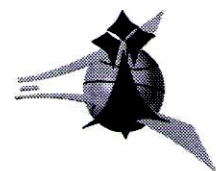


Les 4 règles de base



1/ Règle de la sortie de balle :

Le ballon est hors jeu dès que

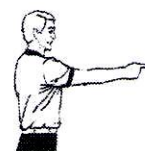
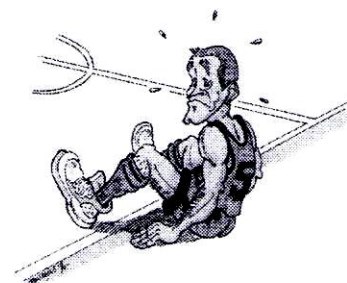
- ✚ Il touche le sol ou tout autre obstacle en dehors du terrain.

La ligne est extérieure au terrain.

- ✚ Il touche la face arrière du panneau.
- ✚ Il touche un joueur qui est hors jeu.

Un joueur est hors jeu dès que

- ✚ Un de ses appuis est hors du terrain.
- ✚ Un de ses appuis était en dehors du terrain avant que le joueur en l'air ne touche le ballon



Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche

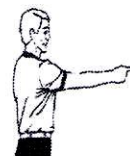


2/ Règle du marcher :

- ✚ Le joueur est à l'arrêt ⇒ **Choix du pied de pivot.**
- ✚ Le joueur est en mouvement s'arrête en 1 temps ⇒ **Choix du pied de pivot.**
- ✚ Le joueur est en mouvement s'arrête en 2 temps ⇒ **Le premier pied posé est le pied de pivot.**

Pour **passer** ou **tirer** au panier, le joueur **peut lever son pied de pivot** mais doit lâcher le ballon avant de reposer ce pied de pivot au sol.

Pour **dribbler**, le joueur doit lâcher le ballon avant de lever son **pied de pivot**.



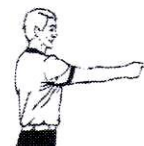
Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche

- ✚ Le joueur ne s'arrête PAS (PAS de pied de pivot) le joueur doit lâcher le ballon avant de poser un troisième appui.



3/ Règle du dribble :

- ✚ Un joueur pour dribbler doit taper le ballon du haut vers le bas.
- ✚ Un joueur ne peut pas taper le ballon avec les deux mains.
- ✚ Un joueur ne peut pas passer la main du dribble sous le ballon (fréquent dans les changements de direction).
- ✚ Un joueur après avoir arrêté son dribble (il retient le ballon dans ses deux mains) ne peut recommencer un dribble.



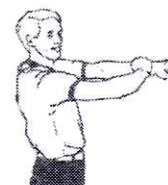
Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche

4/ Règle du contact :

- ✚ Le basket est un sport qui est à l'origine sans contact.
- ✚ Il convient d'être extrêmement rigoureux dans le respect de cette règle.
- ✚ Un joueur ne peut utiliser ses mains, bras, jambes pour entrer en contact avec un adversaire.

Précisions sur la règle relative au contact

- ✚ Les mains servent uniquement à attraper le ballon, le lancer, le taper, le dévier ou le contrer.
- ✚ Le buste, le torse du joueur servent, à l'image d'une porte fermée, à condamner l'accès de l'adversaire dans la direction perpendiculaire au buste. La base du joueur formé par ses appuis indique le chemin condamné.
- ✚ Ainsi le joueur qui réduit la distance et crée le contact sera le responsable de ce même contact.
- ✚ En cas de contact offensif (le joueur fautif est de l'équipe qui avait le ballon), il n'y a jamais de LF en sanction. Seule l'inscription de la faute sur la feuille de marque et le ballon remis en touche constitueront la sanction.

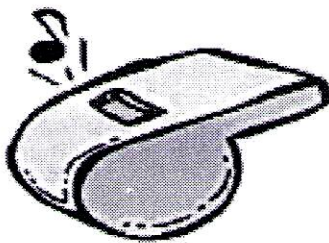


COMMENT COMMUNIQUER ?

Quand tu commences à arbitrer à l'entraînement, tu n'as pas besoin de sifflet, tu utilises ta VOIX !

