

ABC DE L'ARBITRAGE

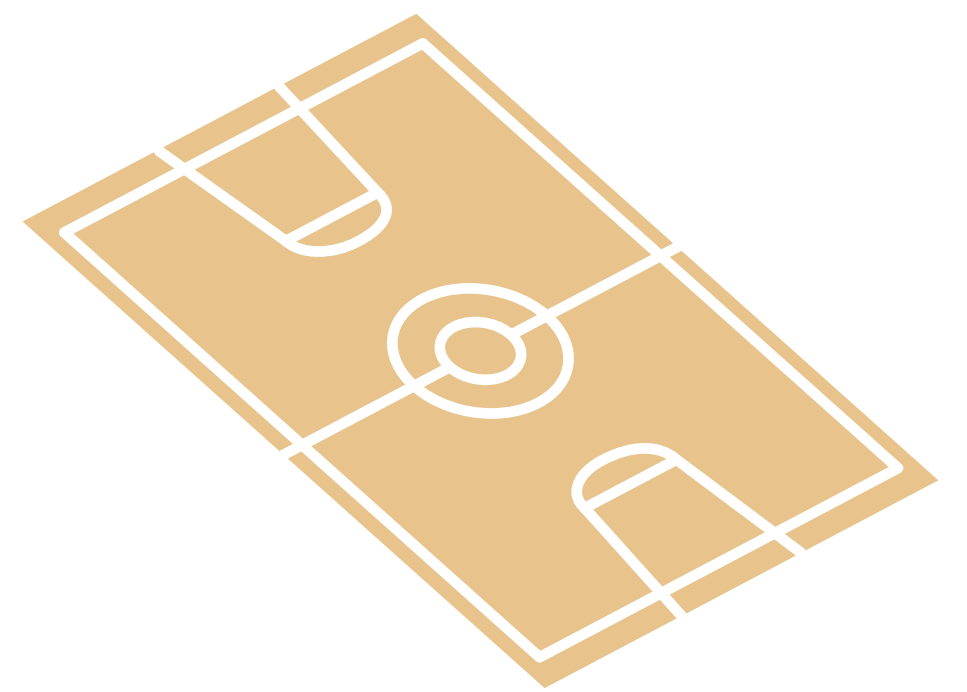


Le Terrain de BASKET

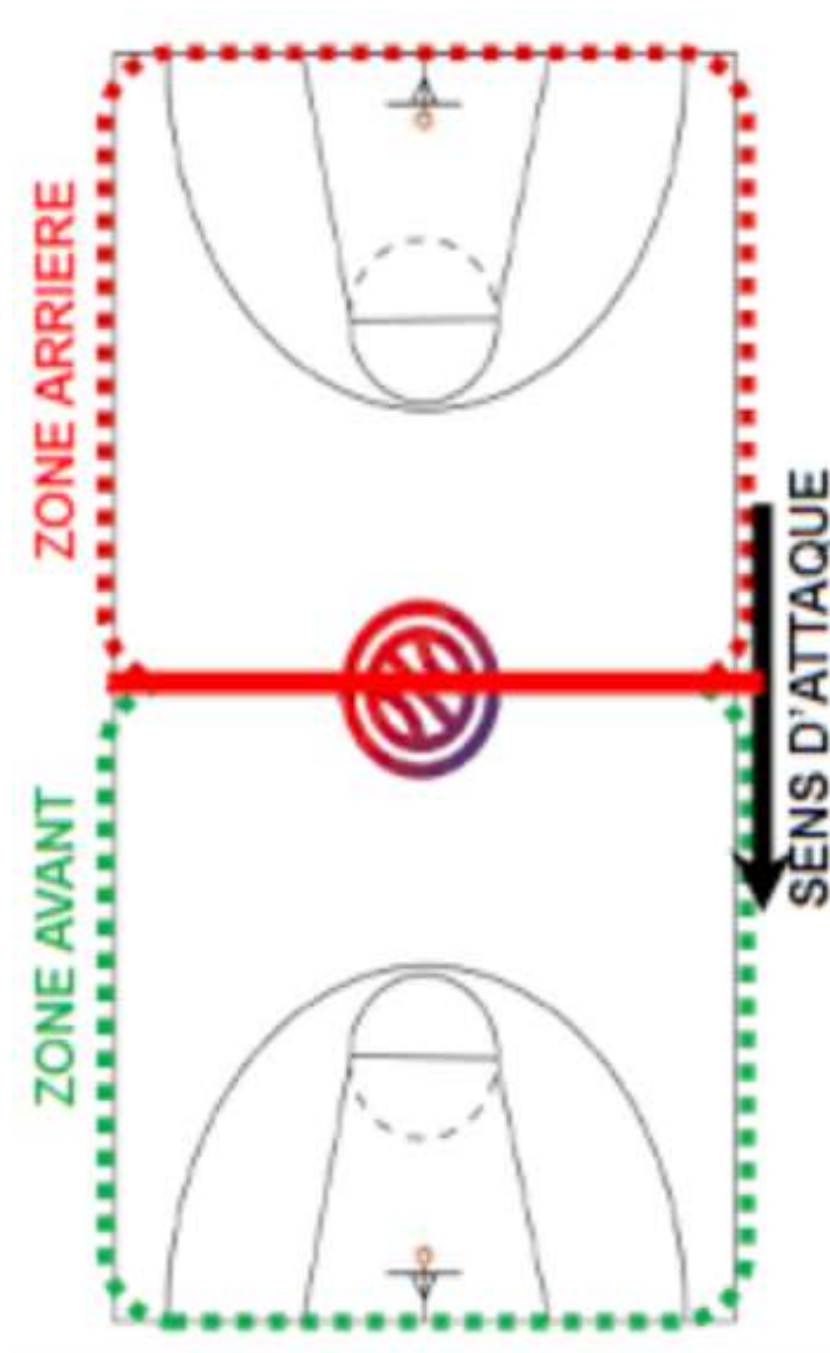
Le terrain de basket est délimité par des **lignes de touches**.
Celles-ci font parti de **l'extérieur du terrain**.

Dimensions d'un terrain :

28 mètres de longueur
15 mètres de largeur



Terrain séparé en 2 demi-terrains (= 2 zones)



ZONE AVANT

