

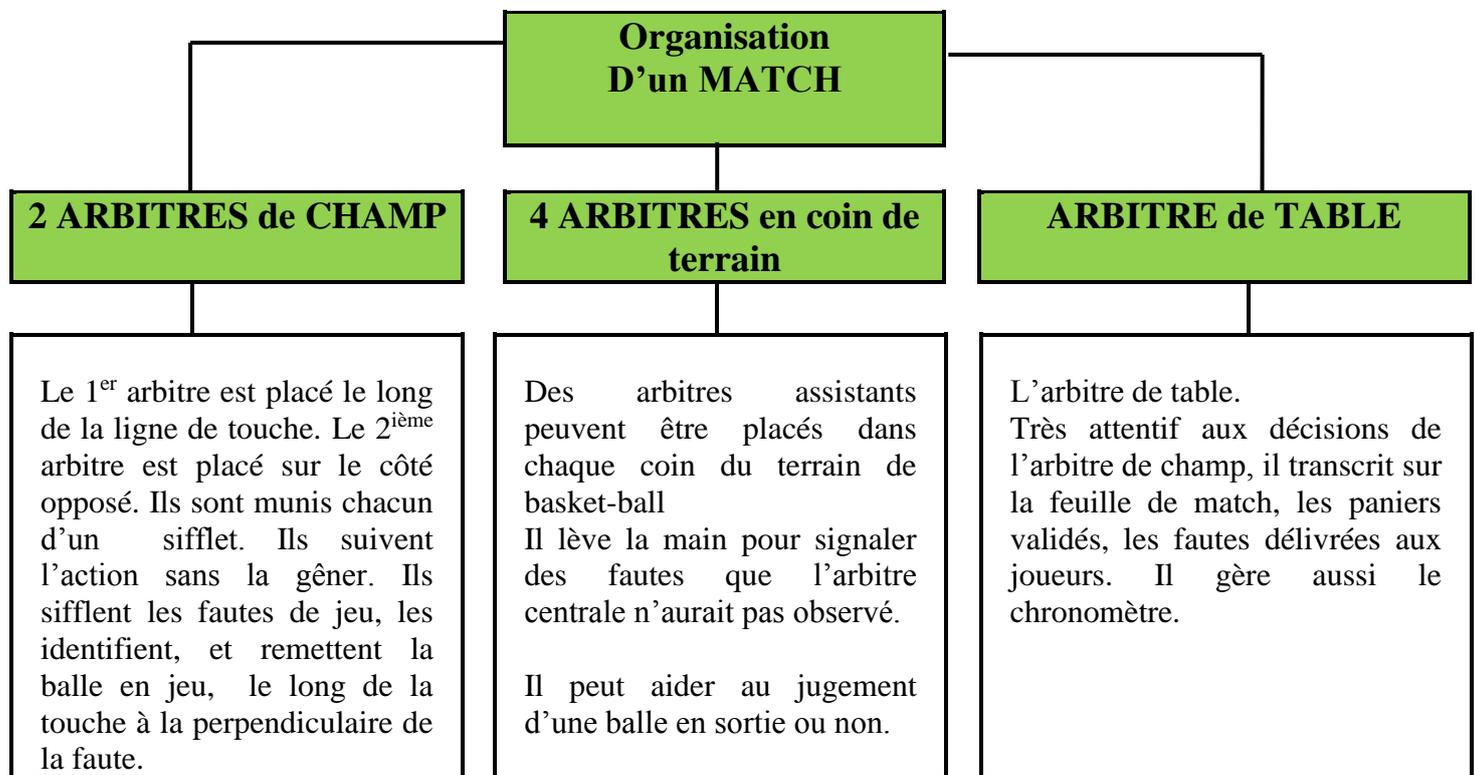
# Je suis JEUNE OFFICIEL en BASKET-BALL

## Niveau Benjamin

Des arbitres sont **NECESSAIRES** pour faire **RESPECTER les REGLES du JEU** lors d'un match.

