

» L'arbitrage au basket en quelques chiffres :

7 900 arbitres officiels, répartis de la manière suivante :

- 20 % de femmes
- 84 arbitres de haut niveau dont 4 femmes
- 596 arbitres de niveau Championnat de France dont 60 femmes.

» Description et mission du corps arbitral :

Chaque match officiel est arbitré par deux arbitres sur le terrain. Ces deux arbitres ont les mêmes pouvoirs mais l'un d'eux, le premier arbitre, doit décider en cas de litige. En revanche, les matches de Championnat de France de PRO A et de Championnat d'Europe des clubs sont dirigés par trois arbitres.

Leur rôle est simple, ils doivent appliquer et faire respecter la règle pour que le jeu puisse se dérouler normalement. Pour cela, ils se répartissent la surveillance du jeu selon les différentes zones du terrain.

Ils sont assistés de quatre officiels nommés OTM (officiels de table de marque) :

- un opérateur de la règle des 24 secondes
- un marqueur
- un aide-marqueur
- un chronométreur.

» Comment devenir arbitre ?

Formation :

Au départ, il s'agit surtout d'une formation pratique sur le terrain, l'étude du code de jeu ne venant qu'ultérieurement.

La formation et ses modalités varient d'un département à l'autre. Tout d'abord les arbitres sont stagiaires. Ils sont ensuite classés en fonction de leur niveau de pratique (départemental, régional, national) et participent régulièrement à des stages. En cours d'année, ils sont soumis à plusieurs contrôles pratiques (un observateur vient voir officier l'arbitre). De plus, ils doivent, lors des stages de début de saison, réussir un test sur le code de jeu et une épreuve d'aptitude physique.

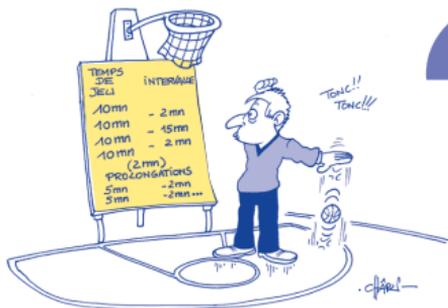
Conditions :

- Pas d'âge limite
- Être licencié dans un club.

Contact :

S'adresser à son Comité Départemental, à l'école d'arbitrage d'un club ou s'inscrire à l'un des camps d'été de la Fédération.

Temps de jeu



Quelle est la durée d'une rencontre ?

La partie se compose de 4 périodes de 10 minutes séparées par un intervalle de 2 minutes sauf entre la 2^e et 3^e période où l'intervalle est de 15 minutes (mi-temps). Les prolongations sont de 5 minutes avec un intervalle de 2 minutes entre la 4^e période et la 1^{re} prolongation et de 2 minutes avant chaque prolongation.

Commencement de la rencontre

Comment débute-t-on une rencontre ?

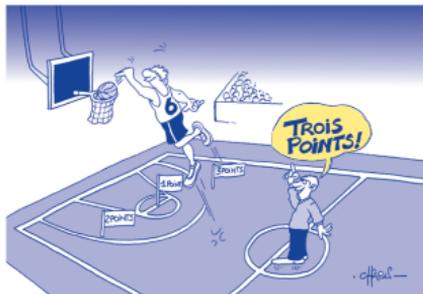


Chaque rencontre débute par un entre-deux et ce sera l'unique entre-deux de la partie.

Chaque équipe doit présenter sur le terrain 5 joueurs en tenue, prêts à jouer, pour que le jeu puisse commencer.

Chaque nouvelle situation d'entre-deux fait appel à la règle de l'alternance : l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1^{er} entre-deux devra laisser l'équipe adverse prendre possession du ballon en lieu et place de la situation d'entre-deux suivante. Une flèche sur la table de marque l'indique.

Panier réussi à sa valeur



Combien marque-t-on de points lorsque l'on réussit un panier ?

Un tir réussi en cours de jeu compte 2 points à l'intérieur de la zone des 6,25 m et 3 points à l'extérieur de cette zone. La ligne fait partie de la zone des 2 points. Un tir de lancer-franc compte 1 point.

Comment jouer le ballon

Peut-on utiliser autre chose que les mains pour manipuler le ballon ?



Le ballon est joué avec les mains. Frapper avec le pied ou le poing est une violation, c'est-à-dire une infraction à une règle qui donne le ballon à l'équipe adverse. Toucher accidentellement avec le pied n'est pas une violation.

Le marcher



Dans quelles limites peut-on marcher avec le ballon ?

