

# 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 indique clairement à toute personne impliquée dans la rencontre y compris les statisticiens ce qui s'est produit.

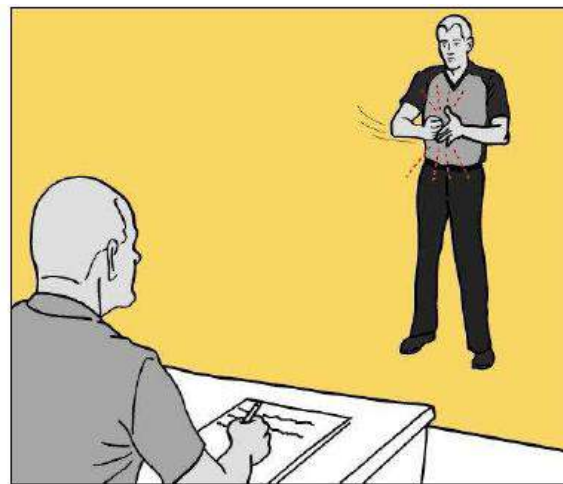


# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## 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 DEMARRAGE DU CHRONOMETRE



*Signal 3 : Démarrage du chronomètre avec couperet de la main*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE GESTION DU SCORE

### 1 point



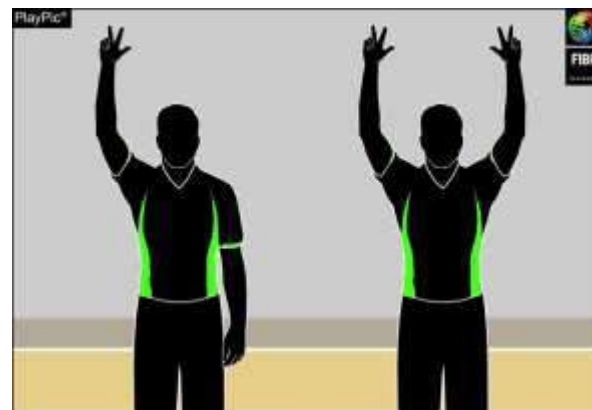
Signal 4 : Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet

### 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

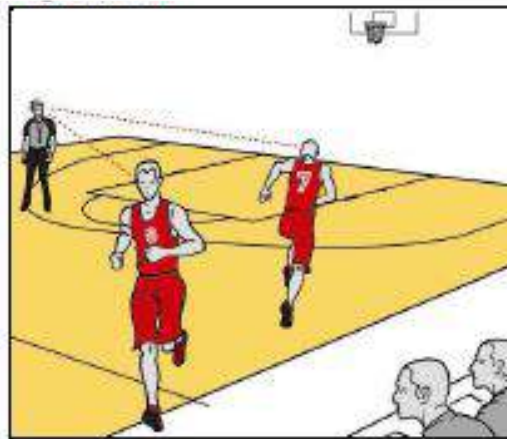
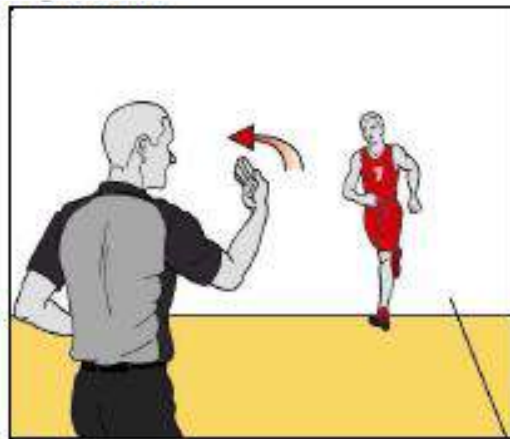
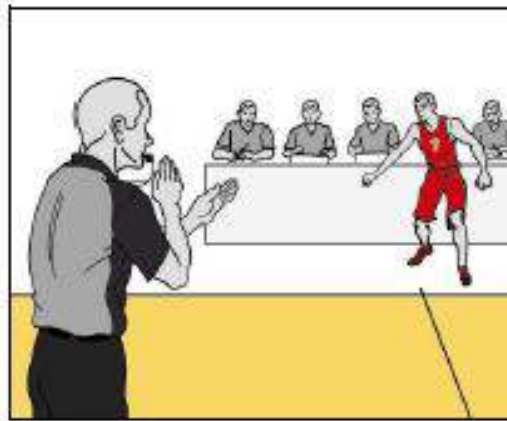
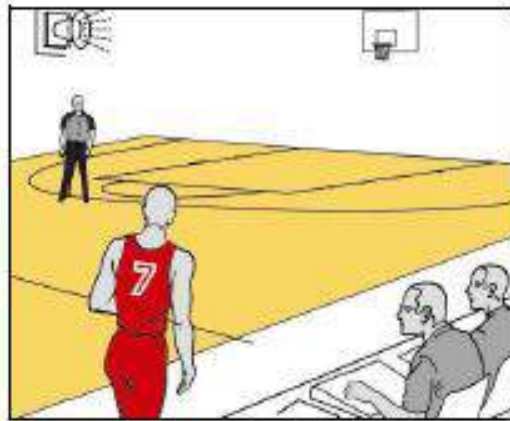


