

Livret Arbitre



Devenir arbitre	1-2
Arbitrer c'est quoi ?	
Qu'est-ce que l'arbitrage	
Les compétences	
Connaitre le terrain	3
La position d'un joueur	4
Comment se placer ?	5-7
L'entre deux de départ	
Les lancers-franc	
Les gestes de l'arbitrage	8-18
Une faute	
Une violation	
Les autres signaux de l'arbitrage	
La remise en jeu rapide	19
Arbitrage Mini Basket (U9- U11)	21-23
Dispositif particulier des concours U9 et U11	
Tableau : Règlement MiniBasket	

Devenir Arbitre

Arbitrer c'est quoi ?

C'est **SIMPLE**



Siffler (fort) dès que l'on a vu une violation, une faute

Indiquer à qui est le ballon

Maitriser ses émotions

Parler pour dire ce qu'on a vu à la table de marque

Laisser le jeu se dérouler

Etre proche de l'action

C'est la NEUTRALITE, l'IMPARTIALITE et l'EGALITE

Qu'est-ce que l'arbitrage ?

PERCEPTION visuelle = lecture de jeu = identification et reconnaissance des « infractions » VIOLATION SIMPLE et FAUTE

DECISION = siffler ou laisser jouer = CONNAISSANCE DES REGLES = JUGEMENT

COMMUNICATION = expliquer ses décisions et les faire accepter = permet d'éviter et de gérer les conflits

MOTIVATION = notion de plaisir et surmonter les difficultés

Les compétences

Savoir

Connaitre les règles du jeu
Connaitre les règles d'arbitrage

Savoir-faire

Lecture du jeu
Jugement et décision (siffler sans hésitation/coup de sifflet)
Placement/déplacement
Expression orale et gestuelle = expliquer ce qui vient d'être Sifflé et comment va reprendre le jeu

Savoir être

attitude avant pendant et après le match

Maîtriser ses émotions

un état d'esprit positif et une motivation

Être responsable

Prendre et assumer ses décisions

Avoir de la confiance et de l'assurance

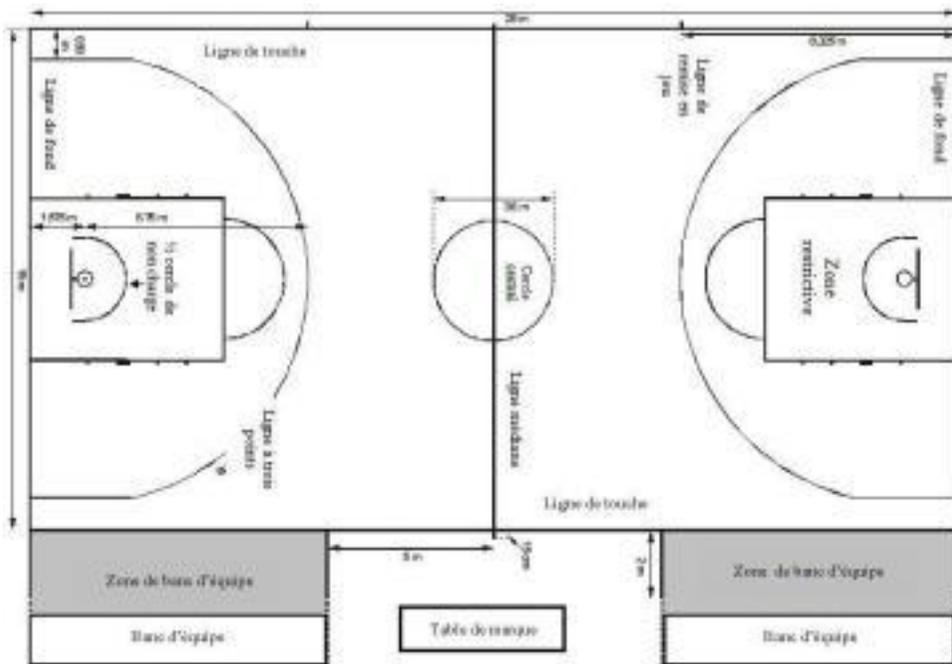
Vous êtes l'arbitre, vos décisions doivent être respectées.

