

Mini Guide

Arbitrage



Protocole d'avant match :

1

J'arrive 30 minutes avant le début du match en tenue de sport.

3

Je siffle 3 minutes avant le match pour prévenir les joueurs et le coach. Je refais ça 1 minute avant pour qu'ils rejoignent leur banc respectif

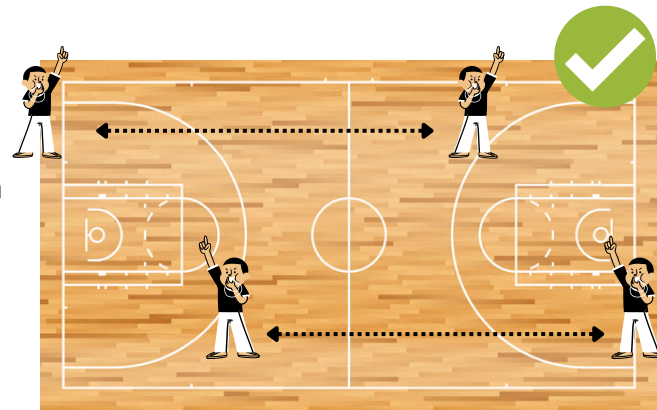


2

Je dis bonjour aux personnes avec qui je vais passer le match (la table, autre arbitre, responsable de salle...)

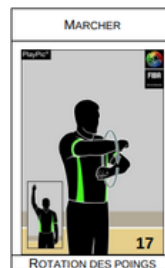
Pendant le match :

- 1- Je garde toujours mon sifflet dans le bouche afin d'être prêt à siffler. Je communique aussi avec la parole avec les acteurs.
- 2 -Je me positionne correctement sur le terrain.
- 3- Je suis acteur du match et je veille à son bon déroulement.



Les violations :

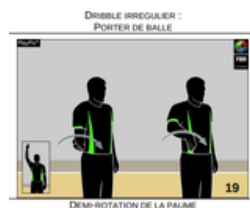
Le marcher : Le joueur progresse balle en main sans dribbler et il utilise plus de 2 appuis. Le changement ou le lever du pied de pivot est aussi un marcher



Le dribble illégal : Le joueur arrête de dribbler puis reprend à nouveau son dribble



Porter de balle : le joueur passe sa main en dessous de la balle



Le pied : Le joueur touche volontairement le ballon avec son pied



Ballon hors jeu : La balle sort du terrain, par exemple un joueur avec le ballon pose une partie de son corps sur la ligne.



3 secondes : temps maximum q'un joueur peut rester dans la raquette



5 secondes : temps pour effectuer une remise en jeu

Entre deux : Plusieurs joueurs tirent la balle, si cela dure trop longtemps et qu'aucun ne peut prendre l'avantage il faut siffler ballon tenu.



8 secondes : temps maximum pour franchir la ligne médiane



24 secondes : temps maximum que dispose une équipe pour tirer au panier

Les fautes :

- **Taper** : Le défenseur tape une partie du corps de l'attaquant



- **Pousser** : Le défenseur pousse avec ses mains un joueur adverse



- **Passage en force** : Ceci est une faute offensive, c'est à dire que cette faute peut être commise seulement par l'attaquant. Le passage en force est le fait de pousser avec son épaule en direction du torse du défenseur de façon violente.



- **Obstruction** : Le défenseur fait une faute avec son corps sur le défenseur (souvent au niveau du bassin)

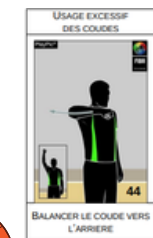


- **Tenir** : Le défenseur tient un joueur adverse avec ses mains



- **Usage excessif des coudes** :

L'attaquant/défenseur se sert des ses coudes pour retenir ou pousser l'attaquant/défenseur de nombreuses fois



Tolérance pour les U9



- On siffle les marcher, reprise de dribble et fautes avec de la tolérance c'est à dire qu'on ne siffle pas directement. Pour les marcher on laisse faire 1,2,3 pas de plus, pour les fautes, on ne siffle que les fautes dangereuses ou répétées de nombreuses fois.

Les réparations pour une faute :

Si le joueur est en action de tir, on accorde 2 lancers francs ou 1 LF si le panier est rentré

Si il n'y a pas action de shoot, on accorde une sortie

Si c'est une faute offensive elle sera OBLIGATOIREMENT en touche

Comment j'annonce une faute à la table



J'ANNONCE LE NUMÉRO A LA TABLE



J'ANNONCE LA NATURE (POUSSER TENIR...)



J'ANNONCE LA RÉPARATION (LANCER FRANC, TOUCHE)

Après le match :

Je tape dans la main de tous les joueurs, coachs et des personnes de la table de marque.

SI VOUS AVEZ ENCORE DES QUESTIONS N'HÉSITEZ PAS À DEMANDER À VOTRE COLLÈGUE, À LA TABLE OU À LA

COMMISSION ARBITRAGE DU CLUB VIA : arbitrage.csar@gmail.com

