

A LA DECOUVERTE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

ou ce que vous devez savoir pour commencer à arbitrer



CAHIER DE L'ARBITRE CLUB



ELAN BASKET
SORINIÈRES

École d'arbitrage
ELAN BASKET LES SORINIÈRES

Savoir identifier l'aire de jeu

- ☞ Identification de toutes les lignes du terrain
- ☞ Identification des autres zones du terrain

Savoir se repérer

- ☞ Zone Avant
- ☞ Zone Arrière

Connaitre la gestuelle

- ☞ Violations
- ☞ Fautes
- ☞ Changement de joueur
- ☞ Temps mort
- ☞ Accorder les paniers

Siffler les violations

- ☞ Ballon hors-jeu
- ☞ 3 / 5 / 8 secondes
- ☞ 24 secondes
- ☞ Marcher
- ☞ Dribble irrégulier
- ☞ Pied
- ☞ Retour en zone
- ☞ Ballon tenu

Siffler les fautes

- ☞ Identifier les situations de fautes
- ☞ Gestuelle des fautes

Savoir se placer

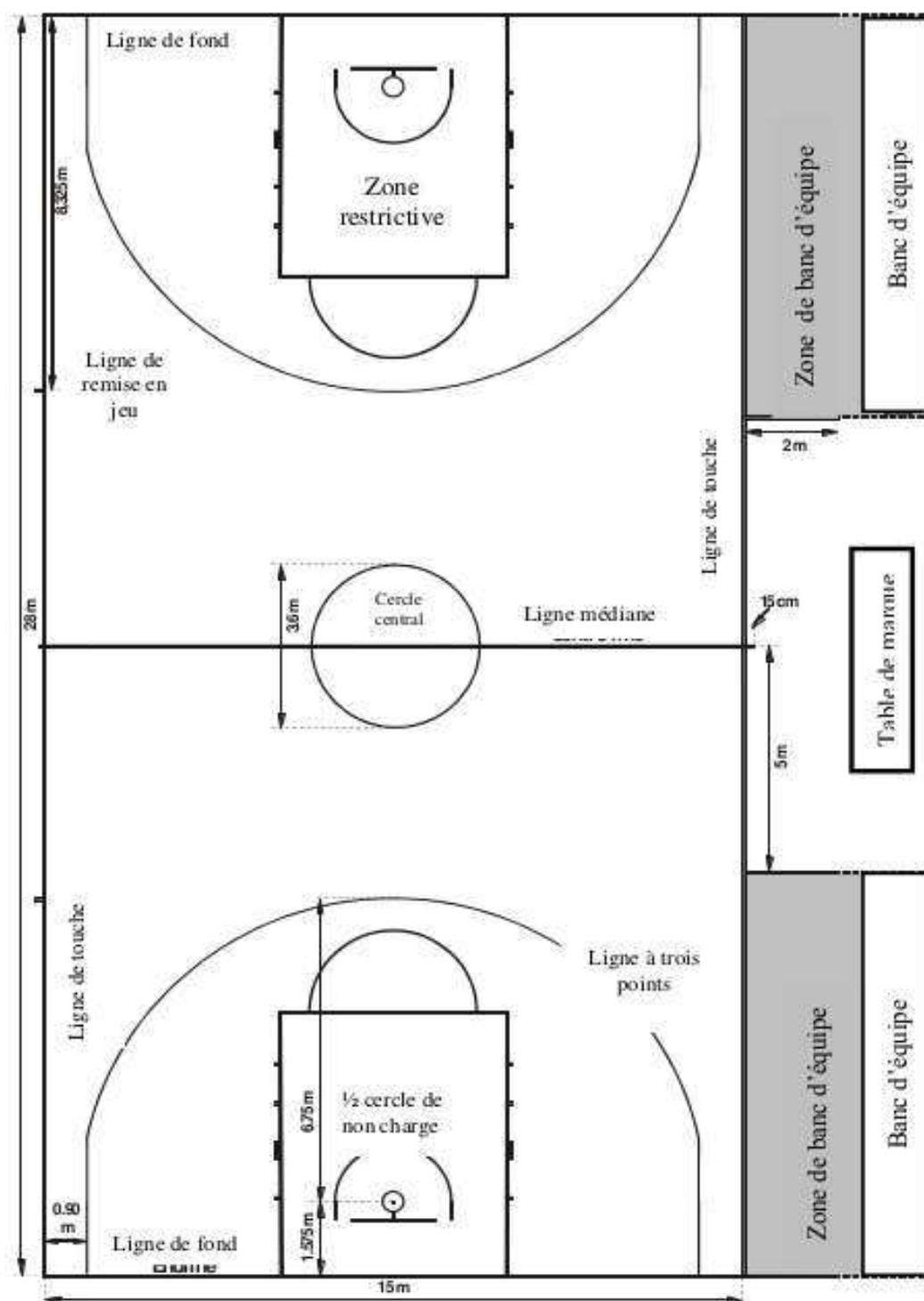
- ☞ Placement initial (au départ de la rencontre)
- ☞ Placement sur le terrain
- ☞ Déplacements sur le terrain
- ☞ Placement pendant les tirs de lancers francs



1-Savoir identifier l'aire de jeu

Les dimensions d'un terrain de basket-ball sont de 28 mètres de longueur et de 15 mètres en largeur.

