



# **FICHE GESTUELLE DE L'ARBITRE**



# Fiche *GESTUELLE* DE L'ARBITRE

## PRESENTATION

---

Etant donné que l'intérêt pour le basketball augmente avec plus de spectateurs et une plus grande couverture des médias, il est capital que l'arbitre communique clairement à toutes personnes impliquées dans la rencontre y compris les officiels de table de marque.



# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## PRESENTATION

---

Au basket, l'arbitre signale toute décision associée à son coup de sifflet ou bien à la gestion de la rencontre par une gestuelle spécifique et adaptée (*par exemple ci-dessous l'arbitre indique une faute au numéro 8 pour charge*)



## GESTUELLE DEMARRAGE DU CHRONOMETRE



*Signal 3 : Démarrage du chronomètre avec couperet de la main*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE GESTION DU SCORE

### 1 point



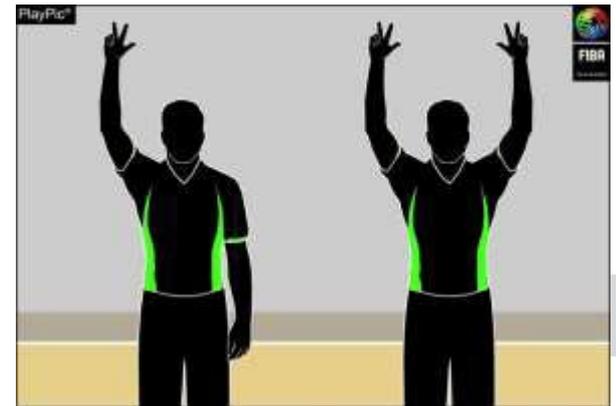
*Signal 4 : Abaisser un doigt d'un mouvement du poignet*

### 2 points



*Signal 5 : Abaisser deux doigts d'un mouvement du poignet*

### 3 points



*Signal 6 : 3 doigts tendus  
Avec 1 bras : tentative à 3 points  
avec 2 bras : réussite à 3 points*

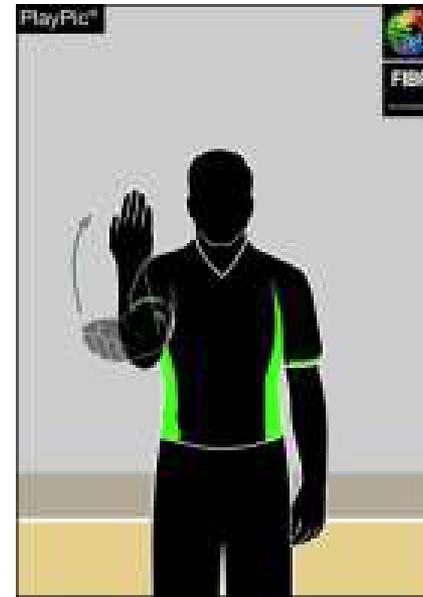
## GESTUELLE REMPLACEMENT

### Remplacement



*Signal 7 : avant-bras croisés*

### Autorisation à rentrer



*Signal 8 : Mouvement de la paume ouverte vers le corps*

## GESTUELLE TEMPS-MORT

### Temps-mort imputé



*Signal 9 : Forme de  
« T » avec l'index*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

