



EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE E4 : ORAL DE CODE DE JEU

L'épreuve consiste au tirage au sort d'un des 10 sujets. Le candidat a 10 minutes de préparation puis 10 minutes d'exposé du sujet.



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

SOMMAIRE

1 - LES REGLES DE TEMPS

2 - LES VIOLATIONS

3 - LE PIED DE PIVOT ET LA REGLE DU MARCHER

4 - TEMPS-MORT ET REMPLACEMENT

5 - BALLON ET JOUEUR HORS-JEU + LIGNES DE RESPONSABILITE

6 - LE RETOUR EN ZONE

7 - LE DRIBBLE

8 - LES FAUTES

9 - LA DEFENSE SUR PORTEUR DE BALLE

10 - L'ACTION DE TIR ET LA FAUTE SUR TIR

LES REGLES DE TEMPS

En quoi consiste le temps de jeu au basket ? Et quelles sont les autres règles de temps dont vous pouvez nous parler et expliquer brièvement ?

REPOSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Afin d'uniformiser le basketball sur la planète, la FIBA a édicté des règles, notamment sur le temps de jeu. Les autres règles de temps ont différents objectifs :

- 3 sec : éviter qu'un grand prenne un avantage et écarte le jeu pour permettre les pénétrations
- 5 sec : éviter qu'un joueur ne garde le ballon pour ralentir le jeu
- 8 sec : éviter qu'une équipe ne progresse pas sur le terrain pour ralentir le jeu
- 24 sec : éviter des temps de possession trop longs ce qui ne favorise pas le spectacle

La rencontre se découpe en 4 périodes de 10 minutes

20 minutes avant le début de la rencontre :

- début du pouvoir des arbitres (Art 46.9)
- chaque entraîneur fournit au marqueur une liste des joueurs et numéros (Art 7.1)

10 minutes avant le début de la rencontre :

- l'entraîneur indique les 5 joueurs qui commenceront le jeu (Art 7.2)

2 minutes entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période, puis entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période.

15 minutes pour la mi-temps.

Prolongation de 5 minutes, autant que nécessaire pour qu'un résultat positif soit obtenu.

3 secondes : un attaquant ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive lorsque le ballon est contrôlé par son équipe en zone avant.

5 secondes :

- joueur étroitement marqué
- temps pour faire une remise en jeu
- tenter un lancer-franc

8 secondes pour passer le ballon de la zone arrière à la zone avant

24 secondes pour qu'une équipe qui contrôle le ballon tire au panier

Pouvez-vous donner la définition de la violation ? Puis, pouvez-vous citer les violations que vous connaissez en les décrivant brièvement et faisant la gestuelle adaptée ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Afin d'uniformiser le basketball sur la planète, la FIBA a édicté des règles, notamment sur le droits des joueurs. Les règles des violations évoluent régulièrement en fonction des prouesses techniques des joueurs et des tactiques des entraîneurs.

C'est pourquoi, les arbitres doivent faire respecter ces règles, garantes de notre sport.

Une violation est une infraction au règlement.

Sanction : Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction (sauf directement derrière le panneau).

- Joueur et ballon hors des limites du terrain
- Dribble irrégulier
- Porter du ballon
- Marcher
- 3 secondes
- 5 secondes et joueur étroitement marqué
- 8 secondes
- 24 secondes
- Ballon retournant en zone arrière
- Pied volontaire

La gestuelle doit être correctement réalisée par le candidat.

LE PIED DE PIVOT ET LA REGLE DU MARCHER

Pouvez-vous expliquer le principe du marcher au basket ?

Que peut faire un joueur quand il a établi son pied de pivot ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Cette règle a évolué dès la création du basketball car il était important de dire aux joueurs ce qu'ils avaient le droit de faire ou pas le ballon en main. Aujourd'hui, les arbitres doivent appliquer la règle en prenant en compte le principe d'avantage pris par l'attaquant et le principe d'évidence.

Le principe : 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 pivot est le mouvement légal d'un joueur qui détient le ballon et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre (le pied de pivot) est maintenu à son point de contact avec le sol.

Lors d'un départ en dribble, aucun pied ne peut quitter le sol avant que le ballon soit relâché de la ou des mains.

Lors d'une passe ou d'un tir, le joueur peut lever son pied de pivot à condition que le ballon quitte ses mains, avant qu'un pied ait repris contact avec le sol.

Vrai ou Faux

Un joueur reçoit un ballon à l'arrêt avec les 2 pieds au sol, il peut choisir son pied de pivot.

