



Règlement et arbitrage du basket-ball

... du basket fédéral ou basket scolaire





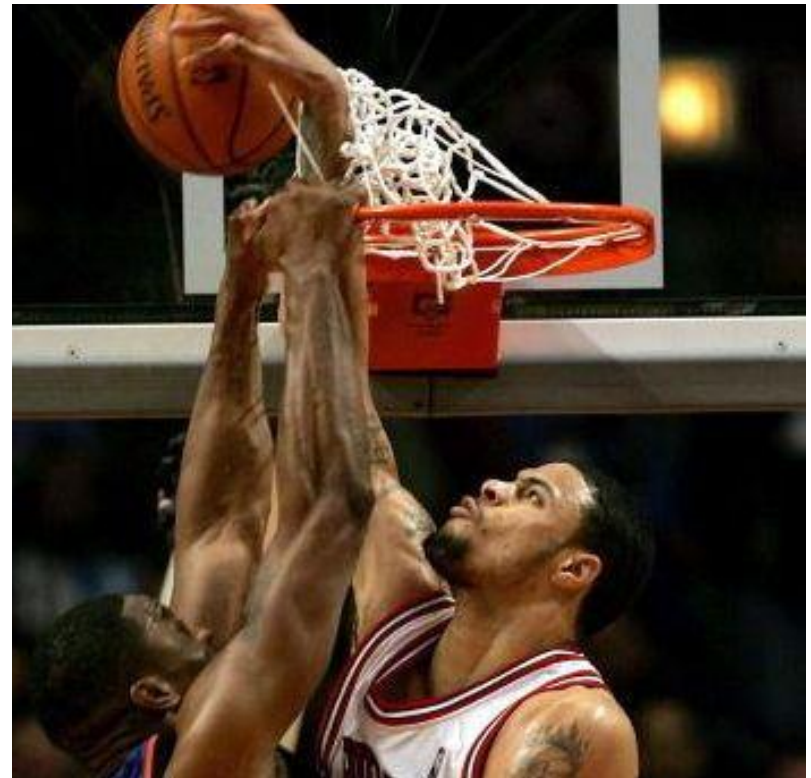
Plan du cours

1. A quoi sert le règlement dans les sports collectifs ?
2. Les moteurs de l'évolution du règlement
3. Le règlement FIBA / NBA
4. Les dimensions du terrain et de la cible
5. Fautes et violations
6. Marquer un panier
7. Les règles essentielles du basket-ball
8. Approche pédagogique du règlement
9. Approche pédagogique de l'arbitrage

Préambule : à quoi sert le règlement dans les sports co ?

Le règlement doit assurer **un équilibre entre les pouvoirs de l'attaquant et les pouvoirs du défenseur.**

- Exemple du goaltending qui n'est sanctionné qu'à partir de 1956.
- Ou de la règle des 3 secondes dans la raquette qui apparaît en 1932.



Préambule : à quoi sert le règlement dans les sports co ?

Z
O
O
M

- Pour garantir l'équilibre du rapport de force dans un sport collectif, plus les contraintes sur la manipulation du ballon sont fortes, et plus les contraintes sur le droit de charge doivent être fortes également (comme c'est le cas au basket, et inversement au rugby par exemple).
- Globalement au basket, les règles de manipulation de la balle (en premier lieu le marcher), régissent les possibilités d'action de l'attaque, alors que la règle du non-contact définit celles de la défense.
→ Ainsi la dialectique marcher / non contact garantit l'équilibre du rapport de force.



Les moteurs de l'évolution du règlement

- Des 13 premières règles édictées par Naismith en 1891 au règlement moderne FIBA, le règlement a beaucoup évolué.
- Qu'est-ce qui fait évoluer les règles au basket-ball (comme dans les autres sports collectifs) ?
 1. **Garantir l'équilibre du rapport de force entre l'attaque et la défense.**
 2. **Respecter l'essence du basket (notamment jeu d'adresse avec respect de l'adversaire).**
 3. **Obéir aux exigences du spectacle et rendre le jeu plus télévisuel.**
 4. **Garantir la sécurité des pratiquants.**

Les moteurs de l'évolution du règlement

EXEMPLE

Le tir à 3 pts inventé en 1961 par l'ABL, adopté en 1979 par la NBA, et en 1984 par la FIBA.

1. Redonner du pouvoir à l'attaque et notamment aux joueurs extérieurs.
2. Renforcer l'importance de l'adresse.
3. Rendre le jeu plus spectaculaire avec un tir bonifié à longue distance.

