CENTRE DE FORMATION · ARBITRAGE

Les gestes de l'arbitre



Le guide tout simple pour reconnaître tous les signaux de l'arbitre de basket : pour les joueurs, les supporters et toute la table de marque.

50 gestes | Les numéros | 1 quiz | Signaux officiels FIBA

Pourquoi les connaître ?

L'arbitre ne parle pas avec des mots à toute la salle : il parle avec ses bras. Quand tu sais lire ses gestes, tu comprends le match… et à la table, tu sais tout de suite quoi faire.



Arrêt du chrono



3 points réussis



Temps-mort

Les bases

Comment l'arbitre communique

1. **Le coup de sifflet arrête le jeu**
Quand l'arbitre siffle, tout s'arrête. À la table, le chronométreur arrête le chrono tout de suite.

2. **Un seul geste, clair et tenu**
L'arbitre fait un geste officiel bien net, et le garde le temps de compter « un-deux » dans sa tête.

3. **L'arbitre parle aussi**
Il dit sa décision en même temps : « Faute au 5 bleu », « Balle rouge »...

4. **Il s'arrête face à la table**
Après une faute, il va près de la table, s'arrête les pieds côte à côte et fait ses gestes dans l'ordre.

5. **Toujours dans le même ordre**
1. Le numéro du joueur. 2. Le type de faute. 3. La sanction : remise en jeu ou lancers francs.

Tu es joueur ou supporter

Tu comprends pourquoi le jeu s'arrête, qui a la balle, et combien de lancers francs vont être tirés.

Tu es à la table de marque

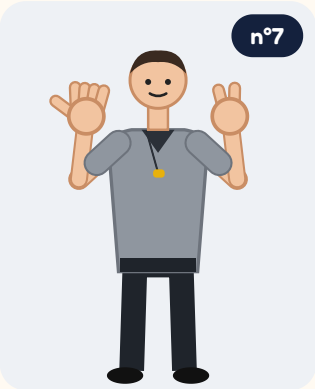
Le chronométreur arrête et relance le chrono, le marqueur note les points, les fautes et les temps-morts : chaque geste a une action à la table.

Exemple

Faute de « tenir » du n°7, 2 lancers francs



Coup de sifflet + poing levé



Le numéro : 7



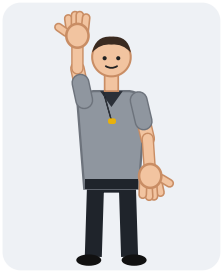
La faute : tenir



La sanction : 2 lancers francs

Le chrono · Les points

Le chrono



Arrêt du chrono essentiel

Bras levé, main grande ouverte.

À la table : Chronométreur : arrête le chrono tout de suite !



Arrêt du chrono pour faute essentiel

Bras levé, poing fermé.

À la table : Arrête le chrono : une faute va être annoncée à la table.

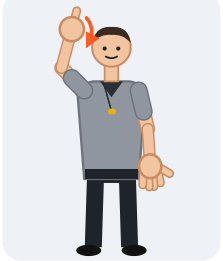


Démarrage du chrono essentiel

Main levée qui descend comme un couperet.

À la table : Chronométreur : lance le chrono !

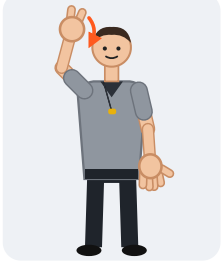
Les points



1 point essentiel

Un doigt levé, abaissé d'un petit coup de poignet.

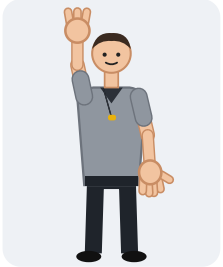
À la table : Marqueur : +1 point (lancer franc réussi).



2 points essentiel

Deux doigts levés, abaissés d'un coup de poignet.