Signal 8 : Mouvement de la paume ouverte vers le corps

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : REMPLACEMENTS

---





## GESTUELLE TEMPS-MORT

### Temps-mort imputé



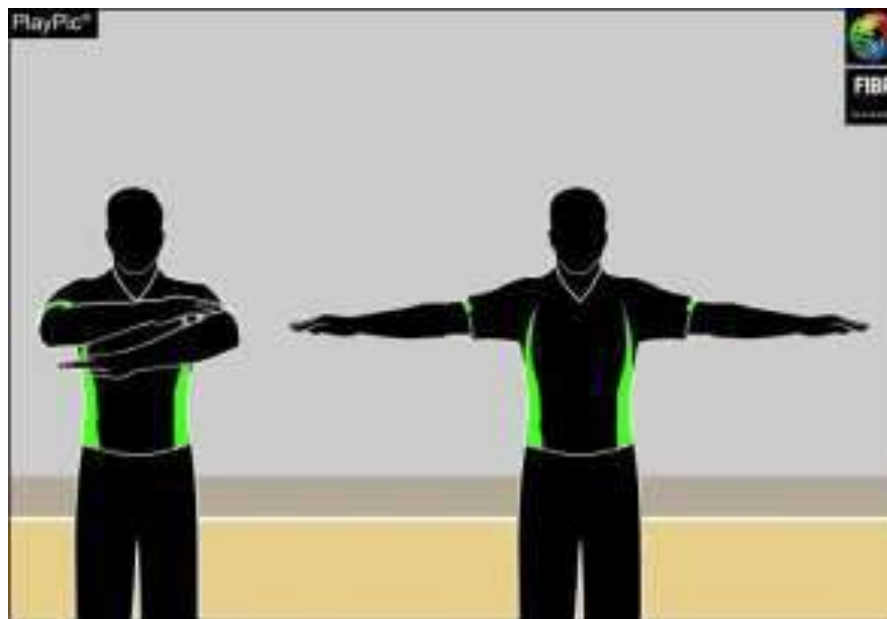
*Signal 9 : Forme de  
« T » avec l'index*



# 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*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## VIOLATION

---



Signal 1 : paume ouverte

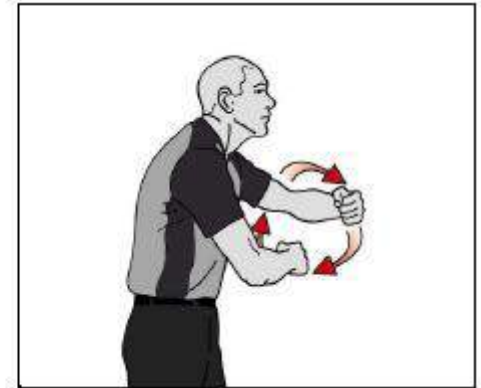
Chaque fois qu'une violation se produit, l'arbitre responsable de l'action doit siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, la main ouverte et les doigts serrés

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : VIOLATION

Chaque fois qu'une violation se produit, l'arbitre responsable de l'action doit :

1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, la main ouverte et les doigts serrés
2. Indiquer clairement la nature de la violation
3. Indiquer la direction du jeu qui suivra, en utilisant le même bras



