



Une rencontre de Basket Ball se dispute entre deux équipes de cinq joueurs sur le terrain (avec un maximum de 5 remplaçants). Le but de chaque équipe est de marquer plus de points que son adversaire en marquant des paniers et en empêchant l'équipe adverse de faire de même.

Le MonoBasket est la pratique du Basket Ball en monocycle. Pour jouer nous aménageons les règles de la FIBA (Fédération Internationale de Basket Ball) aux contraintes du monocycle.

Dans les deux sports, le jeu est dirigé par les arbitres et les officiels de table.

Ce document va servir de base officielle à toutes les rencontres de la Ligue de MonoBasket. Nous pourrons bien sûr le faire évoluer avec la pratique lors des formations pour arbitre. Le premier week-end de formation à l'arbitrage a eu lieu à Bordeaux en Juin 2011 avec une vingtaine de personnes. Cette formation a eu lieu avec 2 arbitres officiels de la fédération française de Basket Ball.

Dans ce document, nous allons développer les points suivants :

1 - aire des jeux

- Zone de sécurité
- Zone de remplacement

2 - les règles

- Rappel général
- Règles de l'IUF
- Points validés aux Unicon 15
- Interprétation des règles

3 - arbitrage

- Pourquoi un arbitre sur un terrain de MonoBasket ?
- Positionnement des arbitres
- Les gestes

4 - table de marque

- Consignes
- Feuilles de matchs

5 - comportement

- Relations Table – Arbitres
- Relations Arbitres – Joueurs
- Relations Table – Joueurs

Rédaction / Relecture
Eric – Cirqu'en Retz / AOC
Antoine, Olivier, Christophe – Galoupiots / AOC
Thierry, Karim, David – Monogygote / AOC
Muriel, Jeremy – Cycl'one
Frank – Woom
Stéphane - Garipote
François – Roule ta bille
Cyril, Frank - Animafond



1 - aire de jeux

Malgré les contraintes que cela implique, il est important que l'aire de jeu soit suffisamment bien organisée. Cela pour plusieurs raisons, d'une part pour assurer la sécurité des joueurs et arbitres, d'autre part pour éviter de déranger les arbitres ainsi que la table de marque, enfin pour que le public puisse correctement apprécier le jeu.

La délimitation des zones peut être faite par un marquage au sol ou par une délimitation physique (utilisation de rue-balise ou de plots).

Une **zone de sécurité** de deux mètres doit être mise en place autour du terrain, personne ne devra stationner ni laisser un quelconque objet dans cette zone. Ceci implique que la table de marque et les bancs d'équipe doivent eux aussi être situés à deux mètres de la ligne de touche. Les monocycles des remplaçants seront par ailleurs rangés derrière le banc d'équipe (par rapport au terrain de jeu).

Cette zone permet d'éviter un accident lorsqu'un joueur perd le contrôle de son monocycle ; aussi, elle permet aux arbitres de circuler librement et aux joueurs de faire des remises en jeu.

Remarque : si la configuration de la salle ne permet pas d'avoir une zone de deux mètres entre la ligne de touche et les premiers obstacles, les défenseurs ne pourront pas s'approcher à moins d'un mètre du joueur faisant une remise en jeu. Dans tous les cas, aucune partie du corps du défenseur ne peut aller au-delà de la limite du terrain.

Afin que la **table de marque** ait une visibilité suffisante, une zone de dix mètres lui est réservée (cinq mètres de part et d'autre de la ligne médiane). Aucun membre (coach inclus) de l'une ou l'autre des équipes ne doit pénétrer dans cette zone, excepté pour les remplacements.

