

GESTES ARBITRAGE BASKET BALL

➤ SCORE



1 point



2 points



Tentative 3 pts



3 points



Paniers annulé

➤ CHRONOMÉTRAGE



Arrêt du chrono

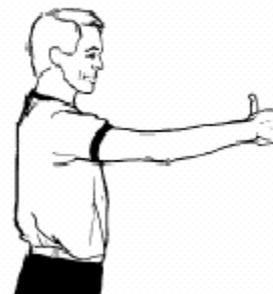


*Arrêt chrono pour
faute*



Reprise du jeu

➤ **ADMINISTRATION**



Changement

Autorisation d'entrer

Temps mort accordé

Communication

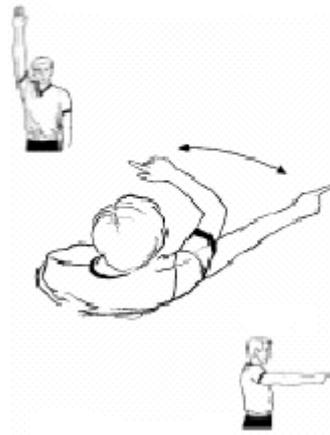
➤ **VIOLATIONS**



Marcher



Dribble illégal



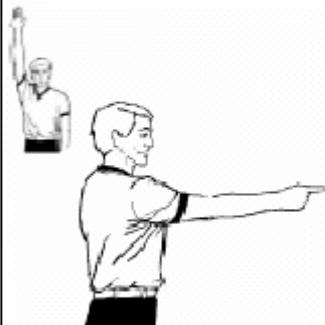
Retour en zone



Porter de balle



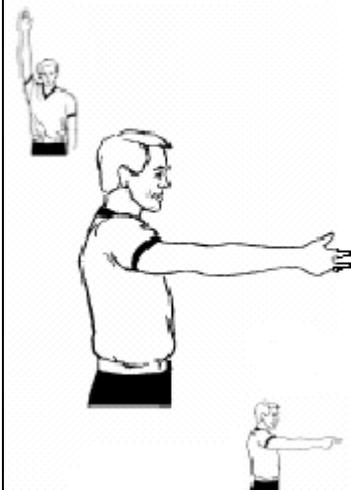
Entre deux



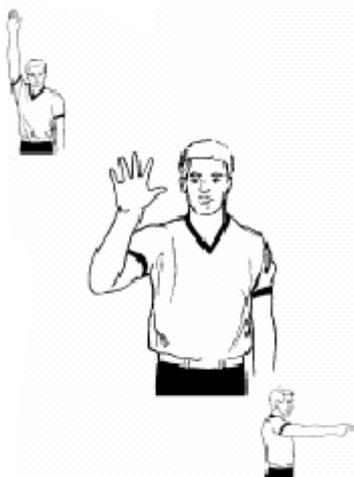
Ballon sorti



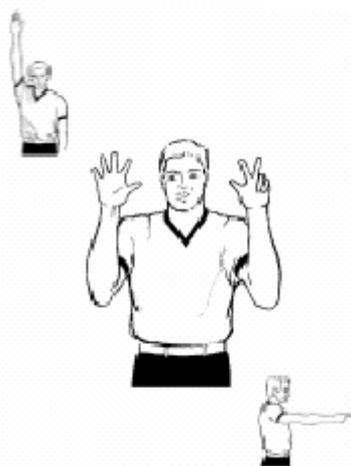
Faute de pied



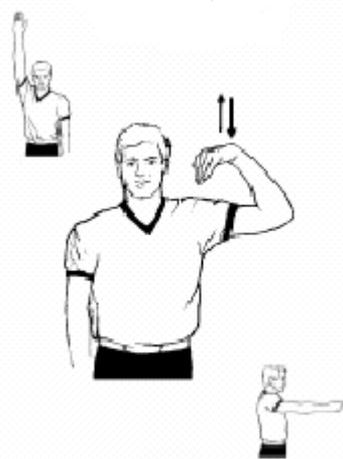
3 secondes



5 secondes



8 secondes



24 secondes

- **SIGNALER UNE FAUTE À LA TABLE DE MARQUE**
 - ✓ **Annoncer les numéros**

No. 4



No. 5



No. 6



No. 7



No. 8



No. 9



No. 10



No. 11



No. 12



No. 13



No. 14



No. 15



✓ Types de fautes

UTILISATION ILLEGALE
DES MAINS



Se frapper le poignet

OBSTRUCTION
(attaque ou défense)



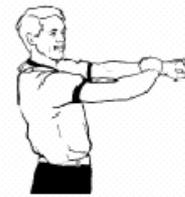
Deux mains aux
hanches

USAGE
EXCESSIF
DES COUDES



Mouvement du coude
vers l'arrière

TENIR



Saisir le poignet

POUSSER OU
CHARGER
SANS
BALLON



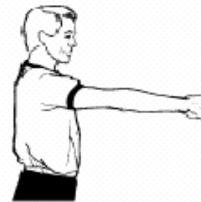
Imiter l'action de
pousser

PASSAGE EN FORCE
AVEC LE BALLON



Poing fermé frappant
la paume de la main

D'UNE EQUIPE
QUI CONTROLE
LE BALLON



