



LIVRET

DU



SIFFLET

D'OR



CLUB :

.....

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Catégorie :

Numéro de licence :

Numéro de téléphone :

Nom du responsable arbitrage au sein du club :

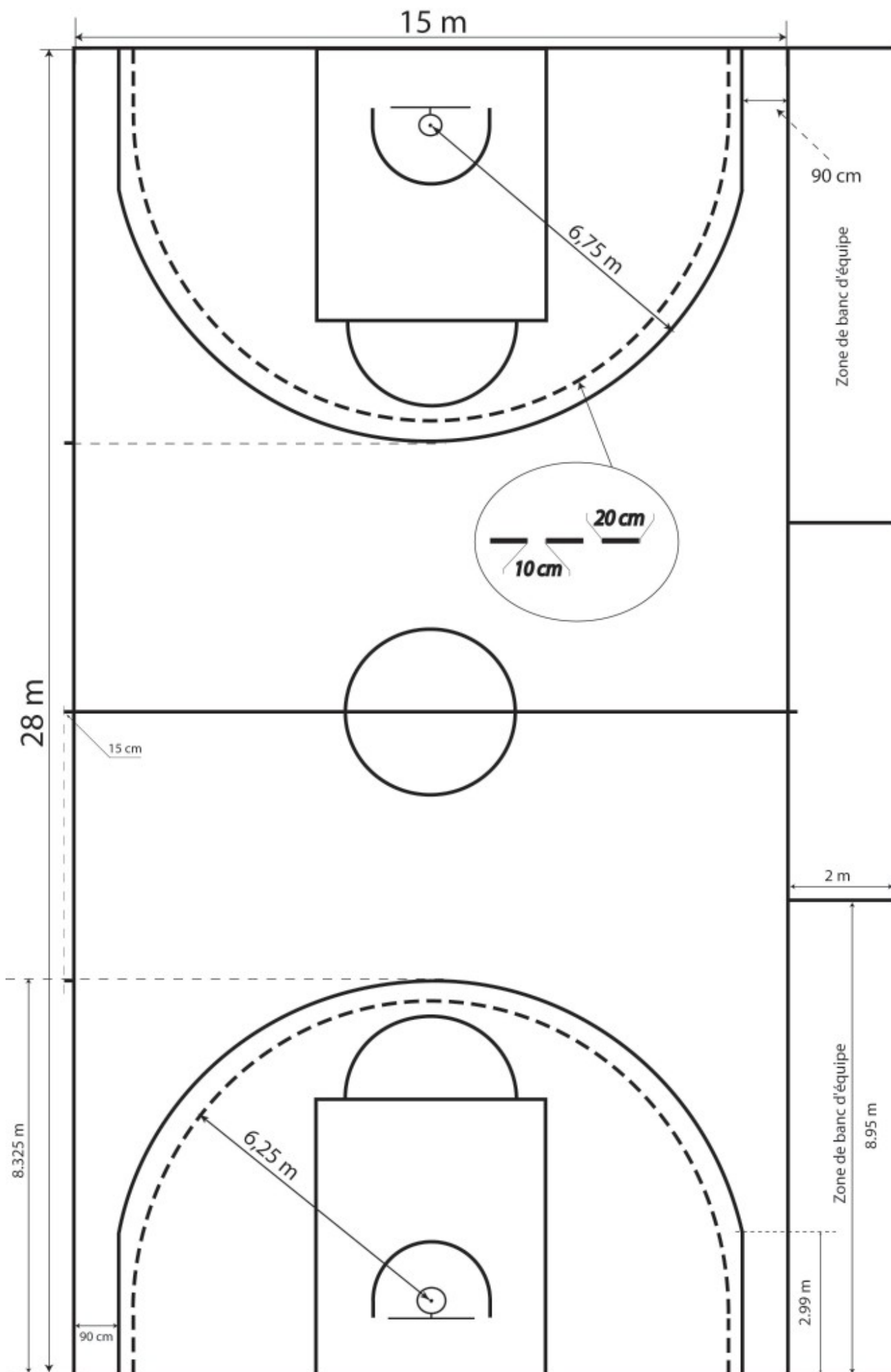
.....

Signature :

Ce livret est un résumé des principales règles du Code de jeu du Basket Ball.

Il a été conçu pour l'arbitrage des catégories jeunes.





