



## L'ARBITRE DE CLUB

### Préambule

Chaque licencié à partir de la catégorie U13 est convoqué à plusieurs reprises au cours de la saison pour arbitrer une rencontre de l'association.

Ce document synthétique doit permettre à chaque licencié d'abord la rencontre dans les meilleures conditions.

### 1. Le rôle des arbitres

- L'arbitre dirige le jeu en conformité avec les règles, il ne peut et ne doit changer les règles.
- Sans arbitres une rencontre ne peut se dérouler, et sans joueurs non plus.
- Il vérifie que les installations permettent le bon déroulement de la rencontre, que la feuille de marque est correctement faite et que le score au chronomètre est bon.

### 2. Les devoirs des arbitres

#### Avant la rencontre :

- 30' Arriver dans la salle en tenue de sport. Se rendre à la table de marque. Se présenter aux coachs, au marqueur, au chronométreur et au responsable de salle.
- 10' Vérifier que les noms et numéros de licence sont inscrits sur la feuille de marque, que les 5 de départ sont faits et que les entraîneurs ont signé la feuille.
- 3' Le premier arbitre, doit siffler pour signaler qu'il reste trois minutes avant le début de la rencontre.
- 1' 30 Le premier arbitre, doit siffler pour que les joueurs rejoignent leur banc. Il doit également choisir un ballon de match.



### **Pendant la rencontre :**

- Etre dynamique et concentré
- Communiquer de manière courtoise avec les différents acteurs de la rencontre.
- Se déplacer pour bien voir le jeu
- Sanctionner les fautes et les violations évidentes.
- Ne pas tolérer les comportements inappropriés et les sanctionner si besoin.
- Vérifier qu'il n'y a pas d'erreur sur la feuille de marque.

### **Après la rencontre :**

Recto de la feuille : vérifier que la feuille a été correctement remplie et la clôturer (les fautes joueurs, temps morts, et scores).

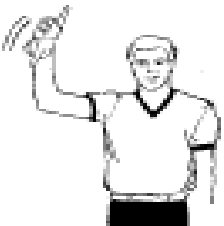




Verso de la feuille : barrer les espaces non utilisés (Réserves, fautes techniques, réclamations) ; barrer les incidents « avant » « pendant » et « après » si aucun incident n'a eu lieu.

Enfin, il faut faire signer dans cet ordre : le marqueur, le chronométrateur, le 2e arbitre et le 1er arbitre.



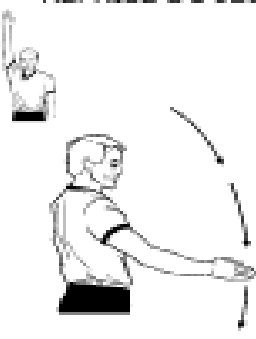

## A - SIGNAUX DES ARBITRES

- A.1 Les signaux des mains illustrés dans ces règles sont les seuls signaux officiels. Ils doivent être utilisés par tous les arbitres lors de toutes les rencontres.
- A.2 Il est important que ces signaux soient également bien connus des officiels de la table de marque.




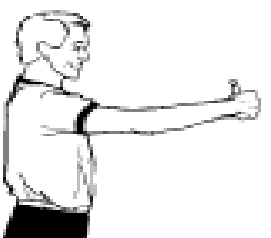
### I. SCORE

<p>1 UN POINT</p>  <p>Mouvement d'un doigt vers le bas</p>	<p>2 DEUX POINTS</p>  <p>Mouvement des deux doigts vers le bas</p>	<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>	<p>5 PANIER ANNULE OU ACTION ANNULEE</p>  <p>Mouvement de ciseaux des bras devant la poitrine</p>
--	--	--	---	---

### II. CHRONOMETRAGE

<p>6 ARRÊT DU CHRONOMETRE (en même temps que le coup de sifflet) OU ne pas démarrer le chronomètre</p>  <p>Main ouverte</p>	<p>7 ARRÊT DU CHRONOMETRE POUR FAUTE (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - Paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>	<p>8 REPRISE DU JEU</p>  <p>Mouvement de couperet avec la main</p>	<p>9 REMETTRE A 24 SECONDES</p>  <p>Mouvement circulaire avec l'index</p>
--	---	--	--