Le droit à l'erreur

Vous ferez des erreurs et c'est normal !

Connaitre le terrain

- Lignes de fond : sortie de balle et remise en jeu
violation zone restrictive/faute/panier encaissé)
- Ligne de touche : sortie de balle et remise en jeu
violation
- Ligne médiane et rond central : REJ d'alternance, retour en zone,
commencement des 3 derniers quart
temps, remise en jeu face à la table après
FT, FD, FA, 2 dernières minutes après TM)



- Lignes des LFRCS (violation du tir = remise en jeu ligne de touche) panier 1 pt
- Lignes à trois points (valeur du panier ou de la réparation en cas de faute sur tir)
- Zone à 2 points (valeur du panier ou de la réparation en cas de faute sur tir)
- Zone de banc
- Zone restrictive (cf page 10 du code de jeu) = 3 sec, LFRCS/rebond) et zone de non-charge (2012-2013)

La position d'un joueur

La position d'un joueur est déterminée par l'endroit où il touche le sol.

Lorsqu'il est en l'air, il conserve le même statut qu'il avait lorsqu'il touchait le sol avant son saut. Ceci inclut les limites du terrain, la ligne médiane, la ligne des trois points, la ligne de lancer franc, les lignes délimitant la zone restrictive et les lignes délimitant les zones de demi-cercle de non-charge.

La position d'un arbitre est déterminée de la même manière que celle d'un joueur. Lorsque le ballon touche un arbitre, il est considéré comme touchant le sol à l'endroit où se trouve l'arbitre.

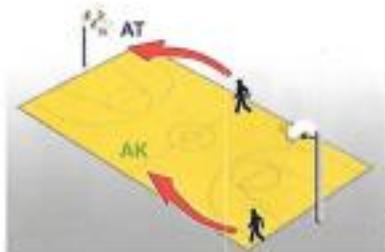
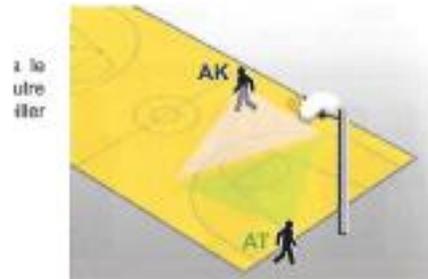
Comment se placer ?

Les arbitres doivent être au plus proche de l'action afin de bien voir ce que font les joueurs.

Les arbitres doivent :

- Contrôler ce que fait le défenseur
- Contrôler ce que fait l'attaquant
- Siffler si le ballon ou le joueur avec le ballon sort des limites du terrain

Un arbitre se déplace le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT) et l'autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller tous les joueurs.



Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.

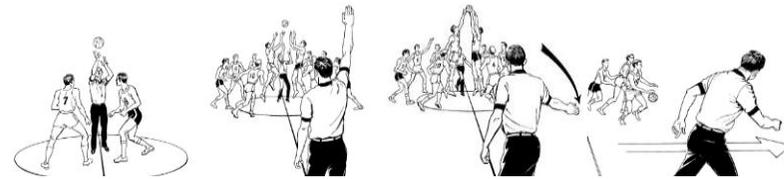
L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.

**L'arbitre siffle ce qui est au plus proche de lui.
Il faut se déplacer pour bien voir pour bien juger.**

On nomme les placements et les déplacements des arbitres :

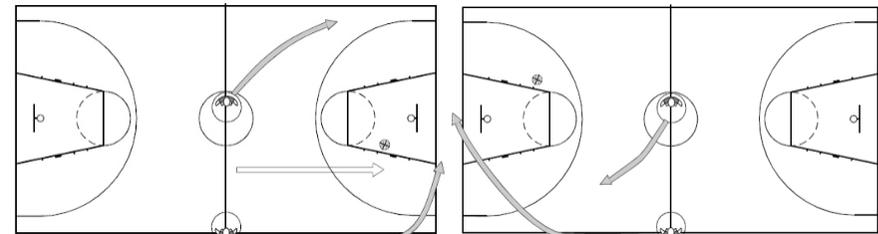
la mécanique d'arbitrage.

