



FICHE GESTUELLE DE L'ARBITRE



Fiche *GESTUELLE* DE L'ARBITRE

PRESENTATION

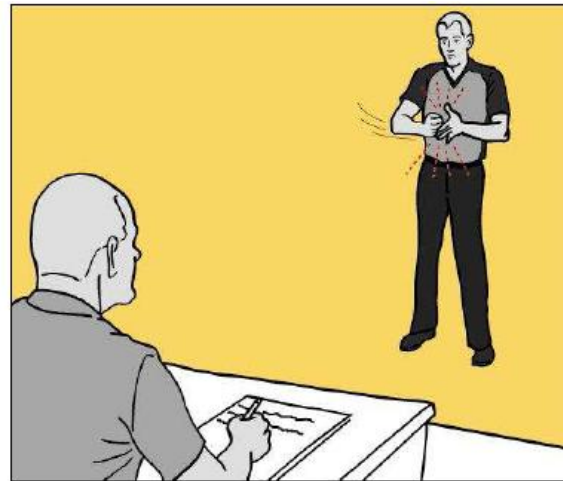
Etant donné que l'intérêt pour le basketball augmente avec plus de spectateurs et une plus grande couverture des médias, il est capital que l'arbitre communique clairement à toutes personnes impliquées dans la rencontre y compris les officiels de table de marque.



Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

PRESENTATION

Au basket, l'arbitre signale toute décision associée à son coup de sifflet ou bien à la gestion de la rencontre par une gestuelle spécifique et adaptée (*par exemple ci-dessous l'arbitre indique une faute au numéro 8 pour charge*)



GESTUELLE DEMARRAGE DU CHRONOMETRE



Signal 3 : Démarrage du chronomètre avec couperet de la main

Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

GESTUELLE GESTION DU SCORE

1 point



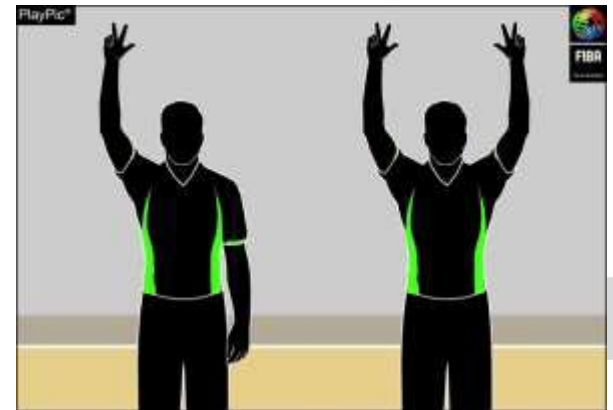
Signal 4 : Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet

2 points



Signal 5 : Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet

3 points



*Signal 6 : 3 doigts tendus
Avec 1 bras : tentative à 3 points
avec 2 bras : réussite à 3 points*

Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

GESTUELLE REMPLACEMENT

Remplacement



Signal 7 : avant-bras croisés

Autorisation à rentrer



Signal 8 : Mouvement de la paume ouverte vers le corps

GESTUELLE TEMPS-MORT

Temps-mort imputé



*Signal 9 : Forme de
« T » avec l'index*

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

N.B.

