



Formation Arbitre Club

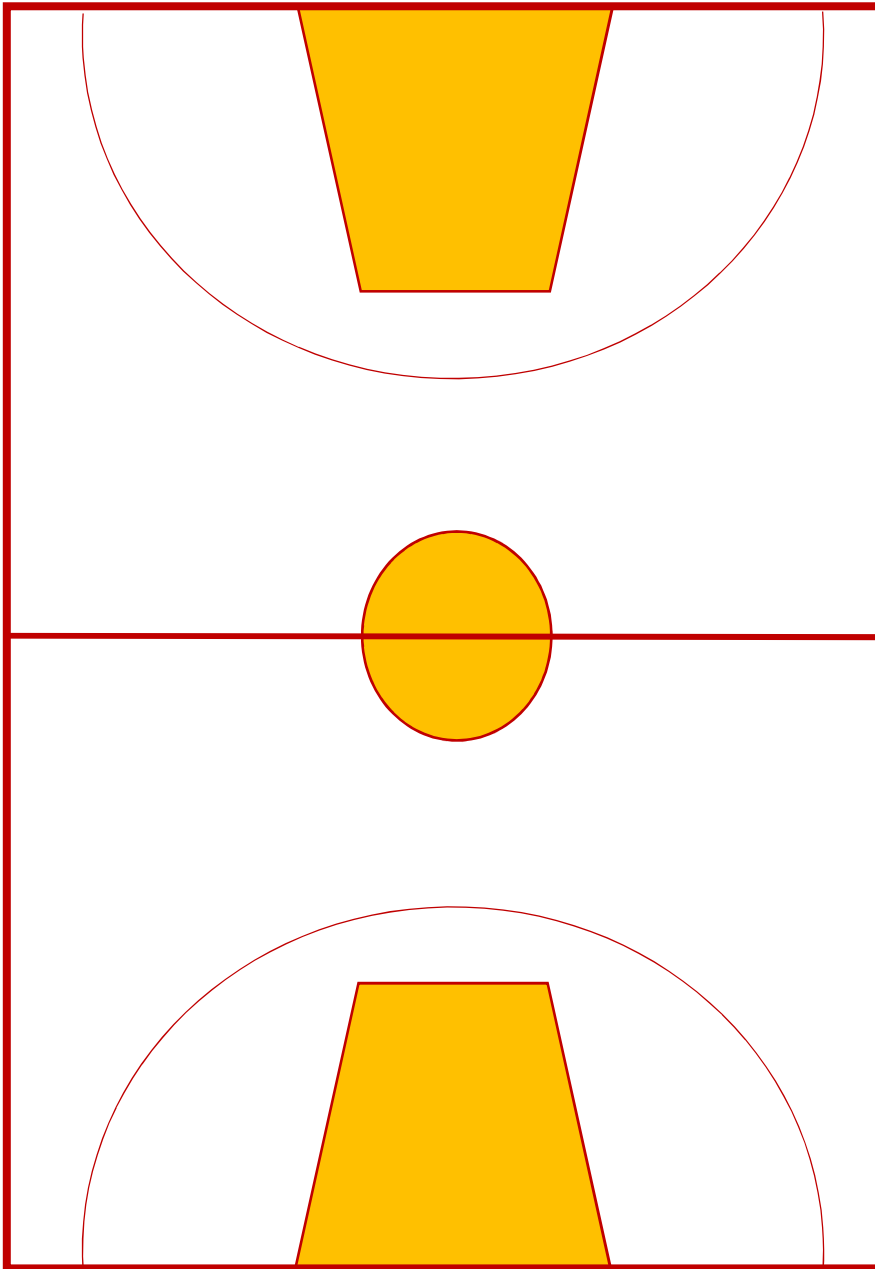
24 septembre 2017

15 octobre 2017



Session proposée par
Philippe CALLOT, licencié MBC,
arbitre départemental (ex-région),
entraîneur, joueur (ex)





Le jeu (article 1)

Un résumé de la règle :

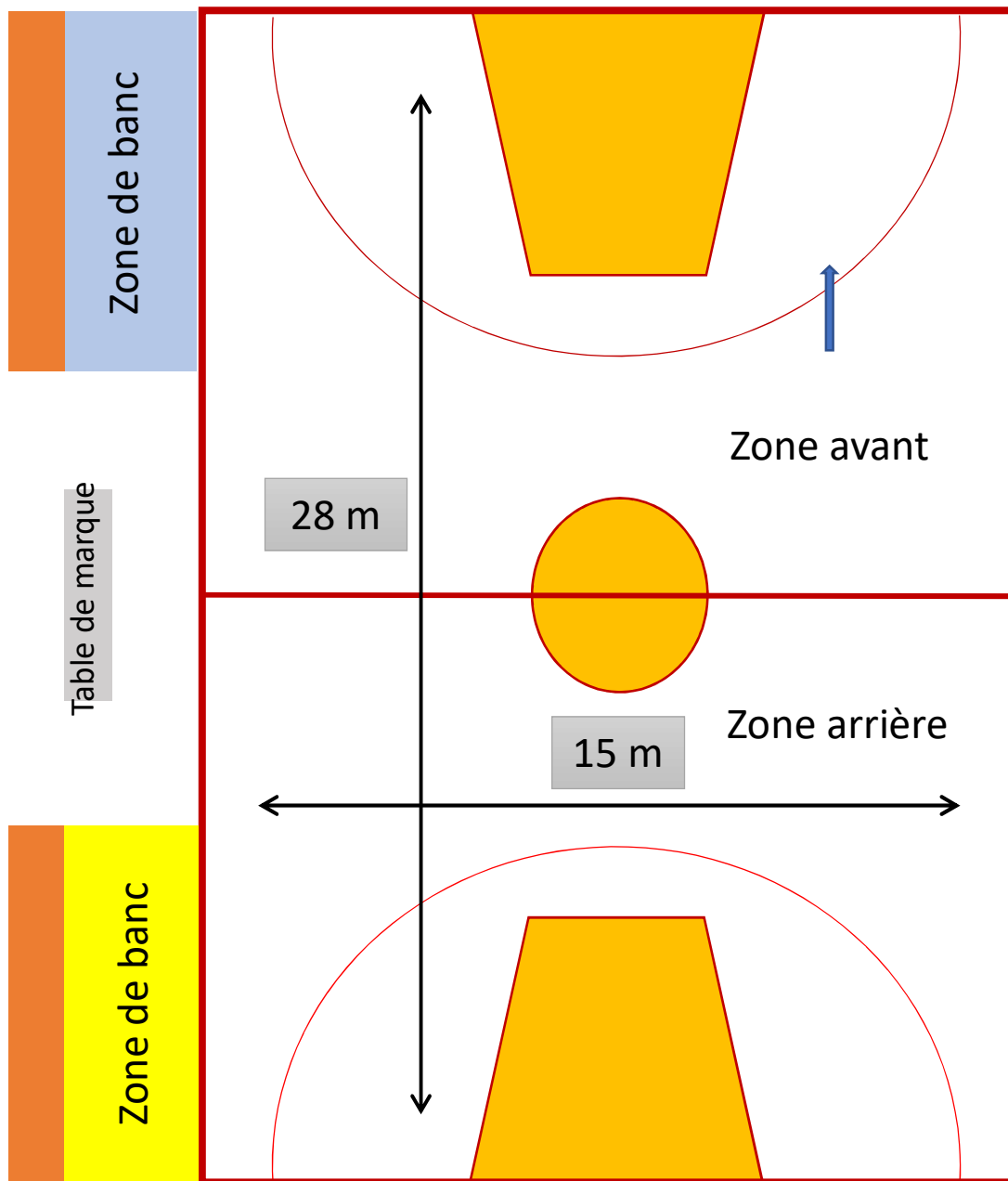
Une rencontre de basket-ball se dispute entre deux équipes de cinq joueurs chacune.

