



**UNSS**  
UNION NATIONALE  
DU SPORT SCOLAIRE



**ASSOCIATION  
SPORTIVE**  
COLLEGE HENRI WALLON

**JE SUIS JEUNE OFFICIEL**

**EN**

**BASKET - BALL**



# **1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

*« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».* -

A cet effet, le jeune officiel doit :

- Connaître le règlement de l'activité
- Être sensible à l'esprit du jeu
- Être objectif et impartial
- Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

## **2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**

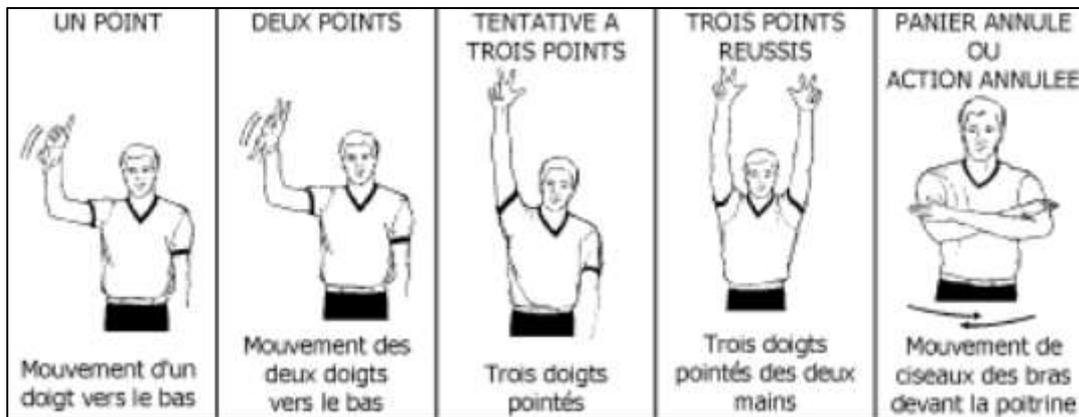
- **Le terrain et ses dimensions**
- **La différence entre violation et faute**
- **L'entre-deux et possession alternée**
- **Le joueur progressant avec la balle**
- **La règle des 3 secondes**
- **Le retour du ballon en zone arrière**
- **Le hors limite**
- **Les fautes**
- **Temps morts et remplacements**





Un panier marqué derrière la ligne des 6,25m vaut **3 points**.

La remise en jeu s'effectue derrière la ligne de fond de terrain par l'équipe qui a encaissé le panier. Le ballon ne doit pas passer par les mains de l'arbitre pour être remis en jeu.



## L'ENTRE DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

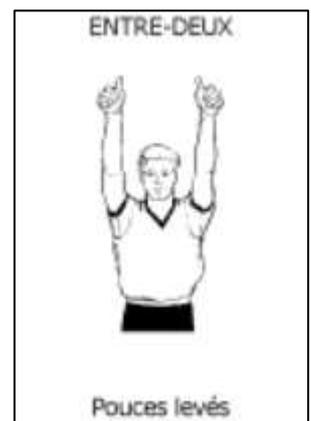
Au début du match l'arbitre lance le ballon verticalement à une hauteur telle qu'aucun des deux joueurs ne puisse l'atteindre en sautant et de façon qu'il retombe entre eux.

Le ballon doit être joué après avoir atteint son point culminant.

Pendant le jeu, chaque situation d'entre deux entraînera l'application de la règle de la possession de balle en alternance, l'arbitre indiquant le sens de la remise en jeu après le geste d'entre deux.

### Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs.
- Ballon coincé entre arceau et panneau.
- Auteur incertain de la touche.



## JOUEUR PROGRESSANT AVEC LA BALLE

### **Le marcher : (violation)**

Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.

**Remarque** : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.



### **Le pied de pivot :**

*Pivoter* : un joueur avec ballon pivote lorsqu'il déplace le même pied une ou plusieurs fois tout en gardant l'autre pied au même point de contact avec le sol. (« comme un compas »)

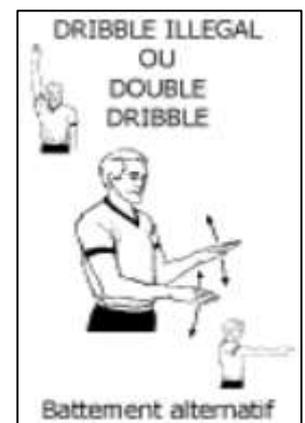
*Choix du pied de pivot* : un joueur qui reçoit le ballon les deux pieds au sol peut choisir l'un ou l'autre pied. Dès qu'un pied se lève, l'autre devient le pied de pivot.

