



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE BASKETBALL

FORMATIONS ET DIPLÔMES

OFFICIELS

ARBITRE DEPARTEMENTAL

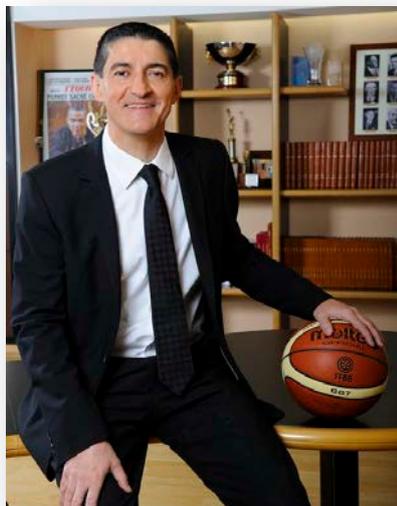
**PRESENTATION DE LA FORMATION
ET DE L'EXAMEN**

SAISON 2015/2016

POLE FORMATION

Septembre 2015

MOT DU PRESIDENT FFBB



Chers amis,

Vous savez l'attachement de la Fédération Française de BasketBall à la formation de tous ses licenciés qu'ils soient joueurs, techniciens, dirigeants ou officiels.

La saison passée, nous avons mis en place le nouvel Examen Arbitre Départemental. Nous étions conscients que cette décision, prise par le Comité Directeur début juillet, a certainement perturbé la programmation de vos plans de formation.

Malgré tout, je tiens à vous remercier pour cet engagement à nos côtés dans la formation de nos arbitres. Pratiquement tous les Comités Départementaux ont appliqué les nouvelles procédures. C'est un signe fort qui prouve votre confiance et votre volonté de progresser.

Cette première saison a demandé beaucoup de travail à vous tous et à notre Pôle Formation. Ce dernier a répondu à toutes vos demandes et a apporté les quelques adaptations que vous lui avez suggérées.

Suite à l'enquête de cette fin de saison, le Pôle Formation a modifié cet examen afin de le simplifier et d'aider les formateurs de clubs et du comité dans leur mission.

Je tiens à vous rappeler que les arbitres-formateurs de la fédération sont à votre disposition pour vous accompagner et répondre à vos interrogations.

Je remercie sincèrement chacun d'entre-vous pour votre engagement. Nous allons, j'en suis persuadé, créer une nouvelle dynamique territoriale et permettre à l'arbitrage de prendre une nouvelle orientation.

Amitiés sportives.

Jean-Pierre SIUTAT
Président de la FFBB.

MOT DU PRESIDENT CFO



Madame, Monsieur, cher(e) amie basketteur (se),

Vous avez fait le choix courageux et exigeant de vous préparer à l'examen d'arbitre départemental.

Je tiens à vous en féliciter.

Vous allez suivre une formation vous proposant une préparation sérieuse et formatrice qui vous permettra d'officier sur les terrains de basket de votre département.

Cette formation fondamentale est un outil indispensable pour que vous puissiez demain devenir l'arbitre départemental qui prend du plaisir à sa fonction et qui aspire à devenir arbitre régional, fédéral voire international.

La fonction d'arbitre est fondamentale pour que les joueurs et les joueuses évoluent en toute équité dans tous les championnats. Vous serez le garant de l'application des règles. Une fonction qui se veut aussi irréprochable car c'est à travers elle que l'ensemble des acteurs du basket pourra s'identifier.

Vous ne serez pas seul! Pendant toute votre carrière d'officiel, la Commission Fédérale des Officiels (CFO), comme l'ensemble de ses structures décentralisées, vous accompagneront en tout temps et en tout lieu du territoire.

La Fédération et le basketball ont besoin de vous, au présent et au futur et sauront vous accompagner.

Frédéric CHALOUPY
Président de la CFO

DEUXIEME SAISON...

La saison dernière a été marquée par la mise en place du nouvel Examen Arbitre Départemental uniforme dans tous les départements. C'était la première fois dans l'histoire de l'arbitrage, ce qui est une grande avancée !

Nous avons apporté quelques modifications suite à cette première année d'expérience et à l'enquête réalisée en juin dernier auprès de l'ensemble des Comités Départementaux et des formateurs. Vous retrouverez ces principales modifications en page 5.

C'est donc forts de l'expérience acquise que vous allez repartir cette saison !

Nous vous invitons à une lecture attentive de ce livret qui répond à toutes vos questions. Si certaines subsistaient, vous pouvez contacter le Pôle Formation via Johann JEANNEAU en charge du dossier à jjeanneau@ffbb.com. Comme la saison passée, nous nous ferons un plaisir à y répondre.

Nous connaissons les ressources humaines et pédagogiques de nos départements, nous vous rappelons qu'une mallette pédagogique à l'attention des clubs et des comités est également disponible sur le site de la FFBB pour aider les entraîneurs, les dirigeants, les formateurs à former des arbitres clubs, arbitres officiels en devenir !

Nous vous souhaitons une bonne lecture de ce dossier,
Et une bonne saison !

PRINCIPALES MODIFICATIONS

La première nouveauté est que tous les documents sont en téléchargement libre sur le site de la Fédération, onglet FFBB, rubrique Officiels, Arbitres et Examen Arbitre Départemental.