*La séquence de signaux pour une violation est la suivante :*

- 1) arrêt du chronomètre,
- 2) nature de la violation,
- 3) direction du jeu

## GESTUELLE MARCHER

---

### Marcher



*Signal 17 : Rotation  
des poings*



## GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

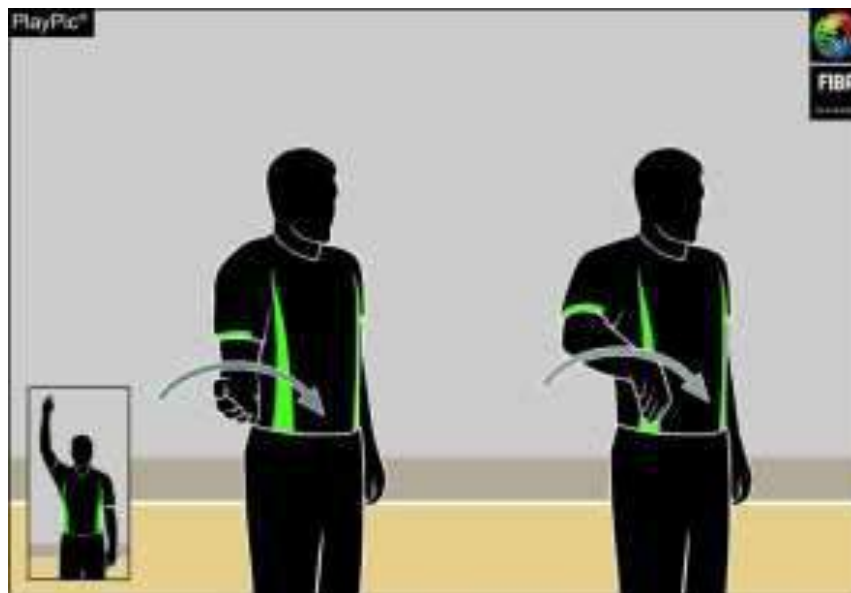
### Dribble irrégulier / Reprise de dribble



*Signal 18 :*  
*Battements alternatifs*

## GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

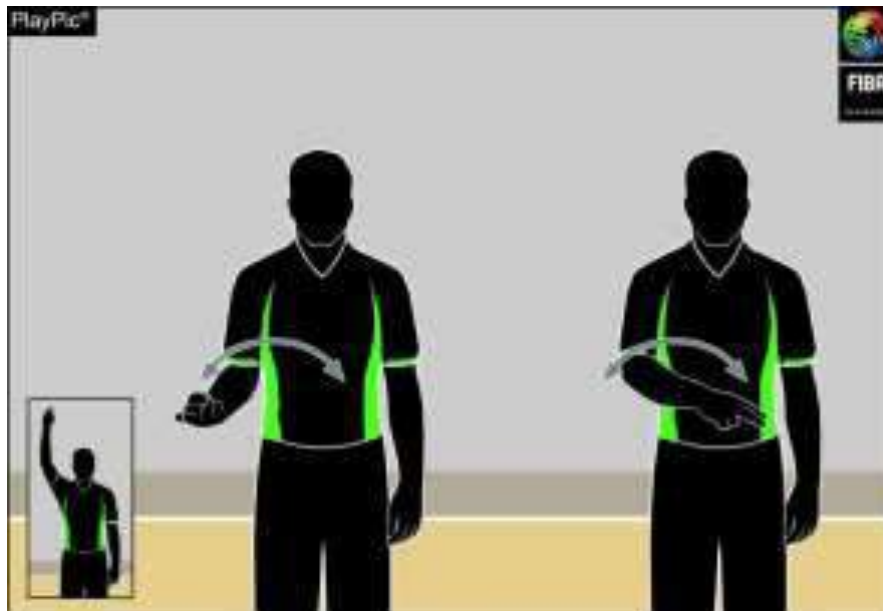
### Dribble irrégulier / Porter de balle



*Signal 19 : Demi-rotation de la paume*

## GESTUELLE RETOUR EN ZONE

### Retour en zone arrière



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

# Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

## GESTUELLE PIED VOLONTAIRE

### Jeu au pied volontaire



*Signal 25 : Pointer le pied*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## 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

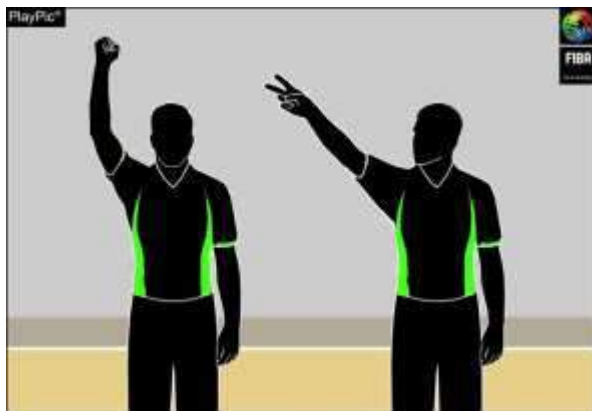
Chaque fois qu'une faute est commise, l'arbitre responsable de l'action doit :



