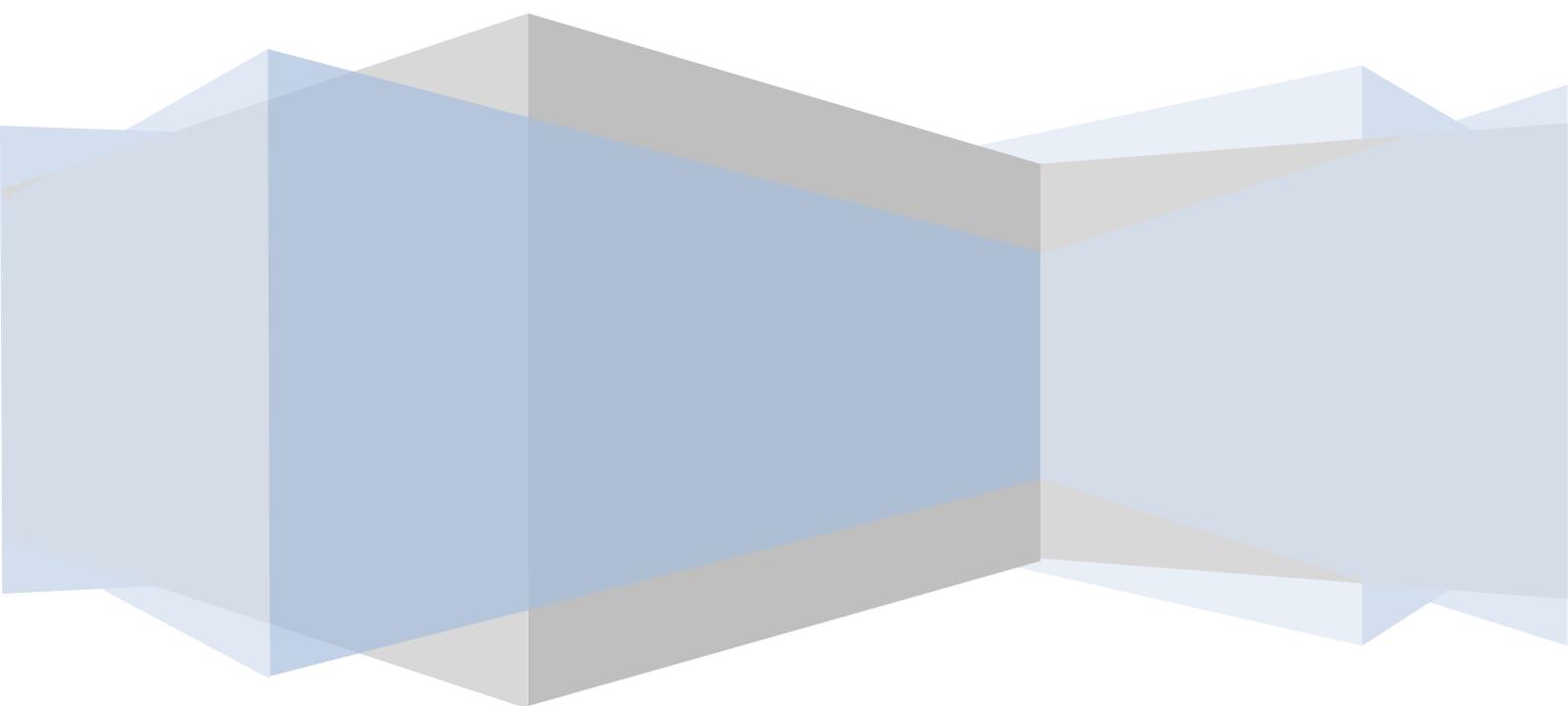


Ecole d'Arbitre de Basketball CD13

Cours Intégral



Contenu de la formation

1. Introduction (pages 2 à 4)
 - Le rôle des arbitres et des assistants
 - Les devoirs de l'arbitre
2. Équipements (pages 5 à 8)
 - Les équipements nécessaires pour le déroulement d'une rencontre
 - Les zones du terrain
 - Les mesures du terrain
3. Gestuelles (pages 9 à 15)
 - Les gestuelles
 - Les violations
 - Les natures de fautes
 - Les numéros
 - Les réparations
 - La mécanique gestuelle
4. Placements (pages 16 à 20)
 - Le placement pendant les lancers francs (LF)
 - Les déplacements des arbitres
 - Le placement à l'entre deux
 - Les permutations
5. Responsabilités (pages 21 à 23)
 - Les responsabilités des zones
 - Les responsabilités des lignes et REJ
6. Les règles (pages 24 à 30)
 - Le marcher
 - Les situations d'entre deux
 - Le contrôle du ballon
 - Le statut du ballon
 - Le retour en zone
 - La notion de trapèze
7. Les temps (pages 31 à 35)
 - Les trois secondes
 - Les cinq secondes
 - Les huit secondes
 - Les vingt-quatre secondes
8. Les Fautes (pages 36 à 43)
 - La faute personnelle
 - La faute offensive
 - La double faute
 - La faute antisportive
 - La faute technique
 - La faute disqualifiante
 - Les principes généraux
9. Feuille de match (pages 44 à 48)
 - Devoirs d'avant match
 - Devoirs d'après match

Introduction

- **Le rôle des arbitres et des assistants**
- **Les devoirs des arbitres**

Le rôle des arbitres et des assistants

Lors d'une rencontre, il y a l'arbitre, l'aide arbitre, et des assistants de table de marque qui sont le marqueur, le chronométrateur et le responsable de l'organisation (ou responsable de salle).

– Le rôle de l'arbitre :

- Il dirige le jeu en conformité avec les règles
- Il ne peut et ne doit pas changer les règles
- Il officie avec une tenue réglementaire (chemise officielle, pantalon & chaussures noires)
- **Sans arbitre une rencontre ne peut pas se dérouler, et sans joueurs non plus.**

Le pouvoir de l'arbitre commence 20 minutes avant l'heure de la rencontre lorsqu'il arrive sur le terrain. Ce pouvoir prend fin à l'approbation et à la signature de l'arbitre au bas de la feuille de marque. C'est l'arbitre qui doit prendre la décision finale en cas de désaccord sur la validité d'un panier. **Aucun arbitre n'a le pouvoir de critiquer ou d'annuler la décision d'un collègue.**

– La Fonction du marqueur :

- Il enregistre les noms et numéros des joueurs
- Il entoure (en rouge) les entrées au début du match avec l'assistance du deuxième arbitre.
- Il tient le compte de la marque courante (points, fautes, ...)
- Il effectue les demandes de temps-morts et de remplacements.
- Il doit lever la plaquette indiquant le nombre de faute du joueur (l'arbitre doit redémarrer le jeu une fois que le marqueur a levé la plaquette, c'est un signe pour dire qu'il est prêt)
- Il doit lever le signal des fautes d'équipes.

– La Fonction du chronométrateur

- Il décompte le temps de jeu et les intervalles de jeu.
- Il indique la fin de chaque quarts-temps et de la rencontre au moyen du signal sonore.
- Il note le score sur le panneau d'affichage.

– Le responsable de l'organisation

- Il doit être présent dans la salle tout le long du match (en aucun cas il ne doit partir durant la rencontre)
- Il intervient pour calmer les supporters ou les joueurs en cas d'incidents.
- **Il doit être majeur et licencié au club recevant.**

Les devoirs des arbitres départementaux

Avant la rencontre :

- **2 jours** : Téléphoner à son collègue pour s'assurer qu'il va bien et sera présent au match.
- **30:00 min** : Arriver au gymnase, se présenter aux entraîneurs et responsables.
- **20:00 min** : Être en tenue d'arbitre, choisir un ballon (cela peut se faire à la fin de l'échauffement des joueurs si pas assez de ballon).
- **10:00 min** : vérifier que les entraîneurs ont confirmé les noms, numéros des joueurs, les cinq joueurs débutant la rencontre et signé la feuille de marque.
- **6:00 min** : Présentation des joueurs si demandé (ce qui est rare en département).
- **3:00 min** : Siffler pour signaler qu'il reste 3 min avant la rencontre
- **1:30 min** : Siffler pour que les joueurs arrêtent leur échauffement et rejoignent leurs bancs d'équipe.

Pendant la rencontre :

Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur sur la feuille de match : Vérifier la « marque courante » ; Les fautes ; Le résultat de la période ; ...

Après la rencontre :

Recto : Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur sur la feuille de match : Vérifier la « marque courante » ; Les fautes ; Le résultat de la période ; Le résultat du match ; Clôturer d'un trait les lignes non utilisées dans les cases des équipes (un trait pour les espaces joueurs ; deux traits pour les temps morts et fautes d'équipes non utilisées).

Verso : Barrer les espaces si non utilisés (« Réserves » ; « Fautes Techniques et Disqualifiantes » ; « Réclamations »), Barrer dans « Incidents » : Avant, pendant et après si aucun Incident a eu lieu.

Ensuite : il faudra faire signer le marqueur, le chronométrateur, le 2eme arbitre et le 1er arbitre.

Equipements

- **Equipements**
- **Zones du terrain**
- **Mesures du terrain**

Les équipements nécessaires pour le déroulement d'une rencontre

Qui ?

+ 2 arbitres

+ OTM (organisation de table de marque) composé de :

