

## La Gestuelle

### I - La violation

Premier geste à faire quand on siffle une violation

Arrêt du chronomètre  
(en même temps que le coup  
de sifflet)  
ou  
ne pas déclencher le  
chronomètre



### II - La faute

Premier geste à faire quand on siffle une faute

Arrêt du chronomètre pour  
faute  
(en même temps que le coup  
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre  
main pointée vers la taille du  
fauteur

### III - Le temps mort

Geste à faire quand on siffle un temps mort

Temps-mort d'équipe  
(siffler simultanément)



Former un T,  
avec l'index et  
la main ouverte

### IV - Le changement de joueur

Deux gestes à faire quand on siffle un changement de joueur

Remplacement  
(siffler simultanément)



Avant-bras croisés

Faire signe d'entrer



Mouvement  
de la main ouverte  
vers le corps

V - L'entre deux (ou situation d'alternance)

SITUATION  
D'ENTRE-DEUX



Pouces levés suivis du doigt  
pointé en direction de  
la flèche de possession

VI - Pour accorder les paniers marqués

C'est toujours l'arbitre sur le terrain qui fait le geste

UN POINT

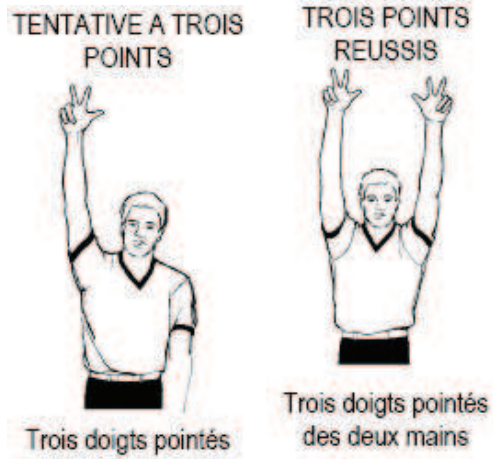


Un doigt vers le bas  
depuis le poignet

DEUX POINTS



Mouvement des deux  
doigts vers le bas



### Les violations

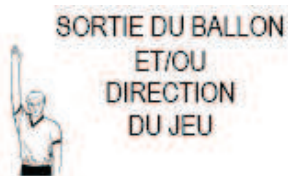
#### I - Sortie du ballon

Un joueur se trouve en dehors du terrain quand il se trouve sur les lignes de touche ou en dehors.

Un ballon se trouve en dehors du terrain quand il touche le sol en dehors du terrain

#### Deux gestes à faire

Lever le bras main ouverte +doigt pointé vers le sens de reprise du jeu



Doigt pointé  
parallèlement aux lignes  
de touche

## II - Les violations de temps et les violations de technique

3 secondes - 8 secondes - marcher - dribble irrégulier - faute de pieds - retour en zone

Trois gestes à faire quand on siffle une violation

Lever le bras  
main ouverte

+

geste de la violation  
(3 secondes)

+

indiquer le sens de  
reprise du jeu

1

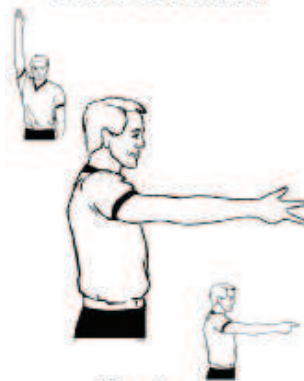
2

3

Arrêt du chronomètre  
(en même temps que le coup  
de sifflet)  
ou  
ne pas déclencher le  
chronomètre



TROIS SECONDES



Bras tendu,  
montrer 3 doigts



Doigt pointé, parallèle  
aux lignes de touche

### Citer la règle des trois secondes

Un joueur ne doit pas rester plus de trois secondes dans la zone restrictive (raquette) sauf si un joueur tire au panier