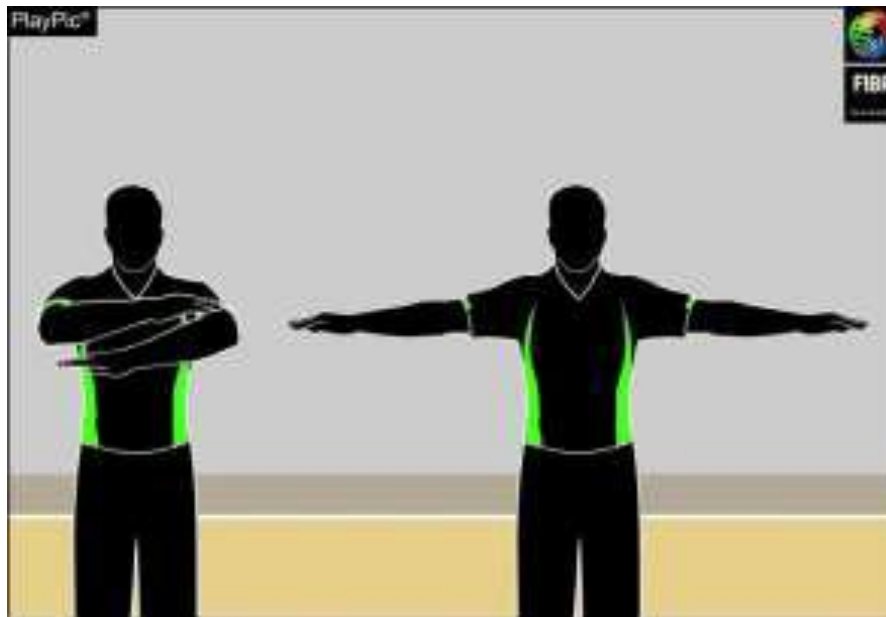


NB : En cas de faute sifflée, le temps-mort et/ou le(s) remplacement(s) seront accordés après la signalisation de la faute par l'arbitre au marqueur.

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

GESTUELLE INFORMATIVE

Panier ou action annulés



Signal 11 : Une action de ciseau avec les bras devant le buste

Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

GESTUELLE COMMUNICATION

Signe OK



Signal 13 : pouce levé

GESTUELLE DIRECTION DU JEU

Direction du jeu / Sortie des limites du terrain



*Signal 14 : Pointer en direction du jeu
avec le bras parallèle aux lignes de touche*

GESTUELLE BALLON TENU / ENTRE DEUX

Ballon tenu / Situation d'entre deux



Signal 16 : Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

VIOLATION



Signal 1 : paume ouverte

Chaque fois qu'une violation se produit, l'arbitre responsable de l'action doit siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, la main ouverte et les doigts serrés

