

CAHIER DE L'ARBITRE DÉPARTEMENTAL

Résumé





UN ARBITRE, C'EST QUOI ?

Vous vous lancez dans une très belle expérience qu'est celle de l'arbitrage, félicitations !

Faire le premier pas n'a peut-être pas été facile pour vous car l'activité d'arbitre apparaît souvent difficile au départ. Les nombreuses règles nous semblent compliquées, ce n'est pas facile de tout voir pendant un match, nous sommes parfois critiqués par les joueurs, entraîneurs et spectateurs.

Les 12 000 arbitres officiels qui dirigent les rencontres tous les week-ends ont surpassé ces premières impressions pour se lancer avec passion dans ce métier du basket. Toutes les formations mises en place par les comités départementaux, les ligues et la fédération les aident à acquérir des compétences et de l'expérience. Aussi, plus l'arbitre pratique, moins il a d'appréhension et meilleur il devient ! Vous allez vous rendre compte qu'après quelques séances de travail, vous allez vite progresser et avoir beaucoup de satisfaction en arbitrant.

L'arbitre doit être un facilitateur de jeu. Il n'est pas là pour sanctionner, il est là pour aider les joueurs à prendre du plaisir à pratiquer leur sport et s'affronter de façon loyale dans le cadre des règles et dans l'esprit de notre sport. Robert Busnel, illustre personnage du basket français, écrivait déjà en 1969 à propos de l'arbitre :

« Ta sévérité doit être sans éclat,
Ta patience doit être infinie,
Ton courage doit être constant,
Ton attitude doit être modèle,
Ta discrétion doit être parfaite,
Ta présence doit être invisible,
Ta préparation doit être régulière,
Tes rapports doivent être cordiaux,
Ta modestie doit être exemplaire »

Pensez à ne pas vous couper du jeu, continuez à jouer et/ou entraîner. Vous comprendrez mieux l'aspect technique, les intentions et difficultés des joueurs, vous sentirez ce qu'un joueur attend de l'arbitre, vous resterez en lien avec le basket.

Nous vous souhaitons donc une bonne formation et beaucoup de plaisir sur les terrains. Vous allez développer des compétences qui vous serviront aussi dans la vie de tous les jours, comme l'observation, le discernement, la prise de décision, l'argumentation, la gestion des hommes, la sérénité, la remise en cause, ...

Votre comité et vos formateurs seront toujours là pour vous épauler, vous conseiller, vous accompagner. N'hésitez pas à faire appel à eux dès que vous le souhaitez !



L'ARBITRAGE

EN FRANCE

EVOLUER DANS L'ARBITRAGE

L'arbitrage en France est constitué de sept niveaux allant du club à l'international. Chaque niveau est géré par des acteurs précis concernant la formation des arbitres.

Arbitre Club

La formation s'effectue au sein du club du stagiaire. Il arbitre les rencontres jeunes dans le club.

Arbitre Départemental

La formation s'effectue au sein du club, du Comité Départemental via la CDO et lors de camps. Il arbitre les rencontres du championnat jeune et senior du département.

Arbitre Régional

La formation s'effectue au sein de la ligue via la CRO. Il arbitre les rencontres jeunes et seniors de la Ligue Régionale.

Arbitre Fédéral

La formation s'effectue au sein de la ligue régionale. Il arbitre les rencontres de nm3, nf2, nf3, Championnats de France u15 et u18 élite.

Arbitre National

La formation est mise en place par la FFBB. Il arbitre les rencontres de nm2, ligue 2, nf1 et espoirs Jeep Elite.

Arbitre Haut Niveau

Il arbitre les rencontres nm1, Pro b et Jeep Elite.
La formation s'effectue par la ffbb.

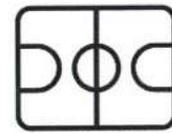
Arbitre International

La formation est dispensée par la FIBA.
Les arbitres internationaux officient sur les rencontres internationales jeunes et seniors.



L'AIRE DE JEU

SE REPÉRER



Connaître le terrain de jeu est nécessaire car il est directement lié à la pratique du basketball. À ce titre, plusieurs règles découlent de ces différentes lignes et zones.

- 1 La ligne médiane. Elle coupe le terrain à sa moitié dans sa longueur formant deux zones. La zone avant et la zone arrière. Aussi, la ligne médiane appartient à la zone arrière.
- 2 La ligne de touche. Elle mesure 28 mètres et appartient à l'extérieur du terrain.
- 3 La ligne de fond. Elle mesure 15 mètres et appartient également à l'extérieur du terrain.
- 4 La ligne à trois points. Elle sépare la zone à 3 points de celle à 2 points. Elle appartient à la zone 2 points. Elle est située à 6,75 mètres.
- 5 Le demi-cercle de non charge
- 6 La ligne des lancers francs
- 7 La ligne de remise-en-jeu après un temps-mort dans les deux dernières minutes, si le coach qui a pris le temps-mort et qui a le droit au ballon en fonction de sa demande. Endroit également utilisé après une U2 ou une D2.



ZONE AVANT



ZONE RESTRICTIVE

Sens du jeu ↑



Zone de banc

Table de marque

LES VIOLATIONS ESSENTIELLES



Tu trouveras dans cette partie un guide des règles essentielles que tu dois connaître.

1. Joueurs et ballon hors des limites du terrain
2. Dribble irrégulier
3. Marcher
4. 3 et 5 secondes
5. 8 secondes
6. 14 et 24 secondes
7. Retour en zone



QU'EST-CE QU'UNE VIOLATION ?

Une violation est une infraction au règlement. Suite à une violation, le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.



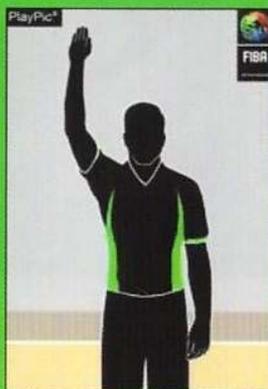
JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN

Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie de son corps touche le sol, ou tout objet situé à l'extérieur du terrain. Les lignes qui délimitent le terrain font parties de l'extérieur.

Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou toute autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau.