TROIS SECONDES



Bras tendu,  
montrer 3 doigts

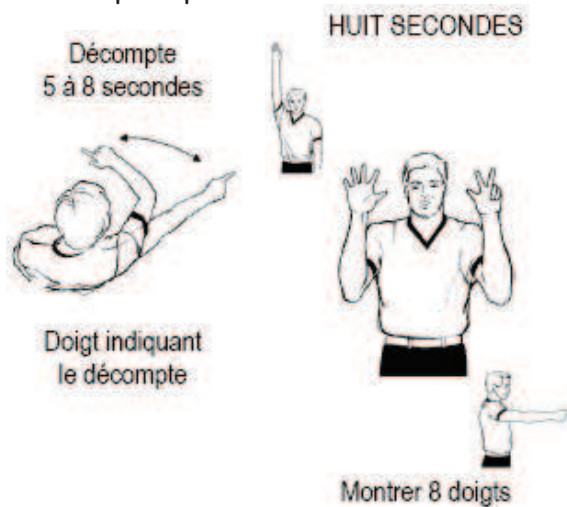
Citer la règle des cinq secondes

Une équipe à cinq secondes pour effectuer une remise en jeu. Un joueur pressé par un ou plusieurs défenseurs à cinq secondes pour faire une passe, dribbler ou tenter un tir.



Citer la règle des huit secondes

Une équipe à huit secondes pour passer le ballon de la zone arrière à la zone avant



Citer la règle du marcher

Un joueur ne peut pas courir PLUS DE DEUX PAS sans dribbler ou tirer au panier ou passer

MARCHER



Rotation des poings

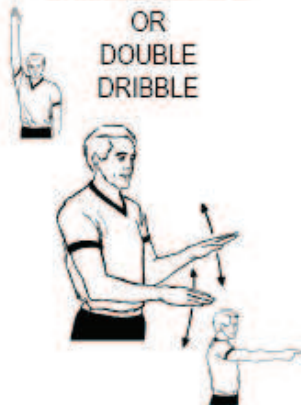
Citer la règle du dribble irrégulier

Si un joueur arrête son dribble, il ne peut pas repartir en dribble

Un joueur ne peut pas dribbler à deux mains

Un joueur ne peut pas dribbler en prenant la balle par en dessous

DRIBBLE ILLEGAL



Battement alternatif

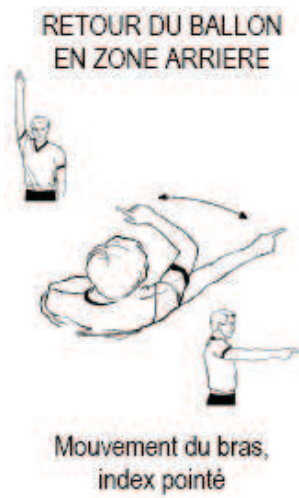
PORTER LE BALLON



Demi-rotation,  
vers l'avant

### Citer la règle du retour en zone

Un joueur d'une équipe qui contrôle le ballon en zone avant ne doit pas le ramener en zone arrière



### III - Les fautes

Qu'est-ce qu'une faute ?

C'est un contact entre deux adversaires

Quatre gestes à faire quand on siffle une faute

Lever le bras poing fermé	+	indiquer le n° du joueur	+	indiquer la faute	+	indiquer la sanction
1		2		3		4

1

Arrêt du chronomètre pour  
faute  
(en même temps que le coup  
de sifflet)



Poing fermé - paume de l'autre  
main pointée vers la taille du  
fauteur



No. 4



No. 5



No. 6



No. 7



No. 8



No. 9



No. 10



No. 11



No. 12



No. 13



No. 14



No. 15



UTILISATION ILLEGALE  
DES MAINS



Se frapper le poignet

OBSTRUCTION  
(attaque ou défense)



Mains aux hanches

POUSSER OU  
CHARGER  
SANS  
BALLON



Imiter l'action de pousser

USAGE EXCESSIF  
DES COUDES



Balancer le coude vers  
l'arrière

TENIR



Saisir le poignet

4

pas de lancer franc : remise en jeu sur le coté :



Doigt pointé, parallèle  
aux lignes de touche  
ou lancer(s) franc(s)