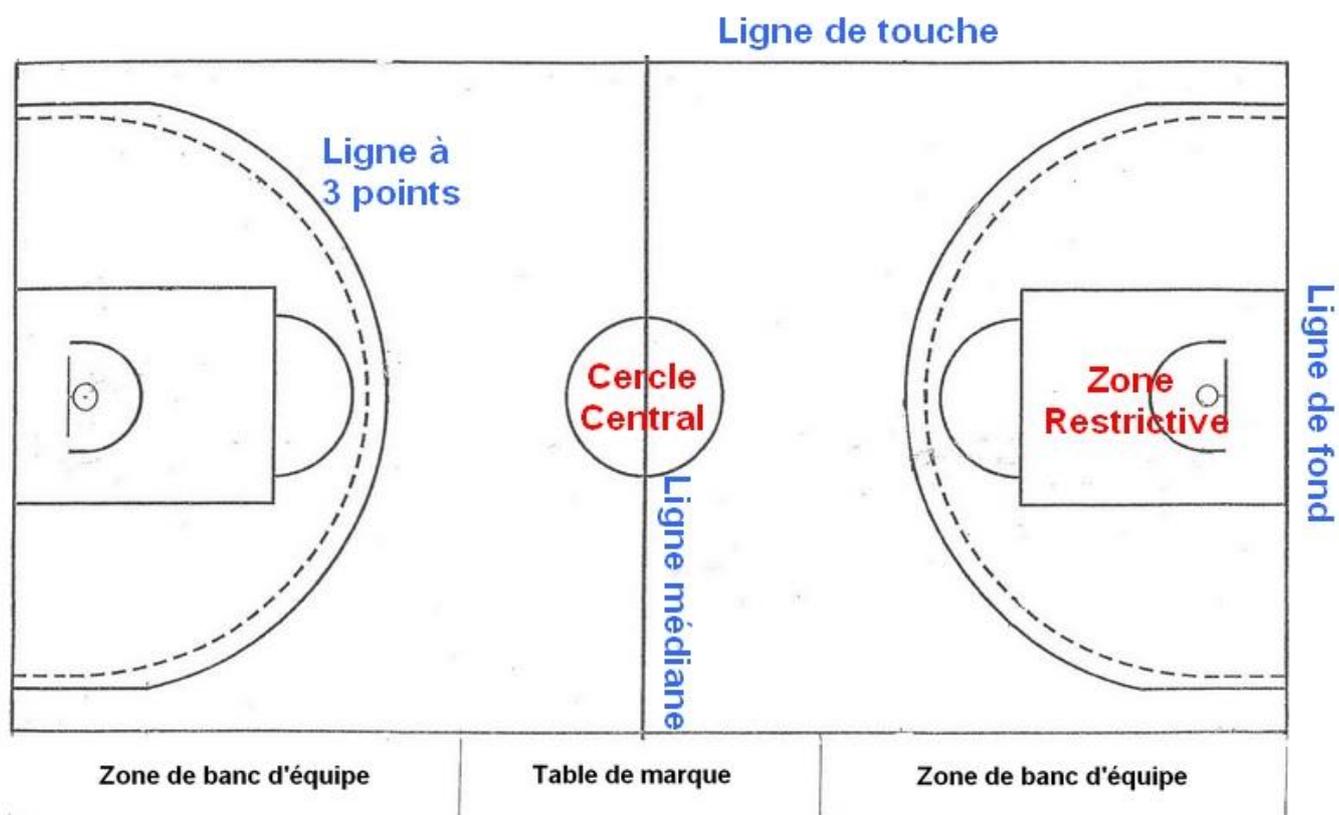
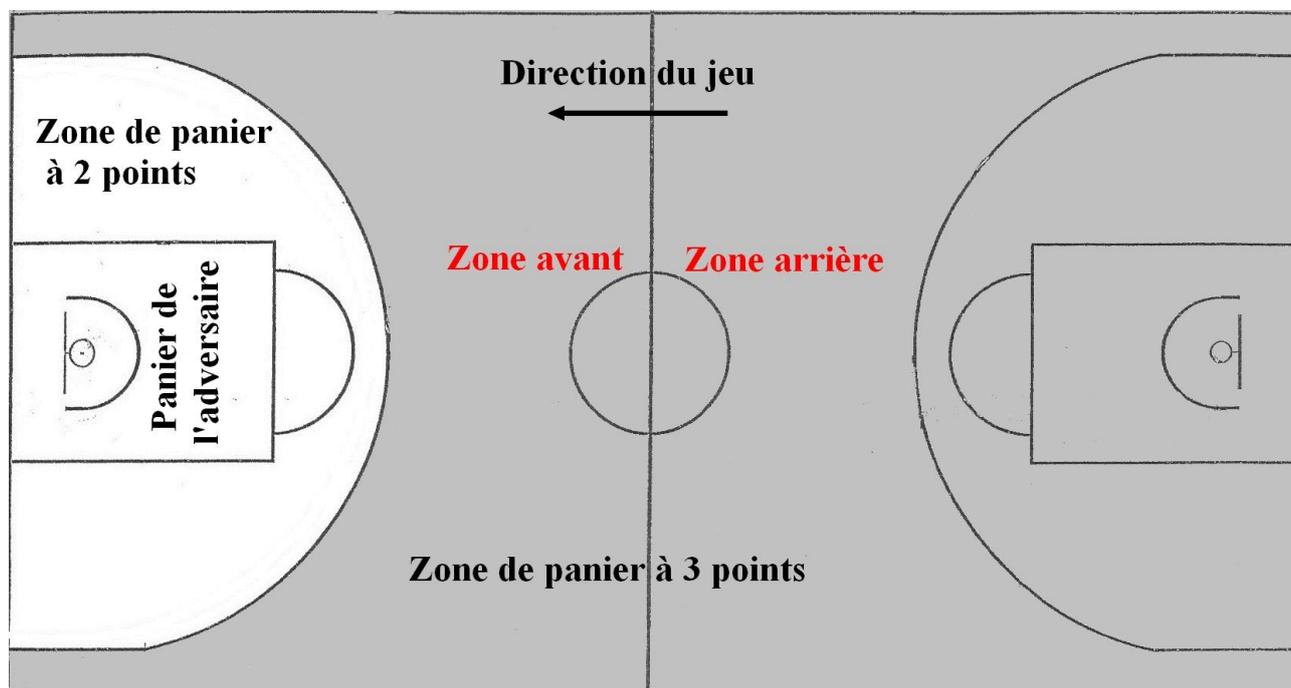
1. Un marqueur
2. Un chronométreur
3. Un responsable de l'organisation (**on ne commence jamais une rencontre sans cette personne**)

Attention : Un arbitre doit faire uniquement confiance au deuxième arbitre et aux OTM.

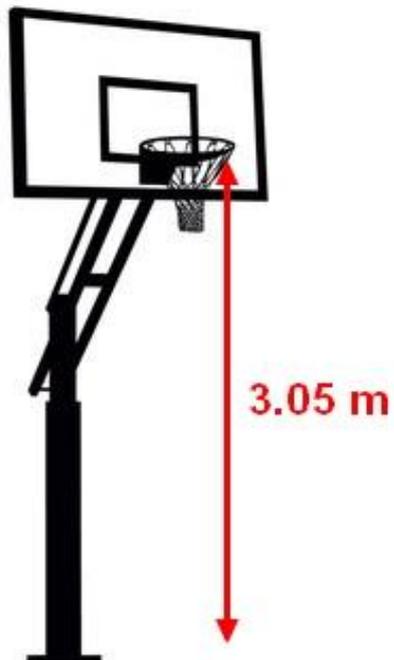
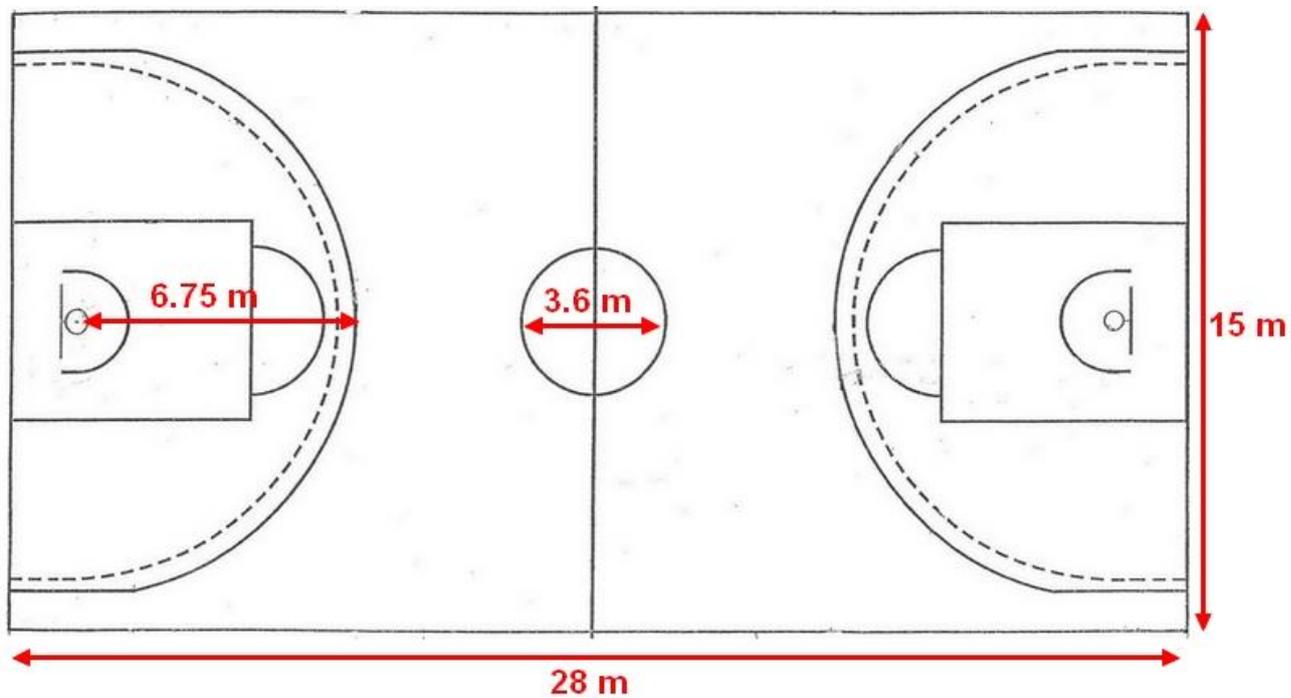
Quoi ?

- Paniers
- Ballon
- Chronomètre (tableau d'affichage)
- Chronomètre des 24" (à partir de championnat de France uniquement)
- Signal sonore ou sifflet pour la table
- Feuille de marque
- Flèche de possession alternée (pour les situations d'entre deux)
- Signaux pour faute d'équipe
- Un terrain (avec éclairage approprié)

Les zones du terrain



Les mesures du terrain



Gestuelles

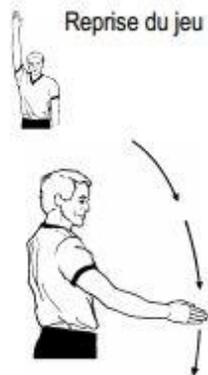
- **Les signaux**
- **Les numéros**
- **Les fautes**
- **Les violations**
- **Les réparations**
- **La mécanique gestuelle**

Les signaux des arbitres

SCORE

| | | | | |
|---|---|---|---|--|
| <p>UN POINT</p>  <p>Un doigt vers le bas depuis le poignet</p> | <p>DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p> | <p>TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p> | <p>TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p> | <p>SCORE ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant le torse</p> |
|---|---|---|---|--|

CHRONOMETRAGE

| | | | |
|--|---|--|---|
| <p>Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre</p>  | <p>Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p> | <p>Reprise du jeu</p>  <p>Couperet avec la main</p> | <p>Remettre à 24 ou 14 secondes</p>  |
|--|---|--|---|

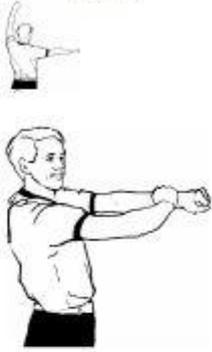
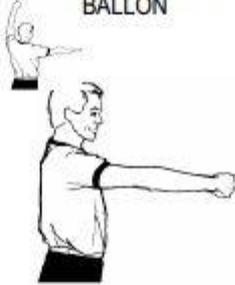
ADMINISTRATION

| | | | | |
|---|---|--|--|--|
| <p>Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p> | <p>Faire signe d'entrer</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p> | <p>Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p> | <p>COMMUNICATION entre les arbitres et les officiels de la table</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p> | <p>Décompte 5 à 8 secondes</p>  <p>Doigts indiquant le décompte</p> |
|---|---|--|--|--|

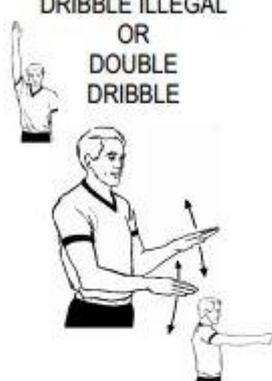
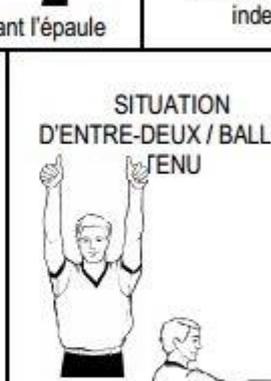
Les numéros

| | | | |
|---|---|--|---|
| <p>No. 4</p>  | <p>No. 5</p>  | <p>No. 6</p>  | <p>No. 7</p>  |
| <p>No. 8</p>  | <p>No. 9</p>  | <p>No. 10</p>  | <p>No. 11</p>  |
| <p>No. 12</p>  | <p>No. 13</p>  | <p>No. 14</p>  | <p>No. 15</p>  |

