

ECOLE ARBITRAGE

LES
VIOLATIONS





Sommaire

- Qu'est-ce qu'une violation
- Sa sanction ?
- Ce que l'arbitre doit retenir
- Entre deux et possession alternée
- Joueur et ballon hors des limites du terrain
- Le dribble
- Le marcher
- Les 3 secondes
- Les 5 secondes
- Les 8 secondes
- Le chronomètre des tirs
- Ballon retournant en zone arrière
- Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou sur le panier
- La gestuelle



Qu'est ce qu'une violation ?

Article 22

Une violation est une infraction aux règles



Sa sanction ?

Article 22

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement dans ces règles.



Ce que l'arbitre doit retenir :

- L'arbitre doit siffler quand il voit une violation
- Il fait le geste bras levé – main ouverte pour indiquer la violation
- Puis il dit et/ou fait le geste de la violation
- Puis il montre la direction dans lequel le jeu va reprendre
- Il donne le ballon à l'équipe adverse (celle qui n'a pas commis la violation)

pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement sous le panier



Article 12

Entre-deux et possession alternée :

12.1.1 Il y a entre-deux lorsqu'un arbitre lance le ballon entre 2 adversaires.

12.1.2 Il y a ballon tenu lorsqu'un ou plusieurs joueurs d'équipes opposées tiennent fermement le ballon à une ou deux mains de telle façon qu'aucun d'eux ne puisse en prendre le contrôle sans rudesse excessive.



Article 12

Entre-deux et possession alternée :

Il y a situation d'entre-deux lorsque :

- Un ballon tenu a été sifflé,
- Le ballon sort des limites et les arbitres sont dans le doute ou sont en désaccord sur le joueur qui a touché le ballon en dernier,
- Une double violation se produit lors d'un dernier lancer-franc manqué,
- Un ballon vivant reste coincé entre le panier et le panneau sauf :

- * Entre des lancers-francs

- *Après un dernier tir de lancer-franc suivi d'une remise en jeu depuis le point de remise en jeu en zone avant de cette équipe.

- Le ballon devient mort alors qu'aucune équipe n'a le contrôle du ballon ou n'y a droit,
- Après annulation de sanctions identiques envers les deux équipes, s'il ne reste pas d'autre sanction de faute à exécuter et qu'aucune équipe n'avait le contrôle du ballon ou n'y avait droit avant la première faute ou violation,
- Au commencement de tout quart-temps et toute prolongation, autres que le premier quart-temps.



Article 23

Joueur et ballon hors des limites du terrain :

Définition : Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie quelconque de son corps touche le parquet ou tout objet autre qu'un joueur situé au-dessus, sur ou en dehors des limites du terrain.

Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau ou tout objet situé au-dessus du terrain de jeu



Article 24

Le dribble :

Définition : Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur en contrôle de ce ballon et qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu.

Un dribble commence : lorsqu'un joueur ayant pris le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu le lance, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu et le retouche avant qu'il ne touche un autre joueur.

Un dribble prend fin : lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains ou qu'il le laisse reposer dans une ou les deux mains.



Article 24

Le dribble :

Ce que je peux faire :

- le faire rouler
- le lancer
- le faire rebondir
- tirer au panier
- perdre maladroitement le contrôle et le récupérer après (fumble)

Ce que je ne peux pas faire :

- ne pas passer sa main sous le ballon
- le porter
- lui faire faire une pause
- ne pas re-dribbler une fois le ballon arrêté



Article 25

Le marcher :

Définition : Le marcher est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds en dehors des limites définies dans cet article, alors que le joueur tient un ballon vivant sur le terrain de jeu.

Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le terrain de jeu.



Article 26

Les 3 secondes :

Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

Pour être considéré en dehors de la zone restrictive, le joueur doit avoir les deux pieds sur le terrain de jeu en dehors de la zone restrictive.

Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.



Article Les 5 secondes :

Article 17 : Remise en jeu :

17.3.1 : Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas : Mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon

Article 43 : Lancers-francs :

43.2.3 : Le tireur de lancer-franc : doit lâcher le ballon dans les 5 secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition,



Article 27

Joueur étroitement marqué :

Définition : Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre.

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.



Article 28

Les 8 secondes :

Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

... cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.



Article 29

Chronomètre des tirs :

Chaque fois que :

- Un joueur gagne le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,

... cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.



Article 29

Chronomètre des tirs :

Dans les situations précédentes, la possession du ballon doit être accordée à la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon. Alors :

- Si une remise en jeu est accordée dans la zone arrière de l'équipe qui en avait préalablement le contrôle, le chronomètre des tirs doit alors être remis à 24 secondes.