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer

Le vainqueur est celui qui a marqué le plus grand nombre de points à la fin du temps de jeu.

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

- Un match ne peut commencer qu'à 5 vs 5
- Une équipe attaque le panier adverse et défend son panier
- Après un temps-mort ou en début de quart temps on ne peut reprendre le jeu s'il n'y a qu'une équipe sur le terrain.



Le terrain de jeu (art. 2)

Un résumé de la règle :

Le terrain mesure 28 m de long et 15 m de large,

La zone avant correspond à la zone du panier attaqué (adversaire),

La zone arrière correspond à la zone du panier défendu,

Lignes de touche, Lignes de fond,

Ces deux lignes n'appartiennent pas au terrain

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

- Lignes de fond, lignes de touche
- Ligne médiane, cette ligne appartient à la zone arrière
- Les zones à 2 et 3 points
- Les lieux de remise en jeu
- Les dimensions du terrain : 28 x 15
- Le vocabulaire : zone restrictive, zone de banc, lignes de touche, de fond, ligne médiane, cercle central

Equipement (art. 3)

Résumé de la règle :

Ballons, panneau d'affichage, chronomètre de jeu, chronomètre des 24 secondes (pour les championnats requis), chronomètre des temps morts, e-marque, plaquettes pour fautes de joueur, signaux pour faute d'équipe, flèche de possession alternée

Panneaux, paniers y compris les anneaux, structures supportant les panneaux y compris le capitonnage,

Deux signaux sonores puissants différents et séparés, surface de jeu, terrain de jeu, éclairage approprié.



Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Etre capable de connaître l'équipement réglementaire pour une rencontre de basket-ball

Les équipes (art. 4)

Résumé de la règle :

Une équipe se compose de 12 membres d'équipe autorisés à jouer, un entraîneur (et éventuellement un entraîneur adjoint) et un maximum de 7 accompagnateurs.

Les n° des maillots vont de 0, 00, 1 à 99.

L'équipe nommée en premier (équipe locale) doit revêtir des maillots de couleur claire ; sauf si les deux équipes sont d'accord.

Les membres d'équipe sont les joueurs et les remplaçants inscrits sur la feuille de marque.

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Joueurs + remplaçants = membres d'équipe

7 accompagnateurs maximum

Equipe recevante = maillots clairs

Un remplaçant devient joueur lorsque l'arbitre fait signe au remplaçant d'entrer en jeu

Temps de jeu, score nul et prolongation (art. 8)

Résumé de la règle :

4 périodes de 10 minutes mais...

- U11 : 4 x 6'
- U13 : 4 x 7'
- U15 : 4 x 8' en Dpt, 4 x 10' en région

2 minutes entre le 1^{er} et le 2^{ème} quart temps puis le 3^{ème} et 4^{ème}

15 minutes de mi-temps (10 chez les jeunes).

Si le score est à égalité à la fin du temps réglementaire, il y a autant de prolongations que nécessaire d'une durée de 5 minutes à chaque fois (U13 = 2 x 3 puis mort subite LF, U15 2 x 5 puis mort subite LF), sur les mêmes paniers que le 4^{ème} quart temps

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Prolongation(s) de 5 minutes si égalité

Pour les prolongations, les équipes gardent les mêmes paniers que lors du 4^{ème} quart temps

Administrer un temps-mort (art. 18)

Résumé de la règle :

C'est l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint qui demande le temps-mort (TM)

La période du TM commence lorsque l'arbitre siffle et fait le signal du TM (voir page 60)

Chaque équipe dispose de 2 TM en 1^{ère} mi-temps et de 3 temps-mort en 2^{ème} mi-temps + 1 TM par prolongation. Les TM non-utilisés d'une mi-temps à l'autre ne peuvent pas être cumulés.

Une équipe ne peut prendre que deux TM maximum dans les deux dernières minutes du match.

Un TM peut être accordé :

- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Après un panier marqué par l'équipe adverse
- Après un dernier lancer-franc marqué

Que doit faire l'arbitre lorsqu'un TM est demandé par la table de marque ?