GESTUELLE ASSOCIÉE





DRIBBLE IRRÉGULIER

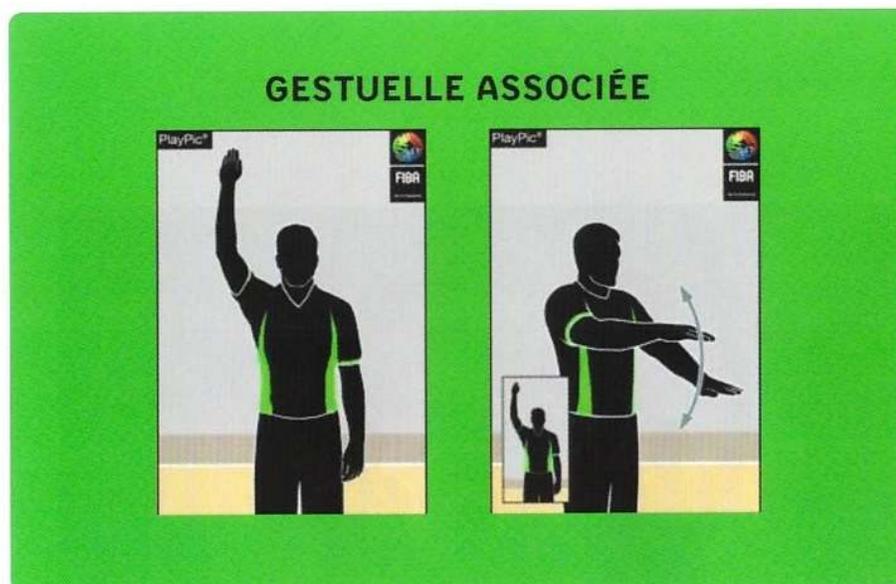
Un dribble est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle ce ballon vivant et qui le lance, le tape ou le roule au sol ou bien le lance délibérément contre le panneau.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble à moins qu'entre les 2 dribbles il ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir au panier,
- D'un ballon touché par un adversaire,

D'une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur.





MARCHER

Un joueur commet la violation « marcher » lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de deux appuis. **Attention, lorsque le joueur reçoit le ballon, ou arrête son dribble, en ayant un pied au sol, ce pied ne compte pas comme appui (c'est le pas 0). Deux appuis posés simultanément comptent pour un appui.**

Le pivot est le mouvement légal d'un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain et qui déplace le même pied une ou plusieurs fois dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied, appelé pied de pivot, est maintenu à son point de contact avec le sol.

Pour commencer un dribble, le pied de pivot ne peut pas être levé avant que le ballon ait quitté la ou les main(s).



POUR T'AIDER À BIEN JUGER

- Pratique les différents arrêts, pivotés et départs en dribble.
- Un entraîneur peut t'aider pour maîtriser ces gestes techniques.
- Prends le temps de bien repérer ce que fait le joueur avant de siffler, parfois trop rapidement.



3 SECONDES

Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.



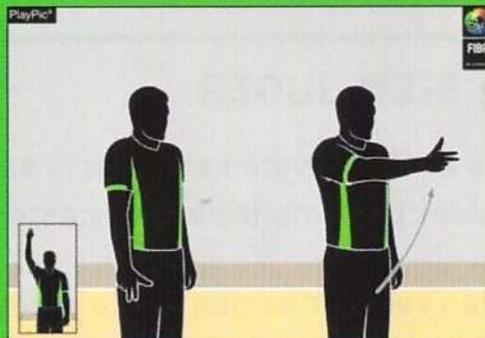
5 SECONDES

Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon .

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre.

Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

GESTUELLE ASSOCIÉE



3 secondes



5 secondes



8 SECONDES

Chaque fois :

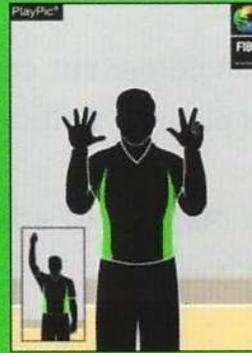
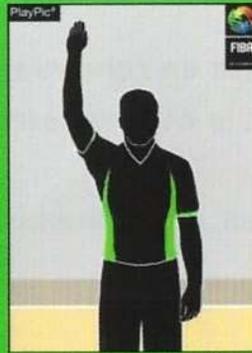
- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant,
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière,

Cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant :

- Touche un joueur qui les deux pieds entièrement en contact avec la zone avant de l'équipe attaquante,
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont en entièrement contact avec la zone avant,
- ...(cf. Article 28).

GESTUELLE ASSOCIÉE



POUR T'AIDER À BIEN JUGER

- Entraîne toi à compter les secondes en te comparant à un chronomètre.
- Attention, ne commence pas à compter par « 1, 2, ... » mais par « 0, 1, 2, ... »



14 ET 24 SECONDES

Chaque fois :

- Qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
- Lors d'une remise en jeu, le ballon touche n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon,

Cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes :

- Le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que le chronomètre des tirs ait retenti, et
- Après que le ballon a quitté la ou les main(s) du joueur, il doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

Lors d'un tir, si le ballon touche l'anneau et que l'équipe qui a tiré récupère le ballon au rebond, elle dispose alors de 14 secondes pour tirer au panier.

Après une faute d'un défenseur commise en zone avant :

- Si 14 secondes ou plus sont affichées, le chronomètre des tirs doit rester inchangé.
- Si 13 secondes ou moins sont affichées, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.



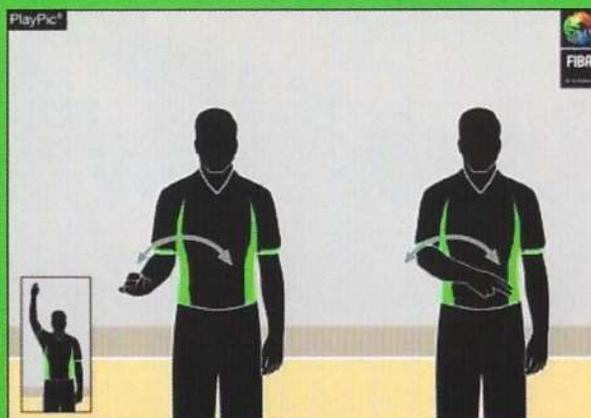


RETOUR EN ZONE

Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant a amené illégalement le ballon dans sa zone arrière si un joueur de cette équipe est le dernier à avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière,
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.

GESTUELLE ASSOCIÉE



3 QUESTIONS QUI T'AIDERONT À JUGER

- Quelle équipe contrôle le ballon en zone avant ?
- Quel joueur touche le ballon en dernier en zone avant ?
- Quel joueur touche le ballon en premier en zone arrière ?

Si à ces 3 questions, les réponses donnent la même équipe, alors il faut siffler retour en zone.



LES FAUTES

- Obstruction
- Passage en force
- Usage illégal des mains
- Tenir pousser et contrôle de la main
- Faute sur action de tir

QU'EST-CE QU'UNE FAUTE ?

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

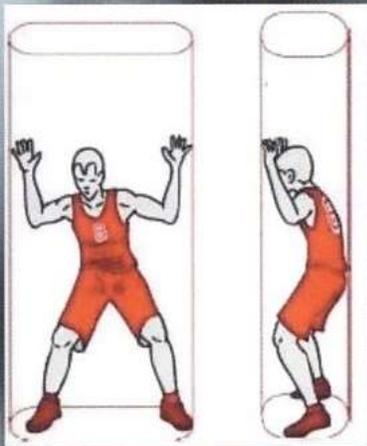
Une faute infligée doit être inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif et sanctionnée en conséquence.