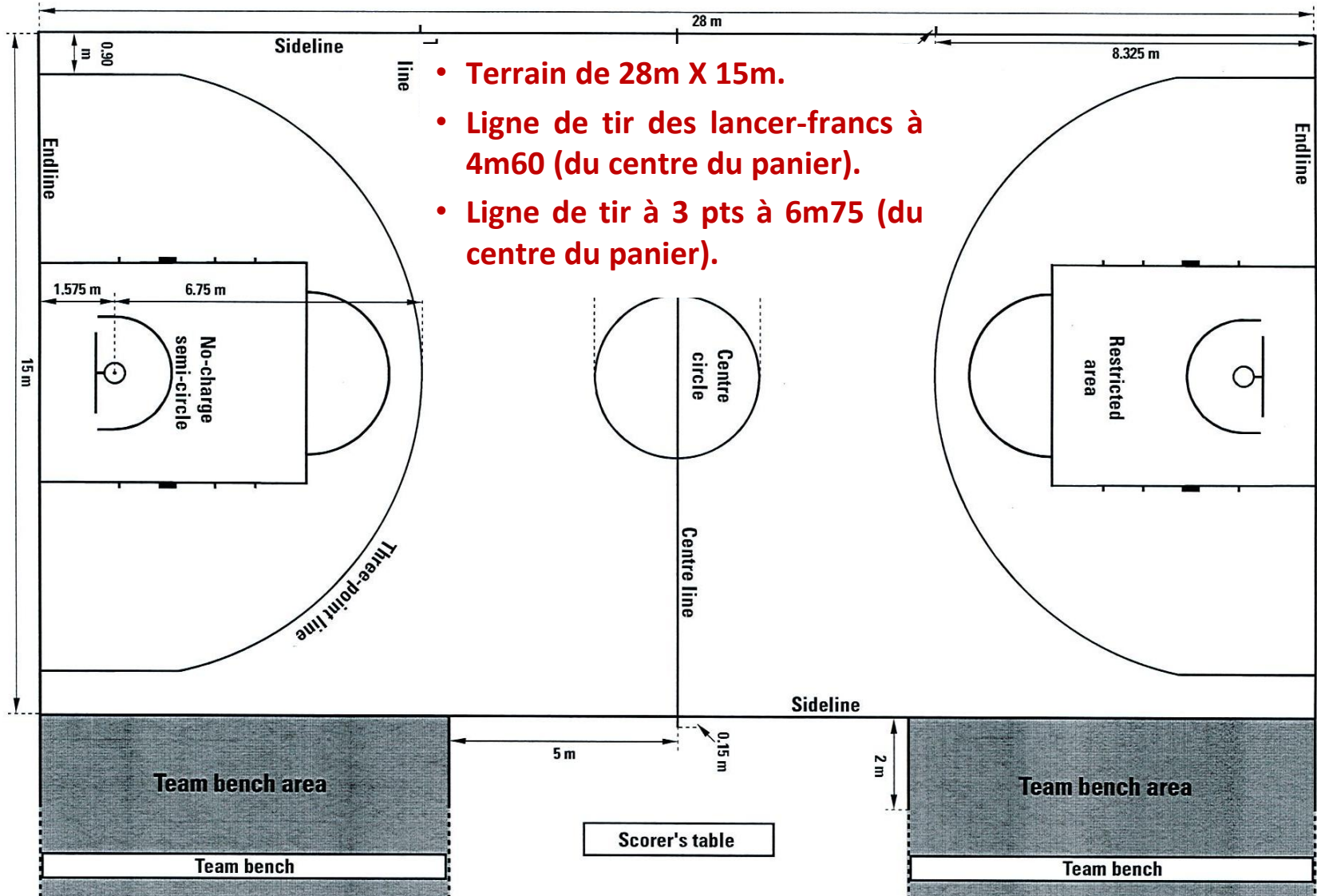


Le règlement FIBA / NBA

- Il existe des différences (mineures) entre le règlement FIBA et le règlement NBA :
 - Dimensions du terrain (légèrement plus grand en NBA).
 - Quart temps = 12 minutes (\neq 10 min en FIBA).
 - 7 temps-morts possibles en NBA contre 5 (2 + 3) en FIBA.
 - Capital de 6 fautes en NBA (\neq 5 en FIBA).
 - Ligne de tir à 3 points à 7m24 en NBA (\neq 6m75).
 - Nettoyage du cercle interdit en NBA (autorisé en FIBA).
 - En NBA la règle des 3 secondes s'applique aussi aux défenseurs.
 - Le challenge vidéo est conservé en NBA si le coach réussit son challenge (\neq cartouche à usage unique en FIBA).



Les dimensions du terrain



- Terrain de 28m X 15m.
- Ligne de tir des lancer-francs à 4m60 (du centre du panier).
- Ligne de tir à 3 pts à 6m75 (du centre du panier).

