

Apprendre à tout faire... Permettre aux plus jeunes de se sentir bien et utiles dans leur club. Pourquoi pas le ...

JAP

Je Joue



J'Arbitre

Je Participe



Préambule

L'école de Mini Basket est un univers particulier dans la formation des jeunes basketteurs. Ils y découvrent une activité nouvelle dans laquelle ils se développent physiquement et surtout apprennent à vivre au sein d'un groupe et d'une association.

Pourquoi pas le... JAP?

Le JAP tient une place très importante dans le Mini-Basket. Il vise à développer nos jeunes basketteurs sur le plan technique mais surtout à les rendre acteurs non seulement de leur formation mais aussi de leur vie associative.

A ce titre, l'éducateur de l'école de basket tient un rôle primordial. C'est lui qui permet aux jeunes de se construire sportivement et humainement, de faire d'eux des « mini-citoyens ».

L'école de basket est aussi l'endroit où le mini-basketteur apprend les règles du sport.

Un exemple : aux échecs, si je ne connais pas les règles relatives à chaque pièce, je ne peux pas jouer correctement. Pour nous, c'est exactement la même chose dans notre pratique.

Notre objectif, via ce document, est de **proposer** aux clubs et aux éducateurs un support. Vous y trouverez une simplification du code de jeu basket, des compétences à développer par catégorie ainsi que des situations terrains adaptées (à titre d'exemple).

Attention, ce document n'a pas de valeur de vérité, il s'agit simplement de propositions pédagogiques basées sur des retours d'expérience. Il est d'ailleurs destiné à évoluer et surtout à être adapté à vos besoins et en fonction de vos retours.

L'objectif pédagogique, est de missionner et répondre aux attentes de tous les mini-basketteurs. L'idée est de leur permettre de jouer mais également tenir le chronomètre, compter les points ou encore d'observer et juger, pendant les phases d'opposition mais également pendant les exercices. Cela permet, entre autres, d'éviter les temps d'attente trop long lors des entraînements.

Cette multiplicité des « missions » aux entraînements permet également de préparer nos jeunes basketteurs à tenir la table de marque ou encore arbitrer le week-end plus aisément (cela devient ainsi une habitude pour eux).

A plus long terme, ces habitudes d'entraînement amélioreront les problèmes liés à l'arbitrage souvent déplorés par les clubs. C'est pourquoi, nous vous proposons des parties ciblées par catégorie.

Continuer le travail initié à l'école de basket c'est avoir des basketteurs formés à TOUT faire.

Nous vous accompagnons ...

Ayant à cœur de vous accompagner dans ce « processus », nous vous proposons des actions terrains pour échanger avec vous et répondre à vos questions. Nous organisons 5 Mini-forums sur le département, 1 par territoire.

- 22 novembre 2020 (Territoire Rouge)
- 06 décembre 2020 (Territoire Orange)
- 24 janvier 2021 (Territoire Vert)
- 14 février 2021 (Territoire Bleu)
- 14 Mars 2021 (Territoire Jaune)

Tableau de compétences et savoirs faire

Catégorie	Ce que je dois être capable de faire	Où et comment me former ?
U7	<ul style="list-style-type: none"> - savoir combien il y a d'équipes sur un terrain et quel panier appartient à telle équipe - savoir quelle équipe attaque et quelle équipe défend - connaître les limites du terrain de basket - Repérer quand le joueur est sorti du terrain 	<p>Attention pour les U7 de ne pas rentrer trop tôt dans la sensibilisation à l'arbitrage, ils doivent avant tout se repérer dans l'espace. Ainsi petit à petit leur donner des rôles avant tout d'observateur.</p>
U9	<ul style="list-style-type: none"> - Repérer les sorties du ballon et qui en est le responsable - Repérer les évidences (les marchers ou les contacts visibles de tous) - être en mesure de siffler fort (audible de tous) - être capable de compter les points lors d'une rencontre - être capable de tenir le chronomètre 	<p>Se former lors des « séances d'entraînement »</p> <p>Pratiques lors de plateaux U7 et U9</p>
U11	<ul style="list-style-type: none"> - repérer les mauvaises remises en jeu (= illégales) - repérer les marchers (à l'arrêt, au départ et à la finition) - repérer les dribbles illégaux (à 2 mains, porté du ballon, reprise) - repérer les ballons tenus - repérer les contacts sur le porteur de balle - savoir administrer une remise en jeu au bon endroit - être en mesure de siffler avec assurance et d'annoncer verbalement ce qui a été sifflé - tenir l'e-marque lors d'une rencontre 	<p>Se former lors des « séances d'entraînement »</p> <p>Séances découvertes du monde de l'arbitrage (arbitrage, chrono, e-marque)</p> <p>+ match le week-end avec un adulte</p>
U13 / U15	<ul style="list-style-type: none"> - être en mesure de communiquer avec les acteurs via la parole mais aussi la gestuelle (attention la gestuelle ne doit pas remplacer la parole mais la compléter) - être en mesure d'expliquer son coup de sifflet - connaître les règles de temps (24"/8"/5"/3") - repérer les retours en zones - repérer les fautes d'un attaquant - repérer un contact sur un non porteur de balle - différencier un pied volontaire d'un contact accidentel - ne pas sanctionner les pertes accidentelles - Identifier le début et la fin de l'action de tir - Administrer un temps-mort et un remplacement 	<p>Se former lors des « séances d'entraînement »</p> <p>Séances découvertes du monde de l'arbitrage (arbitrage, chrono, e-marque)</p> <p>+ match le week-end avec un adulte</p> <p>Ecole d'arbitrage dans structure ou CTC</p> <p>Être arbitre club <small>www.usmbp.fr</small></p> <p>E-learning</p>
Après	<ul style="list-style-type: none"> - maîtrise du jeu hors ballon (=zones de responsabilité) - Repérer et sanctionner le jeu « dur » (=antisportive) - désamorcer les situations (gestion des acteurs) 	<p>Idem + Possibilité de passer son examen d'arbitre départemental</p>

Table des matières

Préambule.....	1
Tableau de compétences et savoirs faire.....	2
I. La sensibilisation à l'arbitrage au Mini-Basket	4
Comment sensibiliser les mini-basketteurs à l'arbitrage ?	4
1. Apprendre à reconnaître l'espace de jeu et ses limites	5
2. Savoir dans quel sens jouer et dans quel panier marquer	5
3. Connaître les différentes violations.....	6
4. Reconnaître une faute	10
5. Les différentes réparations	14
II. S'entraîner à arbitrer chez les U13-U15.....	16
Comment faire arbitrer cette catégorie ?.....	16
1. Maîtriser les notions de zone avant et zone arrière.....	17
2. Maîtriser les règles de temps	18
3. Reconnaître l'action de tir	22
4. Administrer un temps mort et un remplacement.....	24
III. Le perfectionnement à l'arbitrage après les U15	25
Les attitudes de l'arbitre.....	25
1. La mécanique d'arbitrage.....	26
2. Les fautes antisportives	27
3. La gestion des acteurs	28

Comment sensibiliser les mini-basketteurs à l'arbitrage ?

Il est important que tous les mini-basketteurs comprennent ce qu'ils font. Il est donc nécessaire de leur expliquer pourquoi ils ont le droit ou non à certaine action. Il est également important de les faire s'observer entre eux (un enfant qui observe et remarque des erreurs chez les autres, progresse beaucoup plus vite).