Poing fermé dirigé vers
le panier de l'équipe
fautive

DOUBLE



Ciseau des bras
poings fermés

TECHNIQUE



ANTISPORTIVE



DISQUALIFIANTE



TECHNIQUE

Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre...).

Réparation : 1 lancer franc et conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.

ANTISPORTIVE

C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur)

Réparation: 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.

DISQUALIFIANTE

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif. Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne.

✓ **Nombre de lancers francs**

UN
LANCER FRANC



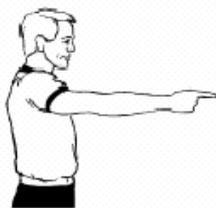
DEUX
LANCERS FRANCS



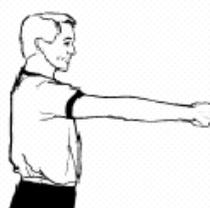
TROIS
LANCERS FRANCS



APRES UNE FAUTE
PAR L'EQUIPE QUI
CONTROLE LE BALLON



Doigt pointé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

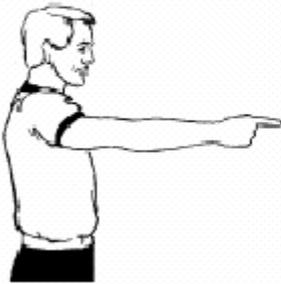


Poing fermé, le bras
parallèle aux lignes de
touche

➤ **ADMINISTRATION DES LANCERS FRANCS**

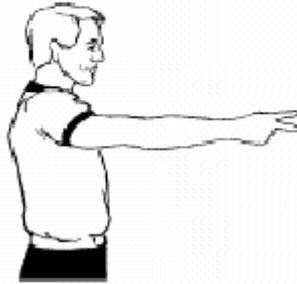
- ✓ **Dans la zone restrictive**

UN
LANCER FRANC



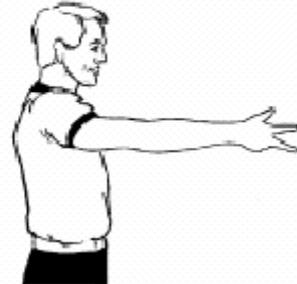
Doigt horizontal

DEUX
LANCERS FRANCS



2 doigts horizontaux

TROIS
LANCERS FRANCS



3 doigts horizontaux

✓ **Hors de la zone restrictive**

UN
LANCER FRANC



Index pointé de la main droite

DEUX
LANCERS FRANCS



Doigts serrés des deux mains

TROIS
LANCERS FRANCS



Trois doigts pointés des deux mains