Les fautes

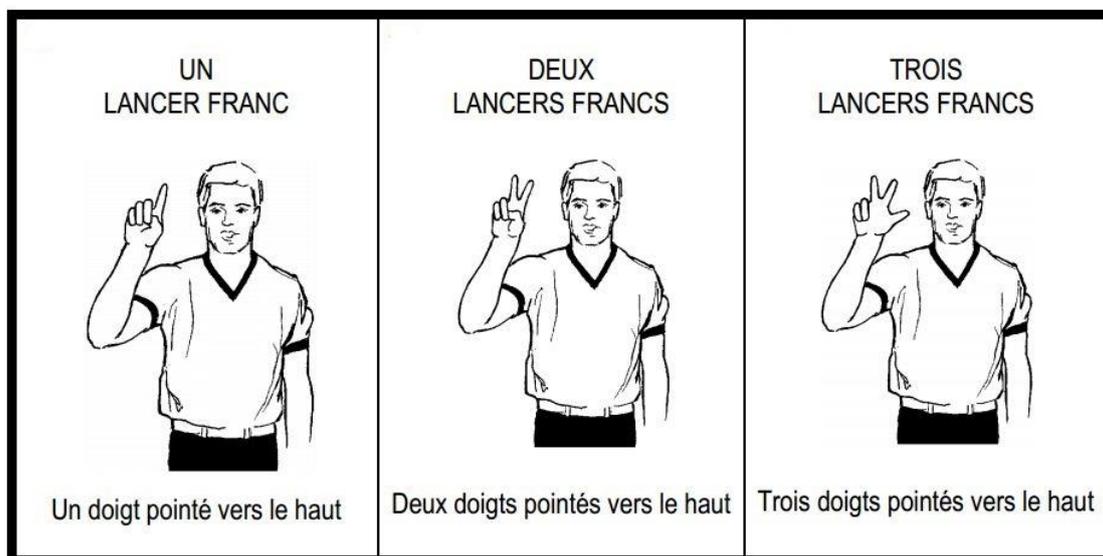
| | | | |
|---|--|--|--|
| <p>UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p> | <p>OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Mains aux hanches</p> | <p>BALANCER EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Balancer le coude vers l'arrière</p> | <p>TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p> |
| <p>POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p> | <p>CHARGER AVEC LE BALLON (PASSAGE EN FORCE)</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p> | <p>FAUTE D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p> | <p>DOUBLE FAUTE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p> |
| <p>FAUTE TECHNIQUE</p>  <p>Former un T, les mains ouvertes</p> | <p>FAUTE ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p> | <p>FAUTE DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p> | |

Les violations

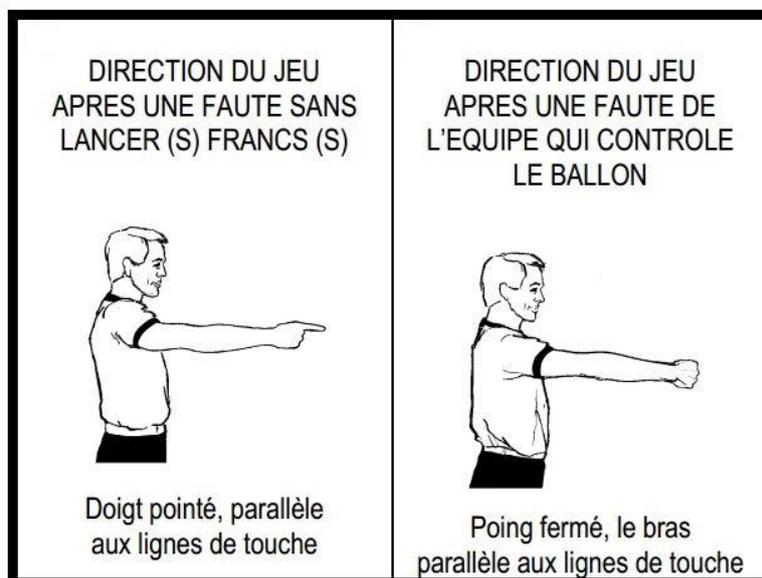
| | | | |
|---|---|---|---|
| <p>MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p> | <p>DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p> | <p>PORTER LE BALLON</p>  <p>Demi-rotation, vers l'avant</p> | <p>TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p> |
| <p>CINQ SECONDES</p>  <p>Montrer 5 doigts</p> | <p>HUIT SECONDES</p>  <p>Montrer 8 doigts</p> | <p>vingt-quatre SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p> | <p>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p> |
| <p>VIOLATION DE PIED DELIBEREE</p>  <p>Doigt pointé vers le pied</p> | <p>SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p> | <p>SITUATION D'ENTRE-DEUX / BALLON TENU</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p> | |

Les réparations

- annonce des Lancers Francs (LF)



- Direction



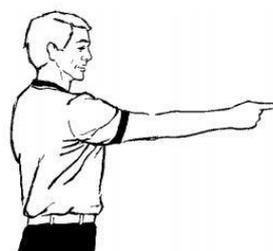
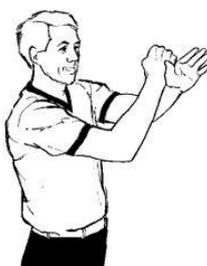
La mécanique de la gestuelle

- Sur une faute



SIFFLER !

Une fois à la table : **Numéro** du joueur, **nature** de la faute, **réparation**

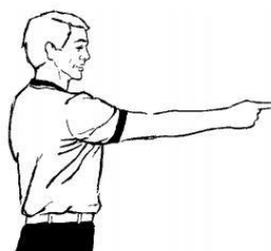


- Sur une violation



SIFFLER !

Sans aller à la table : **Nature** de la violation, **réparation**

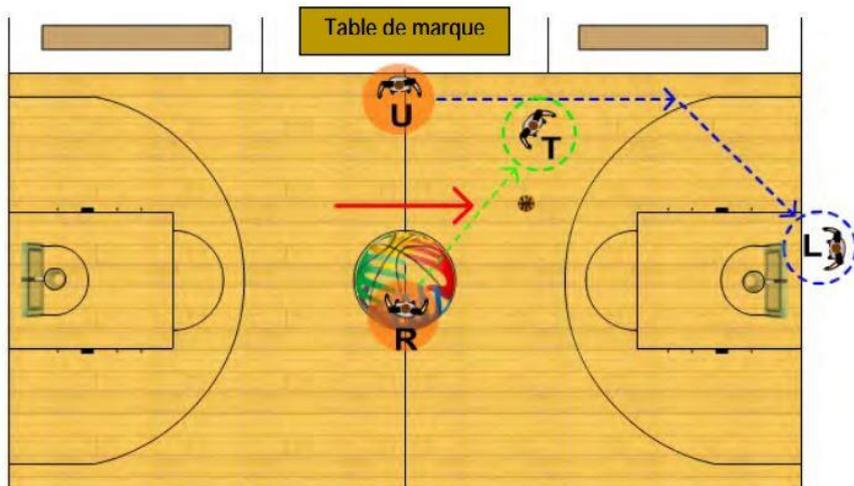


Conseil : Un arbitre peut parler pendant sa gestuelle pour faciliter sa communication.

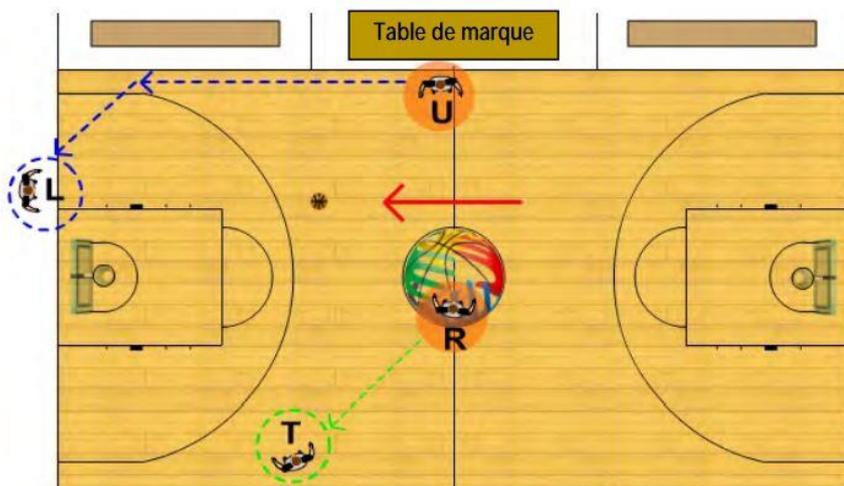
Placements

- **Sur l'entre deux**
- **Pendant les lancers francs (LF)**
- **Déplacements des arbitres**
- **Permutations**

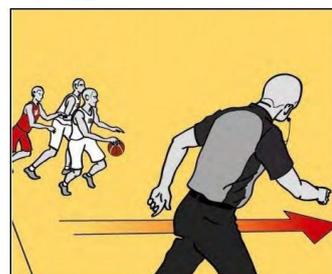
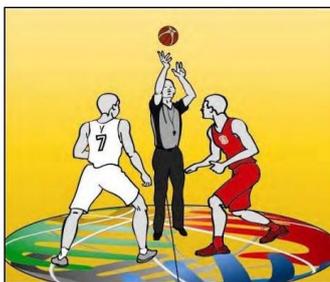
Les positions lors de l'entre deux



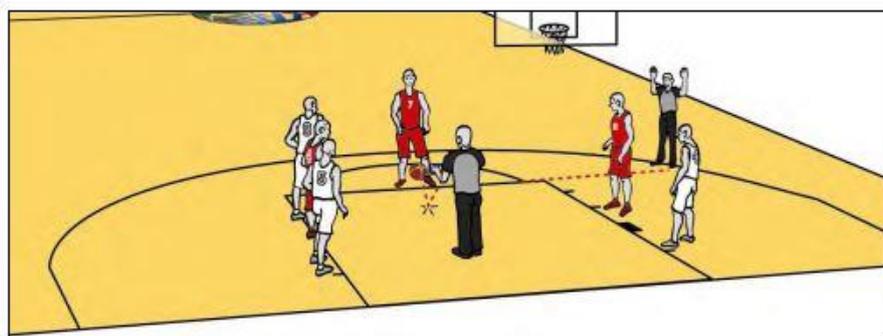
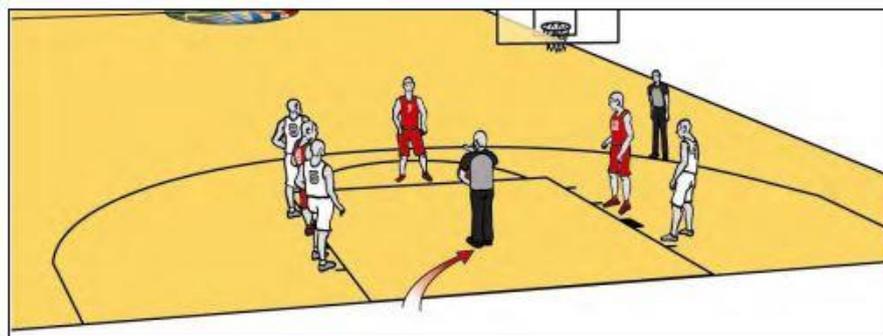
Les placements
&
Les déplacements



