

Arbitrage Poussin(e)s

Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** (lorsque l'enfant essaye d'éviter un défenseur et (ou) va au panier) : marcher qui procure un avantage.
- 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 points + 1 pt**
- Si le panier n'est pas réussi : **1 pt + 1 Lancer Franc**

- Les **situations d'entre-deux** : la balle sera alors donnée à l'équipe qui a la possession (sur la touche ou ligne de fond, à l'endroit le plus proche.
- Le « stationnement » exagéré dans la zone restrictive (3 secondes) sera sanctionné après avertissement.

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^{ère} 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^{ème} 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.**