**Pour pouvoir SIFFLER juste,
il faut d'abord VOIR ce que l'on siffle !**

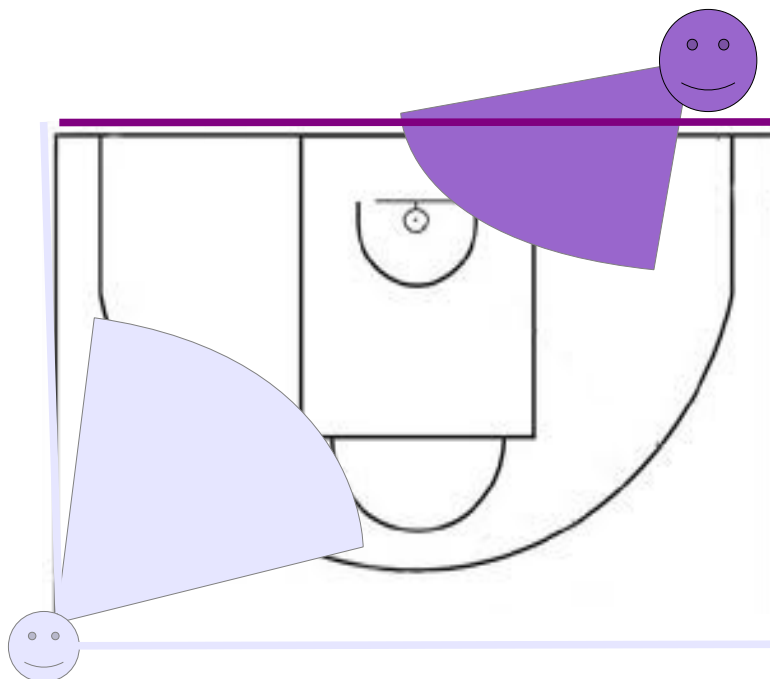
Il faut bien se placer pour pouvoir VOIR et donc JUGER, ce qu'il se passe sur le terrain.

Il est donc nécessaire de se déplacer, pour suivre le jeu.

Lorsque l'on arbitre à deux, il faut se placer de telle sorte que tous les joueurs soient encadrés, entre les champs de visions des arbitres.

Un arbitre en Haut de la « raquette » (**arbitre de TETE**)
un arbitre en bas (**arbitre de QUEUE**)

Chacun est responsable de ce qui se passe
Devant lui et sur sa gauche



Se déplacer pour bien juger.

Bien sûr, le joueur sur lequel sont commises le plus de fautes, est le joueur qui détient le ballon.

Il peut l'avoir dans une ou ses deux mains.
Il peut aussi être en train de dribbler.

Mais tous les joueurs sur le terrain peuvent faire des fautes.

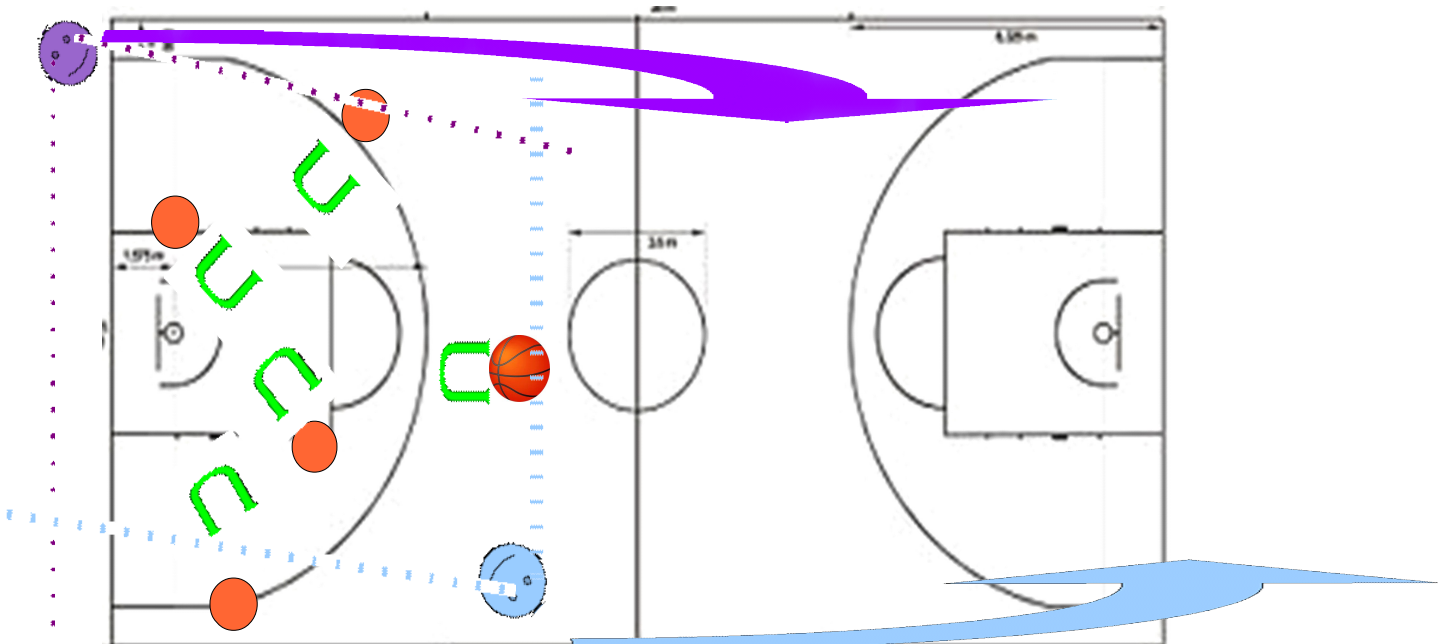
Avec ou sans le ballon.