**N.B.**

---

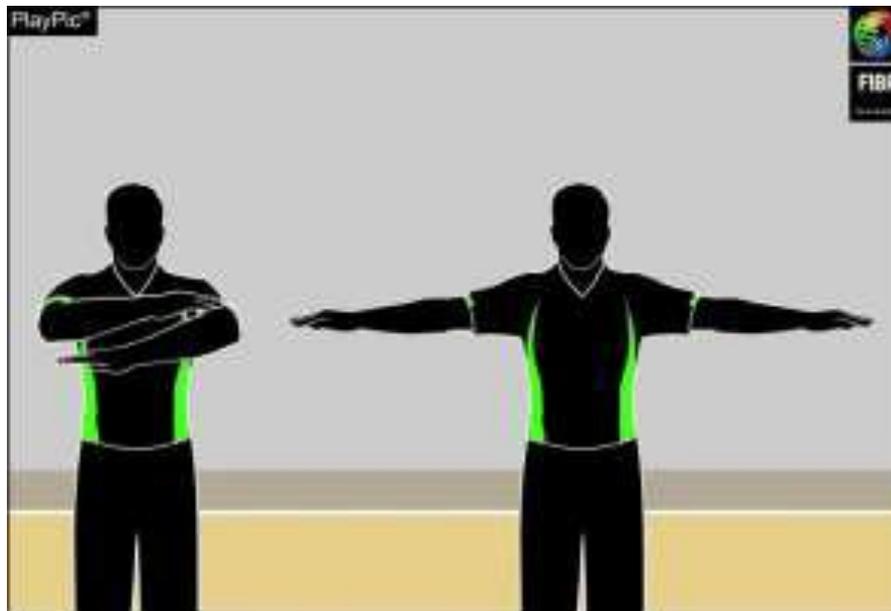


NB : En cas de faute sifflée, le temps-mort et/ou le(s) remplacement(s) seront accordés après la signalisation de la faute par l'arbitre au marqueur.

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE INFORMATIVE

### Panier ou action annulés



*Signal 11 : Une action de ciseau avec les bras devant le buste*

# Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

## GESTUELLE COMMUNICATION

### Signe OK



*Signal 13 : pouce levé*

## GESTUELLE DIRECTION DU JEU

### Direction du jeu / Sortie des limites du terrain



*Signal 14 : Pointer en direction du jeu  
avec le bras parallèle aux lignes de touche*

## GESTUELLE BALLON TENU / ENTRE DEUX

### Ballon tenu / Situation d'entre deux



*Signal 16 : Pouces levés puis indiquer la direction selon la flèche de possession alternée*

## VIOLATION

---



Signal 1 : paume ouverte

Chaque fois qu'une violation se produit, l'arbitre responsable de l'action doit siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, la main ouverte et les doigts serrés

# Fiche *GESTUELLE DE L'ARBITRE*

## GESTUELLE MARCHER

### Marcher



*Signal 17 : Rotation  
des poings*

## GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

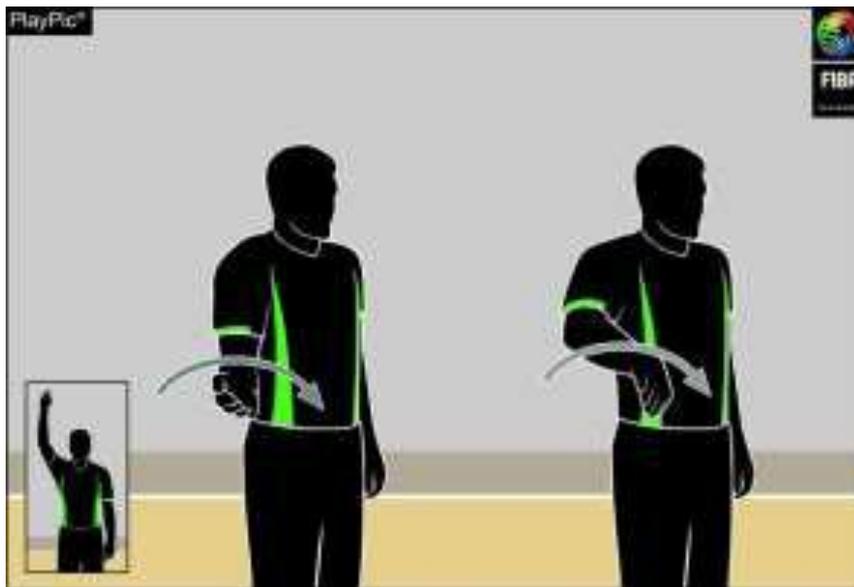
### Dribble irrégulier / Reprise de dribble