**Sans ARBITRE, pas de match**

|   |           |   |
|---|-----------|---|
| Arbitrer est une<br><b>RESPONSABILITE</b> | Il faut : | -une connaissance aigüe des règles de jeu pour bien juger les actions               |
|   |           | -une bonne condition physique   |
|   |           | -une science du placement pour être toujours prêt de l'action sans la gêner         |
|   |           | -être ferme dans ses décisions et courtois (savoir expliquer la faute aux joueurs). |



**L'arbitrage est un ELEMENT du jeu**, les joueurs doivent composer avec, et respecter l'arbitre et ses décisions

..... même si... il se peut qu'un arbitre se **TROMPE** dans le jugement d'une action. !!!!

Mais il s'agit d'une seule action parmi des centaines durant un match

# Les REGLES PRINCIPALES

| Le TERRAIN de BASKET-BALL   | Les CONDITIONS de MARQUE   | Les FAUTES de CONTACT sont LES FAUTES les plus graves. En benjamin, la remise en jeu à lieu à la perpendiculaire de la faute, le long de la touche | La VIOLATION est la moins grave, il s'agit de FAUTE par rapport au ballon, elle est sanctionnée par la perte du ballon ; toutes les violations sont remises en jeu à l'extérieur du terrain   |  |  |  |
|---|--|--|---|--|--|--|
|  <p>28 m de longueur, 15 m de largeur ; les trois cercles servent aux entre-deux et à l'exécution des lancers francs ; le panier est avancé de 1,20 m dans le terrain, il est placé à 3,05 m de haut, son diamètre est de 45 cm.</p> | <p>Le panier est validé si le ballon passe dans l'anneau puis le filet.</p>  <p>Un panier vaut deux points</p>  | <p>Le panier est validé</p> <p><b>L'arbitre lève le bras et montre le chiffre 2 avec ses doigts</b></p>  | <p>Le joueur défenseur peut gêner son adversaire, face avant, à distance de bras sans le toucher</p> <p style="background-color: #d9e1f2; padding: 2px;"><b>Il n'y a pas de faute</b></p> <p>l'arbitre suit l'action sans siffler</p> | <p>Le joueur balle en main dribble s'interrompt puis dribble de nouveau</p>  | <p style="background-color: #d9e1f2; padding: 2px;"><b>L'arbitre siffle la reprise de dribble</b></p> <p>-----</p> <p>La remise en jeu s'effectue sur la ligne de touche à hauteur de la violation</p> |  |
|   | <p>Si le ballon touche l'anneau, tourne autour de l'anneau mais ne franchit pas le filet, il n'y pas de panier</p>   | <p>Le panier est non validé et le ballon est jouable</p> <p><b>L'arbitre suit l'action sans siffler</b></p>  | <p>Le joueur défenseur peut subtiliser la balle sur le dribble d'un attaquant</p>   | <p style="background-color: #d9e1f2; padding: 2px;"><b>Il n'y a pas de faute</b></p> <p>-----</p> <p>l'arbitre suit l'action sans siffler</p>  | <p>Le dribbleur dribble avec un rebond dépassant la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle</p>   | <p>Le joueur dribbleur porte la balle par en dessus ou dribble à deux mains</p>  |
|   | <p>Si le ballon touche le panneau de basket, y rebondit et retourne dans le jeu, le ballon est jouable</p>   | <p>Le panier est non validé et le ballon est jouable</p> <p><b>L'arbitre suit l'action sans siffler</b></p>  | <p>Au niveau benjamin, le défenseur n'a pas le droit d'arracher le ballon des mains</p>   | <p><b>L'arbitre rend la balle à l'attaquant.</b> La remise en jeu à lieu le long de la touche</p>  | <p>Le joueur en attaque balle en main pose trois d'appuis au sol,</p>  | <p style="background-color: #d9e1f2; padding: 2px;"><b>L'arbitre siffle « marcher »</b></p> <p>-----</p> <p>remise en jeu sur la ligne de touche à hauteur de la violation</p> |
|   | <b>Les CONDITIONS de SORTIES et LIMITE de TERRAIN</b>  |  | <p>Le joueur défenseur percute, bouscule, pousse ou retient son adversaire</p>  | <p><b>L'arbitre siffle la faute</b></p> <p>-----</p> <p>La remise en jeu s'effectue le long de la touche</p>                                   | <p>Le joueur peut dribbler en continu, sans porter sa balle</p>  | <p style="background-color: #d9e1f2; padding: 2px;"><b>Il n'y a pas de faute</b></p> <p>-----</p> <p>l'arbitre suit l'action sans siffler</p>                                  |
|   | <p>Sorties de balle (la balle sort quand elle touche l'extérieur de la ligne ou dans les mains d'un joueur qui a un pied à l'extérieur de la ligne ; les lignes sont en dehors du terrain. Le joueur qui réalise la touche a le droit de reculer</p> | <p><b>L'arbitre siffle touche</b></p> <p>-----</p> <p><b>La remise en jeu s'effectue au point de sortie du ballon</b></p>                          | <p>Le joueur en attaque n'a pas le droit de s'engager sur le défenseur l'épaule en avant</p>  | <p><b>L'arbitre siffle passage en force</b></p> <p>-----</p> <p>remise en jeu sur la ligne de touche à hauteur de la faute</p>                 | <p>Le joueur en attaque, ballon en main a le droit d'utiliser un pied de pivot mais ne doit pas en changer</p>   | <p>Le joueur en attaque qui pose deux pieds simultanément compte pour un appui</p>   |
|   |  |  | <p>Le joueur en attaque n'a pas le droit de progresser en dribblant « dos au panier »</p>   | <p><b>L'arbitre siffle les 5 secondes</b></p> <p>-----</p> <p>La remise en jeu s'effectue sur la ligne de touche à hauteur de la violation</p> | <p>On dispose de 5 s pour faire action de jeu. Si au bout de 5 s on ne peut pas faire d'action de jeu alors il y a violation.</p>  |  |