Vrai

Un joueur reçoit le ballon alors qu'il est en l'air, il tombe sur un pied puis retombe au sol simultanément avec les 2 pieds, alors il peut choisir son pied de pivot.

Faux

Pour commencer un dribble, le pied de pivot peut être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s).

Faux

Pour tirer au panier, le joueur peut lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les mains (s).

Vrai

Un joueur tombe au sol avec le ballon. Il essaie de se relever pour faire une passe. Est-ce légal ?

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez une violation du marcher au numéro 7 de l'équipe A ?

Le candidat lève le bras avec la main ouverte

Il fait le signe du marcher puis il indique la direction du jeu

TEMPS-MORT ET REMPLACEMENT

Pouvez-vous expliquer ce qu'est un temps mort et ce qu'est un remplacement et quelques règles qui les encadrent ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

Puis faire la gestuelle complète du temps-mort et du remplacement ?

L'esprit de la règle du temps-mort :

Le TM permet à un entraîneur de donner des consignes à ces joueurs. Cependant il ne doit pas prendre trop de temps afin de ne pas allonger la durée de la rencontre et rendre le basket plus agréable à regarder.

Le temps mort :

C'est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint.

Chaque temps mort dure 1 minute.

Par équipe, 2 TM en 1^o mi-temps et 3 TM en 2^o mi-temps + 1 TM par prolongation

A noter : dans la quatrième période : 2 TM maximum par équipe dans les deux dernières minutes.

Une occasion de TM commence lorsque :

- Le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté
- Ou à la suite du dernier ou unique LF réussi
- Ou pour l'équipe adverse suite à un panier réussi

Pouvez-vous expliquer où se déroule la remise en jeu lorsque l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière prend un temps-mort dans les 2 dernières minutes ?

Elle devra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque.

L'esprit de la règle du remplacement :

Le remplacement a un objectif tactique, celui d'échanger des joueurs en fonction du jeu et aussi de leur permettre de se reposer. Pour que cela soit encadré et pas fait « à la volée », les règles déterminent ce qui est autorisé ou non.

Le remplacement : C'est une interruption du jeu demandée par un remplaçant pour devenir joueur.

A quel moment débute une occasion de remplacement ?

- Lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté (Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique LF réussi)
- Si l'arbitre est en train de signaler une faute à la table de marque, l'occasion de remplacement débute après sa gestuelle
- Dans les deux dernières minutes du match (+ prolongation), lorsqu'une équipe encaisse un panier

A quel moment prend fin une occasion de remplacement ?

- Lors du 1^{er} ou unique lancer franc, lorsque le ballon est à disposition du tireur
- Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur

Vrai ou Faux

L'entraîneur A fait une demande de TM, puis l'entraîneur B aussi. L'équipe A marque un panier. L'arbitre accorde le TM à l'équipe A. Il a fait une bonne application du règlement.

Faux

Le joueur B6 reçoit des soins sur le terrain. Il va mieux. Peut-il continuer à jouer ?

Non

Pouvez-vous expliquer ce que signifie un joueur hors-jeu ? Ensuite, vous voudrez bien expliquer les situations dans lequel le ballon est hors-jeu ? Puis, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ? Pouvez-vous décrire comment les arbitres se répartissent la responsabilité des lignes pour les ballons hors-jeu ?

REPOSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il est important que le Basketball puisse se pratiquer dans un espace délimité régit par des règles. Les arbitres doivent donc maîtriser cette règle de base afin de la faire appliquer.

Joueur hors jeu :

- Lorsqu'une partie de son corps touche le sol en dehors des limites du terrain.
- Lorsqu'il touche un objet en dehors des limites du terrain.

Ballon hors jeu :

- Lorsque le ballon touche un joueur ou toute personne en dehors des limites du terrain.
- Ou le sol ou tout objet hors de limites du terrain.
- Ou les supports du panneau.
- Ou la face arrière du panneau.

Vrai ou Faux

Un joueur qui dribble pose un de ses pieds sur la ligne de touche. L'arbitre ne doit pas siffler ballon hors-jeu.

Faux

Deux joueurs tiennent fermement le ballon. Un des 2 joueurs posent le pied en dehors des limites du terrain. Il s'agit d'une situation de ballon hors jeu.

Faux

Lors d'un tir, un joueur touche les câbles soutenant le panneau. Il s'agit d'une situation de ballon hors jeu.

Vrai

Lors d'une remise en jeu de B8, il remet le ballon dans les mains de B6 suite à une forte pression défensive de l'équipe A. Cette situation est légale.