Les dimensions de la cible

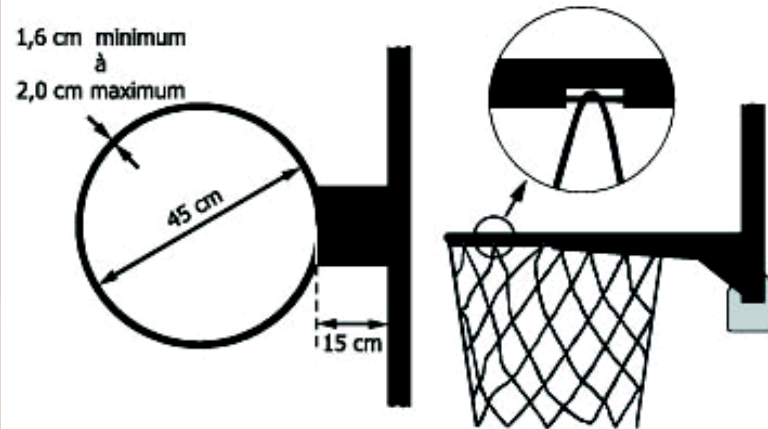
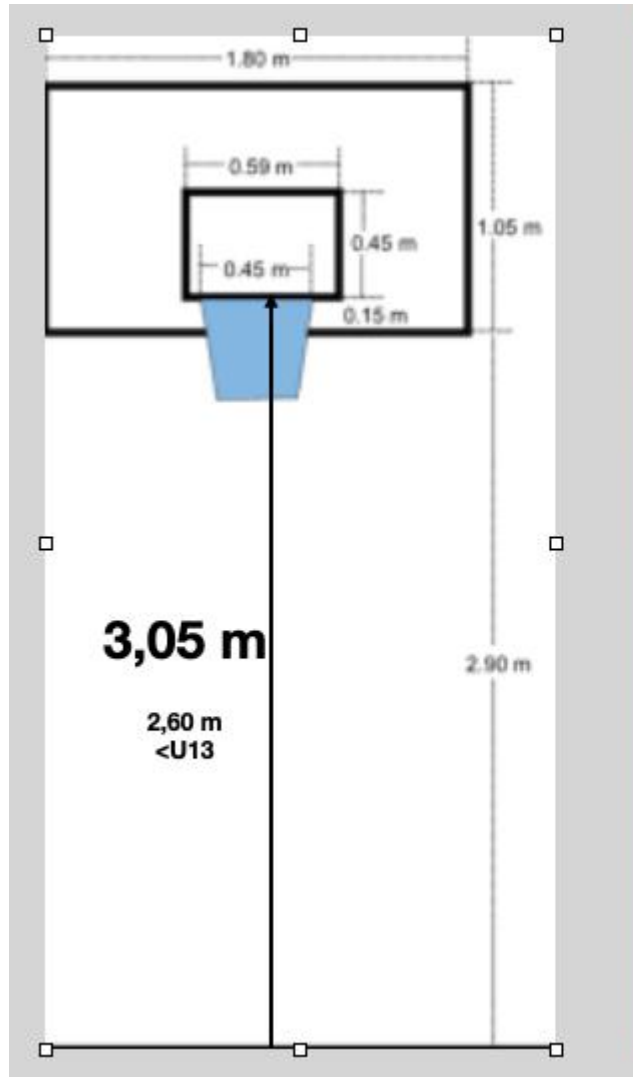


Figure 8 Anneau réglementaire

- Cercle à 3m05 du sol (10 pieds).
- Cercle à 2m60 du sol pour le mini-basket (<U13).
- Largeur du cercle 45 cm.



Le temps de jeu et la possession du ballon en alternance

- La rencontre est jouée en **4 périodes de 10 minutes** (avec un intervalle de 2 min. entre la 1^{ère} et la 2nd période, un intervalle de 15 min. à la mi-temps, et un intervalle de 2 min. entre la 3^e et la 4^e période).
- **La première période commence par un entre-deux** (le seul de la partie). Toutes les autres périodes commencent par une remise en jeu réalisée par l'équipe qui bénéficie de la possession en alternance (flèche). La remise en jeu s'effectue dans le prolongement de la ligne médiane, en face de la table de marque. La flèche de possession en alternance est retournée par le marqueur, sous le contrôle de l'arbitre, dès la fin de la 2^e période.
- En cas d'ex-æquo à l'issue du temps de jeu de la 4^e période, **le jeu continue par une prolongation de 5 min.** ou par autant de périodes de 5 min. nécessaires pour déclarer un vainqueur.

ENTRE-DEUX



Pouces levés



Fautes et violations

R
E
M
A
R
Q
U
E

Il y a 2 types d'infraction au règlement au basket-ball :

- **Une violation** est une infraction aux règles qui entraîne la perte de la possession du ballon et une remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction, mais pas directement derrière le panneau (droit de se déplacer d'1 mètre latéralement, et sans restriction vers l'arrière).
- **Une faute** est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire et/ou un comportement antisportif. Une faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de match et sanctionnée selon les règles. Un joueur qui a commis 5 fautes devient accompagnateur (il retourne sur le banc).