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

GESTUELLE MARCHER

Marcher



*Signal 17: Rotation
des poings*

GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

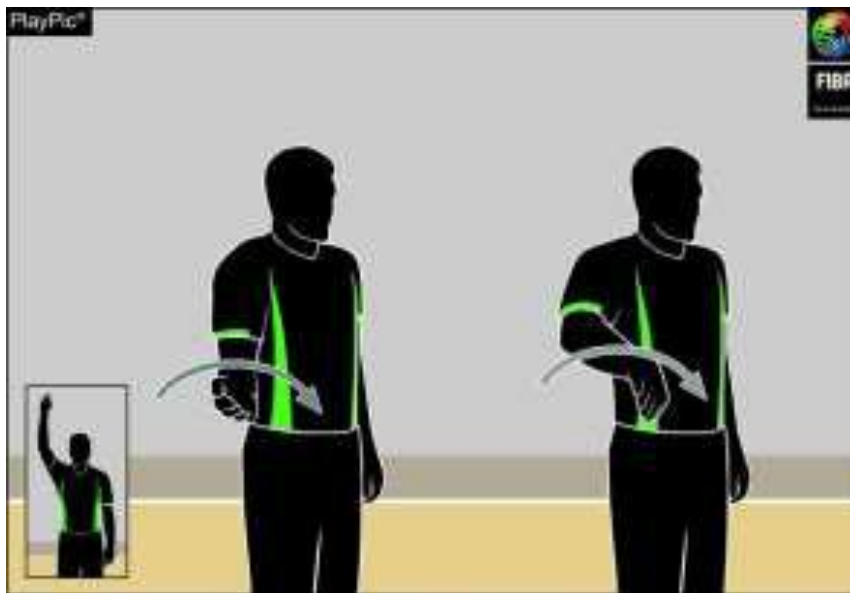
Dribble irrégulier / Reprise de dribble



Signal 18:
Battements alternatifs

GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

Dribble irrégulier / Porter de balle

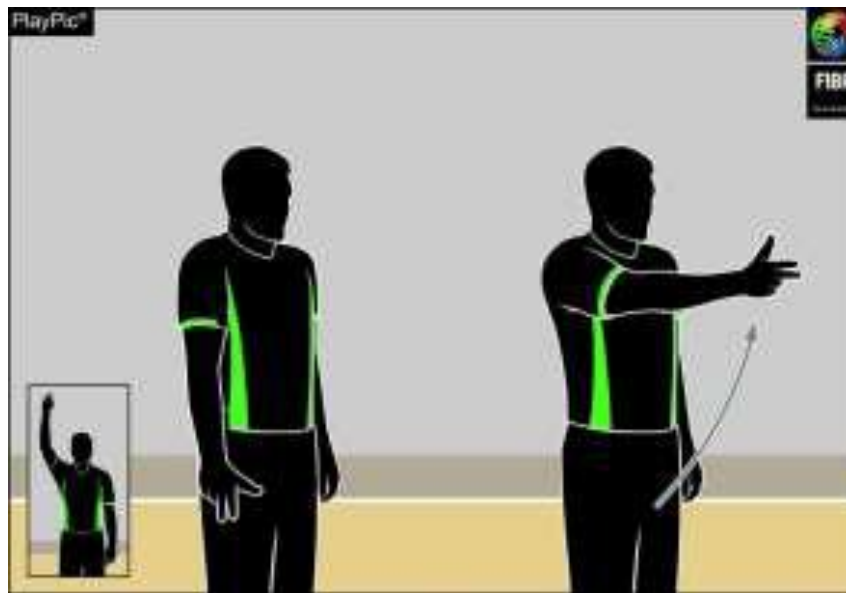


Signal 19 : Demi-rotation de la paume

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

GESTUELLE 3 SECONDES

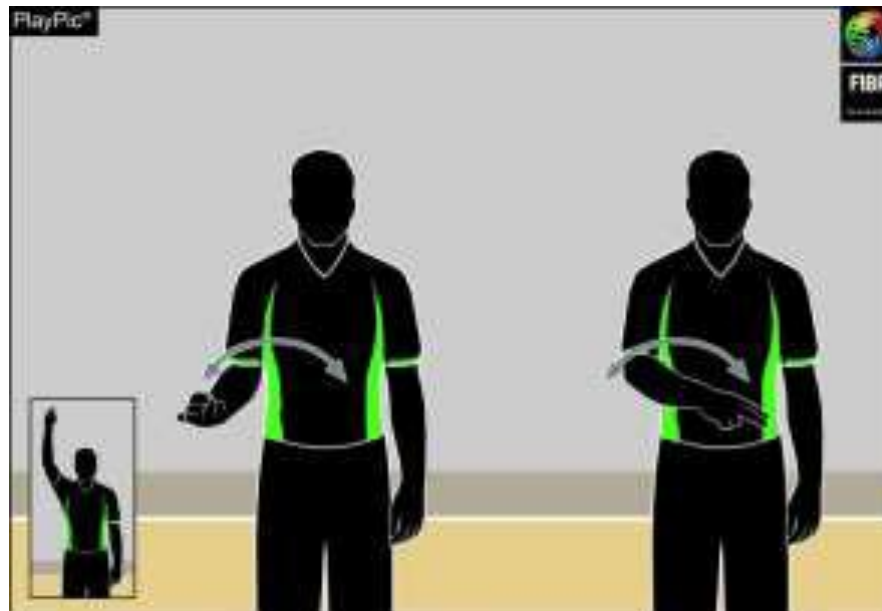
3 secondes



Signal 20 : Bras tendu montrant trois doigts

GESTUELLE RETOUR EN ZONE

Retour en zone arrière



Signal 24 : *Mouvement de vague en face du corps*

FAUTE



Signal 2 : un poing fermé

Chaque fois qu'une faute se produit, l'arbitre responsable de l'action doit siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, le poing fermé

SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

Chaque fois qu'une faute est commise, l'arbitre responsable de l'action doit :



1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre avec un bras tendu verticalement et le poing fermé (signal N° 2) – il n'est plus demandé d'indiquer le joueur fautif