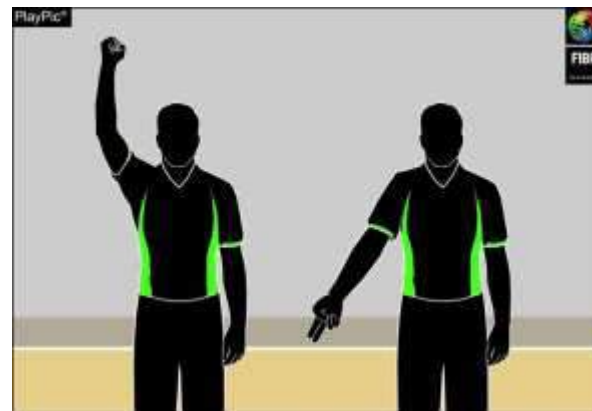
1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre avec un bras tendu verticalement et le poing fermé (signal N° 2) – il n'est plus demandé d'indiquer le joueur fautif
2. Indiquer tous les signaux en étant arrêté face à la table de marque
3. Indiquer ensuite la nature de la faute
4. Terminer la procédure de communication en indiquant le nombre de lancers francs ou la direction du jeu qui suivra

## SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

Dans les situations sujettes à contestation, s'il y a attribution de lancers francs, en indiquer le nombre



*Signal 46 : Faute sur l'action de tir : lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs*



*Signal 47 : Faute en dehors de l'action de tir : lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol du doigt*



# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

---



*La séquence des signaux pour une faute est la suivante :*

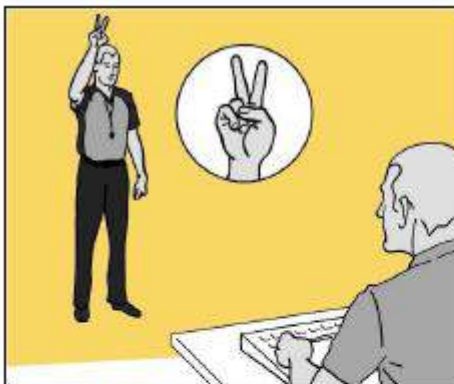
- 1. numéro du joueur*
- 2. genre de faute*
- 3. Nombre de lancer(s) franc(s) ou direction du jeu*

# 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*

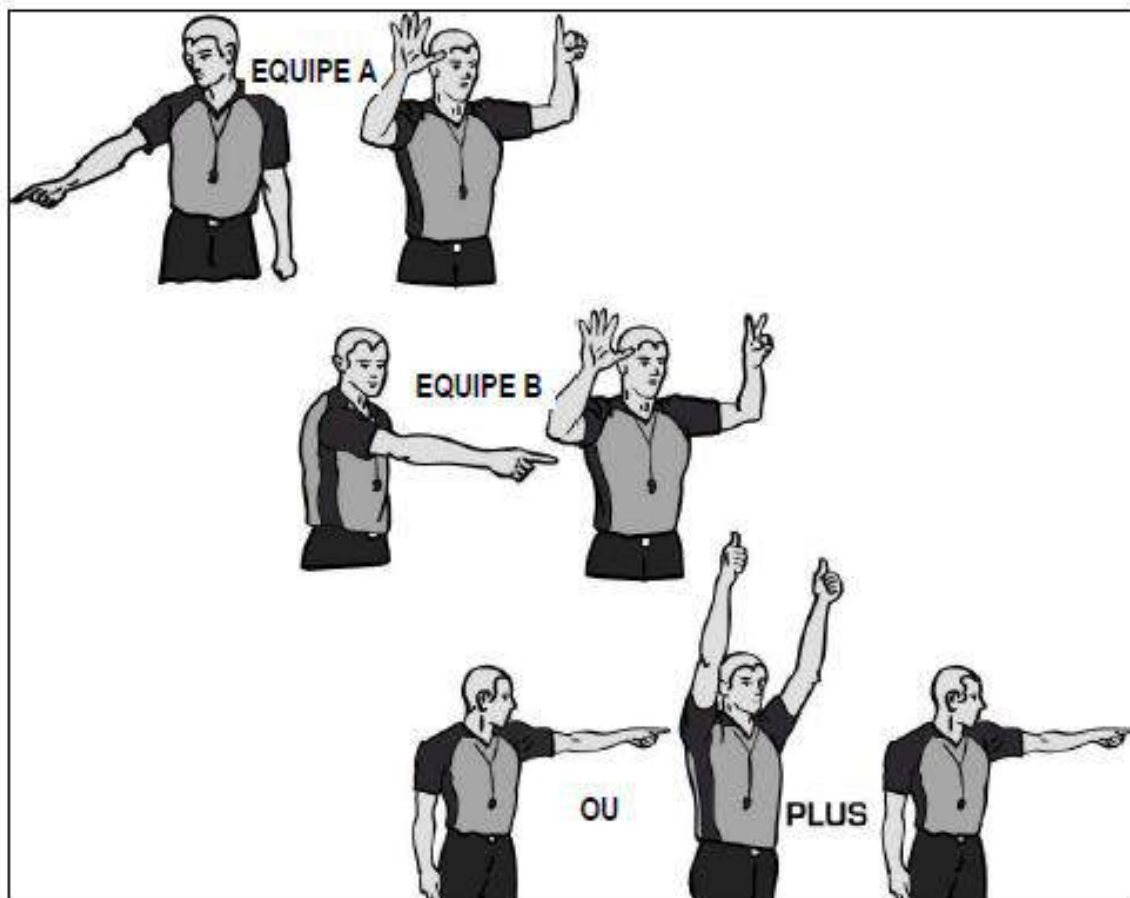
# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## 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 TYPE DE FAUTE