Qu'ils soient attaquants ou Défenseurs.

Les joueurs peuvent également commettre des erreurs en dribblant, ou en passant le ballon

Il est donc IMPORTANT de se déplacer pour faire respecter la règle.

Exemple : Si les VERTS gagnent le ballon, les arbitres doivent se déplacer selon les flèches.



Les arbitres sifflent des **VIOLATIONS** ou des **FAUTES**.

Ils indiquent, aux joueurs et entraîneurs, ce qu'ils ont sifflé à l'aide de **GESTES PRECIS**.



VIOLATIONS

C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte du ballon.

On siffle pour arrêter le chronomètre,

**dans le même temps, on lève la main ouverte,
bien haut en l'air !**

On fait le geste de la violation qui a été commise.

On indique dans quelle direction va reprendre le jeu.

Cela veut dire que l'on indique le sens dans lequel, l'équipe qui va faire la remise en jeu, doit aller pour marquer un panier.

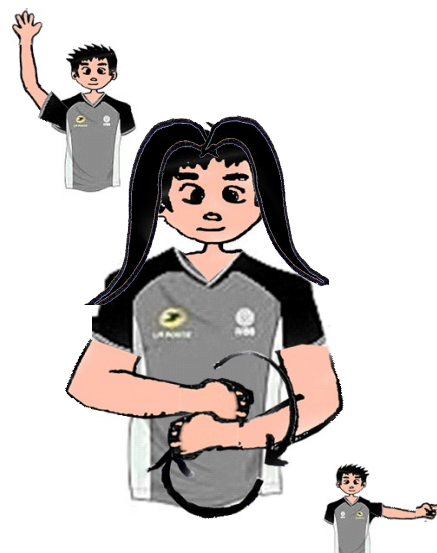
Exemples : ballon sorti des limites du terrain (hors jeu), dribble irrégulier, marcher, retour en zone, 3 secondes...



Ou



Dribble Irrégulier



Marcher



Retour en Zone



3 secondes



FAUTES

Il y a faute lorsqu'un joueur commet
un **CONTACT** sur un adversaire.

La faute peut être commise, par un **DEFENSEUR**,

Mais aussi, par un **ATTAQUANT** !!!

Sur (ou par) un joueur qui détient (ou pas) le ballon.

Lorsque la faute est commise par un attaquant, on parle de
faute offensive.

La faute entraîne la perte du ballon,

soit pour **une remise en jeu**,

soit pour **un ou des lancers francs**.

Il y a Lancer franc, si une faute est commise sur un joueur qui **tente un tir au panier.**

Si le joueur **marque son tir au panier,**
on accorde les points et on donne



L'attaquant a
marqué 2 points



L'attaquant a
marqué à 3 points



1 Lancer Franc

Si le joueur **rate son tir au panier,**
on donne **autant de Lancers**
que de **points tentés (2 ou 3)**



2 Lancers Francs



3 Lancers Francs

Si dans un Quart-Temps, une équipe
totalise plus de 4 fautes de joueurs.

Alors à chaque faute d'un membre de cette équipe,
il y **UN** ou **DEUX** Lancers Francs.

1 lancer, si le joueur tirait au panier et a marqué
2 lancers, pour toutes les autres fautes.
Qu'il ait tenté un tir ou non

Si la faute est commise par un **ATTAQUANT**



FAUTE Offensive
*le poing dans le sens
contraire de l'attaque*

On NE doit PAS accorder le panier,
ni donner de Lancer Franc,

même si son équipe a plus de 4 fautes dans le Quart-Temps

Tous les joueurs ont un **CYLINDRE**,
dans lequel **tout contact est INTERDIT !**

