

# Séance n°1/ Ecole Arbitrage SJBAGB

Saison 2021-2022

## 1/ Le Rôle de l'arbitre

**Nous avons réfléchi sur le rôle et la fonction de l'arbitre. 3 grands axes ressortent de cette réflexion.**

### A) Règlement

L'arbitre doit faire appliquer le règlement du basketball souvent appelé **Code de jeu**. Il se doit donc de connaître le règlement et de l'appliquer en fonction du niveau des pratiquants. En effet le règlement différent selon les catégories, le niveau des équipes...

Voici une liste des différents points de règlement que nous avons trouvé : marcher, entre-deux, reprise de dribble, faute technique, retour en zone, faute antisportive, règle de temps, sortie de balle, lancer franc, faute offensive, faute défensive, fautes d'équipes...

### B) Attitude de l'arbitre

En plus de faire appliquer le règlement l'arbitre doit respecter certaines valeurs pour que les matchs se déroulent de la meilleure des manières.

L'arbitre doit être **impartial**. Il ne doit favoriser aucune des deux équipes. Il faut donc qu'il arbitre de façon **cohérente** et neutre.

L'arbitre doit avoir une tenue correcte, s'il est arbitre officiel il a même une tenue imposée par la fédération.

L'arbitre doit être sérieux et calme.

L'arbitre doit être capable de se montrer tolérant notamment avec les jeunes joueurs. En effet il ne peut pas appliquer le règlement à la lettre avec des joueurs qui débutent le basket. Il lui faut donc adapter son arbitrage. De plus il peut **expliquer** ses coups de sifflet pour aider les jeunes joueurs à comprendre les règles.

L'arbitre doit savoir être **strict** quand il le faut. Il doit sanctionner les gestes antisportifs, les mauvais comportements... En faisant cela, il **protège les joueurs**.

### C) Gestuelle :

Enfin l'arbitre utilise une gestuelle précise pour communiquer sur ses coups de sifflet. Cette gestuelle lui permet de communiquer avec la table de marque, les coachs et les joueurs.

Il suit sur le terrain un placement précis pour pouvoir observer toutes les zones du terrain et collaborer.

## **2/ Les Violations :**

Nous avons listé les différentes violations, puis nous les avons expliqués pour chercher à mieux les comprendre. Enfin nous avons travaillé sur les gestuelles à adopter lorsque l'on siffle une violation.

**LES SORTIES DE BALLE :** On siffle une sortie dans les cas suivants=> le ballon sort des limites du terrain ou touche une des lignes extérieures du terrain / Un joueur avec le ballon sort des limites du terrain ou touche une des lignes extérieures du terrain / Un joueur prend appel en dehors du terrain pour contrôler le ballon / Le ballon touche les protections du panier.

Dans tout les cas l'équipe qui a touché la balle en dernier perdra la possession.

L'arbitre devra siffler avec la main levée (comme pour chaque violation) puis indiquer qui obtient la possession en montrant avec le doigt la direction dans lequel l'équipe attaque (idem).

### **LE MARCHER :**

Le marcher est une règle complexe dont nous n'avons pas observé toutes les subtilités. Nous avons évoqué la règle du pied de pivot, et le fait qu'il est interdit de faire plus de deux pas sans dribbler.

Pour siffler un marcher on fait un mouvement de moulinet avec les deux mains puis on indique qui aura la balle.

**LES DRIBBLES IRREGULIERS :** Il y a deux types de dribbles irréguliers, la reprise de dribble et le porter de balle.

Il y a reprise de dribble dans les cas suivants : Le joueur dribble, arrête son dribble puis recommence à dribbler / Le joueur dribble avec les deux mains en contact avec la balle. Pour siffler une reprise de dribble on fait un mouvement de battement avec les deux mains.

Il y a porter de balle si on place sa main uniquement sur la partie inférieure du ballon durant le dribble. Pour siffler un porter de balle on fait un geste à une main, qui mime l'action du porter de balle.

### **LES REGLES DE TEMPS :**

Les règles de temps que nous avons mis en évidence sont :

- 24'' Pour déclencher un tir qui touchera le cercle quand on a la possession de la balle
- 14'' Pour déclencher un tir qui touchera le cercle quand on a pris un rebond offensif après que la balle ait touché le cercle / Après un temps mort pour remonter la balle en zone avant lors des 3 dernières minutes du match

- 8 '' Pour passer le milieu du terrain
- 5'' Pour faire une remise en jeu, pour tirer un lancer franc, et pour faire la passe sur un ballon mort.
- 3'' Pour sortir de la raquette en tant qu'attaquant non porteur de balle

#### LE RETOUR EN ZONE :

Nous avons juste évoqué cette règle. Attention elle ne s'applique qu'à partir de U13. Il est interdit de revenir en zone arrière si on a avancé le ballon en zone avant (délimité par la ligne médiane). De la même manière que pour les autres violations il faut siffler avec une main levée. Ensuite le geste du retour en zone est de montrer la zone avant et la zone arrière.

#### LE PIED :

Si on touche le ballon avec la jambe en allant en direction du ballon alors il y a pied. Une violation est alors sifflée. La gestuelle à adopter est de montrer son pied.

#### L'ENTRE DEUX :

Deux situations d'entre-deux : si le ballon est tiré par deux joueurs et qu'aucun des deux ne prend le dessus on siffle un entre-deux. La gestuelle pour siffler un entre-deux est de mettre ses deux pouces en l'air. L'arbitre peut également siffler un entre-deux sur une sortie lorsqu'il ne sait pas qui a sorti le ballon.

Quand on siffle un entre deux on s'en remet à la flèche de l'alternance pour donner la possession. Cette flèche se tourne à chaque entre deux et à chaque début de quart temps. Elle permet de voir qui obtient la possession. Elle est gérée par la table de marque.