

Journal de l'arbitrage (1·Décembre)

*L'Erdre Basket Club vous propose
de vous perfectionner à l'arbitrage*



PRÉSENTÉ PAR



NOË GOBIN



SOMMAIRE

Rôle de l'arbitre

Explication.....3

La gestuelle

Explication.....4

Chronométrage.....5

Les violations.....6

Les fautes.....8

Les numéros.....11

Autres gestuelles.....12

LE RÔLE DE L'ARBITRE :

Une rencontre de basket se déroule avec deux arbitres.

Le rôle de l'arbitre est de tout simplement de veiller au bon déroulement de la rencontre.

Il est également garant du jeu et de veiller à la sécurité des joueurs et joueuses.

Son outil de travail auquel il doit se référer est le code de jeu : « Règlement Officiel de Basketball ».

Ce dispositif lui permet de juger si les actions, gestes, faits commis par les acteurs du jeu sont légaux.



LA GESTUELLE :

CONVENTIONNELLE DU CODE DE JEU

La gestuelle est pour l'arbitre le tout 1^{er} moyen de communication avec les tous acteurs du jeu : joueurs, coach, OTM (*Officiels Table de Marque*), spectateurs, ect...

La gestuelle de l'arbitre lui permet d'être compris, plus la gestuelle est claire et précise mieux son langage sera interprété.

Il y a plusieurs catégories qui existent pour effectuer une gestuelle. Les catégories les plus importantes sont celles des fautes et violations.

Lorsque l'arbitre siffle, il a deux possibilités de gestes. Au moment où le coup de sifflet est donné, **le chrono doit obligatoirement s'arrêter !**



CHRONOMÉTRAGE :



VIOLATIONS



FAUTES



REDÉMARRAGE

LES TYPES DE VIOLATIONS :

MARCHER



Rotation des poings

DRIBBLE IRRÉGULIER / REPRISSE DE DRIBBLE



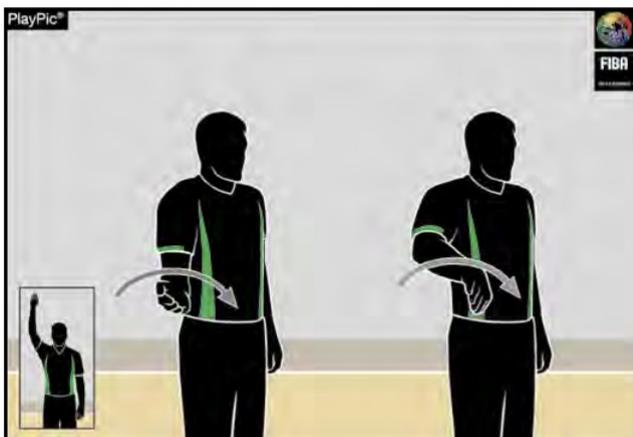
Battement alternatif

BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX



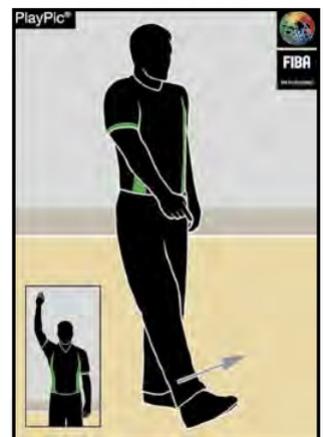
Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