### III. ADMINISTRATION













<p>10 REPLACEMENT</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>11 FAIRE SIGNE D'ENTRER</p>  <p>Mouvement de la main ouverte vers le corps</p>	<p>12 TEMPS-MORT ACCORDE</p>  <p>Former un "T" avec l'index et la main ouverte</p>	<p>13 COMMUNICATION ENTRE LES ARBITRES ET LES OFFICIELS DE LA TABLE</p>  <p>Pouce pointé vers le haut</p>
---	--	--	--

## IV. VIOLATIONS

<p>14 <b>MARCHER</b></p> <p>Rotation des poings</p>	<p>15 <b>DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</b></p> <p>Battement alternatif</p>	<p>16 <b>PORTER LE BALLON</b></p> <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17 <b>TROIS SECONDES</b></p> <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18 <b>CINQ SECONDES</b></p> <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19 <b>HUIT SECONDES</b></p> <p>Montrer 8 doigts</p>	<p>20 <b>VINGT-QUATRE SECONDES</b></p> <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21 <b>RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</b></p> <p>Mouvement du bras, Index pointé</p>
<p>22 <b>FAUTE DE PIED INTENTIONNELLE</b></p> <p>Doigt pointé vers le pied</p>	<p>23 <b>SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</b></p> <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touches</p>	<p>24 <b>ENTRE-DEUX</b></p> <p>Pouces levés</p>	




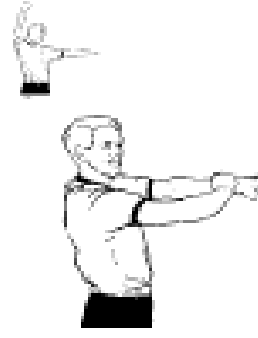
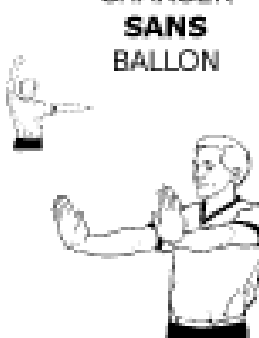






## V. SIGNALER UNE FAUTE A LA TABLE DE MARQUE (3 DEMARCHES)

### DEMARCHE 1 - NUMERO DU JOUEUR

25 No. 4 	26 No. 5 	27 No. 6 	28 No. 7 
29 No. 8 	30 No. 9 	31 No. 10 	32 No. 11 
33 No. 12 	34 No. 13 	35 No. 14 	36 No. 15 






## DEMARCHE 2 - TYPE DE FAUTE

<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER, SANS BALLON</p>  <p>Imiter l'action de pousser</p>	<p>42 PASSAGE EN FORCE AVEC LE BALLON</p>  <p>Poing fermé frappant la paume de la main</p>	<p>43 D'UNE EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive</p>	<p>44 DOUBLE</p>  <p>Ciseau des bras poings fermés</p>
<p>45 TECHNIQUE</p>  <p>Former un "T" les mains ouvertes</p>	<p>46 ANTISPORTIVE</p>  <p>Se prendre le poignet</p>	<p>47 DISQUALIFIANTE</p>  <p>Poings fermés</p>	



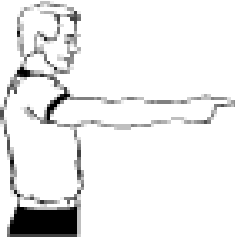
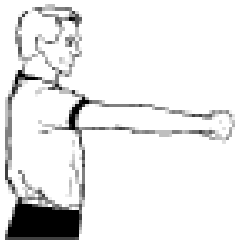


### DEMARCHE 3 - NOMBRE DE LANCERS FRANCS ACCORDES

<p>48</p> <p>UN LANCER FRANC</p>  <p>Un doigt pointé vers le haut</p>	<p>49</p> <p>DEUX LANCERS FRANCS</p>  <p>Deux doigts pointés</p>	<p>50</p> <p>TROIS LANCERS FRANCS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>
--	---	---

**OU**

### - DIRECTION DU JEU

<p>51</p>  <p>Doigt pointé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>	<p>52</p> <p>APRES UNE FAUTE PAR L'EQUIPE QUI CONTROLE LE BALLON</p>  <p>Poing fermé, le bras parallèle aux lignes de touche</p>
---	---