POUR POUVOIR JUGER UNE FAUTE :

Un défenseur doit établir une position initiale légale de défense en :

- Faisant face à son adversaire, et
- En ayant les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond.



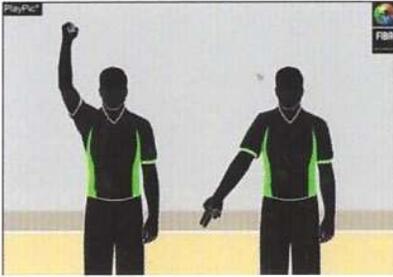
LE CYLINDRE COMPREND L'ESPACE SITUÉ AU-DESSUS DU JOUEUR DÉLIMITÉ :

- A l'avant, par la paume des mains,
 - A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes.

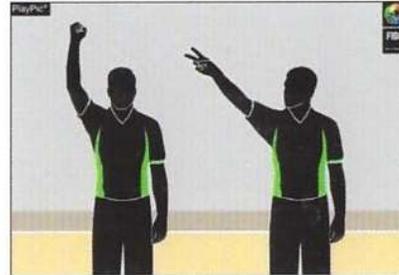
Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.



GESTUELLE DE LA FAUTE



FAUTE EN DEHORS
DE L'ACTION DE TIR.



FAUTE PENDANT
L'ACTION DE TIR.



OBSTRUCTION

Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,
- Si le contact a lieu sur le torse du défenseur et que celui-ci n'avance pas alors le défenseur ne commet pas de faute.

GESTUELLE ASSOCIÉE



Nouveauté 2022
Non-respect du cylindre



POUR BIEN JUGER

L'arbitre doit observer le défenseur pour vérifier s'il défend légalement.
Si l'attaquant charge le torse du défenseur, alors c'est une faute offensive.



PASSAGE EN FORCE

La charge ou aussi appelé passage en force est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse de l'adversaire (défenseur).



USAGE/CONTACT ILLÉGAL DES MAINS

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position légale de défense et que ses mains ou ses bras sont placés ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression.



TENIR

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

GESTUELLE ASSOCIÉE



GESTUELLE ASSOCIÉE



POUSSER

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire avec **ou sans** le ballon.

CONTRÔLER DE LA MAIN

Le contrôle de la main est aussi appelé « antenne » ou encore « handchecking » et est le fait pour un défenseur de poser une ou ses deux mains sur l'attaquant afin de le guider ou gêner.

GESTUELLE ASSOCIÉE





FAUTE SUR L'ACTION DE TIR

L'action de tir :

- Commence lorsque le joueur débute un mouvement continu (le ballon repose sur la ou les mains du joueur) et que selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant le ballon vers le panier
- Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les main(s) du tireur et que, dans le cas d'un joueur en l'air, les deux pieds du joueur ont retouché le sol.

Si une faute est commise pendant l'action le sanction sera alors de un ou plusieurs lancers-francs.

GESTUELLE ASSOCIÉE

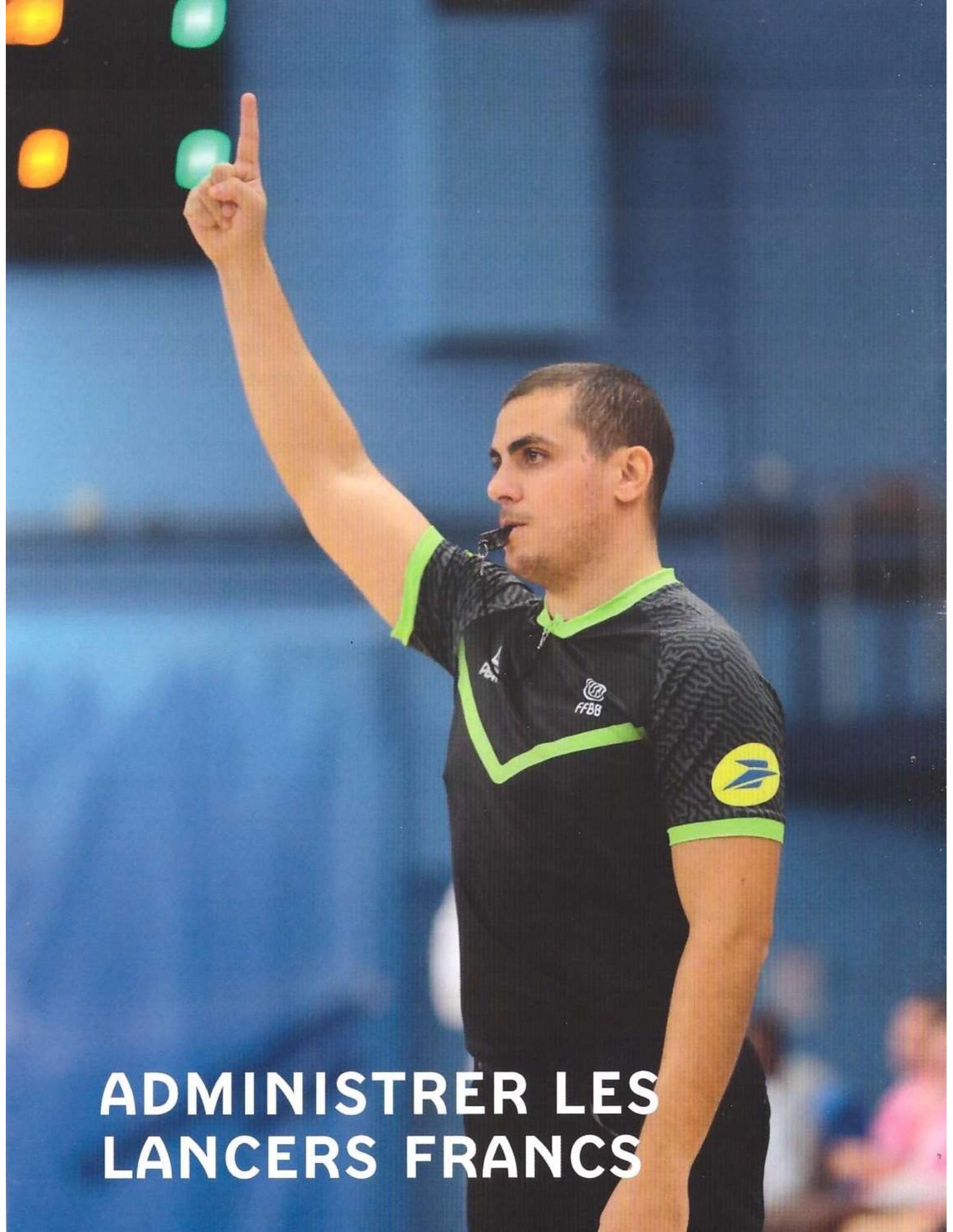


> Lever le bras le poing fermé, puis indiquer le nombre de lancers francs.