Demi-terrain où se situe le panier sur lequel mon équipe marque.

ZONE ARRIÈRE

Demi-terrain où se situe le panier que mon équipe défend.

La ligne médiane (milieu du terrain) fait partie de la **zone arrière**.



Le panier de basket :

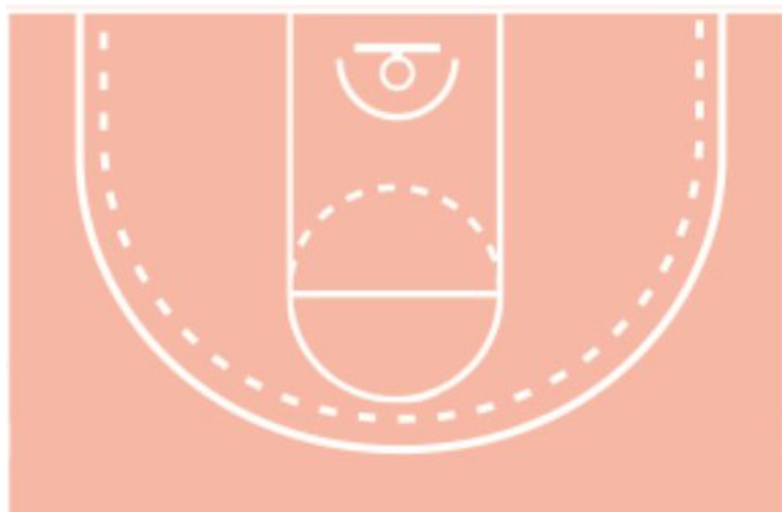
Hauteur : 2m60 / 3m05 (à partir de U13)

Toute la **structure du panier** (= cables, poutre, face arrière de la planche) appartient à **l'extérieur du terrain**.