Marquer un panier

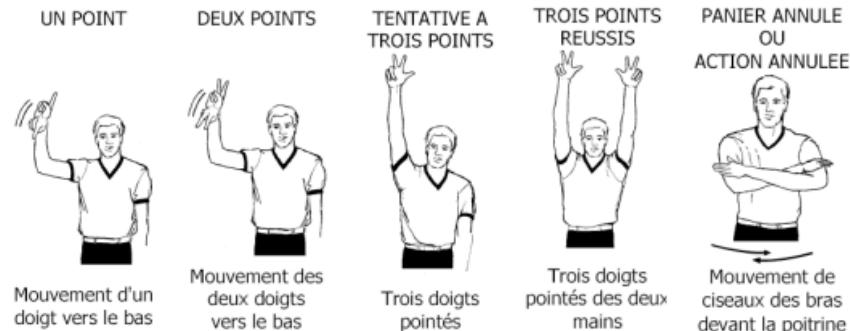
Un panier est réussi lorsqu'un ballon vivant pénètre dans le panier par le haut et reste dedans ou passe à travers.

- **Basket 5 contre 5 tout terrain :**

- panier réussi à la suite d'un lancer franc = 1 point,
- panier réussi de la zone de tir à 2 points = 2 points,
- panier réussi de la zone de tir à 3 points = 3 points.

- **Basket 3 contre 3 demi-terrain :**

- panier réussi à la suite d'un lancer franc = 1 point,
- panier réussi de la zone de tir à 2 points = 1 point,
- panier réussi de la zone de tir à 3 points = 2 points.





Les règles essentielles du basket-ball

LES RÈGLES ESSENTIELLES DU BASKET

La "SORTIE"

Le terrain de Basket est délimité par des lignes. Il y a sortie :
- lorsque le ballon touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.
- lorsqu'un joueur touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.



Sortie, ballon aux verts

L'ARBITRE :
- récupère le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

Le "MARCHER"

Quand je récupère le ballon, j'ai le droit à "deux appels" pour le contrôler.
Quand je suis à l'arrêt, un pied doit rester collé au sol. C'est mon pied de pivot. Je peux le décoller pour avancer ou passer ma main, attention, quand je veux partir, je dois dribbler avant de décoller mon pied de pivot.
Je n'ai pas le droit de marcher ni de courir avec le ballon entre les mains.



L'ARBITRE :
- récupère le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

Le "SALUT"

Je salue toujours l'arbitre avant le match et je le remercie à la fin.



Le "remerciement"

Le "CONTACT"

Quand j'attaque ou quand je défends, je n'ai pas le droit de tenir, pousser, bousculer... mon adversaire.



L'ARBITRE :
- si mon adversaire a shooté, l'arbitre lui donnera des lancers francs à tirer.
- sinon, l'arbitre récupère le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

A la dixième faute, je dois aller m'asseoir sur le banc de mon équipe jusqu'à la fin du match.

Le "DRIBBLE"

Je ne peux pas dribbler à deux mains. Lorsque j'arrête le dribble, je ne peux pas repartir en dribble. Je dois faire une passe ou un tir.



L'ARBITRE :
- récupère le ballon et va se mettre à l'endroit de la remise en jeu en tendant le bras dans la direction de l'attaque.

Le coup de sifflet de l'arbitre arrête le jeu,

je respecte toujours sa décision !

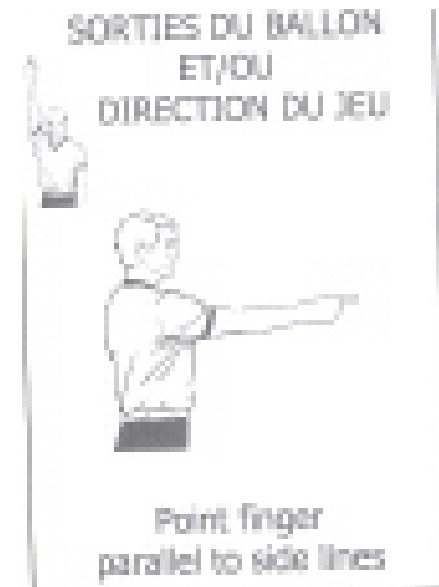


Les règles essentielles du basket-ball

1. La sortie de balle :

- Il y a sortie lorsque **le ballon** touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.
- Il y a sortie lorsque **le joueur** touche la ligne ou le sol de l'autre côté de la ligne qui délimite le terrain.

→ l'arbitre siffle fort, récupère le ballon, et se positionne à l'endroit de la remise en jeu (à l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction) en tendant le bras dans la direction de l'attaque.





Les règles essentielles du basket-ball

2. Le maniement du ballon :

- Le ballon est seulement joué avec les mains. Frapper le ballon avec le pied, le poing ou une partie de la jambe est une violation, mais seulement s'il s'agit d'un geste délibéré (toucher accidentellement le ballon du pied ou de la jambe n'est pas une violation).

→ l'arbitre siffle fort, récupère le ballon, et se positionne à l'endroit de la remise en jeu (à l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction) en tendant le bras dans la direction de l'attaque.





Les règles essentielles du basket-ball

3. Le marcher :

- Il est interdit de marcher ou de courir avec le ballon dans les mains.
 - Quand le joueur reçoit le ballon, il y a le droit à 2 appuis pour le contrôler.
 - Quand le joueur est à l'arrêt un pied doit rester « collé » au sol : c'est le pied de pivot. Il peut le décoller pour tirer ou passer, mais pas pour dribbler (il faut lâcher le ballon avant de lever le pied de pivot).

