



ECOLE D'ARBITRAGE

FFBB - UNSS

Saison 2004-2005

## **I) Le basket**

Qu'est ce que c'est ?

C'est 2 équipes de 10 joueurs dont 5 sur le terrain (sauf en PRO A 12 joueurs)

L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de son adversaire et d'empêcher celui-ci de s'emparer du ballon et de marquer dans le panier que l'on défend.

## **II) Le terrain**

### **A) Les dimensions**

Officielles : 28m x 15m

Admises : 26m x 14m

### **B) Les différentes lignes**

- touche
- fond
- médiane
- lancer franc
- zone restrictive (couloir des lancers francs)
- ligne à trois points (elle ne fait pas partie de la zone à trois points)
- ligne de banc

### **C) Notion de zone avant et zone arrière**

Elle est toujours définie par l'équipe qui contrôle le ballon.

Zone arrière : partie du terrain comprenant son propre panier, délimité par la ligne de fond qui se trouve derrière son propre panier et la ligne médiane, elle est limitée sur les cotés par les lignes de touches.

Zone avant : partie du terrain comprenant le panier de l'adversaire, délimité par la ligne de fond qui se trouve derrière son panier et la ligne médiane (elle est incluse dans la zone avant), elle est limitée sur les cotés par les lignes de touches.

## **III) Les règles du jeu**

### **A) Les temps de jeu**

-4 périodes de 10 min

-Intervalle de 2 min entre la 1<sup>er</sup> et la 2<sup>nd</sup>e période, et entre la 3<sup>ème</sup> et la 4<sup>ème</sup> période ainsi qu'entre chaque prolongation.

-Mi-temps ne peut excéder 15 min mais 10 min minimum

-temps-mort 1 min

## **B) Statut du ballon**

*Art 3 & 10*

### 1-Rappel sur le ballon

Sphérique et d'une couleur orangée, composé de 8 zones et de coutures noires.

74.9 cm < circonférence < 78 cm

567 g < poids < 650 g

### 2-Ballon mort ou vivant ?

Le ballon devient vivant dès que :

- qu'il est légalement frappé par l'un des sauteurs lors de l'entre-deux
- dès que l'arbitre met le ballon à disposition d'un joueur effectuant un ou des LF, ou lors d'une remise en jeu.

Le ballon devient mort :

- après tout coup de sifflet de l'arbitre
- après un panier marqué du terrain ( tir ou LF)

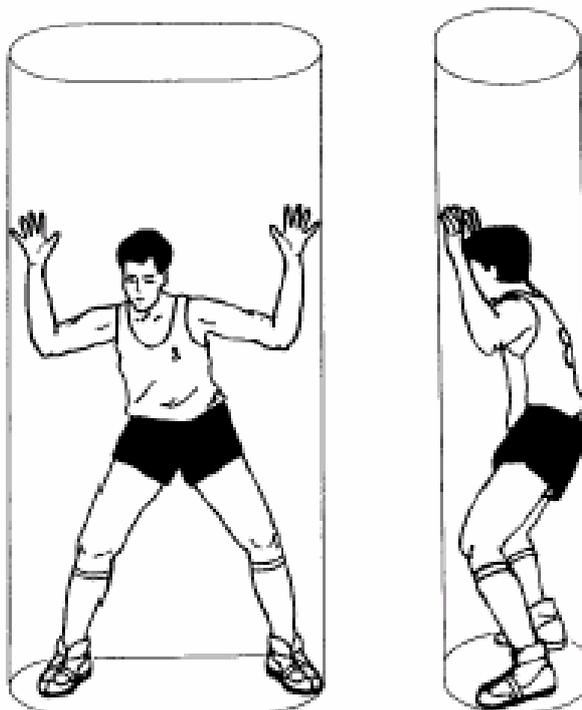
## **C) Position d'un joueur et d'un arbitre**

*Art 11 et 33*

Elle est définie par l'endroit où il touche le sol.

La position de défense d'un joueur (cylindre), c'est l'espace située au-dessus et au-dessous de ce dernier délimité par les paumes de mains à l'avant, les fesse à l'arrière, et sur les côtés par la face extérieure des bras, des jambes et des pieds.

**Principe du cylindre**



## **D) contrôle du ballon**

*Art 13 & 14*

Une équipe ou un joueur contrôle un ballon vivant quand ils se le passent, dribble ou tir. Le contrôle du ballon cesse lorsque que l'équipe adverse en prend le contrôle.

## **E) Entre deux**

*Art 12*

Il n'y plus qu'un seul entre-deux, en début de match qui déterminera en même temps le sens premier de l'alternance. Dans tous les autres cas d'entre-deux la règle de l'alternance sera appliquée.

## **F) Action de tir et panier marqué**

*Art 15 & 16*

Elle débute lorsque le joueur a commencé à lâcher le ballon vers le panier adverse et se termine quand le ballon à quitter les mains du tireur ou que ce dernier à repris ses appuis au sol.

Il y a panier réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.