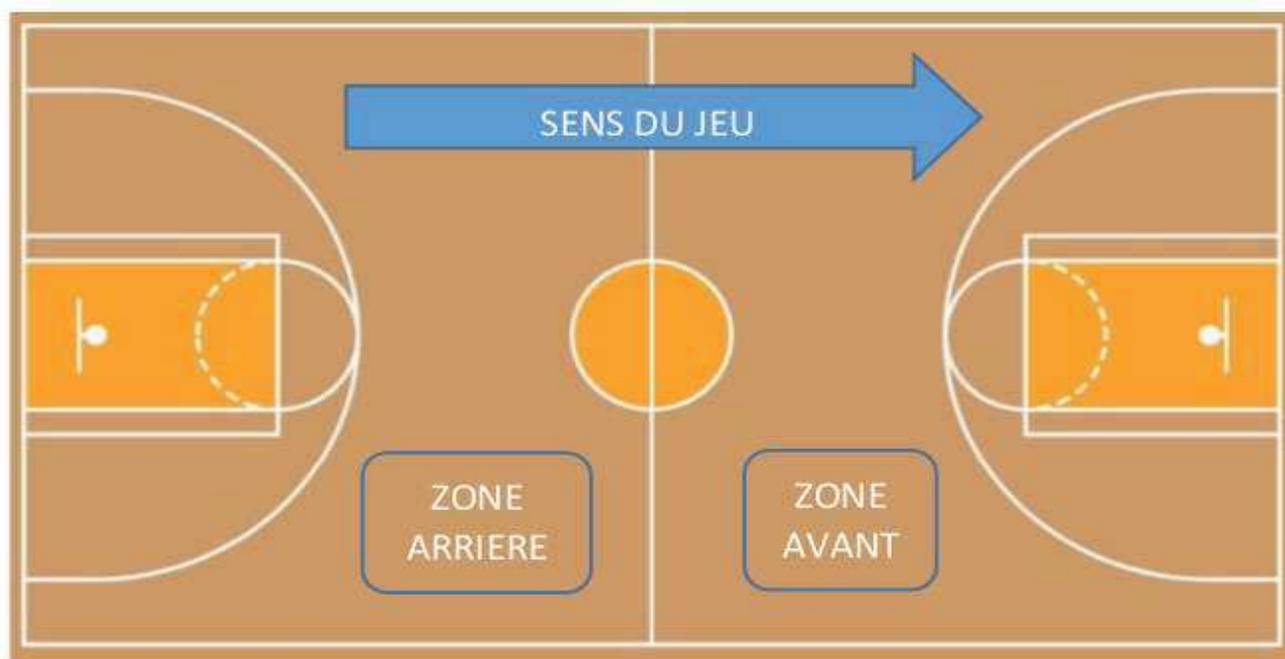
L'aire de jeu est composée du terrain de pratique dans laquelle se trouve les deux zones restrictives (raquette) et de différentes zones accolées au terrain : Zones de banc d'équipe (en gris sur le schéma), Zone de table de marques entre les deux zones de banc d'équipe.



2-Savoir se repérer

Le terrain de basket-ball est divisé lui-même en plusieurs zones qui sont appelées ZONE AVANT et ZONE ARRIERE. Elles sont définies selon le sens du jeu (la flèche bleue sur le dessin)

Savoir les identifier sera important pour comprendre certaines règles du basket-ball.



A savoir :

- ⇒ La zone AVANT est constituée du panier de l'adversaire et de la partie du terrain de jeu délimitée par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.
- ⇒ La zone ARRIERE est constituée de son propre panier et de la partie de jeu délimitée par la ligne de fond derrière son propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

3- Connaitre la gestuelle

La violation :

Premier geste à faire quand on siffle une violation

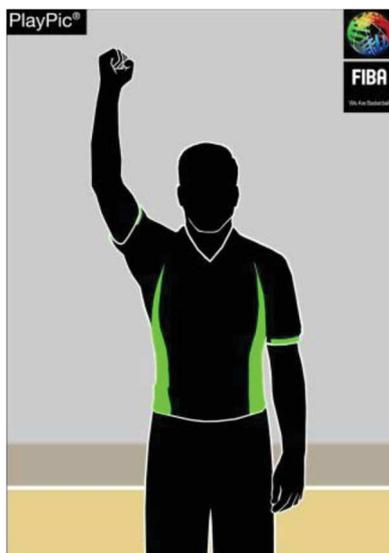
Arrêt du chronomètre
(en même temps que le coup
de sifflet)
ou
ne pas déclencher le
chronomètre