---

### Tenir



*Signal 36 : Accrocher  
le poignet vers le bas*

## GESTUELLE TYPE DE FAUTE

---

Obstruction (en défense)  
Ecran illégal (en attaque)



*Signal 37 : Les deux mains sur les hanches*

## GESTUELLE TYPE DE FAUTE

---

Pousser ou  
Charger sans  
le ballon



*Signal 38 : Imiter une  
poussée*



# Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

## GESTUELLE TYPE DE FAUTE

---

### Contact illégal sur la main



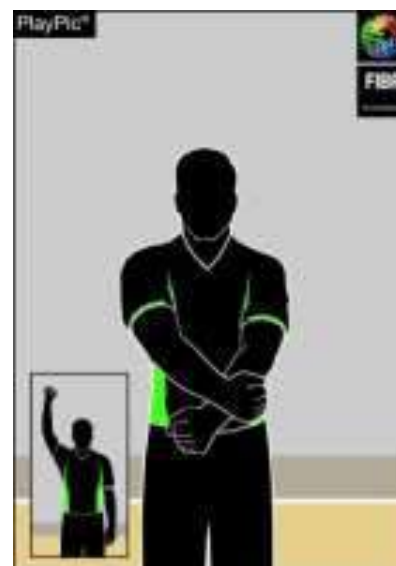
*Signal 42 : Frapper la paume vers l'autre avant-bras*

### Contrôle de la main (Handchecking)



*Signal 39 : Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant*

### Usage illégal des mains

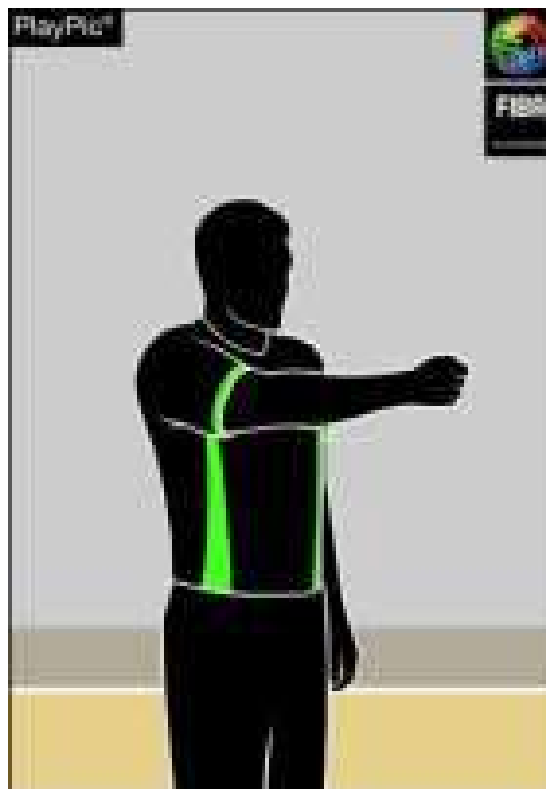


*Signal 40 : Frapper le poignet*

## GESTUELLE TYPE DE FAUTE

---

### Faute de l'équipe qui contrôle le ballon



*Signal 45 : Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive*

## 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*