



MÉMO DE L'ARBITRAGE

2025-2026



LES VIOLATIONS

Le marcher : Le joueur progresse balle en main sans dribbler et il utilise plus de 2 appuis. Le changement ou le lever du pied de pivot est aussi un marcher

Porter de balle : Un porter de balle se produit lorsqu'un joueur : met sa main sous la balle pendant le dribble,

Ballon hors jeu : Un joueur est en violation s'il touche la ligne ou sort du terrain en étant en possession. S'applique aussi au ballon sortant des limites.

Retour en zone : Une équipe en possession en zone avant ne peut pas renvoyer la balle en zone arrière.

Le dribble illégal : Double dribble : reprise de dribble après l'avoir arrêté ou Dribble simultané des deux mains.

Le pied : Le joueur touche volontairement le ballon avec son pied

Entre deux : deux joueurs tiennent fermement le ballon en même temps. Donne une alternance de possession (flèche).

Les violations de temps

3 secondes : Un joueur ne peut rester plus de 3 secondes dans la raquette lorsque son équipe est en contrôle en zone avant.

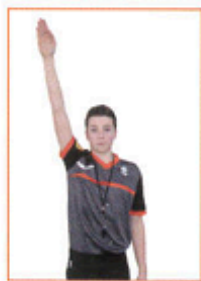
5 secondes : remise en jeu : 5 secondes pour remettre le ballon. Situation de joueur étroitement marqué : 5 secondes sous pression

8 secondes : L'équipe doit amener le ballon en zone avant en moins de 8 secondes après avoir obtenu le contrôle en zone arrière.

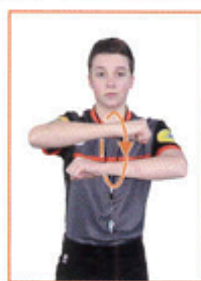
24 secondes : L'équipe en attaque dispose de 24 secondes pour tenter un tir valable. 14 s après faute ou rebond offensif.

La gestuelle

Les différentes violations



Arrêt du chrono + geste



Marcher



Reprise de dribble



Porter du ballon



3 secondes



5 secondes



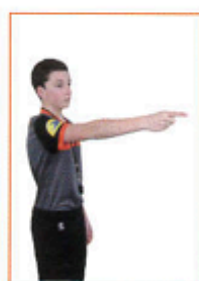
8 secondes



Retour en zone



Pied volontaire



Sortie



Entre deux

LES FAUTES

Taper : Le joueur tape une partie du corps de l'adversaire.

Pousser : Le joueur pousse avec ses mains un joueur adverse

Obstruction : Le défenseur fait une faute avec son corps sur le défenseur

Tenir : Le défenseur tient un joueur adverse avec ses mains

Une faute offensive : est une faute personnelle commise par un joueur en attaque, avec ou sans ballon. (ecran, charge, utilisation des bras)

Comment j'annonce une faute à la table

J'utilise la parole et les gestes pour annoncer à la table

1 - J'annonce le numéro

2 - J'annonce la nature de la faute

3 - J'annonce la réparation

- touche (côte ou fond)
- Lancers Francs

Les fautes particulières

Fautes antisportives (U) :

Ne joue pas le ballon

Contact non nécessaire

Contact du dernier défenseur sur contre attaque

Rudesse

→ 2 LF + possession

Fautes techniques (T) :

• Protestations répétées.

• Geste agressif, irrespect, grossièreté.

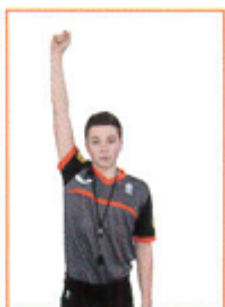
• Simulation (flopping).

→ 1 LF + retour au jeu

Fautes disqualifiantes (D) : Comportement violent ou insultant.

La gestuelle

Les différentes fautes

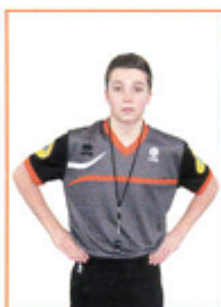


Arrêt du chrono + geste

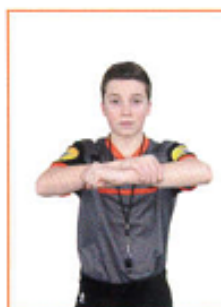
+



Taper



Obstruction



Tenir



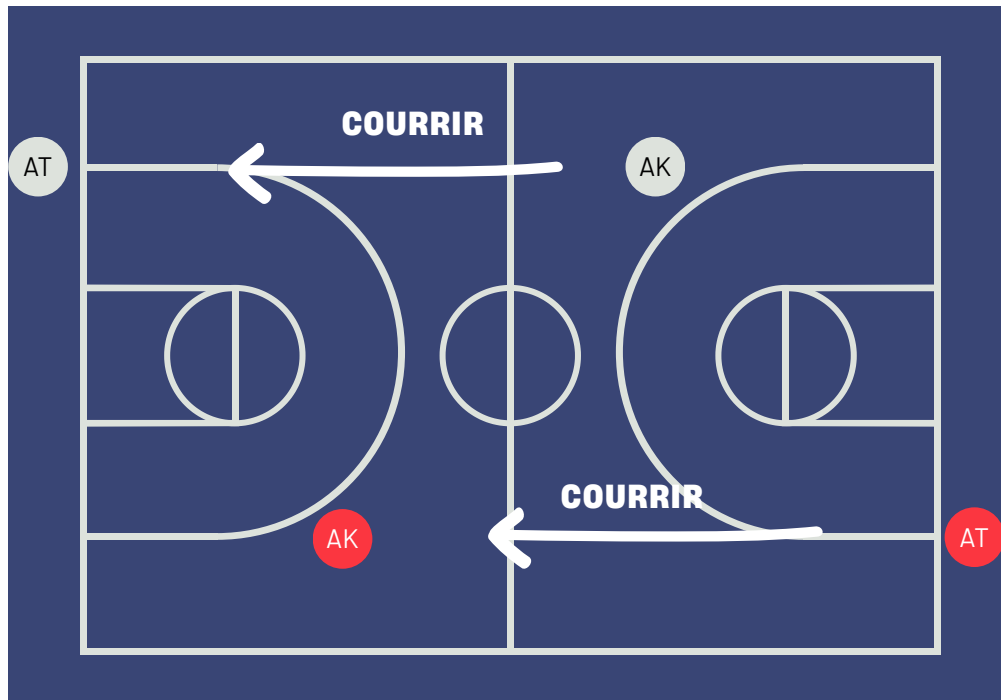
Pousser



Passage en force

POSITIONNEMENT ET DÉPLACEMENTS

La mécanique d'arbitrage



Il faut se déplacer pour bien voir et bien juger

Siffle ce que tu vois près de toi et qui est contraire aux règles

Siffle ce qui est important pour le jeu

Ne siffle pas juste devant ton collègue, il est mieux placé que toi