



Promotion Arbitrage U12 Plan Basket

La sortie



Le marcher



Les fautes



Le dribble



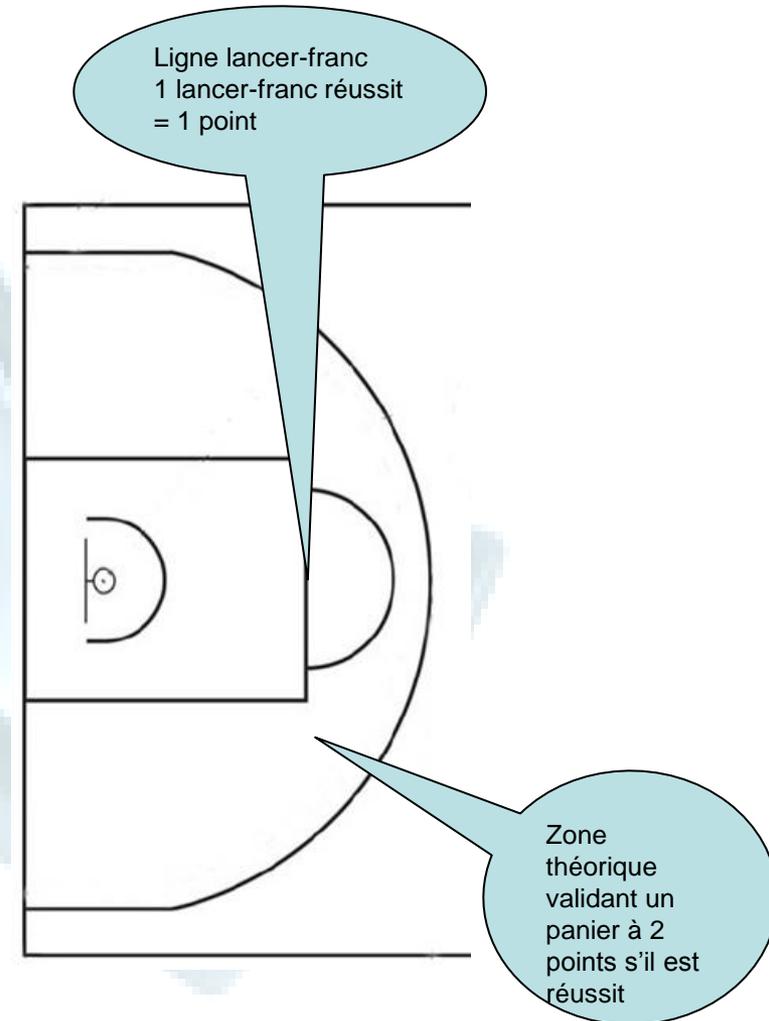
LES JOUEURS

- Le basket-ball se joue à 5 contre 5. Il peut y avoir au maximum 7 remplaçants.
- Par ailleurs, il existe déjà des championnats de 3 contre 3 en U12.



LES POINTS MARQUES

- Le panier est l'anneau métallique à travers lequel les joueurs doivent faire passer le ballon pour marquer des points. Il peut y avoir des paniers à 1 et 2 points (les paniers à 3 points ne comptent pas en U12).
- Tout panier de plein jeu, de n'importe quel endroit du terrain comptera donc pour 2 points!
- Le lancer-franc est une pénalité accordée à un joueur objet d'une faute au moment où il tirait. Le tireur se place derrière « la ligne de lancer-franc » et marque 1 point s'il réussit.



LE DRIBBLE

« *Dribbler avec les deux mains est **interdit*** »!

- Le joueur :
 - « Je ne peux pas porter la balle en dribblant ni dribbler à deux mains ».
 - « Lorsque j'arrête mon dribble, je ne peux pas repartir... Je dois faire une passe ou un tir ».
- L'arbitre :
 - Siffle « double dribble » en faisant le geste.
 - Montre la direction du jeu.
 - Explique l'erreur à l'enfant.
 - Donne le ballon pour une rentrée au point le plus proche (éviter de donner la rentrée sous le panier...).