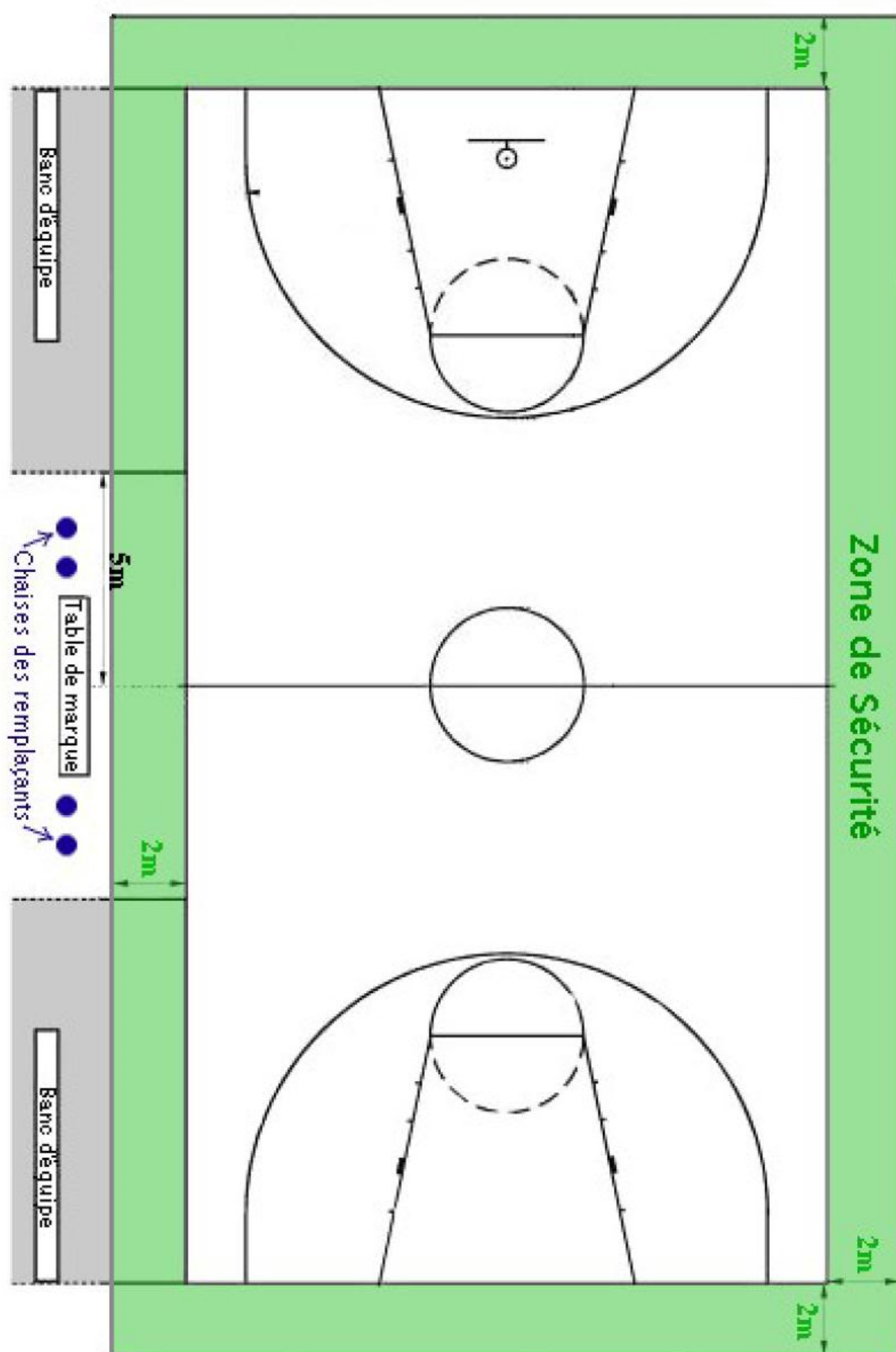
Zone de remplacement

Des chaises sont disposées de part et d'autre de la table de marque. Les joueurs prétendant à un remplacement à venir viennent s'asseoir sur ces chaises, afin que la table de marque soit informée du changement. Les chaises sont disposées dans l'alignement de la table de marque afin de ne pas gêner la visibilité de cette dernière.

Seul un joueur remplaçant peut demander un remplacement. Lui seul (et non le coach ou un autre membre de l'équipe) doit se rendre à la table de marque et signifier son remplacement en s'asseyant sur une des chaises prévues à cet effet. Il doit être prêt à jouer immédiatement.

Une période de remplacement commence lorsque le jeu est arrêté et que l'arbitre a fini de communiquer avec la table de marque. Elle s'arrête lorsque la balle est rendue à un joueur pour une remise en jeu.

Entre deux quart temps, les changements peuvent se faire librement ; cependant, la table de marque doit être prévenue, au début du quart temps suivant, des changements ayant eu lieu.





2 - Les règles

Rappel général

Les règles en attaque

Lorsqu'un joueur est en possession du ballon, il doit dribbler, c'est-à-dire faire constamment rebondir la balle sur le sol avec les mains, pour pouvoir se déplacer avec. Si le joueur qui possède le ballon fait plus d'un tour de roue sans dribbler, où s'il fait un saut complet en conservant la balle à la retombée, il est alors sanctionné par un **rouler**, et la balle est rendue à l'équipe adverse par une remise en jeu. Toutefois, si au cours de l'action, la balle est jetée ou passée, il est autorisé un extra (troisième) demi-tour. Ce demi-tour supplémentaire est l'équivalent du saut en basket-ball à pied.