Lorsqu'un TM est demandé par la table de marque l'arbitre doit :

S'approcher à quelques mètres de la table, siffler, faire le signe de TM et indiquer l'équipe qui l'a demandé

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

C'est l'arbitre qui valide le temps mort,

Le coup de sifflet et le geste de l'arbitre lancent le début du TM,

Un TM dure 1 minute au total

Administrer un remplacement (art. 19)

Résumé de la règle :

C'est le remplaçant qui demande son remplacement à la table de marque,

Il doit faire le geste ou s'asseoir sur la chaise près de la table de marque,

Une remplacement (changement) peut avoir lieu :

- Lorsque le ballon est mort c'est-à-dire que l'arbitre siffle,
- Après le dernier lancer-franc s'il est réussi,
- Dans les deux dernières minutes pour l'équipe qui a encaissé un panier,
- Si le tireur de LF doit être remplacé (blessure, 5^{ème} faute ou disqualifiante), c'est le remplaçant qui doit tirer les LF

Lorsque l'arbitre a fait les deux gestes (remplacement + entrée en jeu), le remplaçant devient joueur. Il doit rester sur le terrain pendant au moins une phase de jeu (temps de jeu décompté au chronomètre) avant de pouvoir être remplacé.



Que doit faire un arbitre lorsqu'un remplacement est demandé par la table de marque ?

S'approcher à quelques mètres de la table de marque,

Faire le signe du remplacement,

Quand l'arbitre sait qui va sortir, inviter le remplaçant à entrer grâce au signe (voir p. 60).

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Un joueur ne peut être remplacé que si l'arbitre sait qui sort à sa place

Les deux gestes relatifs au changement

Technique de l'arbitrage

Les yeux des arbitres doivent être constamment **en déplacement** pour essayer de couvrir tout le terrain et savoir, à tout instant, où se trouvent les dix joueurs.

Selon la position du ballon, un des arbitres doit **surveiller** le jeu loin du ballon.

Savoir où se trouve le ballon n'est pas la même chose que surveiller le ballon.

Chaque fois que les deux arbitres sifflent simultanément, c'est celui qui est **le plus proche de l'action** qui prend normalement la décision. Etablir un contact visuel réciproque permettra d'éviter deux décisions différentes.

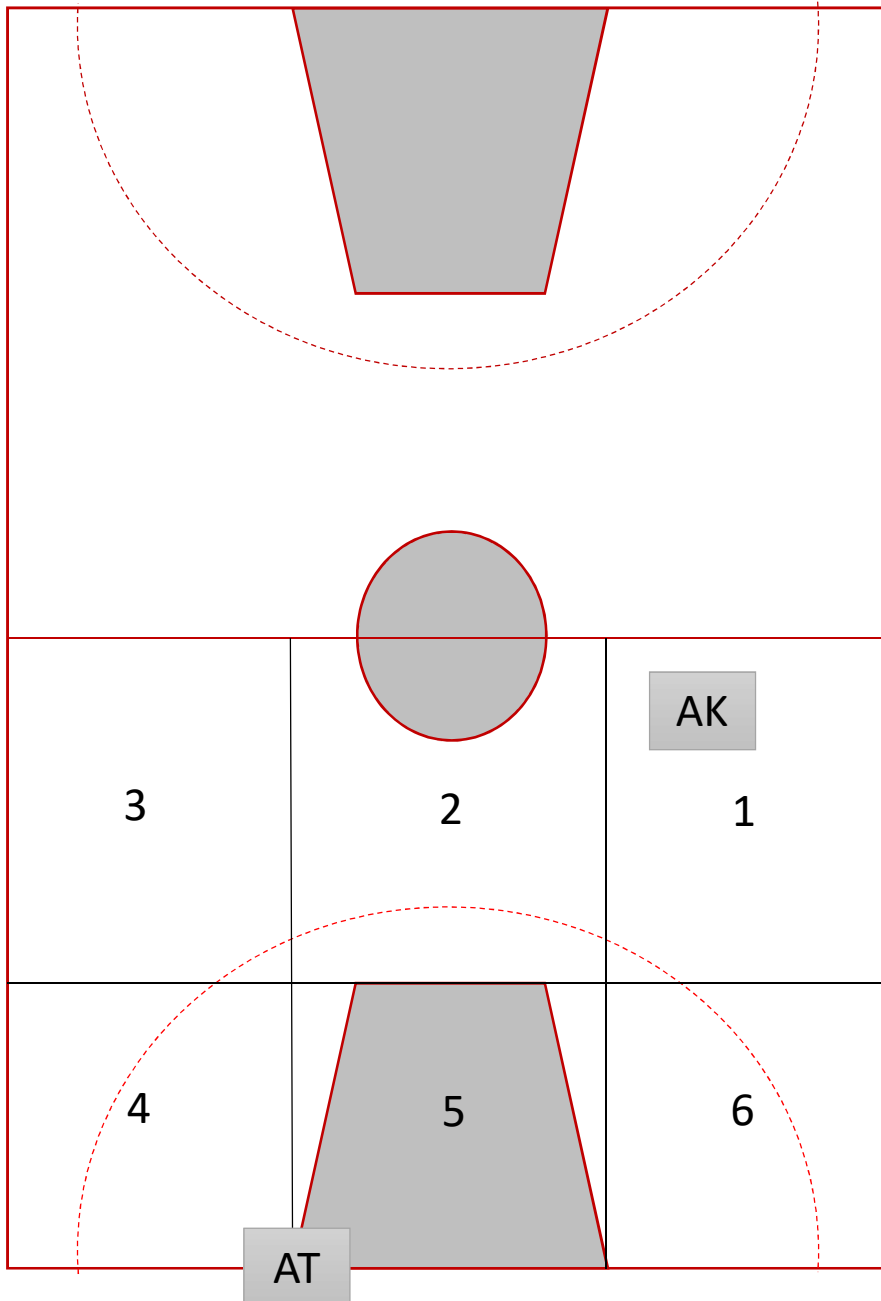
Chaque arbitre doit **tenir compte de son partenaire** dans le cas où il aurait pris une autre décision.