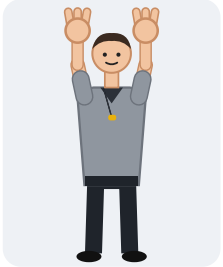
À la table : Marqueur : +2 points.



Tentative à 3 points essentiel

Un bras levé, trois doigts tendus : le tir part de derrière la ligne.

À la table : Rien encore : si le ballon rentre, ce sera 3 points.



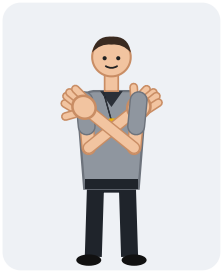
3 points réussis essentiel

Les deux bras levés, trois doigts tendus.

À la table : Marqueur : +3 points !

Changements et temps-morts · Les informations

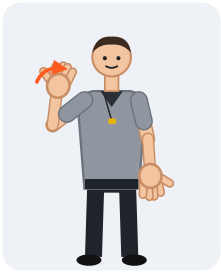
Changements et temps-morts



Remplacement essentiel

Avant-bras croisés devant la poitrine.

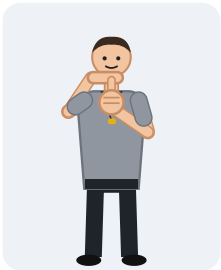
À la table : Un changement de joueur est accepté.



Autorisation de rentrer

La paume ouverte fait signe de venir vers le corps.

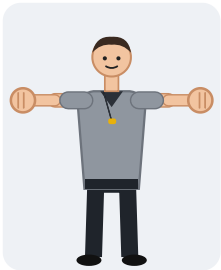
À la table : Le remplaçant peut entrer sur le terrain.



Temps-mort essentiel

Former un « T » : une main à plat, l'index de l'autre main dessous.

À la table : Arrête le chrono et note le temps-mort de l'équipe.

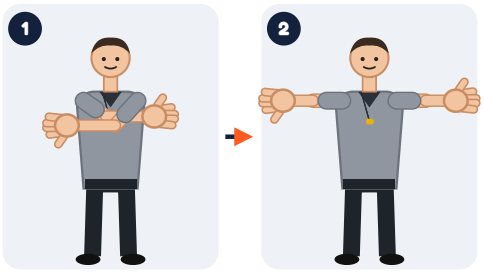


Temps-mort média (télé)

Bras écartés à l'horizontale, poings fermés.

À la table : Pause demandée pour la télévision.

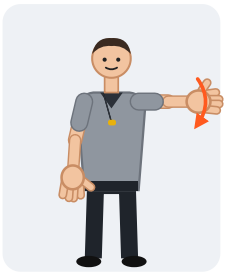
Les informations



Panier ou action annulé essentiel

Les bras se croisent devant le buste puis s'écartent, comme des ciseaux.

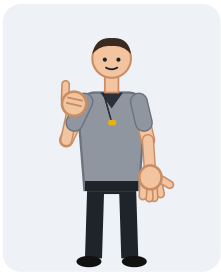
À la table : Marqueur : le panier ne compte pas, on ne l'ajoute pas (ou on l'annule).



Décompte visible

Bras tendu, paume ouverte, qui bat les secondes.

À la table : L'arbitre compte les secondes (5 secondes par exemple).

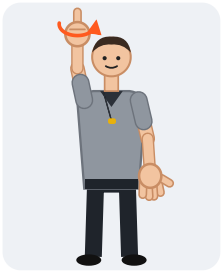


Signe OK

Pouce levé.

À la table : Tout est bon, l'arbitre communique avec la table ou un collègue.

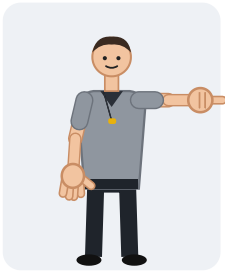
Les violations



Remise à 14 ou 24 secondes

Main levée, index tendu, qui tourne.