- Si une telle remise en jeu est effectuée en zone avant de cette équipe, le chronomètre

des tirs doit être alors remis en marche de la manière suivante :

- Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où

le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé,

- Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à 14 secondes.



Article 30

Ballon retournant en zone arrière :

Une équipe est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant quand :

- Un joueur de cette équipe touche la zone avant avec ses deux pieds en tenant, attrapant ou dribblant le ballon dans sa zone avant, ou
- Le ballon est passé entre les joueurs de cette équipe en zone avant.

Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant a ramené illégalement le ballon dans sa zone arrière lorsqu'un joueur de cette équipe est le dernier à avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière, ou
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

Cette restriction s'applique à toutes les situations se produisant dans la zone avant d'une équipe y compris les remises en jeu.



Article 31

Intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») ou sur le panier :

31.2.1 : Une intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») se produit pendant un tir au panier lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est entièrement au-dessus du niveau de l'anneau et :

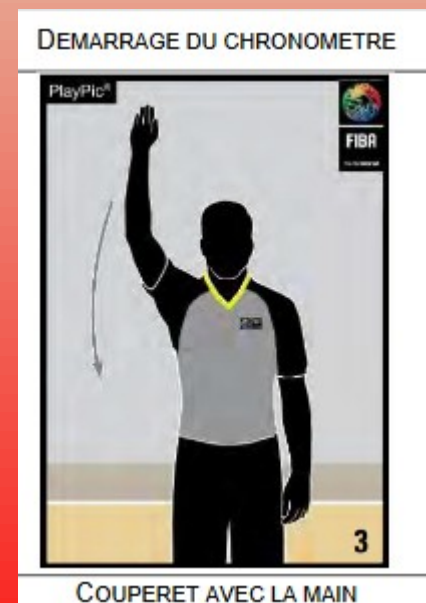
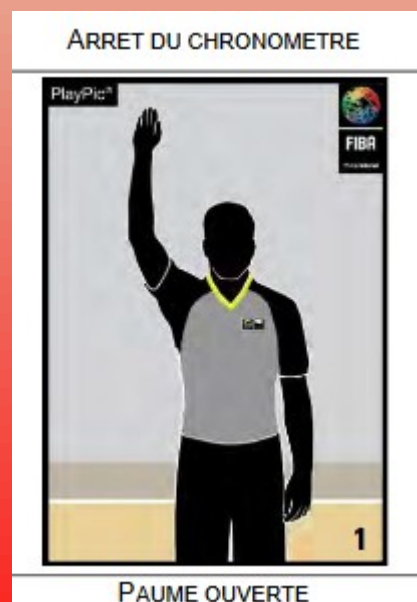
- Qu'il est dans sa phase descendante vers le panier, ou
- Après qu'il a touché le panneau.

31.2.2 : Une intervention illégale sur le ballon (« Goaltending ») est commise lors d'un lancer- franc lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier et avant qu'il touche l'anneau.



La gestuelle :

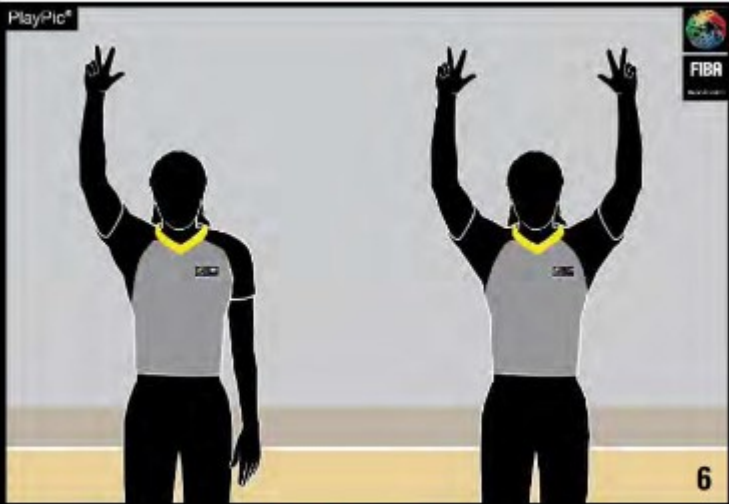
Signaux de chronométrage





La gestuelle :

Signaux de score

1 POINT	2 POINTS	3 POINTS
		
ABAISSEUR UN DOIGT D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	ABAISSEUR DEUX DOIGTS D'UN MOUVEMENT DU POIGNET	3 DOIGTS TENDUS AVEC 1 BRAS : TENTATIVE A 3 POINTS AVEC 2 BRAS : REUSSITE A 3 POINTS