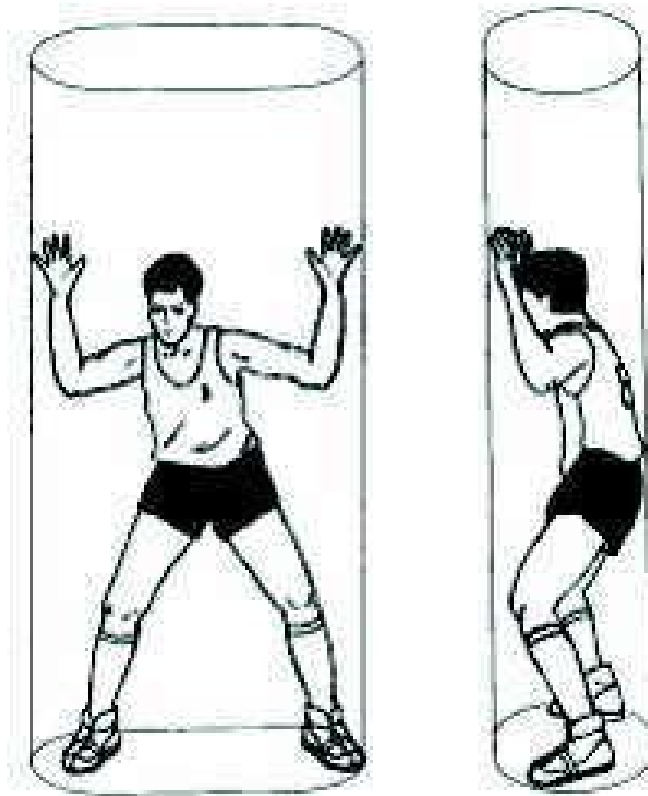


Figure 13 Principe du cylindre

**Bien sûr, le défenseur doit être en position normale (légale)
de défense dans son cylindre,
sinon, il devient responsable de la faute.**

Un DEFENSEUR peut :



Reculer, pour défendre.

Se déplacer latéralement
pour défendre



Sauter DROIT (verticalement)
dans son cylindre

Un défenseur ne peut pas :

Empêcher un attaquant
sans le ballon de se
déplacer librement sur le
terrain



Toucher
la main ou le bras
d'un joueur qui tente de
tirer au panier.

Tenir, ou Toucher le
dribbleur.



Un ATTAQUANT ne peut pas :



Empêcher un défenseur de se déplacer librement sur le terrain

Foncer avec ou sans le ballon dans un défenseur qui est dans son cylindre.



Comment exprimer ses décisions ?

Arbitrer c'est diriger :