Il n'y a **aucune distinction** entre l'arbitre et l'aide arbitre lors des prises de décisions à l'occasion de fautes ou de violations.

Les arbitres plus jeunes ou moins expérimentés **ont autant autorité** pour prendre des décisions que leurs collègues plus anciens.

Coopération et travail d'équipe sont **essentiels**.





Les zones de responsabilité

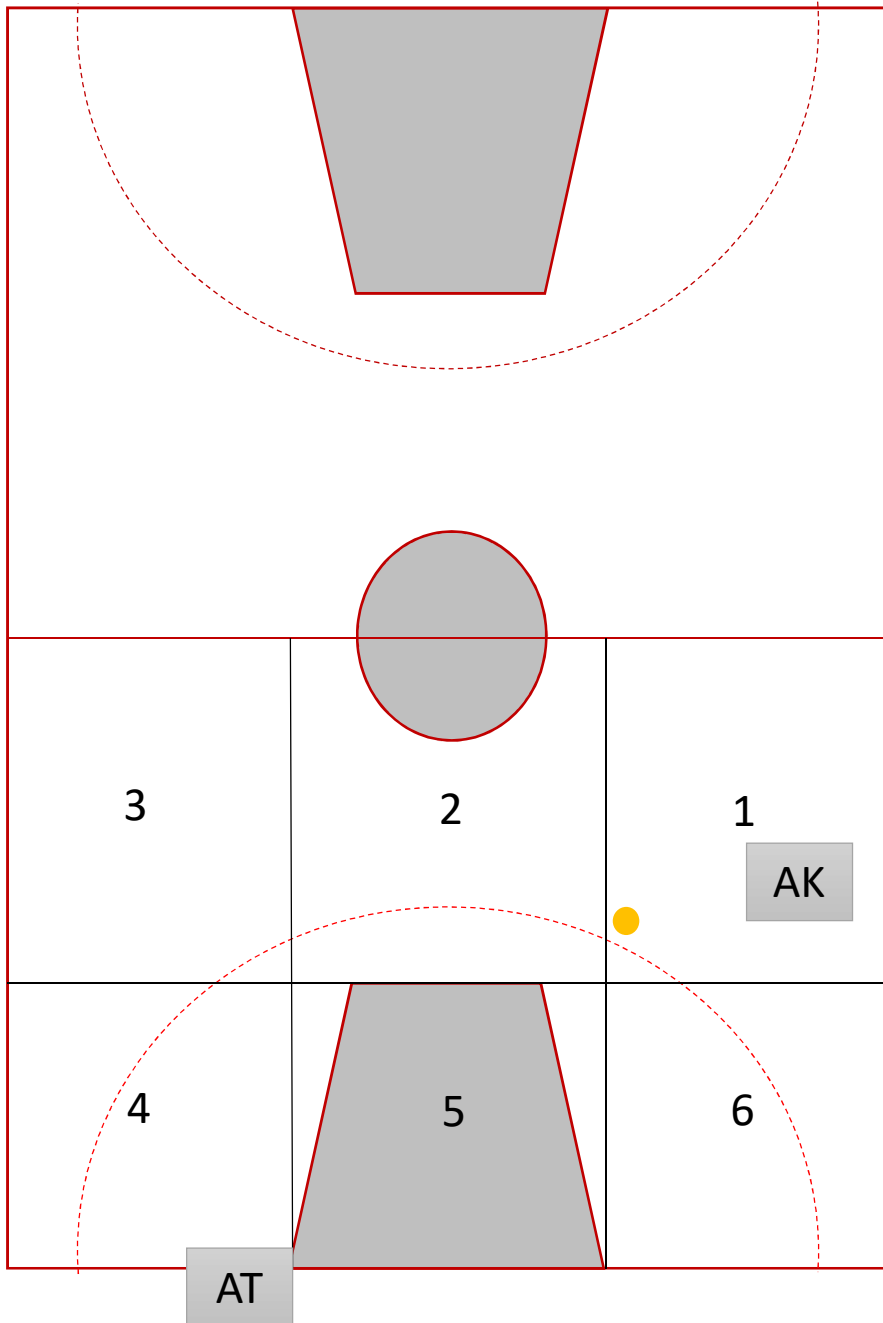
Dans le but d'assurer une couverture correcte de tout le terrain, les deux arbitres doivent rechercher la meilleure position possible d'où juger l'action en utilisant;

C'est ce que l'on nomme la **mécanique d'arbitrage**.

Pour plus de simplicité, chaque moitié du terrain de jeu a été divisée en rectangles numérotés de 1 à 6.