La gestuelle



Les positions pendant les LF



Gestuelles à exécuter

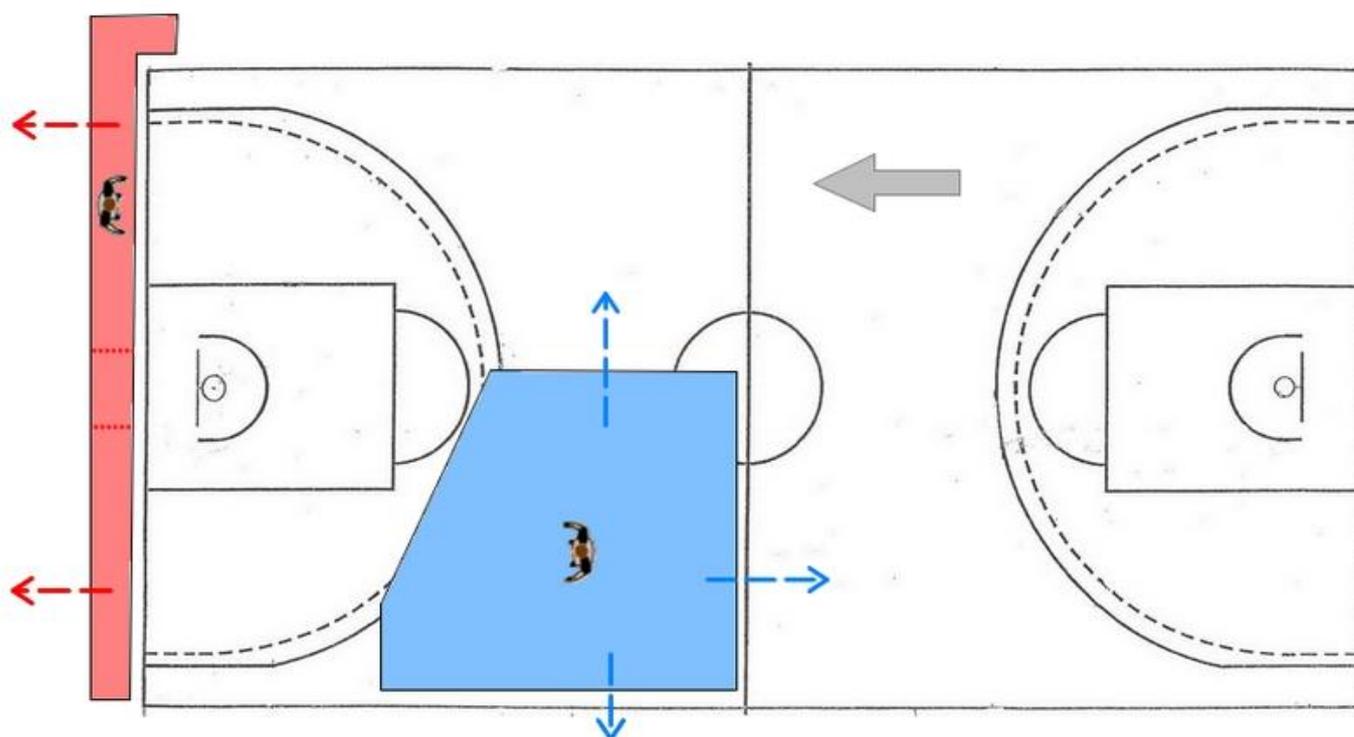
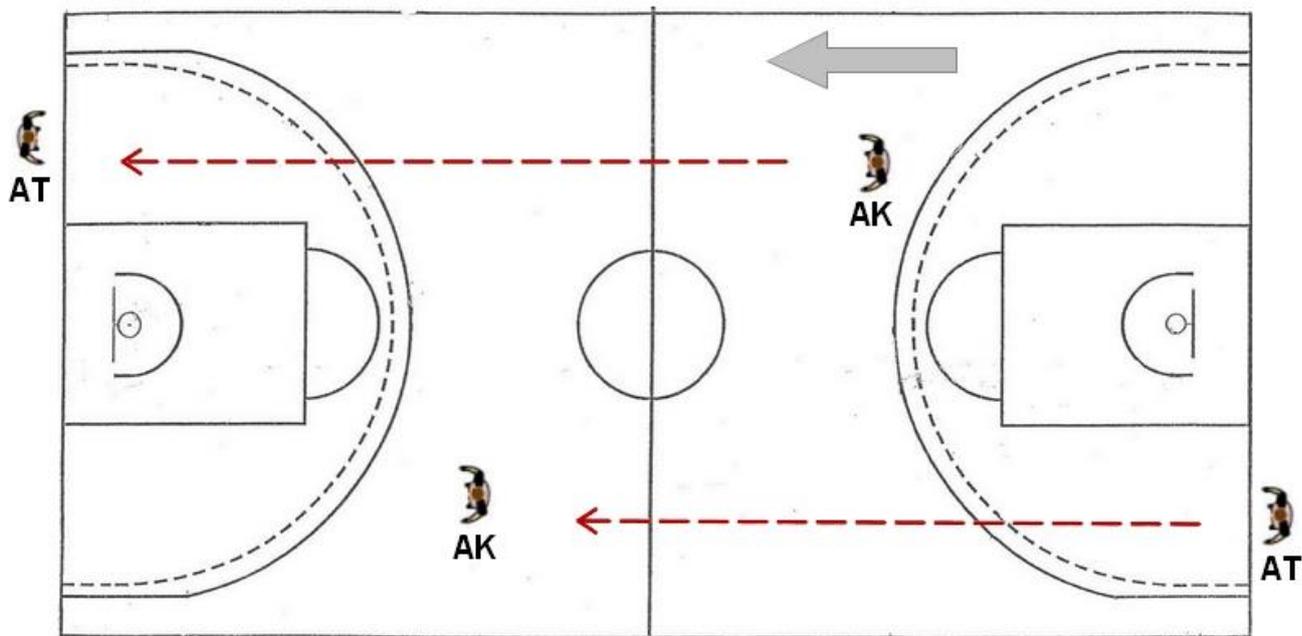
→ Dans la zone restrictive

| UN LANCER FRANC | DEUX LANCERS FRANCS | TROIS LANCERS FRANCS |
|--------------------|------------------------|-------------------------|
| | | |
| 1 doigt horizontal | 2 doigts horizontaux | 3 doigts horizontaux |

→ Hors de la zone restrictive

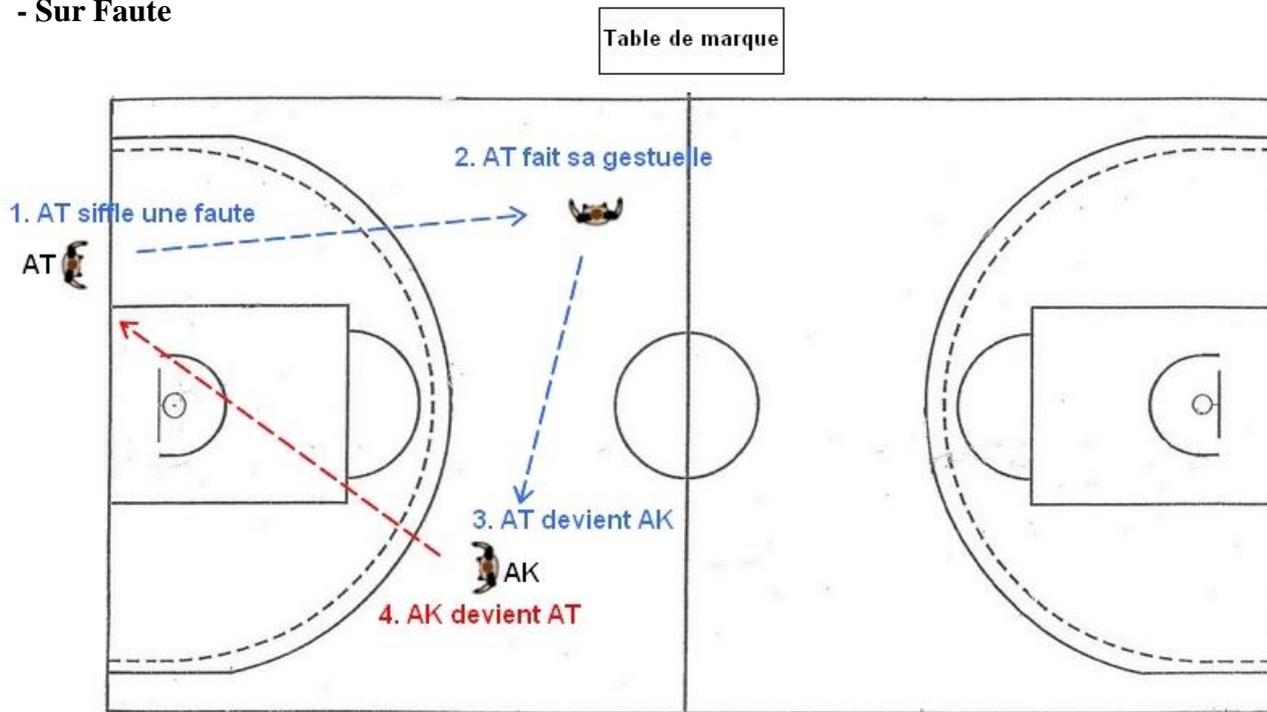
| UN LANCER FRANC | DEUX LANCERS FRANCS | TROIS LANCERS FRANCS |
|--------------------|------------------------------|---------------------------------|
| | | |
| Index pointé | Doigts serrés des deux mains | 3 doigts pointés de chaque main |