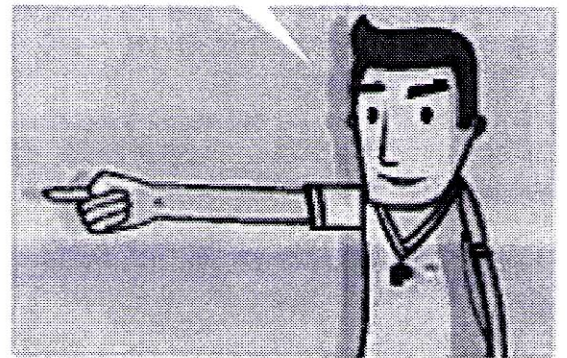
- Si tu vois une infraction, tu dis « STOP » puis tu dis ce qu'a fait le joueur
- Si tu peux aider un joueur à éviter une infraction, dis-lui par exemple : « NE TIENS PAS ! »
- Tu peux dire à un joueur ce qui est bien, exemple « BIEN, BONNE DEFENSE ! »
- Les joueurs respectent les arbitres qui communiquent avec eux...

Attention, ne pousse pas !



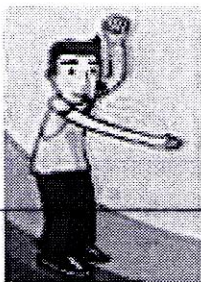
Avec un peu d'expérience, tu vas utiliser un sifflet...

« Attention, cet objet est très dangereux, il faut l'utiliser avec intelligence !!! »



Il te permet d'arrêter le jeu et donc d'avoir du pouvoir sur le jeu. Si tu l'utilises mal, tu ne seras pas respecté et les joueurs prendront moins de plaisir à jouer. Par contre, si tu sais l'utiliser comme si tu entraînaient des joueurs, tu seras accepté de tous !

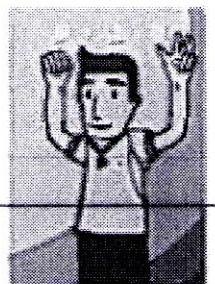
- A chaque fois que tu siffles :
- Siffle fort pour arrêter le jeu
 - Regarde le joueur qui a commis l'infraction
 - Explique brièvement ce que tu as sifflé
- En plus, si tu le veux...
- Réalise le geste qui explique l'infraction



Si tu siffles une faute, tu dois ensuite aller l'annoncer à la table de marque : La VOIX suffit !

Si tu sens à l'aise, tu peux ajouter les gestes :

- Le n° de celui qui a fait la faute.
- Le geste de la faute qu'il a commise.
- Comment va reprendre le jeu.



COMMENT SE PLACER ?

Les arbitres doivent être au plus proche de l'action afin de bien voir ce que font les joueurs.

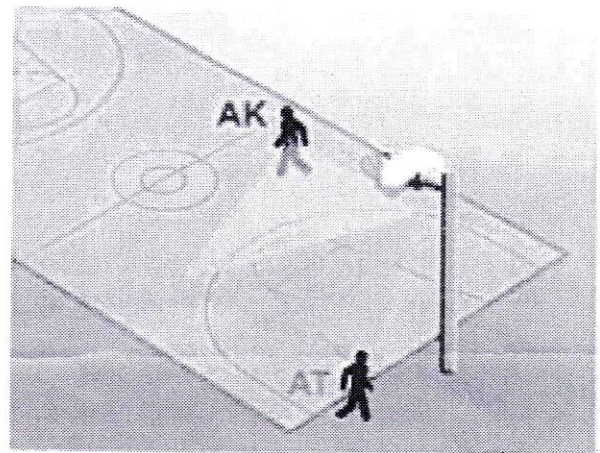
Les arbitres doivent :

- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain

Au début, vous pouvez arbitrer à plusieurs, l'important est de se rapprocher du jeu pour bien voir les différentes actions !

