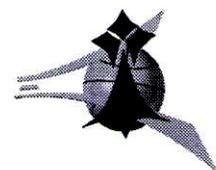


Les 4 règles de base



1/ Règle de la sortie de balle :

Le ballon est hors jeu dès que

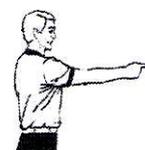
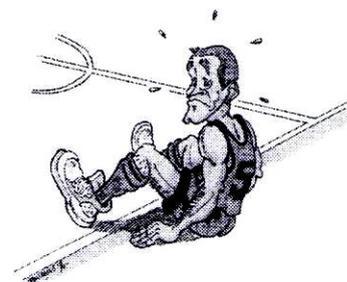
- ✚ Il touche le sol ou tout autre obstacle en dehors du terrain.

La ligne est extérieure au terrain.

- ✚ Il touche la face arrière du panneau.
- ✚ Il touche un joueur qui est hors jeu.

Un joueur est hors jeu dès que

- ✚ Un de ses appuis est hors du terrain.
- ✚ Un de ses appuis était en dehors du terrain avant que le joueur en l'air ne touche le ballon



Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche



2/ Règle du marcher :

- ✚ Le joueur est à l'arrêt ⇒ **Choix du pied de pivot.**
- ✚ Le joueur est en mouvement s'arrête en 1 temps ⇒ **Choix du pied de pivot.**
- ✚ Le joueur est en mouvement s'arrête en 2 temps ⇒ **Le premier pied posé est le pied de pivot.**

Pour **passer** ou **tirer** au panier, le joueur **peut lever son pied de pivot** mais doit lâcher le ballon avant de reposer ce pied de pivot au sol.

Pour **dribbler**, le joueur doit lâcher le ballon avant de lever son **pied de pivot**.



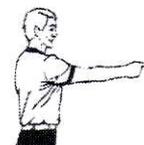
Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche

- ✚ Le joueur ne s'arrête PAS (PAS de pied de pivot) le joueur doit lâcher le ballon avant de poser un troisième appui.



3/ Règle du dribble :

- ✚ Un joueur pour dribbler doit taper le ballon du haut vers le bas.
- ✚ Un joueur ne peut pas taper le ballon avec les deux mains.
- ✚ Un joueur ne peut pas passer la main du dribble sous le ballon (fréquent dans les changements de direction).
- ✚ Un joueur après avoir arrêté son dribble (il retient le ballon dans ses deux mains) ne peut recommencer un dribble.



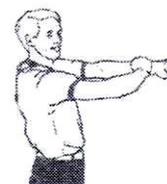
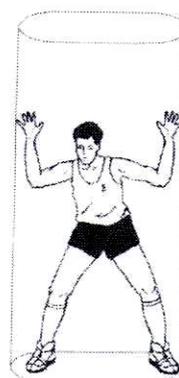
Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche

4/ Règle du contact :

- ✚ Le basket est un sport qui est à l'origine sans contact.
- ✚ Il convient d'être extrêmement rigoureux dans le respect de cette règle.
- ✚ Un joueur ne peut utiliser ses mains, bras, jambes pour entrer en contact avec un adversaire.

Précisions sur la règle relative au contact

- ✚ Les mains servent uniquement à attraper le ballon, le lancer, le taper, le dévier ou le contrer.
- ✚ Le buste, le torse du joueur servent, à l'image d'une porte fermée, à condamner l'accès de l'adversaire dans la direction perpendiculaire au buste. La base du joueur formé par ses appuis indique le chemin condamné.
- ✚ Ainsi le joueur qui réduit la distance et crée le contact sera le responsable de ce même contact.
- ✚ En cas de contact offensif (le joueur fautif est de l'équipe qui avait le ballon), il n'y a jamais de LF en sanction. Seule l'inscription de la faute sur la feuille de marque et le ballon remis en touche constitueront la sanction.

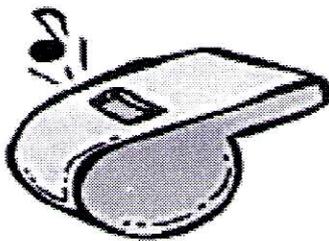


COMMENT COMMUNIQUER ?

Quand tu commences à arbitrer à l'entraînement, tu n'as pas besoin de sifflet, tu utilises ta VOIX !

