

Arbitrage BASKET



Actions de l'arbitre

• Il fait respecter le règlement

• L'arbitre donne des coups de sifflet fermes et courts, il siffle les fautes ou violations.

• Il s'assure que le joueur fautif se reconnaît. Celui- reconnaîtra son erreur en levant la main.

▪ Il se déplace pour être près de l'action.

▪ Il utilise les principaux gestes.

▪ Il sanctionne les fautes graves.

▪ Il connaît le score du match.

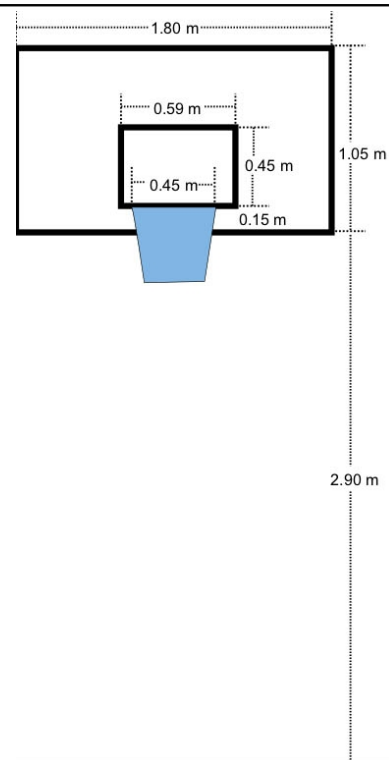
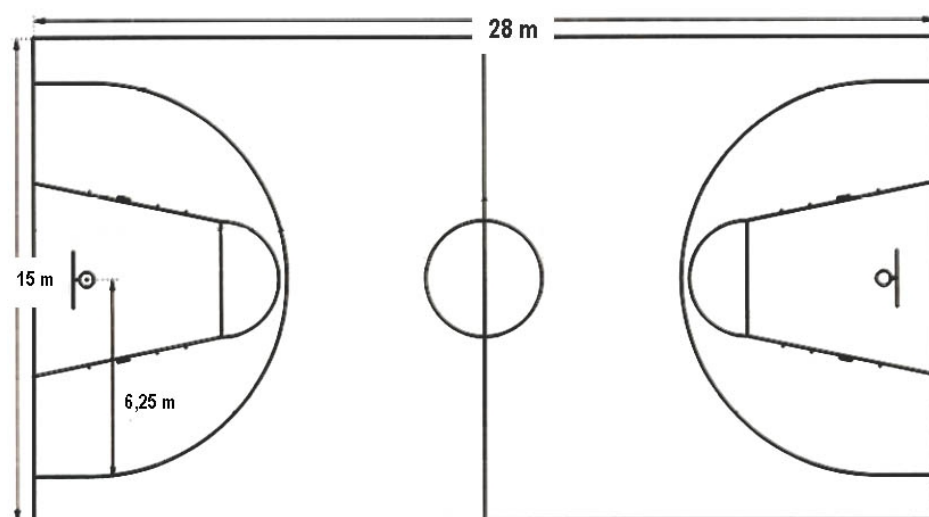


Au début du match l'arbitre lance le ballon verticalement entre 2 joueurs de façon à ce qu'aucun ne puisse l'attraper directement.

Il siffle les violations et les fautes

1La violation	2La faute
<p>C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle.</p> <p>Quelques exemples :</p> <p>3• Ballon hors jeu</p> <p>4• Reprise de dribble</p> <p>5• Marcher</p> <p>6• Retour en zone</p> <p>7</p>	<p>C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.</p> <p>8La faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de marque.</p>

Le terrain et le panier



Les violations

Le marcher

Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.
Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.

Le pied de pivot

Un joueur en possession du ballon pivote lorsqu'il déplace le même pied une ou plusieurs fois tout en gardant l'autre pied (le premier posé) au même point de contact avec le sol.

La reprise de dribble

Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou si la balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol ou si la balle est portée main dessous.

La règle des 3 secondes

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la raquette à partir du moment où le ballon est contrôlé en zone avant par son équipe. Le tir annule les 3 secondes.

Le retour du ballon en zone arrière

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Le hors limite (sortie) : Cas du joueur, il est hors limite lorsqu'il touche le sol **sur** ou en dehors des lignes délimitant le terrain. Cas du ballon : Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur qui est hors limite et le sol en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

Réparation pour les violations : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Les fautes

La faute personnelle

Elle est commise par un joueur qui provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression en utilisant des moyens brutaux.