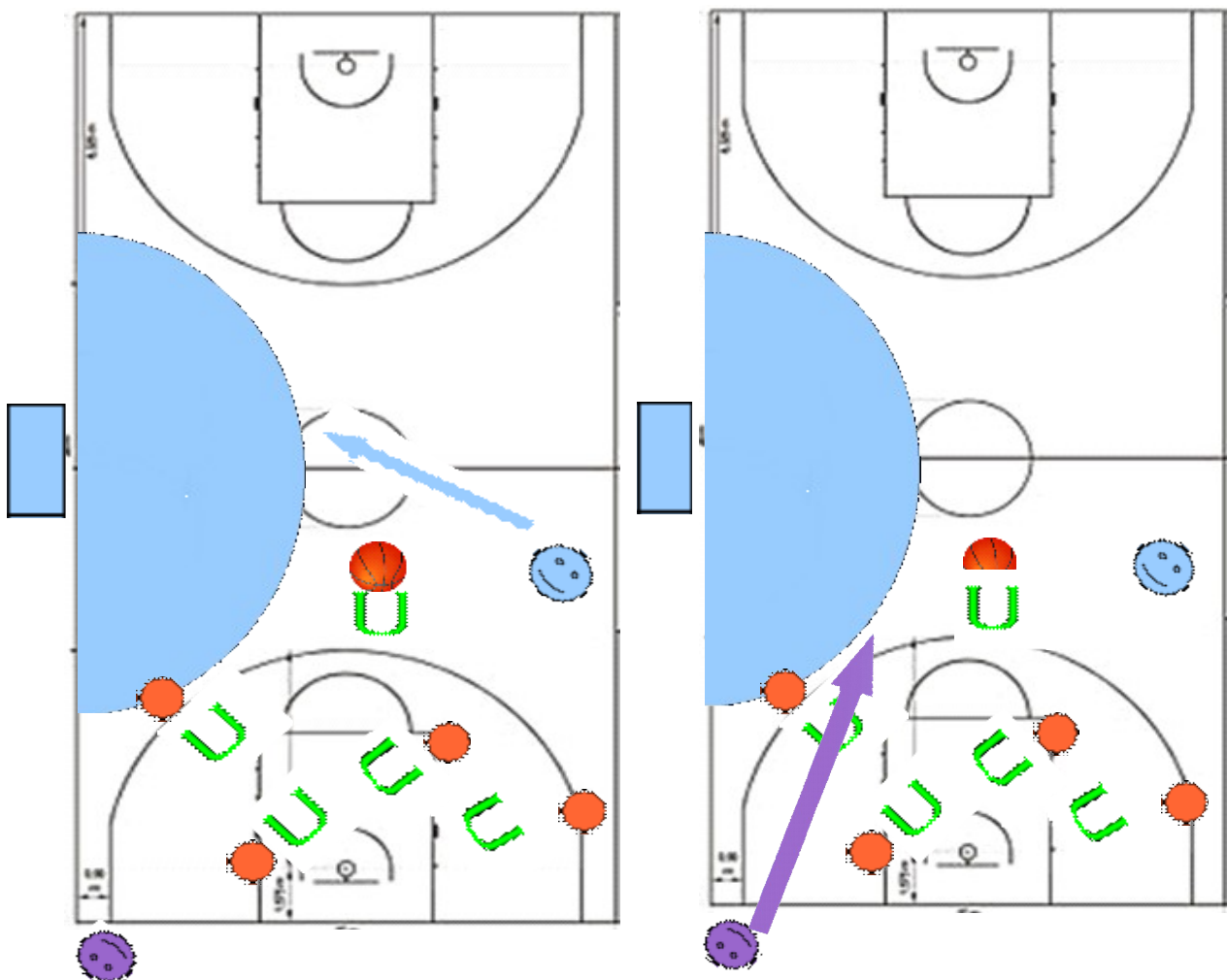
Le timide
ne doit pas hésiter
à siffler



Le téméraire ne doit
pas devenir un
Gendarme....

Comment exprimer ses décisions ?

- **Toujours garder le sifflet dans la bouche** lorsque les joueurs ont la balle dans les mains, y compris sur les touches...
 - **Siffler et s'arrêter !!!**
- Exprimer sa décision, aux joueurs et entraîneurs, avec **les gestes adaptés** (main ouverte ou poing fermé)
- Dans le cas d'une faute, il faut **se rapprocher** de la table de marque pour désigner le fautif et la réparation de la faute.
 - Ensuite, on va reprendre sa place.
- **Le copain se prépare pour faire effectuer la réparation**



Les 5 étapes d'une décision :

1 - VOIR (*ce que l'on siffle*)

2 - SIFFLER + FAIRE LE GESTE (*faute ou violation*)

3 - ANNONCER aux joueurs (*ce que l'on a sifflé*)

4 -

Si VIOLATION,
Indiquer la direction dans
laquelle le jeu va reprendre

Si FAUTE,
Courir vers la table de
marque
Pour indiquer le fautif
et la réparation

5 - PROCEDER la reprise du jeu.

Les principales violations à siffler :

Ballon Hors jeu :

Le ballon sort des limites du terrain et touche le sol ou toute autre chose ou personne, se trouvant à l'extérieur.

Le ballon est hors jeu, si le joueur qui le dribble ou le tient entre ses mains, met un ou ses pieds sur les lignes de touche ou de fond.

Le ballon peut rebondir sur le haut ou les côtés de la planche.

LES LIGNES QUI ENTOURENT LE TERRAIN NE FONT PAS PARTI DU TERRAIN



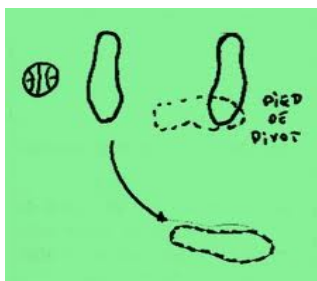
Le marcher

Un joueur qui détient le ballon sans dribbler, ne peut pas faire plus de deux appuis.



S'il reçoit le ballon à l'arrêt.

Cela compte pour UN appui. Il peut alors pivoter sur le pied de son choix et lever ce pied, pour passer ou tirer.



S'il reçoit le ballon en course.

S'il retombe sur ses deux pieds, c'est UN seul appui. Il peut pivoter comme au dessus.