À la table : Le chrono des 24 secondes doit être remis (à 14 ou 24).

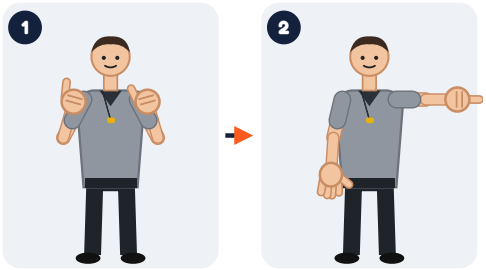


Direction du jeu / sortie

essentiel

Bras tendu qui pointe vers le panier de l'équipe qui aura le ballon.

À la table : Remise en jeu pour l'équipe qui attaque de ce côté.

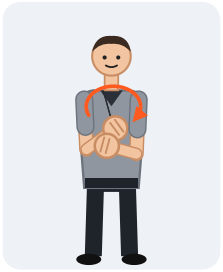


Ballon tenu essentiel

Les deux pouces levés, puis le bras indique la direction de la flèche de possession.

À la table : Pense à la flèche de possession !

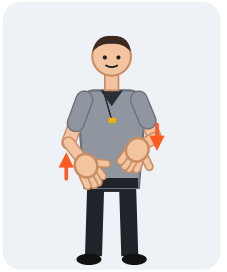
Les violations



Marcher essentiel

Les poings tournent l'un autour de l'autre devant le ventre.

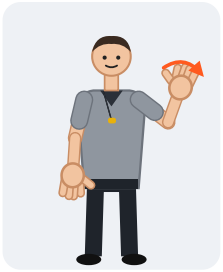
À la table : Le ballon change d'équipe (le chrono est déjà arrêté).



Reprise de dribble

Les deux mains, paumes vers le bas, battent l'une après l'autre.

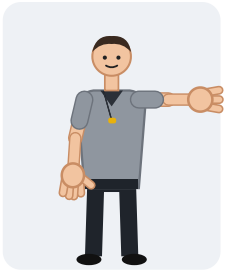
À la table : Le ballon change d'équipe.



Porter le ballon

La paume fait un demi-tour, comme si elle retournait le ballon.

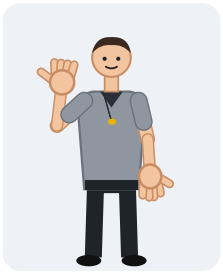
À la table : Le ballon change d'équipe.



3 secondes

Bras tendu, trois doigts.

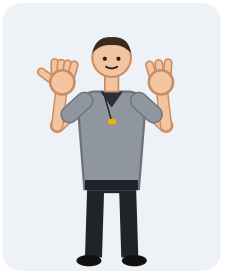
À la table : Un attaquant est resté trop longtemps dans la raquette.



5 secondes

Cinq doigts montrés.

À la table : Le joueur a gardé le ballon trop longtemps.



8 secondes

Huit doigts montrés (5 + 3).

À la table : L'équipe n'a pas passé le milieu du terrain à temps.

Les types de fautes



24 secondes essentiel

Les doigts touchent l'épaule.

À la table : L'équipe n'a pas tiré à temps : le ballon change d'équipe.



Retour en zone arrière

La main fait une vague devant le corps.

À la table : Le ballon change d'équipe.



Jeu au pied

Le doigt montre le pied.

À la table : Le ballon change d'équipe.

Les types de fautes



Tenir

Une main attrape le poignet de l'autre et le tire vers le bas.

À la table : Faute personnelle : le marqueur la note au joueur.



Obstruction / écran illégal

Les deux mains sur les hanches.

À la table : Faute personnelle.



Pousser / charger sans ballon

Les deux mains font semblant de pousser.

À la table : Faute personnelle.



Contrôle de la main

Une main attrape l'autre poignet et le pousse vers l'avant.

À la table : Faute personnelle.