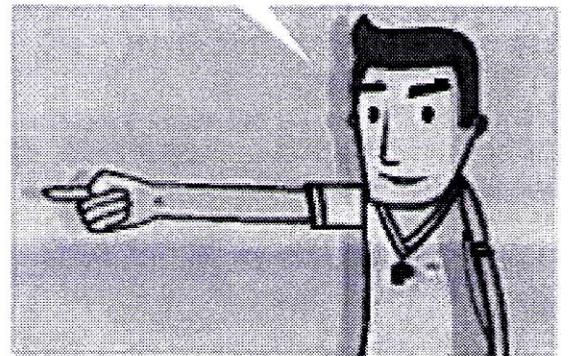
- Si tu vois une infraction, tu dis « STOP » puis tu dis ce qu'a fait le joueur
- Si tu peux aider un joueur à éviter une infraction, dis-lui par exemple : « NE TIENS PAS ! »
- Tu peux dire à un joueur ce qui est bien, exemple « BIEN, BONNE DEFENSE ! »
- Les joueurs respectent les arbitres qui communiquent avec eux...

Attention, ne pousse pas !



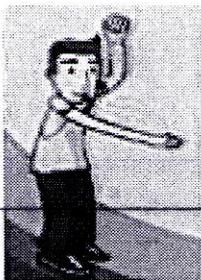
Avec un peu d'expérience, tu vas utiliser un sifflet...

« Attention, cet objet est très dangereux, il faut l'utiliser avec intelligence !!! »



Il te permet d'arrêter le jeu et donc d'avoir du pouvoir sur le jeu. Si tu l'utilises mal, tu ne seras pas respecté et les joueurs prendront moins de plaisir à jouer. Par contre, si tu sais l'utiliser comme si tu entraînaient des joueurs, tu seras accepté de tous !

- A chaque fois que tu siffles :
- Siffle fort pour arrêter le jeu
 - Regarde le joueur qui a commis l'infraction
 - Explique brièvement ce que tu as sifflé
- En plus, si tu le veux...
- Réalise le geste qui explique l'infraction



Si tu siffles une faute, tu dois ensuite aller l'annoncer à la table de marque : La VOIX suffit !

Si tu sens à l'aise, tu peux ajouter les gestes :

- Le n° de celui qui a fait la faute.
- Le geste de la faute qu'il a commise.
- Comment va reprendre le jeu.



COMMENT SE PLACER ?

Les arbitres doivent être au plus proche de l'action afin de bien voir ce que font les joueurs.

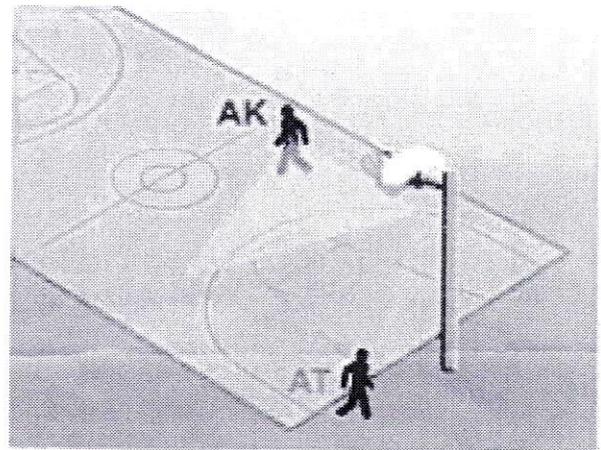
Les arbitres doivent :

- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain

Au début, vous pouvez arbitrer à plusieurs, l'important est de se rapprocher du jeu pour bien voir les différentes actions !

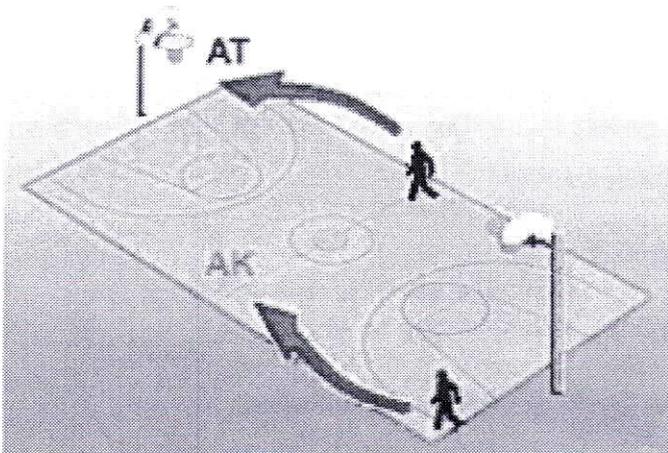
Avec un peu d'expérience, un arbitre se placera le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT) et l'autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller TOUS les joueurs.