2. Indiquer tous les signaux en étant arrêté face à la table de marque

3. Indiquer ensuite la nature de la faute

SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE



La séquence des signaux pour une faute est la suivante :

- 1. numéro du joueur*
- 2. genre de faute*
- 3. Nombre de lancer(s) franc(s) ou direction du jeu*

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

Note :

***Toute validation
ou annulation d'un
panier doit être
faite avant les
signaux à la table***



GESTUELLE DOUBLE FAUTE

Double faute



*Signal 48 : Croisement successif
des deux poings fermés*

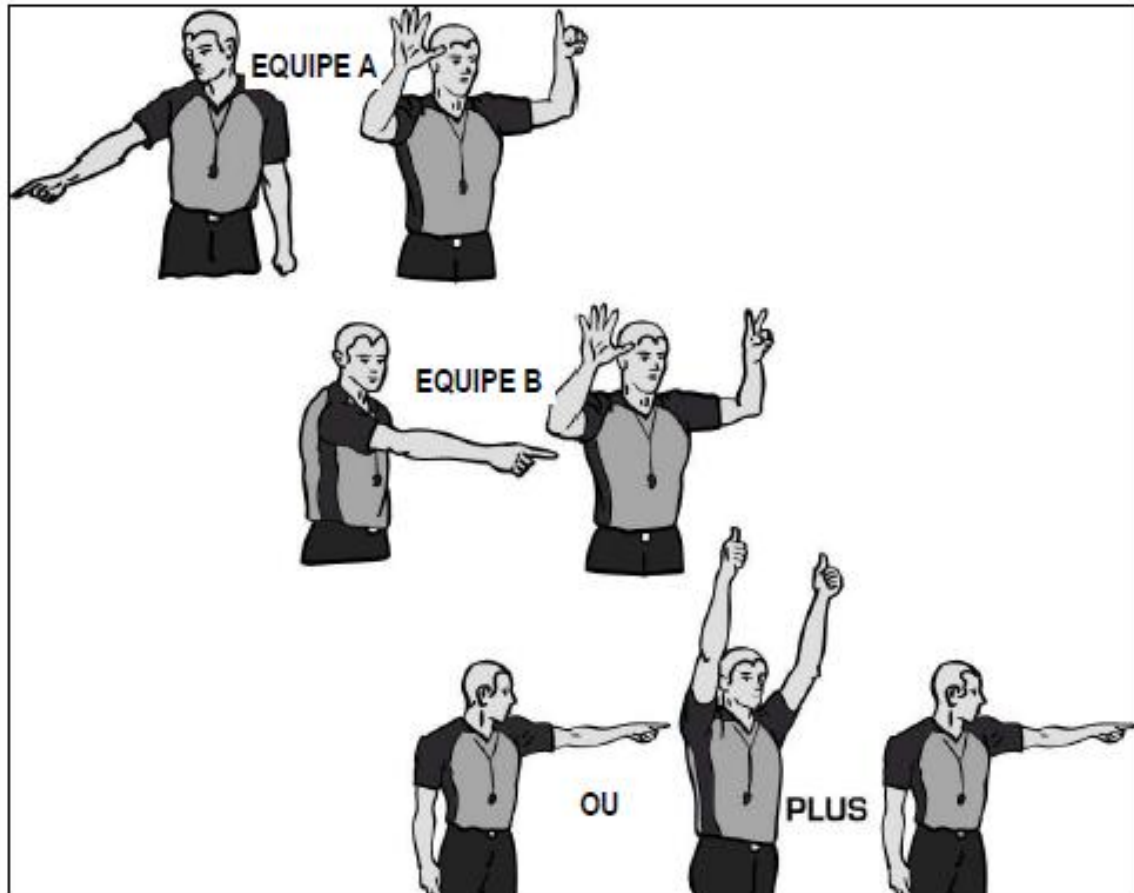
Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

SEQUENCE DES SIGNAUX : DE DOUBLE FAUTE

L'arbitre indique clairement la première équipe en pointant le doigt en direction du banc et donne ensuite le numéro du joueur (6)