La ligne à 3 points :



Située à **6m75** à partir de U17 (6m25 avant) :



Les tirs pris **derrière** cette ligne valent **3 points**

Les tirs pris **devant** cette ligne valent **2 points**

Les tirs pris **sur** cette ligne valent **2 points**

La position d'un joueur est définie :

Lorsqu'il est au sol, par la **position de ses pieds** par rapport au terrain.

Lorsqu'il est en l'air, par **l'endroit où il a touché le sol en dernier** avant de sauter.

Le Contrôle de Balle

Un **joueur contrôle le ballon** lorsqu'il le **tient à 1 ou 2 mains** ou **qu'il le dribble**.

Une **équipe contrôle la balle** dès que l'un de ses joueurs la **contrôle**.

Le **contrôle d'équipe continue** lorsque les **joueurs se passent le ballon**.

Le **contrôle prend fin** dès que **l'adversaire en prend le contrôle** ou que le **ballon a quitté les mains** du tireur pour un **tir au panier** (= aucune équipe ne contrôle le ballon).



Comment jouer le ballon ?



Un joueur ne peut **jouer le ballon qu'avec les mains**. Il ne peut pas le **toucher ou bloquer avec une partie de la jambe** ni le **taper du poing**.

En revanche, avoir un **contact accidentel** (= c'est le ballon qui va au pied) avec le ballon **n'est pas une violation**.

Qu'est-ce qu'une VIOLATION ?

Une violation est une **infraction au règlement**.

Lorsqu'une violation a lieu, le **ballon** doit être **remis à l'équipe adverse** pour une **remise en jeu** à l'**endroit le plus proche de la violation**.

La Sortie



Dès que le **ballon touche le sol** ou **toutes personnes** (joueurs, arbitres, ...) **et objets** (supports du panier) **en contact avec l'extérieur du terrain**, il y a **SORTIE**.



Le **responsable de la sortie** est le dernier joueur à avoir touché le ballon avant qu'il ne sorte des limites du terrain.

Le Marcher

Un joueur **porteur de balle** bénéficie d'un **nombre de pas limité sans dribbler** :

A l'arrêt = **1 pas** possible (pivoter)
Après **1 dribble** ou **1 réception** = **2 pas**

Le pivoter



Lorsque je suis à l'arrêt avec le ballon, je peux **pivoter** (= tourner sur soi en gardant un appui au sol). Le **pied** qui reste **au sol** est le **pied de pivot**.



J'ai le droit de **tourner autant de fois** que je le souhaite.



Pour partir en dribble, je dois **lâcher le ballon AVANT** de lever le **pied de pivot**.



Les arrêts

ALTERNATIF

Atterrir **un pied après l'autre**.
Le **1er pied posé** au sol est le **pied de pivot**.

SIMULTANÉ

Atterrir au sol avec les **2 pieds en même temps**.
J'ai le choix de mon pied de pivot. Dès qu'**un pied est levé**, l'**autre** devient **pied de pivot**.

Si j'attrape le ballon à l'arrêt, le **pied de pivot** est **défini** de la **même manière** que pour un **arrêt simultané**.



Le pas 0

Lorsqu'un joueur, **en COURSE**, reçoit le ballon alors que **l'un ses pieds est au sol**, cet appui n'est pas comptabilisé, c'est le **pas 0**. Je peux donc continuer ma course avec **2 pas supplémentaires**.

Il faut que **l'attrapé du ballon** se fasse en **même temps** que la **pose du pied** au sol.

Après le pas 0, le **1er pied posé** au sol devient le **pied de pivot**.