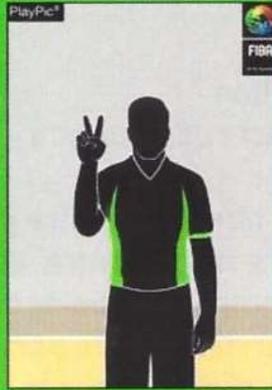
POUR BIEN JUGER

- Le but du basket est marquer des paniers !
- En cas de doute sur l'attribution de lancers francs, n'hésite pas à considérer le joueur en action de tir et accorder ainsi des lancers-francs.



**ADMINISTRER LES
LANCERS FRANCS**

NOMBRE DE LANCERS FRANCS



ARBITRE LIBRE (AK)



ARBITRE ACTIF (AT)

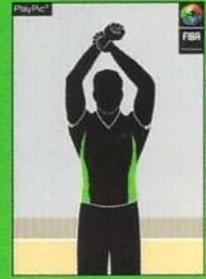




FAUTE ANTISPORTIVE

- Un joueur ne joue pas le ballon
- Un joueur commet un contact rude sur son adversaire
- Un défenseur fait une faute non nécessaire pour ralentir ou arrêter le jeu lors d'une contre-attaque
- Le dernier défenseur sur contre attaque commet un contact sur le côté ou derrière sur le porteur du ballon ou un joueur en train d'intercepter le ballon

GESTUELLE ASSOCIÉE



POUR BIEN JUGER

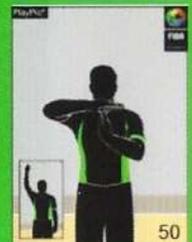
- Lors d'une contre-attaque le critère du dernier défenseur prend fin dès que l'attaquant a débuté une action de tir.
- Toutefois si le contact du défenseur sur l'action de tir est rude ou que le défenseur ne joue pas le ballon, tu dois imputer une faute antisportive.
- La faute antisportive doit être jugée de la même manière tout au long de la rencontre.

FAUTE TECHNIQUE

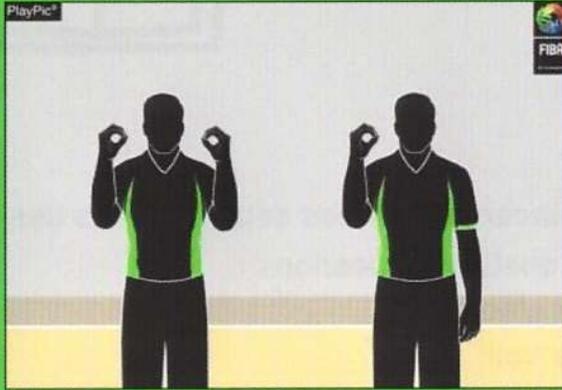
Pour le bon déroulement du match, les joueurs et les entraîneurs doivent faire preuve d'un esprit loyal et fair play. Tout manque de coopération délibéré ou répété ou tout manque d'esprit sportif doit être sanctionné d'une faute technique par l'arbitre.

L'arbitre doit également faire preuve de management et de compréhension afin de ne pas sanctionner trop rapidement ou trop sévèrement les acteurs du jeu. Si une faute technique est commise, la sanction sera de 1 lancer-franc immédiatement pour l'équipe adverse, sans rebondeur. Le ballon sera ensuite rendu à l'équipe qui le contrôlait au moment où la faute technique a été sifflée.

GESTUELLE ASSOCIÉE



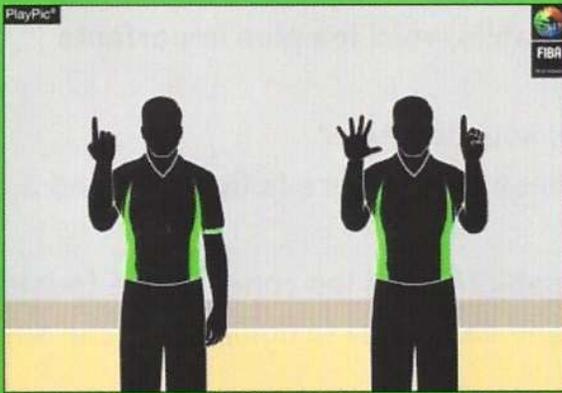
NUMÉRO 00 ET 0



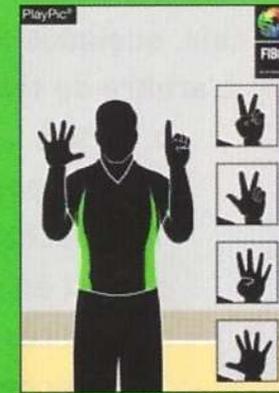
NUMÉRO DE 1 À 5



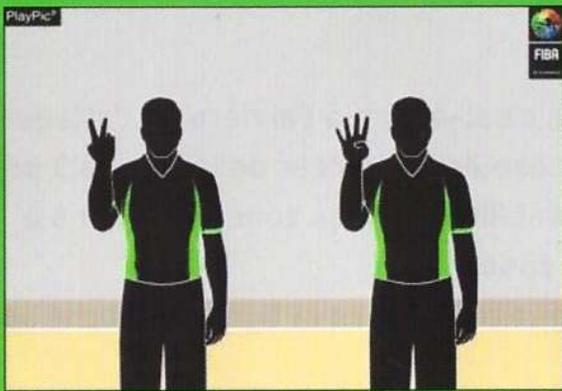
NUMÉRO 16 ET PLUS



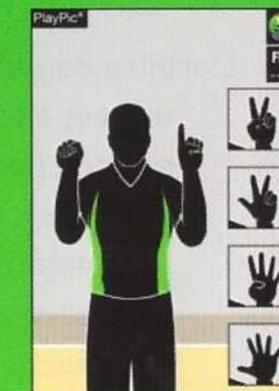
NUMÉRO DE 6 À 10



EXEMPLE NUMÉRO 24

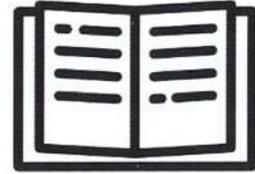


NUMÉRO DE 11 À 15



MÉCANIQUE

D'ARBITRAGE



La mécanique d'arbitrage concerne les placements et les déplacements des arbitres. On pourrait la résumer par ces quelques questions :

- Pourquoi se déplacer ? Pour être bien placé
- Pourquoi être bien placé ? Pour mieux voir
- Pourquoi mieux voir ? Pour bien juger
- Pourquoi bien juger ? Pour permettre aux joueurs d'évoluer dans de bonnes conditions !