Nous devons habituer nos jeunes à **siffler fort** mais plus important encore : **PARLER !**

En effet, la communication est un élément important, que ce soit chez l'arbitre ou chez le joueur (début de toute collaboration et développement du leadership). Il est nécessaire de leur faire mettre des mots sur ce qu'ils font / sifflent. Nous pensons qu'il est important, à l'entraînement, de mettre nos jeunes basketteurs en situation d'observation et de jugement **sans sifflet**, dans un 1^{er} temps.

De même, dans cette catégorie, nous attacherons très peu d'importance à la gestuelle de l'arbitre. Nous nous focaliserons davantage sur ce qu'ils ont pu comprendre de la règle et de leur interprétation.

Notre tâche sera également de les missionner sur des compétences qu'ils ont ou qu'ils peuvent aisément maîtriser (**cf : tableau de compétences de savoirs-faire**).

Par exemple :

- Nous pourrions responsabiliser un U9 débutant sur les sorties de balle (après avoir défini avec lui les limites)
- Nous pourrions responsabiliser un U11 confirmé sur les sorties mais également les marchers, les fautes, ...

Il s'agit là de **les guider et responsabiliser** sur des tâches spécifiques ! Il conviendra également de répondre à leur questionnement et **d'échanger avec eux sur leur jugement**.

Il s'agit d'une catégorie en demande d'expérience (arbitrer, tenir le chronomètre, feuille de marque). **Certains seront naturellement plus en demande que d'autres**, attention il est important **de faire participer tout le monde**. Ainsi, il conviendra de leur permettre d'assurer ces rôles le samedi mais également aux **entraînements**. Par exemple, nous pouvons inviter certains joueurs sur d'autres créneaux d'entraînements, comme celui précédant le leur, pour qu'ils puissent arbitrer les séquences d'opposition.

Synthèse :

- Mettre autant que possible les enfants en **situation d'observation et de jugement**.
- Alternier l'arbitrage **avec et sans sifflet** : ils doivent siffler et parler **FORT !**
- Nous n'exigerons **pas de gestuelle**.
- **Missionner et responsabiliser** les jeunes sur les compétences liées à LEUR catégorie
- **Accompagner** le mini-basketteur :
 - A l'entraînement = le guider et **échanger avec lui** sur ses jugements
 - Le week-end = le faire arbitrer **avec un ADULTE** (= pas uniquement 2 jeunes ensembles !)

N.B : Lors des entraînements et même des matchs, il est possible de **faire arbitrer les jeunes à plusieurs**. (Pas de joueurs en attente et il est plus facile d'être en confiance quand j'arbitre avec des copains)

- Faire participer tout le monde et **permettre aux plus demandeurs d'arbitrer / tenir la table autant qu'ils le désirent**.

1. Apprendre à reconnaître l'espace de jeu et ses limites

U9 à U11

✓ Les compétences à développer :

Identifier l'espace de jeu (lignes de touche, fond, médiane, raquette et lignes à 3 pts) ;
Savoir quand le ballon est sorti des limites du terrain et qui en est le responsable.

✓ Les règles à retenir :

- Les lignes de touches **font partie de l'extérieur** du terrain.
 - La position d'un joueur/arbitre est définie par **l'endroit où il touche le sol** ou, s'il est en l'air, par l'endroit où il a **touché le sol en dernier** avant de sauter.
 - Les supports du panier (câbles, face arrière) **font partie de l'extérieur** du terrain.
- ❖ Ainsi donc, le ballon est sorti du terrain dès que celui-ci **touche le sol, un joueur, un arbitre ou tout objet/personne en contact avec l'extérieur** du terrain = Violation.
- ❖ Le joueur responsable de la violation est **le dernier joueur à avoir touché le ballon** avant que celui-ci ne soit considéré comme étant en dehors du terrain.



Violation



Violation



Violation

2. Savoir dans quel sens jouer et dans quel panier marquer

✓ Les compétences à développer :

Dissocier le panier à attaquer du panier à défendre (= le panier de mon équipe)
Savoir quelle équipe défend et quelle équipe attaque
Connaître la valeur d'un panier

✓ Les compétences à développer :

- Tir pris derrière la ligne des 6m75 (ou 6m25 jusqu'en U15) = **3 pts**
- Tir pris devant la ligne des 6 m75 (ou 6m25 jusqu'en U15) = **2 pts**
- Un lancer-franc marqué = **1pt**



NB : le panier est validé lorsque le ballon a entièrement franchi l'arceau de haut en bas.

3. Connaitre les différentes violations

U9 à U11

(Une violation est une infraction au code de jeu)

✓ Les compétences à développer :

- Repérer les marchers ;
- Repérer les dribbles illégaux ;
- Repérer les ballons tenus (entre deux).



Arrêt du chronomètre pour une violation

a. Le dribble :

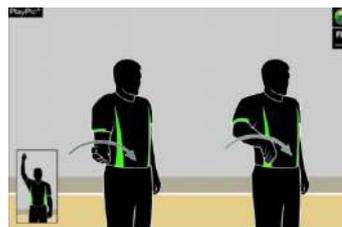
Début : le joueur lance, ou dribble le ballon au sol.

Fin : le ballon repose dans la ou les mains ou, s'il est bloqué entre une main et toute autre partie du corps.

- Je n'ai pas le droit de dribbler de nouveau après avoir arrêté mon dribble = **Reprise de dribble**
- Il n'y a **pas de limite de pas** entre deux dribbles, **n'y a pas de hauteur limite de dribble**.
(Du moment que la main ne passe pas sous la balle = **portée de balle**)



Dribble illégal / double dribble



Porter de balle

b. Marcher :

Définition du pied de pivot :

- Lors d'un arrêt simultané (les 2 appuis en même temps) ou lorsqu'un joueur reçoit le ballon à l'arrêt, dès qu'un pied sera décollé du sol, l'autre sera défini comme étant le pied de pivot.
- Lors d'un arrêt alternatif (un pied après l'autre) le pied de pivot est le 1^{er} pied posé au sol lors de la réception du ballon.

✓ Les règles :

- A l'arrêt je ne peux que pivoter mais je ne peux pas changer de pied de pivot (= **Marcher**)
- **Pour partir en dribble**, je dois lâcher le ballon avant de lever le pied pivot.
- Dans ma course, une fois le dribble arrêté, j'ai le droit de faire **2 pas** pour tirer.
- Quand un joueur, **en course**, attrape le ballon alors qu'il a un pied au sol, celui-ci ne compte pas comme appui (**c'est le pas 0**). Il peut donc poser ses deux appuis.



c. Le pied volontaire :

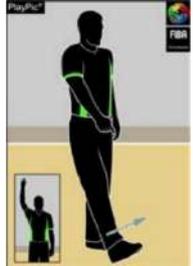
U9 à U11

Au basket, il n'est possible de jouer le ballon qu'avec les mains sinon, c'est une violation.
(Seulement si l'action est VOLONTAIRE)

✓ Les règles :

- Si je crée **un contact du pied avec le ballon** et que celui-ci est **volontaire** = **Violation**.
- Si je crée **un contact du pied avec le ballon** mais que celui-ci est **involontaire** (= le joueur se dribble sur le pied / un joueur fait une passe à terre et la balle rebondit sur son pied) = **Action légale**.

N.B : Ces règles valent également pour le poing. Je ne peux pas délibérément frapper le ballon avec le poing.



d. Ballon tenu (entre deux) :

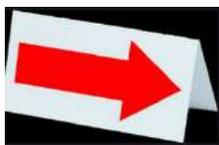
Un match commence par un entre deux. La première équipe à contrôler le ballon gagne la 1^{ère} possession. La flèche d'alternance doit alors être en faveur de l'autre équipe (= elle doit indiquer le panier dans lequel marque cette équipe).