DRIBBLE IRRÉGULIER : PORTER DE BALLE



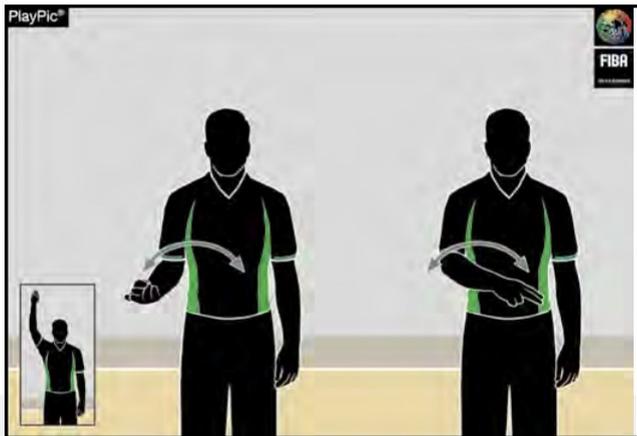
Demi-rotation de la paume

JEU AU PIED VOLONTAIRE



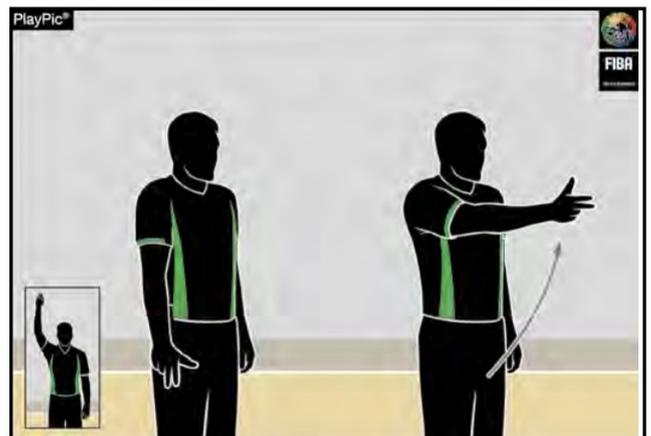
Pointer le pied

RETOUR EN ZONE ARRIÈRE



Mouvement de vague en face du corps

3 SECONDES



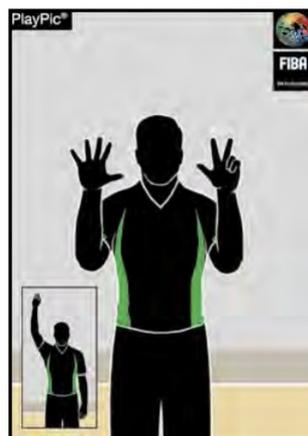
Bras tendu montrant trois doigts

5 SECONDES



Montrer cinq doigts

8 SECONDS



Montrer huit doigts

24 SECONDES



Toucher l'épaule
des doigts

LES TYPES DE FAUTES :

CONTACT ILLÉGAL SUR LA MAIN



Frapper la paume
vers l'autre avant-
bras

OBSTRUCTION (EN DÉFENSE), ÉCRAN ILLÉGAL (EN ATTAQUE)



Les deux mains sur
les hanches

TENIR



Accrocher le
poignet vers le bas

POUSSER OU CHARGER SANS LE BALLON



Imiter une poussée

USAGE ILLÉGAL DES MAINS



Frapper le poignet

USAGE EXCESSIF DES COUDES



Balancer le coude
vers l'arrière

CHARGER AVEC LE BALLON



Frapper la paume ouverte du poing fermé

FAUTE DE L'ÉQUIPE EN CONTRÔLE DU BALLON



Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

FRAPPER LA TÊTE



Imiter le contact sur la tête

DOUBLE FAUTE



Croisement successif des deux poings fermés

CROCHETER UN ADVERSAIRE



Déplacer l'avant-bras vers l'arrière

CONTRÔLE DE LA MAIN (HANDCHECKING)



Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

SIMULATION DE FAUTE



Relever deux fois l'avant-bras

FAUTE TECHNIQUE



Former un "T" avec la paume

FAUTE ANTISPORTIVE



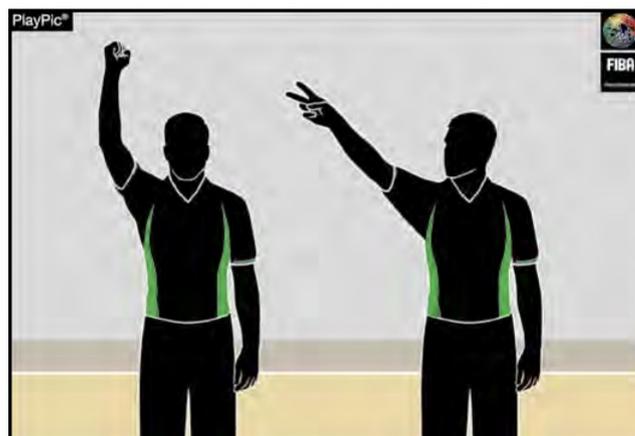
Attraper le poignet vers le haut

FAUTE DISQUALIFIANTE



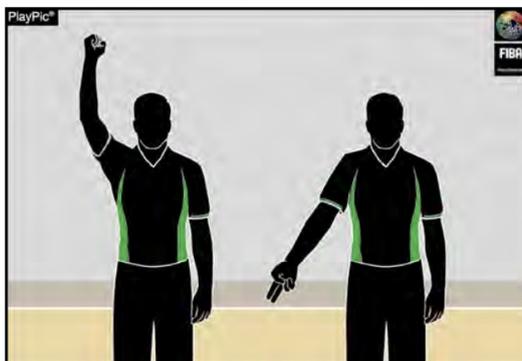
Lever les deux poings fermés

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs

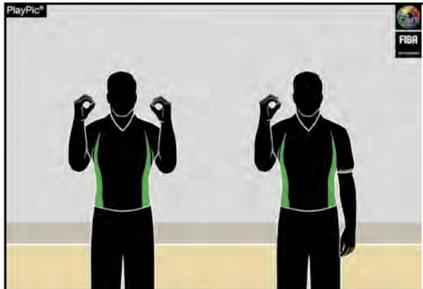
FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol

Comment annoncer les numéros ?

