

LIVRET DU JEUNE ARBITRE DE BASKETBALL



Ligue de Basketball des Pays de la Loire

2 rue Paul Gauguin

44800 Saint-Herblain

Tel. : 02.51.78.85.85

Mail : secretariatgeneral

@liguebasket.com

UGSEL Nationale

277 rue Saint Jacques

75240 PARIS CEDEX 05

Site : www.ugsel.org

LES PRINCIPALES REGLES

Règle du marcher

Dans quelles limites peut-on se déplacer avec le ballon ?

Principes de base :

-Un joueur qui reçoit le ballon en mouvement peut poser au plus ses deux appuis au sol avant de dribbler, passer, tirer ou s'arrêter.

-S'il s'arrête ou qu'il est déjà arrêté, le joueur doit rester à l'endroit où il touchait le sol en premier quand il a attrapé le ballon. Pour cela il peut "pivoter".

-Pivoter, c'est déplacer son pied libre en gardant au sol le premier pied posé au sol au moment de l'attraper du ballon (le pied de pivot). Cela permet au joueur de s'équilibrer, s'orienter ou feinter pour passer, tirer, dribbler.

-Recevoir le ballon arrêté avec les deux pieds au sol ou l'attraper en l'air et s'arrêter sur un temps en posant les deux pieds au sol simultanément permet de choisir l'un ou l'autre pied comme pied de pivot (aucun des pieds n'a touché le sol en premier).

-Si le joueur arrêté veut partir en dribble, il doit dribbler (lâcher le ballon) avant de décoller son pied de pivot du sol.

-Le joueur qui pivote peut décoller son pied de pivot pour tirer ou passer. -Un joueur qui saute avec le ballon en main doit se débarrasser du ballon avant de revenir au sol

Jouer le ballon en dehors de ces règles est sanctionné d'un "marcher".

Réparation : le ballon est remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche



Dribble

Comment peut-on dribbler ?

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol avec une seule main. Le joueur peut faire autant de pas qu'il le souhaite quand il n'a pas le ballon dans la main. Pendant le dribble, le ballon doit être joué à une main.

Interdiction de :

-recommencer un dribble après avoir arrêté le ballon, l'avoir fait reposer dans une main ou l'avoir touché à deux mains.

-faire plusieurs pas alors que le ballon reste en contact avec la main du dribbleur.

Réparation : le ballon est remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche



Sorties des limites du terrain

Quand un joueur ou le ballon sont-ils sortis des limites du terrain ?

Le ballon est sorti des limites du terrain quand :

- il touche le sol ou tout objet, joueur ou personne qui se trouve en dehors du terrain. La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain.
- il touche la face arrière ou les supports du panneau.

Un joueur est sorti :

- Quand un de ses appuis touche la ligne de touche ou le sol à l'extérieur du terrain.
- Quand il est en l'air et que l'un de ses appuis touchait la ligne ou l'extérieur du terrain avant qu'il saute

Réparation : Ballon remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche.

Précisions :

- Un joueur sorti redevient en jeu dès qu'il pose un appui sur le terrain et qu'il ne conserve pas d'appui en dehors du terrain.
- L'entraîneur doit toujours rester dans sa zone en dehors du terrain.
- L'arbitre peut se placer sur ou en dehors du terrain.

Contact et faute personnelle

Une faute personnelle est une infraction qu'un joueur commet quand il provoque un contact illégal avec un adversaire.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire.

Gêner sa progression autrement qu'avec le torse ou avancer au contact de l'adversaire est une faute. Il est interdit d'utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux ou des moyens brutaux pour gêner l'adversaire.

Réparation :

- si le joueur ne tirait pas : remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche ou 2 lancers-francs après la 4^e faute de l'équipe pendant une même période.
- si le joueur tirait et qu'il a raté le panier : 2 ou 3 lancers francs selon la valeur du tir tenté,
- si le joueur tirait et qu'il a réussi le panier : panier accordé pour sa valeur et un lancer franc supplémentaire

Au bout de quel nombre de fautes un joueur doit-il quitter le jeu ?

Un joueur ayant commis cinq fautes, deux fautes anti sportives ou une faute disqualifiante doit quitter le jeu.

Comment sanctionner les fautes grave ?

Les fautes techniques (comportement), antisportives et disqualifiantes sont également punies de deux lancers-francs suivis d'une remise en jeu derrière la ligne de touche au centre du terrain

Quelle est la procédure à suivre pour faire la gestuelle en cas de faute ?

1 – Désigner le numéro du fautif :

SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE

↳ Numéro du joueur

<p>No. 1</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> 

2 – Indiquer la nature de la faute :

Type de faute

<p>UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du 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>PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>TECHNIQUE</p> 	<p>ANTISPORTIVE</p> 	<p>DISQUALIFIANTE</p> 	

3 – Terminer par la réparation :

Nombre de lancers francs accordés ou direction du jeu

UN
LANCER FRANC



DEUX
LANCERS FRANCS



TROIS
LANCERS FRANCS



Doigt pointé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

APRES UNE FAUTE
PAR L'EQUIPE QUI
CONTROLE LE BALLON



Poing fermé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

Règle des 3 secondes

Combien de temps peut-on rester dans la raquette (la zone restrictive) ?

Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon dans sa zone avant et que le chronomètre est en marche.

La règle des 3 secondes ne s'applique plus :

- lorsqu'un joueur tire au panier
- lorsque le dribbleur poursuit son dribble pour tirer au panier
- lorsque le joueur concerné essaie de sortir de la zone restrictive

Après un tir le décompte reprend à zéro quand le ballon est récupéré par l'équipe en attaque.

Réparation : Ballon remis à l'adversaire pour une remise en jeu derrière la ligne de touche la plus proche.

Règles des 5 secondes

Un joueur dispose de 5 secondes pour :

- effectuer une remise en jeu
- tirer un lancer franc
- dribbler ou se débarrasser du ballon quand il est étroitement marqué par un adversaire

Réparation : passage au lancer-franc suivant ou remise en jeu pour l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

8 secondes et retour en zone arrière

Une équipe qui contrôle le ballon sur le terrain doit l'amener dans sa zone avant (franchir la ligne médiane) en moins de 8 secondes. Dès lors que le ballon est en zone avant, il ne doit plus être ramené en zone arrière.

Le ballon est considéré en zone avant dès qu'il touche le sol ou un joueur qui a ses deux pieds en zone avant. Un dribbleur est en zone avant quand ses deux pieds et le ballon touchent le sol en zone avant.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Réparation : remise en jeu par l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

Règle des 24 secondes

De combien de temps dispose une équipe pour tirer au panier ?

Quand une équipe prend le contrôle du ballon sur le terrain, un tir au panier doit être tenté dans un délai de 24 secondes. Le ballon doit toucher l'anneau pour bénéficier d'une nouvelle période.

Réparation : remise en jeu par l'adversaire derrière la ligne de touche la plus proche

Descriptif du terrain :