→ l'arbitre siffle fort, récupère le ballon, et se positionne à l'endroit de la remise en jeu (à l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction) en tendant le bras dans la direction de l'attaque.





Les règles essentielles du basket-ball

4. La reprise de dribble :

- Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble.
- Le dribble prend fin lorsque le joueur touche simultanément le ballon avec les deux mains, ou qu'il le laisse reposer sur une ou ses deux mains (il y a donc reprise si un joueur dribble à deux mains).

→ l'arbitre siffle fort, récupère le ballon, et se positionne à l'endroit de la remise en jeu (à l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction) en tendant le bras dans la direction de l'attaque.



Les règles « secondaires »

D'autres violations (ajoutées historiquement) sont présentes dans le règlement FIBA :

- Les violations de temps :
 - **règle des 3 secondes** : lors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse.
 - **règle des 5 secondes** : un joueur étroitement marqué (= position de défense de l'adversaire à une distance inférieure à 1 mètre) doit passer, tirer au panier ou dribbler dans un délai de 5 secondes (idem sur remise en jeu).
 - **règle des 8 secondes** : une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière doit amener celui-ci dans sa zone avant dans les 8 secondes qui suivent
 - **règles des 24 secondes** : quand une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain, un tir au panier doit être effectué dans les 24 secondes. Une nouvelle période de 24 secondes ou de 14 secondes (selon les cas) débute après un tir au panier (le ballon touche l'anneau) ou après une remise en jeu.

Les règles « secondaires »

D'autres violations (ajoutées historiquement) sont présentes dans le règlement FIBA :

- **retour du ballon en zone arrière** : Un joueur dont l'équipe contrôle un ballon vivant dans sa zone avant ne doit pas le ramener illégalement dans sa zone arrière. Le ballon est remis aux adversaires pour une remise en jeu en zone avant, à l'endroit le plus proche de l'infraction.
- **goaltending** (ou empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier) : un joueur défenseur ne doit pas toucher le ballon alors que celui-ci en étant complètement au-dessus de l'anneau est dans sa trajectoire descendante ou après qu'il a touché le panneau (également il ne doit pas toucher le panier ou la panneau). La sanction est un panier accordé à 2 points si le tir a été tenté de la zone de panier à 2 points, ou un panier accordé à 3 points si le tir a été tenté de la zone de panier à 3 points.



Les règles essentielles du basket-ball

5. Le contact :

- Un joueur (attaquant ou défenseur) ne doit pas tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher un adversaire (ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale).

→ l'arbitre siffle fort, récupère le ballon et :

1. Si le joueur n'était pas dans l'action de tirer il y a remise en jeu de l'extérieur du terrain au point le plus proche de l'infraction.
2. Si le joueur était dans l'action de tirer et que le panier est réussi, celui-ci est accordé et un lancer-franc (LF) est accordé (« and one »).
3. Si le joueur était dans l'action de tirer et que le panier n'est pas réussi, 2 ou 3 LF sont accordés selon la zone à partir duquel le tir a été tenté.

ARRET DU CHRONOMETRE
POUR FAUTE
(En même temps que le coup
de sifflet)



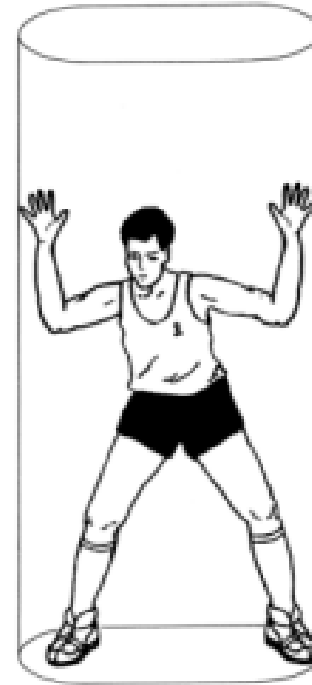
Poing fermé - Paume
de l'autre main tournée
vers la taille du fautif



Pour régler le contact : la notion de cylindre

E
N
S
A
V
O
I
R
R
P
L
U
S

- Principe du cylindre : il est défini comme l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur et délimité à l'avant par la paume des mains, à l'arrière par les fesses, et sur les côtés par la face externe des bras et des jambes.
- Principe de verticalité : sur un terrain de basket-ball, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain toute place (cylindre) non déjà occupée par un adversaire. Dès que le joueur quitte sa position verticale (cylindre) et qu'un contact se produit avec un adversaire ayant déjà établi sa propre position verticale (cylindre), le joueur ayant quitté sa position verticale (cylindre) est responsable du contact.
- Position légale de défense : un défenseur occupe une position initiale légale de défense lorsqu'il fait face à un adversaire et a les deux pieds au sol. La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond. Il peut lever les bras et les mains au-dessus de sa tête ou sauter verticalement, mais il doit les maintenir en position verticale à l'intérieur du cylindre imaginaire.
- L'attaquant, qu'il soit au sol ou en l'air, ne doit pas provoquer de contact avec le défenseur qui se trouve en position légale de défense (→ passage en force).