L'entre deux de départ



L'arbitre près de la table baisse son bras dès que le ballon est touché par un joueur, puis il court vers la ligne de fond où va avoir la 1ère attaque (AT). L'arbitre qui a lancé le ballon suit l'attaque (AK).

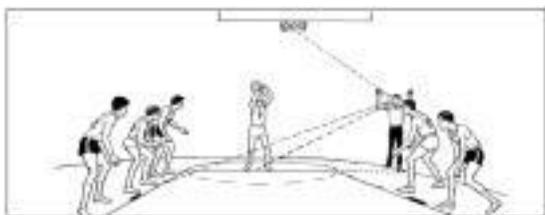
La table de marquage doit positionner la flèche rouge.



Les lancers-franc

L'arbitre du fond (AT) pénètre dans la raquette pour :

- indiquer le nombre de lancer,
- donner le ballon au tireur et reprendre sa place à la ligne de fond.



L'arbitre (AK) est dans l'axe de la ligne des lancers francs pour :

- indiquer le nombre de lancer,
- relayer l'information à la table,
- valider le tir s'il est réussi (vérification de la ligne de lancer-franc)

Les gestes de l'arbitrage

Une faute :

L'arbitre commence par arrêter le chrono en sifflant et en effectuant la gestuelle (poing fermé, bras tendu en l'air, au-dessus de la tête puis désigne le fautif si celui-ci est mal identifié.

Ensuite, il se dirige vers la table pour annoncer le type de la faute commise, ainsi que le numéro du joueur fautif. Il annonce aussi le nombre de lancers-francs à tirer, s'il y en a :

- si une faute est commise sur un joueur qui ne tire pas au panier = remise en jeu au plus près de la faute commise (ligne de touche ou de fonds), sauf après 4 fautes d'équipes (2 lancers francs à la 5ème faute).
- si la faute est commise sur un joueur en action de tir = 1 lancer franc si le panier compte ou 2-3 lancers francs si la tentative est ratée.

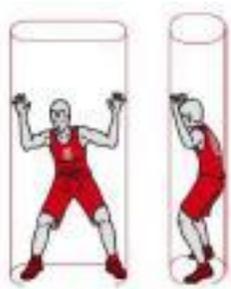
Fautes offensives : c'est l'attaquant qui fait faute (pousser, charge, tenir, écran mobile). Elles ne donneront pas lieu à des lancer francs sauf si l'équipe attaquante avait perdu le contrôle du ballon juste avant la faute et si l'indicateur de fautes d'équipe est déjà levé (4 fautes déjà commises dans le quart temps concerné), dans ce cas c'est une faute défensive.

Doubles-fautes : quand les deux « opposants », par l'intensité et la répétition de leurs contacts réciproques alors que l'arbitre ne détermine pas l'un comme fautif initial, marquées Pc (c comme compensée) sur la feuille aux deux intéressés, elles ne donneront jamais lieu à lancer francs quel que soit la situation des équipes vis-à-vis des fautes d'équipe ; la remise en jeu étant effectuée par l'équipe qui contrôlait le ballon au moment de la double faute. Si aucune équipe ne contrôlait le ballon, la remise en jeu se fera suivant la règle de la possession alternée et l'indicateur de possession alternée sera tourné après la remise en jeu si aucune faute n'est commise avant que le ballon ne soit touché de façon valide sur le terrain.

Les attitudes défensives

- position légale de défense : cadrage des appuis, faire face à l'attaquant,
- principe de verticalité/cylindre
- Notion de distance, ne pas réduire la distance

Un contact n'est pas forcément une faute !



Une violation

Une violation est une infraction au règlement. Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement par le règlement.