La gestuelle :

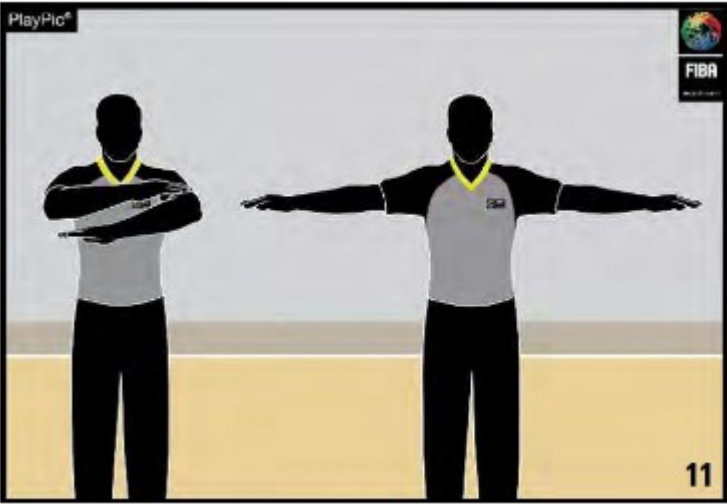
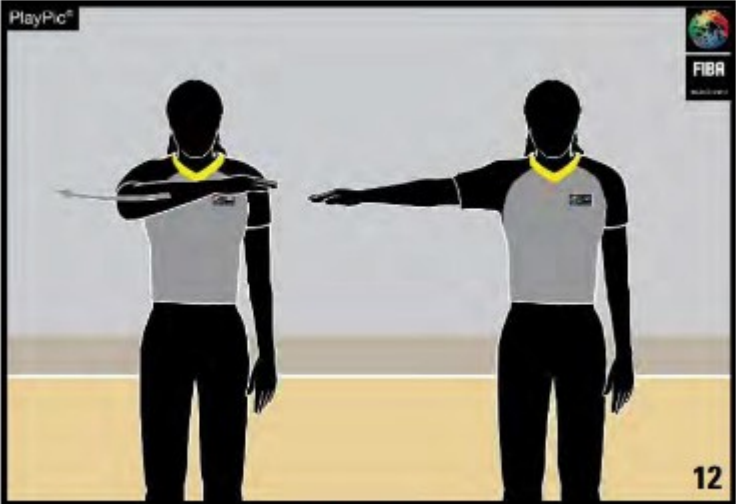
Remplacement et
Temps-mort

REPLACEMENT	AUTORISATION DE RENTRER	TEMPS-MORT IMPUTE	TEMPS MORT MEDIA
7	8	9	10
AVANT- BRAS CROISES	MOUVEMENT DE LA PAUME OUVERTE VERS LE CORPS	FORME DE « T » AVEC L'INDEX	BRAS OUVERTS AVEC LES POINGS FERMES



La gestuelle :

Gestuelle informative

PANIER ANNULE / ACTION ANNULEE	DECOMPTE DE TEMPS VISIBLE
	
UNE ACTION DE CISEAU AVEC LES BRAS DEVANT LE BUSTE	DECOMPTE AVEC LA PAUME OUVERTE



Gestuelle informative

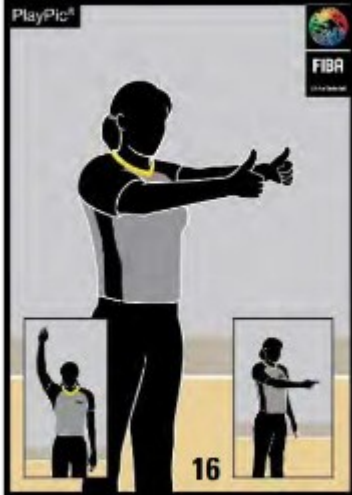
La gestuelle :