Les autres fautes

E
N
S
A
V
O
I
R
P
L
U
S

Il existe plusieurs types de fautes au basket-ball :

- **Faute personnelle** : contact avec un adversaire (*voir diapo précédentes*).
- **Faute antisportive** : contact commis par un joueur et qui, selon l'avis de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (en quelque sorte une faute intentionnelle).
→ 2 lancers-francs + ballon redonné à l'équipe victime de la faute antisportive.
- **Faute disqualifiante** : comportement antisportif flagrant d'un joueur, d'un remplaçant, d'un entraîneur, d'un entraîneur adjoint ou d'un accompagnateur.
→ 2 lancers-francs + retour de la possession du ballon à l'équipe victime de la faute disqualifiante + obligation au fautif de se rendre au vestiaire de son équipe ou quitter l'enceinte du bâtiment (disqualification).
- **Double faute** : situation dans laquelle 2 adversaires commettent quasi simultanément une faute l'un sur l'autre.
- **Faute technique** : faute d'un membre d'équipe sans contact avec un adversaire (ignorer les avertissements des arbitres, insultes à officiels, user d'un langage ou gestes irrespectueux, agacer un adversaire, empêcher la remise en jeu rapide du ballon, simuler une faute...).
→ faute technique infligée au joueur fautif et 1 lancer franc est accordé aux adversaires + ballon redonné à l'équipe qui en avait le contrôle au moment de la faute.



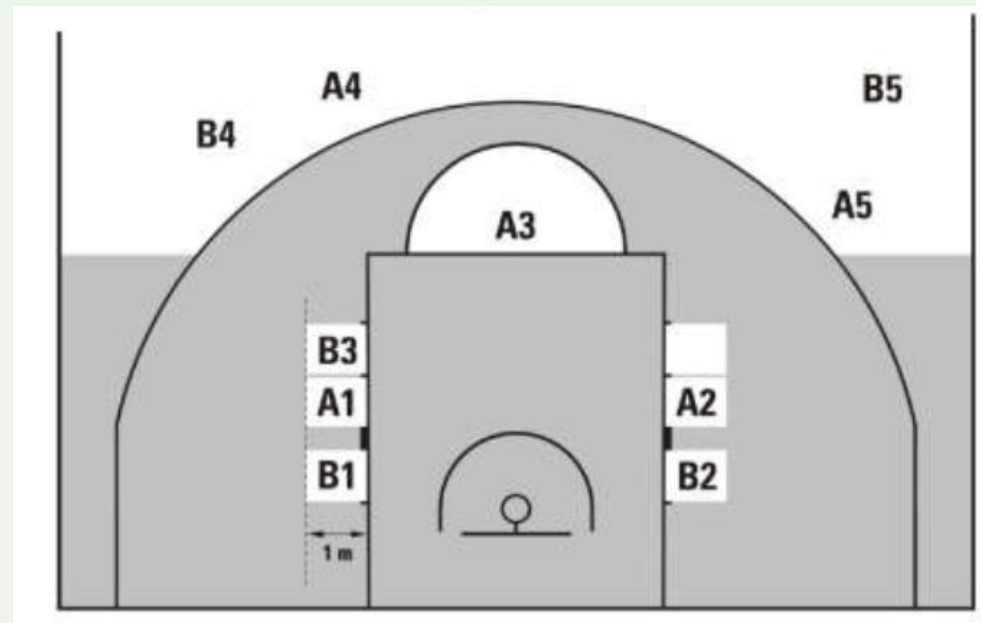
Le lancer franc

E
N
S
A
V
O
I
R
S
P
L
U
S

Un lancer franc est une occasion donnée à un joueur de marquer **1 point** par un tir au panier sans opposition, à partir d'une position située derrière la ligne de lancer franc et à l'intérieur du demi-cercle.

Le joueur contre lequel la faute a été commise doit tenter le ou les lancers francs. Lorsqu'une faute technique a été sifflée, les lancers francs sont tentés par tout joueur de l'équipe adverse désigné par l'entraîneur.

Le tireur de lancer franc ne doit ni toucher la ligne de lancer franc, ni la dépasser, tant que le ballon n'a pas pénétré dans le panier ou n'a pas touché l'anneau. Les autres joueurs peuvent quitter leur position dès que le ballon a quitté les mains du tireur de lancer franc.



Un enjeu pour l'EPS

S Y N T H E S E

Les règles essentielles du basket-ball sont :

1. Les façons de marquer un panier.
2. La sortie de balle.
3. Le maniement du ballon (pied).
4. Se déplacer sur le terrain avec le ballon (marcher et reprise de dribble).
5. L'intervention sur l'adversaire (faute de contact).