L'arbitre commence par arrêter le chrono en sifflant et en effectuant la gestuelle (main ouverte, bras tendu en l'air, au-dessus de la tête. Il indique par sa gestuelle et/ou à voix haute : la violation (ex marché) puis il annonce comment va reprendre le jeu : couleur du maillot, lieu de la remise et la direction

Retour en zone

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. Quand une équipe attaque, on considère que le ballon est en zone avant lorsque les 2 pieds du dribbleur et le ballon ont franchi la ligne médiane.

Un ballon dévié par un défenseur dans la zone arrière peut être récupéré par l'une ou l'autre équipe.

L'arbitre siffle et le ballon est rendu à la défense, qui remet en jeu depuis la touche, à la hauteur de l'endroit où l'attaquant a touché le ballon dans sa zone de défense.

Jeu au pied volontaire

Un joueur ne doit pas frapper ou le bloquer délibérément du pied ou d'une partie quelconque de la jambe, c'est une violation.

Cependant, toucher ou entrer en contact accidentellement avec le ballon avec une partie quelconque de la jambe n'est pas une violation.

L'arbitre doit siffler en faisant la gestuelle de la violation puis indiquer la violation du « pied intentionnel » dont la gestuelle consiste à montrer son pied puis il indique le sens de reprise du jeu. Une remise de la possession à 24seconde doit être faite et signaler à l'ensemble des acteurs du jeu oralement et en effectuant la gestuelle au-dessus de sa tête : bras tendu, doigt en l'air effectuant des rotations.

Les autres signaux de l'arbitrage :

Le changement ou remplacement d'un joueur

Les 2 équipes peuvent effectuer un changement :

lorsque le chronomètre de jeu est arrêté et que l'arbitre a terminé sa communication.

à la suite du dernier ou unique lancers francs réussis

pour l'équipe qui ne marque pas, lorsqu'un panier marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations.

L'arbitre interpellé par la table de marque se dirige vers les officiels puis à l'arrêt, il effectue la gestuelle « bras croisé » en sifflant. Puis, il autorise le joueur remplaçant en lui faisant signe de pénétrer sur le terrain de jeu.

Les temps morts

Les 2 équipes disposent de : 2 TM en 1ere mi-temps et 3 TM en 2eme mi-temps, 1 TM par prolongation

Durée : 50 secondes, prêt à jouer à 1 minute

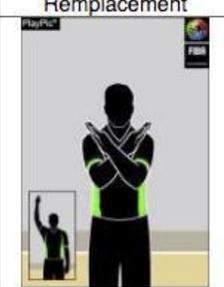
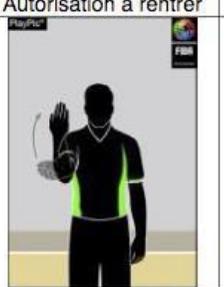
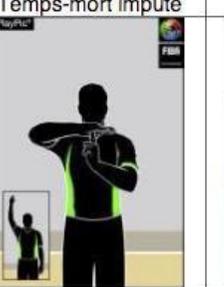
Ils s'obtiennent sur arrêt du chronomètre et signal sonore de la table.

L'arbitre interpellé par le signal sonore se dirige vers la table de marque puis à l'arrêt, il effectue la gestuelle « bras haut dessus de la tête et former un « T » avec l'index et la main ouverte. » en sifflant. Puis, il indique la direction du banc de l'équipe qui a pris le TM.

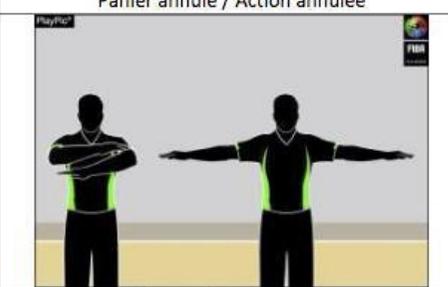
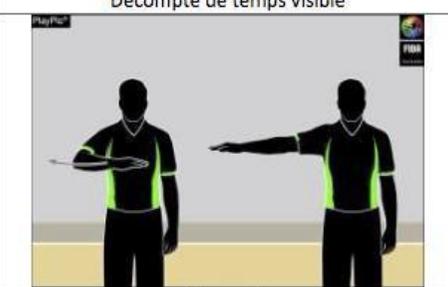
La remise en jeu (REJ) s'effectue soit :

- ligne de fond sur panier encaissé, sauf le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations. La REJ doit s'effectuer ligne médiane (niveau départemental)
- ligne de touche ou ligne de fond : à l'endroit le plus proche où le jeu s'est arrêté.