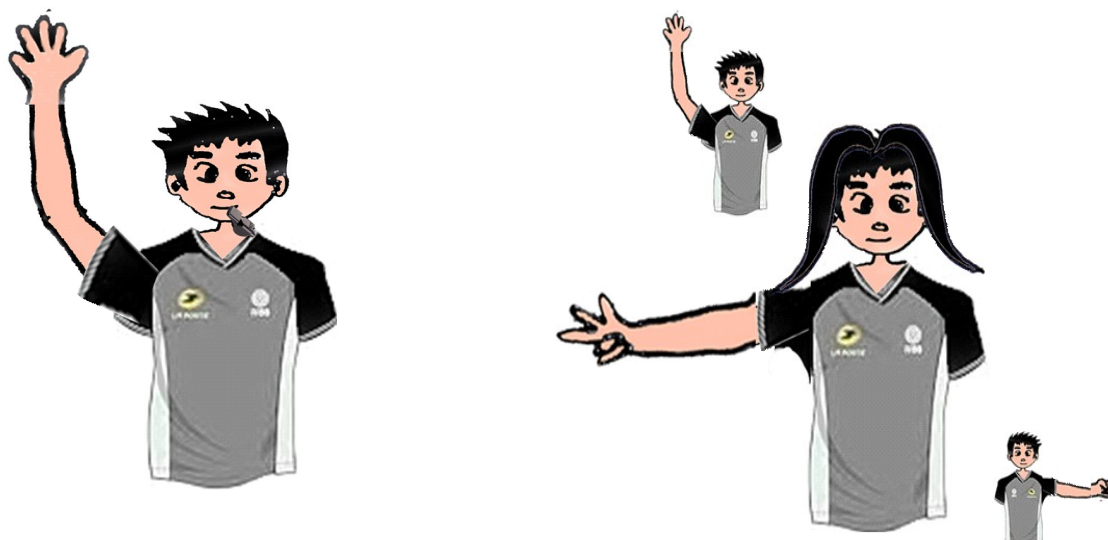
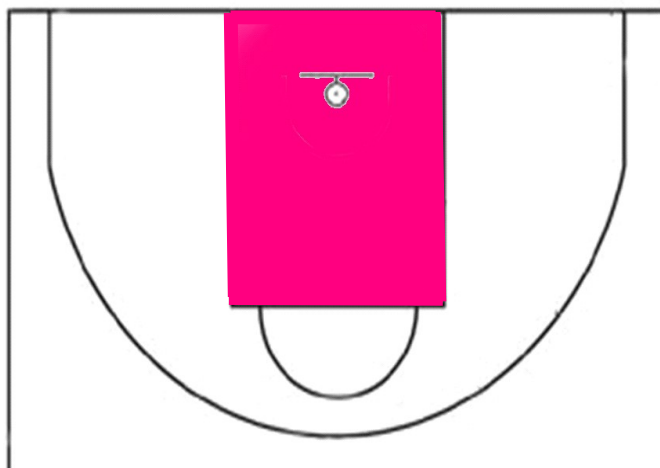
S'il s'arrête en deux temps, le premier pied posé est le pied de pivot, et peut pivoter, comme au dessus.

S'il veut partir en dribble, il doit lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot

3 secondes :

Un attaquant, avec ou sans le ballon, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette).

Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive.



Il n'y a pas 3'' sur les remises en jeu.

Il n'y a plus 3'' , quand le ballon a touché le panier.

On ne siffle pas 3'' quand la balle est déjà en l'air pour un tir.

Ballon tenu (entre deux)et Possession alternée.

Il y a ballon tenu, lorsque deux joueurs adverses tiennent tous les deux fermement la balle, et qu'aucun n'arrive à la prendre à l'autre.



Le jeu reprendra par une remise en jeu, par l'équipe à laquelle revient la possession.

La première possession sera donnée à l'équipe, qui ne prend pas le ballon, après l'entre deux de départ.

Puis à la prochaine possession, c'est l'autre équipe qui l'aura, et ainsi de suite.

Une flèche indique la direction de jeu.

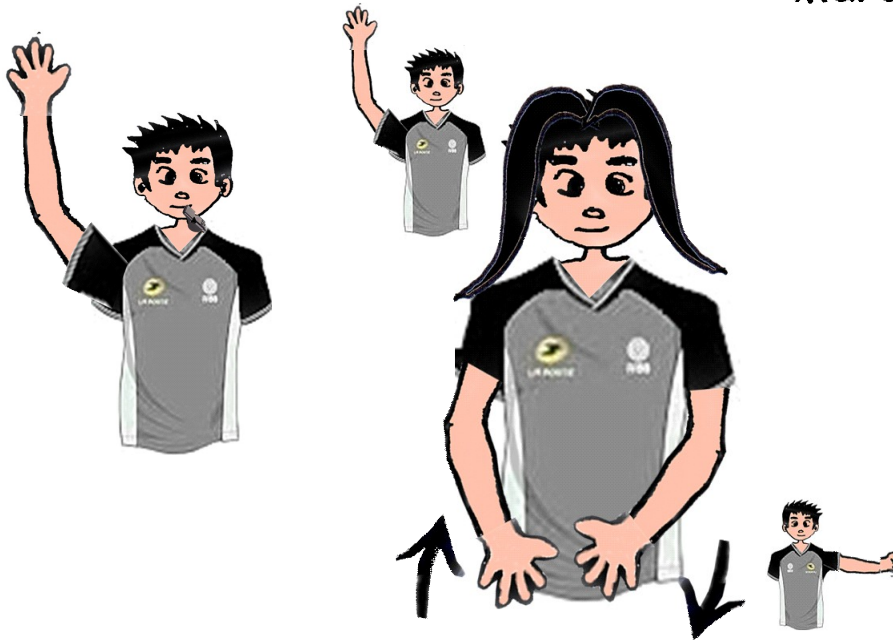


On en change le sens, après une remise en jeu pour une situation d'entre deux, et/ou après les remises en jeu des quart-temps 2,3,4.