**TEST 1: JE SUIS ARBITRE en BASKET-BALL :** Voici une série d'affirmations avec 1, 2 ou 3 réponses possibles. A toi d'entourer la bonne réponse

1) Les lignes de terrain de hand-ball sont :

- ▶ rouges
- ▶ jaunes
- ▶ blanches

2) En benjamin, le nombre de joueurs de champs est de :

- ▶ 4
- ▶ 5
- ▶ 3

3) Pour gagner il faut :

- ▶ marquer plus de paniers que l'adversaire
- ▶ marquer autant de paniers que l'adversaire
- ▶ éviter que l'adversaire ne marque des paniers

4) Le joueur pour progresser a le droit à:

- ▶ 3 appuis, balle en main
- ▶ 2 appuis, balle en main
- ▶ 5 appuis, balle main

5) Le joueur dispose de :

- ▶ 3 secondes pour faire sa passe
- ▶ 5 secondes pour faire sa passe
- ▶ 2 secondes pour faire sa passe

6) Le joueur a le droit de :

- ▶ faire 2 appuis et de dribbler en continu
- ▶ faire 2 appuis, de dribbler, 3 appuis
- ▶ dribbler en continu

7) Le joueur de champ a le droit de passer la balle à son partenaire

- ▶ à une main (passe type hand)
- ▶ à deux mains
- ▶ au pied

8) Le défenseur a le droit de stopper la balle

- ▶ avec ses mains

- ▶ avec ses pieds
- ▶ avec une quelconque partie de son corps

9) La zone sous le panier peut être occupée par :

- ▶ les attaquants
- ▶ les défenseurs
- ▶ le gardien

10) Un joueur effectue un dribble de débordement, il est bousculé par un défenseur:

- ▶ l'arbitre siffle « panier »
- ▶ l'arbitre ne siffle rien
- ▶ l'arbitre siffle « faute- pousser »

11) Si la balle est tenue par un joueur ayant un pied en dehors du terrain

- ▶ la balle est jugée jouable, l'arbitre ne siffle rien
- ▶ la balle est jugée en « sortie »

12) Pour qu'il y ait un but, la balle :

- ▶ doit rentrer dans le panier adverse
- ▶ doit rentrer dans le panier de mon propre camp
- ▶ doit toucher l'anneau
- ▶ doit toucher le panneau de basket-ball

13) Quand il y a panier, en benjamin, le joueur remet la balle en jeu :

- ▶ depuis la ligne médiane
- ▶ depuis le point de corner
- ▶ sous son propre panier

14) Le défenseur doit se tenir à trois mètres du joueur qui remet la balle en touche :

- ▶ non il faut être à 5 mètres
- ▶ oui
- ▶ non, il n'y a pas de distance limite

15) Si le joueur attaquant effectue 3 appuis, avec la balle en main

- ▶ l'arbitre siffle reprise de dribble
- ▶ l'arbitre siffle marcher
- ▶ l'arbitre ne siffle rien

16) Pour qu'une touche soit validée, le joueur doit :

- ▶ placer aucun pied sur la ligne de touche
- ▶ faire sa touche, avec élan (comme au foot)

- ▶ placer un pied sur la ligne de touche, avec une passe obligatoire

17) Quand un panier est valide, l'arbitre lève le bras et montre le chiffre :

- ▶ 1 point
- ▶ 2 points
- ▶ 3 points

18) Un joueur dribble, s'arrête et reprend son dribble. l'arbitre siffle

- ▶ marcher
- ▶ passage en force
- ▶ reprise de dribble

19) Un joueur attaquant percute dans sa prise d'élan un défenseur, car l'intervalle offensif s'est refermé. L'arbitre siffle :

- ▶ une faute défensive
- ▶ une faute offensive et passage en force
- ▶ un entre-deux

20) Un joueur en attaque, balle en main, change de pied de pivot

- ▶ l'arbitre ne siffle rien
- ▶ l'arbitre siffle marcher
- ▶ l'arbitre siffle reprise de dribble

**Bilan du petit test :**

Elève testée :

|                 |  |  |
|-----------------|--|--|
| Moins de 5pts   | Non acquis .Relis ton règlement                |  |
| 6 à 9 points    | En cours d'acquisition                         |  |
| 10 pts à 15 pts | Acquis   |  |
| 16 à 20 pts     | Bien acquis Tu peux passer au niveau supérieur |  |

**TEST 2 : Je SUIS ARBITRE en HAND-BALL:** Voici une série d'affirmations avec 1 2 ou 3 réponses possibles. A toi d'entourer la bonne réponse

- 1) Les dimensions d'un terrain de basket-ball sont :
- ▶ 28 m de large et 15 m de long
  - ▶ 15 m de large et 28 m de long
  - ▶ 20 m de large et 40m de long
- 2) L'attaquant peut progresser en dribblant à deux mains :
- ▶ l'arbitre laisse l'action se dérouler
  - ▶ l'arbitre siffle reprise de dribble
  - ▶ l'arbitre siffle marcher
- 3) Un panier est confirmé par :
- ▶ deux coups de sifflet de l'arbitre
  - ▶ un coup de sifflet de l'arbitre
  - ▶ un geste de l'arbitre
- 4) Le défenseur a le droit de subtiliser la balle au joueur attaquant :
- ▶ oui
  - ▶ non
- 5) Sur le terrain en benjamin UNSS, il y a en tout
- ▶ 11 joueurs de champs
  - ▶ 6 joueurs de champs
  - ▶ 8 joueurs et
- 6) Si le ballon touche le tibia d'un joueur, sur une passe ratée, l'arbitre siffle :
- ▶ « marcher »
  - ▶ rien
  - ▶ « pieds »
- 7) L'arbitre siffle une reprise de dribble, il exécute un geste de type :
- ▶ un moulinet avec les mains
  - ▶ un mouvement d'ascenseur avec les mains
  - ▶ il désigne avec ses doigts un chiffre 3
- 8) L'arbitre siffle un marcher il exécute un geste de type :
- ▶ un moulinet avec les mains
  - ▶ un mouvement d'ascenseur avec les mains