La faute :

Premier geste à faire quand on siffle une faute

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



Le changement de joueur

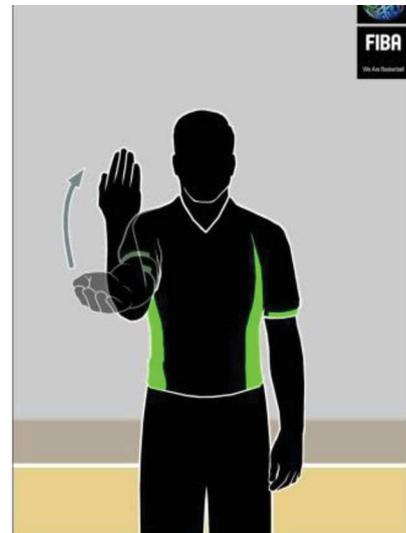
Deux gestes à faire quand on siffle un changement de joueur

Remplacement
(siffler simultanément)



Avant-bras croisés

Faire signe d'entrer



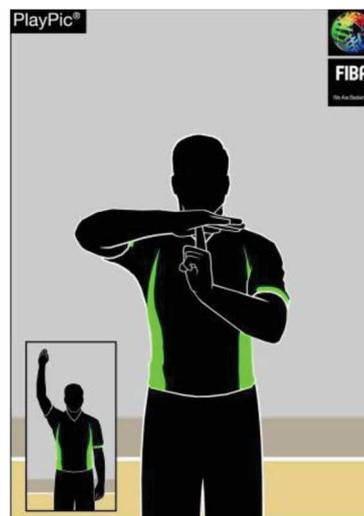
Mouvement
de la main ouverte
vers le corps

ET

Le temps mort

Geste à faire quand on siffle un temps mort

Temps-mort d'équipe
(siffler simultanément)



Former un T,
avec l'index et
la main ouverte



Accorder les paniers

L'arbitre de queue [AK] accorde les paniers en indiquant la valeur à la table de marques (voir aussi Chapitre 6)

UN POINT



Un doigt vers le bas
depuis le poignet

DEUX POINTS



Mouvement des deux
doigts vers le bas

TENTATIVE A TROIS
POINTS



Trois doigts pointés

TROIS POINTS
REUSSIS

Trois doigts pointés
des deux mains

Passons désormais à l'apprentissage de quelques règles du basket-ball



4- Siffler les Violations

Définition : une violation est une infraction au règlement. Elle entraîne la perte de la possession du ballon et une remise en jeu sera faite par l'équipe adverse à l'endroit le plus proche de cette infraction. La violation n'est pas notée sur la feuille de marques.

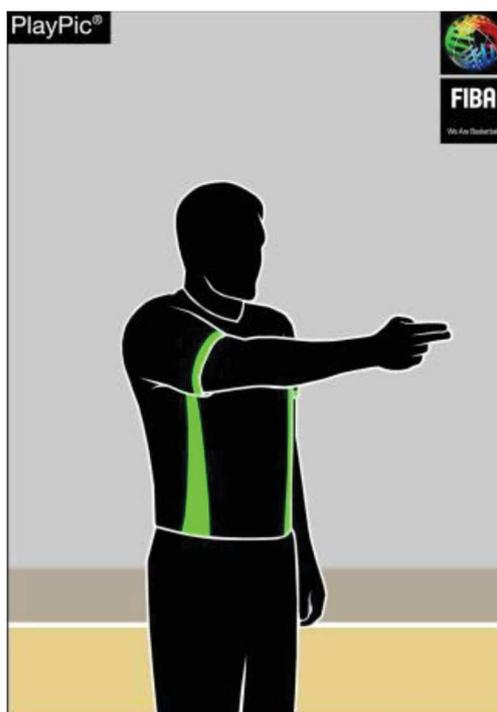
Il existe différents types de violations, dont les principales sont expliquées ci-dessous.

Pour rappel, il faut siffler et faire la gestuelle de violation avant d'indiquer la nature de la violation.

Le ballon hors-jeu

Un joueur se trouve en dehors du terrain quand il se trouve sur les lignes de touche ou en dehors.