On fait directement le geste, en levant les pouces en l'air

Reprise de dribble :



C'est un joueur qui dribble, puis prend le ballon à deux mains, s'arrête, et repart en dribble

Porter de balle :

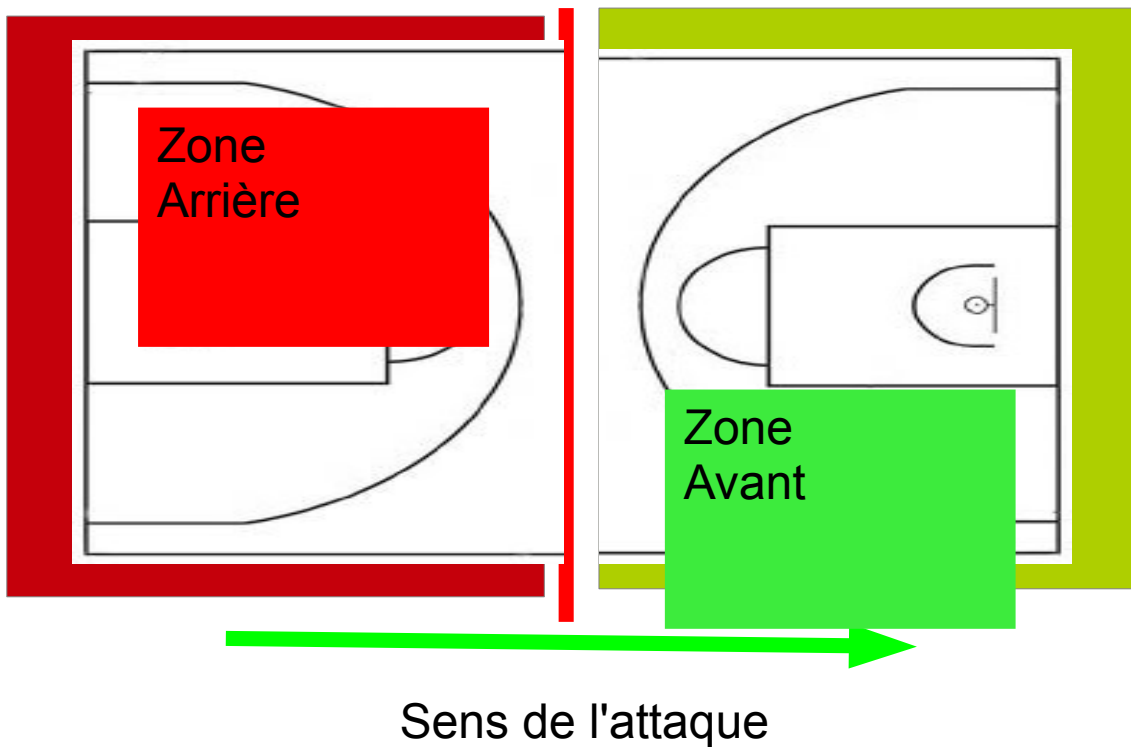


C'est un joueur qui en dribblant, passe la main sous le ballon.

Il n'y a pas porter de balle, si le joueur dribble au-dessus de ses épaules, la main au-dessus du ballon.

Retour en Zone :

Un joueur qui reçoit le ballon en Zone Avant (attaque), et qui a ses DEUX pieds dans cette zone, ne peut pas renvoyer le ballon vers l'arrière.



Le BALLON et les DEUX pieds du joueur doivent être en Zone Avant.

Si ce n'est pas le cas, alors, le ballon peut retourner en Zone Arrière,

La ligne médiane appartient à la Zone Arrière !