Ensuite, certaines épreuves ont été légèrement modifiées :

Epreuve E1 : Suivi de la formation

Le tableau de compétences a été remis en forme pour une meilleure utilisation.

Le contenu reste le même.

Annexe 1 page 43

Epreuve E2 : e-Learning

Le mode d'inscription a changé.

Le contenu reste quasiment le même.

Page 20

Epreuve E3 : Test écrit de règlement de jeu

Le nombre de questions de règlement de jeu est passé de 450 à 200.

Les questions retenues restent les mêmes.

Epreuve E4 : Oral de règlement de jeu

Le nombre de sujets d'oral est désormais de 10.

Les contenus et la fiche d'évaluation ont été légèrement modifiés.

Annexe 2 page 49

Epreuve E5 : Démonstration commentée

Le nombre de sujets de démonstration commentée est désormais de 6.

Des corrections écrites de chaque sujet sont proposées.

Annexe 3 page 60

Le Dossier du Candidat que la FFBB envoyait aux comités sous format papier est remplacé par un dossier numérique en téléchargement sur le site et que vous pouvez trouver dans ce livret page 75.

SOMMAIRE

MOT DU PRESIDENT FFBB	2
MOT DU PRESIDENT CFO	3
DEUXIEME SAISON.....	4
PRINCIPALES MODIFICATIONS	5
SOMMAIRE	6
PRESENTATION DE LA FORMATION	7
PRESENTATION DE L'EXAMEN.....	16
EPREUVES EN CONTROLE EN COURS DE FORMATION.....	19
EPREUVE E1 – VALIDATION DU.....	19
PROGRAMME DE FORMATION	19
EPREUVE E2 – E-LEARNING	20
EPREUVES TERMINALES	33
EPREUVE E3 - TEST ECRIT	33
EPREUVE E4 - ORAL	35
EPREUVE E5	37
DEMONSTRATION COMMENTEE	37
EPREUVE PRATIQUE	39
EPREUVE E6.....	39
OBSERVATION D'UNE RENCONTRE.....	39
IMPRESSION DES DIPLOMES	41
ANNEXES	42
ANNEXE 1 TABLEAU DES COMPETENCES POUR L'ARBITRE EN FORMATION	43
ANNEXE 2 : SUJETS DE L'EPREUVE 4.....	49
ORAL REGLEMENT DE JEU	49
ANNEXE 3 : SUJETS DE L'EPREUVE E5	60
DEMONSTRATION COMMENTEE	60
ANNEXE 4 : FICHE D'OBSERVATION.....	73
ANNEXE 5 : DOSSIER DU CANDIDAT	75
ANNEXE 6 : TABLEAU DES RESULTATS.....	77

PRESENTATION DE LA FORMATION

Préambule

Afin d'assurer une homogénéité de la formation initiale sur le territoire, la FFBB a créé un programme de formation que chaque Comité Départemental se doit d'appliquer.

La FFBB connaît les compétences des formateurs départementaux et leur fait pleinement confiance. C'est pourquoi seul le programme est présenté ci-dessous. La pédagogie reste libre à chaque Comité Départemental, en sachant que la majorité de la formation doit se faire sur le terrain.

L'apprentissage

Le degré d'approfondissement des savoirs est un point déterminant pour la construction des séquences pédagogiques. À chaque savoir est associé une échelle (1 – 2 – 3 – 4) correspondant au niveau de maîtrise des connaissances et qui permet aux formateurs d'uniformiser leurs programmes sur tout le territoire, tant sur le plan des contenus, du niveau de difficulté que des temps d'apprentissage de la formation.

L'échelle des niveaux de formation se décompose en 4 degrés d'acquisition :

Niveau 1 = Celui de l'information : « Le stagiaire aura été informé et saura où trouver l'information sur le sujet »

Niveau 2 = Celui de l'expression : « Le stagiaire saura parler globalement du sujet »

Niveau 3 = Celui de la maîtrise pratique : « Le stagiaire connaîtra le sujet dans les détails »

Niveau 4 = Celui de maîtrise méthodologique : « Le stagiaire saura analyser des situations, concevoir une argumentation et réaliser des démonstrations adaptées au sujet »

Exemple pour un cours ayant comme sujet : la règle des 3 secondes Art.26

1^{er} : Niveau de l'information :

Si le niveau 1 est coché dans le tableau des savoirs, le formateur sait que le niveau 1 de formation est son repère pour établir son cours et son niveau d'enseignement. Il doit se limiter à informer le stagiaire sur les bases de la règle.

L'apprenant n'est pas tenu de maîtriser la règle des 3 secondes, il doit apprendre à identifier l'infraction quand il assiste à un match sans plus. Il doit savoir où aller chercher l'information sur cette règle des 3 secondes.

2^{ème} : Niveau de l'expression :

Si le niveau 2 est coché pour ce savoir, le formateur sait de par la définition du niveau 2 qu'il doit aller plus loin dans ses cours. Outre donner la connaissance du 1^o niveau, il doit compléter cette règle en exposant les détails, réparations et exceptions.

La connaissance du stagiaire sur le sujet est plus étendue. Il sait exprimer lui-même les bases de la règle des 3 secondes.

3^{ème} : Niveau de maîtrise pratique :

Pour le niveau 3, le formateur doit exposer tous les détails de la règle et son esprit. Le niveau d'apprentissage englobe que le stagiaire est capable de reconnaître l'infraction sur le terrain, de la sanctionner à bon escient, de justifier verbalement de façon concise à un coach ou un auditoire une décision sur cette règle en utilisant les mots clés de celle-ci.