- ▶ il désigne avec ses doigts un chiffre 3
- 10) L'arbitre siffle un passage en force il exécute un geste de type :
- ▶ un poing frappant une main ouverte
  - ▶ il croise les deux avant-bras
  - ▶ il tient ses mains aux hanches
- 10) L'arbitre siffle la fin de la rencontre
- ▶ il siffle deux coups
  - ▶ il siffle trois coups
  - ▶ il siffle 1 coup
- 11) Le ballon tape la planche et rebondit dans le jeu, l'arbitre
- ▶ exécute un geste de type :un levé de bras tendu
  - ▶ exécute un geste de type : une main levée avec le pouce pointé vers le ciel
  - ▶ laisse l'action se poursuivre
- 12) Le ballon rebondit sur le pied d'un joueur. L'arbitre :
- ▶ siffle « pied »
  - ▶ siffle « balle au sol »
  - ▶ laisse l'action se poursuivre
- 13) L'arbitre de table est responsable, en benjamin :
- ▶ du marquage du score
  - ▶ du chronomètre
  - ▶ du marquage du score et du chronomètre
- 14) L'arbitre, pour signaler une conduite dangereuse ou irrespectueuse peut utiliser :
- ▶ un carton rouge en direction du capitaine de l'équipe
  - ▶ un carton jaune en direction du joueur concerné par la conduite
  - ▶ plusieurs cartons jaunes en direction du capitaine de l'équipe et en direction de l'entraîneur
  - ▶ la perte de la balle pour l'équipe du joueur qui conteste et une remise en jeu par l'équipe adverse

- 15) L'arbitre, doit se présenter avec une tenue :
- ▶ de couleur différente des deux autres équipes
  - ▶ de même couleur que les autres équipes
  - ▶ en tenue civile pour qu'il n'y ait pas de confusion
- 16) L'arbitre, en cas de touche d'un joueur mal effectué :
- ▶ rend la balle à l'adversaire
  - ▶ refait faire la touche mal effectuée
  - ▶ ne refait pas faire la touche
- 17) L'arbitre a le droit de communiquer avec la table de marque :
- ▶ pour vérifier le chronométrage
  - ▶ pour vérifier le score des deux équipes
  - ▶ pour certifier si le panier est validé ou non
- 18) L'arbitre effectue en début de match :
- ▶ un toss pour déterminer quelle équipe aura la balle
  - ▶ un entre-deux pour déterminer quelle équipe aura la balle
  - ▶ un choix arbitraire
- 19) L'arbitre siffle une faute défensive si ::
- ▶ le défenseur arrache le ballon à son partenaire
  - ▶ le défenseur tape la balle dans les mains de l'adversaire
  - ▶ le défenseur fait un croche patte
- 20) Le joueur en défense a le droit :
- ▶ de défendre « face avant » sur son adversaire
  - ▶ de défendre par une action en arrière sur son adversaire
  - ▶ de défendre en tenant le bras et la taille de son adversaire

| Bilan du petit test : |  |  |
|-----------------------|--|--|
| Elève testée :        |  |  |
| Moins de 5pts         | Non acquis .Relis ton règlement                |  |
| 6 à 9 points          | En cours d'acquisition                         |  |
| 10 pts à 15 pts       | Acquis   |  |
| 16 à 20 pts           | Bien acquis Tu peux passer au niveau supérieur |  |