Approche pédagogique du règlement

- Pour le débutant le règlement doit être simplifié : peu de règles, mais celles qui permettent de jouer à du « vrai » basket.
- Ces règles doivent même être adaptées pour faciliter l'accès des attaquants au panier :
 - Où se déplacer et stationner sur le terrain → **partout à l'intérieur des limites.**
 - Comment marquer des points → **il faut réussir un panier (pas de point si le cercle est touché).**
 - Comment jouer le ballon → **à la main.**
 - Comment se déplacer sur le terrain → **interdit de courir avec la balle dans les mains (mais tolérance avec la règle du marcher) + reprise de dribble interdite (mais tolérance envers le dribble à 2 mains).**
 - Comment intervenir sur l'adversaire → **respect strict du non contact (= interdiction de toucher l'adversaire).**



Approche pédagogique du règlement

- L'introduction d'autres règles est régie par les progrès techniques (manipulation du ballon) et par les progrès stratégique (niveau de jeu). Par exemple :
 - règle plus stricte du marcher lorsque les appuis et les enchainements dribbles/passes/tirs sont mieux maîtrisés.
 - règle plus stricte de la reprise de dribble lorsque les joueurs maîtrisent mieux les dribbles et les changements de mains.
 - règle des 3 secondes dans la raquette lorsqu'une attaque placée commence à s'organiser avec des attaquants qui « campent » dans la raquette.
- **L'adaptation du règlement est un moteur de progression. Il faut voir l'ajout d'une nouvelle règle comme une contrainte qui permet de modifier les façons habituelles de faire.**



Approche pédagogique du règlement

- Des règles peuvent être **inventées** pour faire évoluer les conduites significatives de joueurs (= pour mieux « faire apprendre »). Par exemple :
 - 3 dribbles max. par possession si certains joueurs abusent de dribbles inutiles et jouent surtout seuls (mais jamais d'interdiction de dribbler, cela contrevient à la logique des choix dans le jeu),
 - la balle au-dessus de la tête rend « invulnérable » pour protéger le porteur de balle et faciliter sa lecture du jeu,
 - adaptation du score pour favoriser la participation de tous les joueurs au résultat collectif (score = nb de paniers X nb de marqueurs, premier panier marqué par chaque joueur vaut 10 pts, chaque joueur a le droit à 3 « cartouches » max., etc.),
 - adaptation du score pour favoriser une intention de transformation (panier marqué après un passe et va ou un écran vaut 4 points, panier marqué dans l'espace de marque favorable vaut 4 points, panier marqué en 1 contre 0 vaut 4 points, etc.).



Approche pédagogique du règlement

S Y N T H E S E

Dans l'apprentissage du basket-ball les règles sont :

1. **Simplifiés** pour faciliter la compréhension du jeu et l'arbitrage par les élèves.
2. **Adaptées** pour favoriser un jeu qui donne du pouvoir à l'attaque en vue d'atteindre la cible et marquer.
3. Parfois **inventées** pour favoriser le jeu collectif, l'équilibre du rapport de force, et les apprentissages visés.



Approche pédagogique de l'arbitrage

- Les programmes de l'EPS prévoient que les élèves sachent « *respecter, construire et faire respecter règles et règlements* » (compétence travaillée du cycle 4, programme d'EPS 2015), et qu'ils apprennent à « co-arbitrer » (attendu de cycle 4, programme d'EPS 2015).
- L'arbitrage en EPS est à la fois **un moyen** (permettre le jeu en faisant respecter le règlement), et **un objectif** (savoir arbitrer et au-delà apprendre à lire le jeu, savoir prendre des responsabilités, devenir plus autonome, prendre confiance en soi, construire une culture basket...).



Approche pédagogique de l'arbitrage

- Mais il est très difficile d'arbitrer un sport collectif pour un enfant ou pour un adolescent :
 - Du côté des **connaissances** parce qu'ils ne maîtrisent pas les règles.
 - Du côté **neuro-informationnel** parce que la charge mentale est importante, il faut lire le jeu et prendre une décision rapidement.
 - Du côté **psychoaffectif** parce qu'il faut oser prendre une décision devant ses camarades en s'imposant et en maîtrisant ses émotions.
- Savoir arbitrer suppose à la fois : la connaissance du règlement, la connaissance de la gestuelle, le placement sur le terrain, et l'analyse d'une situation de jeu.



Approche pédagogique de l'arbitrage

- C'est pourquoi il faut **simplifier la tâche d'arbitrage et la graduer le long d'une progressivité didactique**. En proposant une répartition des tâches qui simplifie la lecture/décision, et qui « dilue » les responsabilités :
 - **1 arbitre contact** qui se centre sur les contacts,
 - **1 arbitre touche** qui se centre sur les sorties de balle et la validation des paniers,
 - **1 arbitre maniement du ballon** qui se centre sur les marches et les reprises de dribbles.
- **L'enseignant arbitre les comportements antisportifs** (notamment les contestations des décisions des arbitres élèves) pour protéger l'arbitre. Avec des réparations significatives (points automatiques, lancer franc + possession, exclusion du joueur...).



