



CLUB **NOM** **N° DE LICENCE**
CATEGORIE **PRENOM**

Compétences d'ARBITRE		Connaissances règlement - C T 7 – 11 ans	EVALUATIONS
SIFFLER LES DRIBBLES IRREGULIERS		Situations-jeux / ateliers du 7-11 ans	
<p>Il n'est pas autorisé de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Toucher le ballon à deux mains entre deux dribbles Porter le ballon (main sous le ballon) entre deux dribbles De dribbler une seconde fois après avoir arrêté son dribble (reprise de dribble). <p>Attention : les pertes accidentelles du ballon avant ou après un dribble comme les tentatives d'interceptions ne sont pas considérées comme des dribbles.</p>			
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	
<p>Il est permis de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Défendre avec son torse si on ne va pas au contact de l'adversaire <p>Se déplacer en maintenant sa position de défense avec un contact sur le torse en reculant ou se déplaçant sur le coté</p> <p>Il n'est pas autorisé de :</p> <ul style="list-style-type: none"> Défendre avec les mains ou l'avant bras posé sur l'adversaire Jouer le ballon en créant un contact avec les bras, les épaules, les hanches, les cuisses, ou dans le dos de l'adversaire Entrer en contact avec l'adversaire en avançant vers lui <p>Percuter le torse de l'adversaire : c'est une charge (passage en force)</p> <p>Réparation des fautes :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 <p>Si le joueur tirait :</p> <ul style="list-style-type: none"> 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-TC11-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	