*Signal 18:*  
*Battements alternatifs*

## GESTUELLE DRIBBLE IRREGULIER

### Dribble irrégulier / Porter de balle

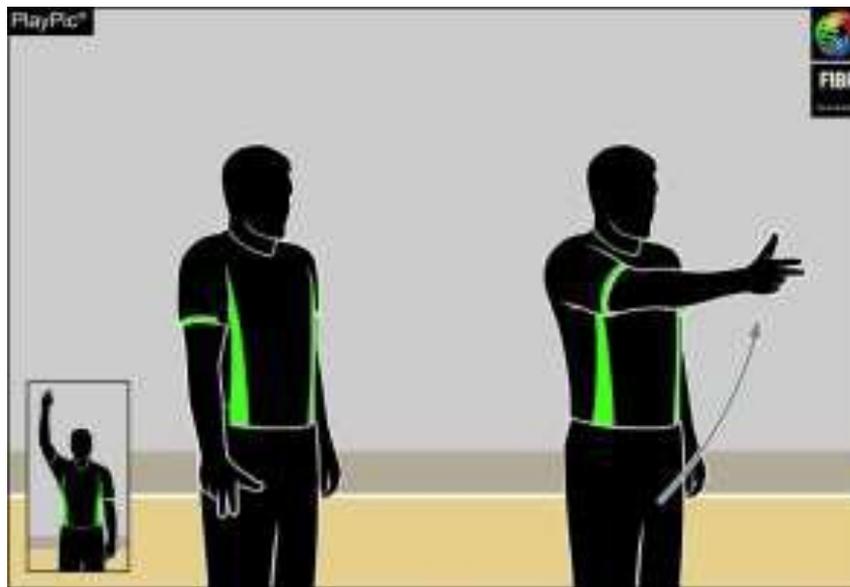


*Signal 19 : Demi-rotation de la paume*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE 3 SECONDES

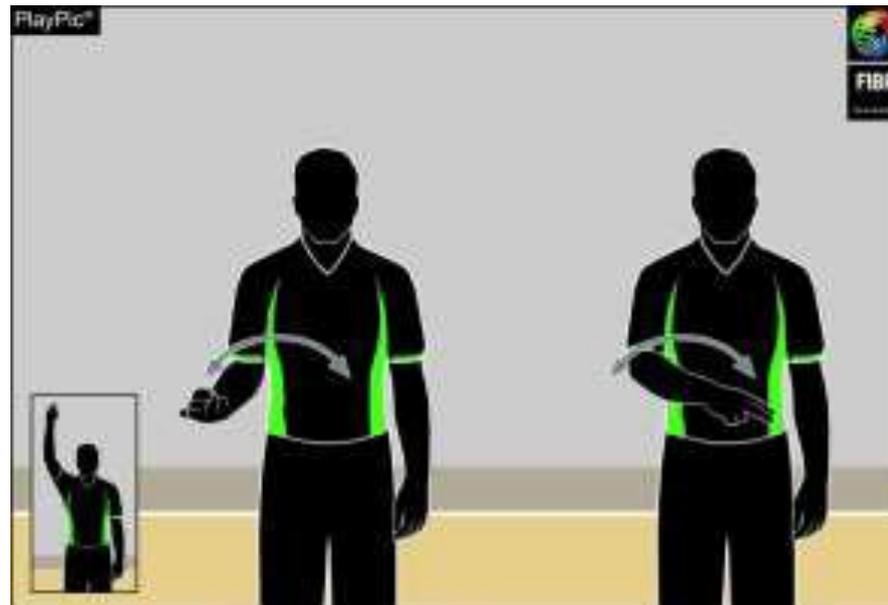
### 3 secondes



*Signal 20 : Bras tendu montrant trois doigts*

## GESTUELLE RETOUR EN ZONE

### Retour en zone arrière



Signal 24 : *Mouvement de vague en face du corps*

## FAUTE

---

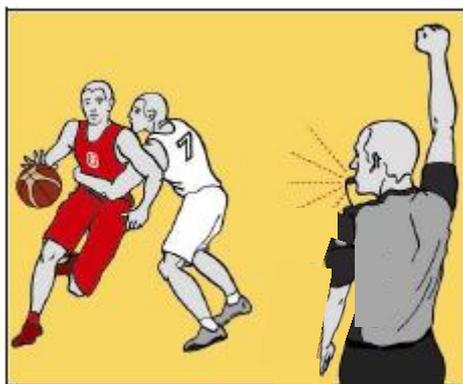


Signal 2 : un poing fermé

Chaque fois qu'une faute se produit, l'arbitre responsable de l'action doit siffler et simultanément arrêter le chronomètre de jeu, le bras en l'air verticalement, le poing fermé

## SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

Chaque fois qu'une faute est commise, l'arbitre responsable de l'action doit :



1. Siffler et simultanément arrêter le chronomètre avec un bras tendu verticalement et le poing fermé (signal N° 2) – il n'est plus demandé d'indiquer le joueur fautif
2. Indiquer tous les signaux en étant arrêté face à la table de marque
3. Indiquer ensuite la nature de la faute