Le Dribble

DÉBUT DE L'ACTION
DE DRIBBLE

Le joueur **tape, roule ou lance le ballon au sol et le retouche** avant qu'il ne soit touché par un autre joueur.

FIN DU DRIBBLE

Le ballon **repose dans la ou les mains.**

OU

Il est **bloqué entre la main** et toute autre partie du corps.



Je ne peux pas :



Arrêter mon dribble et **dribbler de nouveau = Reprise de dribble**

Passer la main sous le ballon = **Portée de balle**

Dribbler à 2 mains = **Dribble illégal**



Il n'y a pas de :

Nombre limite de pas entre 2 dribbles.

Hauteur limite (tant que la main ne passe pas sous la balle) de dribble.

Le Retour en Zone

ZONE ARRIÈRE

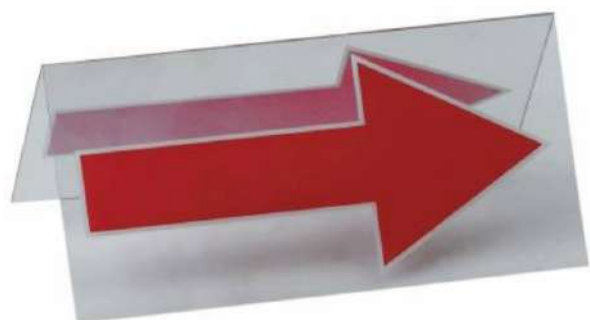
Demi-terrain que je défend
La **ligne médiane** appartient à **zone arrière**

ZONE AVANT

Demi-terrain sur lequel je marque

Une fois le **ballon contrôlé en zone avant**, cette même équipe ne **peut pas** faire **revenir** le ballon **en zone arrière** = **Retour en zone**

Un joueur contrôle le **ballon en zone avant** dès qu'il a **ses 2 pieds en zone avant** et qu'il **tient ou dribble le ballon en zone avant**.



Entre-deux / Ballon Tenu

Un match commence par un **entre-deux**. S'en suit un **principe de possession alternée** (= chacun son tour). L'**équipe** qui **n'a pas la balle** aura le ballon lors de la **prochaine situation d'entre-deux** :

- **Ballon tenu** = 2 joueurs adverses (ou plus) **tiennent fermement le ballon** et **aucun n'arrive** à en **prendre le contrôle**.
- Le **ballon** reste **coincé** entre l'anneau et la planche.
- A **chaque début de quart-temps** (excepté le 1er).

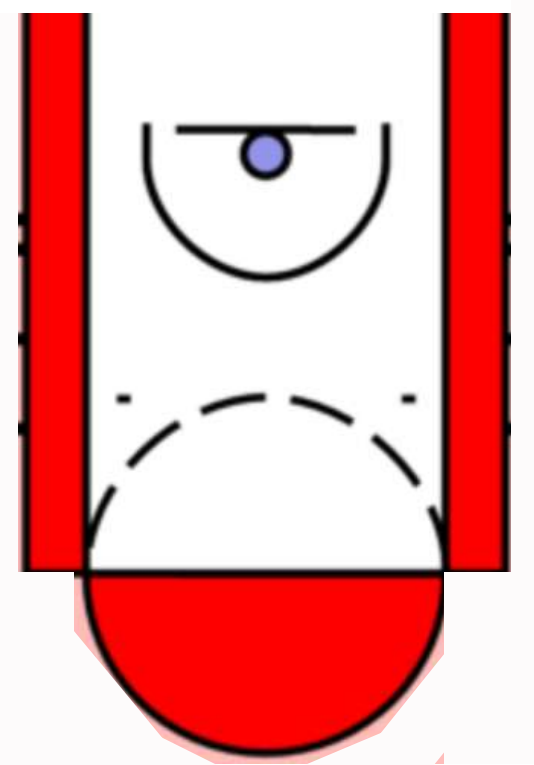
Les Règles de Temps



3 secondes

Lorsqu'une **équipe contrôle le ballon** dans sa **zone avant**, aucun des **attaquants** ne peut **rester plus de 3 secondes dans la raquette**.