Lorsqu'un joueur reprend son dribble après l'avoir arrêté, récupère la balle après l'avoir lâchée sans que celle-ci n'ait rien touché, il est sanctionné par une **reprise de dribble** et la balle est rendue à l'équipe adverse, sauf dans le cas dit du "fumble" (c'est-à-dire quand le joueur perd involontairement le ballon, il peut alors reprendre son dribble). De même, un joueur qui a la balle n'a pas le droit de placer sa main sous le ballon au cours de son dribble, ce qui constitue un **porter de balle** et le ballon est alors rendu à l'adversaire. La main doit en effet toujours être au-dessus ou derrière du ballon.

L'équipe en attaque dispose de 8 secondes pour franchir sa moitié de terrain appelée zone arrière. Elle a en tout **24 secondes** pour lancer le ballon sur l'anneau du panier adverse ou marquer un panier. L'horloge des 24 secondes est également réinitialisée dès qu'un joueur adverse contrôle le ballon sur le terrain ou commet une faute. En cas de contre ou de tir qui ne touche ni le panier ni l'arceau, l'horloge continue.

Un joueur en attaque ne peut rester plus de 4 secondes d'affilée dans la raquette. Les 4 secondes ne sont plus comptabilisées à partir du moment où le joueur cherche à sortir de la raquette.

Lors d'une remise en jeu, l'équipe attaquante dispose de 5 secondes pour effectuer celle-ci.

Un joueur qui possède la balle et qui arrête de dribbler a 5 secondes pour s'en débarrasser s'il est étroitement marqué (il peut faire une passe, un tir, ou la faire toucher un adversaire).



Les règles en défense

Aujourd'hui, il existe principalement deux manières de défendre pour une équipe :

- la défense de zone : chacun des cinq joueurs doit couvrir une partie spécifique de la moitié du terrain, et prendre en charge un joueur adverse lorsque celui-ci pénètre dans sa zone.
- la défense individuelle : chaque joueur prend en charge un adversaire et s'occupe de rester près de celui-ci tout au long de la partie.

Il existe aussi deux manières pour un défenseur de prendre le ballon à l'adversaire :

Lorsqu'un tir manque la cible, les joueurs des deux équipes peuvent essayer de récupérer la possession du ballon avant ou après qu'il ne retombe au sol, c'est ce qui s'appelle un **rebond**.

Un défenseur peut essayer de récupérer le ballon lorsqu'un adversaire dribble. Lorsqu'il y parvient sans commettre de faute, il réalise une **interception**.

Lors d'un tir, les défenseurs ont le droit de contrer la balle tant que celle-ci est en phase ascendante vers le panier. Un contre effectué en phase descendante est illicite et dans ce cas le panier est accordé.

Au basket-ball, les contacts sont généralement proscrits. En cas de choc, si le défenseur est en mouvement il est sanctionné par une **faute personnelle** si il est et que l'attaquant le percute c'est l'attaquant qui est sanctionné par un **passage en force** et la balle est rendue à l'autre équipe.

En cas de faute du défenseur sur dribble (contact avec le bras, obstruction), la balle est remise à l'équipe attaquante au niveau où la faute a été commise, en dehors des limites du terrain. Si l'équipe fautive cumule 5 fautes personnelles ou plus, la réparation sera de deux lancers francs.

Quand une faute personnelle est commise sur un joueur qui tire ou s'apprête à tirer, ce joueur doit alors tirer deux lancers francs, trois s'il s'agit d'un tir à trois points, mais un seul lorsque le panier est réussi et accordé.

Lorsqu'un joueur a commis cinq fautes personnelles au cours du match, il est alors remplacé et n'a plus le droit de rejouer jusqu'à la fin du match.

Si une équipe se trouve en zone avant (moitié de terrain adverse) avec le ballon, et que ce dernier vient à revenir en zone arrière (par une passe ou un appui dans sa propre moitié de terrain), l'arbitre siffle un **retour en zone**. La balle est rendue à l'adversaire à l'endroit le plus proche de la violation, en dehors des limites du terrain.



Rappel des règles IUF pour le MonoBasket

Lors des compétitions IUF, le basket-ball à monocycle se joue en utilisant les règles internationales du basket-ball à pied à quelques modifications près.

11.1 – MONOCYCLES

Lors des compétitions internationales, la taille maximum de roue autorisée est de 24". Les monocycles ne doivent avoir aucune partie tranchante ou protubérante pouvant causer des blessures. Cela s'adresse spécialement aux leviers de serrage rapides et aux boulons. Les pédales doivent être en plastique ou en caoutchouc.