Les déplacements des arbitres

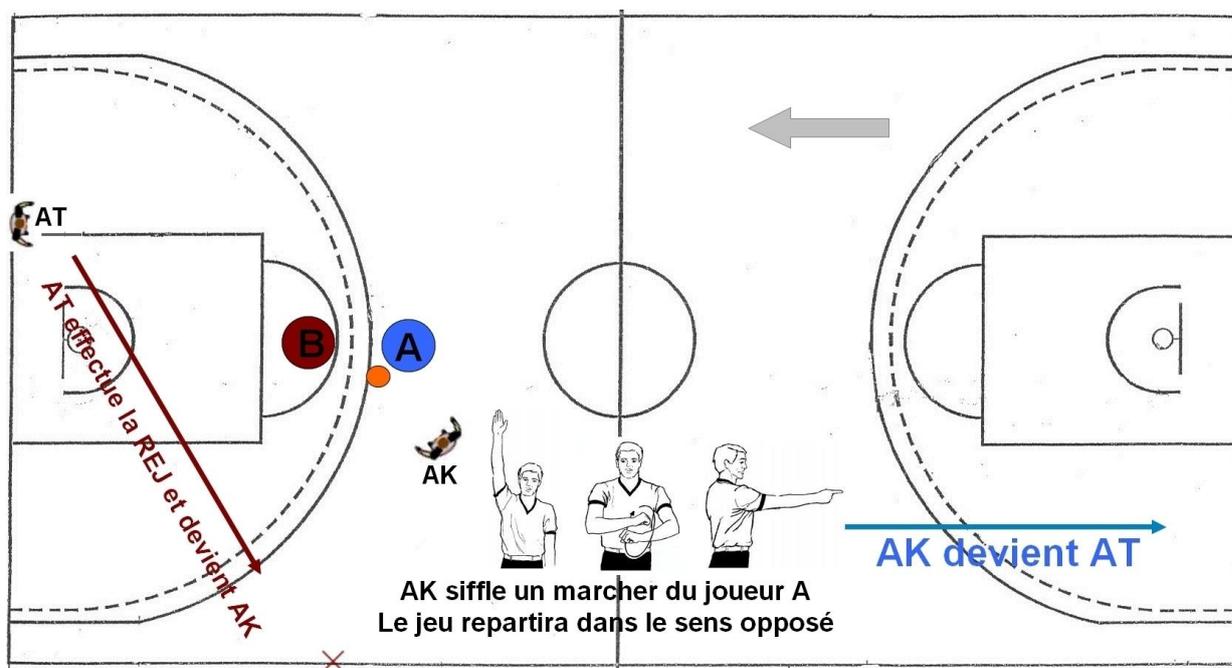


Les permutations

- Sur Faute



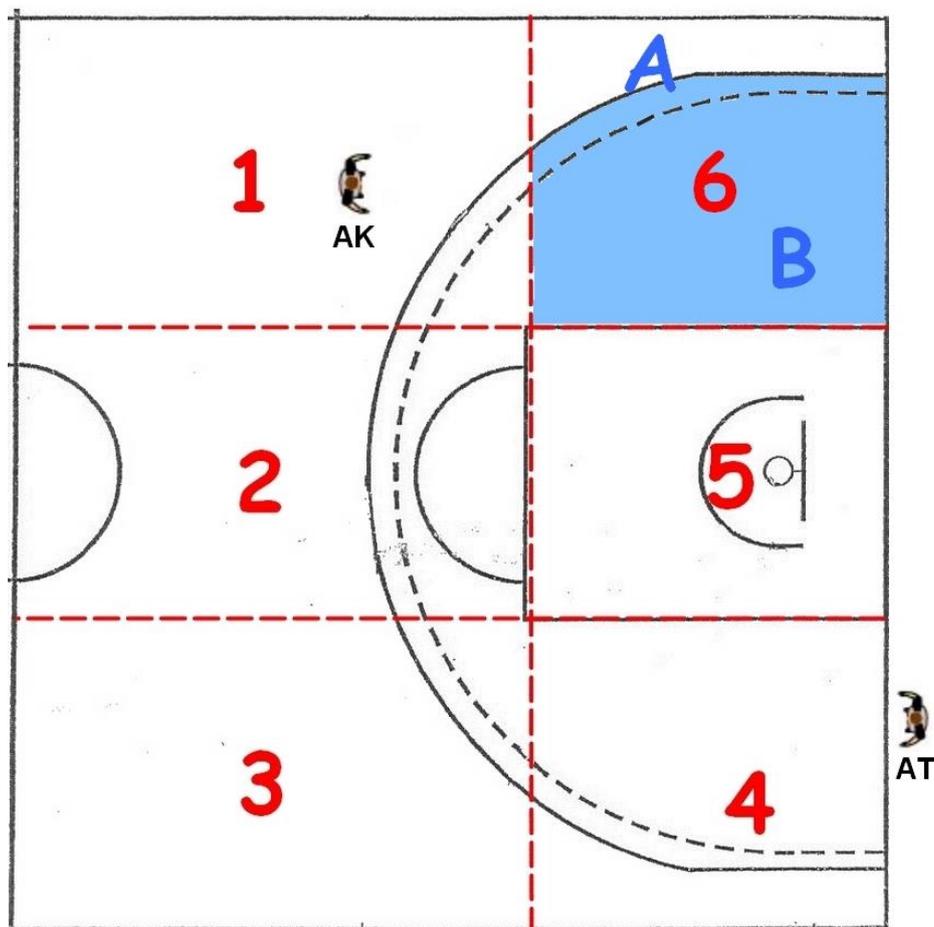
- Sur Violation



Responsabilités

- **Responsabilités des zones**
- **Responsabilités des lignes et des REJ**

Les responsabilités des zones

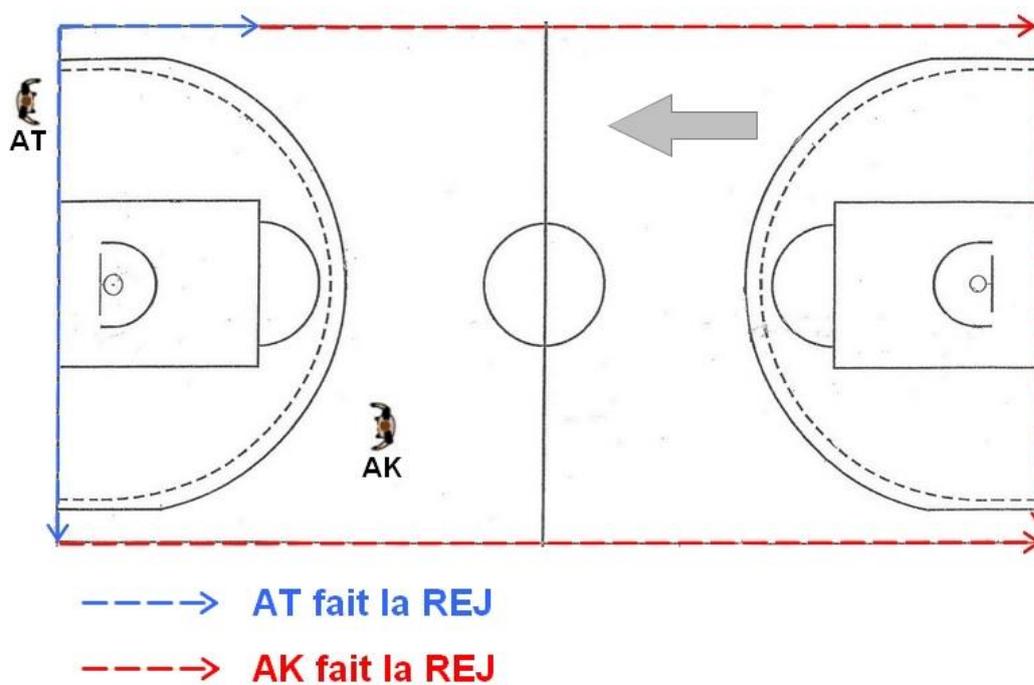
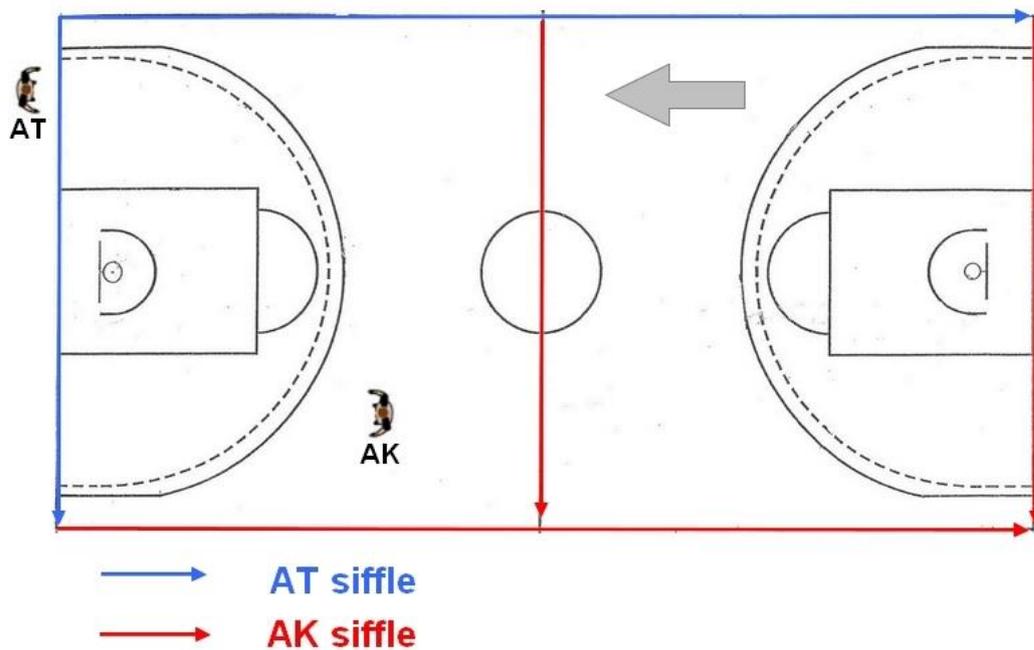


L'arbitre de queue (AK) siffle dans les zones 1, 2, 3, 5 et 6A (et 6B si AT ne coupe pas)

L'arbitre de tête (AT) siffle dans les zones 4, 5 et 6B

Attention : En zone 5, AT gèrera les actions entrantes alors que AK gèrera les actions sortantes de celle-ci.

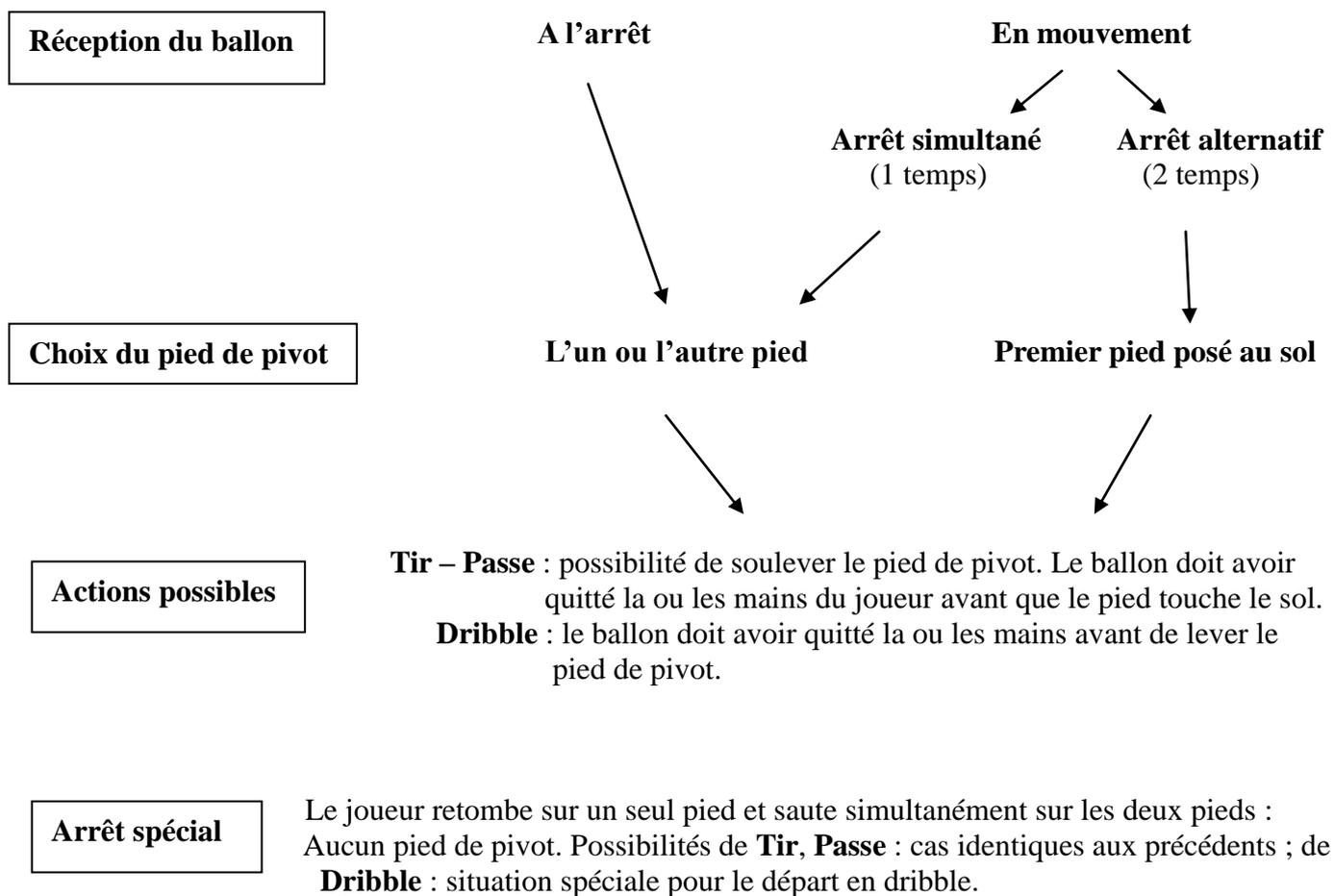
Les responsabilités des lignes et remises en jeu



Règles

- **Le marcher**
- **Le statut du ballon**
- **Le contrôle du ballon**
- **Les situations d'entre deux**
- **Le retour en zone**
- **La notion de trapèze**

Le Marcher



Les statuts du ballon

Le ballon peut être vivant ou mort

Le ballon devient vivant lorsque :

- Lors de l'entre-deux, le ballon quitte la ou les main(s) de l'arbitre,
- Lors d'un lancer franc, il est à la disposition du tireur de lancer franc,
- Lors d'une remise en jeu, il est à la disposition du joueur effectuant la remise en jeu.