Puis il signale la seconde équipe en pointant le doigt en direction du banc et donne ensuite le numéro du joueur (7)

Enfin, l'arbitre indique une situation d'entre deux suivi du signal de la direction du jeu en fonction de la règle de l'alternance



Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

N° 1 à 5



Signal 27 : La main droite montre le numéro 1 à 5

N° 6 à 10



Signal 28 : La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5

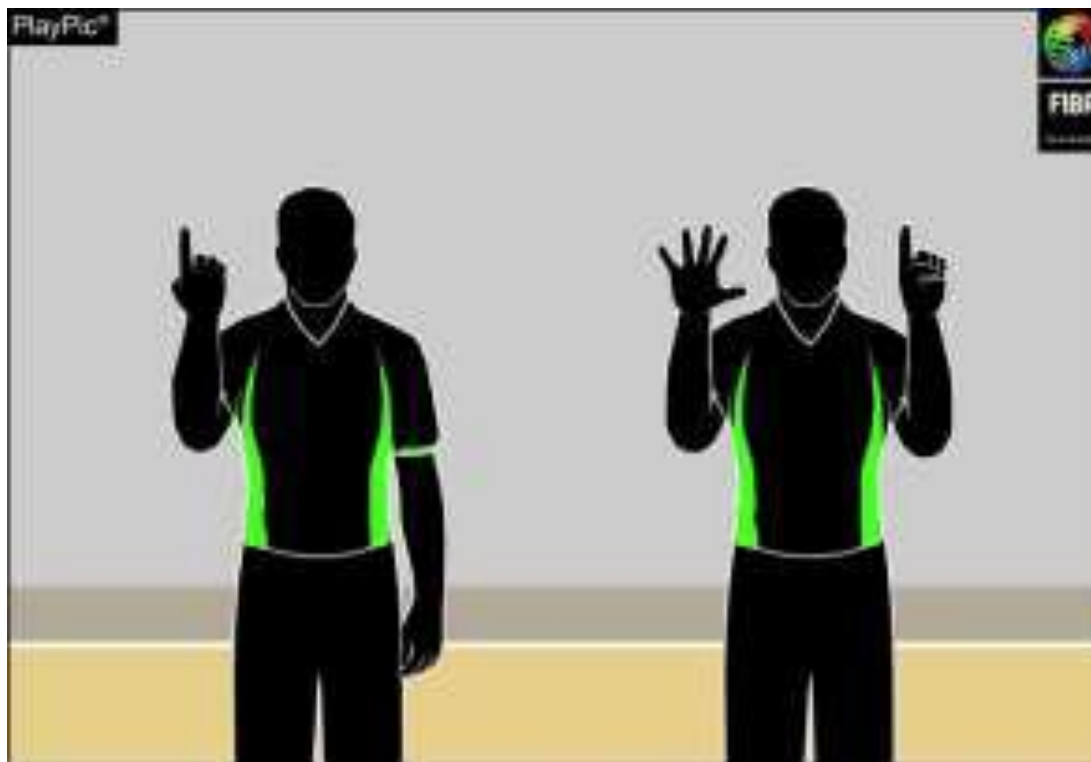
N° 10 à 15



Signal 29 : La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

N° 16

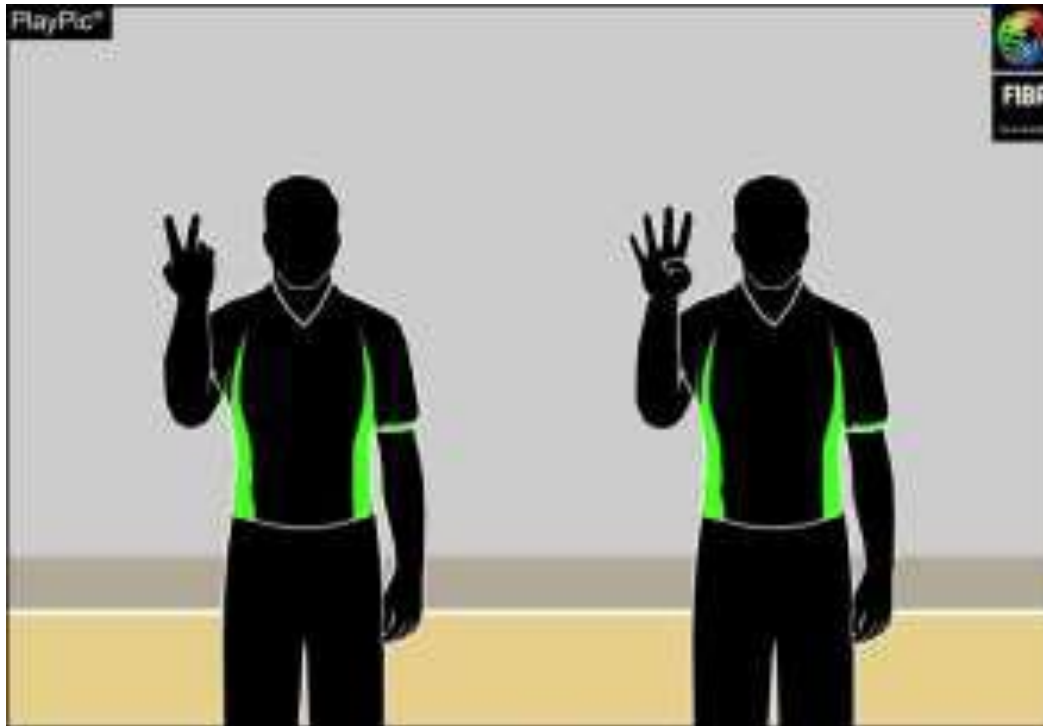