4^{ème} : Niveau de maîtrise méthodologique :

Pour le niveau 4, le formateur sait que ses contenus d'enseignement devront permettre aux stagiaires de maîtriser tous les aspects de la règle.

L'apprenant doit être capable de faire un exposé sur cette règle et l'appliquer parfaitement dans l'esprit. Il sait exposer, argumenter, envisager et traiter les cas particuliers ou complexes qui pourraient se produire.

Le programme

Le programme comprend 49 notions à aborder en formation. Elles sont présentées dans le tableau ci-dessous et sont parfois scindées en plusieurs compétences.

*Exemple : Notion n°16 : Le temps-mort
30 minutes de travail prévues au total.
Cette notion 16 rassemble trois parties :*

- Connaître la règle : Art. 18 Temps-mort*
- Etre capable d'administrer un temps-mort.*
- Etre capable*
 - de signaler et d'imputer le temps-mort*
 - d'échanger avec son collègue sur des situations précédentes et se réguler pour la suite*
 - d'envisager et de se préparer aux changements de jeu à venir et points de vigilance à avoir*
 - de faire respecter la durée légale du temps-mort aux deux équipes en vue de la reprise du jeu dans les temps*

Il est donc important de faire du lien entre les compétences sur les mêmes thèmes, en associant l'apprentissage de la règle au cours d'exercices sur le terrain. L'un et l'autre sont travaillés conjointement.

Pour chaque notion, il est précisé :

- la compétence à atteindre*
- le degré d'approfondissement des savoirs de 1 à 4*
- le temps d'apprentissage conseillé*
- le mode de pédagogie conseillé (pratique ou théorique)*

** Chaque fiche avec un astérisque comprend plusieurs compétences du tableau à travailler ensemble.*

Numéro de la notion	ARBITRE DEPARTEMENTAL	NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
		1	2	3	4			
DIRIGER UNE RENCONTRE DE BASKET BALL								
APPLIQUER LE REGLEMENT DE JEU								
REGLE UN - LE JEU								
1	Art. 1 Définitions	X				5		X
REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT								
2	Art. 2 Le terrain de jeu	X				10	X	
3	Art. 3 Equipement	X				15	X	
REGLE TROIS - LES EQUIPES								
4	Art. 4 Les équipes	X				5		X
5	Art. 5 Joueurs : blessures		X			10	X	
6	Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs	X				5		X
7	Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs		X			10		X
REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU								
8	Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations		X			10		X
	Art. 9 Commencement et fin de période ou de la rencontre		X					X
9	Art. 10 Statuts du ballon	X				5		X
10	Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre		X			5	X	
11*	Art. 12 Entre-deux et possession alternée		X			30*	X	
12	Art. 13 Comment jouer le ballon			X		5	X	
13	Art. 14 Contrôle du ballon		X			5	X	
14*	Art. 15 Joueur en action de tir			X		100*	X	
	Art. 16 Panier réussi et sa valeur			X			X	
15*	Art. 17 Remise en jeu			X		30*	X	
16*	Art. 18 Temps-mort		X			30*	X	
17*	Art. 19 Remplacement		X			15*	X	
18	Art. 20 Rencontre perdue par forfait	X				5		X
19	Art. 21 Rencontre perdue par défaut	X				5		X

ARBITRE DEPARTEMENTAL		NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
		1	2	3	4			
REGLE CINQ – VIOLATIONS								
20	Art. 22 Violations		X			5		X
21	Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain			X		60	X	
22*	Art. 24 Le dribble			X		60*	X	
23*	Art. 25 Le marcher			X		120*	X	
24	Art. 26 Trois secondes		X			60	X	
	Art. 27 Cinq secondes		X				X	
	Art. 28 Huit secondes		X				X	
25	Art. 29 Vingt-quatre secondes	X				15		X
26	Art. 30 Ballon retournant en zone arrière			X		30	X	
27	Art. 31 Empêcher le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale	X				5		X
REGLE SIX – FAUTES								
28	Art. 32 Fautes		X			10		X
29*	Art. 33 Contact			X		120*	X	
	Art. 34 Faute personnelle			X			X	
30	Art. 35 Double faute	X				15		X
31	Art. 36 Faute antisportive		X			15		X
32	Art. 37 Faute disqualifiante (rédaction des rapports)		X			30		X
	Art. 38 Faute technique		X				X	
	Art. 39 Bagarre	X					X	
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES								
28	Art. 40 Cinq fautes de joueur		X			20		X
	Art. 41 Sanction de fautes d'équipe		X				X	
33	Art. 42 Situations spéciales	X				15		X
34*	Art. 43 Lancers francs			X		45*	X	
35	Art. 44 Erreurs rectifiables	X				15		X
REGLE HUIT - ARBITRES ET OFFICIELS DE TABLE : FONCTIONS ET POUVOIRS								
36	Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs		X			10		X
	Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions		X				X	
37*	Art. 48 Le marqueur et l'aide marqueur : fonctions		X			60*	X	
38	Art. 49 Le chronométrateur : fonctions		X			10		X
A - SIGNAUX DES ARBITRES		VOIR MECANIQUE						