UN  
LANCER FRANC



Un doigt pointé vers le haut

DEUX  
LANCERS FRANCS



Deux doigts pointés vers le haut

TROIS  
LANCERS FRANCS



Trois doigts pointés vers le haut

#### IV - L'entre deux de départ

Un arbitre effectue l'entre deux

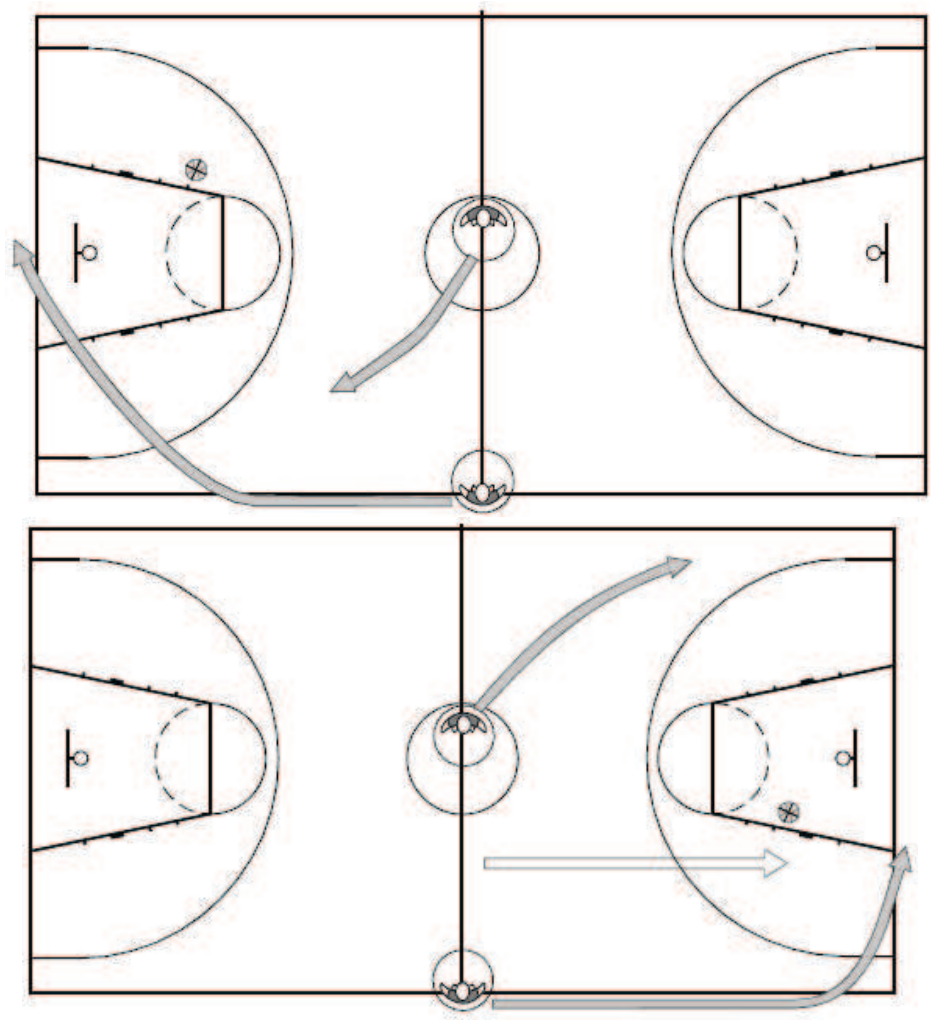
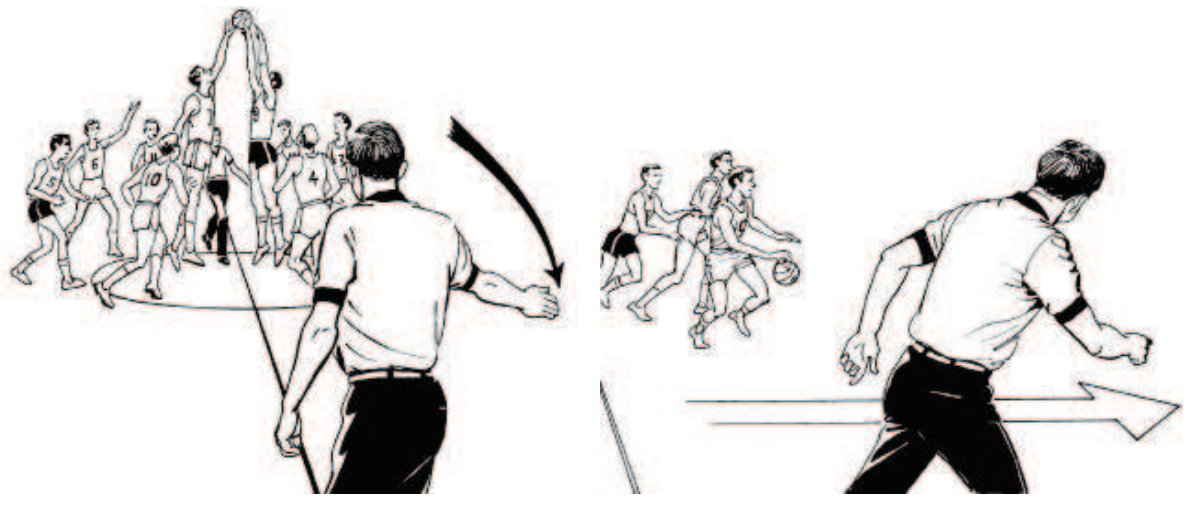