LE MARCHER

- Le joueur :
 - « Quand je reçois le ballon en mouvement, j'ai le droit de faire un maximum de deux pas pour m'arrêter. Une fois arrêté, je peux pivoter avant de passer ou tirer ».
 - « Le premier pied posé au sol pour mon arrêt doit rester collé au sol ; c'est mon pied pivot. L'autre pied est libre de bouger ».
 - « Pour tirer ou passer, je peux décoller mon pied pivot ».
 - « Attention, pour partir, le ballon doit quitter mes mains avant de décoller mon pied pivot ».
- L'arbitre :
 - Siffle « marcher » en faisant le geste.
 - Montre la direction du jeu.
 - Explique l'erreur à l'enfant.
 - Donne le ballon pour une rentrée au point le plus proche (éviter de donner la rentrée sous le panier...).

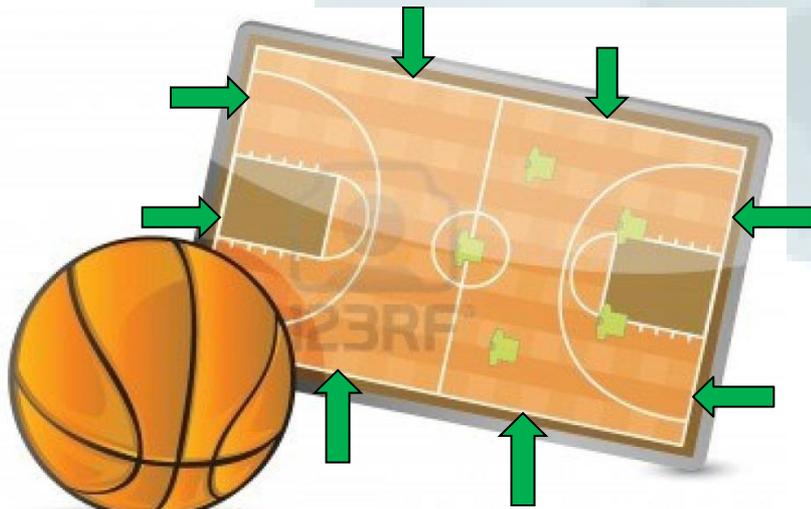
« Je n'ai ni le droit de **marcher**, ni de **courir** avec le ballon ».



LA SORTIE

Le terrain de basket-ball est délimité par des lignes. Les deux grands types de sorties rencontrés sont :

- Lorsque le ballon touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain,
- Lorsqu'un joueur avec le ballon touche la ligne ou le sol au-delà de la ligne délimitant le terrain.



LES FAUTES

- Le joueur :
 - « Que j'attaque ou défende, je n'ai pas le droit de **tenir, pousser, frapper ou bousculer (entraver passage)** mon adversaire ».
 - « J'ai le droit pour défendre de me déplacer face à lui ou en reculant et de le gêner mais sans le toucher ».
 - « Je ne peux pas créer de contact avec mes bras, mes épaules, mes hanches ou mes jambes ».
 - « Quand j'attaque, je ne peux pas rentrer dans le torse de mon adversaire ni étendre mes bras pour le tenir à distance ».
- L'arbitre :
 - Siffle « faute » en faisant le geste.
 - Se rend à la table de marque et montre le numéro du joueur fautif, le type de faute et la sanction.
 - Si le joueur tirait, il y aura, soit panier marqué et un lancer-franc, soit deux lancers-francs.
 - Sinon, il montre la direction du jeu et donne le ballon pour une rentrée au point le plus proche.

LES FAUTES



Tenir



Pousser



Bousculer (entraver passage)



Frapper

LES FAUTES

ATTENTION



« Dès que j'ai fait 4 fautes, si je commets ma 5^{ème} faute, je ne peux plus continuer à jouer »!

LE CHRONO

Le chronomètre de jeu informe du temps restant à jouer.

Il s'arrête lorsque l'arbitre siffle.

Il s'arrête dès qu'un panier de plein jeu est marqué dans les **2 dernières minutes** du dernier quart-temps.

Le klaxon retentit lorsque le temps de jeu est terminé.



LE RESPECT

« Bonjour, s'il vous plaît, merci, au revoir,... »

« Pense à saluer et remercier l'arbitre.
Respecte toujours ses décisions ».

« Je dois toujours respecter mes adversaires et les arbitres ».

« Gagner ou perdre, saluer mes adversaires et remercier l'arbitre est incontournable »!