ARBITRE DEPARTEMENTAL		NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
		1	2	3	4			
APPLIQUER LES REGLEMENTS EN VIGUEUR								
Gérer les licences								
39	Etre capable d'appliquer le règlement en cas de manque de licence, photo, ...		X			15		X
	Etre capable d'inscrire une annotation dans la case réserve en cas de problème lié à une licence.		X					X
Contrôler la feuille de marque								
37*	Etre capable de vérifier l'équipe gagnante et le score.			X		60*	X	
	Etre capable de vérifier la feuille de marque au verso.			X			X	
	Etre capable de clore la feuille de marque et signer.			X			X	
Gérer une situation d'erreur et/ou de réclamation								
40	Etre capable de corriger son erreur si celle-ci est avérée et qu'elle peut être corrigée.		X			45		X
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réclamation est posée pendant la rencontre.		X					X
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X					X
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet, et l'envoyer à l'autorité compétente.		X					X
Gérer une situation de réserve								
41	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réserve est posée avant ou pendant la rencontre.		X			20		X
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X					X
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X					X
Gérer une situation d'incident								
42	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand un incident se produit avant, pendant ou après la rencontre.		X			30		X
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire au moment de l'incident.		X					X
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X					X

ARBITRE DEPARTEMENTAL	NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
	1	2	3	4			

APPLIQUER LA MECANIQUE D'ARBITRAGE

Se placer et se déplacer en concordance avec la mécanique FIBA

43	Etre capable de se placer sur le terrain en arbitre de tête et arbitre de queue et encadrer les joueurs entre les deux arbitres.		X			180*	X	
	Etre capable de se déplacer pour rechercher le meilleur espace de jugement entre l'attaquant et le défenseur.		X				X	
	Etre capable de permuter arbitre de tête – arbitre de queue quand cela est nécessaire.		X				X	

Intervenir en concordance avec la mécanique FIBA

43	Etre capable de siffler les infractions en étant proche de l'action.			X		180*	X	
	Etre capable de siffler les infractions dans ses zones de responsabilités.		X				X	
	Etre capable de ne pas siffler à la place de son collègue, excepté lors d'un oubli important et évident pour tous.		X				X	

Communiquer avec les acteurs

43	Etre capable d'accorder les paniers à 1 point, 2 points et 3 points.			X		180*	X	
	Etre capable de siffler rapidement lors d'une infraction (coup de sifflet bref et fort).			X			X	
	Etre capable de réaliser les gestes de base (violation et faute) et annoncer aux joueurs gestuellement et/ou oralement l'infraction commise et la réparation.		X				X	
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation gestuellement et/ou oralement à la table de marque, et être compris de tous.		X				X	
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation avec la gestuelle réglementaire accompagnée de la parole à la table de marque, et être compris de tous.		X				X	

Se placer lors de situations pour reprendre le jeu

15*	Etre capable d'effectuer une remise en jeu au bon endroit quand les officiels sont prêts.		X			30*	X	
11*	Etre capable d'effectuer l'entre-deux de début de rencontre.		X			30*	X	
34*	Etre capable de se positionner lors de lancers francs.		X			45*	X	
16*	Etre capable d'administrer un temps-mort.		X			30*	X	
17*	Etre capable d'administrer un remplacement.		X			15*	X	

ARBITRE DEPARTEMENTAL		NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE	
		1	2	3	4				
MANAGER LES ACTEURS DE LA RENCONTRE									
Connaître le savoir vivre et savoir être de l'arbitre									
44	Etre capable d'écouter un acteur et de parler pour être compris.	X				30		X	
	Etre capable de demander, trouver et chercher l'information en cas de besoin durant la rencontre.		X						X
	Etre capable d'adopter une attitude responsable et positive.		X						X
IDENTIFIER LES ASPECTS TECHNIQUES DU JEU									
14*	Etre capable de réaliser et juger les tirs en course.			X		100*	X		
	Etre capable de réaliser et juger le tir de plain pied.			X			X		
23*	Etre capable de réaliser et juger les arrêts et les pivots.			X		120*			
	Etre capable de réaliser et juger les départs en dribble.			X					
22*	Etre capable de réaliser et juger la conduite de balle et le dribble.			X		60*	X		
29*	Etre capable de réaliser et juger la position légale de défense et les contacts réglementaires.		X			120*	X		
SE COMPORTER EN REPRESENTANT DE SA STRUCTURE DE DESIGNATION ET DE LA FFBB									
45	Etre capable de respecter les règles de procédures du club, de la CDO, CRO ou Zone (indisponibilité, respects des désignations, ...).		X			60		X	
	Etre capable de participer aux temps forts du club, du Comité Départemental ou de la Ligue.		X					X	
	Etre capable de se présenter à l'heure en tenue correcte.		X					X	
	Etre capable d'accepter l'invitation du club pour un moment de convivialité d'après-match et de saluer en partant.		X					X	

ARBITRE DEPARTEMENTAL	NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
	1	2	3	4			

DEMARCHE D'OPTIMISATION DE L'ACTIVITE D'ARBITRE

PREPARER SA SAISON

46	Etre capable de répondre dans les délais au courrier de réengagement envoyé par son Comité Départemental ou sa Ligue.		X			60		X	
	Etre capable de se licencier avant le début de saison et pour officier sur les matches de préparation.			X					X
	Etre capable de prévenir tôt de ses indisponibilités et d'assurer ses désignations.			X					X
	Etre capable de participer activement à la formation de début de saison mise en place par le club, le Comité Départemental, la Ligue ou la Zone.		X						X
31	Etre capable de se préparer physiquement (entraînement dans son club) et dans sa connaissance des règles.		X			15		X	