Nom des arbitres

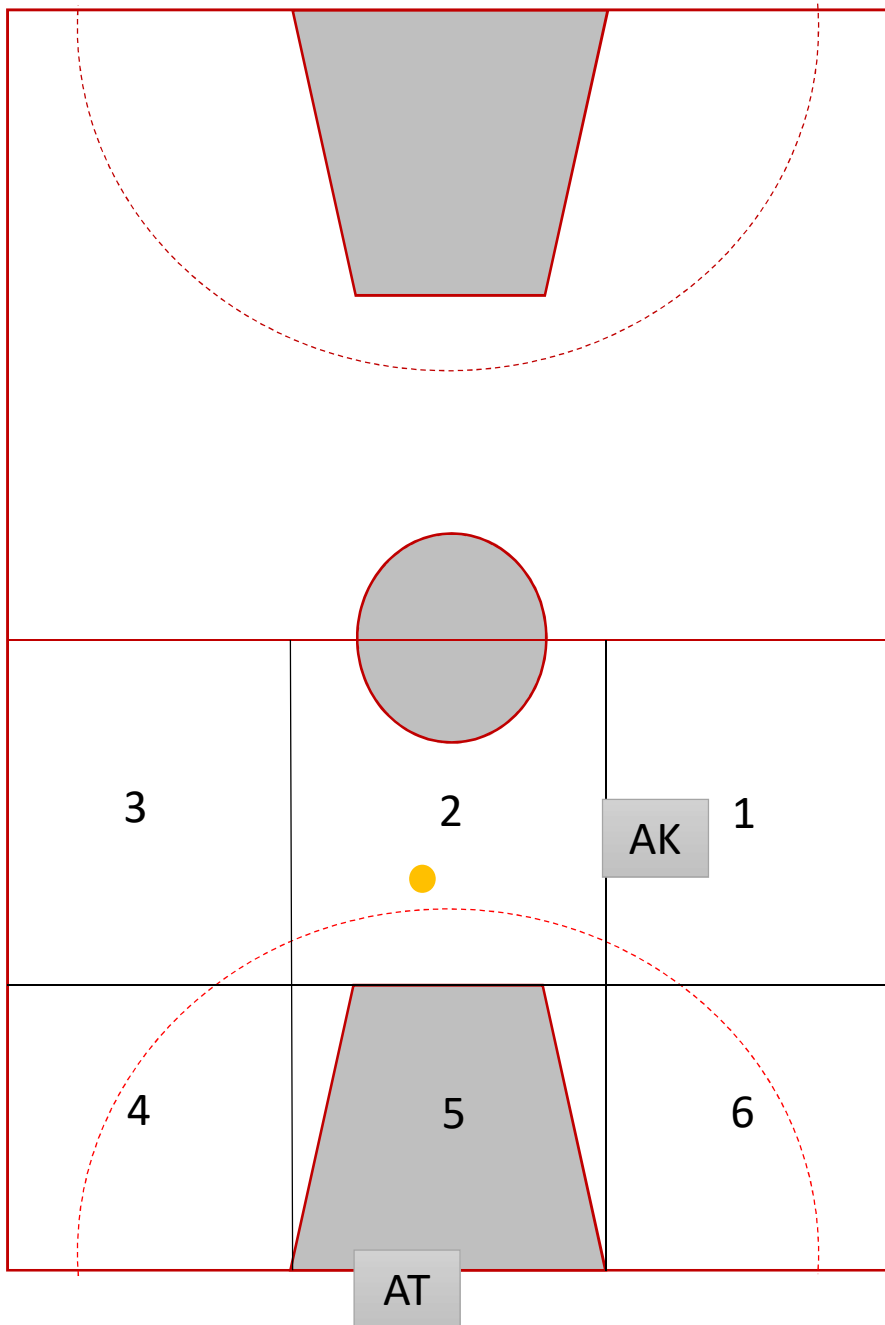
- 1^{er} arbitre, 2^{ème} arbitre
- Arbitre de queue (AK)
- Arbitre de tête (AT), en tête de l'attaque



Les zones de responsabilité

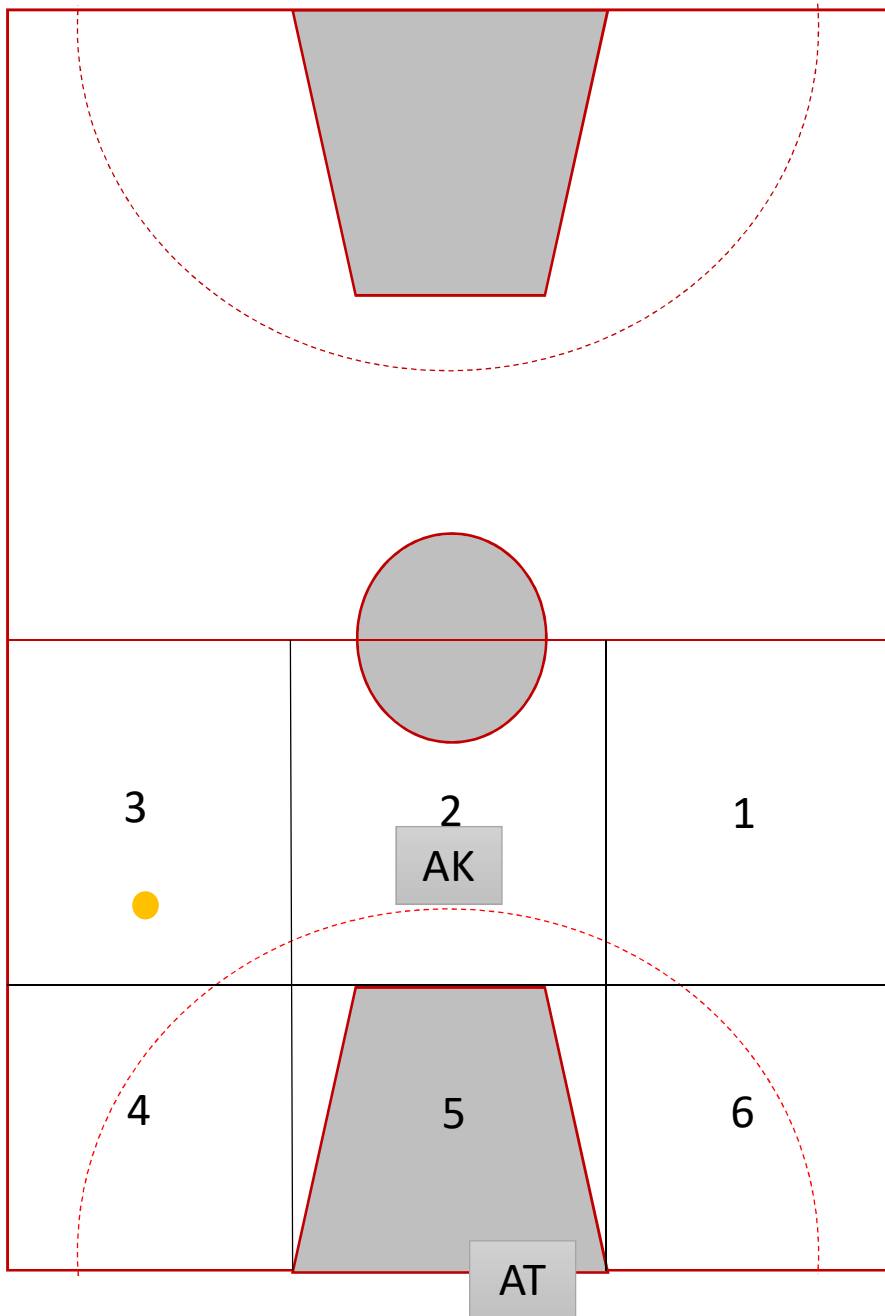
Dans la figure ci-contre le ballon se trouve dans le rectangle 1.