11.2 - MARCHER ET DÉPLACEMENTS

L'équivalent de 2 « pas » est autorisé. Un « pas » est défini comme un demi-tour de la roue, chaque tour de roue correspond donc à 2 pas ; ceci venant de ce que le pédalage avec une jambe fait avancer la roue d'un demi-tour seulement. Toutefois, si au cours de l'action, la balle est jetée ou passée, il est autorisé un extra (troisième) demi-tour.

Ce « pas » supplémentaire est l'équivalent du saut en basket-ball à pied.

11.3 – SURPLACE

Le surplace est l'équivalent du pivot à 1 pied et par conséquent est autorisé. Le twisting, pour lequel les pédales restent à la même hauteur alors que le monocycliste fait bouger le monocycle vers la droite et vers la gauche alternativement, est aussi considéré comme un pivot à 1 pied, et est autorisé. Le joueur doit rester dans un rayon de 1 m à partir du point où il a commencé le twisting ou le surplace.

11.4 - JOUEUR SUR LE MONOCYCLE

Le joueur peut jouer seulement lorsqu'il est sur son monocycle et s'il ne s'aide d'aucun support. Ceci s'applique aux actions d'attaque, de défense et aux tirs au panier. Cependant, les joueurs peuvent sauter de leur monocycle pour un slamdunk ou pour bloquer les tirs, tout en prenant garde à l'endroit de la chute de leur monocycle et en évitant que celui-ci ne pose des risques de sécurité pour les autres joueurs. Si le joueur qui a sauté entre en collision avec un autre joueur, ou si son monocycle heurte un autre joueur, alors une faute flagrante est annoncée. Le joueur effectuant une remise en jeu doit être sur son monocycle.

11.5 - JOUEUR TOMBÉ DE SON MONOCYCLE

Si un joueur tombe de son monocycle, il doit essayer d'évacuer son monocycle de la zone de jeu le plus vite possible, sans perturber le jeu en cours. Si ce n'est pas possible, il doit laisser son monocycle à l'endroit où il est, jusqu'à ce qu'il lui soit possible de le récupérer sans perturber le jeu. Dans le cas contraire, une faute d'obstruction est annoncée.

11.6 - ZONE DES QUATRE SECONDES

La zone des trois secondes devient la zone des quatre secondes.



11.7 - POUSSÉE INTENTIONNELLE

Les poussées intentionnelles sont considérées comme des fautes flagrantes. L'obtention de deux fautes flagrantes par le même joueur entraîne sa disqualification pour le reste du jeu. L'arbitre doit tenir compte du fait qu'il y a souvent beaucoup de poussées et de mêlées, parce que plusieurs joueurs sont après la balle ou parce que les joueurs se resserrent autour du porteur de la balle, et que celui-ci doit chercher son équilibre. C'est à l'arbitre de juger s'il n'y a pas de faute ou s'il y a faute et si celle-ci est régulière ou flagrante.

11.8 - CONTACT DE LA BALLE AVEC LE MONOCYCLE

Tant que le joueur est en contact avec son monocycle, en mouvement ou non, le monocycle est considéré comme une partie du joueur. Si un ballon rebondit sur le monocycle, le ballon passe à l'autre équipe.

Points discutés et validés lors de l'UNICON 15

SAUT EN MONOCYCLE LORSQUE LE JOUEUR EST EN POSSESSION DU BALLON

C'est INTERDIT (Attention note aux arbitres : le pneu doit être nettement décollé du sol. En cas de doute il faut laisser l'avantage au porteur du ballon)

RAMASSER LA BALLE AU SOL

Si à proximité, il y a des joueurs des deux équipes : Le premier arrivé, puis un joueur en alternance de chaque équipe.

Si à proximité, il y a uniquement un ou plusieurs joueurs d'une même équipe : Le premier arrivé, puis alternance de joueur de cette même équipe.

ARRET DU BALLON AVEC LE PNEU C'est INTERDIT = REMISE EN JEU



Interprétation des règles

La différence entre violation et faute

Violation

C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle.

Quelques exemples :

- ballon hors-jeu
- reprise de dribble
- marcher
- retour en zone

Faute

C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif. La faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de marque.

Quelques exemples :

- utilisation illégale des mains
- obstruction

Si la faute est commise...