Signal 30 : D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités

Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

N° 24



Signal 31 : D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

GESTUELLE FAUTE TECHNIQUE

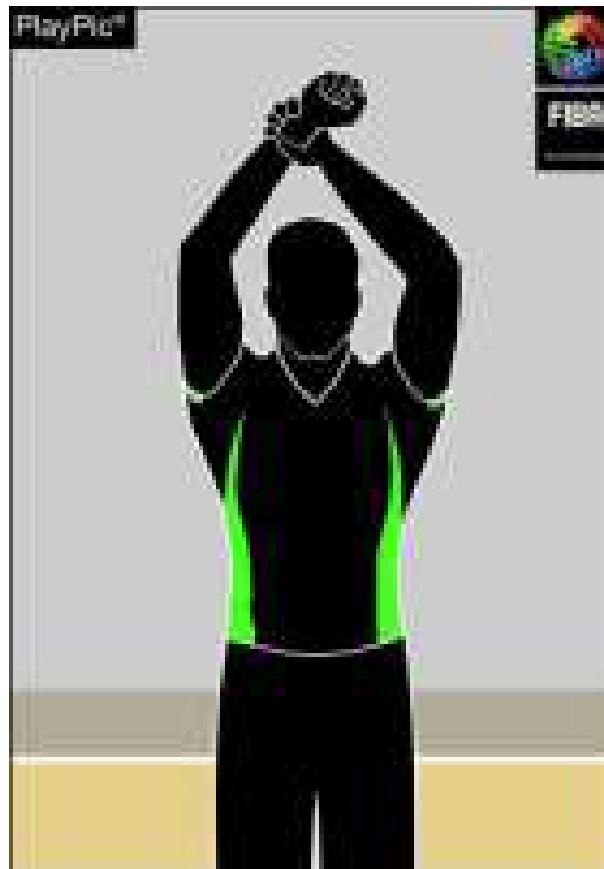
Faute technique



Signal 49 : Former un "T" avec la paume

SIGNAL FAUTE ANTIPSORTIVE

Faute antisportive



Signal 50 : Attraper le poignet vers le haut

SIGNAL FAUTE DISQUALIFIANTE

Faute disqualifiante



Signal 51 : Lever les deux poings fermés



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80
www.ffbb.com