





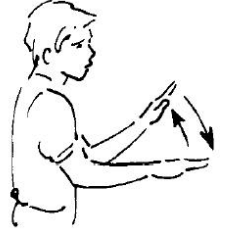








| Les Violations <i>C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle.</i> | | Les fautes <i>C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire.</i> | | Autres Gestes | |
|--|--|--|---|---|--|
|  | <i>Bras tendu, main ouverte. Puis on montre la violation commise par les gestes suivants. Enfin montrer avec son bras pour qui est le ballon</i> |  | <i>Bras tendu, poing fermé, on montre le fautif avec l'autre bras. Puis on montre la faute commise par les gestes suivants</i> |  | Panier à 2 points <i>Flexion du poignet avec les deux doigts tendus. Pas de coup de sifflet.</i> |
|  | Marcher <i>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 ou « temps »</i> |  | Tenir son adversaire <i>Retenir ou tenir un joueur (PB ou NPB)</i> |  | Entre-Deux <i>Deux pouces en l'air. Les entre-deux n'existent plus en milieu fédéral (Uniquement pour le début de match)</i> |
|  | Reprise <i>Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.</i> |  | Utiliser ses mains sur le corps de l'adversaire <i>Toucher un adversaire avec ses mains pour l'empêcher de dribbler, passer ou tirer</i> |  | Panier annulé <i>Mouvement de ciseaux avec les bras</i> |
|  | 3 Secondes <i>Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse. (Raquette) (Niveau 2 voire 3)</i> |  | Pousser <i>Pousser un adversaire pour déséquilibrer ou empêcher un joueur de Tirer, dribbler ou passer</i> | Quelques règles d'usage pour l'arbitre : <ul style="list-style-type: none">- Toujours se déplacer en même temps que le jeu, ne pas rester statique- Prendre des décisions claires (Coup de sifflet fort)- Si on est 2 arbitres, l'un peut s'occuper des violations tandis que l'autre se concentre sur les fautes.- Lorsqu'un joueur râle après une décision arbitrale, il sort du jeu durant un temps donné.- A contrario, ne pas utiliser le rôle d'arbitre pour affirmer une autorité trop disproportionnée.- On peut se tromper quand on arbitre, il vaut mieux siffler plutôt que laisser la situation dégénérer. | |
|  | Retour en Zone Arrière <i>Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. (Niveau 2 voire 3)</i> |  | Bloquer la progression de son adversaire <i>Utiliser son corps pour freiner le déplacement d'un porteur de balle Rentrer dans son cylindre.</i> | | |