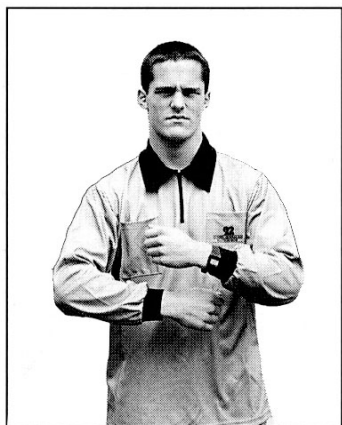
La faute antisportive

C'est une faute personnelle qui a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu. A la deuxième faute anti-sportive, le joueur est disqualifié.

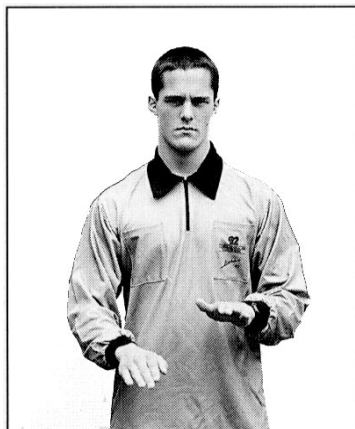
La faute technique du joueur Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre).

Réparation pour les fautes : remise en jeu sur le côté et sur un joueur qui tire au panier, 2 lancers francs et possession de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne médiane.

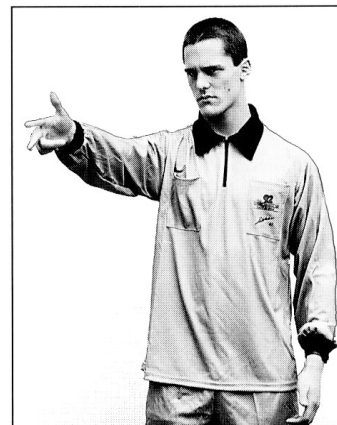
Les gestes de l'arbitre



Le marcher

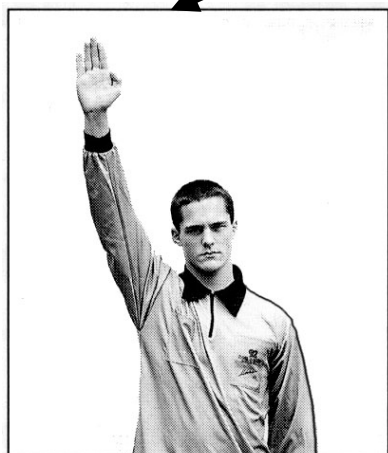


La reprise de dribble

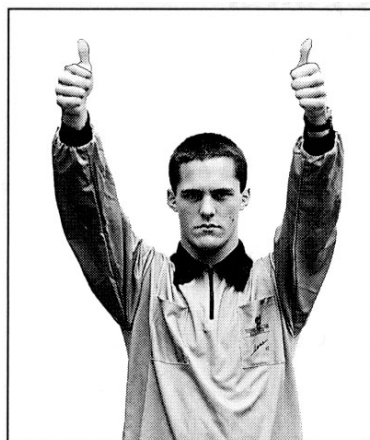


La règle des 3 secondes

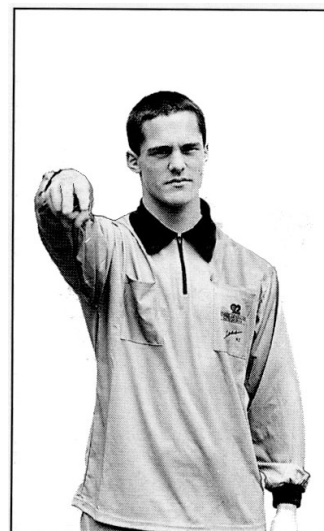
Les violations



Le hors limite (sortie)

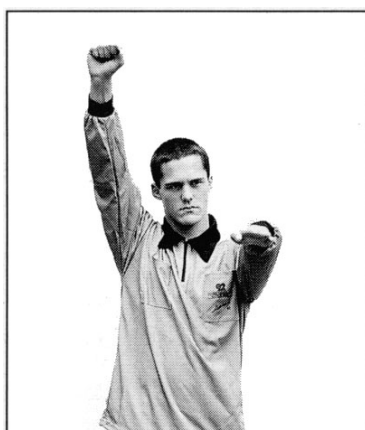


L'entre deux



Panier à 2 points

Les fautes



anti sportif

contact

ou