Le ballon devient mort lorsque :

- Tout panier du terrain ou lancer franc est réussi,
- Un arbitre siffle alors que le ballon est vivant,
- Il est visible que le ballon ne pénétrera pas dans le panier lors d'un lancer franc qui doit être suivi par :
 - D'autre(s) lancer(s) francs,
 - Une sanction supplémentaire, (lancer(s) franc(s) et/ou possession).
- Le signal du chronomètre de jeu retentit signalant la fin de la période,
- Le signal des vingt-quatre (24) secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon,
 - Le ballon déjà en l'air lors d'un tir au panier est touché par un joueur de l'une ou l'autre équipe après que:
 - Un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des 24 secondes a retenti.

Le ballon **ne** devient **pas** mort et le panier compte s'il est réussi lorsque :

- Le ballon est en l'air lors d'un tir au panier et que :
 - Un arbitre a sifflé,
 - le signal du chronomètre de jeu retentit pour la fin de la période,
 - le signal de l'appareil des vingt-quatre (24) secondes a retenti.
- Le ballon est en l'air lors d'un lancer franc et qu'un arbitre siffle pour toute infraction au règlement commise par un joueur autre que le tireur de lancer franc,
 - Un joueur commet une faute sur n'importe quel adversaire alors que le ballon est contrôlé par un adversaire tirant au panier du terrain et qui termine son tir par un mouvement continu ayant commencé avant que la faute soit commise.

Le contrôle du Ballon

Le contrôle par une équipe **commence** lorsqu'un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant parce qu'il le détient, le dribble ou qu'il a le ballon à sa disposition.

Le contrôle d'équipe **continue** lorsque :

- Un joueur de cette équipe contrôle un ballon vivant
- Le ballon est passé entre les co-équipiers

Le contrôle d'équipe **prend fin** lorsque :

- Un adversaire prend le contrôle du ballon
- Le ballon devient mort
- Le ballon a quitté la/les main(s) du joueur lors d'un tir au panier du terrain ou d'un lancer franc

Les situations d'entre deux

Il y a situation d'entre deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier
- Une double violation se produit lors d'un dernier ou unique lancer franc manqué
- Un ballon vivant reste coincé dans les supports du panier (sauf entre des lancers francs)
- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes (exemple : double faute), aucune équipe n'avait le contrôle du ballon
- Toutes les périodes autres que la première doivent commencer



Le retour en zone

Règle : un joueur de l'équipe qui contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière.

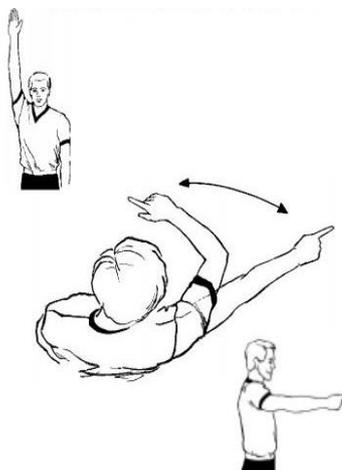
Se poser 3 questions essentielles :

- Qui contrôle le dernier le ballon en zone avant ?
- Qui touche le dernier le ballon en zone avant ?
- Qui touche le premier le ballon en zone arrière ?

Si ces 3 questions concernent une même équipe, il y aura retour en zone.

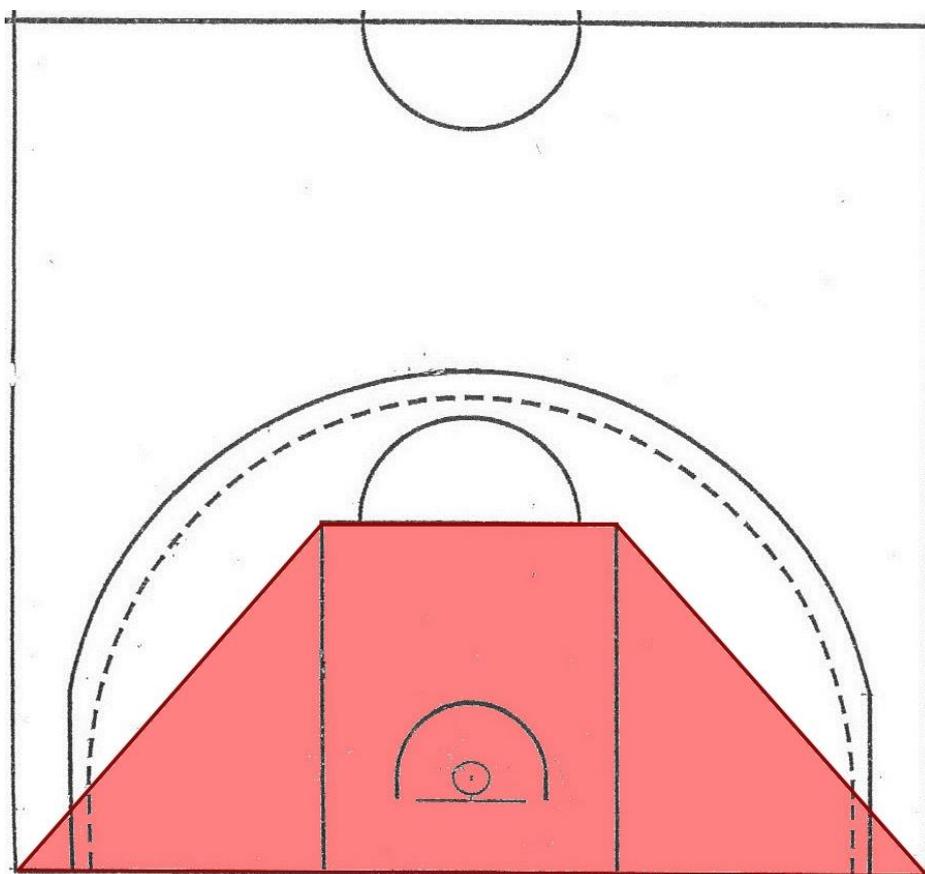
Exemple : Si l'équipe A contrôle le ballon en zone avant, et que le joueur B9 dévie le ballon sur une passe en zone arrière, et que le joueur A5 récupère le ballon, il n'y a pas retour en zone, car à la question 2, c'est B9 qui touche le dernier le ballon en zone avant.

Gestuelle du retour en zone :



Attention : Pour être considéré en zone avant, le porteur de balle doit avoir **les 3 appuis en zone avant** (2 pieds + ballon). S'il ne possède pas les 3 appuis en zone avant, il est toujours considéré en zone arrière et **le décompte des 8 secondes continu**.

La notion de trapèze



Toute remise en jeu liée à une infraction à l'intérieur de ce trapèze doit s'effectuer du point le plus proche de la ligne de fond à l'exception de directement derrière le panneau.

Temps

- **3 secondes**
- **5 secondes**
- **8 secondes**
- **24 secondes**

Les trois secondes

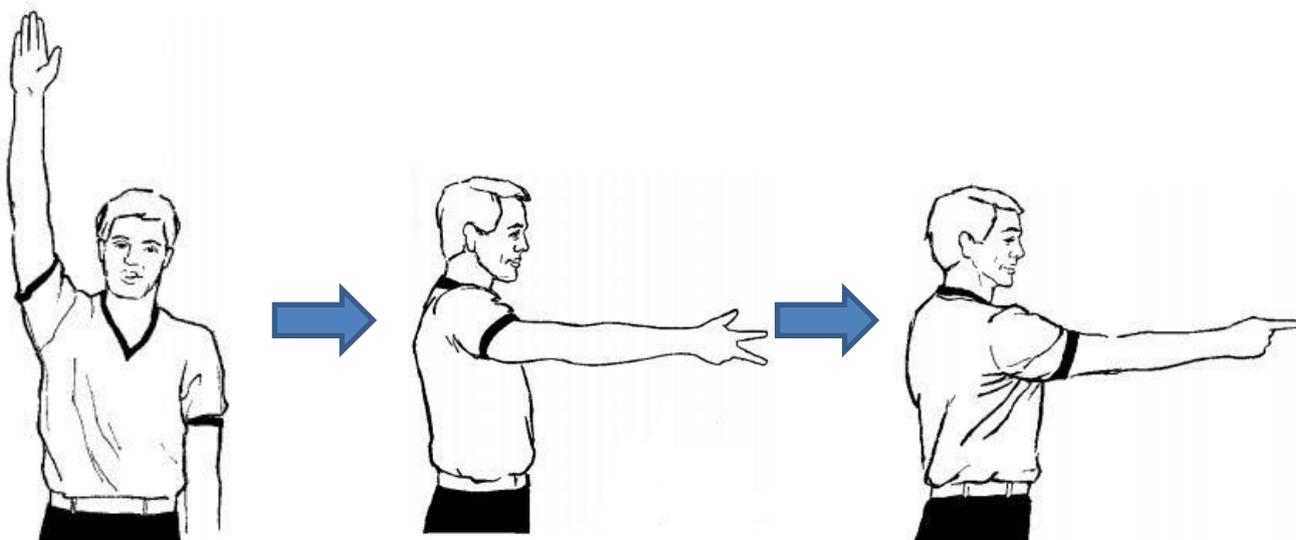
Règle

Un joueur ne peut pas rester plus de trois (3) secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de trois (3) secondes.

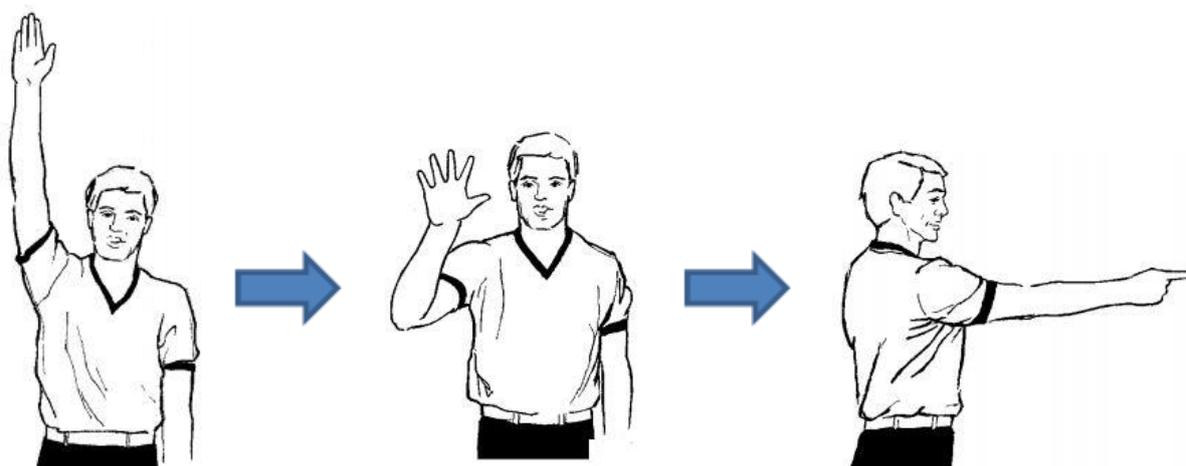
Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds au sol hors de la zone restrictive.