Remplacement et Temps-mort

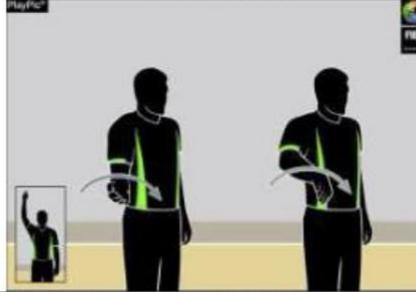
Remplacement	Autorisation à rentrer	Temps-mort imputé	Temps Mort Media
			
Avant- bras croisés	Mouvement de la paume ouverte vers le corps	Forme de « T » avec l'index	Bras ouverts avec les poings fermés

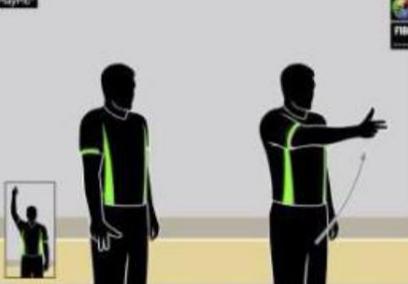
Gestuelle informative

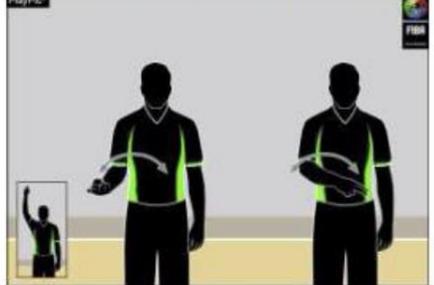
Panier annulé / Action annulée	Décompte de temps visible
	
Une action de ciseau avec les bras devant le buste	Décompte avec la paume ouverte

Signe OK de Communication	Remise à 14 ou 24 du chronomètre des tirs	Direction du jeu / Sortie des limites du terrain	Ballon tenu / Situation d'entre deux
			
Pouce levé	Rotation de la main avec le doigt tendu	Pointer en direction du jeu avec le bras parallèle aux lignes de touche	Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée

Violations

Marcher	Dribble irrégulier / Reprise de dribble	Dribble irrégulier : Porter de balle
		
Rotation des poings	Battement alternatif	Demi-rotation de la paume

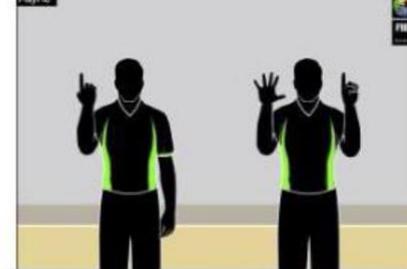
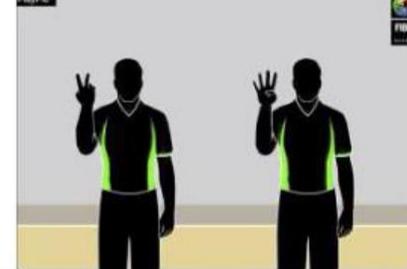
3 secondes	5 secondes	8 secondes
		
Bras tendu montrant trois doigts	Montrer 5 doigts	Montrer 8 doigts

24 secondes	Retour en zone arrière	Jeu au pied volontaire
		
Toucher l'épaule des doigts	Mouvement de vague en face du corps	Pointer le pied

Numéros des joueurs

N° 00	N° 0
	
Chaque main montrent "0"	La main droite montre "0"

