



J'ARBITRE

Evaluation des compétences d'ARBITRE		Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans
SIFFLER LES SORTIES		Situations-jeux du 7-11 ans
<p>La ligne ne fait pas partie du terrain. Le ballon est sorti lorsqu'il touche le sol, un joueur, une personne ou un obstacle en dehors des limites du terrain. Un porteur de balle est sorti lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain. Un joueur chargé de la remise en jeu ne doit pas marcher dans le terrain avant d'avoir lâché le ballon.</p>		
AS1	Repérer les sorties du ballon	T1, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, Match
AS2	Repérer les sorties du porteur de balle	P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, T12, Match
AS3	Repérer le joueur responsable de la sortie	P1, P2, P4, P5, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, T12, Match
AS4	Repérer les mauvaises remises en jeu	P3, P4, P6, P7, P8, P9, , P11, P12, T12, Match
SIFFLER LES MARCHERS		Situations-jeux du 7-11 ans
<p>Le marcher : est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds d'un joueur qui tient le ballon. Le pivot : il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon, à l'arrêt, déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol. Choix du pied de pivot : Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les 2 pieds au sol a le choix du pied de pivot. Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble peut s'arrêter de deux façons : - arrêt simultané : choix du pied de pivot - arrêt alternatif : le premier pied posé au sol est le pied de pivot Après avoir choisi son pied de pivot : - pour passer ou tirer, le joueur peut lever son pied de pivot à condition qu'il lâche le ballon avant que son pied de pivot ne retouche le sol. - pour partir en dribble, il devra lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot.</p>		
AM1	Repérer les marchers sur les arrêts	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D7, D8, Match
AM2	Repérer les marchers sur le pied de pivot	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D8, Match
AM3	Repérer les marchers sur les départs en dribble	D2, D4, D6, D7, D8, D9, D12, Match
AM4	Repérer les marchers sur le tir en course	T2, T4, T6, T8, T10, TC10, Match





J'ARBITRE

Evaluation des compétences d'ARBITRE

Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans

SIFFLER LES DRIBBLES IRREGULIERS

Situations-jeux / ateliers du 7-11 ans

Il n'est pas autorisé de :

- Toucher le ballon à deux mains entre deux dribbles
- Porter le ballon (main sous le ballon) entre deux dribbles
- Dribbler une seconde fois après avoir arrêté son dribble (reprise de dribble).

Attention : les pertes accidentelles du ballon avant ou après un dribble comme les tentatives d'interceptions ne sont pas considérées comme des dribbles.

AD1	Repérer les dribbles à deux mains	D1 à D12, T11, Match
AD2	Repérer les porters de balle	D1 à D12, T11, Match
AD3	Repérer les reprises de dribble	D1 à D12, T11, Match
AD4	Ne pas sanctionner les pertes accidentelles	D5, D6, D12, Match

SIFFLER LES CONTACTS

Situations-jeux / ateliers du 7-11 ans

Il est permis de :

- o Défendre avec son torse si on ne va pas au contact de l'adversaire
- o Se déplacer en maintenant sa position de défense avec un contact sur le torse en reculant ou se déplaçant sur le coté

Il n'est pas autorisé de :

- o Défendre avec les mains ou l'avant bras posé sur l'adversaire
- o Jouer le ballon en créant un contact avec les bras, les épaules, les hanches, les cuisses, ou dans le dos de l'adversaire
- o Entrer en contact avec l'adversaire en avançant vers lui
- o Percuter le torse de l'adversaire : c'est une charge (passage en force)

Réparation des fautes :

- o Si le joueur ne tirait pas, il n'y a pas de lancers-francs mais une remise en jeu derrière la ligne de la touche la plus proche

Si le joueur tirait :

- ⇒ si le tir est raté : il y a 2 lancers francs
- ⇒ si le tir est réussi : il faut accorder le panier + 1 lancer-franc

AC1	Repérer les contacts irréguliers sur un porteur de balle	D6, D7, D8, T6, T12, TC6, TC10, C11, TC12, P2, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, Match
AC2	Repérer les contacts irréguliers sur un tireur	T6, T12, TC6, TC10, TC11, TC12, P12, Match
AC3	Repérer les contacts irréguliers sur un non-porteur	P2, P3, P4, P6, P7, T12, Match
AC4	Repérer les contacts irréguliers des attaquants	D6, D7, D8, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T6, T12, TC6, TC10, TC11, TC12, Match