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

---



*La séquence des signaux pour une faute est la suivante :*

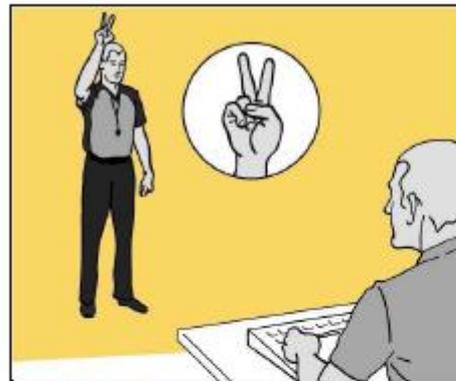
- 1. numéro du joueur*
- 2. genre de faute*
- 3. Nombre de lancer(s) franc(s) ou direction du jeu*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : FAUTE

### Note :

***Toute validation  
ou annulation d'un  
panier doit être  
faite avant les  
signaux à la table***



## GESTUELLE DOUBLE FAUTE

### Double faute



*Signal 48 : Croisement successif  
des deux poings fermés*

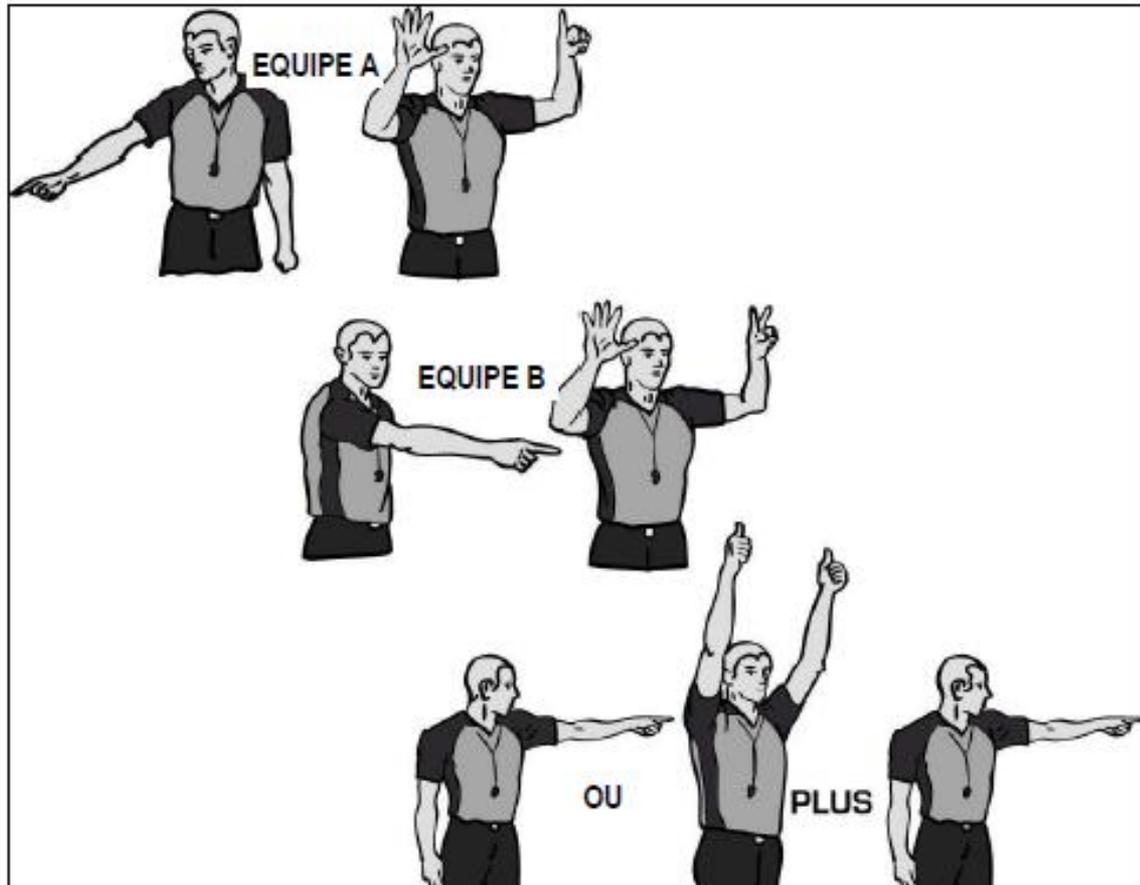
# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## SEQUENCE DES SIGNAUX : DE DOUBLE FAUTE