Pour cela, quelques principes ont été établis, voici les plus importants :

- L'arbitre de tête, dit AT :
 - o est à la tête de l'attaque, sous le panier
 - o son positionnement de base est derrière la ligne de fond à gauche du panier
 - o est en première responsabilité dans les zones 4-5-6 (poste bas)
 - o est responsable de la ligne de fond et la ligne de touche sur sa gauche
 - o est orienté à 45 degrés, vers la zone restrictive afin de s'ouvrir au jeu
 - o est capable d'aller en zone 6 pour juger un jeu en poste bas établi
- L'arbitre de queue, dit AK :
 - o est à la « queue » du jeu, c'est-à-dire à l'arrière de l'attaque
 - o son positionnement de base est à hauteur de la ligne à 3 points
 - o est en première responsabilité dans les zones 1-2-3 et 6 à l'extérieur, il aide AT en zone 5
 - o est responsable de la ligne médiane et la ligne de touche sur sa gauche
 - o est orienté à 45 degrés, vers le panier, afin de s'ouvrir au jeu et mieux voir l'ensemble des joueurs et leurs mouvements



POUR BIEN JUGER :

AK est responsable de la zone 1,2,3,5 et 6 (si AT ne traverse pas)

AT est responsable de la zone 4,5 et 6 (s'il traverse en zone 6)

Lors d'une violation, l'arbitre :

- siffle
- lève le bras main ouverte
- dis et effectue le geste de la violation
- montre la direction dans laquelle va reprendre le jeu



Lors d'une faute, l'arbitre :

- siffle
- lève le bras poing fermé
- regarde le joueur et indique la sanction (remise en jeu ou lancer(s) franc(s))
- marche vers la table, s'arrête, dis et effectue la gestuelle : numéro, nature de la faute, sanction
- si AT siffle, alors il permute ensuite avec AK

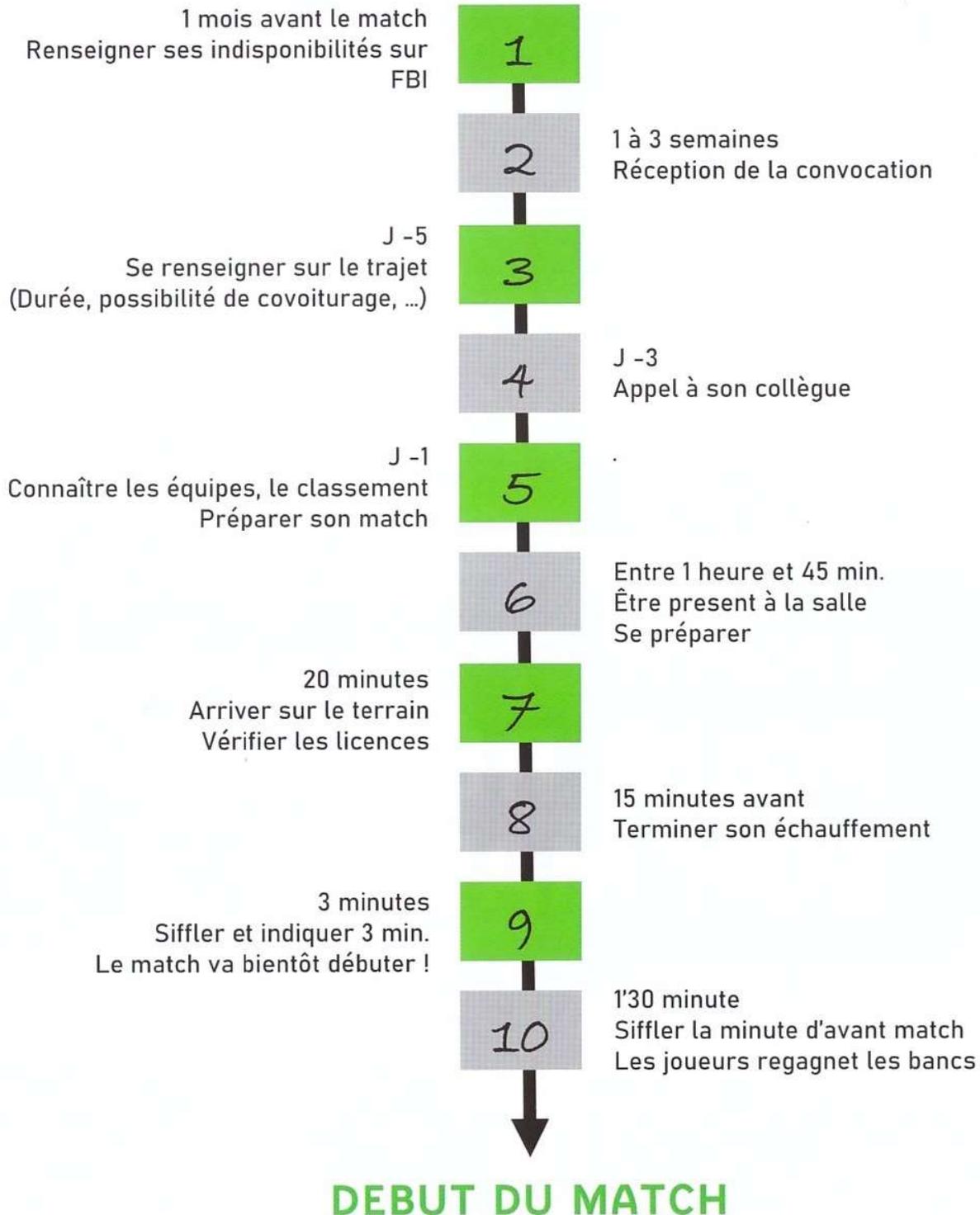


ARBITRAGE AU QUOTIDIEN



CHRONOLOGIE

D'AVANT MATCH



PREPARATION PHYSIQUE



Comme les joueurs, l'arbitre doit se préparer aux efforts qu'il devra fournir durant une rencontre, pour cela il est préférable d'être déjà en forme tout au long de la saison et ensuite de réaliser quelques étapes essentielles d'avant match.

Pourquoi est-il important que l'arbitre soit en forme ?

Durant au minimum 40 minutes, vous allez enchaîner des phases d'accélération, d'arrêts, de petits déplacements rapides et de courses, cela va créer au fur et à mesure du match une fatigue purement physique. De plus, le fait d'être concentré sur les décisions à prendre, attentif aux réactions des acteurs va générer de la fatigue psychologique. Or, en étant « prêt » physiquement, on limitera cette fatigue. En clair, être prêt physiquement vous permettra de pouvoir mieux aborder et gérer la direction de la rencontre en prenant les bonnes décisions pendant les moments importants du match.

Quel est l'intérêt de l'échauffement avant la rencontre?