Un ballon se trouve en dehors du terrain quand il touche le sol en dehors du terrain

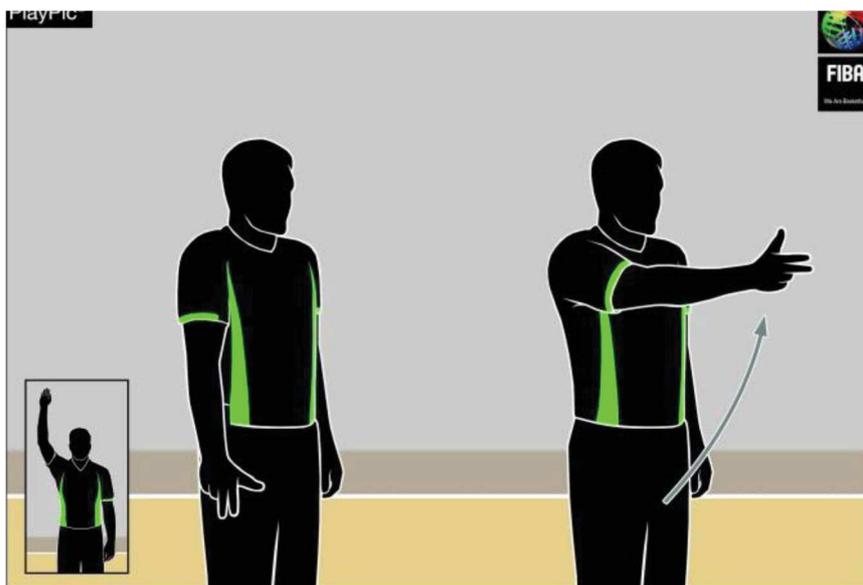


Doigt pointé
parallèlement aux lignes
de touche

Règles de temps : 3 secondes – 5 secondes – 8 secondes – 24 secondes

3 secondes

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



Bras tendu,
montrer 3 doigts

5 secondes (attention : deux violations possibles)

*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.*



Montrer 5 doigts



8 secondes

Une équipe à huit secondes pour passer le ballon de la zone arrière à la zone avant



Montrer 8 doigts

24 secondes

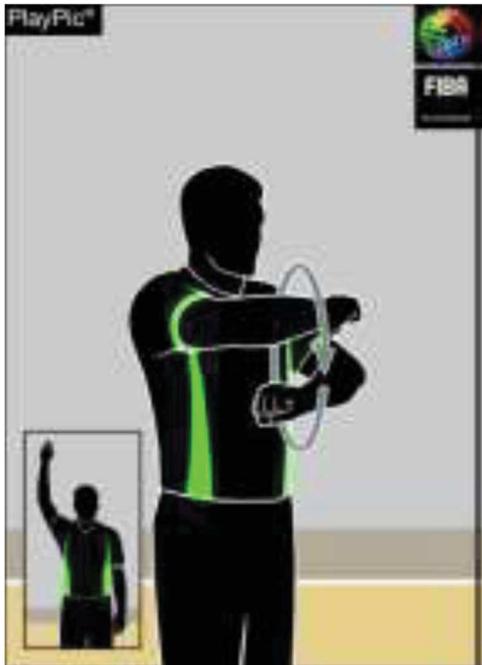
Une équipe à 24 secondes pour tenter un tir (à condition de toucher l'anneau)



Toucher l'épaule des doigts

Le marcher

Un joueur ne peut pas courir PLUS DE DEUX PAS sans dribbler ou tirer au panier ou passer



Rotation des poings

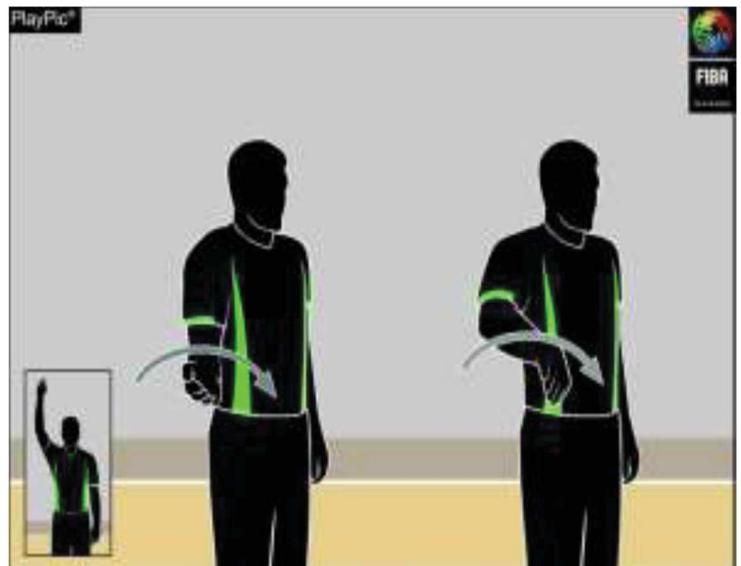
Le dribble irrégulier (attention : 2 violations possibles)

DRIBBLE ILLEGAL
OR
DOUBLE
DRIBBLE

PORTER LE BALLON



OU



Demi-rotation,
vers l'avant

Battement alternatif



Le pied (volontaire)