Sur un joueur qui ne tire pas au panier	Sur un joueur qui tire au panier
Remise en jeu sur le côté, sauf après 4 fautes d'équipe (2 lancers francs à la 5 ^{ème})	Le panier est réussi : le panier compte + 1 lancer franc
	Le panier est raté : 2 lancers francs ou 3 lancers francs

L'entre-deux

Au début du match, l'engagement est effectué par l'arbitre sous la forme d'un entre-deux. Pour cela, un joueur de chaque équipe (généralement celui qui saute le plus haut) se place face à son adversaire, derrière la ligne du milieu de terrain, en direction du panier où il doit attaquer ; l'arbitre lance alors la balle au-dessus des deux joueurs et ceux-ci doivent frapper le ballon dans sa phase descendante avec la main pour qu'un de leurs équipiers l'attrape. C'est à ce moment-là que le chronomètre est déclenché.

Pendant le jeu, chaque situation d'entre deux entraînera l'application de la règle, l'arbitre indiquant le geste d'entre deux.

Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs
- Ballon coincé entre arceau et panneau
- Auteur incertain de la touche
- Double faute (quand aucune équipe n'avait le contrôle du ballon)



Joueur progressant avec la balle

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Les joueurs doivent manipuler le ballon avec les mains. Le toucher avec une partie quelconque du pneu de manière délibérée est interdit et constitue une violation.

La reprise de dribble

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

Le dribble irrégulier

- A - La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol
- B - Le rebond dépasse la hauteur de l'épaule, la main accompagnant la balle
- C - La balle est portée main dessous.

Le rouler

Un joueur roule lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus d'1 tour de pédale (un tour et demi dans certains cas).

La règle des 4 secondes

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 4 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette), à partir du moment où le ballon est contrôlé vivant en zone avant par son équipe.

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

La balle en l'air, en direction du panier (le tir), annule les 4 secondes.

Le retour du ballon en zone arrière

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

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

Remise en jeu par joueur adverse. 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

Violation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.
Les lignes ne font pas partie du terrain de jeu

Cas du joueur

Il est hors-jeu lorsqu'il est touché par un joueur qui mord ou dépasse les limites du terrain. Contrairement au football, ce n'est pas la position absolue du joueur ou du ballon qui compte, mais le rebond ou l'appui hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Cas du ballon

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 quand il 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 0, 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). A la deuxième faute anti-sportive, le joueur est exclu du jeu.

Bloquer - Accrocher

La faute technique du joueur

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 conservation de la balle au milieu du terrain, à cheval sur la ligne.

La faute disqualifiante

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif.
Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

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



Les temps morts

2 en première mi-temps (1er et 2ème 1/4 temps). 3 en deuxième mi-temps (3ème et 4ème 1/4 temps). 1 par prolongations.

Durée : 1 minute. Ils s'obtiennent sur fautes, sur violations et sur panier encaissé (si la demande en a été faite avant l'action de tir).

Les changements de joueur

Sur faute personnelle

Les deux équipes peuvent effectuer un changement.

Sur violation

Les deux équipes peuvent effectuer un changement.

Remarques

Pour changer un joueur tirant des lancers francs, il faut au préalable demander le changement et que le dernier lancer franc soit réussi.



L'arbitrage

Pourquoi un arbitre sur un terrain de MonoBasket ?

Cette question a été soulevée durant le stage de Bordeaux et a suscité quelques discussions. En effet si l'on considère qu'objectivement il s'agit d'un jeu et qu'en plus nous sommes tous de bonne volonté alors le joueur qui sait être en tort sur une situation le signale et en cas de doute on fait un entre-deux. Mais il semblerait que nous ayons encore quelques différences avec le monde des bisounours d'où la présence d'un arbitre qui peut répondre à trois fonctions :

- L'objectivité d'un tiers :

Les joueurs sont sur le terrain pour se faire plaisir mais le but du jeu est de gagner. Et 10 personnes qui se donnent à fond pour gagner perdent en objectivité de jugement. L'arbitre est là pour apporter un regard distancié et indépendant de l'issue de la partie.

- La gestion du match :






L'arbitre est donc le seul à prendre des décisions concernant le jeu. Toute infraction sifflée provoque une interruption du jeu dont la reprise ne peut être décidée que par l'arbitre. Il gère également toute transmission d'information à la table de marque.