Un entre-deux se produit dès que :

- 2 joueurs adverses détiennent fermement le ballon et aucun d'eux ne peut s'en emparer sans rudesse excessive (= **ballon tenu**).
- Le ballon se coince entre le panier et la planche.
- L'arbitre a un doute sur le fautif lors d'une sortie de balle.

On utilise alors la **flèche d'alternance** qui nous permet de savoir quelle équipe va avoir droit au ballon pour la prochaine remise en jeu :

- Dès qu'un entre-deux est sifflé et que la remise en jeu est effectuée, la flèche d'alternance change de sens.
- A chaque début de quart temps, la flèche est tournée une fois la remise en jeu effectuée.
- Veiller à bien tourner la flèche LORS de la Mi-temps puisque les équipes changent de panier.



Le chasse ballon :

Objectifs :

- Repérer les sorties de balle plus d'éventuels marchers ou reprises de dribble.
- Garder son ballon le plus longtemps possible et en piquer un maximum.

Déroulement :

- A l'intérieur d'une zone délimitée, les joueurs doivent chasser le ballon des autres, tout en protégeant le leur.
- 2 joueurs-observateurs sont situés à l'extérieur de cette zone et, tout en dribblant, doivent annoncer les violations.

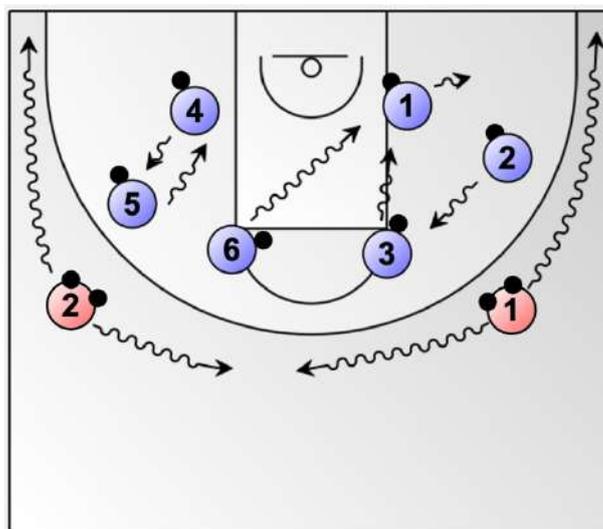
Dès qu'une violation est annoncée, le joueur à l'extérieur échange sa place avec celui qui l'a commise ou a perdu son ballon.

Consignes :

- Joueurs : Lever la tête (regarder autour de soi) / dribbler bas / dribbler à l'opposé du défenseur.
- Joueur-observateur : se déplacer pour mieux voir / ne pas coller la limite de zone pour ne pas devoir baisser la tête.

Évolutions :

- Restreindre ou agrandir la zone.
- Les joueurs-observateurs dribblent sur le côté avec 2 ballons.



Objectifs :

- Réaliser un arrêt (alternatif / simultané), un départ (croisé / direct) et identifier son pied de pivot ainsi que les marchers de départ.

Déroulement :

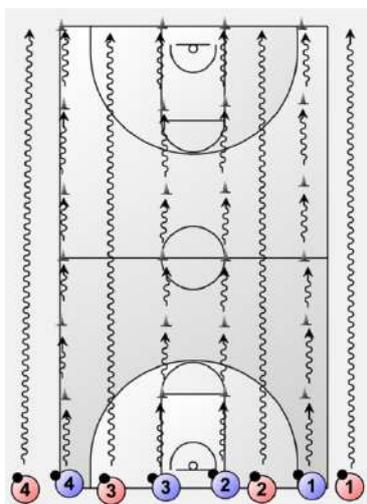
- Joueur : se fait une auto-passe pour réceptionner le ballon en sautant, puis réalise un départ en dribble.
- Joueur-observateur : tout en dribblant, il suit le joueur et doit annoncer le pied de pivot et les marchers. Échanger les rôles à la fin de l'aller.

Consignes :

- Réceptionner la balle sur un saut « rase sol » et être fléchi à la réception tout en protégeant son ballon.
- Poser un dribble FORT sur le départ.

Évolutions :

- L'entraîneur définit l'arrêt et les départs à réaliser sur le passage.
- Le joueur-observateur définit l'arrêt et le départ à réaliser sur le passage (peuvent être différents à chaque plot).
- Le joueur choisit lui-même l'arrêt et le départ qu'il souhaite réaliser (peuvent être différents à chaque plot).

Épreuve Marine Johannès :

Cette épreuve, issue du challenge benjamin, est un très bon exercice pour travailler et juger les départs et arrêts.

<https://www.youtube.com/watch?v=HwraY2bW05U> (vidéo de présentation)

<https://f2.quomodo.com/738417E7/uploads/8750/Epreuve%20Marine%20JOHANNES.pdf> (fiche présentation)

4. Reconnaître une faute

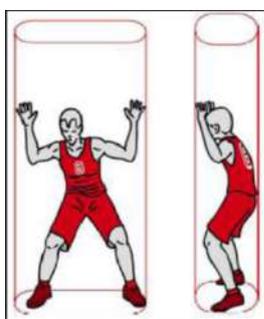
(Une faute est un contact entre deux joueurs adverses)

✓ Les compétences à développer :

Repérer les fautes défensives sur un porteur de balle ;
Repérer les fautes défensives sur un non-porteur de balle ;
Repérer les fautes offensives.

✓ Définition d'une "bonne défense" :

- Le défenseur a établi la '**position légale de défense**' une fois qu'il a **fait face au défenseur avec les 2 appuis au sol**.
- Le défenseur doit **cadrer les appuis du porteur de balle et ne pas réduire la distance** (= déplacement latéral ou vers l'arrière autorisé) pour préserver sa position légale de défense.
- Le défenseur doit répondre au principe du **cylindre**.



Cylindre = Espace défini par la face externe des bras et jambes pour les côtés, la paume des mains pour l'avant et les fesses pour l'arrière.

Cet espace défini n'a **pas de limite verticale**. Vient alors s'ajouter la notion de 'verticalité'.
La notion de cylindre est donc valable également lors d'un saut ou quand je lève les bras en l'air.

✓ Bilan :

En défense, **je défends légalement si un contact a lieu sur le torse et que je suis à l'arrêt ou en déplacement arrière ou latéral, ou sur mes bras étendus à la verticale si je suis déjà placé.**

En revanche, **je fais faute si un contact se produit sur mes bras ou jambes écartés (= sortis du cylindre) ou si j'avance vers l'attaquant (= réduction de distance).**

Attention ! Une faute est un contact entre 2 joueurs, ce qui signifie que **s'il n'y a pas de contact, il n'a pas de faute** (= on ne peut pas siffler un geste / une intention).



❖ Protocole pour annoncer une faute :

- 1) J'annonce la faute avec le poing fermé et bras tendu vers le haut
- 2) J'annonce à la table de marque (dans cet ordre) :
 - a. Le numéro du fautif
 - b. La nature de la faute
 - c. La réparation

✓ Les natures de fautes (les 4 principales) :

U9 à U11

Nature :	Taper
Définition :	Donner des coups sur les bras d'un autre joueur pour piquer la balle ou contrer, notamment.
Gestuelle :	 <p>Frapper le poignet</p>

Nature :	Tenir
Définition :	Retenir un autre joueur par le maillot ou par un membre quelconque de son corps.
Gestuelle :	 <p>Accrocher le poignet vers le bras</p>

Nature :	Pousser
Définition :	Empêcher, avec ses mains, un autre joueur de prendre la position qu'il désire.
Gestuelle :	 <p>Imiter une poussée</p>

Nature :	Obstruction
Définition :	Pousser un autre joueur avec son corps ou donner des coups de hanche.
Gestuelle :	 <p>Les deux mains sur les hanches</p>

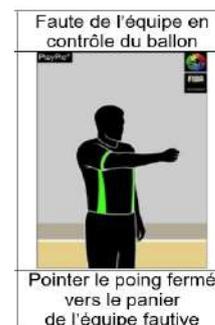
✓ La faute offensive :

Une faute peut également être **causée par un attaquant**, on parle alors de faute offensive. Comme le défenseur, l'attaquant est régi par les notions de :

- Cylindre ;
- Réduction de distance.