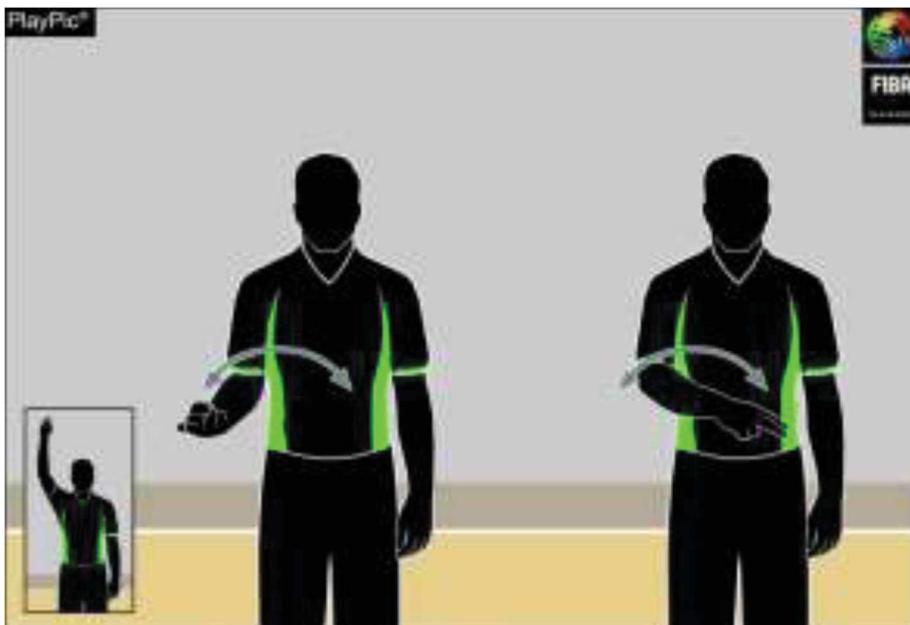
Il est interdit de toucher/frapper le ballon volontairement avec le pied (le pied va au ballon)



Montrer le pied en le levant

Le retour en zone (ou retour en zone arrière)

Un joueur d'une équipe qui contrôle le ballon en zone avant ne doit pas le ramener en zone arrière



Faire un mouvement de vague en face du corps

Le ballon tenu (avec possession alternée)

Ballon tenu /
Entre-deux



Pouces levés puis indiquer la
direction en fonction de la flèche
d'alternance

4- Siffler les Fautes

Définition : une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif. La faute est notée sur la feuille de marques.

Il existe différents types de fautes, dont les principales sont expliquées ci-dessous.

Pour rappel, il faut siffler et faire la gestuelle de faute avant d'indiquer la nature de la faute.

Il y a 4 gestes à faire quand une faute est sifflée. Les 3 derniers se font face à la table de marques.

Lever le bras
poing fermé

1

Indiquer le numéro
du joueur

2

Indiquer la nature de
la faute

3

Indiquer
la réparation

4

1

Lever le bras, poing fermé

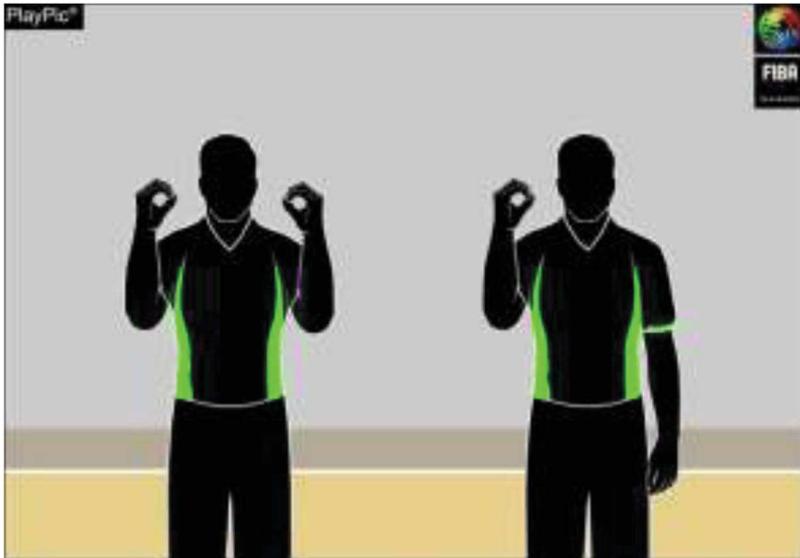


[Gestuelle devant la table de marques]

2

Indiquer le numéro du joueur

« 00 » et « 0 »



« 1 » à « 5 »



« 6 » à « 10 »



« 11 » à « 15 »



