

# Arbitrage Mini-Poussin(e)s

## Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** ( lorsque l'enfant essaye d'éviter un défenseur ou va au panier)
- Les **reprises de dribble**
- Les **fautes** systématiquement :
  1. Lorsque l'enfant bouscule son adversaire
  2. Lorsque l'enfant accroche le bras, tient ou ceinture son adversaire

Remise en jeu sur le côté à l'endroit le plus proche, sauf : **si le joueur était en action de tir**

- si le **panier est réussi on accorde le panier 2 pts + 1 point.**
  - Si le panier n'est pas réussi : **1 pt + possession de balle**
- Les **situations d'entre-deux** (la balle sera alors donnée à l'équipe qui a la possession (sur la touche, à l'endroit le plus proche)

Dans tous les cas (à chaque coup de sifflet), il faut **faire le geste et parler** (dire aux enfants ce que l'on vient de siffler : sortie de balle, marcher, reprise de dribble, situation d'entre-deux, faute ...)

## A la table :

**1<sup>ère</sup> mi-temps : l'équipe A a la balle** , donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe B

**2<sup>ème</sup> mi-temps : l'équipe B a la balle** , donc la flèche de possession sera tournée vers le panier où va marquer l'équipe A

Ensuite, **tourner la flèche** chaque fois que l'arbitre signale une situation d'entre-deux, lorsque un joueur sur le terrain, aura touché la balle **après la remise en jeu.**