Faux

Responsabilité des lignes lors des ballons et joueurs hors jeu :

AK : Ligne de touche sur sa gauche

Ligne de fond derrière lui

AT : Ligne de touche sur sa gauche

Ligne de fond devant lui

**Pouvez-vous expliquer le principe du retour en zone ?
Quelles sont les 3 questions à se poser avant de siffler un retour en zone ? Et expliquer dans quel cas le ballon est considéré en zone avant ?
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?
Terminons par la gestuelle avec une mise en situation.**

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

La règle du retour en zone a été créée afin de rendre le Basketball spectaculaire. En interdisant le retour en zone arrière, l'équipe est obligée de tirer rapidement (la règle des 24 sec s'y associe). De fait, il y a plus de paniers et notre sport est ainsi qualifié de spectaculaire.

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

Les 3 questions à se poser avant de siffler REZ :

- Quelle équipe contrôle le ballon en zone avant ?
- Quel joueur est le dernier à toucher le ballon en zone avant ?
- Quel joueur est le premier à toucher le ballon en zone arrière ?

Si la réponse à ces 3 questions concerne la même équipe, alors il y a retour en zone

L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant lorsque :

- Le ballon touche la zone avant
- Le ballon touche ou est touché par un attaquant qui a les 2 pieds entièrement en contact avec la zone avant
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.

Vrai ou Faux

La ligne médiane appartient à la zone arrière.

Vrai

Il y a un retour en zone si un joueur dribble le ballon avec un pied en zone avant et un pied en zone arrière.

Faux

Suite à une faute antisportive, le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied de part et d'autre de la ligne médiane et peut faire la passe en zone avant ou en zone arrière

Vrai

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez un retour en zone au joueur 12 de l'équipe B ?

Le candidat lève le bras avec la main ouverte

Il fait le signe du retour en zone

Il indique la direction du jeu

Pouvez-vous expliquer le dribble ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX ou par OUI ou NON aux propositions suivantes ? Puis nous vous soumettrons une situation où il conviendra que vous présentiez la gestuelle conventionnelle ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Cette règle a évolué dès la création du basketball car il était important de dire aux joueurs ce qu'ils avaient le droit de faire ou pas le ballon en main, en comparaison au rugby pratiqué par les joueurs de la YMCA. La règle a ensuite évolué grâce aux prouesses techniques des joueurs et aux tactiques des entraîneurs.

Article 24

Le dribble :

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol avec une seule main.

Le joueur peut faire autant de pas qu'il le souhaite entre chaque dribble, quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Le dribble prend fin lorsque le ballon repose sur la ou les mains du joueur.

Vrai ou Faux / Oui ou Non

Le nombre de pas qu'un joueur peut faire quand il dribble et que le ballon n'est pas en contact avec sa main est limité.

Faux

Un joueur qui perd maladroitement son ballon (fumble) peut en reprendre le contrôle.

Vrai

Un joueur dribble et tire au panier. Le tir est manqué et le joueur prend le rebond et dribble à nouveau. Est-ce légal ?

Oui

Pendant son dribble, le joueur peut poser ses 2 mains sur le ballon ?

Non

A4 dribble et s'arrête. B6 tape sur le ballon dans les mains de A4 sans que celui-ci perde le ballon, puis A4 dribble. Doit-on siffler une violation ?

Oui

Lorsqu'un joueur dribble, le ballon ne doit pas dépasser la hauteur des épaules ?

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée pour sanctionner le joueur B8 d'une reprise de dribble ?

Le candidat fait le signe de l'arrêt du chronomètre.

Il fait le geste conventionnel de reprise de dribble.

Il indique la direction pour la reprise du jeu.

Quels sont les 4 types de fautes que vous connaissez ?
Puis ensuite, vous donnerez au moins 3 natures de fautes personnelles.
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?
Terminons par la gestuelle avec une mise en situation.

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il existe des règles précises qui régissent le Basketball concernant les contacts entre les joueurs. Ce sport, initialement prévu sans contact, a rapidement fait évoluer ses règles car on ne peut avoir 10 joueurs sur un espace réduit sans avoir de contact. L'arbitre doit juger les fautes dans l'esprit du jeu, le respect de l'intégrité physique des joueurs et le respect de l'éthique du sport et du fair play.

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

Types :

La faute personnelle (défensive et offensive) La faute technique
La faute antisportive La faute disqualifiante

Natures de fautes personnelles :

Usage illégal des mains	Obstruction
Tenir	Pousser
Passage en force	Double faute
Balancer le coude en arrière	Frapper la tête
Contrôle de la main	Double faute

Vrai ou Faux

Un défenseur commet une faute sur un attaquant en l'air qui tente un tir au panier. Le panier est manqué. L'arbitre accorde 2 lancers francs à l'attaquant. Il a fait une bonne application du règlement.