PARTICIPER A DES FORMATIONS

30	Etre capable de participer activement à la formation continue mise en place par le Comité Départemental, la Ligue ou la FFBB de manière régulière.	X				10		X
	Etre capable de s'intéresser aux formations à distance proposées par la FFBB.	X						

PREPARER SON MATCH

47	Etre capable d'appeler son collègue pour se donner rendez-vous à la salle et évoquer le déplacement de chacun ou en commun.		X			60		X	
	Etre capable de préparer son déplacement afin d'arriver au moins 45 minutes avant la rencontre.		X						X
	Etre capable de s'échauffer avant la rencontre.		X						X

* Chaque fiche avec un astérisque comprend plusieurs compétences du tableau à travailler ensemble.

ARBITRE DEPARTEMENTAL	NIVEAUX DE FORMATION				Temps (min)	PRATIQUE	THEORIE
	1	2	3	4			

MANAGEMENT D'UNE EQUIPE D'OFFICIELS

ORGANISER UN BRIEFING D'AVANT MATCH AVEC SON COLLEQUE

47	Etre capable d'échanger avec son collègue sur :					60			
	- le contexte de la rencontre		X					X	
	- les forces en présences (équipes et joueurs)		X					X	
	- des points précis de coopération dans la mécanique d'arbitrage		X					X	
	- le contrôle de la rencontre		X				X		

ORGANISER LE « RENDEZ-VOUS » D'AVANT MATCH AVEC LES ENTRAINEURS

48	Etre capable de mener le rendez-vous d'avant match avec les entraîneurs, en s'aidant si besoin du support FFBB.		X			10		X
----	---	--	---	--	--	----	--	---

GERER UN TEMPS MORT

	Etre capable :							
16*	- de signaler et d'imputer le temps mort			X		30*	X	
	- d'échanger avec son collègue sur des situations précédentes et se réguler pour la suite.		X				X	
	- d'envisager et de se préparer aux changements de jeu à venir et points de vigilance à avoir.	X					X	
	- de faire respecter la durée légale du TM aux 2 équipes en vue de la reprise du jeu dans les temps		X				X	

ORGANISER UN DEBRIEFING DU MATCH

	Etre capable de :							
49	- lister les situations qui ont posé problème	X				30		X
	- analyser les causes de ces difficultés	X						X
	- envisager des solutions pour ne pas répéter les erreurs à l'avenir	X						X

Pour travailler certaines notions, une mallette créée par la FFBB à l'attention des clubs propose des fiches pédagogiques avec des résumés des règles et des exercices avec vidéo. Vous pouvez vous procurer la mallette sur www.ffbbstore.com par le moteur de recherche « Mallette Formation Arbitre Club ».

PRESENTATION DE L'EXAMEN

Inscription

1. L'arbitre qui se forme est considéré "officiel en formation" au regard de la Charte des Officiels, à condition que son club l'ait inscrit auprès du comité départemental.
2. L'arbitre s'engage à participer à l'intégralité de la formation mise en place.
3. L'arbitre est considéré "stagiaire" lorsqu'il est inscrit auprès du comité départemental (enregistré sur FBI) et qu'il entre en formation.

Procédure d'évaluation

Epreuves en Contrôle en Cours de Formation (CCF) :

E1 : Au fil de la formation, le stagiaire renseigne le tableau des compétences (annexe 1) à la date où la notion a été travaillée. Le tableau est validé en fin de formation par le formateur.

E2 : Le stagiaire devra travailler certaines compétences en e-Learning sur la plateforme de formation de la FFBB en profitant d'un cours sur diaporama et en s'entraînant à répondre à des questions vidéos et de règlement de jeu. Le candidat doit valider chaque module en obtenant 60% de bonnes réponses (possibilité de refaire plusieurs fois chaque test). Le formateur pourra extraire les résultats e-Learning obtenus, et les reporter dans le tableau final des résultats.

Epreuves terminales :

E3 : Test écrit (20 pts, coefficient 2) : avec 10 questions vrai-faux et 10 questions à choix multiple sur le règlement de jeu et les procédures – 30 minutes. Un panel de 200 questions sera mis en ligne pour que l'arbitre puisse travailler. Le Comité Départemental devra réaliser son test en reprenant 20 questions parmi ces 200.

E4 : Oral sur le règlement de jeu (20 pts, coefficient 1) : explication d'une règle fondamentale du basketball tirée au sort parmi les 10 sujets fournis par la FFBB – 10 minutes de préparation et 10 minutes de passage : 20 minutes au total.

E5 : Démonstration commentée (20 pts, coefficient 1) sur un sujet tiré au sort parmi les 6 sujets fournis par la FFBB – 10 minutes de préparation et 10 minutes de passage : 20 minutes au total. Il s'agit de montrer et d'expliquer l'activité de l'attaquant et du défenseur lors d'un 1x1, ainsi qu'annoncer la règle, les repères et l'activité de l'arbitre pour en juger la légalité.