Le poing fermé sert à indiquer la dizaine

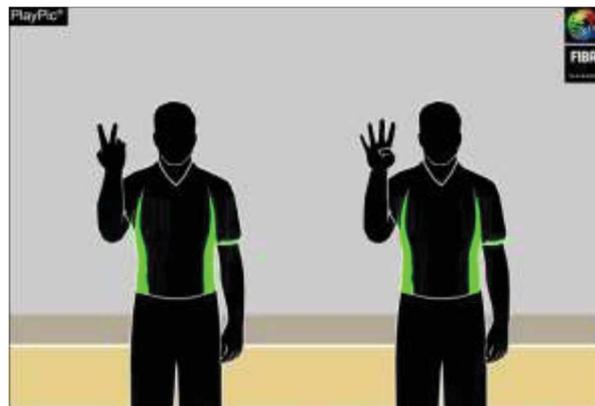
Mais depuis plusieurs saisons, vous avez pu apercevoir des numéros différents ; voici quelques exemples à indiquer à la table de marques

D'abord montrer le chiffre des dizaines avec les mains de dos, puis le chiffre des unités avec les mains de face

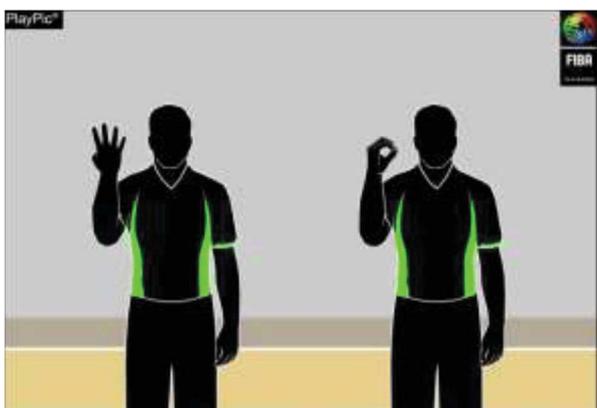
« 16 »



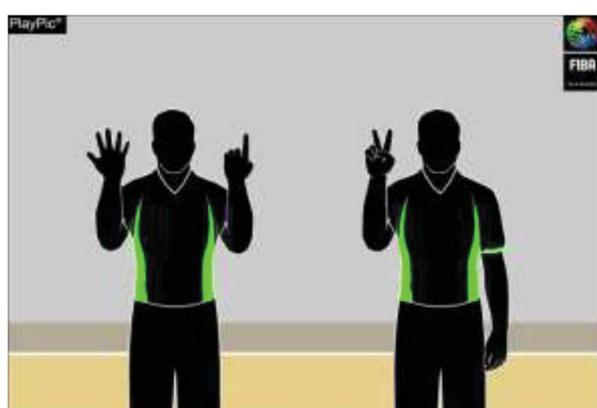
« 24 »



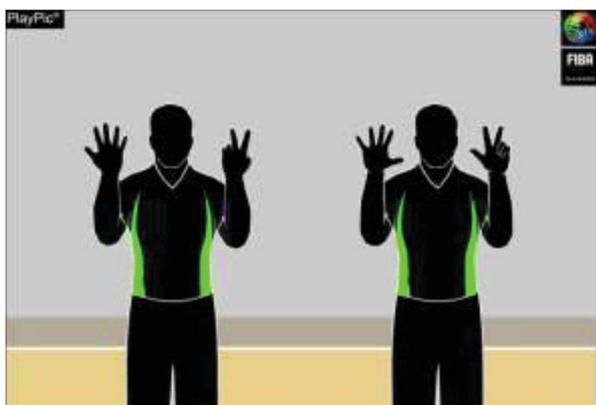
« 40 »



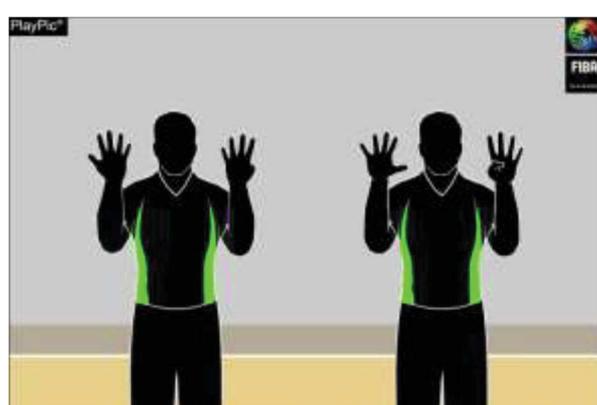
« 62 »



« 78 »



« 99 »



3

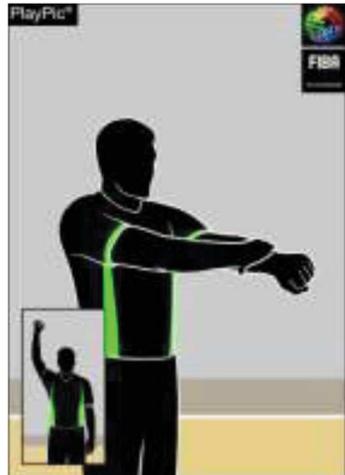
Indiquer le nature de la faute

UTILISATION ILLEGALE:
DES MAINS



Se frapper le poignet

TENIR



Saisir le poignet

POUSSER OU
CHARGER
SANS
BALLON



Imiter l'action de pousser

OBSTRUCTION
(attaque ou défense)