Usage illégal des mains

Une main frappe le poignet de l'autre.

À la table : Faute personnelle.

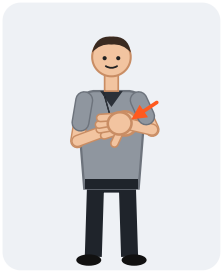


Charger avec le ballon

Le poing vient frapper la paume ouverte.

À la table : Faute de l'attaquant (faute offensive).

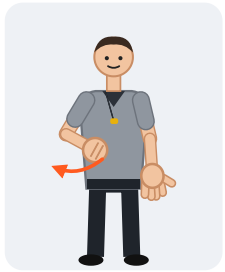
Les types de fautes (suite)



Contact illégal sur la main

La paume frappe l'autre avant-bras.

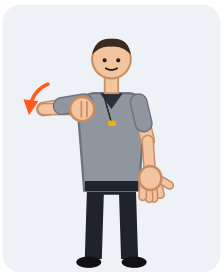
À la table : Faute personnelle.



Crocheter un adversaire

L'avant-bras part vers l'arrière.

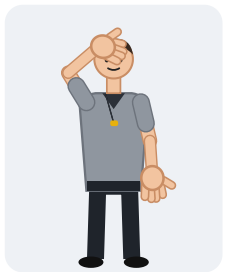
À la table : Faute personnelle.



Usage excessif des coudes

Le coude se balance vers l'arrière.

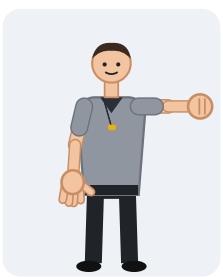
À la table : Faute personnelle (parfois plus grave).



Frapper la tête

La main imite un coup sur la tête.

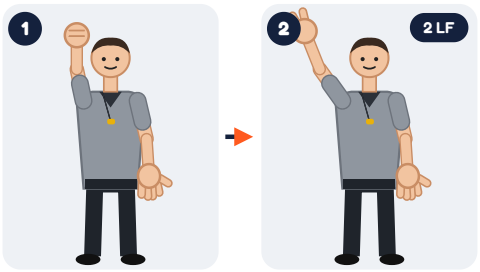
À la table : Faute personnelle (parfois plus grave).



Faute de l'équipe qui a le ballon

Le poing pointe vers le panier de l'équipe fautive.

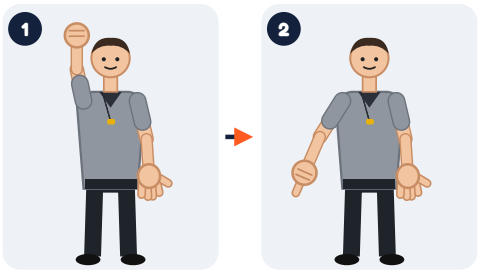
À la table : Faute offensive : pas de lancers francs, le ballon change d'équipe.



Faute sur un tir essentiel

Poing levé, puis le nombre de lancers francs avec les doigts.

À la table : Arrête le chrono, note la faute, prépare les lancers francs.



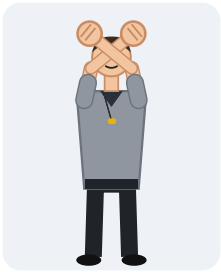
Faute hors tir essentiel

Poing levé, puis le bras pointe vers le sol.

À la table : Pas de lancers francs (sauf si l'équipe a déjà trop de fautes).

Les fautes spéciales

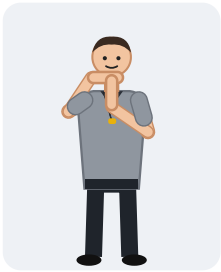
Les fautes spéciales



Double faute

Les deux poings fermés se croisent au-dessus de la tête.