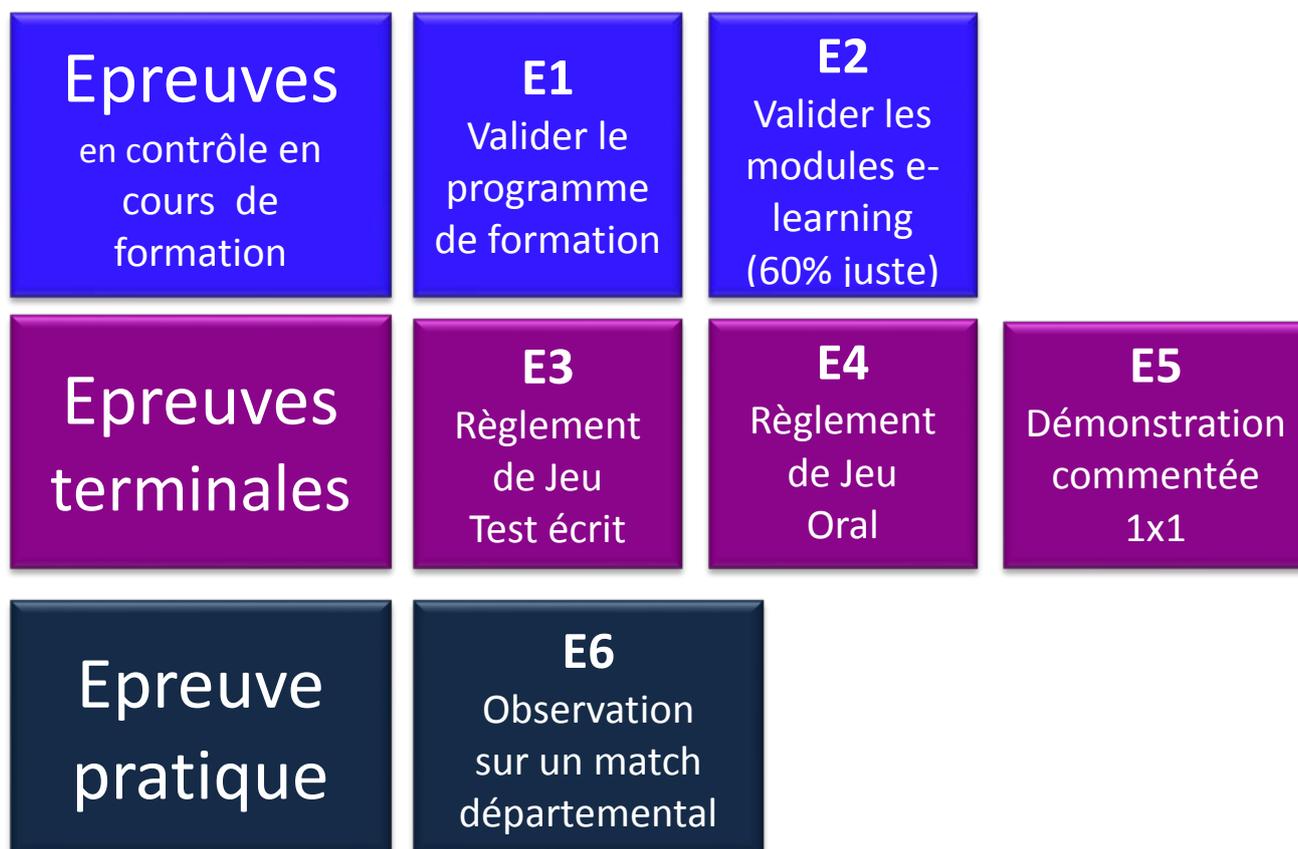
Epreuve Pratique :

E6 : Match observé sur une rencontre de niveau départemental avec utilisation de la fiche d'observation fournie par la FFBB.

Obtention de l'examen

Le candidat devra valider chacune des trois épreuves :

- 1^{ère} Epreuve : E1 et E2 doivent être validées,
- 2^{ème} Epreuve : La moyenne des notes E3 (coefficient 2), E4 et E5 doit être de 12/20 minimum,
- 3^{ème} Epreuve : Pour valider E6, le candidat ne devra pas obtenir plus de trois items colorés « non satisfaisant ».



Si l'organisation de la CDO le permet, un arbitre peut repasser une épreuve.

Le candidat conserve le bénéfice des épreuves validées pour les sessions de la saison en cours et de la saison suivante. Au-delà, le candidat devra repasser toutes les épreuves.

Tous les documents nécessaires pour la formation et l'évaluation sont sur le site www.ffbb.com, onglet Arbitres, partie **Devenir Arbitre**.



Une fois sur cette page, retrouvez toutes les informations dans la partie **Examen Arbitre Départemental**.

EPREUVES EN CONTROLE EN COURS DE FORMATION



EPREUVE E1 – VALIDATION DU PROGRAMME DE FORMATION

Validation de l'épreuve

Pour valider l'épreuve E1, le stagiaire devra suivre l'ensemble de la formation prévue au programme détaillé dans le chapitre « Présentation de la formation ». Le stagiaire complète le tableau Annexe 1.

En cas d'absence justifiée, le stagiaire devra trouver un moyen de travailler les séances (échange avec les autres stagiaires, point avec le formateur, ...).

En cas d'absence non justifiée ou non recevable, le Comité Départemental pourra ne pas valider cette épreuve indispensable pour passer les épreuves terminales.