L'arbitre de queue (AK) est responsable de la surveillance du jeu autour du ballon, en particulier du joueur qui dribble, tire au panier ou passe le ballon et du défenseur ou des joueurs qui le marquent.



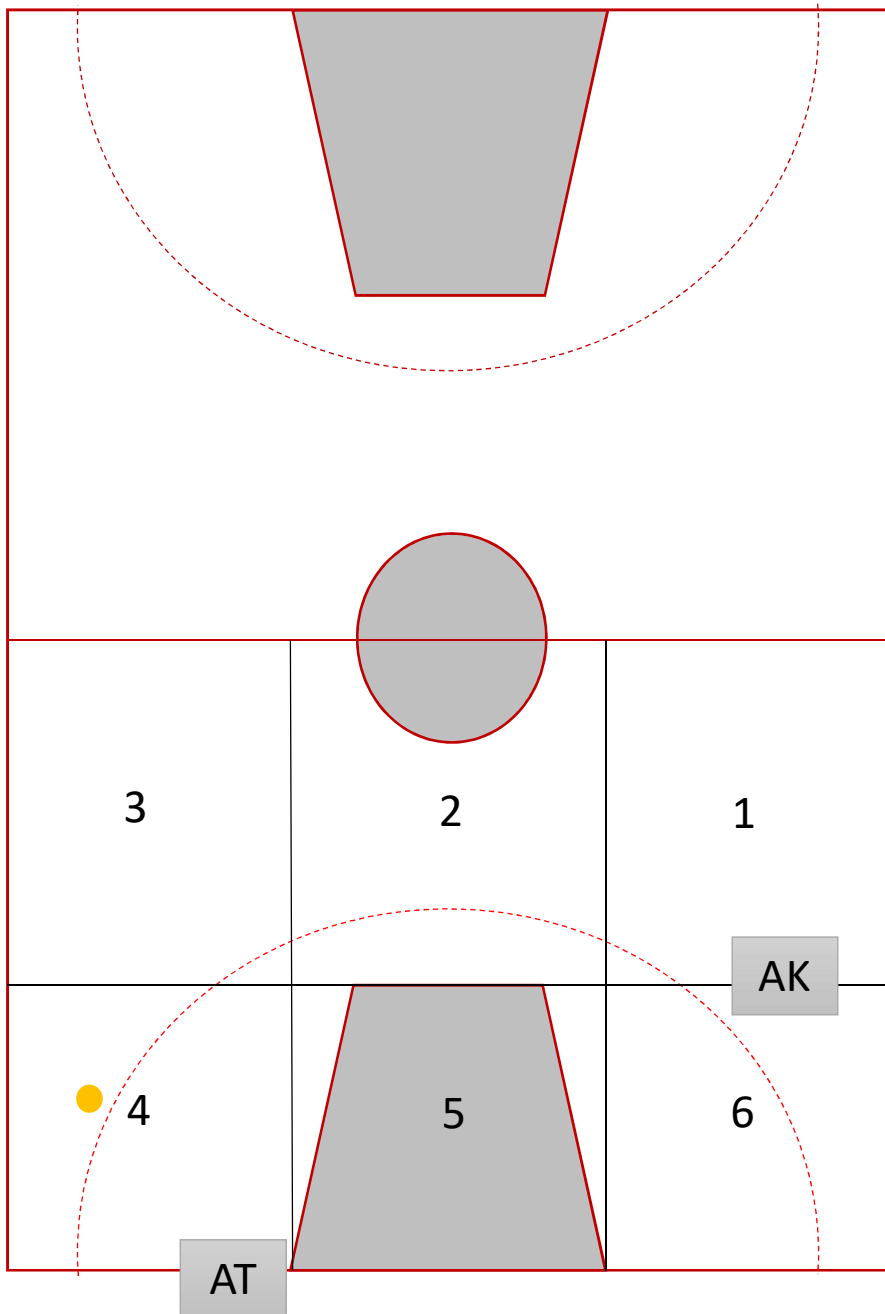
Les zones de responsabilité

Dans la figure ci-contre le ballon se trouve dans le rectangle 2 et l'arbitre de queue est encore responsable du jeu autour du ballon.