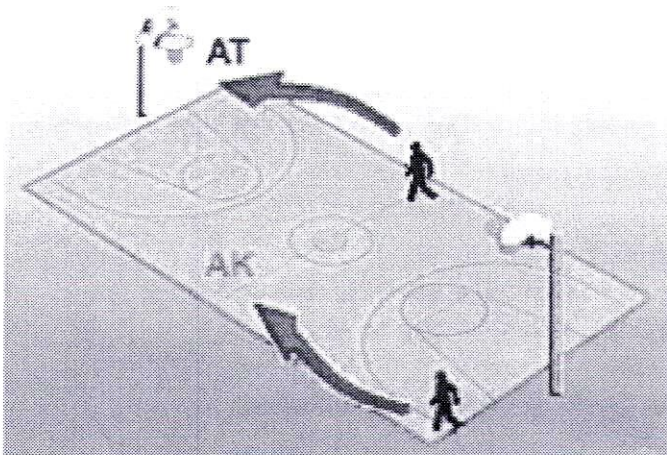
Avec un peu d'expérience, un arbitre se placera le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT) et l'autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller TOUS les joueurs.

Chacun siffle ce qui est au plus proche de lui
Il faut se **DEPLACER**,... pour **BIEN VOIR**,...
... pour **BIEN JUGER**.

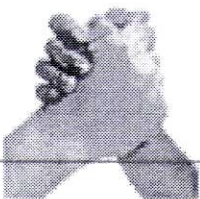
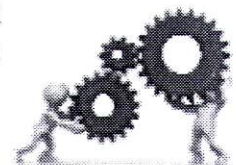


Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.

L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.



On nomme les placements et les déplacements des arbitres :
**LA MÉCANIQUE
D'ARBITRAGE.**



Les grands principes :

- Siffle ce que tu vois près de toi et qui est contraire aux règles
- Siffle ce qui est important pour le jeu (ne siffle pas les petits contacts sans importance)
- Ne siffle pas juste devant ton collègue arbitre, il est mieux placé que toi !
- A deux collègues, on fait équipe pour mieux arbitrer le jeu.



RECAPITULATIF DU REGLEMENT DES CHAMPIONNATS JEUNES - SAISON 2015/2016



A communiquer à tous les entraîneurs et managers et à afficher obligatoirement dans les salles.