Les cinq secondes

- Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de cinq (5) secondes.
- Un tireur de lancer franc doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition
- Un joueur effectuant une remise en jeu ne doit pas mettre plus de cinq (5) secondes avant de lâcher le ballon.

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est **étroitement marqué** lorsqu'un adversaire est **en position de défense active à une distance inférieure à un (1) mètre**.



Les huit secondes

Règle

Chaque fois :

- **Qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière,**
- **Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,**

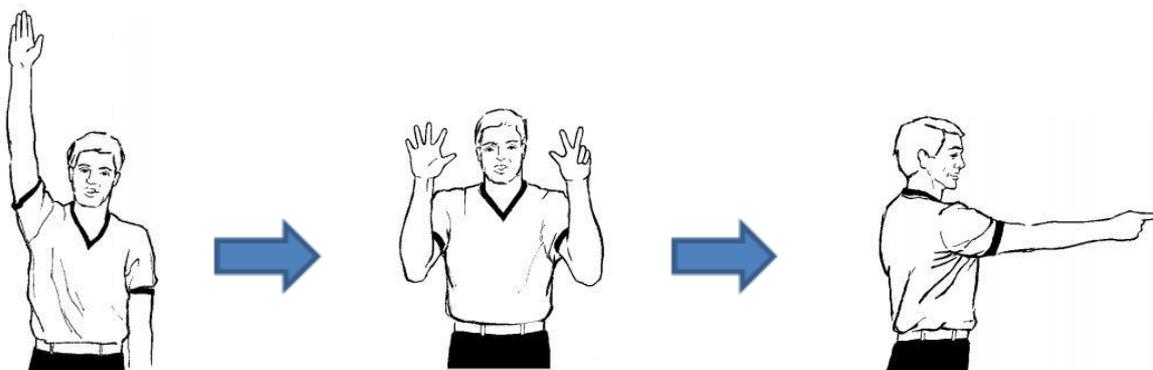
Cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes.

L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque:

- Le ballon, qui n'est contrôlé par aucun joueur, touche la zone avant,
- Le ballon touche ou est légalement touché par un attaquant qui a les deux pieds entièrement en contact avec sa zone avant,
- Le ballon touche ou est légalement touché par un défenseur qui a une partie de son corps en contact avec sa zone arrière,
- Le ballon touche un arbitre ayant une partie de son corps en contact avec la zone avant de l'équipe qui contrôle le ballon,
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.

La même période de huit (8) secondes continuera à partir du temps qui restait lorsque la même équipe qui contrôlait auparavant le ballon doit le remettre en jeu dans sa zone arrière en raison de :

- Un ballon sorti des limites du terrain,
- Un joueur blessé de la même équipe,
- Une situation d'entre-deux,
- Une double faute,
- L'annulation de sanctions identiques contre les deux équipes.



Les vingt-quatre secondes

Règle

Chaque fois :

- **Qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,**
- **Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,**

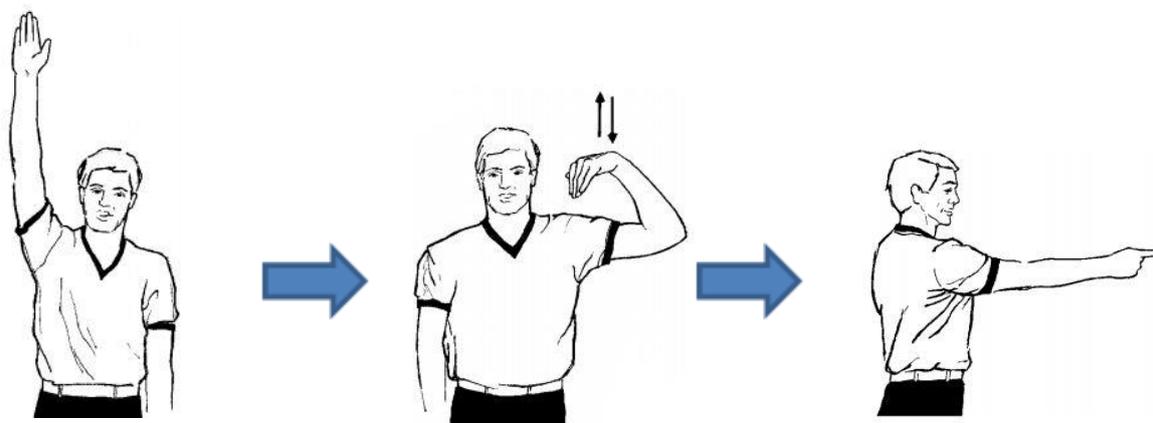
Cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de vingt-quatre (24) secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les vingt-quatre (24) secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le signal des vingt-quatre (24) secondes ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

Lorsqu'il y a un tir au panier près de la fin de la période des vingt-quatre (24) secondes et que le signal retentit alors que le ballon est en l'air :

- Si le ballon pénètre dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le panier doit compter,
- Si le ballon touche l'anneau mais ne pénètre pas dans le panier, il n'y a pas de violation, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer.
- Si le ballon ne touche pas l'anneau il y a violation. Cependant, si les adversaires ont pris immédiatement et clairement le contrôle du ballon, le signal doit être négligé et le jeu doit continuer.



Fautes

- **Faute personnelle**
- **Faute offensive**
- **Double faute**
- **Faute antisportive**
- **Faute technique**
- **Faute disqualifiante**
- **Principes généraux**

La faute personnelle

Une faute personnelle est une faute de joueur impliquant un contact avec un adversaire, que le ballon soit vivant ou mort.

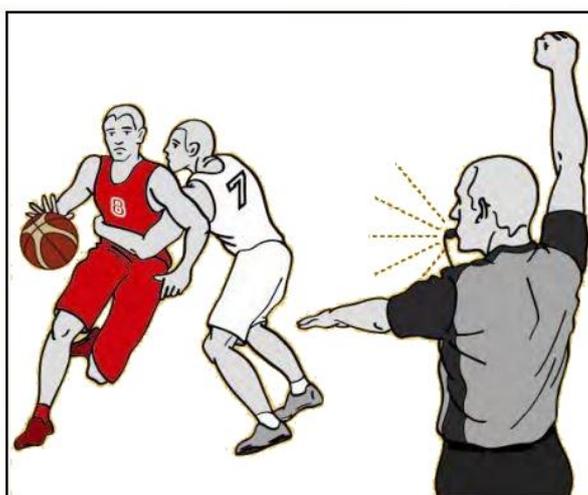
Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre*) ou en jouant de façon rude ou brutale

Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir :

- Le jeu doit reprendre par une remise en jeu de l'équipe non fautive, à l'endroit le plus proche de l'infraction,
- Si l'équipe fautive est en situation de sanction de faute d'équipe (signal de fautes d'équipe levé), il y aura 2 lancers francs.

Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier, ce joueur doit bénéficier d'un nombre de lancers franc(s) comme suit :

- Si le tir au panier est réussi, le panier doit compter et un (1) lancer franc supplémentaire est accordé,
- Si le tir depuis la zone de panier à deux points est manqué, deux (2) lancers francs sont accordés,
- Si le tir depuis la zone de panier à trois points est manqué, trois (3) lancers francs sont accordés.

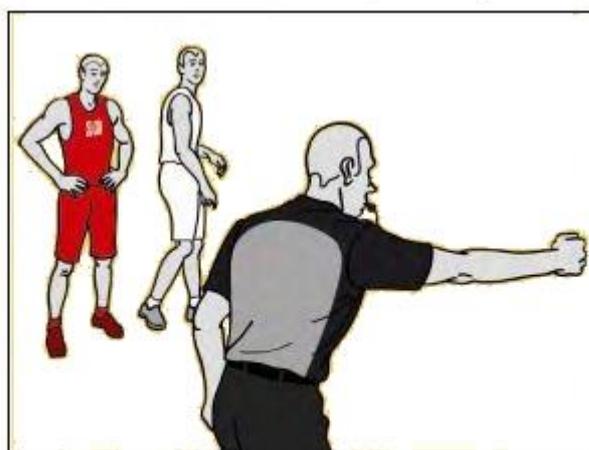
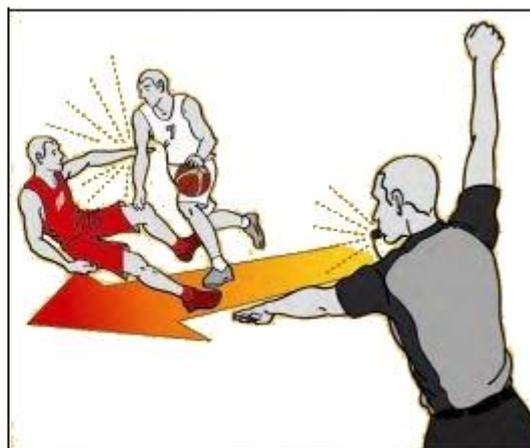
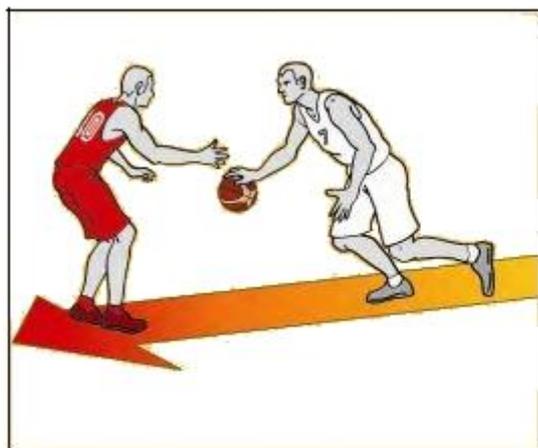


La faute offensive

Un joueur ne doit pas tenir, bloquer, pousser, passer en force, accrocher, entraver ou ralentir le déplacement d'un adversaire en étendant main, bras, coude, hanche, jambe, genou ou pied ou en pliant son corps dans une position anormale (hors de son cylindre*) ou en jouant de façon rude ou brutale alors qu'il contrôle ou que son équipe contrôle un ballon vivant.

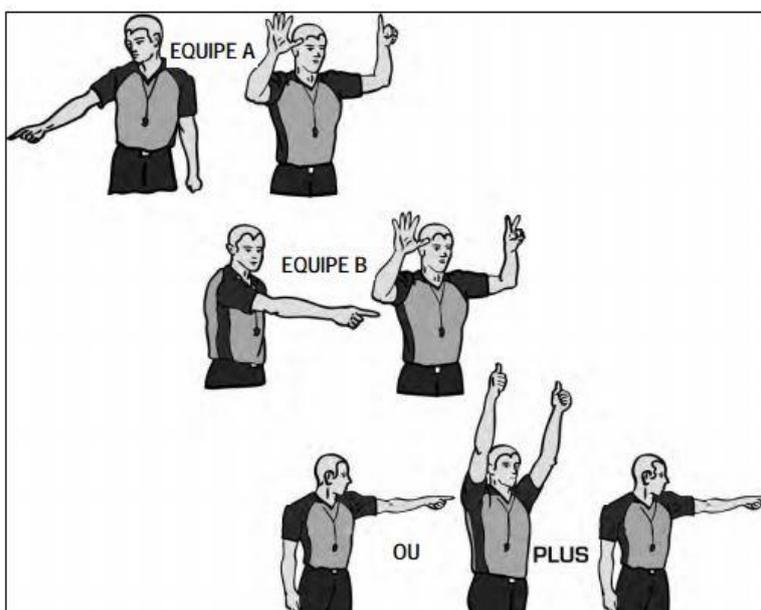
L'arbitre sifflera une faute offensive, ayant comme réparation uniquement une remise en jeu.