Dès la première seconde du match les joueurs vont se donner à fond, il faut pouvoir répondre tout de suite aux intentions des acteurs. Si l'arbitre ne s'est pas échauffé, son corps va mettre du temps avant de pouvoir réagir rapidement et avec efficacité, il faut donc anticiper cela et s'échauffer un minimum avant chaque match.

Quels sont les exercices de base pour bien s'échauffer ?

Pour bien préparer son corps, il existe plusieurs étapes à réaliser les unes après les autres :

- 1- La mise en route : footing à allure réduite
- 2- Les éducatifs de course : pas chassés, talon-fesse, monter de genoux, ...
- 3- La montée en régime : des accélérations, des bonds, ...
- 4- Le retour au calme : étirements et récupération juste avant le début.

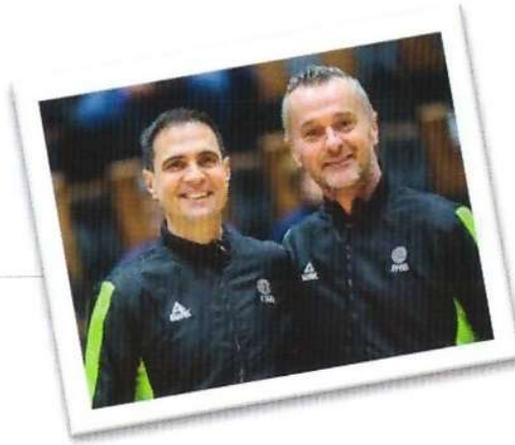


Éirement des mollets



Éirement des ischio

LE BRIEFING



Pourquoi un briefing ?

- Nous avons besoin d'être consistants
- Nous avons besoin de nous comprendre l'un l'autre
- Parce que chaque match en a besoin... Comme les joueurs
- Parce que nous le devons aux joueurs
- Parce que nous voulons réussir !

Comment commencer ?

- En parlant
- En s'écoutant
- Avez-vous déjà arbitré ces équipes, joueurs, entraîneurs ?

Le travail d'équipe :

- Les zones de responsabilités : le plus proche de l'action est le responsable
- On s'aide si l'un de nous ne sait pas sur une sortie, ou si le panier est rentré
- Pendant le temps-mort, on se dit quoi ?

Le jugement :

- Donner la ligne directrice dès le début du match
- Faire enlever les mains sur le porteur du ballon
- Le jeu intérieur : attention aux prises de position préférentielle, pas avec les bras.
- Les écrans : siffler les écrans mobiles

Direction du jeu :

- Gestion préventive : cadrer les premières remarques et débordements
- Les joueurs et/ou entraîneurs au comportement pouvant être incorrect
- Écouter la question du coach (de manière courtoise) et répondre
- Ne pas accepter des moqueries, insultes, contestations à répétition

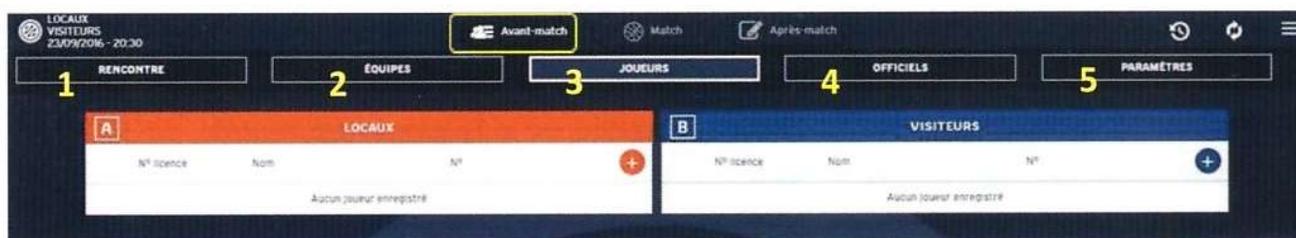
« MON COLLÈGUE EST LÀ POUR M'AIDER.
NOUS FORMONS UNE ÉQUIPE AU SERVICE DU JEU »

VÉRIFICATION DE L'E-MARQUE



Qui dit match dit aussi gestion de la partie administrative. Ainsi, tu dois vérifier la feuille de marque afin de contrôler s'il y a des erreurs ou non, compléter les informations manquantes et vérifier les licences :

- 1 Vérifier les références de la rencontre
- 2 Vérifier les noms et couleurs des équipes
- 3 Vérifier les licences des joueurs, capitaines et entraîneurs
- 4 Vérifier les officiels de la rencontre
- 5 Vérifier ou saisir les paramètres de la rencontre (durée des $\frac{1}{4}$ temps, nombre de faute d'équipe, ...)



E-MARQUE

- Pense à apporter ta clé USB.
- N'oublie pas d'avoir avec toi ton code afin de signer la feuille
- En cas d'incident ou de réclamation, il est impératif d'enregistrer



LA COMMUNICATION



Communiquer est le fait de transmettre une information à autrui de manière verbale ou non. L'arbitre est au service des joueurs, ainsi utilise ta voix pour prévenir avant de sanctionner, aide et accompagne les acteurs à mieux jouer. Tes attitudes peuvent aussi diffuser une information, un sourire peut apaiser une tension, un regard froid de dire "stop".

Communiquer ta décision :

Utilise la gestuelle réglementaire et accompagne chacun de tes gestes de la voix, cela appuiera ta décision et donnera une explication à tous les acteurs.

Communiquer avec les entraîneurs :

Tu peux communiquer avec les entraîneurs mais dans une certaine limite. À toi de poser le cadre de la communication. Toutefois, tu dois être à l'écoute et apporter une réponse quelle soit non verbale (regard, gestes, sourire, posture) ou verbale (explications techniques, reconnaître son erreur ou dire « stop »). S'il le faut, tu dois avertir et/ou sanctionner.

Quelques clefs :

- Échanger avec le coach dans sa zone de banc
- Échanger seulement quand le jeu est arrêté
- Ne pas toucher ni un joueur ni un entraîneur
- Avoir une discussion posée
- Ne pas contredire la décision du collègue
- Ne pas répéter l'avertissement
- Être naturel, simple et humble

Communiquer avec ton collègue :

- Lors des temps-morts, intervalles et à la mi-temps
- Lors d'une erreur d'un arbitre que l'on peut modifier
- Lors d'un doute sur une sortie de balle ou un panier marqué
- Lors de situations spéciales
- Lors d'une remise en jeu afin de vérifier que ton collègue est prêt

