



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'aborder 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 la 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).


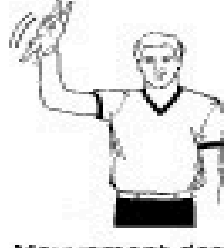



Verso de la feuille : barrer les espaces non utilisés (Réserves, fautes techniques, réclamations) ; barrer les incidents « avant » « pendant » et « après » si aucun incident n'a eu lieu.

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



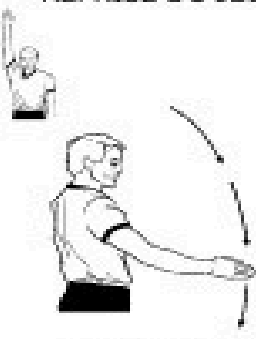

A - SIGNAUX DES ARBITRES

- 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.

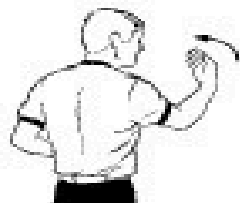

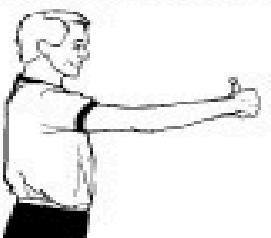
I. SCORE

<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

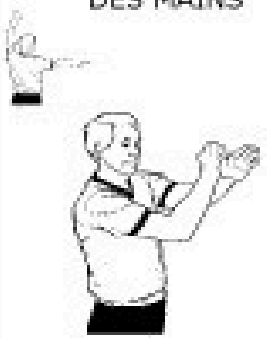


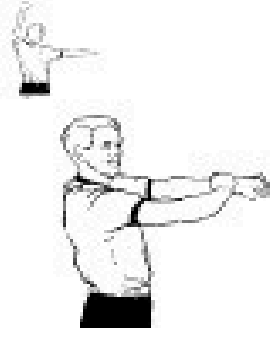







<p>14 MARCHER</p> <p>Rotation des poings</p>	<p>15 DRIBBLE ILLEGAL OU DOUBLE DRIBBLE</p> <p>Battement alternatif</p>	<p>16 PORTER LE BALLON</p> <p>Demi rotation vers l'avant</p>	<p>17 TROIS SECONDES</p> <p>Bras tendu Montrer 3 doigts</p>
<p>18 CINQ SECONDES</p> <p>Montrer 5 doigts</p>	<p>19 HUIT SECONDES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

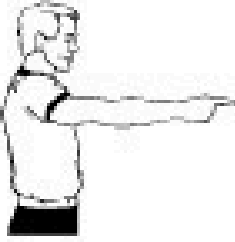
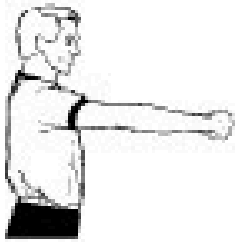
<p>37 UTILISATION ILLEGALE DES MAINS</p>  <p>Se frapper le poignet</p>	<p>38 OBSTRUCTION (attaque ou défense)</p>  <p>Deux mains aux hanches</p>	<p>39 USAGE EXCESSIF DES COUDES</p>  <p>Mouvement du coude vers l'arrière</p>	<p>40 TENIR</p>  <p>Saisir le poignet</p>
<p>41 POUSSER OU CHARGER SANS BALLON</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>
---	---