- L'apport pédagogique aux joueurs :

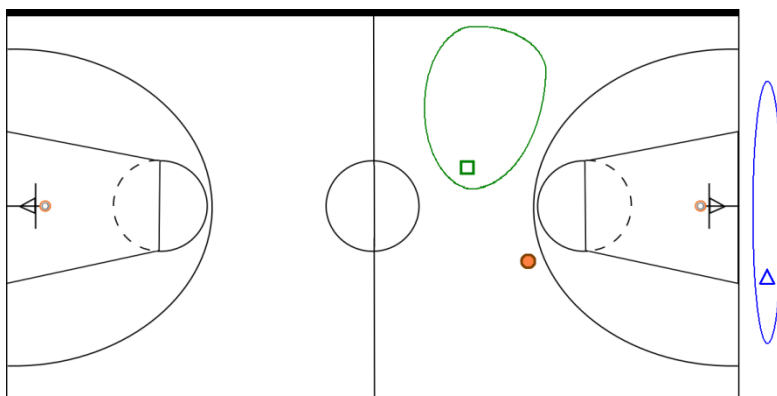
Il est extrêmement important que l'arbitre ne s'enferme pas dans un autoritarisme muet. D'une part il risque de braquer tout le monde et d'autre part il y perd en crédibilité. Il est entendu que seul l'arbitre prendra une décision mais cela ne l'empêche pas d'expliquer en cas de besoin par quelques phrases au joueur concerné sa décision. La tension du match en sera diminuée et les joueurs progresseront dans la "propreté" de leur jeu.



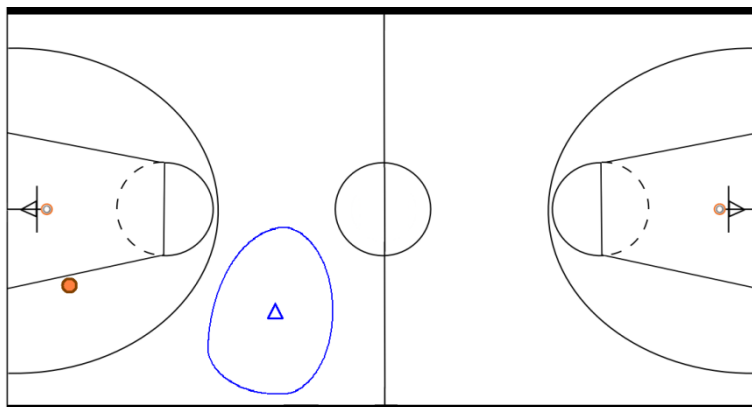
Positionnement des arbitres

-  Arbitre carré
-  Arbitre triangle
-  Position du porteur de balle
-  Zone dans laquelle évolue l'arbitre carré
-  Zone dans laquelle évolue l'arbitre triangle

1er cas : L'équipe A est en attaque. L'arbitre triangle est l'arbitre de tête. Il est responsable de ce qui se passe à proximité du panier, et de la ligne de fond. L'arbitre carré est l'arbitre de queue. Il observe tout le jeu arrière. Il ne doit pas se placer trop près de l'axe du terrain, pour ne pas gêner en cas de contre-attaque.



***2ème cas :** Lorsque l'équipe B passe en attaque, le rôle des arbitres s'inverse : l'arbitre triangle devient arbitre de queue ; l'arbitre carré arbitre de tête.



Remarques sur la position :

Si une faute est sifflée, nécessitant que l'arbitre s'approche de la table de marque, la position des arbitres peut s'inverser, par souci pratique. L'arbitre qui n'a pas sifflé prend la position de tête, et évite ainsi un long déplacement à l'autre arbitre.

Quand le ballon est à l'extérieur de la ligne des 3 points, c'est l'arbitre de queue qui est responsable du porteur de balle et de ses alentours immédiats. Il s'en approche au maximum. L'arbitre de tête a alors la responsabilité du reste du terrain.

Inversement, le porteur de balle à l'intérieur sera suivi par l'arbitre de tête. L'arbitre de queue s'écartera un peu pour avoir une vision globale.






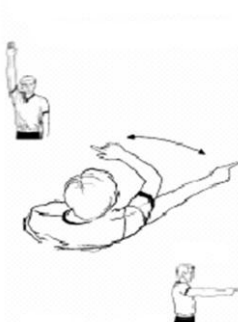




Les gestes

Tout coup de sifflet de l'arbitre provoque une interruption du jeu et doit être accompagné d'un ou plusieurs gestes pour l'expliquer.

Après une interruption, l'arbitre doit toujours toucher le ballon pour autoriser la remise en jeu.

Les violations de jeu :

Pour toute violation l'arbitre siffle et lève la main ouverte. Puis il fait le geste correspondant à la violation. Enfin il indique le sens de l'attaque qui a le ballon.




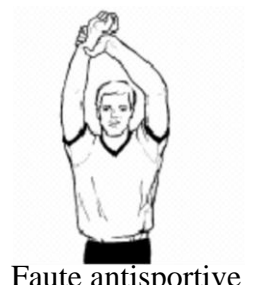

			
Sortie du ballon	Roulé	Reprise de dribble	Retour en zone
			
Portée de balle	4 secondes	5 secondes	Jeu à terre / Mono gênant.

