

## COMITE DEPARTEMENTAL DE L'AVEYRON DE BASKET-BALL



### UNIFORMISATION DE L'ARBITRAGE

(Saison 2010 – 2011)

Arbitrer, c'est faire respecter les règles prévues au code de jeu. L'arbitre est le directeur de jeu ; il est le garant de l'application de ces règles.

Dès le plus jeune âge, il faut habituer l'enfant à comprendre que tout jeu implique des règles (« je peux ou je ne peux pas faire ») et qu'il y a une personne qui vérifie cette application en faisant partie intégrante du jeu. Mais l'application des règles doit être fonction de son âge, de ses capacités, de son niveau technique. On n'applique pas la règle du marcher de la même façon à un enfant débutant et à un ayant quatre années de pratique.

L'idéal est l'arbitrage au niveau de jeu de chaque enfant, même au sein de chaque équipe. La seule limite est de ne pas aboutir à des résultats contradictoires.

**Pour les trois catégories (Babies, Mini-poussins, Poussins) : Arbitrage démonstratif, pédagogique, c'est à dire les gestes d'arbitre + explication claire des coups de sifflet.**

- Dans le cas de 2 arbitres, (c'est l'occasion de mettre des jeunes benjamins ou minimes en situation), tous les deux appliqueront les principes de la mécanique de l'arbitrage, à savoir :
  - les 2 arbitres seront toujours en mouvement ;
  - boxing-in, c'est à dire conserver tous les joueurs entre les 2 arbitres ;
  - l'arbitre de tête sera toujours en avant de l'action.
- Dans le cas d'un seul arbitre, celui-ci fera en sorte d'être toujours aussi près que possible du porteur du ballon. Il devra donc être toujours en mouvement.
- Dans tous les cas, faire absolument respecter la distance d'un mètre entre le joueur qui remet en jeu de l'extérieur du terrain et les défenseurs.
- Faut-il juger différemment les violations et les fautes personnelles en fonction des catégories ?
  - **NON, pour les contacts,** violents ou non violents, qui procurent un avantage ou qui n'en procurent pas, volontaires ou involontaires : **tout siffler**. Ainsi les plus jeunes seront dès le début sensibilisés au fait que le basket n'est pas un jeu de contact. Si un contact se produit sur un joueur en action de tir, la réparation sera :

**Si le panier ne rentre pas :**

- Pour les Babies et Mini-poussins, réparation 1 point + possession de la balle.
- Pour les Poussins, réparation 1 point + 1 lancer franc.

.../...

.../...

**Si le panier rentre :**

- Panier accordé (2 points) + 1 point.
- **OUI, pour les violations** (marcher, dribble illégal) qui seront sifflées avec plus de rigueur pour les Poussins que pour les Mini-poussins, et plus de rigueur pour les Mini-poussins que pour les Babies. En faisant tout de même la différence entre violation qui procure un avantage (joueur qui va au panier suite à celle-ci) ou qui n'en procure pas (joueur loin du panier ou pas « pressé » par un défenseur).

- **Pour les Poussin(e)s l'arbitrage se rapprochera de celui des benjamins (règle des 3 secondes et tirs de lancers francs, fautes d'équipes etc.)**

La ligne des lancers francs sera tracée à 2,50 m pour les Babies et 3 m pour les Mini-poussins

Actualisé le 11 octobre 2010

# Arbitrage Baby

## Que faut-il siffler ?

- Les **sorties** (limites du terrain)
- Les **marchers** ( lorsque l'enfant part en courant au lieu de dribbler)
- Les **reprises de dribble** (à partir de la 2<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> reprise consécutive)
- 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.**

# 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.**

# 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<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.**