Mais un autre critère concerne l'attaquant :

- Création d'espace (= un attaquant n'a pas le droit d'utiliser ses bras pour se créer de l'espace vis-à-vis du défenseur).



✓ Bilan :

Pour savoir qui est responsable du contact entre le défenseur et l'attaquant (si tous 2 sont dans une position jugée « légale »), il conviendra de **définir qui a réduit la distance**.

Attention ! Dans le cadre de la formation du joueur et pour le développement du jeu, il est important de **ne pas siffler tous les contacts !** Il est nécessaire de **dissocier les contacts qui ont un réel impact sur le jeu de ceux qui n'aboutissent pas réellement à l'intention de l'attaquant ou du défenseur.**

L'épervier :

Objectifs :

- Garder son ballon le plus longtemps possible et repérer les fautes commises par les loups et/ ou les éperviers.

Déroulement :

- Au signal des loups, les éperviers doivent sortir pour franchir le terrain en dribble, sans se faire toucher.
- Les loups, en dribblant, doivent toucher les éperviers.
- 2 joueurs-observateurs (ou plus en fonction du nombre) sont situés à l'extérieur du terrain et, tout en dribblant, doivent annoncer lorsqu'un épervier est touché.

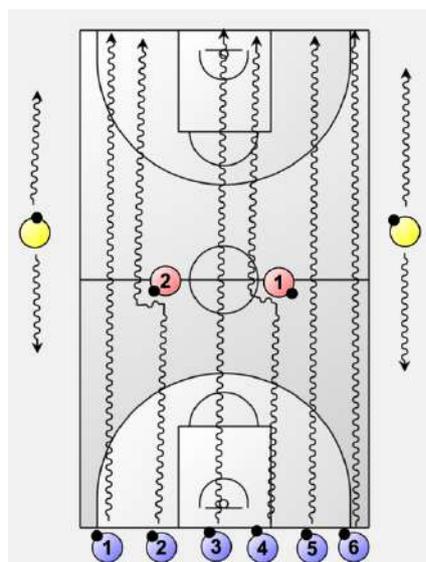
Lorsqu'un épervier est touché (et que le joueur observateur l'a annoncé), il devient loup. Le loup devient observateur / l'observateur devient épervier.

Consignes :

- Joueurs : Lever la tête (regarder autour de soi) / Dribbler à l'opposé du défenseur / Varier le rythme de course.
- Joueur-observateur : Se déplacer pour mieux voir / Ne pas coller la limite de zone pour ne pas devoir baisser la tête.

Évolutions :

- Les loups n'ont plus de ballons mais doivent piquer ou chasser du terrain le ballon des éperviers.
- Les joueurs-observateurs dribblent sur le côté avec 2 ballons.



Objectifs :

- Repérer les fautes commises par l'attaquant ou le défenseur (avant ou pendant le tir).
- Attaquant : Aller marquer son panier en 1c0.
- Défenseur : Piquer le ballon le plus tôt possible.

Déroulement :

- Le défenseur fait la passe à l'attaquant pour commencer → 1c1 dans l'espace définie.
- Si le défenseur gagne la balle AVANT la ligne médiane, il a le droit de finir l'action en tant qu'attaquant.
- Le joueur-observateur, tout en dribblant, suit leur progression et annonce les fautes commises (et les violations).

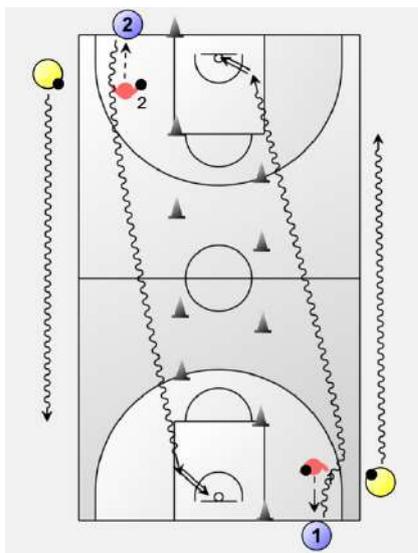
A la fin du passage, l'attaquant devient défenseur, le défenseur devient observateur et l'observateur devient attaquant.

Consignes :

- Attaquants : Agressivité dans le dribble / Changement de direction FORT et bas, et changement de rythme.
- Défenseur : Rester devant l'attaquant → le faire ralentir et chercher le ballon sur les changements de main.
- Joueur-observateur : Se déplacer pour mieux voir / Ne pas coller la limite de zone pour ne pas devoir baisser la tête (Repère : avoir les 2 pieds de l'attaquant ET du défenseur dans son champ de vision).

Évolutions :

- Si l'attaquant marque, il reste en attaque au prochain passage.
- Mettre un système de points (paniers marqués en 1c0 et ballons piqués).



5. Les différentes réparations

(Manière de reprendre le jeu)

U9 à U11

- ✓ **Les compétences à développer :**
- Administer une remise en jeu au bon endroit ;
 - Repérer une remise en jeu illégale ;
 - Administer des lancers francs.

a. La remise en jeu :

- Une remise en jeu a lieu suite à :
- Un panier encaissé ;
 - Une violation ;
 - Une faute.

Une remise en jeu a lieu au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise. Si l'infraction a lieu dans la partie colorée (cf : image ci-contre) alors la remise en jeu a lieu derrière la ligne de fond (sauf juste derrière le panier).



✓ Les règles :

- Dès l'instant où le joueur a le ballon à sa disposition pour la remise en jeu, il dispose de **5 secondes pour l'effectuer**.
- Le joueur effectuant la remise a **le droit de reculer** autant qu'il le veut par rapport à la ligne. En revanche, **il ne peut se déplacer que d'un pas sur le côté** par rapport à l'endroit que lui a désigné l'arbitre.
- Le joueur chargé d'effectuer la remise en jeu **ne peut donner le ballon à un autre joueur derrière la ligne**.
- Le joueur effectuant la remise en jeu n'a pas le droit de **tirer directement au panier, de passer le ballon en main en main**, ni de lancer le ballon sur le terrain et de **le reprendre avant qu'il n'ait été touché par un autre joueur**.

b. Lancer-franc :

Des lancers francs sont accordés suite à :

- Une faute sur un joueur en action de tir.
- Une 5^{ème} faute (et plus) d'équipe durant un même quart temps.

Attribution de lancers francs :



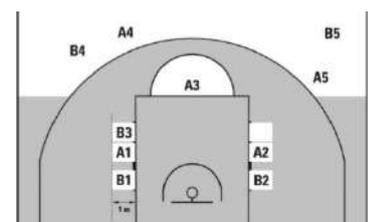
Faute commise sur action de tir alors que le panier est marqué = **panier accordé + 1 LF**.

Faute commise sur action de tir à 2 pts alors que le tir est raté et/ou 5^{ème} faute d'équipe = **2 LF**.

Faute commise sur action de tir à 3 pts alors que le tir est raté = **3 LF**.