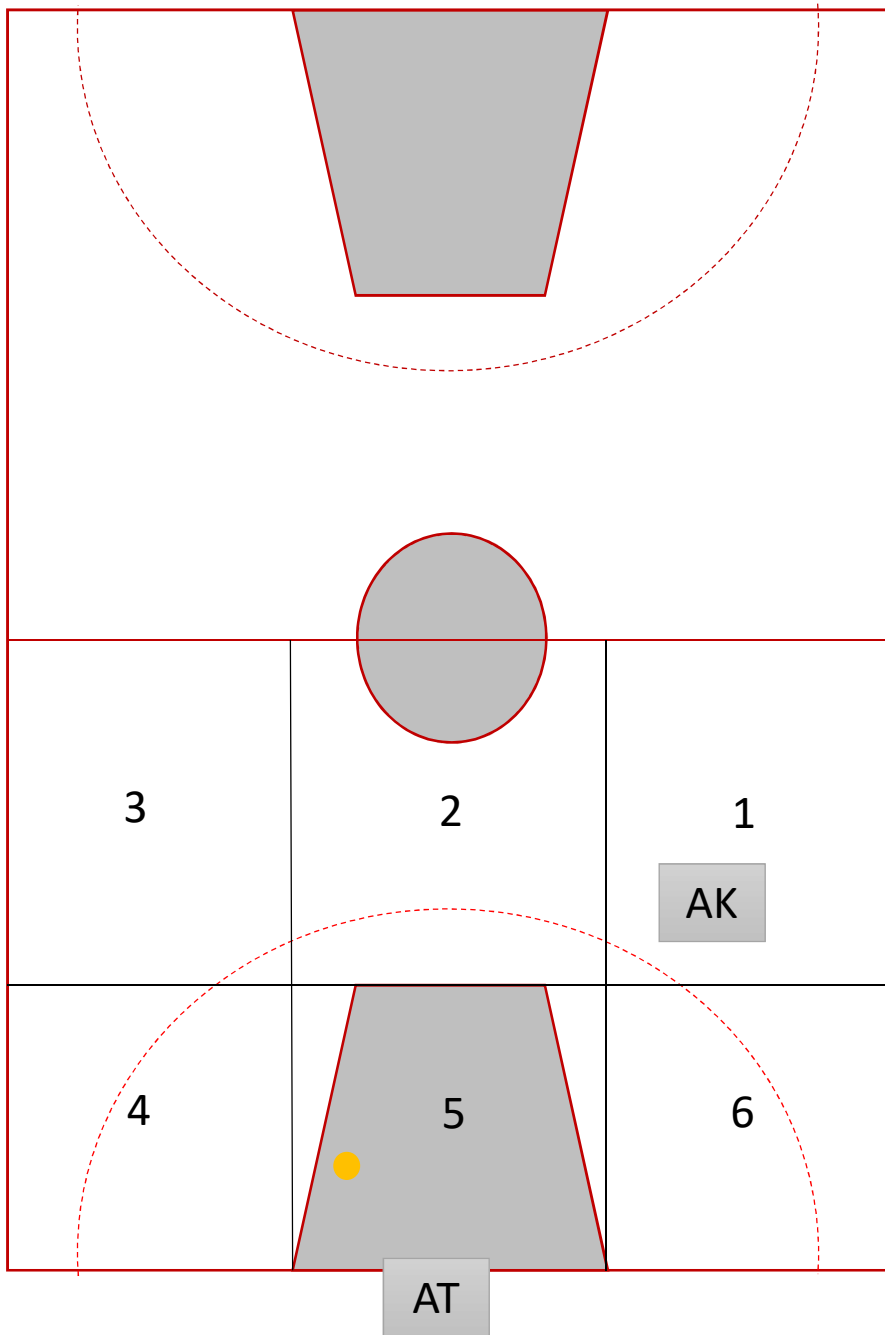
Les zones de responsabilité

Dans la figure ci-contre, le ballon est dans le rectangle 3, à l'extrême droite de l'arbitre de queue. Une fois de plus, il a la responsabilité principale de la couverture du ballon.



