



ARBITRE CLUB

6 - FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR



Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR



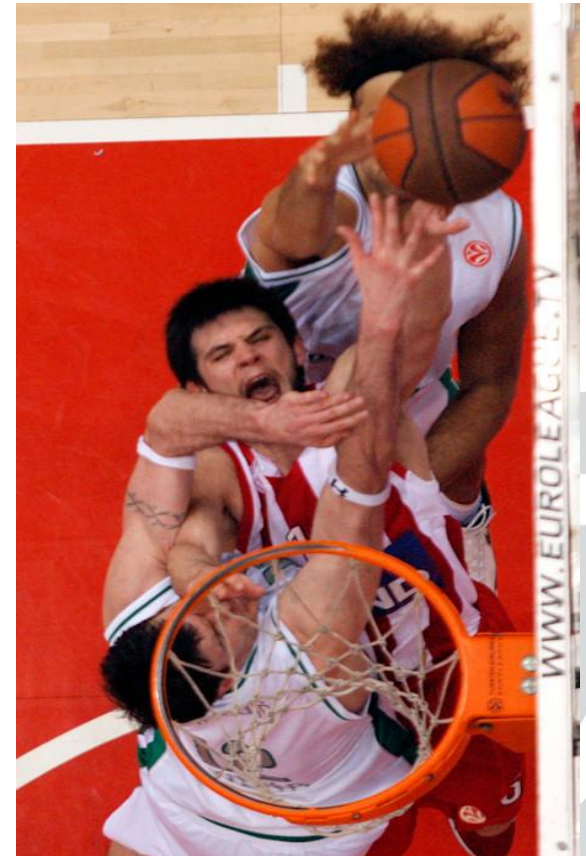
Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

PRESENTATION

Le basket-ball est un sport d'adresse. Envoyer un ballon dans un panier relativement étroit positionné à 3.05 m de hauteur demande beaucoup de qualités. Tirer au panier est donc l'une des actions les plus importantes de notre sport.

Il est donc essentiel pour les arbitres de protéger au maximum le joueur en action de tir en faisant respecter certains principes.

Les fautes sur les tireurs sont ainsi sanctionnées plus sévèrement par l'accord de lancer(s)-franc(s). Il est donc important de savoir déterminer quand commence l'action de tirer.



Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

PRESENTATION

Selon la position du tireur sur le terrain, un tir peut avoir une valeur de :

- 1 point (lors d'un tir de lancer-franc, tir sans opposition à la ligne des lancers-francs),
- 2 points (à l'intérieur de la zone délimitée par la ligne à 3pts)
- 3pts (au-delà de la ligne à 3 pts)



Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

COMMENT JOUER DANS LES REGLES



Un joueur qui tire au panier est un joueur qui tient le ballon dans sa ou ses mains et le lance en direction du panier de l'adversaire.

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

COMMENT JOUER DANS LES REGLES



Il est très important de détecter :

- le **début de l'action de tir**. Elle commence :

- *quand un joueur commence son mouvement vers le panier pour tirer, généralement du bas vers le haut, avec le ballon dans les mains*

- *quand un joueur arrête son dribble et qu'il poursuit son mouvement continu pour tirer (le ballon doit reposer dans la ou les mains)*

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

COMMENT JOUER DANS LES REGLES



la fin de l'action de tir. Elle se termine :

- *quand le ballon quitte la main du tireur dans le cas où il tire les pieds au sol*
- *quand le tireur repose ses deux pieds au sol, après avoir lâché le ballon, quand il ne tire pas les pieds au sol*

Si une faute est commise pendant l'action de tir (entre le début et la fin du tir), le tireur bénéficie de lancer-francs :

- 1 seul si le panier est réussi (le panier comptera 2 ou 3 points)
- 2 ou 3 lancer-francs si le panier n'est pas réussi et que la faute est commise lors d'un tir à 2 ou 3 points