✓ Les règles :

- Le tireur n'a pas le droit de franchir la ligne des lancers francs tant que le ballon n'a pas touché le panier (= panier refusé).
- Les non-tireurs situés au bord de la raquette peuvent franchir la ligne dès que le tireur a lâché le ballon pour tirer.
- Les non-tireurs situés en dehors de la ligne à 3 pts peuvent franchir la ligne dès que le ballon a touché l'arceau.



Placements lors de LF

Chat ballon inversé :

Objectifs :

- Effectuer la remise en jeu au bon endroit.
- Équipe passeurs : Ouvrir les angles de passes (= occupation d'espace) / Anticiper la passe (= observation).
- Équipe dribbleurs : Être rapide dans les déplacements en dribbles.

Déroulement :

- L'équipe qui ne possède qu'un ballon (= équipe passeurs) doit réussir à se faire 10 passes consécutives (pour valider 1 pt).
- L'autre équipe, en dribblant, doit réussir à intercepter le ballon ou toucher le joueur qui a la balle.

Le joueur qui a intercepté le ballon ou touché le porteur de balle, garde son ballon pour aller faire une remise en jeu à son équipe.

Ses 2 coéquipiers donnent leur ballon aux adversaires → le jeu reprend.

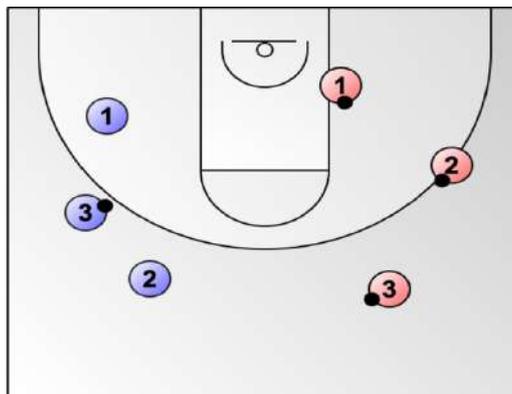
Consignes :

- Passeurs : Se démarquer (= être à un endroit où il n'y a personne autour de soi) / Passe forte / Sauter à la balle.
- Dribbleurs : Dribble fort

L'équipe dribbleurs est juge de la conformité de la réparation (= bon placement ou non de la remise en jeu).

Évolutions :

- Mettre un système de points.
- Au bout de 10 passes consécutives, l'équipe a le droit d'aller marquer.
- Chat ballon « standard » (= l'équipe passeurs doit toucher, avec le ballon en main, les dribbleurs).



Comment faire arbitrer cette catégorie ?

Arrivé sur cette catégorie, un joueur est censé pouvoir arbitrer avec la capacité de :

- **Siffler fort ;**
- **Expliquer ce qu'il siffle ;**
- **Pouvoir utiliser la gestuelle conventionnelle.**

Attention cependant à ne pas oublier de **PARLER**, la gestuelle vient **compléter la parole et non la remplacer !**

Dans cet objectif, nous veillerons à **avoir ce niveau d'exigence lors des entraînements** (tout du moins, d'y tendre). Il conviendra de **questionner les joueurs lors des phases de jeu** pour cerner leur jugement et développer leur capacité à trier ce qu'ils voient sur un terrain (= sanctionner uniquement les violations et fautes impactant le jeu).

Dans ce même but, et dans l'idée de concerner tout le monde, il nous semble approprié **d'inclure des phases « d'auto arbitrage »**. En effet, cela permet, en plus de **les responsabiliser**, de vraiment lier l'arbitrage au jeu et possiblement permettre aux joueurs de mieux discerner les contacts / violations qui les dérangent dans leur jeu et apprendre à jouer malgré des petits contacts.

L'éducateur restera observateur des comportements des joueurs et **garant du bon déroulement** (= médiateur en cas de conflit).

De la même manière que pour la catégorie Mini-basket, il semble important de :

- **Concerner tout le monde.**
- **Permettre à ceux qui le souhaitent d'arbitrer / tenir la table davantage.**
- **Guider et missionner les joueurs sur des compétences définies.**
- **Accompagner les joueurs lorsqu'ils arbitrent le week-end.**

Attention : Ne pas laisser 2 jeunes ensembles ! (Ou alors avec un référent en observation)

Comportements attendus par les joueurs qui se font arbitrer :

- Accepter de se faire arbitrer par un partenaire.
- Accepter les jugements de l'apprenti arbitre et accepter ses éventuelles erreurs.
- Respecter sa fonction de joueur = **jouer et ne pas arbitrer (il y a un arbitre pour cela)**.

Enfin, à partir de cette catégorie-ci, il devient possible de se former via l'école d'arbitrage de son club (ou de se rapprocher d'une école d'un autre club).

Attention : L'école d'arbitrage ne doit pas remplacer le travail fait à l'entraînement ou le week-end, mais le compléter !

1. Maîtriser les notions de zone avant et zone arrière

U13 à U15

- ✓ **Les compétences à développer :** Définir le contrôle de balle ;
Définir zones avant et arrière ;
Repérer les retours en zone.

- ✓ **Définitions :**

La zone **arrière** d'une équipe correspond au ½ terrain où se situe le panier qu'elle défend.

La zone **avant** d'une équipe correspond au ½ terrain où se situe le panier qu'elle attaque.

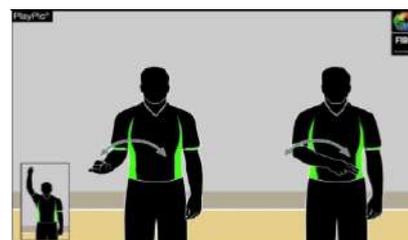
N.B : la ligne médiane fait partie de la zone arrière.

a. Le contrôle de balle :

- Une équipe contrôle le ballon dès que l'un de ses joueurs le contrôle en le tenant à 1 ou 2 mains ou, en le dribblant.
- Le contrôle continue lorsque les joueurs de cette équipe se passent le ballon.
- Le contrôle de balle se termine lorsque
 - L'adversaire prend le contrôle du ballon.
 - Le ballon a quitté la ou les mains du joueur pour un tir au panier.

b. Le retour en zone :

Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone avant n'a pas le droit de faire revenir le ballon dans sa zone arrière.



- ✓ **Les règles :**

- Le ballon est considéré en **zone avant** :
 - **Le dribbleur** a ses **2 appuis** dans la zone avant ET a fait rebondir **le ballon** dans la zone avant.
 - Dans le cas d'**une passe** : dès que le ballon a touché le **sol ou un joueur en zone avant**.
- Le ballon est considéré comme revenu **en zone arrière** :
 - Le **dribbleur à un appui ou a fait rebondir le ballon** en contact avec la zone arrière.
 - Dans le cas d'**une passe** : dès que **le ballon a touché le sol ou un joueur** en contact avec la zone arrière.

3 questions à se poser pour savoir s'il y a retour en zone :

- 1) Quelle est la **dernière équipe** à avoir **contrôlé le ballon en zone avant** ?
- 2) Quelle est la **dernière équipe** à avoir **touché le ballon en zone avant** ?
- 3) Quelle est la **première équipe** à avoir **retouché la balle en zone arrière** ?

Si la réponse à ces 3 questions est la même alors **il y a retour en zone**

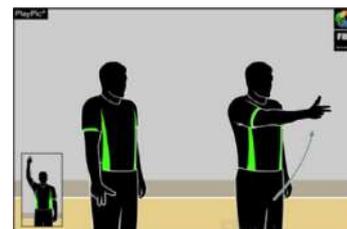
Mais ...