Un **joueur est considéré dans la raquette dès qu'il a 1 pied en contact avec celle-ci**.



(Les lignes de la raquette en font partie)



5 secondes

Lorsque le **joueur qui a le ballon est arrêté** et qu'il a un **défenseur proche de lui** (= moins d'un bras de distance) **qui lui met la pression** (= activité des bras), il a **5 secondes** pour **dribbler, passer ou tirer**.

Un joueur dispose également de **5 secondes pour effectuer une remise en jeu**, à partir du moment où il a le ballon à disposition.

8 secondes

Une **équipe** dispose de **8 secondes** pour **amener le ballon dans sa zone avant**.

Le **décompte commence** dès que l'**équipe prend le contrôle** du ballon sur le terrain.



24 secondes

Une **équipe** dispose de **24 secondes** pour **prendre un tir**.

Le **décompte commence** dès que l'**équipe prend le contrôle du ballon** sur le terrain et **continue** tant que le **ballon n'a pas touché l'anneau**.

Qu'est-ce qu'une FAUTE ?

Une faute est un **CONTACT illégal entre 2 joueurs**, autrement dit pas de contact, pas de faute.

Les Limites ...

Au bout de **5 fautes commises**, un **joueur** est **exclu du match**.

À partir de la **5ème faute d'équipe** commise au sein d'un même **quart-temps**, chaque faute donne droit à **2 lancers francs** à l'équipe adverse.

Je n'ai pas le droit de :

TAPER

Donner des **coups sur les bras** d'un autre joueur pour piquer la balle ou contrer.

TENIR

Retenir un autre joueur par le maillot ou par un membre quelconque de son corps.

POUSSER

Empêcher, avec ses mains, un **autre joueur de prendre la position** qu'il désire.

OBSTRUCTION

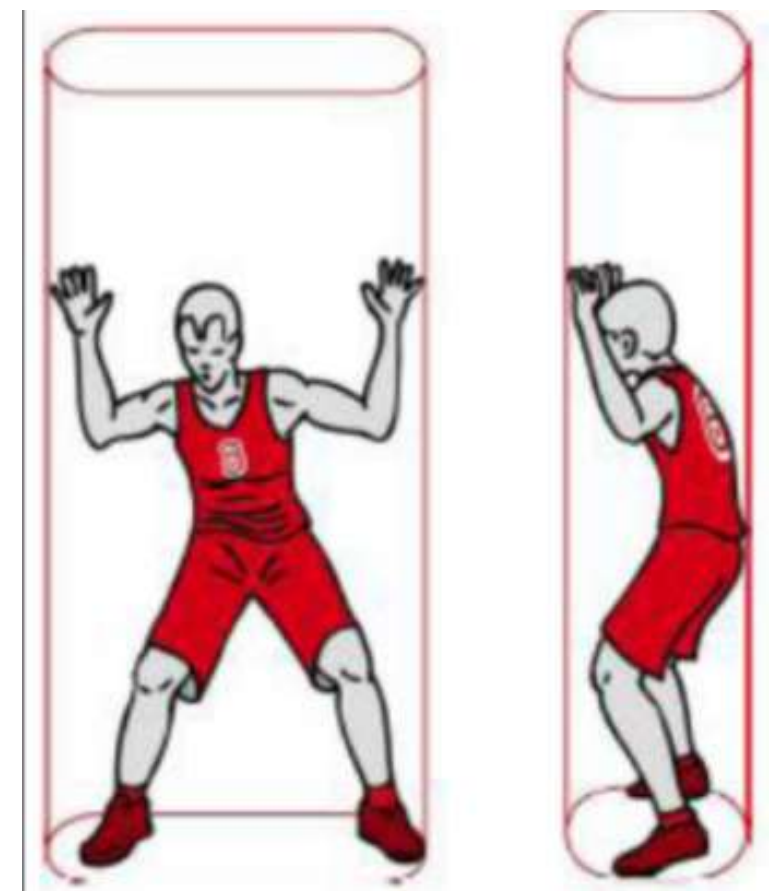
Pousser un autre joueur **avec son corps** ou donner des **coups de hanche**.