### **La reprise de dribble : (violation)**

Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.

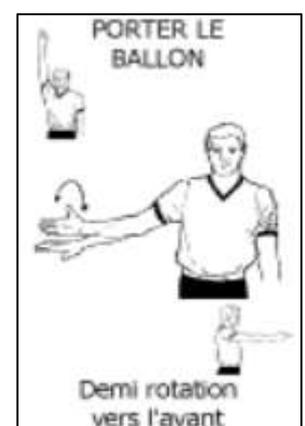
#### **Le départ en dribble :**

*Le ballon doit être lâché avant que le pied ne soit décollé du sol.*



### **Le porter de ballon : (violation)**

La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol. La balle est portée main dessous.



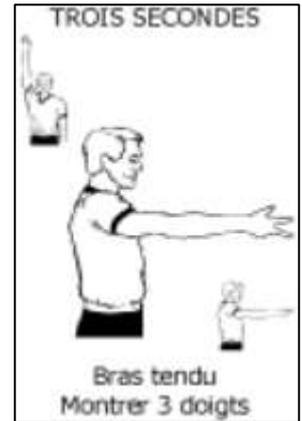
## LA REGLE DES 3 SECONDES

### Violation :

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette).

Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive.

La balle en l'air, en direction du panier (le tir), annule les 3 secondes.



## LE RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE

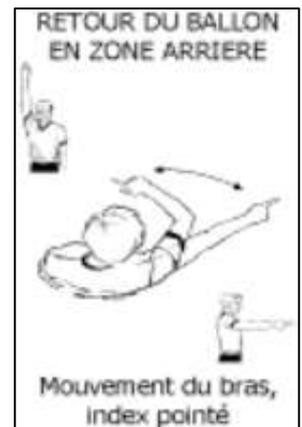
### Violation :

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

Remise en jeu par un joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation.

Il doit jouer dans la zone avant.

Un ballon dévié dans la zone arrière par un défenseur peut être récupéré par l'une ou l'autre équipe.



## LE HORS LIMITE

### Cas du joueur : (*violation*)

Il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

### Cas du ballon : (*violation*)

Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

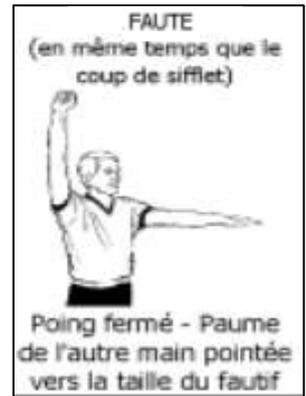


# LES FAUTES

## La faute personnelle (P, P1, P2 ou P3) :

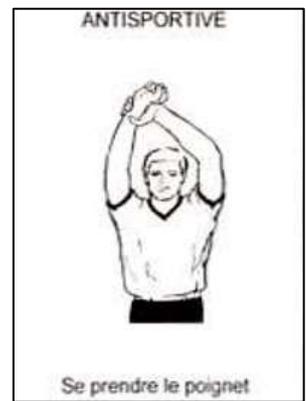
Elle est commise par un joueur qui provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

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 en pliant son corps d'une façon anormale ou encore en utilisant des moyens brutaux (P inscrite au compte du joueur fautif + éventuellement 1, 2 ou 3 lancers francs selon le cas).



## La faute antisportive (U1, U2 ou U3)

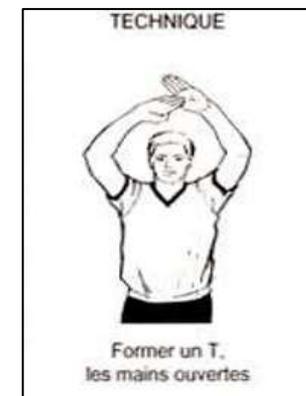
C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur : 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne médiane). A la deuxième faute anti-sportive, le joueur est disqualifié.



## La faute technique du joueur (T2)

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 : 2 lancers francs et possession de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne médiane.