Si l'une des réponses n'est pas identique aux 2 autres alors, **il n'y a pas retour en zone.**

2. Maîtriser les règles de temps

a. Les 3 secondes :

Le décompte des 3'' concerne un joueur attaquant qui se trouve dans la zone restrictive (= raquette) de l'équipe adverse.



✓ Les Règles :

- Un joueur attaquant n'a pas le droit de rester plus de 3'' dans la zone restrictive adverse alors que le ballon est en zone avant.

- Le décompte des 3'' :

Début : l'attaquant a 1 ou 2 appuis en contact avec la zone restrictive ET son équipe contrôle le ballon en zone avant.

Fin : l'attaquant concerné a mis les 2 pieds en dehors de la zone restrictive ou dès qu'il y a un tir au panier.

On fera attention à **ne pas siffler les 3''** si ce joueur est **en train de sortir** ou si l'un des attaquants est en **action de tir**.

b. Les 5 secondes :

Le décompte des 5'' concerne 3 situations :

✓ Un joueur dispose de 5'' pour effectuer une remise en jeu.

Le décompte **commence** dès que le joueur effectuant la remise en jeu **a le ballon à sa disposition**.

Le décompte **se termine** dès que le joueur **a lâché le ballon pour faire une passe**.

✓ Un joueur qui détient le ballon à l'arrêt ET étant étroitement marqué (= défenseur à moins d'un mètre avec volonté de piquer le ballon) dispose de 5'' pour tirer, passer ou dribbler.

Le décompte **commence** dès que le porteur de balle est **à l'arrêt** ET qu'un défenseur vient le marquer **étroitement**.

Le décompte **se termine** dès que le porteur de balle **a tiré, passé, ou dribblé**.

✓ Un joueur dispose de 5'' pour tirer un lancer franc.

Le décompte **commence** dès que le tireur **a le ballon dans les mains** pour tirer.

Le décompte se termine dès que le tireur **a lâché son ballon pour tirer**.



c. Les 8 secondes :

U13 à U15

Le décompte des 8'' concerne la montée du ballon de la zone arrière à la zone avant.

✓ Les règles :

- Le décompte des 8'' :

Début : dès que **le ballon est contrôlé** sur le terrain en zone arrière.

Fin : dès que **le ballon a touché, ou a été contrôlé** par un joueur, en zone avant.

- **Le ballon est considéré en zone avant** :

- Dès qu'un **dribbleur** a ses **2 appuis** dans la zone avant ET a fait rebondir **le ballon** dans la zone avant.
- Dans le cas d'une **passe** : dès qu'un **joueur en zone avant a touché la balle** ou que **le ballon a touché le sol en zone avant**.



d. Les 24/14 secondes :

L'équipe qui attaque dispose de 24 secondes pour tirer au panier.

✓ Les règles :

- Le décompte des 24'' :

Début : dès que le ballon est **contrôlé sur le terrain** par l'équipe (suite à une interception, violation ...).

Fin : dès que le **ballon a touché l'arceau** (= réinitialisation à 24'').

Le décompte n'est pas réinitialisé si :

- Le ballon est sorti par l'équipe adverse.
- Pour toute faute ou violation de l'équipe adverse alors qu'il reste 14'' ou plus.

Le décompte est réinitialisé si :

- Une faute ou violation est commise par l'équipe adverse alors qu'il reste moins de 14''.
- Dès que le ballon a touché l'arceau lors d'un tir.
- Si le tir est pris et que le signal retentit alors que le ballon est en l'air = le panier doit être accordé s'il est marqué.



Attention ! Lorsque qu'une équipe gagne la balle **dans sa zone avant**, suite à **une violation ou une faute de l'équipe adverse** (qui donne droit à une remise en jeu), **cette équipe disposera de 14''** et non 24'' pour tirer au panier.

1C2 :

Objectifs :

- Repérer les violations des 5 et 8 secondes (+ retour en zone).
- Attaquant : Franchir 2 défenseurs par le dribble le plus vite possible.
- Défenseurs : S'organiser à 2 pour gagner la balle.

Déroulement :

- Le joueur observateur, en dribblant, annonce les violations de temps et d'éventuels retours en zone & fautes.
- L'attaquant part dès que le groupe précédent a terminé (= panier marqué ou ballon piqué).
- Les défenseurs partent au même moment.
- Si l'un des défenseurs gagne la balle en zone arrière, il continue l'action en tant qu'attaquant (face aux 2 autres).

Rotations par rapport aux colonnes de départ :

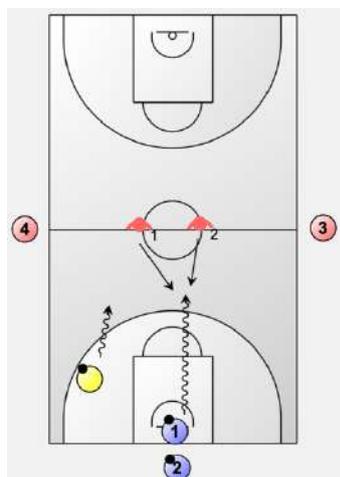
- L'attaquant et le joueur-observateur deviennent défenseurs.
- L'un des défenseurs devient attaquant ; l'autre devient observateur.

Consignes :

- Attaquant : Changer de direction sur un dribble FORT et bas, et changer de rythme.
- Défenseurs : Chercher à enfermer l'attaquant à 2 (+ en s'aidant des lignes de touche).
- Le joueur-observateur : Se déplacer pour mieux voir (Repère : voir les mains des défenseurs et le ballon).

Évolutions :

- Les défenseurs partent plus tôt.
- Une fois que la ligne médiane est franchie, l'attaquant va marquer (= plus de défenseurs).



Objectifs :

- Repérer les retours en zone.
- Attaquant : Franchir 2 défenseurs par le dribble le plus vite possible.
- Défenseurs : S'organiser à 2 pour gagner la balle.

Déroulement :

- Le joueur-observateur, en dribblant, annonce les retours en zone et les fautes éventuelles.
(Lorsque l'attaquant touche les plots, l'observateur doit annoncer le moment où il passe en zone avant)
- Les défenseurs vont se placer dès que l'attaquant part.
- L'attaquant part dès que le groupe précédent a terminé (= panier marqué ou ballon piqué)
 - Il doit, en dribblant aller toucher les 4 plots.
 - Faire la passe à l'un des défenseurs puis faire le tour du plot.
 - Dès qu'il reçoit la balle → 1c2.

Rotations par rapport aux colonnes de départ :

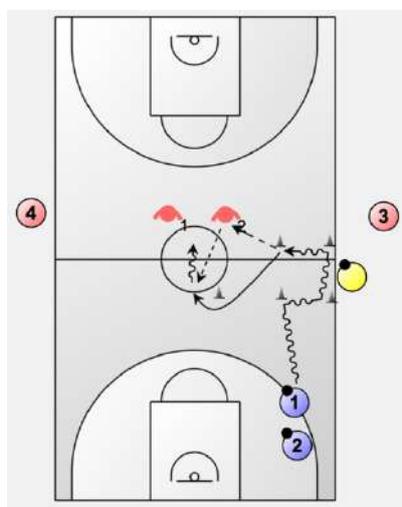
- L'attaquant et le joueur-observateur deviennent défenseurs.
- L'un des défenseurs devient attaquant ; l'autre devient observateur.

Consignes :

- Attaquant : Changer de direction sur un dribble FORT et bas, et changer de rythme.
- Défenseurs : Chercher à enfermer l'attaquant à 2 et le repousser en dehors du terrain ou dans sa zone arrière.
- Le joueur-observateur : Se déplacer pour mieux voir (Repère : voir les mains des défenseurs et le ballon).

