

Le Tir



Objectif:

Être capable d'identifier une faute et de donner la bonne réparation



Compétence(s) visée(s):

L'arbitre doit retenir :

- Le moment où commence l'action de tir et quand elle se termine (mouvement connu)
- La valeur du panier
- Quand le défenseur fait faute sur l'attaquant
- C'est le rôle de l'arbitre de queue d'accorder les paniers



BESOINS

Sifflets

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'éducateur questionne les joueurs sur leurs connaissances et rajoute les informations manquantes. Les éléments de règle encadrant le tir pourront être illustrés par l'éducateur ou par un joueur.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Pour cet atelier, plusieurs joueurs (attaquants, défenseurs) ainsi que des arbitres en AT (arbitres de tête) et AK (arbitres de queue) sur chaque demi-terrain sont nécessaires.

Le défenseur donne le ballon à l'attaquant qui devra essayer d'aller marquer le panier.

- Si l'attaquant marque, il a 2 points,
- Si le défenseur fait une faute, l'attaquant marque à nouveau 1 point,
- En revanche, si le défenseur contre ce dernier, il marque 5 points.

Le premier joueur qui marque 10 points gagne.

Consignes aux joueurs



Le joueur doit marquer le plus de points possibles.

Consignes aux arbitres



Arbitrer l'action de tir, juger s'il y a faute, siffler et annoncer la réparation (Lancers-francs ou pas). L'arbitre aura réussi quand il jugera correctement 4 fois sur 5.



Ce que le jeune doit retenir :

L'action de tir débute quand un joueur tire le ballon dans sa/ses main(s) et le lance en l'air en direction du panier.

Elle se termine quand le ballon a quitté les mains du tireur. Dans le cas d'un joueur en l'air, elle se termine dès qu'il a ses 2 appuis à nouveau au sol.

- Si une faute a lieu pendant l'action de tir, il y aura des lancers francs. Si le panier est marqué, il faudra l'accorder et donner un lancer franc supplémentaire.

- Si la faute a lieu avant ou après l'action de tir, la réparation sera une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction.

- L'arbitre accorde les paniers en fonction de l'endroit où le tir a été marqué. Une communication aura lieu avec la table de marque en faisant le geste approprié.