

Encadrer la rencontre

Sans arbitre, pas de rencontre !

L'arbitre :

- ⇒ choisit le ballon du match,
- ⇒ effectue l'entre-deux initial,
- ⇒ siffle les fautes et violations,
- ⇒ accorde les paniers.

Diriger la rencontre

L'arbitre juge si l'action est légale.

Pas de décision = pas de jeu !

C'est pourquoi il ne faut pas avoir peur de siffler !

L'erreur est humaine, l'arbitre aussi !

Arbitrer, c'est SIMPLE

- S**iffler fort
- I**ndiquer à qui est le ballon
- M**ontrer le sens de l'attaque
- P**arler pour dire ce qu'on a vu
- L**imiter les signes
- E**tre proche de l'action

Deviens arbitre !

par le Pôle Espoirs Arbitres

par la Formation Commune

dans ton club ou avec le comité

Renseignements:

Comité de Basketball du Maine-et-Loire

Tél : 02.41.47.56.47

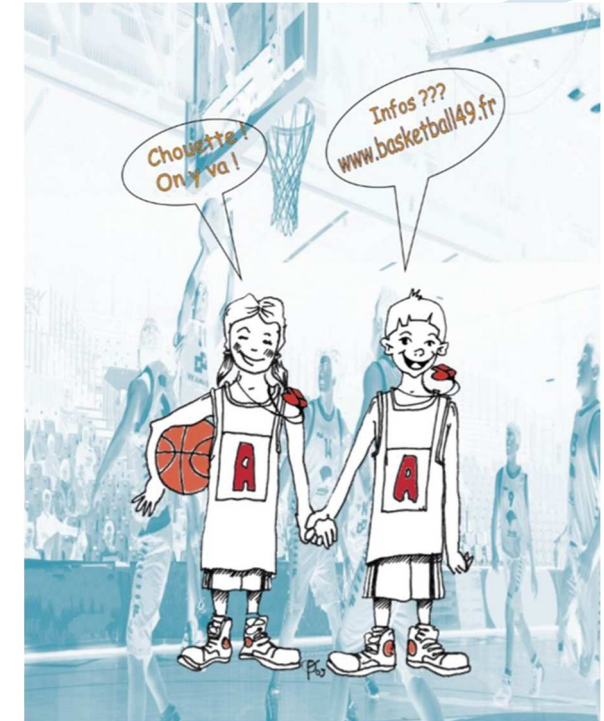
Email :

secretariatgeneral@basketball49.fr

Site: www.basketball49.fr



Apprendre à **A**rbitrer





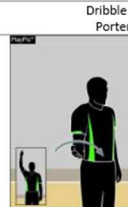





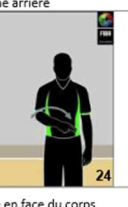
Journée de l'Arbitrage

Découverte de l'Arbitrage et de l'Entraînement



Violations

Gestuelle

 Marcher 17 Rotation des poings	 Dribble irrégulier / Reprise de dribble 18 Battement alternatif	 Dribble irrégulier : Porter de balle 19 Demi-rotation de la paume
 3 secondes 20 Bras tendu montrant trois doigts	 5 secondes 21 Montrer 5 doigts	 8 secondes 22 Montrer 8 doigts
 24 secondes 23 Toucher l'épaule des doigts	 Retour en zone arrière 24 Mouvement de vague en face du corps	 Jeu au pied volontaire 25 Pointer le pied

Marcher

Arrêt 2 temps (alternatif) : Premier pied posé = pied de pivot !

Arrêt 1 temps (simultané) : Pied de pivot au choix !

Lever le pied de pivot ?

- **Oui** : Sur un tir, mais le ballon doit avoir quitté les mains du tireur avant que le pied de pivot ne retouche le sol.

- **Non** : Sur un départ en dribble, le ballon doit avoir quitté les mains du tireur **AVANT** de lever le pied de pivot.

Réparation

Remise en jeu pour l'équipe qui n'a pas commis la violation.

Toujours à l'endroit **le plus proche** de la violation.

L'arbitre donne le ballon au joueur pour la remise en jeu, SAUF sur les rencontres U15 et moins où la remise en jeu en zone arrière peut se faire rapidement sans que l'arbitre ne touche la balle.

Fautes

Principe

Une faute est un **contact illégal** d'un joueur avec son adversaire.

Pas de contact = Pas de faute !




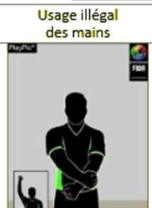



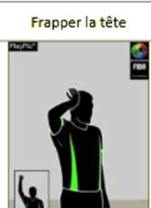

Réparation

Panier accordé + 1 LF : Faute sur tir avec panier réussi.

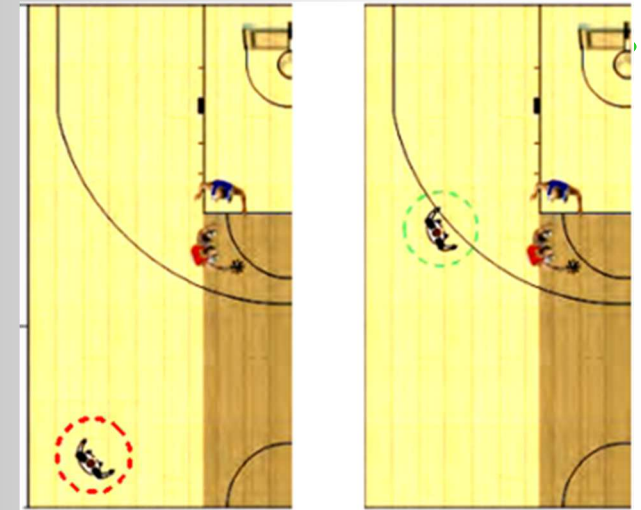
2 ou 3 LF : Faute sur tir avec panier raté ou plus de 7 fautes d'équipe.

Remise en jeu : Faute hors du tir, avec moins de 7 fautes d'équipe.

Gestuelle

 Tenir 36 Accrocher le poignet vers le bas	 Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque) 37 Les deux mains sur les hanches	 Pousser ou Charger sans le ballon 38 Imiter une poussée	
 Usage illégal des mains 40 Frapper le poignet	 Charger avec le ballon 41 Frapper la paume ouverte du poing fermé	 Contact illégal sur la main 42 Frapper la paume vers l'autre avant-bras	 Usage excessif des coudes 43 Balancer le coude vers l'arrière
 Frapper la tête 44 Imiter le contact sur la tête	 Faute de l'équipe en contrôle du ballon 45 Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive		

Mécanique



NON !

OUI !



L'arbitre doit être **au plus près** de l'action pour juger !

Gestuelle

L'arbitre **siffle** lorsqu'il voit une faute ou une violation !

Il **lève le bras** afin d'arrêter le chronomètre.

Il effectue la **gestuelle** correspondant à la violation ou va à la table faire la gestuelle de la faute.

 Arrêt du chronomètre 1 Paume ouverte	 Arrêt du chronomètre pour faute 2 Un poing fermé
--	---

Dans tous les cas, l'arbitre peut **PARLER** pour expliquer ce qu'il siffle !

Mieux vaut **une bonne parole** qu'une **mauvaise gestuelle** !

Placement

Les lignes de touche et de fond **ne font pas** parties du terrain, mais l'arbitre **fait partie du jeu**, il peut donc rentrer sur le terrain !

L'arbitre doit se placer au mieux pour **juger** l'action.