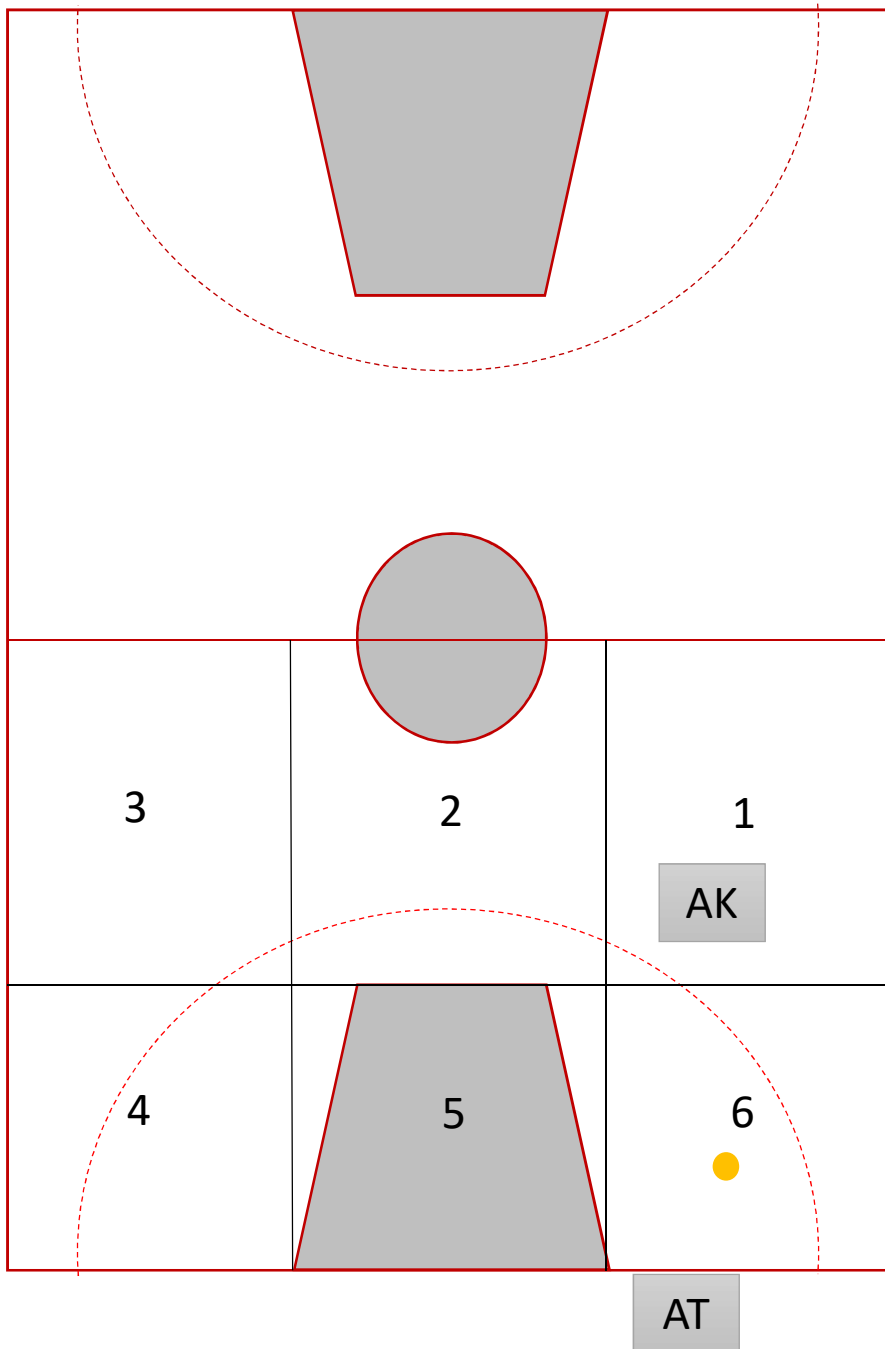
Les zones de responsabilité

Quand le ballon est dans le rectangle 4, dans l'angle le plus éloigné à sa droite, l'arbitre de queue n'a pas la responsabilité du ballon et du jeu autour du ballon.



Les zones de responsabilité

Dans la figure ci-contre, le ballon se trouve dans la zone restrictive (rectangle 5). C'est un des cas où les deux arbitres doivent regarder le jeu autour du ballon spécialement lors des tirs au panier.



Les zones de responsabilité

Lorsque ballon se trouve dans le rectangle 6, dans la zone de panier à deux (2) points l'arbitre de queue est principalement responsable de la couverture du ballon.

Catégories dans lesquelles les jeunes peuvent arbitrer

Age Arbitre ↓	U9	U11	U13	U15	U17	U20	Senior
U9	OUI	Avec un adulte	NON	NON	NON	NON	NON
U11	OUI	OUI	Avec un U15 mini	NON	NON	NON	NON
U13	OUI	OUI	OUI	Avec un U17 mini	NON	NON	NON
U15	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un U20 mini	NON	NON
U17	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un adulte > 20	Avec un adulte > 20
U20	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un adulte > 20

Les violations (art. 22)

Résumé de la règle : Une violation est une infraction au règlement

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

L'arbitre doit siffler quand il voit une violation.

Il fait le geste bras levé – main ouverte - pour indiquer la violation.

Puis il dit ou il fait le geste de la violation.

Puis il montre la direction dans lequel le jeu va reprendre.

Il donne le ballon à l'équipe adverse (celle qui n'a pas commis la violation) pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement sous le panier.



Les 3 secondes (art. 26)

Résumé de la règle : Un joueur de l'équipe qui contrôle le ballon vivant sur le terrain en zone avant ne doit pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse.

Une tolérance doit être accordée et on ne siffle pas 3 secondes au joueur qui :

- Fait un effort pour sortir de la ZR,
- Reçoit le ballon dans la ZR après y être resté moins de trois secondes et qui dribble pour tirer au panier.

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Pour siffler trois secondes :

- le ballon doit être sur le terrain,
- le ballon doit être en zone avant

5 secondes - joueur étroitement marqué (art. 27)

Résumé de la règle : Un joueur étroitement marqué (moins de 1 mètre) qui contrôle le ballon dispose d'un délai de 5 secondes pour effectuer une passe, un tir, un dribble ou se débarrasser du ballon

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Définition de ce qu'est un joueur étroitement marqué

L'arbitre doit démontrer qu'il décompte les 5 secondes

Le joueur doit passer, tirer, dribbler ou se débarrasser de la balle.

Les 8 secondes (art. 28)

Résumé de la règle : Chaque fois qu'une équipe prend le ballon dans sa zone arrière, elle doit l'amener dans sa zone avant en 8 secondes maximum.

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

- Le ballon touche la zone avant
- Le ballon touche un attaquant qui a les deux pieds entièrement en 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
- 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

Ce que l'Arbitre Club doit retenir :

Une équipe a 8 secondes pour passer le ballon en zone avant. L'arbitre doit décompter les 8 secondes avec son bras, main ouverte. Un ballon est en zone avant quand il touche la zone avant ou que le joueur qui a le ballon a les deux appuis en zone avant.

La faute (art. 32, 40, 41)


Résumé de la règle :

- Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire.
- Un joueur qui a commis 5 fautes doit être informé par l'arbitre et doit quitter le jeu immédiatement.
- Une équipe est en situation de sanction de faute d'équipe lorsqu'elle a commis 4 fautes d'équipe au cours d'un quart temps. La table de marque lève le drapeau rouge du côté du banc de l'équipe. Lorsqu'une équipe est en situation de fautes d'équipe, toutes les fautes défensives de ses joueurs commises sur un joueur doivent être sanctionnées par 2 lancers-francs au lieu d'une remise en jeu.
- Si une faute personnelle est commise par un joueur de l'équipe qui attaque (faute offensive), il n'y aura pas 2 lancers-francs mais une remise en jeu pour les adversaires.



En bleu les fautes comptant pour l'équipe

Catégories des fautes et réparation

Type de faute	Réparation			
	Pas d'action de tir		Faute sur action de tir	
	Moins de 4 fautes d'équipe	4 fautes d'équipe ou plus	Panier manqué	Panier marqué
Faute personnelle	Possession	2 LF	2 ou 3 LF	2 ou 3 points + 1 LF
Faute offensive	Possession		Possession	Refuser le panier + possession
Faute antisportive	2LF + possession		2 ou 3 LF + possession	2 ou 3 points + 1LF + possession
Faute disqualifiante joueur	2LF + possession		2 ou 3 LF + possession	2 ou 3 points + 1LF + possession
Faute technique joueur	1LF + possession			
Faute technique banc (B2)	1LF + possession			
Faute technique coach (C2)	1LF + possession			
Faute disqualifiante coach (D2)	2LF + possession			
Faute technique intervalle	1 LF + possession (sauf avant rencontre : 1 LF seulement)			