N° 00 et 0



Chaque main
montre 0

La main droite
montre 0

N° 1 - 5



La main droite
montre le numéro
1 à 5

N° 6 - 10



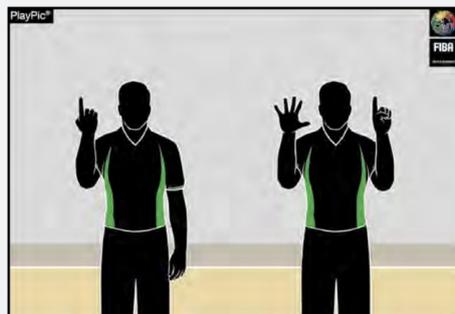
La main droite
montre le numéro
5, la main gauche
montre le numéro
1 à 5

N° 11 - 15



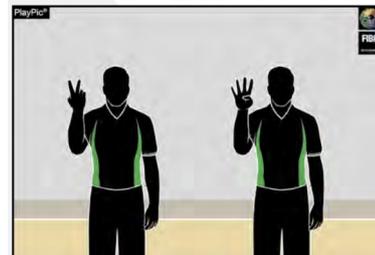
La main droite
montre le poing
fermé, la main
gauche montre le
numéro 1 à 5

N° 16



D'abord la main de dos montre le numéro
1 pour le chiffre des dizaines - puis les
mains de face montrent le numéro 6 pour le
chiffre des unités

N° 24



D'abord la main de dos montre le numéro
2 pour le chiffre des dizaines - puis la main
de face montre le numéro 4 pour le chiffre
des unités

Autres gestuelles :

1 LANCER FRANC



1 doigt vers le haut

2 LANCERS FRANCS



Les deux mains
avec les doigts
serrés

3 LANCERS FRANCS



Les deux mains
avec 3 doigts
tendus

1 POINT



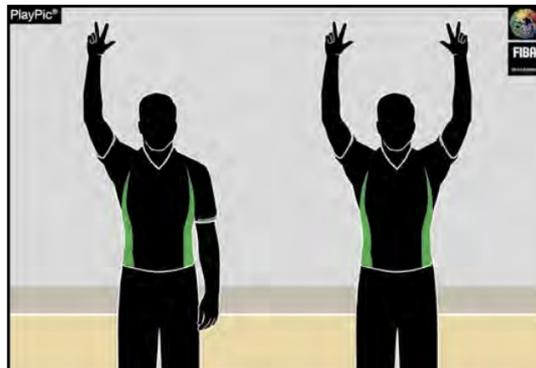
Abaisser un doigt
d'un mouvement du
poignet

2 POINTS



Abaisser deux
doigts d'un
mouvement du
poignet

3 POINTS



3 doigts tendus
Avec 1 bras : tentative à 3 points
Avec 2 bras : réussite à 3 points

TEMPS-MORT IMPUTÉ



Forme de "T" avec l'index

REPLACEMENT



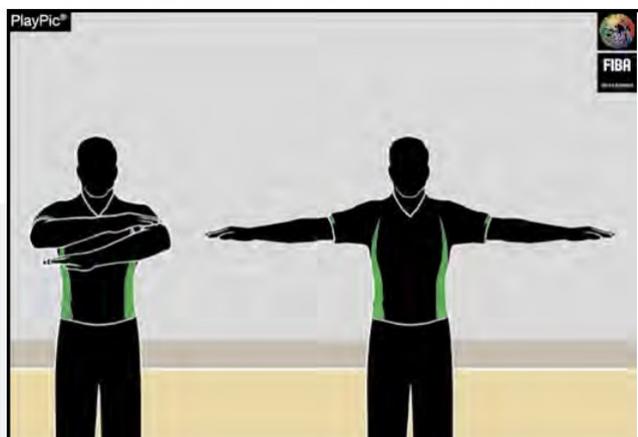
Avant-bras croisés

AUTORISATION DE RENTRER



Mouvement de la paume ouverte vers le corps

PANIER ANNULÉ / ACTION ANNULÉE



Une action de ciseau avec les bras devant le buste

REMISE A 14 OU 24S DU CHRONOMÈTRE DES TIRS



Rotation de la main avec le doigt tendu

Le prochain numéro apparaîtra au mois de Janvier sur un autre thème de l'arbitrage.

Nous verrons tout au long de ce journal les parties importantes pour apprendre à arbitrer correctement.

