



ARBITRE CLUB

1 - CONTACT AVEC LES BRAS



Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

PRESENTATION



Le basket est théoriquement un sport où le joueur doit éviter le contact. Des duels ont lieu pour se démarquer, empêcher les déplacements au ballon, récupérer le ballon, aller au panier,...

Le contact devient inévitable. Aussi, une bonne défense se fait **sans poser ses bras sur l'adversaire**. L'utilisation des mains ou bras pour restreindre, orienter ou ralentir le déplacement est interdit. Ce serait trop simple pour empêcher une passe, fermer l'accès au panier ou contester un déplacement !

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Le joueur en défense doit laisser ses bras et mains dans son cylindre. Si un contact se produit, il ne sera pas responsable à condition que la position légale de défense soit respectée. Le cylindre est défini ainsi :

C'est un espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- à l'avant, par la paume des mains
- à l'arrière, par les fesses,
- sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes



Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

COMMENT JOUER DANS LES REGLES

Les mains et les bras du défenseur peuvent être étendus devant sa poitrine sans pour autant être au-delà de la position des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement de ses pieds doit être proportionnel à sa taille



Fiche N° 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

REPERES POUR JUGER LA SITUATION



Il y a utilisation illégale des mains ou des bras lorsque le défenseur est en position de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression.

Fiche N° 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Eléments de base du règlement à prendre en compte pour les situations de jeu suivantes	Le défenseur	L'attaquant
1. Lors d'un déplacement d'un joueur sans ballon	Sa défense reste légale si : - Il n'appose pas ses mains sur l'attaquant - Il rentre ses bras pour éviter tout contact quand l'adversaire passe	Ne peut pas : - empêcher le défenseur de passer en étendant ses bras - repousser le défenseur pour se créer plus d'espace

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Eléments de base du règlement à prendre en compte pour les situations de jeu suivantes	Le défenseur	L'attaquant
2. Lorsqu'un joueur dribble	N'est pas fautif si : - Il place son torse sur la trajectoire de l'adversaire - S'il n'appose pas sa ou ses deux mains sur l'adversaire pour mieux le contrôler Est fautif si un contact se produit sur la hanche, l'épaule, les bras	Est fautif : - s'il étend l'avant-bras ou la main pour empêcher l'adversaire de prendre le contrôle du ballon, crochète ou écarte

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Éléments de base du règlement à prendre en compte pour les situations de jeu suivantes	Le défenseur	L'attaquant
3. Lorsqu'un joueur ne dribble plus (pression)	est fautif si : - ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec l'attaquant	est fautif : - s'il repousse le défenseur pour l'empêcher de jouer et pour se créer plus d'espace

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Eléments de base du règlement à prendre en compte pour les situations de jeu suivantes	Le défenseur	L'attaquant
4. Lors d'un démarquage	Ne peut pas tenir et empêcher l'attaquant d'atteindre une position en le repoussant ou en utilisant les bras, les hanches...	Ne peut pas repousser un adversaire pour : - se libérer et recevoir le ballon - se créer plus d'espace

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Eléments de base du règlement à prendre en compte pour les situations de jeu suivantes	Le défenseur	L'attaquant
5. Sur le jeu posté	Peut contenir son adversaire avec un <u>seul</u> bras fléchi posé dans le dos Ne peut pas : - repousser l'adversaire - Poser ses deux mains sur l'attaquant - Poser un bras tendu sur l'attaquant	Ne peut pas : - crocheter son adversaire - se libérer le chemin du panier

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

N.B.



N.B.1 : **Apposer ses deux mains** ou ses deux avant-bras sur l'adversaire est une **faute**

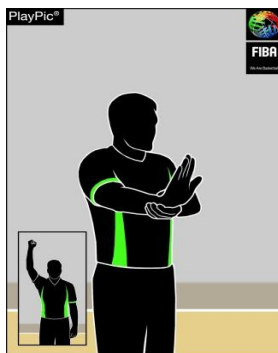
N.B.2 : **Toucher** de la main ou du bout des doigts un adversaire **de façon répétitive** avec ou sans le ballon est une **faute** car cela pourrait conduire à un jeu plus rude

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

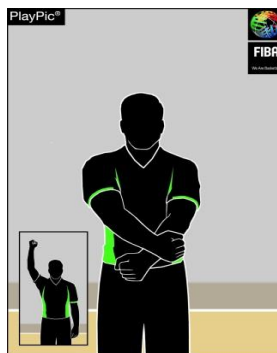
REPARATION

Une infraction aux dispositions prévues est une faute

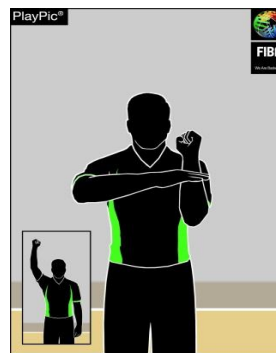
- l'arbitre siffle faute défensive ou offensive, il lève le poing
- Il va face à la table et indique :
 - le numéro du joueur fautif
 - la nature de la faute
 - La réparation : remise en jeu à l'endroit le plus proche ou lancer(s)-franc(s)



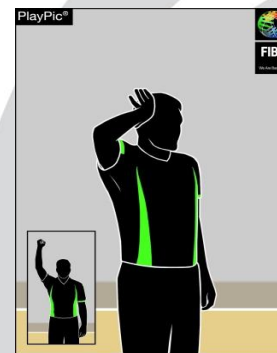
Contrôler de la main
(« antenne »)



Usage illégal des
mains



Contact sur la
main



Contact sur
la tête

Atelier 1 : CONTACT AVEC LES BRAS

RESUME



*Je ne suis **pas fautif** si je n'utilise **pas mes bras** pour défendre mais essentiellement **mon torse** et mes jambes, et conservant une position légale de défense.*



INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85