Les fautes





Pour toute faute, l'arbitre siffle et lève le poing fermé. Puis il fait le geste correspondant à la faute.

De plus, l'arbitre doit toujours communiquer vers la table les informations suivantes :

- Numéro du joueur et couleur
- Type de faute
- Réparation (ballon sur le côté ou lancer franc)

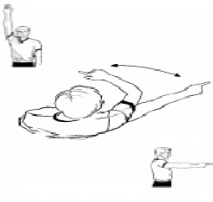
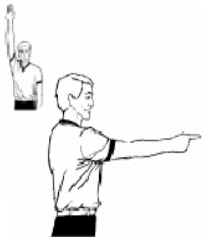


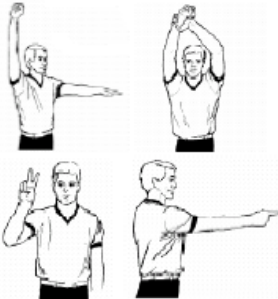
 <p>Obstruction</p>	 <p>Usage illégal des bras</p>	 <p>Passage en force</p>
 <p>Faute antisportive</p>	 <p>Faute technique</p>	

Annonces diverses :

 <p>Changement de joueur</p>	 <p>Temps mort</p>	 <p>Entre-deux</p>	 <p>Panier annulé</p>
---	---	--	--



Voici enfin cinq exemples de situations de jeu avec la réaction attendue de l'arbitre :

Situation	Nom	Geste de l'arbitre	Réparation
Le porteur de balle en attaque fait une passe à un coéquipier resté dans le demi terrain de défense.	Retour en zone		Ballon rendu à l'équipe adverse sur le côté, au niveau de la ligne médiane
Un joueur lance volontairement le ballon sur le monocycle d'un adversaire, le ballon sort en touche.	Sortie		Ballon rendu à l'équipe adverse à l'endroit de la sortie (ligne de fond comprise).
Un attaquant pénètre dans la raquette et un défenseur se déplace sur sa trajectoire et le touche. Après cela, l'attaquant amorce son shoot et le marque.	Obstruction		Le panier est annulé. Ballon rendu à l'attaque sur le côté.
Un attaquant amorce un « double pas » (mouvement – arrêt du dribble – intention de shoot). Un défenseur lui touche le bras et empêche le shoot.	Usage illégal des bras		2 lancers francs. Rebond sur le deuxième lancer.
Toinou contre attaque seul, beau, fort, pour un « double pas » victorieux. Le vil Eric, pétri de jalousie et sentant le danger, pousse des deux mains le dos de Toinou..	Faute antisportive		2 lancers francs. Possession du ballon à l'attaque sur le côté, au niveau de la ligne médiane.



3 - La table de marque : les consignes

On utilise des stylos : noir et **rouge** (en alternance sur chaque période).

On note les noms/prénoms des joueurs + **leur numéro**

Colonne « en jeu » : On met une croix que l'on entoure pour les 5 joueurs du départ et ensuite au fur et à mesure de leur entrée dans le jeu, on met une croix pour les remplaçants.

Entourer le numéro du joueur qui marque un "3points"

Au-delà de 4 fautes d'équipes = 2LF systématique à chaque faute

Au-delà de 5 fautes, le joueur sort du jeu.

Légende : P = Faute simple

P1 = Faute avec panier accordé + 1 LF (Lancé Franc)

P2 = Faute + 2 LF

P3 = Faute + 3 LF

T2 = Faute Technique

U2 = Faute Antisportive

D2 = Faute Disqualifiante

Feuille de Marque BASKET-BALL

(à retourner dans les 24 h au service UNSS)

Masculin

10

Féminin

7

catégorie:

B	M	C	J/S
---	---	---	-----

Equipe A:		Equipe B:	
Championnat:	Date:	Heure:	Lieu:
Poule:	Arbitre 1:	Arbitre 2:	

Equipe A:

Temps morts

1° mi-temps

2° mi-temps

Prolongations

--	--	--

Couleur:

Fautes d'équipes

1

1	2	3	4
---	---	---	---

2

1	2	3	4
---	---	---	---

3

1	2	3	4
---	---	---	---

4

1	2	3	4
---	---	---	---

[illegible]

Equipe B:

Temps morts

1° mi-temps

2° mi-temps

Prolongations

Couleur:

Fautes d'équipes

1

--	--	--	--	--

2

--	--	--	--	--

3

--	--	--	--	--

4

--	--	--	--	--

[illegible]