Chacun siffle ce qui est au plus proche de lui
Il faut se **DEPLACER**,... pour **BIEN VOIR**,...
... pour **BIEN JUGER**.

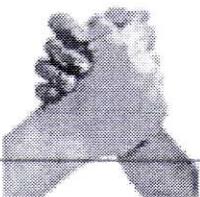


Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.

L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.



On nomme les placements et les déplacements des arbitres :
**LA MÉCANIQUE
D'ARBITRAGE.**



Les grands principes :

- Siffle ce que tu vois près de toi et qui est contraire aux règles
- Siffle ce qui est important pour le jeu (ne siffle pas les petits contacts sans importance)
- Ne siffle pas juste devant ton collègue arbitre, il est mieux placé que toi !
- A deux collègues, on fait équipe pour mieux arbitrer le jeu.



RECAPITULATIF DU REGLEMENT DES CHAMPIONNATS JEUNES - SAISON 2015/2016



A communiquer à tous les entraîneurs et managers et à afficher obligatoirement dans les salles.

		U9	U11	U13	U15	U17
Effectif Et Terrain	Voir règlement complet au dos des feuilles de marque	1 seul match par week-end				
	3 contre 3 sur terrain en travers ou 4 contre 4 sur grand terrain	Possibilité de 2 rencontres par week-end en U15 seulement				
Temps de jeu	4 x 6 minutes décomptées ou 6 x 6 minutes non décomptées pas de prolongation	1ère phase 2ème phase 3ème phase				
	2 x 6 minutes décomptées en plateaux	D1/PR D2 D3				
Hauteur des paniers et Taille des ballons	4 x 7 minutes décomptées ou 6 x 7 minutes non décomptées (si plus de 6 joueurs par équipe) pas de prolongation	Sur grand terrain				
	2 x 6 minutes décomptées en plateaux	4 x 10 minutes décomptées prolongation 5 minutes				
Mixité	ATTENTION AUX INTERVALLES ENTRE CHAQUE PERIODE 1 minute seulement					
	Pas de championnat « mixte » En championnat masculin : pas de quota filles/garçons En championnat féminin : 1 garçon <u>maximum</u> autorisé sur le terrain	mi-temps 6 minutes maximum		mi-temps 7 minutes maximum		mi-temps 8 minutes maximum
Encadrement	Obligation pour les clubs ayant engagé des équipes U9 ou U11 d'assister à la Journée recyclage « MINI-BASKET » de début de saison	1ère phase 2ème phase 3ème phase		mi-temps 10 minutes maximum		
	Scores remis à zéro au début de chaque période non enregistrés sur F.B.I sauf D1 en 3ème phase.	D1 D2 D3		3,05 m 3,05 m 3,05 m		
Arbitrage	Participation souhaitée à l'opération J.A.P. (je Joue, j'Arbitre, je Participe)	Ballon taille 5		3,05 m Ballon taille 6		
	EVITER LES SCORES FLEUVES	INTERDITE		INTERDITE		
Toute équipe de jeunes doit être accompagnée d'un licencié majeur et inscrit sur la feuille de marque.						
Tout arbitre, même officiel, ne peut arbitrer une équipe de catégorie supérieure à la sienne.						



TABLEAU D'APPLICATION DES REGLES PAR CATEGORIE ET TYPE DE CHAMPIONNAT

Catégories	Taille des ballons	Ligne à 3 points	14 secondes	24 secondes	Remise en jeu rapide en zone arrière*
U13	T6 Masculins T6 Féminins	6,25 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U15 sauf championnats de France, TIC et TIL	T7 Masculins T6 Féminins	6,25 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U15 Championnats de France - TIC et TIL	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Oui
U17 – U18 – U20	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre	Non
Espoirs pro A	T7 Masculins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par OTM	Non
Séniors (Championnats Régionaux et Départementaux)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par l'arbitre**	Non
Séniors Championnats de France et Coupes de France (sauf HN)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant	Par OTM	Non
Seniors Haut-niveau (Pro A, Pro B, NM1, LFB)	T7 Masculins T6 Féminins	6,75 m	Sur remises en jeu en zone avant + sur rebond offensif ***	Par OTM	Non

* l'arbitre ne doit pas toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après une faute, un temps-mort ou un remplacement.

** par OTM en pré nationale uniquement, et seulement si le règlement de la ligue le prévoit

*** matériel 14 secondes adapté obligatoire

Note : même en cas de salle équipée d'un chronomètre des tirs, les 24 secondes ne doivent pas être tenues par un OTM – désigné ou non – dans les cas où il est prévu que l'arbitre les prenne en charge.