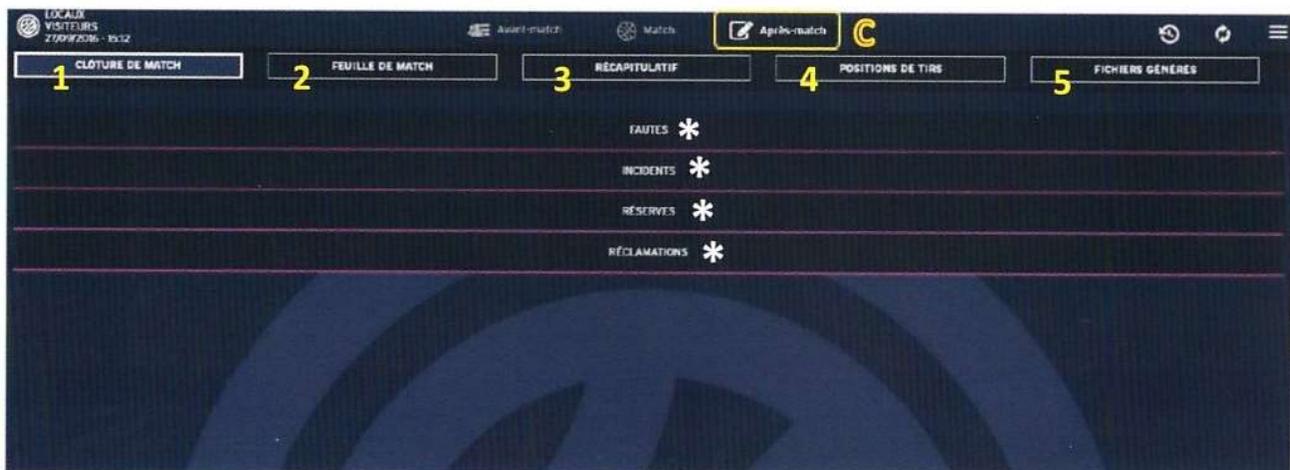
CLÔTURE DE L'E-MARQUE



À la fin du match, il est de ton devoir de contrôler et clôturer l'e-Marque. Cette partie est importante et doit concentrer un maximum de ta vigilance. Contrôle s'il y a des erreurs ou non, complète les informations manquantes et signe l'e-Marque.

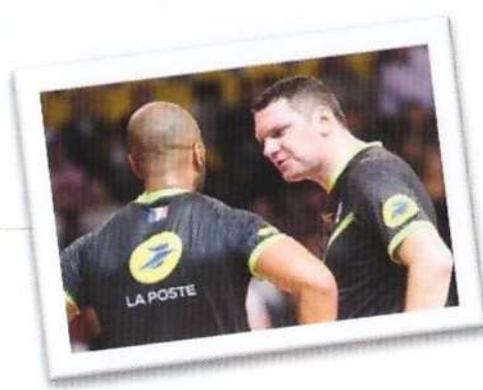
Il faut :

- **1** Signer la feuille de marque et tous les évènements de la rencontre
* réserves, fautes techniques, fautes disqualifiantes, incidents, réclamations, ... (utiliser le code de chaque officiel ou signer avec la souris)
- **2** Afficher et vérifier la feuille de marque en PDF (disponible à tout moment)
- **3** Afficher et vérifier le récapitulatif des points et fautes par joueur et par équipe
- **4** Afficher et vérifier le récapitulatif des positions de tir réussis
- **5** Générer, imprimer et télécharger la feuille de marque et les fichiers
+ cliquer sur les petits nuages



Pour clôturer définitivement la rencontre, il suffit de saisir à nouveau le code de rencontre saisi lors de la phase d'importation de la rencontre.
La connexion internet est requise pour le transfert de données vers la FFBB (FBI).

LE DEBRIEFING



Pourquoi un débriefing ?

- Nous avons besoin de faire un bilan de notre rencontre
- Nous avons besoin de nous remettre en question
- Parce que chaque match en a besoin... Comme les joueurs
- Parce que nous devons le faire pour progresser

Comment commencer ?

- En parlant
- En s'écoutant
- En se questionnant

Le travail d'équipe :

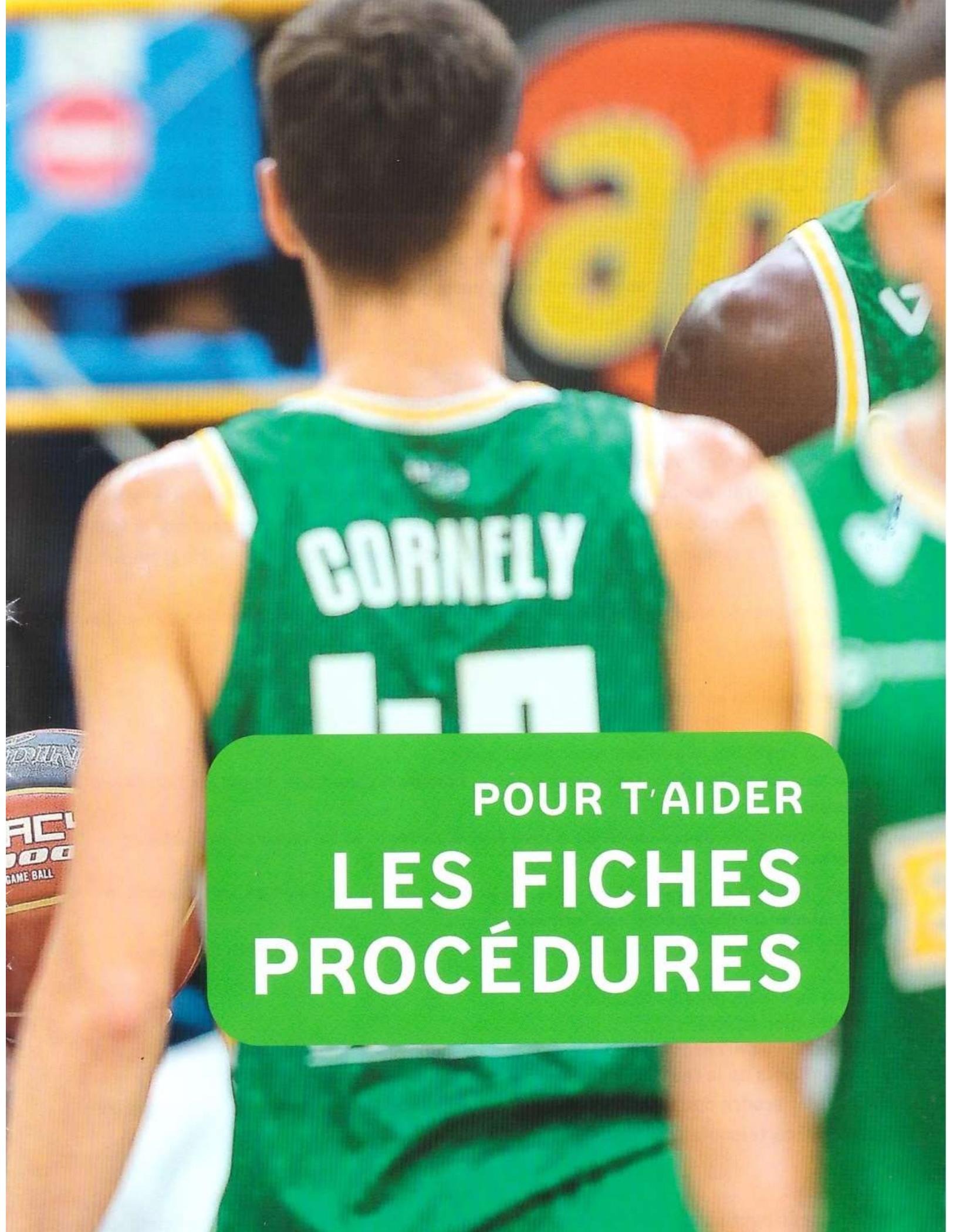
- Avons-nous fait un bon duo ? Cohérent ?
- Avons-nous bien communiqué ?
- Quels ont été les points forts de notre duo ?
- Quels ont été les points faibles de notre duo ?

