrespectueusement les arbitres
- S'adresser irrespectueusement aux arbitres
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs
- Agacer un adversaire ou gêner sa vision du jeu en agitant les mains devant ses yeux
- Balancer des coudes avec excès
- Retarder le jeu en touchant délibérément le ballon après qu'il est passé à travers le panier ou en empêchant une remise en jeu rapide du ballon.
- Tomber pour simuler une faute

Un joueur subissant **deux fautes techniques** est exclu du terrain

Une faute disqualifiante est toute action antisportive flagrante de joueur

Le joueur fautif doit quitter le terrain et aller dans les vestiaires ou sortir de la salle

La réparation ces trois sanctions sont la même :
- 2 Lancer Francs
- Possession au milieu du terrain