Mains aux hanches

USAGE EXCESSIF
DES COUDES



Balancer le coude vers
l'arrière

Frapper à la
tête



Imiter le contact
à la tête

Faute sur la main



Frapper la paume vers l'autre avant-bras

Antenne



Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

Charge (avec le ballon)



Frapper la paume ouverte avec le poing fermé

ET

Faute de l'équipe qui contrôle le ballon

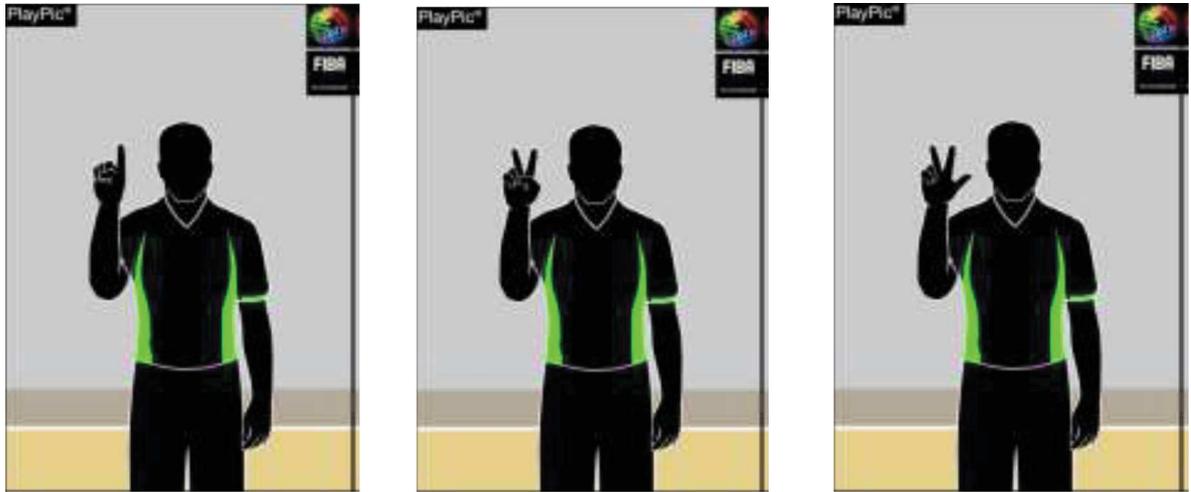


Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive



4

Indiquer la réparation (sanction)



Faute avec Lancer(s)-Franc(s)



Faute sans Lancer(s)-
Franc(s)



Faute de l'équipe
qui contrôle le
ballon

6- Savoir se placer

Au début d'une rencontre, les arbitres doivent se placer de cette façon, afin d'effectuer l'entre-deux de départ :

Le 1^e arbitre effectue l'entre-deux

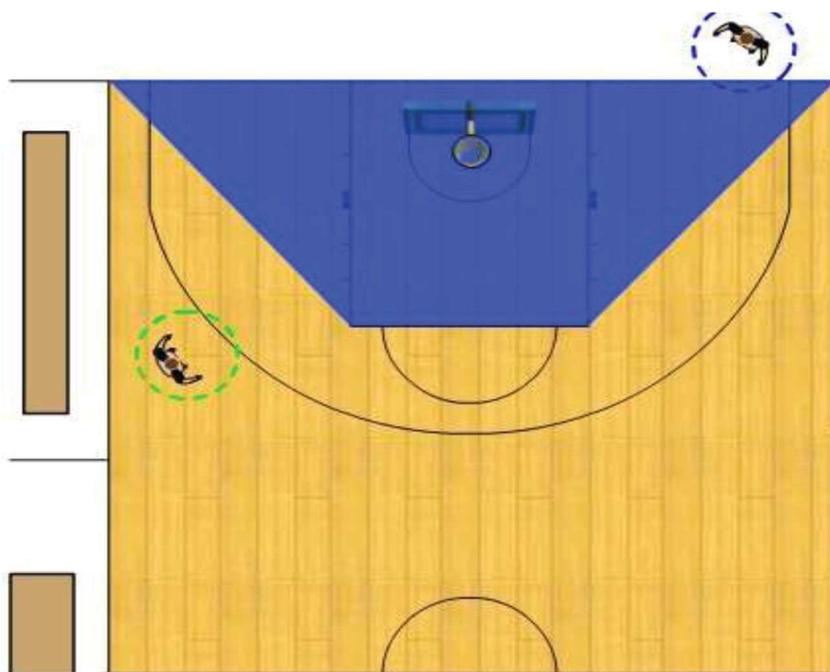


Le 2^e arbitre se place dos à la table



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 lieu la 1^e attaque. Il deviendra arbitre de tête (l'arbitre de tête est celui qui se trouvera toujours en ligne de fond)