N° 1 à 5	N° 6 à 10	N° 11 à 15
		
La main droite montre le numéro 1 à 5	La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5	La main gauche montre le poing fermé et la main droite le chiffre 1 à 5

N° 16	N° 24
	
D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités	D'abord la main de dos montre le numéro 2 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 4 pour le chiffre des unités

N° 40	N° 62
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montre le numéro 6 pour le chiffre des unités

N° 78	N° 99
D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités	D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Types de fautes

Tenir	Obstruction (en défense) Ecran illégal (en attaque)	Pousser ou Charger sans le ballon	Contrôle de la main (Handchecking)
Accrocher le poignet vers le bas	Les deux mains sur les hanches	Imiter une poussée	Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

Usage illégal des mains	Charger avec le ballon	Contact illégal sur la main	Usage excessif des coudes
Frapper le poignet	Frapper la paume ouverte du poing fermé	Frapper la paume vers l'autre avant-bras	Balancer le coude vers l'arrière

Frapper la tête	Faute de l'équipe en contrôle du ballon
Imiter le contact sur la tête	Pointer le poing fermé vers le panier de l'équipe fautive

Faute sur l'action de tir	Faute en dehors de l'action de tir
Lever un bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs	Lever un bras le poing fermé, puis pointer le sol du doigt

Situations spéciales

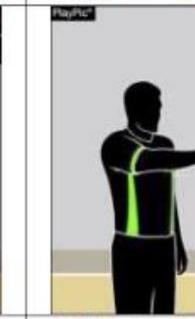
Double faute	Fautes technique	Faute antisportive	Faute disqualifiante
			
Croisement successif des deux poings fermés	Former un "T" avec la paume	Attraper le poignet vers le haut	Lever les deux poings fermés

Administration des sanctions de fautes - Signalement à la table de marque

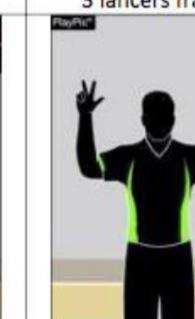
Après une faute Sans lancer(s) franc(s)	Après une faute de l'équipe qui contrôle le ballon
	
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administrer les lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

Administrer les lancers francs – Arbitre libre (arbitres de centre et de queue)

1 lancer franc	2 lancers francs	3 lancers francs
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

La remise en jeu rapide

Dans toutes les catégories jusqu'à U15, il a été décidé de limiter au strict minimum les arrêts de jeu freinant les contre-attaques lors de remises en jeu depuis la zone arrière.

L'arbitre ne doit donc plus toucher le ballon en zone arrière sur les coups de sifflet ne nécessitant pas une intervention de leur part auprès de la table de marque, comme :

- ☒ faire enregistrer une faute,
- ☒ procéder à un remplacement ou valider un temps-mort.

Ainsi lorsque l'arbitre siffle quand le ballon est sorti du terrain, lorsqu'un marcher ou une autre violation se produit, l'équipe bénéficiant de la remise en jeu en zone arrière peut désormais remettre en jeu au point prévu sans attendre que l'arbitre lui remette ou touche le ballon.

La mise en application de cette règle pose quelques questions. Voici quelques éléments pour y répondre.

Est-il normal que l'arbitre laisse jouer même si une équipe se précipite sur le ballon pour jouer vite la contre-attaque alors que l'équipe en défense n'est pas prête ?

OUI, car un des buts recherchés est de pousser les jeunes joueurs à profiter des opportunités de jeu rapide et à s'investir dans le repli défensif.

Une équipe peut-elle retenir le ballon pour ralentir la remise en jeu par l'adversaire ou permettre à la défense de se replacer ?

NON, une équipe ne peut retenir le ballon pour ralentir la remise en jeu car cela irait contre les buts recherchés par cette règle. Comme après un panier marqué, l'adversaire ne peut pas toucher le ballon, l'éloigner ou le retenir et obtenir ainsi un avantage déloyal.

Un rappel à la règle peut être fait par l'arbitre au joueur et être répercutée à l'entraîneur. Les récidives peuvent être punies d'une faute technique.