## **G) remise en jeu**

*Art 17*

Elle se fait par l'équipe qui bénéficie du droit au ballon et à l'endroit désigné par l'arbitre le plus de là ou à eu lieu l'infraction au règlement.

# **IV) LES VIOLATIONS**

## **A) définition**

*Art 22.1*

Une violation est une infraction aux règles.

## **B) intervention et sanction**

*Art 22.2*

L'intervention doit être faite dans l'esprit du jeu en utilisant convenablement le principe ou la notion d'avantage / désavantage. Pour cela, l'arbitre siffle ou ne siffle pas. S'il siffle, il accordera la remise en jeu à l'équipe lésée.

## **C) le marcher**

*Art 25*

### 1) définition

Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds dans n'importe quelle direction au-delà des limites autorisées alors que le joueur détient un ballon vivant sur le terrain.

### 2) le pied de pivot

Il y a **pivot** lorsqu'un joueur qui détient un ballon vivant sur le terrain déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé **pied de pivot**, est maintenu à son point de contact avec le sol.

### 3) application de la règle

#### ① un joueur à l'arrêt

Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les deux pieds au sol peut utiliser l'un ou l'autre pied comme pied de pivot. Dès que l'un des pieds est levé, l'autre devient le pied de pivot.

#### ② un joueur en contact avec le sol

Un joueur reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble peut s'arrêter, le premier pied sera le pied de pivot, s'il s'arrête sur les deux pieds simultanément, il peut sauter mais retomber sur un seul pied ou les deux simultanément.

#### ③ le joueur n'est pas en contact avec le sol

Retomber sur un pied, c'est le 1<sup>er</sup> pied (appui) avec le sol qui sera dit pied de pivot.

Retomber sur les deux pieds, il choisit son pied de pivot.

#### ④ progression avec le ballon

Une fois le pied de pivot déterminé, le joueur peut passer, tirer ou dribbler avec le ballon mais avant de pouvoir lever son pied, il faut que le ballon touche le sol (*être tolérant avec les départs en dribble direct*)

#### ⑤ joueur qui tombe

L'action est légale tant que le joueur ne roule pas, ne glisse pas ou n'essaie pas de se relever sans avoir au préalable tenter un dribble.

## **D) les violations sur le temps**

### 1) 3 secondes

*Art 26*

Il y a trois secondes d'une équipe qui contrôle le ballon quand un joueur reste trois 3 secondes et plus dans la zone restrictive adverse.

### 2) 5 secondes

*Art 27*

Un joueur qui détient un ballon sur le terrain et qui est étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes. Toutes les remises en jeu doivent être effectuées dans un délai de 5 secondes.

3) 8 secondes  
*Art 28*

Une équipe dispose de 8 secondes pour faire passer le ballon de la zone arrière vers la zone avant. Il faut pour cela que le ballon soit touché par un joueur de la zone dans le délai de 8 secondes.

4) 24 secondes  
*Art 29*

Une équipe qui prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain doit tenter un tir au panier du terrain dans un délai de 24''.

**E) reprise de dribble**

*Art 24*

C'est le fait qu'un joueur qui arrête le ballon avec ses mains alors qu'il dribble et recommence ensuite à dribbler.

**F) ballon hors des limites du terrain**

*Art 23*

Le ballon sort des limites du terrain lorsqu'il touche un élément extérieur du terrain :

- le plafond
- support du panier
- autre ...

**G) retour en zone arrière**

*Art 30*

Le ballon va dans la zone arrière d'une équipe lorsqu'il touche la zone arrière ou un joueur ou un arbitre qui a une partie du corps en contact avec la zone arrière.

**V) LES FAUTES**

**A) définition**

*Art 32*

Infraction aux règles qui entraîne un comportement sportif qui va à l'encontre de l'éthique sportive ou qui entraîne un contact physique avec l'adversaire.

Sur porteur de balle

- Poussé
- Usage illégal des mains
- Tenu
- Obstruction

Sur tireur

## **TOUTE FAUTE DOIT ETRE SIFFLEE**

### **B) faute antisportive**

*Art 36*

Une faute antisportive est une faute personnelle qui n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles.

Cette faute doit être interprétée de la même manière pendant toute la rencontre.

Elle est notée U est sanctionnée de 1, 2 ou 3 LF suivi de la possession du ballon en milieu de terrain.

### **C) faute disqualifiante**

*Art 37*

Tout comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, de son adjoint ou d'un accompagnateur est une faute disqualifiante.

Elle est notée D est sanctionnée de 2 LF avec la possession du ballon en milieu de terrain.

### **D) faute technique**

*Art 38*

Les fautes techniques sont des fautes de joueurs sans contact avec un adversaire. Il y a faute technique quand un joueur ignore les avertissement des arbitres ou qu'il tient des propos irrespectueux envers les officiels ou ses adversaires ainsi qu'envers les spectateurs ou qu'il agit de la façon à mettre à mal le bon déroulement de la rencontre.