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

ELEMENTS DE BASE A PRENDRE EN CONSIDERATION

Eléments de base à prendre en compte	Bonne défense	Motifs principaux de faute défensive lors du tir
Position face au tireur	Position <u>face</u> au tireur	Position de travers, de côté ou derrière l'attaquant
Déplacement du défenseur	Position <u>statique</u> ou Déplacement <u>latéral</u> ou <u>arrière</u>	Déplacement "en direction du tireur" (réduire la distance)
Verticalité de la position des joueurs (cylindre)	Position verticale du corps dans son cylindre Sauter verticalement	Corps incliné au delà des appuis Bras écartés au delà des appuis au sol
Dans le cylindre	Bras/mains verticaux ou rentrés au dessus des appuis	Bras, coudes, genoux placés, étendus au-delà des appuis au sol

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

REPERES POUR JUGER LA SITUATION

- Dans une situation de défense sur un joueur qui tire au panier, pour juger le contact, on analyse en priorité la régularité de la défense



- Si la **défense** est **régulière**, le responsable du contact est l'attaquant et l'arbitre décide si un avantage est pris et que le contact doit être sifflé

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

REPERES POUR JUGER LA SITUATION

- Il ne doit **pas** y avoir **de tolérance pour un contact sur un joueur tirant au panier** provoqué par un défenseur. En effet, un léger contact peut beaucoup affecter la précision d'un tir et donc empêcher sa réussite
- Quand l'attaquant entre en contact avec les bras ou le corps du défenseur en position légale, l'arbitre doit être vigilant pour ne pas sanctionner à tort le défenseur



Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

N.B.

Quand je suis **attaquant** et que je tire au panier, je n'ai pas le droit d'utiliser mes bras ou un autre moyen pour :

- **percuter ou écarter un défenseur** et l'empêcher ainsi de défendre
- **dégager un espace** déjà occupé par un défenseur
- **écarter les bras du défenseur** pour l'empêcher de me contrer

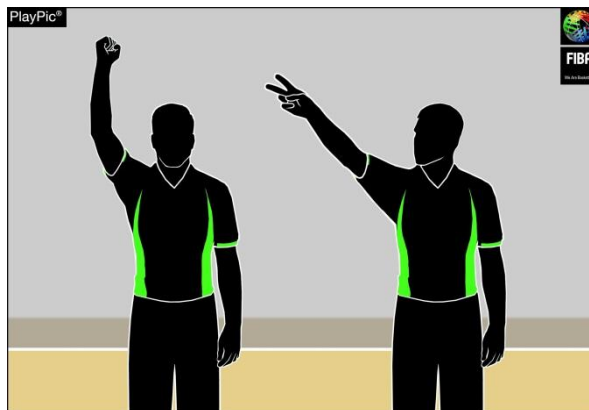


Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

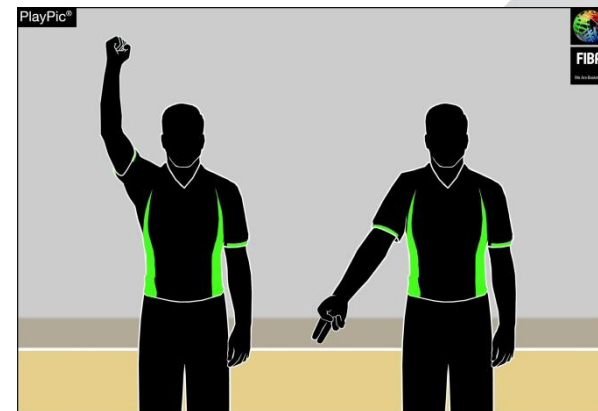
REPARATION

Une infraction aux dispositions prévues est une faute

- l'arbitre siffle faute défensive ou offensive, il lève le poing
- Il va face à la table et indique :
 - le numéro du joueur fautif
 - la nature de la faute : obstruction ou passage en force
 - La réparation : remise en jeu à l'endroit le plus proche ou lancer(s)-franc(s)



Faute sur une action de tir



Faute sur un joueur qui ne tirait pas au panier

Atelier 6 : FAUTE SUR TIR-ACTION DE TIR

RESUME



Si j'empêche un attaquant de tirer au panier sans le pousser, le tenir, taper sur ses bras et en respectant les critères de déplacement et de verticalité, alors je défends bien

Si une faute est commise alors que l'attaquant a terminé son dribble et engage son tir, alors il y a faute sur action de tir

POLE FORMATION



INFBB

**INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL**



FFBB

**FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL**

**117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85**