La validation de cette épreuve est obligatoire pour obtenir l'Examen Arbitre Départemental et sera renseignée sur la fiche du candidat.

**Retrouvez et imprimez le tableau des compétences du stagiaire sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir arbitre – Examen arbitre Départemental**

EPREUVE E2 – E-LEARNING

Préambule

Cette épreuve de contrôle en cours de formation a pour objectif d'inciter le stagiaire arbitre à se former par lui-même et à découvrir et/ou renforcer sa connaissance du règlement de jeu.

Pour cela, le Pôle Formation a conçu un parcours de formation spécifique aux stagiaires arbitres départementaux. Lorsque le stagiaire aura accès à la plateforme de formation, il pourra suivre différents modules qui rassemblent divers ateliers, chacun d'entre eux correspondant à une règle.

Pour chaque atelier, le stagiaire trouvera un cours sous forme de diaporama, puis des exercices sous forme de questions vrai/faux, de QCM et de questions vidéos. A chaque fois, il pourra refaire les exercices autant de fois qu'il le souhaite, afin de trouver les bonnes réponses pour progresser.

A la fin de chaque module, il devra compléter une évaluation qui comprend, dans chaque atelier, une question Vrai/Faux, deux questions à choix multiple et deux situations vidéos.

Pour valider un module, le stagiaire devra obtenir 60% minimum de bonnes réponses aux différentes évaluations.

Les modules de formation

Il y a en tout 22 ateliers répartis en 6 modules. Le temps de travail personnel est estimé à 12 heures.

Module 1 : LES CONTACTS

- Atelier : Contact avec les bras
- Atelier : Charge / Obstruction
- Atelier : Faute sur tir / Action de tir
- Atelier : Le rebond
- Atelier : Les écrans

Module 4 : LES FAUTES AUTRES QUE PERSONELLES

- Atelier : La faute antisportive
- Atelier : La faute technique

Module 2 : APPUIS ET CONTRÔLE DU BALLON

- Atelier : Etablissement du pied de pivot
- Atelier : Le départ en dribble
- Atelier : Le dribble
- Atelier : Contrôle du ballon

Module 5 : VIOLATIONS ET ENTRE-DEUX

- Atelier : Joueur / Ballon hors-jeu
- Atelier : Remise en jeu
- Atelier : Pied et poing
- Atelier : L'entre-deux
- Atelier : Le retour en zone

Module 3 : NOTIONS DE TEMPS

- Atelier : 3 secondes
- Atelier : 5 secondes
- Atelier : 8 secondes
- Atelier : 24 secondes

Module 6 : TABLE DE MARQUE

- Atelier : Le temps-mort
- Atelier : Le remplacement

La formation du stagiaire

Le stagiaire a toute la saison pour travailler sur la plateforme. Grâce à son identifiant et son mot de passe, il pourra se connecter de chez lui, d'un lieu de stage, de l'école lors des temps libres, ... Sa formation sera alors continue sur la saison et lui permettra de questionner son formateur du club ou du comité en cas d'incompréhension.

Le temps de travail personnel sur la plateforme est estimé à 12 heures.

Voici le guide e-Learning du stagiaire

Le guide e-Learning du stagiaire



Vous avez choisi de vous lancer dans l'aventure de l'arbitrage et de passer l'Examen Arbitre Départemental. Nous vous félicitons pour votre investissement dans le basket au travers de l'arbitrage et vous souhaitons bonne chance !

Comme vous le savez, vous allez passer 6 épreuves pour valider ce diplôme Arbitre Départemental.

L'épreuve E2 consiste à suivre une formation à distance sur la plateforme e-Learning. Voici quelques conseils pour vous inscrire et accéder aux 22 ateliers répartis en 6 modules.

1. Votre formation

Vous avez toute la saison pour travailler sur la plateforme, la session se fermera le 31 août. Grâce à votre identifiant et votre mot de passe, vous pourrez vous connecter de chez vous, d'un lieu de stage, de l'école lors des temps libres, ... Votre formation sera alors continue sur la saison et vous permettra de questionner votre formateur du club ou du comité en cas d'incompréhension.

Le temps de travail personnel sur la plateforme est estimé à 12 heures.

2. Comment vous inscrire ?

Vous vous inscrivez directement sur le site de la FFBB <http://www.ffbb.com/formations/Elearning>

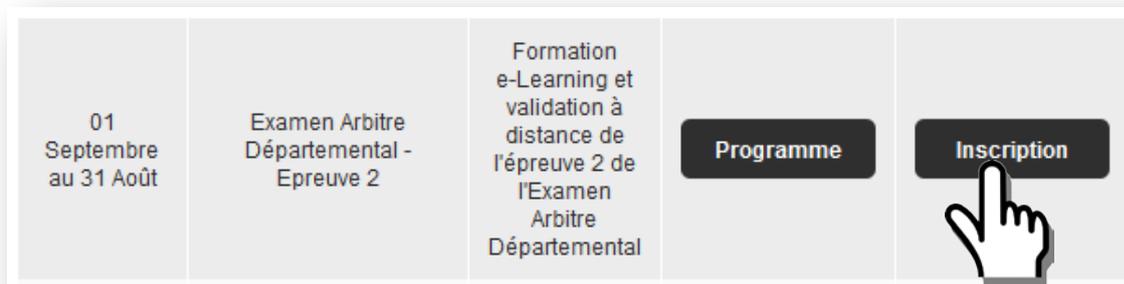
ou vous vous rendez sur <http://www.ffbb.com> et cliquez sur :