l'autre dos à la table

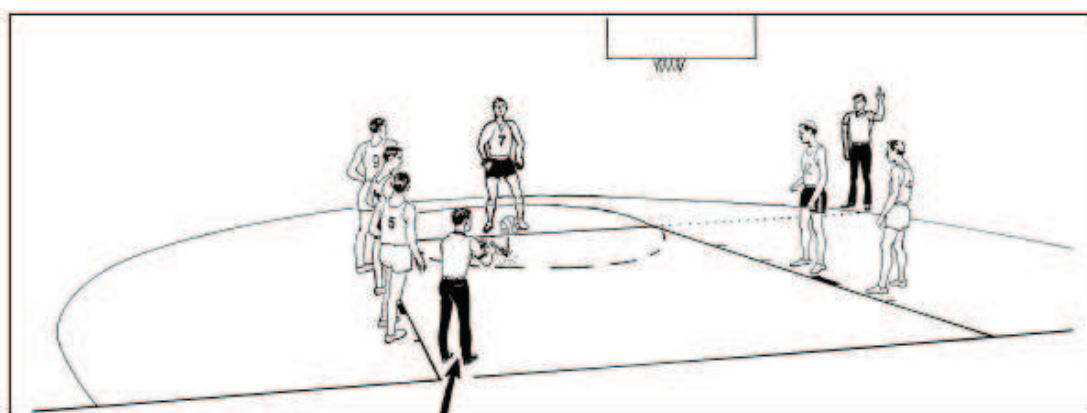
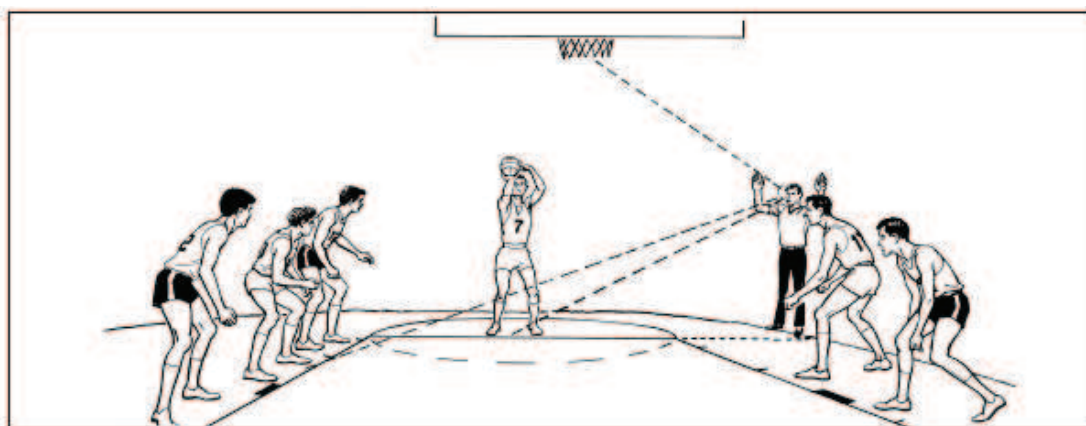


