



QUELLES SONT LES RÈGLES À ENSEIGNER AUX JEUNES JOUEURS ?

COMMISSION TECHNIQUE D'INDRE ET LOIRE – SEPTEMBRE 2025

Sources C.T. Ile de France

QUELLES SONT LES RÈGLES À ENSEIGNER AUX JEUNES JOUEURS ?

ET COMMENT UTILISER LES RÈGLES À SON AVANTAGE ?

PRÉAMBULE

Art. 47.3

Lorsqu'ils prennent une décision sur un contact ou une violation, les arbitres doivent dans chaque cas **considérer et peser les principes fondamentaux suivants** :

- **L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,**
- Consistance et cohérence dans l'application du **concept "avantage/désavantage"** en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à interrompre inutilement le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse
- Consistance et cohérence dans **l'utilisation du bon sens** lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- Consistance et cohérence dans le **maintien d'un équilibre entre le contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu**, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en sifflant ce qui est bien pour le jeu.

Attentes et posture

- ✓ Être au service du jeu et de ses acteurs : Fluidité ET contrôle
- ✓ Préserver l'intégrité physique du jeu : Sécurité
- ✓ Quelques points de vigilance
 - La gestion du jeu de relance
 - L'encadrement des 1c1
 - La protection du tireur
 - La gestion des Grands Gabarits

FAUTES SUR ACTION DE TIR

1. Joueur en mouvement

Pour un joueur attaquant porteur du ballon en mouvement :

➡ l'action de tir débute lorsque le ballon est venu reposer dans la ou les main(s) du joueur et qu'il commence le mouvement de tir précédant le lâcher du ballon



2. Tir en suspension

Lors d'un tir en suspension (jump shot), l'action tir débute quand le joueur commence à déplacer le ballon vers le haut vers le panier.

De la même manière que pour le tir en course, le tir se termine lorsque les deux pieds du tireur sont reposés au sol.

3. Réparations

- Avant le tir : panier refusé s'il est rentré + redonner le ballon à l'équipe qui attaquait pour une remise en jeu, ou donner 2 LF (si + de 4 fautes d'équipes)
- Pendant l'action de tir : accorder le panier s'il est rentré + 1 lf ou si le panier n'est pas rentré donner 2 ou 3 lf.
- Après l'action de tir : accorder le panier s'il est rentré + redonner le ballon à l'équipe qui attaquait pour une remise en jeu en ligne de fond, ou donner 2lf (si + de 4 fautes d'équipe).

Astuce pour les joueurs

➤ Capter et enchaîner, malgré le contact ➡ Dans le doute = lancer francs !

DÉFENSE SUR PORTEUR DE BALLE

Position légale de défense

Face à l'adversaire

Pieds au sol

Le défenseur peut se déplacer latéralement ou vers l'arrière

Utilisation des mains

Jauger la distance

Ne pas maintenir le contact

Ne pas toucher un joueur en déplacement

Protection dans son cylindre

Les principes de bases

1. La position initiale légale de défense

Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :

- Il fait face à un adversaire, et
- Il a les deux pieds au sol.



2. La verticalité

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le terrain de jeu 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.



3. Cylindre de l'attaquant porteur du ballon

Les limites du cylindre du joueur attaquant porteur du ballon sont délimitées comme suit :

- A l'avant, par ses pieds, ses genoux fléchis et ses bras fléchis, en tenant le ballon au-dessus des hanches,
- A l'arrière, par ses fesses,
- Sur les côtés, par le bord extérieur de ses coudes et ses jambes,

Le joueur attaquant porteur du ballon doit bénéficier d'un minimum d'espace dans son propre cylindre pour effectuer une action normale de basketball. L'action normale de basketball inclut : partir en dribble, pivoter, tirer et passer.

Le joueur attaquant ne peut pas étendre ses jambes ou ses bras en dehors de son cylindre et provoquer un contact illégal avec le joueur défenseur dans le but de se créer de l'espace supplémentaire.



4. Cylindre du défenseur

Les limites du cylindre du joueur défenseur sont délimitées par :

- A l'avant, par la paume des mains,
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par l'extrémité extérieure des bras et des jambes.

Ses mains et ses bras peuvent être étendus devant le torse sans pour autant être placés au-delà de la position de ses pieds et de ses genoux, avec les bras fléchis au niveau des coudes de sorte que les avant-bras et les mains soient levés vers le haut dans la position légale de défense.