SIGNE OK DE COMMUNICATION	REMISE A 14 OU 24 DU CHRONOMETRE DES TIRS
	
POUCE LEVE	ROTATION DE LA MAIN AVEC LE DOIGT TENDU



Violations

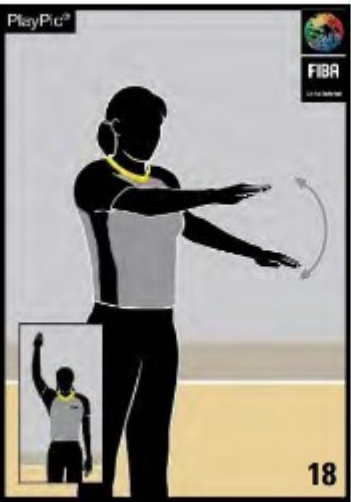
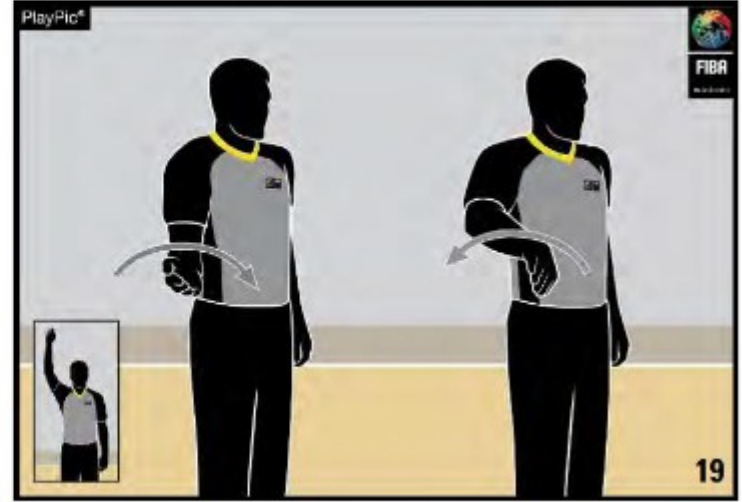
La gestuelle :

DIRECTION DU JEU / SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN	BALLON TENU / SITUATION D'ENTRE DEUX
	
POINTER EN DIRECTION DU JEU AVEC LE BRAS PARALLELE AUX LIGNES DE TOUCHE	POUCES LEVES PUIS INDIQUER LA DIRECTION SELON LA FLECHE DE POSSESSION ALTERNEE



La gestuelle :

Violations

MARCHER	DRIBBLE IRREGULIER / REPRISE DE DRIBBLE	DRIBBLE IRREGULIER / PORTER DE BALLE
		
ROTATION DES POINGS	BATTEMENT ALTERNATIF	DEMI-ROTATION DE LA PAUME



Violations

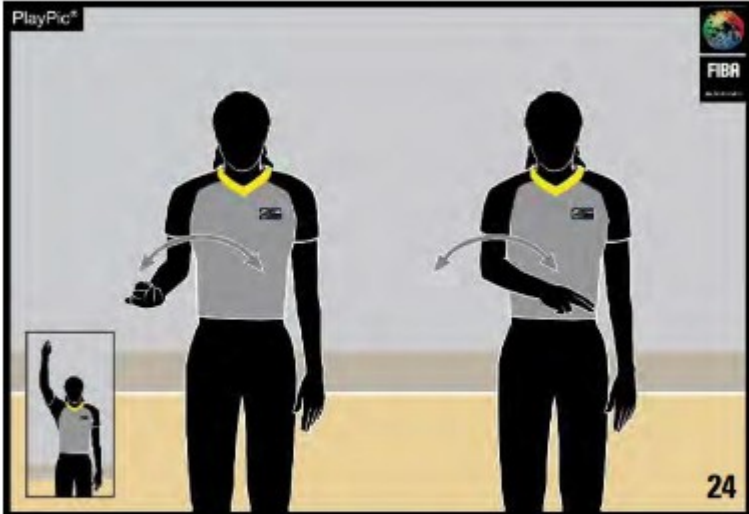
La gestuelle :

3 SECONDES	5 SECONDES	8 SECONDES	CHRONOMETRE DES TIRS
			
RAS TENDU MONTRANT TROIS DOIGTS	MONTRER 5 DOIGTS	MONTRER 8 DOIGTS	TOUCHER L'ÉPAULE DES DOIGTS



Violations

La gestuelle :

RETOUR EN ZONE ARRIERE  24	JEU AU PIED VOLONTAIRE  25	GOALTENDING / INTERVENTION ILLEGALE SUR LE BALLON OU LE PANIER  26
MOUVEMENT DE VAGUE EN FACE DU CORPS	POINTER LE PIED	FAIRE PIVOTER L'INDEX TENDU AU-DESSUS DE L'AUTRE MAIN QUI FORME UN CERCLE

01/11/2024



COORDONEES



ALLOMBERT SOPHIE

RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES
OFFICIELS

Mail : OFFICIELS@ESJBASKET.FR

ADRESSE :

23 RUE DU LAVOIR 69330 JONAGE

Formation e-learning

Arbitre club aura 2024/2025 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/c4f88ffd-d66a-47a3-a703-4fd580d8e66d>

Examen départemental CD69 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/1f875e75-efb8-4ac6-8fd1-518028e4fe69>