L'arbitre indique clairement la première équipe en pointant le doigt en direction du banc et donne ensuite le numéro du joueur (6)

Puis il signale la seconde équipe en pointant le doigt en direction du banc et donne ensuite le numéro du joueur (7)

Enfin, l'arbitre indique une situation d'entre deux suivi du signal de la direction du jeu en fonction de la règle de l'alternance



# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

### N° 1 à 5



Signal 27 : La main droite montre le numéro 1 à 5

### N° 6 à 10



Signal 28 : La main droite montre le numéro 5 et la gauche montre le chiffre 1 à 5

### N° 10 à 15

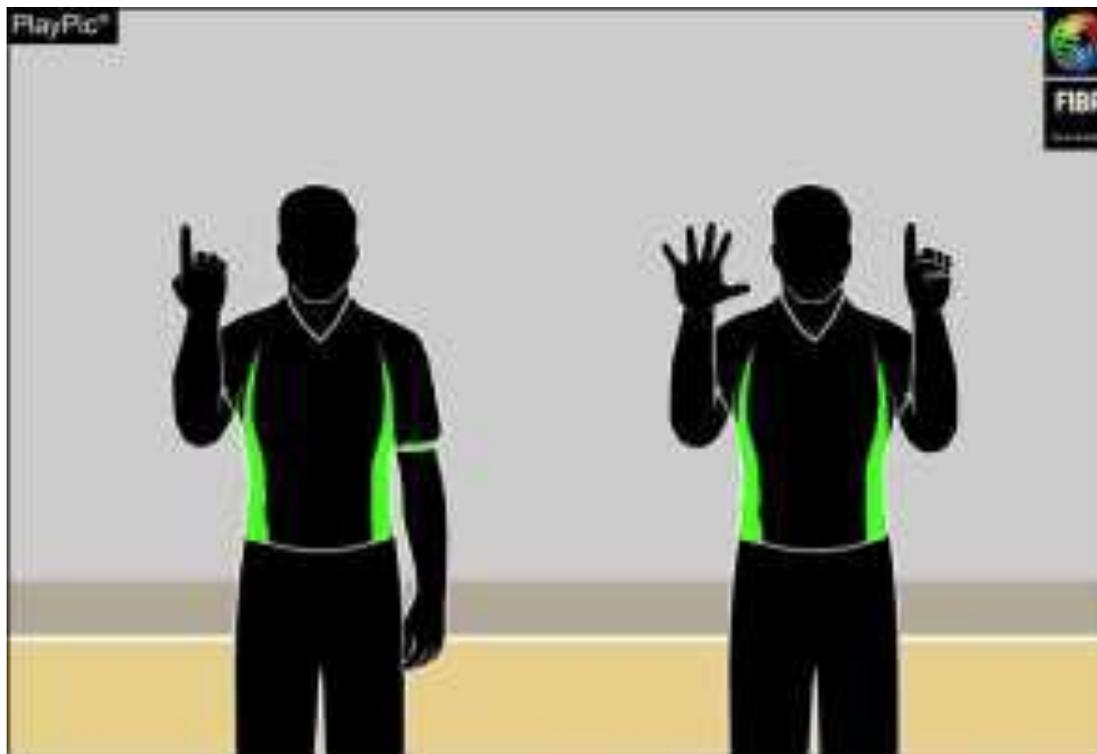


Signal 29 : La main droite montre le poing fermé et la main gauche le chiffre 1 à 5

## GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

---

### N° 16



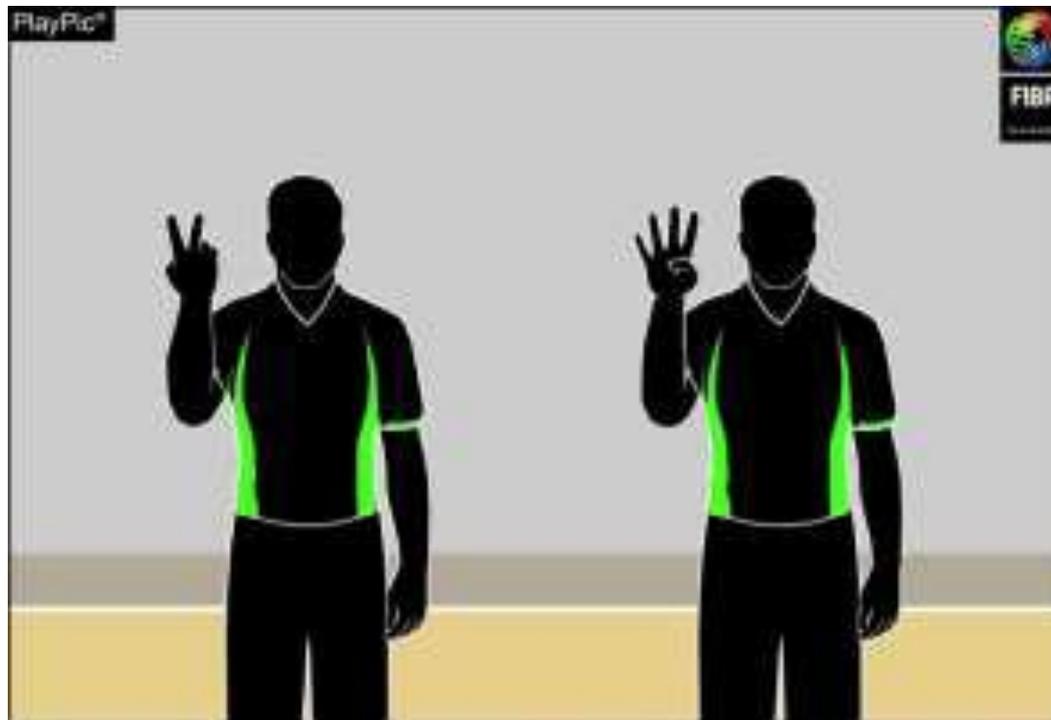
*Signal 30 : D'abord la main de dos montre le numéro 1 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 6 pour le chiffre des unités*

# Fiche GESTUELLE DE L'ARBITRE

## GESTUELLE NUMEROS DES JOUEURS

---

N° 24



*Signal 31 : 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*

## GESTUELLE FAUTE TECHNIQUE

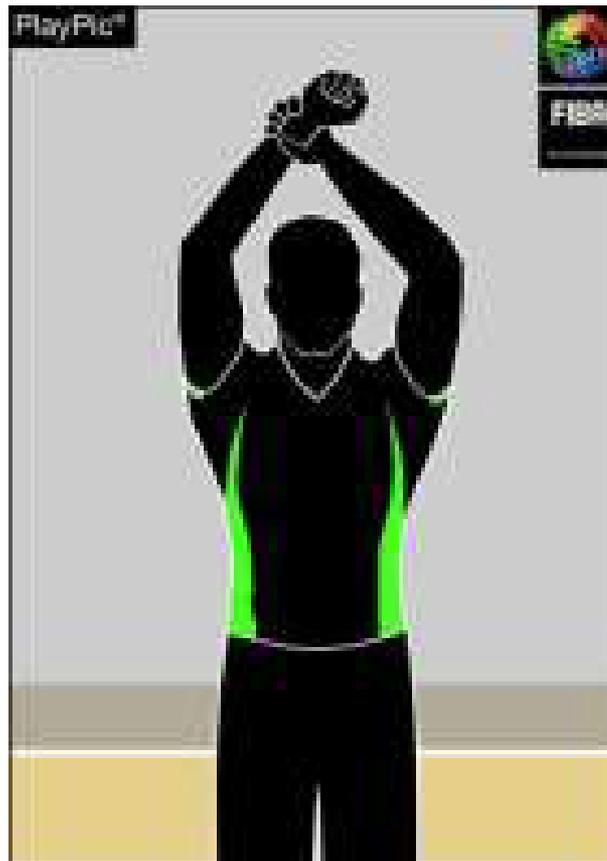
### Faute technique



Signal 49 : Former un "T" avec la paume

## SIGNAL FAUTE ANTIPSORTIVE

### Faute antisportive



Signal 50 : Attraper le poignet vers le haut

## SIGNAL FAUTE DISQUALIFIANTE

### Faute disqualifiante



*Signal 51 : Lever les deux poings fermés*



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS  
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80  
[www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)