Évolutions :

- Mettre un seul défenseur.
- L'entraîneur donne un numéro à chaque plot et annonce un ordre → l'attaquant doit les toucher dans cet ordre.



3. Reconnaître l'action de tir

U13 à U15

✓ Les compétences à développer :

Identifier le début et la fin de l'action de tir ;
Définir si la faute a lieu avant, pendant ou après l'action de tir.

✓ Définition :

L'action de tir débute :

- Lors d'un **tir en course** : dès que le joueur **arrête son dribble et poursuit son mouvement continu** (=course) **vers le panier**.
- Lors d'un **tir extérieur** : dès que le porteur de balle est dans son **mouvement continu** (= mécanique de tir) **POUR TIRER**.

L'action de tir se termine :

- Lors d'un **tir avec saut** : dès que les **2 appuis retombent au sol**.
- Lors d'un **tir de plain-pied** (= sans sauter) : dès que le tireur **a lâché le ballon**.

✓ Les règles :

Si une faute a lieu sur une action de tir mais qu'à la fin de celle-ci, le joueur effectue finalement une passe, la faute ne sera plus considérée comme ayant eu lieu sur l'action de tir.

✓ Gestuelle :

Après avoir arrêté le jeu pour une faute (avec la gestuelle associée), on demandera à l'arbitre d'annoncer si la faute a lieu ou non sur l'action de tir.



Jeu de tirs :

Objectifs :

- Repérer le moment de la faute par rapport à l'action de tir et connaître la réparation appropriée.
- Travailler les finitions (découverte / analytique gestuelle / ...).

Déroulement :

- Le joueur part dès que le précédent a franchi la ligne médiane.
- Il exécute le tir en course demandé.
- L'entraîneur annonce (coup sifflet ou « top ») durant la traversée du joueur, une faute commise.
- Le joueur-observateur doit annoncer si la faute a lieu avant, pendant ou après l'action de tir et la réparation assimilée.

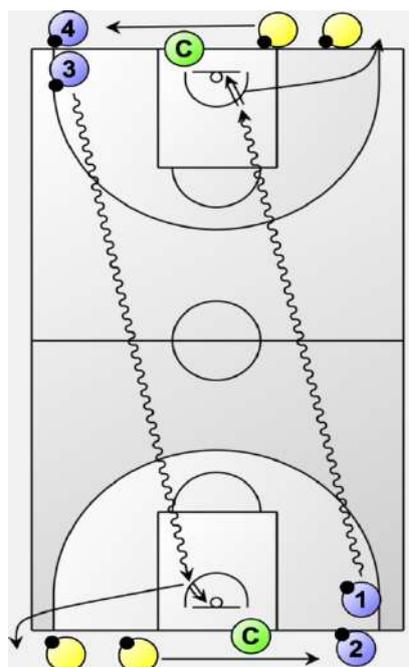
Une fois que le joueur a tiré, il devient observateur ; le joueur-observateur devient tireur.

Consignes :

- Dernier dribbles fort / Longueur et pose des appuis / Lâcher la balle haut / ...

Évolutions :

- Varier les finitions (au choix de l'entraîneur / au choix des joueurs).
- Tir extérieur.

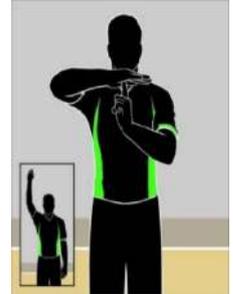


4. Administrer un temps mort et un remplacement

U13 à U15

a. Le temps mort (TM) :

- Seuls **le coach et le coach assistant** peuvent demander un temps mort à **la table de marque**.
- Un temps mort **commence** dès que le **jeu est arrêté ET** que l'arbitre a fait le **signal du TM**.
- Un temps mort dure 1 minute au bout de laquelle le jeu doit reprendre.
(Un 1^{er} signal sonore retentit à 50'')
- Un temps mort peut être accordé :
 - o Suite à un coup de sifflet de l'arbitre.
 - o Suite à un panier encaissé.
 - o Suite à un dernier, ou unique, lancer franc marqué (ou encaissé).



Si les 2 équipes demandent un TM, celui-ci sera **imputé à l'équipe qui en a fait la demande en 1^{er}** ; sauf s'il y a un panier marqué auquel cas, **le TM est imputé à l'équipe qui a encaissé ce panier**.

b. Le Remplacement :

- C'est le **remplaçant** qui demande son remplacement à **la table de marque**.
- Un remplacement peut être accordé :
 - o Suite à un coup de sifflet de l'arbitre.
 - o Suite à un dernier, ou unique, lancer franc marqué (ou encaissé).
 - o Suite à un panier encaissé (**uniquement dans les 2 dernières minutes du match**).
- Le remplaçant ne peut **rentrer sur le terrain seulement après que l'arbitre ait fait la gestuelle associée**.



Remplacement



Rentrée sur le terrain

Les attitudes de l'arbitre

L'arbitre a pour mission le bon déroulement de la rencontre, cela signifie entre autres qu'il n'y ait pas de débordement (= le moins de conflit possible, voire pas du tout) mais également que les joueurs puissent jouer du mieux possible.

L'arbitre devra être le plus invisible possible (« un bon arbitre est celui que l'on voit le moins possible selon la nécessité de la rencontre »). Il ne sifflera donc que le nécessaire et laissera jouer les infractions qui n'impactent pas (ou très peu) le jeu.

Pour cela, il sera nécessaire de faire preuve d'une certaine pédagogie. Cela pourra passer par :

Avant la rencontre :

- Aller saluer les coachs = **s'assurer d'un climat favorable**.
- Fixer le cadre avec les 2 coachs avant la rencontre = **Se fixer une ligne directrice**.
(À jauger en fonction de la catégorie et du niveau).

Pendant la rencontre :

- Siffler les infractions en fonction du cadre fixé en amont = **Cadrer la rencontre**.
- Siffler ce qui impacte réellement le jeu (= l'intention de l'attaquant / du défenseur) = **Principe d'incidence / évidence**.
- **Sanctionner les comportements antisportifs**.
- Siffler avec assurance, **se montrer sur de soi et assumer son coup de sifflet** (même s'il s'avère que l'on s'est trompé !). Pour autant, si on sait que l'on s'est trompé, **il est important de rectifier sa décision !**
- Répondre à des questionnements (et non des réclamations !) de joueurs ou de coachs.

Après la rencontre :

- Saluer tous les joueurs et les coachs.

Finalement, un arbitre répondant à ces critères limite fortement des problèmes de comportements qu'il pourrait rencontrer.

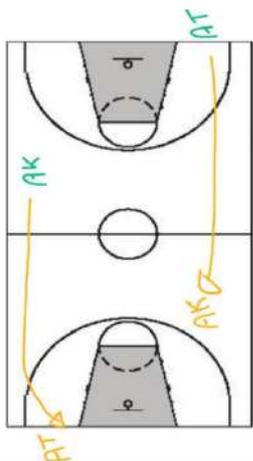
SYNTHÈSE : L'arbitre doit veiller à :

- Faire preuve de **pédagogie**.
- Siffler avec **assurance** (= siffler fort en étant sur de soi).
- **Communiquer** avec les différents acteurs de la rencontre, avec la **gestuelle** associée **ET la parole**.
- Toujours **voire l'ensemble du jeu** (avec son collègue).
- **Sanctionner tous comportements antisportifs** (sur et en dehors du terrain).

Et enfin ... Siffler en faveur du jeu !

1. La mécanique d'arbitrage

Après U15



En principe, nous arbitrons à 2 sur un terrain, Il convient donc de **se répartir l'espace de jeu** et les **responsabilités** pour être sûr **de voir tout le jeu** (= les 10 joueurs).