Approche pédagogique de l'arbitrage progression

| Règles | Séquence 1 | Séquence 2 | Séquence 3 | Séquence 4 | Séquence 5 |
|------------------------------|---|--|--|--|---|
| | 6 ^e | 5 ^e ou 4 ^e | 3 ^e ou 2 nd e | 2 nd e ou 1 ^{ère} | 1 ^{ère} ou term. |
| Nombre de joueurs | 3 X 3 | 3 X 3 | 3 X 3 et/ou 4 X 4 | 4 X 4 | 4 X 4 et/ou 5 X 5 |
| Terrain | Largeur | Largeur | Largeur ou terrain officiel | Terrain officiel | Terrain officiel |
| Panier | 2m60 | 2m60 | 3m05 | 3m05 | 3m05 |
| Ballon | 5 | 6 | 6 | 6 et 7 | 6 et 7 |
| Règles utilisées dans le jeu | <ul style="list-style-type: none">• Marque• Non contact (très strict = « bulle » autour du porteur)• Reprise de dribble• Marcher (très tolérant)• Sorties | <ul style="list-style-type: none">• Marque• Non contact + sur tir → lancer franc• Reprise de dribble• Marcher (moins tolérant)• Sorties + règle des 5 sec. | Idem + 3 sec. dans la raquette + tir à 3 pts | Idem + retour en zone | Idem + lancer franc après 3 ou 4 fautes collectives (selon la durée de la période) |
| Arbitrage | 4 arbitres <ul style="list-style-type: none">• 1 pour les marchers et les reprise de dribbles• 2 pour les sorties• 1 pour les fautes | 2 arbitres par ½ terrain <ul style="list-style-type: none">• 1 pour les violations• 1 pour les fautes | 2 arbitres par ½ terrain <ul style="list-style-type: none">• 1 pour les violations• 1 pour les fautes | 2 arbitres <ul style="list-style-type: none">• 1 pour les violations• 1 pour les fautes + table de marque | 2 arbitres + table de marque |



Approche pédagogique de l'arbitrage

S Y N T H E S E

- En EPS l'arbitrage est à la fois un moyen qui permet le jeu, et un objectif éducatif.
- Arbitrer est **une compétence** qui doit se construire progressivement à l'échelle du parcours de formation en partageant à plusieurs dans un premier temps la tâche d'arbitrage.
- Cette compétence articule des connaissances (les règles du basket), des attitudes (s'imposer, avoir confiance en soi, maîtriser ses émotions), et des capacités (lire les comportements des joueurs, appliquer une gestuelle, savoir se placer sur le terrain).

Questions sur le cours

1. Pourquoi le règlement des sports collectifs évolue-t-il (quels sont les éléments moteurs de cette évolution) ?
2. Quelle est la valeur d'un panier (nombre de points) dans un match officiel de basket-ball 5 contre 5 ? Et dans un match de 3 contre 3 demi-terrain ?
3. A quelle hauteur du sol se situe le cercle ?
4. Quelle est la durée officielle d'un match de basket-ball (règlement FIBA) ?
5. Que se passe-t-il au basket-ball en cas d'égalité à l'issue du temps de jeu ?
6. Quelles sont les règles essentielles du basket-ball ? Expliquez brièvement chacune d'entre elles.
7. Expliquez la règle du marcher.
8. Expliquez la règle de la reprise de dribble.
9. Expliquez la règle du non contact (faute personnelle).
10. Quand le ballon est-il hors le jeu au basket-ball ?
11. Après combien de fautes un joueur est-il exclu du jeu (basket 5 contre 5 FIBA) ?
12. Indiquez au moins une différence entre le règlement FIBA et le règlement NBA.
13. Dans l'enseignement du basket-ball, quelles règles doivent être simplifiées ? Quelles règles peuvent être adaptées et pourquoi ? Quelles règles peuvent être inventées et pourquoi ?
14. Quelle est votre approche du règlement dans le cadre de l'enseignement du basket-ball auprès de débutants ?
15. Faut-il faire arbitrer les élèves en EPS ? Justifiez votre réponse.
16. Comment abordez-vous l'apprentissage de l'arbitrage auprès d'élèves débutants en basket-ball ?



Ressources

- Un site avec de nombreuses vidéos explicatives sur l'arbitrage : <https://loirebasketball.org/category/arbitrage/>
- [\(57\) Basic Basketball Rules explained – YouTube](#)
- <https://www.youtube.com/watch?v=eEjJi1lOgAw>
- Formation arbitre : <https://tapeps.fr/2018/02/02/formation-arbitre-basket/formation-arbitre.pdf>



Fin



Marcher



Dribble
illégal



Retour du ballon
en zone arrière



Faute de pied
délibérée



Tenir



Passage en
force avec
le ballon



Faute
technique



Faute
antisportive



Faute
disqualifiante