Dans quels cas l'arbitre peut-il faire refaire ou pénaliser la remise en jeu ?

Si le joueur s'apprête à effectuer la remise ailleurs qu'au point légal désigné par l'arbitre (un mètre de décalage est autorisé par la règle), l'arbitre doit intervenir rapidement pour corriger l'emplacement et faire effectuer la remise en jeu au bon endroit. En cas de nécessité, il remettra le ballon au joueur au point désigné.

Si l'équipe a déjà effectué la remise en jeu rapidement depuis un autre point que celui désigné par l'arbitre pour en tirer délibérément un avantage déloyal. C'est une violation de remise en jeu qui doit être sifflée et le ballon doit être remis à l'adversaire.

Peut-on effectuer rapidement une remise en jeu après une faute sans lancers-francs ?

NON, après chaque faute avec ou sans lancer-franc, après chaque remplacement, temps-mort ou arrêt de jeu prolongé, ... le ballon doit être remis par l'arbitre après les démarches administratives au joueur effectuant la remise en jeu.

Arbitrage Mini Basket (U9- U11)

Les 4 règles de base de l'arbitrage du Mini Basket :

- La sortie de balle
- Le dribble
- Le marcher
- Le contact.

Inciter les 4 enfants entrants à donner leur numéro à la table au début des périodes.

L'esprit du Mini Basket c'est être loyaux sans considérer l'adversaire comme un ennemi et être forts sans écraser l'adversaire !

En cas de différence de niveau entre les deux équipes, les coachs pourront donner des consignes à leur équipe (ex : offensivement : limiter les dribbles ou défensivement : défendre moins près).

Dispositif particulier aux rencontres U9

2 CONCOURS – La rencontre débute par 2 concours consécutifs : un relais en dribble et un concours d'adresse, qui servent d'échauffement.

MATCH – A l'issue de ces deux concours, le match peut débuter en prenant en compte les points marqués lors des 2 premières épreuves (dribbles et tir). Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

SCORE – Ces scores sont reportés sur la feuille de marque avant le début du match.

1 – UN RELAIS EN DRIBBLES



OBJECTIF : Les équipes effectuent de parcours en parolote. Lorsque l'une des équipes a moins de concourants, un ou plusieurs jeunes effectuent le parcours 2 fois afin que le nombre de passages soit identique.
Attention : Le départ se fait sur une course droite et le retour en étoile, pour que l'enfant puisse s'arrêter plus facilement pour donner le ballon de la main à la main.

REMARQUES : Lors des passages de relais, la passe s'effectue de la main à la main. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers si ceux-ci n'avaient pas autre mesure l'équipe concernée.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue en trois manches. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

2 – UNE EPREUVE D'ADRESSE



OBJECTIF : Avec 2 ballons minimum/équipe (3 si cela est possible) et pendant 2 minutes, chaque équipe effectue un parcours en dribble avec un maximum de tirs.

REMARQUES : Les tirs s'effectuent en course ou de plein pied sous le cercle. Après avoir tiré, le jeune récupère son ballon et va le donner à un partenaire en faisant le tour du deuxième cercle. Lors des passages de tirs, la passe s'effectue de la main à la main. On prendra en compte que les jeunes sont des débutants et l'on sera bienveillant sur les reprises de dribble et les marchers.
La 1ère manche se fait avec des tirs en course à droite, la 2ème avec des tirs en course à gauche et la 3ème se fait de face avec un tir de plein pied près du cercle.

POINTS : Quel que soit le résultat des 2 premières manches, l'épreuve se joue en trois manches. L'équipe qui remporte 2 ou 3 manches marque 2 points, l'équipe qui remporte 0 ou 1 manche marque 1 point.

A l'issue de ces deux épreuves, le match débute en prenant en compte les points marqués lors de ces deux épreuves. Ainsi une rencontre peut débiter sur le score de 4 à 2 ou bien de 3 à 3.