Le jugement :

- Avons-nous sifflé les évidences ?
- Avons-nous été cohérents ?
- Avons-nous trouvé la bonne tonalité pour le match ?
- Quels ont été les problèmes de jugement rencontrés ?

Direction du jeu :

- Avons-nous eu des situations de gestion des acteurs ?
Si oui, l'avons-nous fait correctement ?
Si non, qu'aurions-nous pu faire ?
- Avons-nous sanctionné les comportements antisportifs et incorrects ?
- Quelles sont nos pistes de travail ?



POUR T'AIDER
**LES FICHES
PROCÉDURES**

RÉCLAMATION

PROCÉDURE



Une équipe pose réclamation à l'arbitre le plus proche. C'est ensuite le premier arbitre le relais.

Pour quoi ? Pour une erreur supposée d'arbitrage.

Quand ? Immédiatement après l'erreur supposée commise par l'arbitre, si le ballon est mort et le chronomètre de jeu arrêté ou au premier ballon mort et chronomètre de jeu arrêté si le ballon est vivant au moment de l'erreur d'arbitrage supposée commise.

Par qui ? L'entraîneur ou le capitaine en jeu réclamant déclare qu'il pose réclamation à l'arbitre, au moment où le fait se produit. L'arbitre fait noter par le marqueur sur la feuille de marque, les renseignements nécessaires (temps, score) dans le cadre prévu à cet effet.

Avant de signer la feuille de marque, le premier arbitre s'assure du maintien ou non de la réclamation.

Si la réclamation est maintenue :

Dans son vestiaire, le premier arbitre doit alors :

- Inscrire les motifs de la réclamation sous la dictée du capitaine en jeu ou entraîneur plaignant.
- Faire signer les deux capitaines en jeu A et B au recto et au verso de la feuille de marque.
Si le capitaine en jeu plaignant a été disqualifié, c'est le capitaine en titre qui doit le remplacer pour procéder aux formalités 1 et 2.
- Faire signer son collègue puis signer soi-même au verso de la feuille de marque.

Doivent écrire un rapport détaillé :

- Le premier arbitre
- Le deuxième arbitre
- Les officiels de la table de marque

Le premier arbitre doit transmettre l'ensemble des rapports et la feuille de marque au Comité Départemental dans les 72 heures.

Remarque :

L'entraîneur peut poser une réclamation lorsqu'un différend l'oppose aux officiels de la table de marque (exemple : *demande de temps-mort ou de remplacement oubliée, score, fautes des joueurs*).

INCIDENT

PROCÉDURE



Il peut survenir avant, pendant ou après la rencontre.

Il peut être la conséquence :

- Soit de la mauvaise tenue des joueurs, remplaçants, entraîneurs, accompagnateurs et supporters
- Soit de l'envahissement de l'aire de jeu ou de ses abords immédiats par le public
- Soit pour des propos racistes, homophobes, misogynes, ...

Dans son vestiaire, le premier arbitre doit alors :

- Aviser les autres officiels et les capitaines en titre de A et B de sa démarche
- Consigner les faits au verso de la feuille de marque
- Faire signer au verso de la feuille de marque : Les capitaines en titre A et B
Son collègue
- Puis signer soi-même

Doivent écrire un rapport détaillé :

- Le premier arbitre
- Le deuxième arbitre
- Les officiels de la table de marque
- Le responsable de l'organisation

Le premier arbitre doit transmettre l'ensemble des rapports et la feuille de marque au Comité Départemental dans les 24 heures.



Ces situations peuvent être sources de stress, il faut savoir rester calme et serein pour gérer les situations avec le plus d'efficacité.



RÉSERVE

PROCÉDURE



Sur quoi ?

- Sur la qualification d'un joueur
- Sur le terrain et le matériel

Quand ?

- Avant le début de la rencontre

Qui ?

- Le capitaine en titre signifie la réserve au premier
- Le premier arbitre doit, obligatoirement, inscrire les réserves sur la feuille de marque et en donner connaissance au capitaine en titre adverse, qui pourra passer outre à ses risques et périls

Qui doit signer la réserve ?

- Premier arbitre
- Deuxième arbitre

- Capitaine en titre plaignant
- Capitaine en titre adverse

Les exceptions :

- Si un joueur absent, mais régulièrement inscrit sur la feuille de marque pénètre sur le terrain en cours de partie, des réserves sur sa qualification pourront être posée par le capitaine en titre, immédiatement
 - à la fin de la première période, si le joueur est rentré en jeu au cours de cette première mi- temps.
 - à la fin de la rencontre, si le joueur est entré en jeu au cours de la deuxième mi-temps.

Rapports ?

Un rapport circonstancié doit être rédigé par chacun des deux arbitres, à l'aide des imprimés et adressé à l'organisme compétent dans les 24 heures ouvrables.

CHARTRE DEONTOLOGIQUE DE L'ARBITRE DE BASKETBALL

L'arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements,
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions,
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement,
4. Être bien préparé pour chaque compétition : condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés, ...,
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive,
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, médias, officiels, ...),
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit, par oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites, réseaux sociaux, ...,
8. Avoir un comportement irréprochable : ne pas consommer d'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de substances prohibées, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, ...,
9. S'interdire tout conflit d'intérêt : interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération induue, ...,
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.



Pour compléter ta formation, rejoins les outils que la FFBB met à ta disposition en traitant de nombreux thèmes liés à l'arbitrage, la technique de jeu et bien d'autres sujets intéressants !



YOUTUBE

Découvrez la nouvelle chaîne FFBB Formation



PODCAST

Rendez-vous sur podcast.ausha.com/ffbbformation



INSTAGRAM

Abonnez-vous au compte Instagram FFBB



FACEBOOK

Suivez-nous sur la page Facebook FFBB