LES PRINCIPAUX GESTES DE L'ARBITRE

Les numéros



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15

LES POINTS



Tenter
1 Lancer Franc



Tenter
2 Lancers Francs



Tenter
3 Lancers
Francs



1 Point accordé



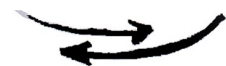
2 Points accordés



Tenter un 3 points



Réussir un 3 points



Annuler le
panier

Les Fautes



FAUTES



FAUTE Offensive
*le poing dans le sens
contraire de l'attaque*



Tenir



Taper



Pousser



Obstruction

REPARER UNE FAUTE
ou
UNE VIOLATION



1 Lancer franc
après une faute sur
un tir réussi
à 2 ou 3 points



2 Lancers francs
après une faute sur un
tir manqué à 2 points

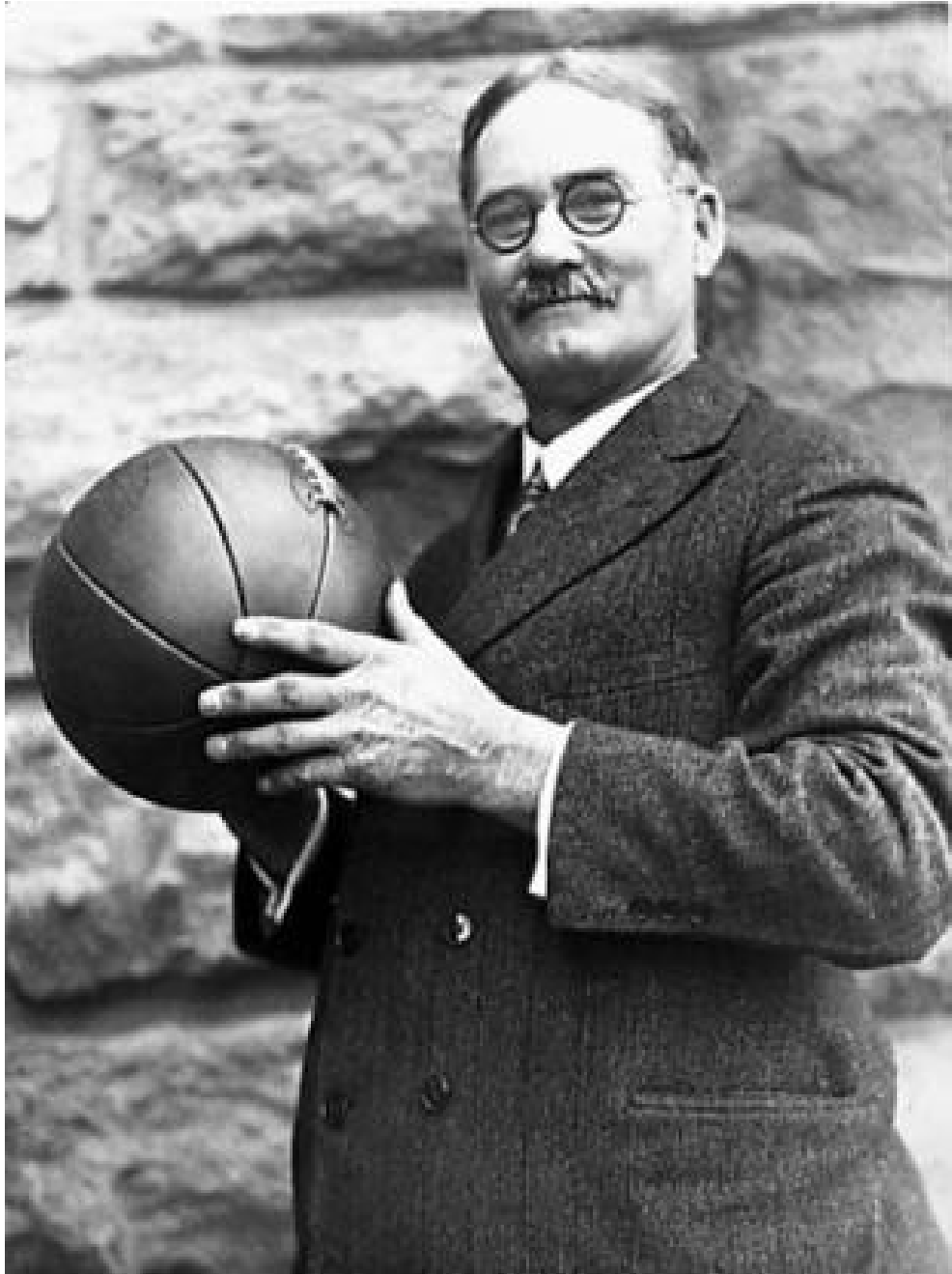


3 Lancers francs
après une faute sur un
tir manqué à 3 points



Remise en jeu, sur le côté ou ligne de fond
Après une violation ou une faute qui n'est
faite lors d'un tir.

Indiquer le sens dans lequel reprendra le jeu



James NAISMITH
Inventeur du Basket Ball en 1891

Réalisation : ***Comité Départemental des Yvelines de Basket Ball***
Eric FRIN, Anthony LAMOTTE, Delphine GODEN
Dessins Anne Emmanuelle CADET & Eric FRIN

Remerciements : ***Alain SAVIGNY, Secrétaire Général Ligue IDF***
Pierre BUTEAU, Directeur Général IDF
Jean Philippe GUEY, CTA IDF