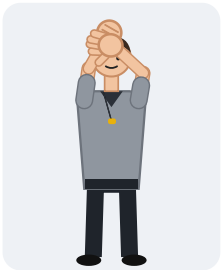
À la table : Une faute pour chaque joueur.



Faute technique essentiel

Former un « T » avec les deux paumes.

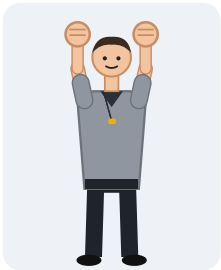
À la table : Faute technique : 1 lancer franc pour l'adversaire. Le marqueur la note (« T »).



Faute antisportive essentiel

Une main attrape le poignet de l'autre bras, au-dessus de la tête.

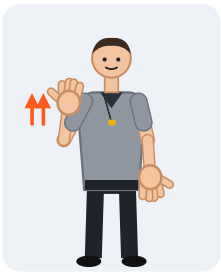
À la table : Faute « U » : lancers francs + ballon pour l'équipe adverse.



Faute disqualifiante essentiel

Les deux poings fermés levés.

À la table : Faute « D » : le joueur ou l'entraîneur doit quitter le terrain.



Simulation

L'avant-bras se relève deux fois.

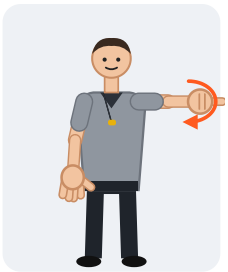
À la table : Avertissement pour simulation (à la 2e fois, faute technique).



Franchissement de la ligne sur remise en jeu

Le bras bouge parallèle à la ligne de touche.

À la table : Avertissement (fin de match).



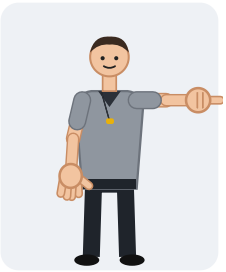
Utilisation de la vidéo

Main à l'horizontale, index tendu, qui tourne.

À la table : Les arbitres vont revoir l'action à la vidéo.

Les sanctions pour la table

Les sanctions pour la table



Après une faute : remise en jeu essentiel

Bras tendu vers la direction du jeu.

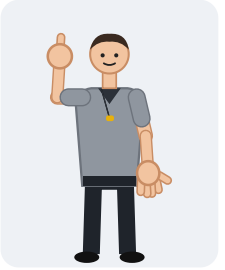
À la table : Pas de lancers francs : remise en jeu pour l'équipe indiquée.



Après une faute de l'équipe qui a le ballon

Le poing part dans la direction du jeu.

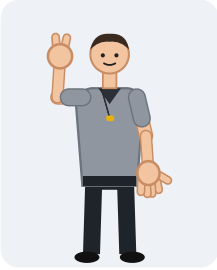
À la table : Faute offensive : remise en jeu pour l'autre équipe.



1 lancer franc essentiel

Un doigt levé.

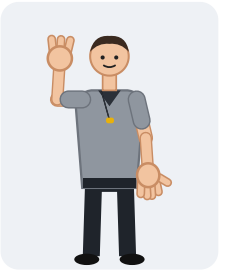
À la table : Prépare 1 lancer franc dans la e-Marque.



2 lancers francs essentiel

Deux doigts levés.

À la table : Prépare 2 lancers francs.



3 lancers francs essentiel

Trois doigts levés.

À la table : Prépare 3 lancers francs.

Les numéros

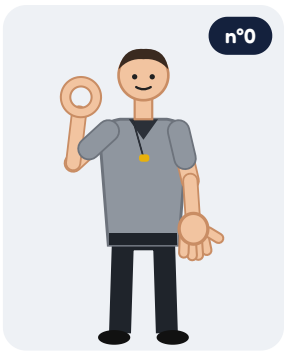
Comment l'arbitre montre un numéro

0 à 5 : la main droite montre le chiffre.