Faux

Lorsqu'un joueur commet sa 2^{ème} faute antisportive, il peut continuer à jouer tant que ce n'est pas sa 5^{ème} faute personnelle.

Faux

L'équipe A contrôle le ballon lorsque l'arbitre siffle une double faute entre A8 et B10. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A.

Vrai

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez une faute offensive au joueur A12 pour passage en force ?

Le candidat lève le bras avec le poing fermé

Il fait le signe de passage en force

Il indique la direction du jeu avec le poing fermé

**Pouvez-vous décrire ce qui détermine la position légale de défense ? Puis, vous définirez les principes du cylindre ? Ainsi, que le principe de la verticalité ?
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?
Puis faire la gestuelle correspondant à la situation proposée ?**

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il existe des règles précises qui régissent le Basketball concernant les contacts entre les joueurs. Ce sport, initialement prévu sans contact, a vite fait évoluer ses règles car on ne peut avoir 10 joueurs sur un espace réduit sans avoir de contact. Toute faute est un contact, mais tout contact n'est pas une faute. L'arbitre doit juger les fautes dans l'esprit du jeu.

La position légale de défense :

Le défenseur fait face à un adversaire

Il a les 2 pieds au sol

Le principe du cylindre :

C'est l'espace imaginaire occupé par un joueur sur le terrain.

L'espace est délimité comme suit :

- A l'avant par la paume des mains
- A l'arrière par les fesses
- Sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes

Le principe de verticalité :

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place non déjà occupée par un adversaire.

Vrai ou Faux

Le défenseur peut sauter verticalement à l'intérieur de son cylindre.

Vrai

Le défenseur peut être pénalisé pour avoir étendu ses mains au-dessus de lui dans son propre cylindre.

Faux

L'attaquant peut provoquer un contact avec un défenseur qui se trouve en position légale de défense en utilisant ses bras pour se créer plus d'espace.

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée pour une faute offensive de l'attaquant A8 sur le défenseur B10 pour un pousser sur celui-ci alors qu'il est en l'air dans son cylindre ?

Le candidat lève le bras avec le poing fermé

Il indique le joueur A8

Il fait le signe du pousser

Il indique la direction du jeu avec le bras tendu et le poing fermé

Pouvez-vous décrire l'action de tir ? Puis pouvez-vous dire quand débute et quand se termine une action de tir ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

Puis faire la gestuelle lors d'une faute sur tir (panier marqué ou non) ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Comme l'indique son nom, le Basketball est un sport où l'objectif est de mettre le ballon dans le panier, c'est un sport d'adresse. La cible n'est pas grande et le ballon assez gros. C'est pourquoi il est difficile de marquer des paniers. Pour rendre notre sport attrayant, notamment grâce aux paniers marqués, le tireur doit être protégé. Il ne doit pas subir de contact pendant son tir.

L'action de tir :

Il y a tir au panier (ou LF) lorsqu'un joueur tient le ballon dans la/les main(s) et le lance en l'air en direction du panier (de l'adversaire).

Début d'une action de tir

Lorsque le joueur débute le mouvement continu (le ballon repose dans la ou les mains) et lance le ballon vers le panier.

Fin d'une action de tir

Lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du tireur.

Et dans le cas d'un joueur en l'air, lorsque les 2 pieds ont retouché le sol.

La faute sur tir

Une faute est considérée sur action de tir lorsqu'elle est commise pendant qu'un joueur est en action de tir. La sanction est soit le panier marqué + 1 lancer-franc, soit 2 ou 3 lancers-francs.

Comment se déroule la réparation d'une faute commise sur un joueur en train de tirer ?

- si le panier du terrain est réussi, celui-ci doit compter et un lancer franc sera accordé,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à deux points non réussi, deux lancers francs doivent être accordés,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à trois points non réussi, trois lancers francs doivent être accordés.

Vrai ou Faux

Est-ce que le smash est considéré comme un tir au panier ?

Vrai

L'action de tir d'un joueur en l'air se termine dès qu'il a reposé un 1^{er} appui au sol ?

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle d'une faute de main du joueur A10 sur un tir de B8 ; le panier depuis la zone à 2 points est réussi ?

Le candidat ferme le poing, accorde le panier à 2 pts puis indique le joueur fautif et la nature de la faute. Il accorde ensuite un lancer-franc supplémentaire à B8