- 1^{er} cas : un joueur arrêté qui reçoit le ballon peut pivoter en utilisant l'un ou l'autre pied comme pied de pivot.
- 2^e cas : un joueur arrêté qui reçoit le ballon ou qui s'arrête légalement :
 - peut lever son pied de pivot ou sauter sur tir ou passe, à condition que le ballon quitte ses mains avant qu'un ou deux de ses pieds ne retouchent le sol
 - ne peut pas lever son pied de pivot pour un départ en dribble avant que le ballon n'ait quitté ses mains.
- 3^e cas : un joueur en mouvement, ou qui dribble, peut utiliser deux temps pour, soit s'arrêter, soit tirer, soit passer le ballon.

Le 1^{er} temps compte :

- dès la réception du ballon si un pied touche le sol au moment de la réception
- dès qu'un pied ou les deux pieds touchent le sol si la réception du ballon s'effectue en l'air.

Le 2^e temps compte lorsqu'un appui supplémentaire est effectué après le premier temps.

Un joueur s'étant arrêté légalement a le choix du pied de pivot si son arrêt s'est effectué avec des appuis simultanés. Dans le cas contraire, il doit utiliser son premier pied posé au sol comme pied de pivot.

- 4^e cas : un joueur en mouvement qui reçoit le ballon, qui part en dribble, doit lâcher le ballon avant le 3^e appui.

Progresser avec le ballon en dehors de ces limites est une violation.

Dribble

Comment peut-on dribbler ?



Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol à l'aide d'une seule main. Interdiction de :

- dribbler à deux mains
- accompagner le ballon en plaçant la main dessous
- recommencer un dribble après l'avoir pris à deux mains
- faire plusieurs pas alors que le ballon reste en contact avec la main du dribbleur (porté de balle).

Règle des 3 secondes



Combien de temps peut-on rester dans la raquette (la zone restrictive) ?

Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse quand son équipe contrôle le ballon dans sa zone avant et que le chronomètre est en marche.

La règle des 3 secondes ne s'applique plus :

- lorsqu'un joueur tire au panier
- lorsqu'un joueur essaie de sortir de la zone restrictive, il n'est pas responsable de la violation de cette règle.

Règle des 24 secondes

De combien de temps dispose une équipe pour tirer au panier ?



Quand une équipe prend le contrôle du ballon, un tir au panier doit être tenté dans un délai de 24 secondes.

Réparation (comment le jeu reprend) : ballon à l'adversaire

Retour du ballon en zone arrière



Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.

Réparation : remise en jeu par l'adversaire à l'endroit le plus proche d'où a été commise la violation.

Qu'est-ce qu'un retour en zone ?

Contact personnel / Faute personnelle

Quand y a-t-il faute personnelle ?

Une faute personnelle est une faute qu'un joueur commet quand il provoque un contact avec un adversaire.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire ou empêcher sa progression au moyen de ses bras étendus, de ses épaules, de ses hanches, de ses genoux ou en utilisant des moyens brutaux.

5 fautes par joueur



Au bout de quel nombre de fautes un joueur doit-il quitter le jeu ?

Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

Règle du hors jeu



Quand le ballon est-il hors jeu ?

- Quand il touche le sol ou tout objet ou personne qui se trouve en dehors du terrain. La ligne est extérieure au terrain.
- Quand il touche la face arrière du panneau ou les supports du panneau.

Quand un joueur est-il hors jeu ?

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

Réparation : Ballon à l'adversaire pour une remise en jeu.

Précisions :

- Un joueur hors jeu redevient en jeu dès qu'il pose un appui sur le terrain et qu'il ne conserve pas d'appui en dehors du terrain.
- L'entraîneur est, doit toujours être, hors jeu.
- L'arbitre peut être en jeu ou hors jeu.

Règle du lancer-franc



Le tireur :

- Dispose de 5 secondes pour tirer.
- Ne doit pas dépasser la ligne avant que le ballon n'ait touché ou pénétré le cercle.
- Doit parvenir à toucher le cercle.
- Ne doit pas coincer le ballon entre le panneau et le cercle.

Réparation : Ballon à l'adversaire

s'il s'agit du dernier, passage au lancer-franc suivant s'il s'agit du premier. Le tir, s'il est marqué, est invalidé.

Les rebondeurs :

Trois défenseurs et deux attaquants au maximum, deux défenseurs au minimum.

Ils ne peuvent entrer dans la zone réservée pour jouer le rebond que lorsque le ballon a quitté les mains du tireur et qu'il s'agit du dernier lancer-franc.

Réparation : Si un joueur rentre dans la zone :

Le tir, s'il rentre, est validé :

- Le jeu se poursuit par une remise en jeu derrière la ligne de fond,
- OU
- Il est procédé au lancer-franc suivant s'il s'agissait du premier.

Le tir, s'il ne rentre pas :

- Le lancer-franc est à retirer s'il s'agit d'une infraction commise par un défenseur.
- Le ballon est donné à l'adversaire s'il s'agit d'une infraction commise par un partenaire pour une remise en touche sur le côté,
- OU
- Il est procédé au lancer-franc suivant s'il s'agissait du premier.