Le joueur défenseur ne doit pas entrer dans le cylindre du joueur porteur du ballon et créer un contact illégal quand l'attaquant tente une action normale de basket-ball dans son propre cylindre.



Contrôle de la main : « antenne »

- Pour le **défenseur d'un attaquant stationnaire** (ou à l'arrêt) :

-Il **peut toucher une fois l'attaquant pour « prendre l'information »** afin de se positionner, **puis il enlève sa main et l'arbitre ne siffle pas** (sauf si le défenseur prend un avantage),

-s'il laisse **une main posée** sur l'attaquant, **l'arbitre doit prévenir le joueur sans siffler** (la prévention se fait pendant toute la rencontre !),

→ s'il **enlève sa main**, il ne faut **pas siffler**...et s'il **n'enlève pas sa main**, il faut **siffler**.

-S'il a ses **deux mains posées sur l'attaquant** porteur du ballon, il faut **siffler**,

-**S'il touche** l'attaquant **de façon répétitive**, il faut **siffler**.

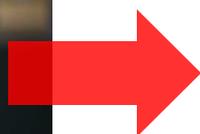


- Pour un **attaquant en mouvement** :

Pour un **attaquant en mouvement** :

-le défenseur ne doit pas **laisser sa main en contact** avec la hanche ou le côté du dos du joueur,

→ s'il y a contact, l'arbitre **sifflera** une faute «antenne» au défenseur



5. Marquer un joueur qui contrôle le ballon

Lors du marquage d'un joueur qui contrôle le ballon (il le tient ou le dribble), les éléments de temps et de distance ne s'appliquent pas.

Le joueur avec le ballon doit s'attendre à être marqué et être donc prêt à s'arrêter ou changer de direction chaque fois qu'un adversaire prend une position initiale légale de défense en face de lui, même si cela se produit en une fraction de seconde.

Le défenseur doit prendre une position initiale légale de défense en évitant tout contact avant de prendre sa position.

Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.



Le défenseur peut adopter des déplacements latéraux ou en arrière. S'il y a un contact à la suite d'un déplacement en avant → faute

Si le joueur attaquant qui contrôle le ballon se déplace

- vers le panier et
 - **le défenseur se déplace en avant vers l'attaquant**
 - **S'il y a un contact = Faute personnelle du défenseur**
- sur le coté
 - **le défenseur à le droit de se déplacer latéralement en restant dans son cylindre**
 - **S'il y a un contact au torse = Pas de faute du défenseur**
- vers l'avant
 - **le défenseur à le droit de se déplacer en arrière en restant dans son cylindre**
 - **S'il y a un contact au torse = Pas de faute du défenseur**
 - **Il peut y avoir une faute offensive pour usage du coude ou passage en force par ex.**

Astuce pour les joueurs

- ✓ Jauger et se tenir à distance d'1 bras
- ✓ Pas de surpression en cherchant le ballon dans les mains, ni en rentrant dans le cylindre de l'attaquant
- ✓ Déplacements défensifs :
 - bras à l'horizontal = ne pas chercher le ballon
 - laisser l'attaquant se coller sur le torse
- ✓ Jouer le passage en force sur le «jump» / reverse / aide défensive

REMISES EN JEU

Lieu : endroit le plus proche

-À gauche ou à droite par rapport à l'axe panier / panier

-Trapèze : ligne de fond, sauf derrière le panneau

Panier encaissé

A n'importe où derrière la ligne de fond
=> déplacements possibles

Début de ¼ temps

A cheval sur la ligne médiane
Passe possible en zone avant ou arrière

Panier refusé / violation tireur

Prolongement ligne LF

Autres REJ

Déplacement vers l'arrière
1m de part et d'autre du point de REJ



Astuce pour les joueurs

- ✓ Connaître les lieux de REJ pour se projeter vite vers l'avant
- ✓ Se reculer par rapport à la ligne de touche !!
- ✓ Ouvrir l'angle de passe sur 1 pas
- ✓ Passe et va en ligne de fond sur panier encaissé
- ✓ Vigilance sur REJ ligne médiane =
Pour le réceptionneur, attraper le ballon pieds en zone arrière ou avant (ne pas prendre appel en zone avant et attraper le ballon en l'air avant de retomber en zone arrière)

PASSAGE EN ZONE AVANT

Le décompte s'arrête lorsque :

-le ballon touche un joueur situé en zone avant

-Le ballon touche la zone avant

➔ Privilégier les passes à rebond dans les cas de prise à 2 à proximité de la ligne médiane

Exemple en fin de match ... c'est ballot de ne pas faire la passe à terre