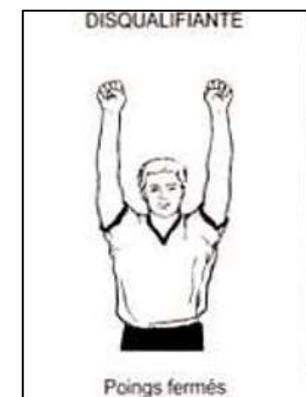


## La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement anti-sportif.

Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

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



# TEMPS MORTS ET REMPLACEMENTS

## Les temps morts :

2 en première mi-temps, 3 en deuxième mi-temps, 1 par prolongation(s).

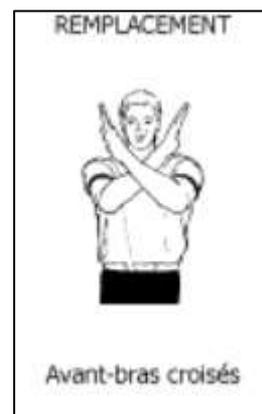
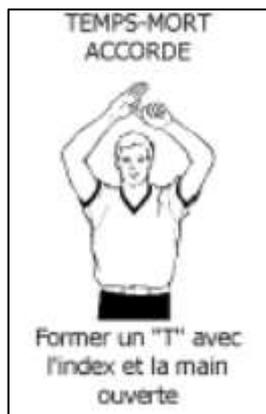
Durée : 1 minute. Ils s'obtiennent sur tout coup de sifflet de l'arbitre et sur panier encaissé jusqu'à la remise en jeu.

## Le remplacement de joueur :

Il est demandé par le remplaçant et peut être obtenu sur tout coup de sifflet de l'arbitre.

## Cas particuliers :

1. Dans les deux dernières minutes du temps réglementaire et de chaque prolongation, par l'équipe qui encaisse un panier.
2. Pour le tireur de lancer franc, si la demande en a été faite avant le 1<sup>er</sup> tir de LF et si le dernier LF est réussi.



## RESUME

<b>VIOLATIONS</b>	<b>FAUTES</b>
<p>→ Perte de balle, remise en jeu sur le côté</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sortie</li><li>- Marcher</li><li>- Reprise de dribble</li><li>- 3 secondes</li><li>- Retour en zone</li></ul>	<p>→ Inscrite sur la feuille de marque + lancers-francs si tir</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Faute personnelle : tenir, pousser, bloquer... (CONTACT)</li><li>- Faute antisportive : faute personnelle +++ (CONTACT +++)</li><li>- Faute technique : insulter...</li></ul>

# BASKET-BALL BREVET D'ARBITRAGE

## EPREUVE PRATIQUE

NOM : .....

COLLEGE : .....

	DEPLACEMENT	AUTORITE	EXCITITUDE du coup de sifflet	GESTE
<b>Niveau 1</b> <b>1 point</b>	Reste "planté" dans le terrain ou sur la touche sans suivre le ballon	Peu de coup de sifflet, aucune décision de prise	Siffle les sorties de balle mais hésite pour son attribution à une équipe	Coup de sifflet sans geste, ni parole
<b>Niveau 2</b>	Peu de mouvement de déplacement dans le terrain ou sur la touche	Coups de sifflet timides, décisions hésitantes	Siffle les sorties de balle, attribue la balle à une équipe	Accompagne le coup de sifflet de la parole, pas du geste
<b>Niveau 3</b>	Suit le jeu en se déplaçant sur la touche de quelques mètres de part et d'autre du milieu du terrain	Coups de sifflet affirmés et clairs	Siffle : - les "marchers" flagrants - les dribbles irréguliers - les fautes défensives sur tireurs (lancer franc)	Connaît quelques gestes (erreurs possibles)
<b>Niveau 4</b>	Suit le jeu en se plaçant au niveau du ballon	Coups de sifflet affirmés et clairs, réclame le ballon, demande de lever la main sur faute	Siffle toutes les fautes défensives ; les retours en zone ; les 3" et les 5" sur marquage individuel	Gestes adaptés au coup de sifflet
<b>Niveau 5</b>	Suit le jeu de près, connaît son placement en zone d'attaque	Siffle toutes les fautes défensives ; les retours en zone ; les 3" et les 5" sur marquage individuel. Refuse toute discussion sur ses décisions	Siffle les fautes offensives et défensives. Fait la nuance entre fautes volontaires et involontaires	Connaissance parfaite de la gestuelle de l'arbitrage

Note maximale sur **20 points**

↪ Avec **12 points**, on obtient le **Niveau District**

↪ Avec **14 points**, on obtient le **Niveau Départemental**

↪ Avec **16 points**, on obtient le **Niveau Académique**