Attention : on ne donne jamais de lancers francs sur une faute offensive !



La double faute

Une double faute est une situation dans laquelle deux (2) adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque en même temps.



La faute antisportive

Une faute antisportive (notée « U ») 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. (réparation : 1,2 ou 3 lancers francs + possession ligne médiane)

Les critères :

- Rudesse
- Ne joue pas le ballon
- Contact par derrière ou sur le côté, avant le tir, par le dernier défenseur sur contre attaque

Attention :

- Il n'y a pas de notion d'avantage sur faute antisportive
- Les fautes antisportives doivent être interprétées de la même manière pendant toute la rencontre.
- L'arbitre doit juger seulement l'action.
- Un joueur est disqualifié à la deuxième faute antisportive, on marquera D dans les cases restantes.



La faute technique

Une faute technique est une faute de comportement de joueur sans contact. Exemples :

- Ignorer les avertissements donnés par les arbitres,
- Toucher irrespectueusement les arbitres, le commissaire, les officiels de table, les personnes du banc d'équipe
- User d'un langage ou de gestes susceptibles d'offenser ou d'exciter les spectateurs,
- 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

Deux (2) lancers francs doivent être accordés à l'adversaire suivis par :

- Une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- Un entre-deux dans le cercle central pour commencer la première période.

Faute technique d'un entraîneur : C2

Faute technique d'un membre de banc d'équipe : B2

Faute technique d'un joueur : T2



Un entraîneur doit être DISQUALIFIE lorsque :

- Il est sanctionné d'une faute « D » à titre personnel,

-Il est sanctionné de deux fautes techniques pour comportement antisportif « C »,

-Il est sanctionné de trois fautes techniques cumulées (C,B,B) ou (C,B,C) ou (B,B,B) ou (B,B,C) ou (B,C,B) pour comportement antisportif de sa part, de la part de son adjoint, d'un remplaçant ou de tout accompagnateur assis sur le banc.

Un joueur peut être sanctionné d'autant de fautes techniques que de fautes personnelles, c'est-à-dire 5 ! Cela dit, à l'appréciation de l'arbitre, il peut être disqualifié avant.

A l'inverse des fautes techniques entraîneurs et de membre du banc d'équipe, les fautes techniques joueurs doivent compter dans les fautes d'équipes.

La faute disqualifiante

Une faute disqualifiante (notée « D ») est toute action antisportive flagrante de joueur ou d'un membre du banc d'équipe.

Un ou des lancer(s) franc(s) doivent être accordés :

- À tout adversaire désigné par l'entraîneur en cas de faute sans contact,
- Au joueur sur lequel la faute a été commise en cas de contact.

Suivi de :

- Une remise en jeu dans le prolongement de la ligne médiane, à l'opposé de la table de marque,
- Un entre-deux pour commencer la première période.

Le nombre de lancers francs accordés doit être attribué comme suit :

- Si la faute est commise sur un joueur qui n'est pas en action de tir ou si c'est une faute technique : deux (2) lancers francs,
- Si la faute est commise sur un joueur en action de tir : le panier compte s'il est réussi un lancer franc supplémentaire est accordé,
- Si la faute est commise sur un joueur tirant au panier et si le panier est manqué : deux (2) ou trois (3) lancers francs sont accordés.

Chaque fois qu'un fautif est disqualifié, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment.

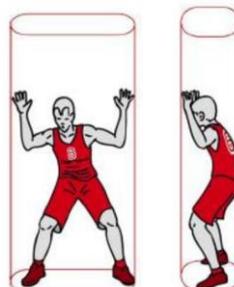


Les principes généraux des contacts

Principe du cylindre

Le principe du cylindre est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit:

- À l'avant, par la paume des mains,
- À l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes



Principe de la verticalité

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire.

Ce principe protège l'espace qu'il occupe sur le terrain et l'espace au-dessus de lui lorsqu'il saute verticalement à l'intérieur de cet espace.

Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact du corps se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur qui a quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.

Le défenseur ne doit pas être pénalisé pour avoir quitté le sol verticalement (à l'intérieur de son cylindre) ou pour avoir étendu ses mains ou ses bras au-dessus de lui à l'intérieur de son propre cylindre.

L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense :

- En utilisant les bras pour se créer plus d'espace (se dégager),
- En écartant les bras ou les jambes pour provoquer un contact pendant ou immédiatement après un tir au panier du terrain.

Position légale de défense

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.

Feuille de marque

- **Devoirs d'avant match**
- **Devoirs d'après match**

Après match

Après chaque match l'arbitre a le devoir :

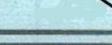
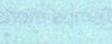
- De contrôler qu'aucune erreur n'est présente (comptage des points, fautes,...) et que le recto de la feuille soit clôturée :

| Equipe A <u>Us St Marcel</u> | | N° informatique <u>221131033</u> Couleur : <u>Rouge</u> | | | | | |
|------------------------------|----------------------|---|---------------|---|---|---|----|
| Temps morts | | Publicité : <u>/</u> | | | | | |
| 1 | <u>4</u> | Fautes d'équipe | | | | | |
| 2 | <u>2</u> | ① <u>XXXX</u> | ② <u>XXXX</u> | | | | |
| Prolongations | <u> </u> | ③ <u>XXXX</u> | ④ <u>XXXX</u> | | | | |
| Licence | Noms des joueurs | N° en jeu | Fautes | | | | |
| | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| BC000001 | MARTIN J. | 4 | X | P | P | | |
| BC000002 | ROBERT P. | 6 | X | P | | | |
| BC000003 | DAVID B. | 7 | X | U | | | |
| BC000004 | DUPONT F. | 10 | X | P | P | | |
| BC000005 | PELTIER C. | 11 | X | P | | | |
| BC000006 | GAILLARD N. | 12 | X | | | | |
| VT680001 | Entraîneur LEFORT M. | | | | | | C2 |
| | Entraîneur adjoint | | | | | | |

| | A | B |
|----|---------------|------------------|
| | 1 | 1 |
| 4 | 2 | 2 9 |
| | 3 | 3 |
| 10 | 4 | 4 5 |
| | 5 | 5 |
| 6 | 6 | 6 |
| | 7 | 7 8 |
| 4 | 8 | 8 |
| | 9 | 9 |
| 4 | 10 | 10 13 |
| 12 | 11 | 11 |
| | 12 | 12 4 |
| 4 | 13 | 13 |
| | 14 | 14 11 |
| 10 | 15 | 15 |
| | 16 | 16 6 |
| 7 | 17 | 17 |
| | 18 | 18 8 |
| 4 | 19 | 19 |
| | 20 | 20 9 |
| 11 | 21 | 21 |
| | 22 | 22 6 |
| 11 | 23 | 23 |
| 11 | 24 | 24 |
| | 25 | 25 |
| | 26 | 26 |
| | 27 | 27 |
| | 28 | 28 |
| | 29 | 29 |
| | 30 | 30 |
| | 31 | 31 |
| | 32 | 32 |
| | 33 | 33 |
| | 34 | 34 |
| | 35 | 35 |
| | 36 | 36 |
| | 37 | 37 |
| | 38 | 38 |
| | 39 | 39 |
| | 40 | 40 |

| | | | |
|---------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|--------------------|
| RÉSULTATS : | | RÉSULTAT FINAL : | |
| Période ① A <u>4</u> B <u>5</u> | ② A <u>7</u> B <u>5</u> | Équipe A <u>24</u> | Équipe B <u>22</u> |
| ③ A <u>6</u> B <u>4</u> | ④ A <u>7</u> B <u>8</u> | Équipe gagnante <u>Us St Marcel</u> | |
| Prolongations A <u>/</u> | B <u>/</u> | | |

- De clôturer le verso de la feuille :

| | | | | | |
|--|------------|--------------------------------------|--|-----------------------|---|
| RÉSERVES : OBSERVATION: le joueur A7 n'a pas justifié de surclassement | | | | SIGNATURES | |
| | | | | 1 ^{er} Arb. |  |
| | | | | 2 ^e Arb. |  |
| | | | | Cap. A |  |
| | | | | Cap. B |  |
| FAUTES TECHNIQUES ET DISQUALIFIANTES | | | | | |
| Je confirme la (les) faute(s) disqualifiante(s) avec rapport et rapport suit. | | | | | |
| NOM | N° Licence | Équipe | Nature | | |
| LEFORT M. | VT680001 | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| Motif | | A - B | FT - FD sans rapport - FD avec rapport | | |
| | | | | SIGNATURES | |
| | | | | 1 ^{er} Arb. |  |
| | | | | 2 ^e Arb. |  |
| | | | | Cap. A |  |
| | | | | Cap. B |  |
| RÉCLAMATIONS : | | | | | |
| | | | | Reçu Chèque Numéro : | |
| | | | | sur Banque : | |
| | | | | de | |
| | | | | SIGNATURES | |
| | | | | 1 ^{er} Arb. |  |
| | | | | 2 ^e Arb. |  |
| | | | | Cap. A (en jeu) |  |
| | | | | Cap. B (en jeu) |  |
| INCIDENTS | | | | | |
| ayant eu lieu avant pendant après la rencontre et qui feront l'objet d'un rapport | | | Motif | | |
| Signature 1 ^{er} arbitre | | Signature 2 ^e arbitre | | Signature Capitaine A | |
| | | | | Signature Capitaine B | |
| OFFICIELS, RESPONSABLE DE L'ORGANISATION ET DÉLÉGUÉ AUX OFFICIELS | | | | | |
| | NOMS | ADRESSES | N° Licence | Groupement Sportif | |
| 1 ^{er} arbitre | Cayuela L | 17 impasse caillol 13011 Marseille | VT913539 | USSM | |
| 2 ^e arbitre | Cayuela N | 17 impasse caillol 13011 Marseille | VT932526 | USSM | |
| Commissaire | | | | | |
| Marqueur | Doisneau P | 36 Bd Charles Livon 13007 Marseille | VT856978 | US st Marcel | |
| Chronométrateur | Pinon G | 35 Rue de la Paix 13001 Marseille | VT754598 | USPEG | |
| Opérateur 24" | | | | | |
| Resp. de l'organisation | Duval D | 27 Av de Saint-Menet 13011 Marseille | VT869856 | US st Marcel | |
| Délégué aux officiels | | | | | |

- Uniquement après que cela soit fait, les arbitres signeront la feuille et pourront partir :

| | | | | | | | |
|-----------------------|------------------------------|------------------------------|----------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---|
| Signature du marqueur | Signature de l'aide-marqueur | Signature du chronométrateur | Signature de l'opérateur des 24" | Signature du commissaire | Signature du 2 ^e arbitre | Signature du 1 ^{er} arbitre | Signature du capitaine ou de l'entraîneur (en cas de réclamation) |
|-----------------------|------------------------------|------------------------------|----------------------------------|--------------------------|-------------------------------------|--------------------------------------|---|