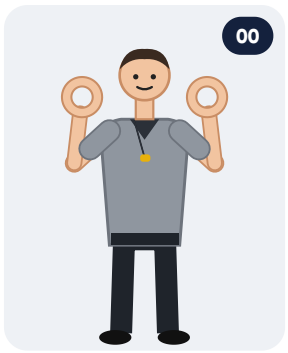
6 à 10 : la main droite montre 5, la main gauche ajoute le reste.

11 à 15 : la main droite fait un poing (= 10), la main gauche montre 1 à 5.

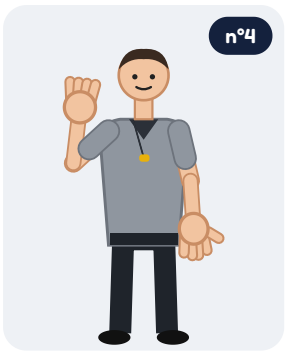
16 et plus : d'abord les dizaines avec le **dos** des mains, puis les unités de **face**.



Numéro 0



Numéro 00



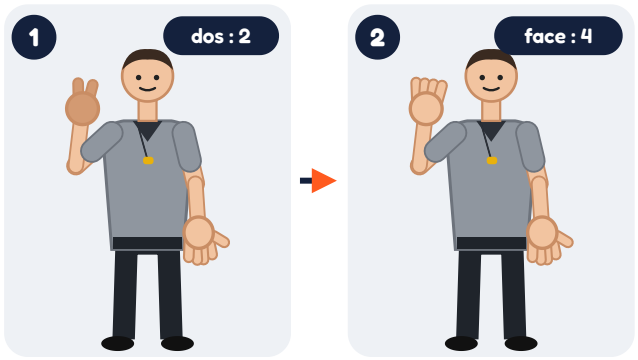
Numéro 4



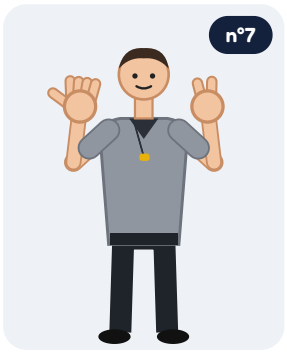
Numéro 8



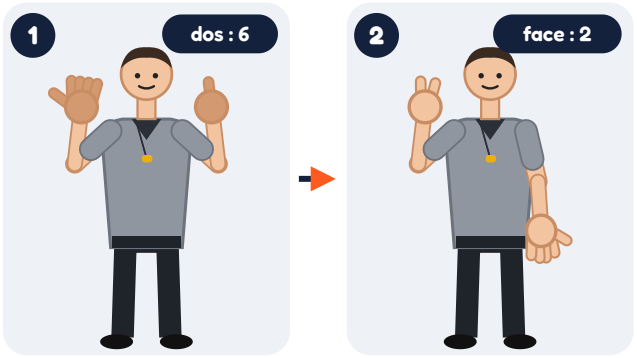
Numéro 13



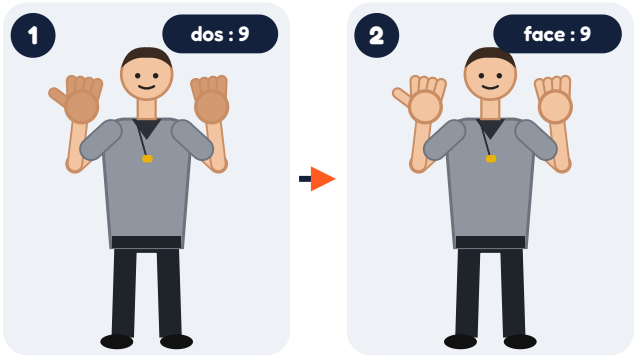
Numéro 24



Numéro 7



Numéro 62



Numéro 99

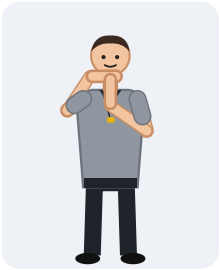
Quiz Devine le geste !

