

Basket-ball

» L'arbitrage au basket en quelques chiffres :

- 10 268 arbitres officiels fin 2010, dont 20,8% de femmes :
- 81 arbitres de haut niveau dont 5 femmes
- 772 arbitres de niveau championnat de France dont 11% de femmes
- 8 arbitres internationaux dont 1 femme

» Description et mission du corps arbitral :

Chaque match officiel est arbitré par deux arbitres sur le terrain. Ces deux arbitres ont les mêmes pouvoirs mais l'un d'eux, le premier arbitre, doit décider en cas de litige. En revanche, les matches de Championnat de France de PRO A et de Championnat d'Europe des clubs sont dirigés par trois arbitres.

Leur rôle est simple, ils doivent appliquer et faire respecter la règle pour que le jeu puisse se dérouler normalement. Pour cela, ils se répartissent la surveillance du jeu selon les différentes zones du terrain.

Ils sont assistés de deux à quatre officiels nommés OTM (officiels de table de marque) :

- un marqueur
- un chronométrateur
- sur les matches de niveau régional s'ajoutent un opérateur de la règle des 24 secondes et au niveau professionnel un aide-marqueur

» Comment devenir arbitre ?

Formation :

Au départ, il s'agit surtout d'une formation pratique sur le terrain, l'étude détaillée du règlement de jeu ne venant qu'ultérieurement.

La formation et ses modalités varient d'un département à l'autre. Tout d'abord les arbitres sont stagiaires. Ils sont ensuite classés en fonction de leur niveau de pratique (départemental, régional, national) et participent régulièrement à des stages. En cours d'année, ils sont soumis à plusieurs contrôles pratiques (un observateur vient voir officier l'arbitre). De plus, ils doivent, lors des stages de début de saison, réussir un test sur le règlement de jeu et une épreuve d'aptitude physique.

Conditions :

- Pas d'âge limite • Être licencié dans un club.

Contact :

S'adresser à son Comité Départemental, à l'école d'arbitrage d'un club ou s'inscrire à l'un des camps d'été de la Fédération.

Temps de jeu

La partie se compose de 4 périodes de 10 minutes séparées par un intervalle de 2 minutes sauf entre la 2^e et 3^e période où l'intervalle est de 15 minutes (mi-temps). En cas d'égalité, une seule prolongation est jouée, puis d'autres si nécessaire jusqu'à ce qu'une équipe gagne la rencontre. Les prolongations sont de 5 minutes avec un intervalle de 2 minutes entre la 4^e période et la 1^{re} prolongation et de 2 minutes avant chaque prolongation.

Comment débute-t-on une rencontre ?

Chaque équipe doit présenter sur le terrain 5 joueurs en tenue, prêts à jouer, pour que le jeu puisse commencer.

Chaque rencontre débute par un entre-deux et ce sera l'unique entre-deux de la partie. Chaque nouvelle situation d'entre-deux fait appel à la règle de l'alternance : l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1^{er} entre-deux devra laisser l'équipe adverse prendre possession du ballon en lieu et place de la situation d'entre-deux suivante. Il en sera de même pour le début de chaque période ou prolongation.

Une flèche sur la table de marque indique quelle équipe bénéficiera de la prochaine remise en jeu alternée.

Panier réussi et sa valeur

Un tir réussi en cours de jeu compte 2 points à l'intérieur de la zone des 6,25 m et 3 points à l'extérieur de cette zone. La ligne fait partie de la zone des 2 points. Un tir de lancer-franc compte 1 point.

Comment jouer le ballon

Peut-on utiliser autre chose que les mains pour manipuler le ballon ?

Le ballon est joué avec les mains. Jouer délibérément le ballon avec le pied ou le poing est une violation, c'est-à-dire une infraction à une règle sanctionnée par une remise en jeu accordée à l'équipe adverse derrière la ligne de touche la plus proche.

Toucher accidentellement avec le pied n'est pas une violation.

Jouer le ballon au sol même en glissant n'est pas une infraction.

Rouler au sol ou se relever avec le ballon est une violation.

Entre-deux

Il est possible de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire sans créer de contact avec lui. Si le ballon est tenu par deux joueurs ou plus, l'arbitre doit laisser la chance au x joueurs de se l'approprier à moins que la rudesse ou la violence ne soit le seul moyen de s'emparer du ballon. Dans ce cas l'arbitre siffle "ballon tenu" et au lieu de faire un "entre deux", il donne le ballon à la touche à l'équipe dont c'est le tour de bénéficier de la possession alternée.

Comment remettre en jeu

Après une infraction ne donnant pas lieu à lancers-francs, une remise en jeu est effectuée par n'importe quel joueur de l'équipe derrière la ligne de touche la plus proche du lieu où l'infraction a été commise.

Ce joueur dispose de 5 secondes pour passer le ballon. Il ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre du lieu fixé par l'arbitre mais peut se reculer autant qu'il le souhaite pour être à l'aise. Les adversaires ne doivent pas dépasser la ligne avec leur bras pour gêner le joueur effectuant la remise en jeu.

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.

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

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

Règles sur les lancers-francs

Le tireur :

- Dispose de 5 secondes pour tirer.
- Ne doit pas dépasser la ligne avant que le ballon ait touché l'anneau ou pénétré dans le panier.
- Le tir doit au moins toucher l'anneau

Réparation : En cas d'infraction du tireur, si le lancer-franc est marqué, il est invalidé et on passe au lancer-franc suivant ou on donne le ballon à l'adversaire s'il s'agit du dernier lancer-franc.

Les rebondeurs :

Trois défenseurs et deux attaquants au maximum s'alignent alternativement dans les emplacements réservés pour pouvoir jouer le rebond. Ils ne peuvent pas gêner le tireur et ne doivent pas entrer dans la zone réservée tant que le ballon n'a pas quitté les mains du tireur.

Réparation : Si un joueur rentre dans la zone trop tôt :

Le tir est validé s'il est réussi et l'infraction négligée.

Si le tir est manqué :

- si un adversaire du tireur commet l'infraction : il est recommencé.
- s'il s'agit d'une infraction commise par un partenaire : on passe au lancer-franc suivant ou, si c'est le dernier lancer-franc, le ballon est donné à l'adversaire pour une remise en touche sur le côté.