- L'arbitre de tête (AT) = arbitre situé en avant du jeu, derrière **la ligne de fond** en zone d'attaque.
- L'arbitre de queue (AK) = arbitre situé en arrière du jeu, au niveau des **3 pts à 45°**.

N.B. Quand il y a un changement de possession, les rôles s'inversent **AT devient AK / AK devient AT**.

La responsabilité des lignes du terrain de basket (extérieur et médiane) est définie comme suit :

- **AK** est responsable de la **ligne de fond en zone arrière**, la **ligne médiane** et la **ligne de touche sur sa gauche**.
- **AT** est responsable de la **ligne de fond en zone avant** ainsi que la **ligne de touche sur sa gauche**



✓ Pour une meilleure répartition des rôles, le terrain est découpé en 6 zones :



- AK :** Zones 1 - 2 - 3
Zone 5 (avec AT)
Zone 6 (jeu extérieur)
- AT :** Zones 4 - 5 (avec AK)
Zone 6 (poste bas)

✓ Les écueils à éviter :

- Les 2 arbitres regardent le ballon (ou du moins la même zone) → **Il faut que chacun respecte sa zone !**
- AK est situé trop loin du jeu → **Il faut qu'il soit proche du jeu pour mieux voir !**
- AT est situé trop près de la ligne de fond → **Il faut qu'il prenne un peu de recul pour ne pas avoir à baisser la tête !**

A RETENIR ! À tout moment, les 10 joueurs **présents** sur le terrain doivent être dans le champ de vision des arbitres !

2. Les fautes antisportives

Après U15

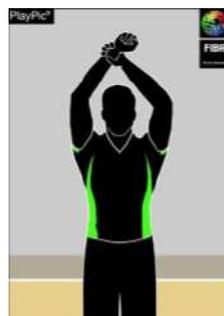
✓ Les 5 critères d'une faute antisportive :

- Faire une faute sur un porteur de balle **sans** chercher à piquer la balle.
- Faire une faute jugée « **Rude** ».
- Faire une faute jugée « **non nécessaire** » sur le jeu de transition (= **la montée du ballon**).
- Créer un **contact latéral ou par derrière**, sur un porteur de balle, alors qu'il n'y a **aucun défenseur situé entre lui et le panier** (jusqu'au début de l'action de tir).
- Faire une **faute défensive lors d'une remise en jeu** alors que l'arbitre ou le joueur l'effectuant détient encore le ballon (uniquement dans les **2 dernières minutes du match et de chaque prolongation**).

✓ La réparation :

- Faute hors action de tir : 2 lancers francs + la possession.
(= remise en jeu au point de remise en jeu en zone avant face à la table de marque)
- Faute sur l'action de tir : nombre de lancers francs défini selon les critères habituels + la possession.

N.B : Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il a été sanctionné de 2 fautes antisportives (ou 1 Faute technique et 1 faute antisportive).



Attraper le poignet
vers le haut

3. La gestion des acteurs

Après U15

✓ La pédagogie :

La meilleure manière de gérer les conflits est de ne pas avoir à y faire face. Il est donc nécessaire d'avoir un **discours ainsi que des attitudes préventives**.

L'une des premières choses à faire est **d'assurer une bonne entente avec les coachs en début de rencontre et de poser le cadre AVEC eux**.

Pendant la rencontre, il conviendra de **faire respecter le cadre fixé**. Pour autant, il n'est pas nécessaire de tout siffler. **Certaines choses peuvent passer d'abord par la parole** (ex : "attention aux mains", "attention aux 3 secondes") et pourront ensuite être sifflées si récidive.

Toutefois, certains comportements ne peuvent pas être laissés passés par l'arbitre et **des sanctions peuvent être nécessaires (parfois même sans avertissements préalables)**.

✓ La faute technique :

Une faute technique est une **faute de comportement de joueur mais aussi de coach**. Elle peut être sifflée à un joueur en jeu sur le terrain mais également à un joueur sur le banc. Si une faute technique est **sifflée à l'encontre d'un joueur remplaçant**, cette faute sera **comptabilisée dans le total des fautes du coach** et non du joueur (= FT à l'encontre du banc).



Former un "T"
avec la paume

a. Les actes passibles d'une faute technique :

- Ignorer les avertissements des arbitres.
- Traitement irrespectueux envers un acteur du jeu (officiels, coachs, joueurs, ...) que ce soit par un langage corporel ou la parole.
- Agacer, narguer ou exciter un adversaire ou même le public.
- Balancer ses coudes avec accès.
- Retarder délibérément le jeu (en éloignant ou retenant le ballon suite à un panier marqué par exemple) ;
- Simuler d'avoir été victime d'une faute.

b. Sanction :

- Un **joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre dès lors qu'il a commis 2 fautes techniques** (ou 1 FT et 1 faute antisportive) = il doit retourner dans les vestiaires et **n'a pas le droit d'assister à la fin de la rencontre**.
- Un **coach est disqualifié pour le reste rencontre** (il n'a pas le droit d'assister à la fin de la rencontre) dès lors :
 - Qu'il a commis **2 fautes techniques** résultant de **son propre comportement**.
 - Qu'il a commis **3 fautes techniques au total** (ou 2 FT liées au comportement de son banc + 1 FT liée à son propre comportement ou 3 FT liées au comportement de son banc).

c. Réparation :

1 lancer franc (tiré par un joueur désigné par le coach) puis le jeu reprend là où il s'était arrêté (= si les blancs avaient le ballon alors remise en jeu pour les blancs à l'endroit le plus proche d'où se trouvait le ballon).

Une faute disqualifiante est la **pire faute qui puisse être commise**. Elle résulte d'un **comportement antisportif « flagrant »** d'un joueur ou d'un coach.

Il peut s'agir **d'actes de violence** envers un autre acteur (dans ou en dehors du jeu) ou bien du matériel qui entraîneraient un quelconque endommagement. Ceux-ci peuvent tout aussi bien être **physiques que verbaux**.

a. La sanction :

Un joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre dès lors qu'il a commis :

- 2 fautes techniques.
- 2 fautes antisportives.
- 1 faute technique et 1 faute antisportive.
- 1 faute disqualifiante.



Un coach est disqualifié pour le reste de la rencontre dès lors qu'il a commis :

- 2 fautes techniques résultants de son propre comportement.
- 2 fautes techniques résultants du comportement de son banc + 1 faute technique résultant de son comportement personnel.
- 1 faute disqualifiante.

→ Un joueur disqualifié **n'a pas le droit d'assister à la suite de la rencontre**. Il doit retourner dans le vestiaire.

b. La réparation :

Faute sans contact (= de comportement) : **2 lancers francs + la possession.**
(= remise en jeu au point de remise en jeu face à la table de marque)

Faute hors action de tir : **2 lancers francs + la possession.**

Faute sur l'action de tir : **nombre de lancers francs défini selon les critères habituels + la possession.**

Nous avons besoin de vous pour faire évoluer ce document et ceci tous les ans...

**N'hésitez pas à nous contacter :
Poledveloppement.basket35@orange.fr**

Le « J.A.P » c'est aussi valider des compétences à l'enfant pendant sa formation au sein de l'école de Mini Basket dans trois domaines : JEU-ARBITRAGE-PARTICIPATION.

**Trois niveaux d'acquisition sont valorisés :
le JAP de BRONZE, le JAP d'ARGENT et le JAP d'OR.**

Les jappeurs d'OR seront récompensés lors de la Fête Nationale du Mini Basket ou lors de l'Assemblée générale du Comité 35