1. Quel est ce geste ?



- [ ] Double faute
- [ ] Remplacement
- [ ] Marcher

2. Quel est ce geste ?



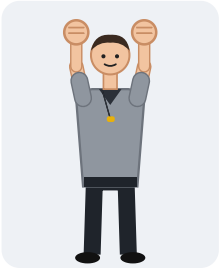
- [ ] Temps-mort
- [ ] Faute technique
- [ ] Faute antisportive

3. Quel est ce geste ?



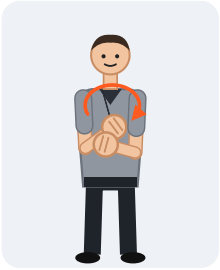
- [ ] 24 secondes
- [ ] Frapper la tête
- [ ] 3 secondes

4. Quel est ce geste ?



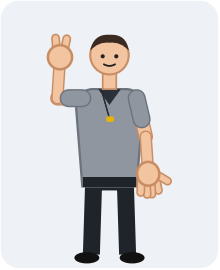
- [ ] Arrêt du chrono
- [ ] 3 points réussis
- [ ] Faute disqualifiante

5. Quel est ce geste ?



- [ ] Marcher
- [ ] Reprise de dribble
- [ ] Tenir

6. Quel est ce geste ?



- [ ] 2 points
- [ ] 2 lancers francs
- [ ] Remplacement

Quiz Que fait la table ?

7. L'arbitre lève le bras, main grande ouverte. Que fait le chronométreur ?

- [ ] Il lance le chrono
- [ ] Il arrête le chrono
- [ ] Il ajoute 1 point

8. L'arbitre lève les deux bras, trois doigts tendus. Que fait le marqueur ?

- [ ] +3 points
- [ ] Il note 3 fautes
- [ ] Il prépare 3 lancers francs

9. Dans quel ordre l'arbitre parle-t-il à la table après une faute ?

- [ ] Sanction, numéro, faute
- [ ] Numéro, faute, sanction
- [ ] Faute, sanction, numéro

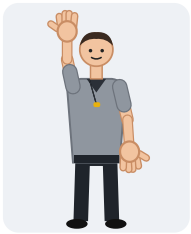
10. Un « T » formé avec les deux paumes, c'est…

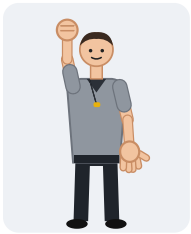
- [ ] Un temps-mort
- [ ] Une faute technique
- [ ] Un remplacement

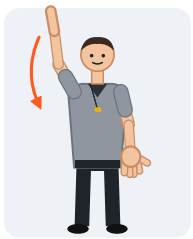
Réponses : 1. Remplacement · 2. Faute technique · 3. 24 secondes · 4. Faute disqualifiante · 5. Marcher · 6. 2 lancers francs · 7. Il arrête le chrono · 8. +3 points · 9. Numéro, faute, sanction · 10. Une faute technique