DISPOSITIF PARTICULIER AUX RENCONTRES U11

1 CONCOURS – La rencontre débute par 1 concours d'adresse en 2 manches, qui servent d'échauffement pour la manche 3. La 2ème manche se fera à la mi-temps elle doit se faire sur le temps d'échauffement de 2ème mi-temps.

MATCH – A l'issue de ce concours, le match peut débiter, le gain de la manche 1 donne à l'équipe la possession de la balle pour le début de la 1ère ou 2ème mi-temps (ballé en zone avant – Pas d'entre deux).

SCORE – Les points marqués lors du concours servent à répartir les 2 équipes en cas de score nul après une prolongation (peu à noter les scores).

UNE EPREUVE D'ADRESSE

Durée de l'épreuve 3 min



OBJECTIF : Valorisation du tir en U11 : mise en place d'un atelier tir en 2 manches : 1ère avant le match et la 2ème à la mi-temps. Le gain de la manche donne à l'équipe la possession de la balle pour le début de la 1ère ou 2ème mi-temps (ballé en zone avant). Durée de l'atelier 3min. Le tir atelier doit être pris en compte dans l'échauffement et la 2ème sur la mi-temps afin de ne pas rallonger la durée des rencontres.

DÉROULEMENT : l'enfant part du rond central et choisit le plot d'où il va tirer. Il y aura un plot à 1 pt, un à 2pts et un à 3pts en fonction de leur emplacement. 1ère manche : plots à droite, 2ème manche : plots à gauche. L'atelier se fait sur le panier où l'équipe jouera. 3 ballons par équipe. Le joueur ou joueuse part dès que le joueur ou joueuse précédent(e) a tiré. Revenir en dribble avec le ballon et le passer en main à main à un joueur ou joueuse qui est dans le rond central.

POINTS : l'équipe qui marque le plus de points gagne la manche donc la possession du ballon pour débiter la mi-temps – En cas d'égalité après une prolongation de 2 minutes, les points des 2 manches cumulées répartiront les équipes.

Pour chaque concours, les plots doivent être espacés de la même distance pour chaque équipe

U9

U11

Dimensions et équipement		
Ligne Lancer-franc	2m80 (pointillés)	4m60
Ballon	Taille 5	
Les joueurs		
Nombre de joueurs sur le terrain	4	4
Nombre de joueurs maximum	8	
Règles de chronométrage		
Temps de jeu	6 X 4 min	
Valeur d'un panier réussi - Résultat de la rencontre		
Panier à 3 points	NON	NON
Score nul	Possible	NON
		Une prolongation de 2min, puis le cumul des points du concours de tirs donne la victoire / si égalité refaire 3 min d'atelier de tirs
Remplacement - Présence sur le terrain		
Présence sur le terrain	au moins 2 périodes complètes de 4 min	
Remplacement possible	après chaque coup de siflet en période 5 et 6	
Violations		
3 secondes	NON	OUI
5 secondes	NON	NON
8 secondes	NON	NON
24 secondes	NON	NON
Retour en zone arriere	NON	OUI
Ballon pris des mains, ou tapé dans le cas d'un ballon tenu par attaquant	NON	Possible
	Possibilité de prendre le ballon en dribble sans contact	
Fautes		
Lancer-franc après faute sur le tireur	OUI	OUI
Faute Antisportive	Demander un remplacement de joueur jusqu'à la fin de la période	
Faute technique	OUI	OUI
Faute disqualifiante	NON	NON
5 fautes éliminatoires	OUI	OUI
Défence		
Homme à homme / Fille à fille	Obligatoire	Obligatoire
Ecart de points		
30 points maxi / stopper les compteurs	OUI	OUI
Détection		
Recto de feuille de match à remplir	Possible	Obligatoire
Concours	Début de rencontre	Début de chaque mi-temps
Entre deux	Au début des 6 périodes	Périodes 2, 3, 5, 6
Arbitrage		
Remises en jeu rapide en zone arriere : l'arbitre ne touche pas la balle en cas de faute ou de retour en zone pour U11	OUI	OUI
Temps mort	1 par mi-temps	