MARQUE COURANTE																							
A			B						A			B						A			B		
	1	1					41	41					81	81					121	121			
	2	2					42	42					82	82					122	122			
	3	3					43	43					83	83					123	123			
	4	4					44	44					84	84					124	124			
	5	5					45	45					85	85					125	125			
	6	6					46	46					86	86					126	126			
	7	7					47	47					87	87					127	127			
	8	8					48	48					88	88					128	128			
	9	9					49	49					89	89					129	129			
	10	10					50	50					90	90					130	130			
	11	11					51	51					91	91					131	131			
	12	12					52	52					92	92					132	132			
	13	13					53	53					93	93					133	133			
	14	14					54	54					94	94					134	134			
	15	15					55	55					95	95					135	135			
	16	16					56	56					96	96					136	136			
	17	17					57	57					97	97					137	137			
	18	18					58	58					98	98					138	138			
	19	19					59	59					99	99					139	139			
	20	20					60	60					100	100					140	140			
	21	21					61	61					101	101					141	141			
	22	22					62	62					102	102					142	142			
	23	23					63	63					103	103					143	143			
	24	24					64	64					104	104					144	144			
	25	25					65	65					105	105					145	145			
	26	26					66	66					106	106					146	146			
	27	27					67	67					107	107					147	147			
	28	28					68	68					108	108					148	148			
	29	29					69	69					109	109					149	149			
	30	30					70	70					110	110					150	150			
	31	31					71	71					111	111					151	151			
	32	32					72	72					112	112					152	152			
	33	33					73	73					113	113									

Résultats	Période 1 : A	B	Période 2 : A	B	Résultat final:	Equipe A:	Equipe B:
	Période 3 : A	B	Période 4 : A	B			
	Prolongations:		A	B	Equipe gagnante:		

Signatures:	Marqueur	Chronométrateur	Opérateur des 24"	Responsable	Arbitre 2	Arbitre 1	Capitaine ou entraîneur (en cas de litige)



4 - Comportement

D'une manière générale, les relations Table – Arbitres – Joueurs se font dans le respect mutuel et la retenue. Les relations sont codifiées par des règles et des usages décrits ci-dessous.

Relations Table – Arbitres

L'arbitre explique par geste les fautes sifflées (voir rôle de l'arbitre), ce qui permet à la table de compter les fautes individuelles et d'équipe, et le cas échéant de signaler (drapeau rouge ou tout autre moyen mis en place par l'organisateur du tournoi) à l'arbitre et aux joueurs lorsqu'une équipe a atteint le maximum de fautes d'équipe donnant lieu à des lancer francs systématiques.

La table signale également à l'arbitre lorsqu'un joueur a atteint son nombre maximum de fautes individuels et doit donc être expulsé du terrain.

Enfin la table signale à l'arbitre (sifflet + bras en forme de X) lors d'un ballon mort la volonté de changement d'une équipe. C'est l'arbitre qui autorise alors ce changement en répétant le geste.

Relations Arbitres – Joueurs

L'arbitre s'adresse au joueur pour :

- Prévenir et anticiper : la pédagogie est importante dans l'arbitrage, l'arbitre peut prévenir un joueur que son comportement est à la limite, et qu'il doit cesser. Cette relation pédagogique de l'arbitrage est importante et est laissée à la latitude de l'arbitre dans les limites fixées par les règles.
- Fournir une explication sur une décision d'arbitrage

Lorsqu'une faute est sifflée par l'arbitre, celui-ci explique par gestes (voir rôle de l'arbitre) à la table ce qu'il a sifflé. Cette explication doit également servir aux joueurs qui peuvent cependant demander des explications supplémentaires (lorsque le ballon est mort). Ces explications données, le joueur ne doit en aucun cas discuter la décision arbitrale, ce n'est pas un dialogue.

Lorsqu'une faute ou une violation est sifflée, la balle repasse systématiquement par l'arbitre, qui donnera alors le ballon au joueur concerné par la remise en jeu.

Relations Table – Joueurs

En règle générale, la table n'a aucune relation avec les joueurs ou entraîneurs. Il y a deux exceptions à cette règle.

- Un joueur ou l'entraîneur peut demander à la table un changement pour le prochain ballon mort. Ceci se fait en respectant la zone d'exclusion autour de la table, et sans perturber le travail de celle-ci.
- Un joueur ou l'entraîneur peut demander à la table un temps mort (geste du temps mort, voir Rôle de l'arbitre). La table signale alors celui-ci à l'arbitre qui pourra l'autoriser dans les conditions stipulées par les règles.