Le Cylindre

Pour **défendre légalement**, je dois **rester dans mon cylindre** et **ne pas rentrer dans celui de mon adversaire**.

Le **cylindre** est un espace **défini par** :

- les **paumes de main** (avant)
- les **fesses** (arrière)
- les **côtés des bras et des jambes**.



L'**écartement des pieds** doit **correspondre** à la **largeur des épaules**.

Le cylindre n'a **pas de limite verticale**. C'est à dire que le **cylindre d'un joueur** est **défini de la même manière lors d'un saut**.

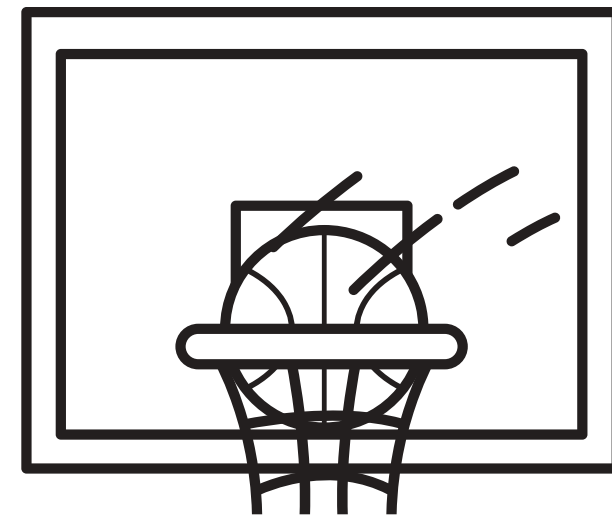


Je défends **légalement** si je crée un contact avec mon adversaire et que ce **contact** a lieu **sur mon torse** ou sur **mes bras étendus verticalement** alors que je suis **à l'arrêt**, en **déplacement latéral** ou en **arrière**.



Je n'ai pas le droit de **créer un contact** alors que je suis **en train d'avancer** et/ou sur mes **bras étendus sur les côtés**.

Action de Tir



DÉBUT DE L'ACTION DE TIR

Lors d'un **tir en course**, le joueur **arrête son dribble** et **poursuit son mouvement continu** (= course) **vers le panier**.

Lors d'un **tir extérieur**, le porteur de balle est dans son **mouvement continu** (= mécanique de tir) **POUR TIRER**.

FIN DE L'ACTION DE TIR

Lors d'un **tir avec saut**, les **2 appuis** retombent **au sol**.

Lors d'un **tir sans sauter**, le tireur a **lâché le ballon**.



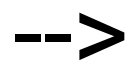
Faute sur...

- ... une tentative de tir à 2 points = **2 lancers francs**
- ... une tentative de tir à 3 points = **3 lancers francs**
- ... panier marqué = **Panier accordé + 1 lancer franc**