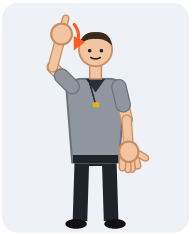
À découper

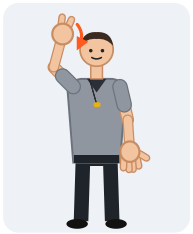
Les gestes essentiels

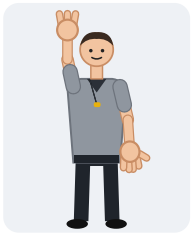

Arrêt du chrono


Arrêt du chrono pour faute

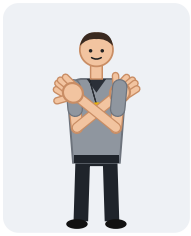

Démarrage du chrono

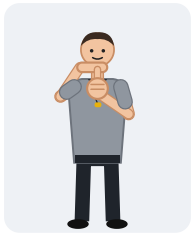

1 point

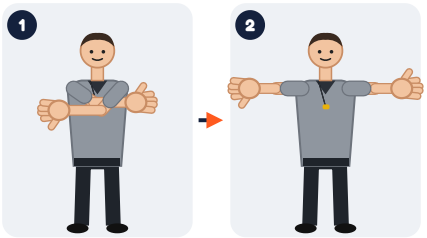

2 points


Tentative à 3 points

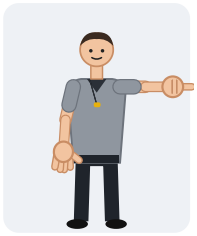

3 points réussis

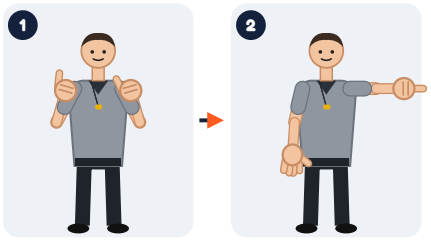

Remplacement


Temps-mort

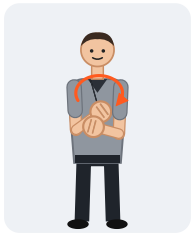


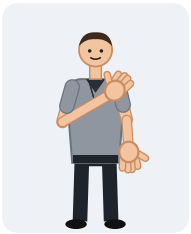
Panier ou action annulé

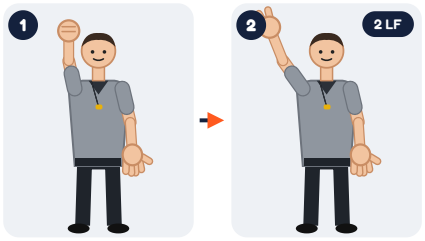

Direction du jeu / sortie



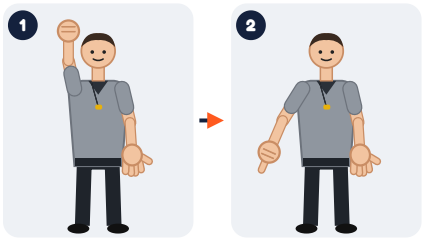
Ballon tenu


Marcher

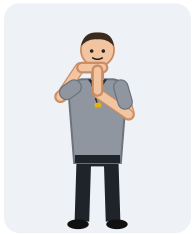

24 secondes

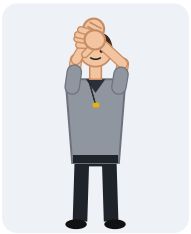


Faute sur un tir

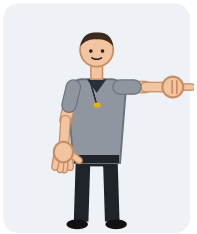


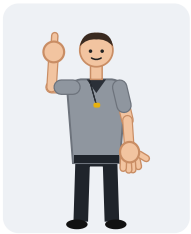
Faute hors tir

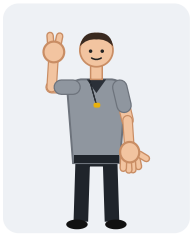

Faute technique

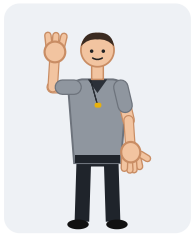

Faute antisportive


Faute disqualifiante


Après une faute : remise en jeu


1 lancer franc


2 lancers francs


3 lancers francs



Diplôme de l'œil de l'arbitre

Je reconnais les gestes de l'arbitre et je sais quoi faire à la table !

Prénom _____ Date _____

Illustrations simplifiées d'après les signaux officiels FIBA (manuel « Techniques individuelles d'arbitrage »). Le règlement officiel fait foi.