L'arbitre près de la table baisse son bras dès que le ballon est touché par un joueur, puis il court vers la ligne de fond où va avoir la 1<sup>ère</sup> attaque

L'arbitre qui a lancé le ballon suit l'attaque sur la partie gauche du terrain



## V - Placement sur les lancers francs



L'arbitre dans l'axe de la ligne des lancers francs indique le nombre de shoot. Il indique si le panier est réussi

Indication du nombre de lancer

UN  
LANCER FRANC



Index pointé

DEUX  
LANCERS FRANCS



Doigts serrés des deux mains

TROIS  
LANCERS FRANCS



3 doigts pointés de  
chaque main

panier réussi

UN POINT



Un doigt vers le bas  
depuis le poignet.

L'arbitre du fond pénètre dans la raquette pour indiquer le nombre de tir à effectuer et donne le ballon au tireur

UN  
LANCER FRANC



1 doigt horizontal

DEUX  
LANCERS FRANCS



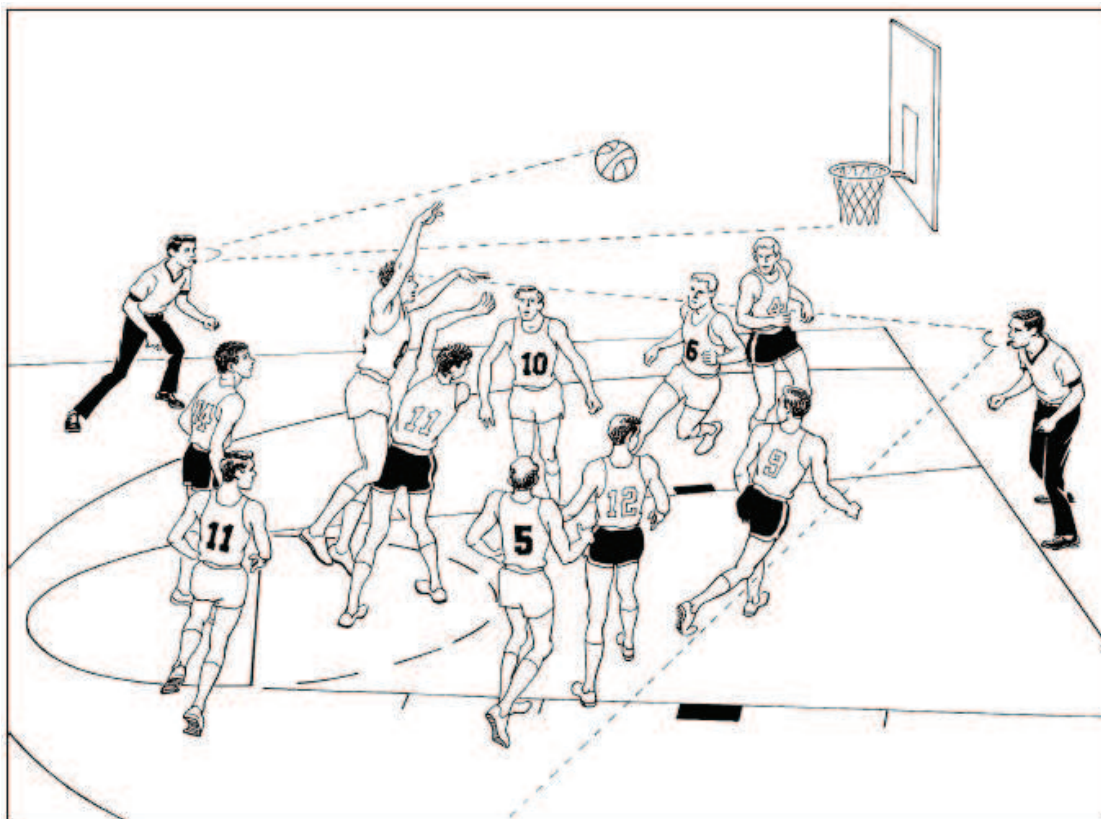
2 doigts horizontaux

TROIS  
LANCERS FRANCS



3 doigts horizontaux

## Placement sur le terrain



Un arbitre derrière la ligne de fond - L'autre toujours à gauche sur le terrain

Les permutations  
Les arbitres permutent sur les fautes