Les Gestes de l'Arbitre

Les Violations

**ARRÊT DU
CHRONOMÈTRE**



**SENS DE
RÉPARATION**



MARCHER



REPRISE DE DRIBBLE



RETOUR EN ZONE



BALLON TENU



3 SECONDES



5 SECONDES



8 SECONDES



24 SECONDES

La Faute

Le Numéro du fautif



N°1 À 5

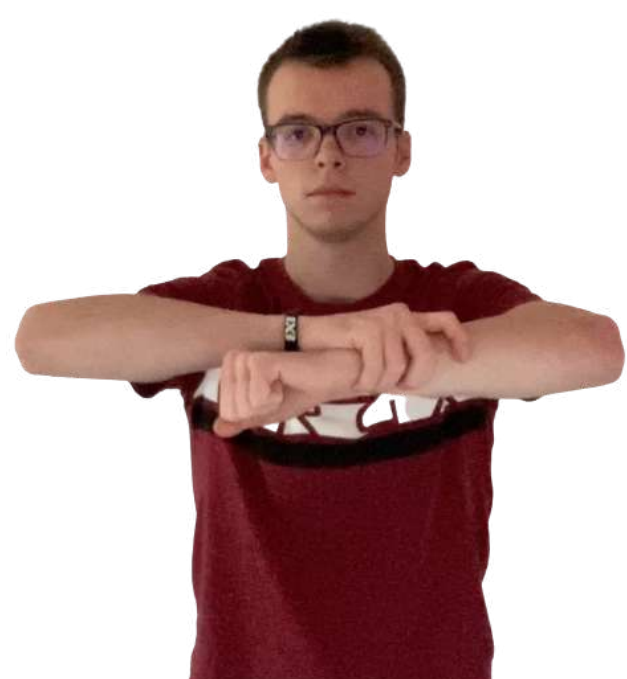


N°6 À 10



N°11 À 15

La Nature



TENIR



OBSTRUCTION

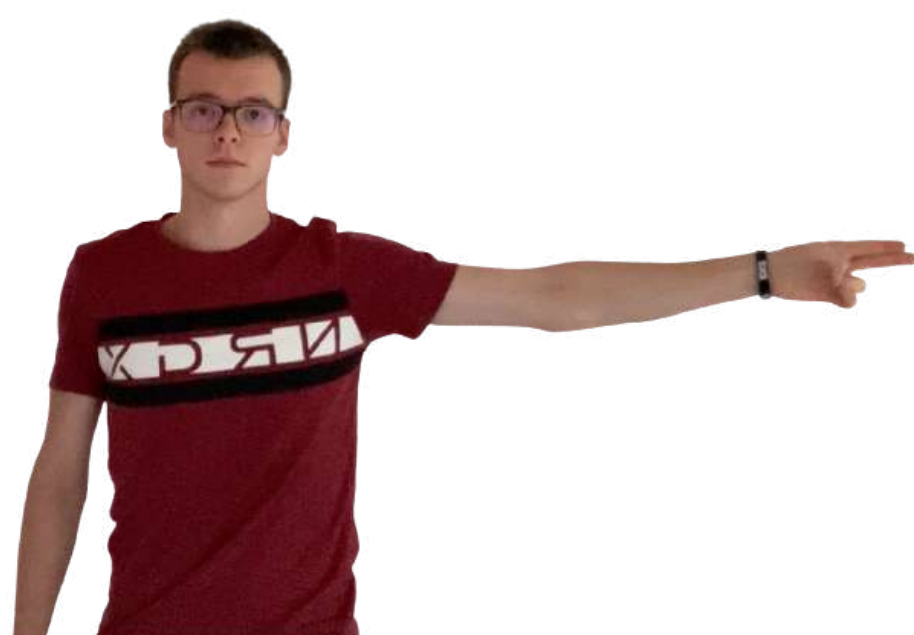


POUSSER



TAPER

La Réparation



REMISE EN JEU



1 LANCER FRANC



2 LANCERS FRANCS



3 LANCERS FRANCS

TU CONNAIS MAINTENANT LES RÈGLES ESSENTIELLES DU BASKET !

Tu souhaites commencer à te former à l'arbitrage ou simplement en apprendre davantage sur les règles du basket ?

Je t'invite à te rapprocher de ton club ou de l'école d'arbitrage la plus proche.

Formation Arbitre club à distance



<https://infbb.sportef.com/Directory/Login/Login.aspx?ReturnUrl=%2f>