	U9	U11	U13	U15	U17																																										
Effectif Et Terrain	3 contre 3 sur terrain en travers ou 4 contre 4 sur grand terrain	4 contre 4 sur grand terrain	1 seul match par week-end	Possibilité de 2 rencontres par week-end en U15 seulement	Possibilité de 2 rencontres par week-end U17 ou U20 ou Sen. si surclassement																																										
			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">1^{ère} phase</td> <td style="width: 33%;">2^{ème} phase</td> <td style="width: 33%;">3^è phase</td> </tr> <tr> <td>D1/PR</td> <td>4 contre 4</td> <td>5x5</td> </tr> <tr> <td>D2</td> <td>4 contre 4</td> <td>5x5</td> </tr> <tr> <td>D3</td> <td>4 contre 4</td> <td>5x5 ou 4x4</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Sur grand terrain</td> </tr> </table>	1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase	D1/PR	4 contre 4	5x5	D2	4 contre 4	5x5	D3	4 contre 4	5x5 ou 4x4	Sur grand terrain			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">1^{ère} phase</td> <td style="width: 33%;">2^{ème} phase</td> <td style="width: 33%;">3^è phase</td> </tr> <tr> <td>D1/PR</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td>D2</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td>D3</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Sur grand terrain</td> </tr> </table>	1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase	D1/PR	5 contre 5		D2	5 contre 5		D3	5 contre 5		Sur grand terrain			<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">1^{ère} phase</td> <td style="width: 33%;">2^{ème} phase</td> <td style="width: 33%;">3^è phase</td> </tr> <tr> <td>D1/PR</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td>D2</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td>D3</td> <td colspan="2">5 contre 5</td> </tr> <tr> <td colspan="3" style="text-align: center;">Sur grand terrain</td> </tr> </table>	1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase	D1/PR	5 contre 5		D2	5 contre 5		D3	5 contre 5	
1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase																																													
D1/PR	4 contre 4	5x5																																													
D2	4 contre 4	5x5																																													
D3	4 contre 4	5x5 ou 4x4																																													
Sur grand terrain																																															
1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase																																													
D1/PR	5 contre 5																																														
D2	5 contre 5																																														
D3	5 contre 5																																														
Sur grand terrain																																															
1 ^{ère} phase	2 ^{ème} phase	3 ^è phase																																													
D1/PR	5 contre 5																																														
D2	5 contre 5																																														
D3	5 contre 5																																														
Sur grand terrain																																															
Temps de jeu	4 x 6 minutes décomptées ou 6 x 6 minutes non décomptées pas de prolongation	4 x 7 minutes décomptées ou 6 x 7 minutes non décomptées (si plus de 6 joueurs par équipe) pas de prolongation	4 x 8 minutes décomptées prolongation 3 minutes	4 x 10 minutes décomptées prolongation 5 minutes	4 x 10 minutes décomptées prolongation 5 minutes																																										
	2 x 6 minutes décomptées en plateaux	2 x 7 minutes décomptées en plateaux	Maximum 2 prolongations puis tirs au but par série de 1 L.F voir règlement général	Autant de prolongations que nécessaire																																											
ATTENTION AUX INTERVALLES ENTRE CHAQUE PERIODE 1 minute seulement																																															
Hauteur des paniers et Taille des ballons	mi-temps 6 minutes maximum	mi-temps 7 minutes maximum	mi-temps 8 minutes maximum	mi-temps 10 minutes maximum	mi-temps 10 minutes maximum																																										
	2.60 m Ballon taille 5	1 ^{ère} phase	3.05 m Ballon taille 6	3.05 m taille 6 pour les féminines taille 7 pour les masculins	3.05 m taille 6 pour les féminines taille 7 pour les masculins																																										
		2 ^{ème} phase																																													
		3 ^è phase																																													
D1	D1	D1	D1	D1																																											
D2	D2	D2	D2	D2																																											
D3	D3	D3	D3	D3																																											
Ballon taille 5																																															
Mixité	Pas de championnat « mixte » En championnat masculin : pas de quota filles/garçons En championnat féminin : 1 garçon <i>maximum</i> autorisé sur le terrain		INTERDITE	INTERDITE	INTERDITE																																										
Encadrement	Obligation pour les clubs ayant engagé des équipes U9 ou U11 d'assister à la Journée recyclage « MINI-BASKET » de début de saison.																																														
Scores	Scores remis à zéro au début de chaque période non enregistrés sur F.B.I sauf D1 en 3^{ème} phase.																																														
Arbitrage	Participation souhaitée à l'opération J.A.P (Je Joue, j'Arbitre, je Participe)																																														
<u>EVITER LES SCORES FLEUVES</u>																																															
Tout arbitre, même officiel, ne peut arbitrer une équipe de catégorie supérieure à la sienne.																																															



TABLEAU D'APPLICATION DES REGLES PAR CATEGORIE ET TYPE DE CHAMPIONNAT

Catégories	Taille des ballons	Ligne à 3 points	14 secondes	24 secondes	Remise en jeu rapide en zone arrière*
U13	T6 Masculins T6 Féminins	6,25 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U15 sauf championnats de France, TIC et TIL	T7 Masculins T6 Féminins	6,25 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U15 Championnats de France - TIC et TIL	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U17 – U18 – U20	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Non
Espoirs pro A	T7 Masculins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par OTM	Non
Séniors (Championnats Régionaux et Départementaux)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre**	Non
Séniors Championnats de France et Coupes de France (sauf HN)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par OTM	Non
Seniors Haut-niveau (Pro A, Pro B, NM1, LFB)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant + sur rebond offensif ***	Par OTM	Non

* l'arbitre ne doit pas toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après une faute, un temps-mort ou un remplacement.

** par OTM en pré nationale uniquement, et seulement si le règlement de la ligue le prévoit

*** matériel 14 secondes adapté obligatoire

Note : même en cas de salle équipée d'un chronomètre des tirs, les 24 secondes ne doivent pas être tenues par un OTM – désigné ou non – dans les cas où il est prévu que l'arbitre les prenne en charge.