L'arbitre qui a lancé le ballon suit l'attaque sur la partie gauche du terrain. Il deviendra arbitre de queue (l'arbitre qui fera face à l'arbitre de tête, et qui accordera les paniers notamment)

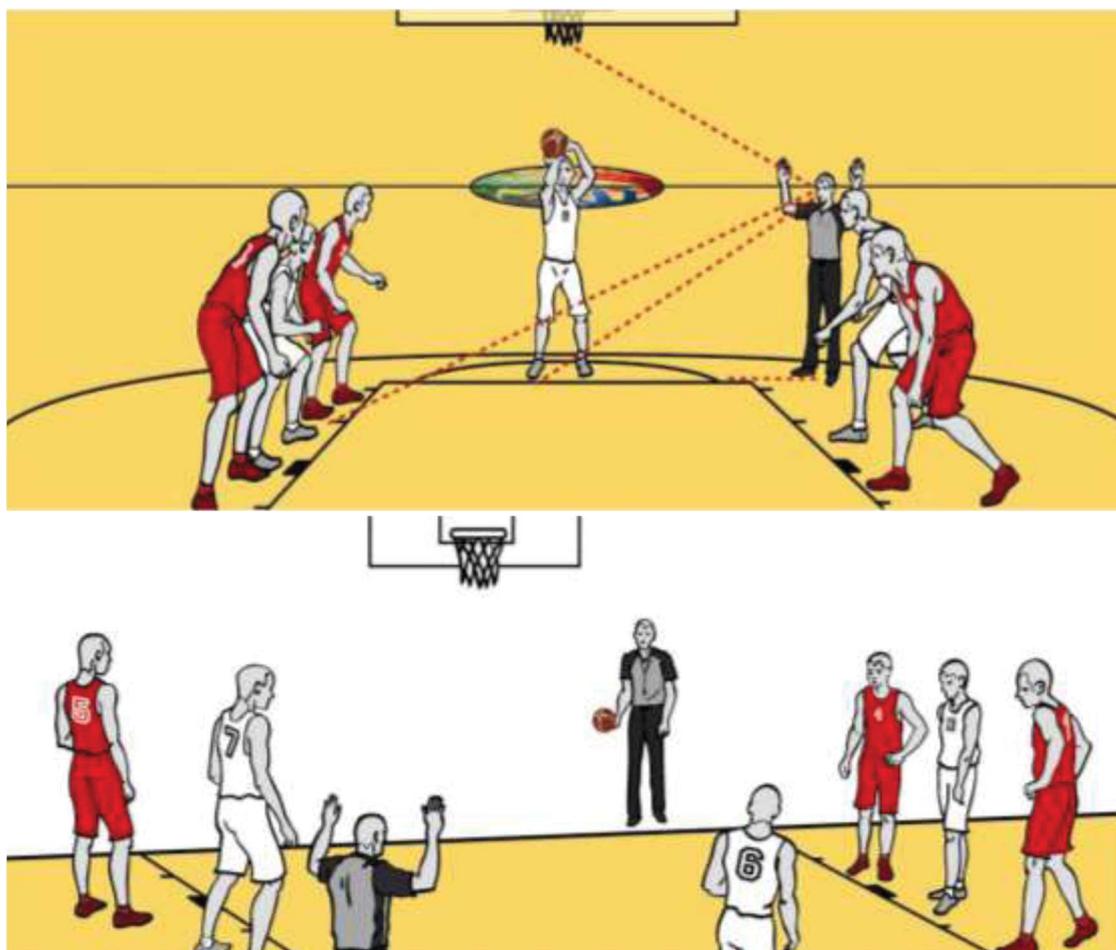


Ainsi, les deux arbitres vont pouvoir être Arbitre de Queue (AK) et Arbitre de tête (AT) selon leur placement de l'attaque précédente

Exemple : AK deviendra AT sur l'autre partie de terrain, et AT deviendra AK. Et ainsi de suite

Pour les lancers francs, c'est l'arbitre de tête qui donnera le ballon au tireur, sans oublier d'indiquer le nombre de lancer-franc restant (1, 2 ou 3).

L'arbitre de queue indiquera par sa gestuelle le nombre de lancer franc restant (image 3)



1 LF



2 LF



3 LF



Vous voilà désormais prêt à prendre le sifflet et à vous rendre sur le terrain pour faire partager votre passion de ce sport !

Mais n'oubliez pas qu'être arbitre, c'est avant tout un plaisir et non pas une contrainte. Faites-vous plaisir, toujours plaisir !

Pas d'arbitres, Pas de match !



Livret de formation construit sur la base du règlement de basket-ball, disponible dans sa globalité sur le site internet de la FFBB. Illustrations extraites de ce même règlement.



École d'arbitrage
ELAN BASKET LES SORINIÈRES