- 1 → FFBB
- 2 → Institut de formation INFBB
- 3 → e-Learning

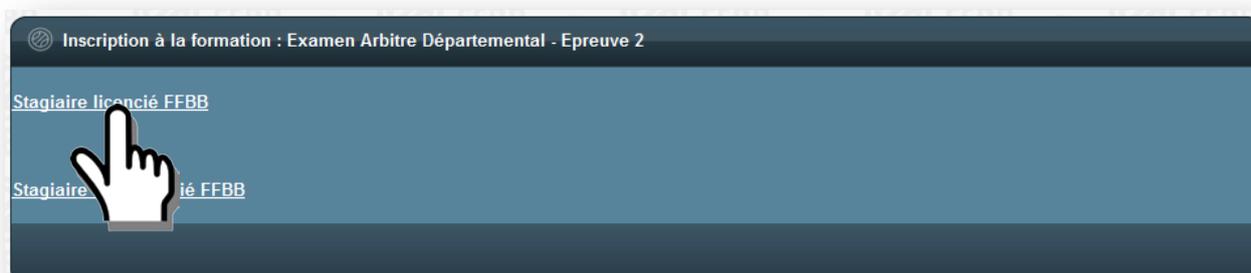


Choisissez ensuite « Examen Arbitre Départemental » et cliquez sur « Inscription »

- Pour information, vous trouverez le programme de formation en cliquant sur « Programme »



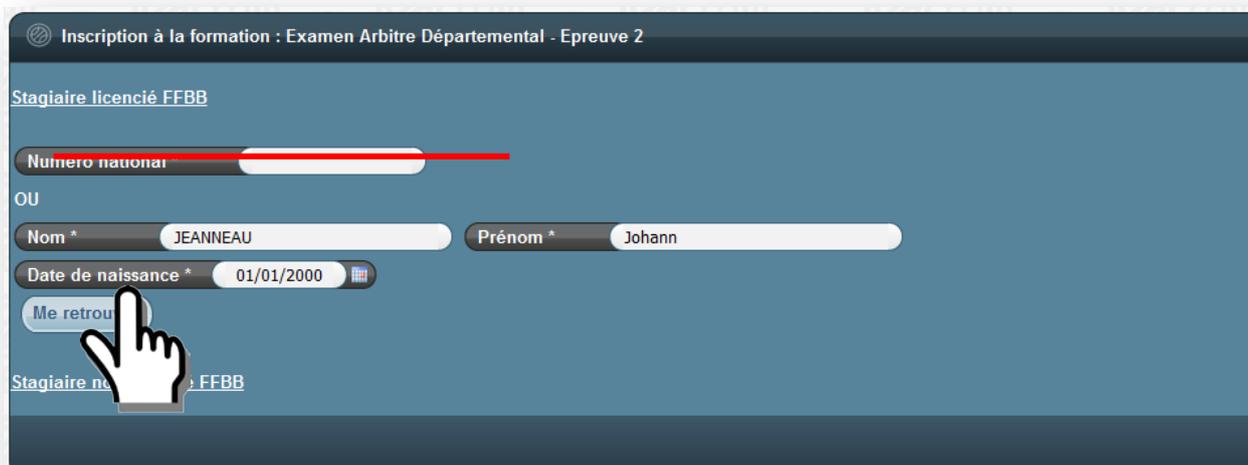
Cliquez sur « Stagiaire licencié FFBB »



Complétez votre Nom, Prénom et date de naissance.

Puis cliquez sur « Me retrouver »

- Si le logiciel ne vous retrouve pas, c'est certainement parce que votre nom ou prénom est mal orthographié (notamment pour les prénoms doubles et ceux qui comportent des accents).
Pour cela, contactez votre Comité Départemental qui a accès à votre fiche.



Vous arrivez ensuite sur cette page des Informations stagiaire ;

Complétez la partie haute sans oublier les informations obligatoires 

Puis « Enregistrer »

Informations stagiaire

Numéro National du Licencié

Nom de l'organisme de référence 0485071 - CHAU.CHAV.S-FULG. - BCCFV

Civilité *  M.

Nom JEANNEAU Prénom Johann

Date de naissance

Adresse *  2 RUE JULES VERNE

Complément

Ville *  85250 - SAINT-FULGENT

Mail * 

Téléphone fixe Téléphone portable

Taille Non Définie

Statut du stagiaire *  Bénévole

Informations structure

~~Prise en charge de la formation * Non~~

~~Structure~~

~~Responsable Fonction du responsable~~

~~Nom du contact~~

~~Mail du contact Téléphone du contact~~

~~Adresse de la structure~~

~~Ville de la structure~~

ENREGISTRER

Votre inscription est terminée.

Vous n'avez rien d'autre à faire. **N'envoyez aucun document !**

Inscription réussie

La demande d'inscription à la formation "Examen Arbitre Départemental - Epreuve 2" qui se déroulera du 01/09/2015 au 31/08/2016 à , vous concernant a bien été enregistrée.

~~Nous vous remercions par avance de transmettre au pôle formation les justificatifs suivants :~~

~~→ le dossier d'inscription.~~

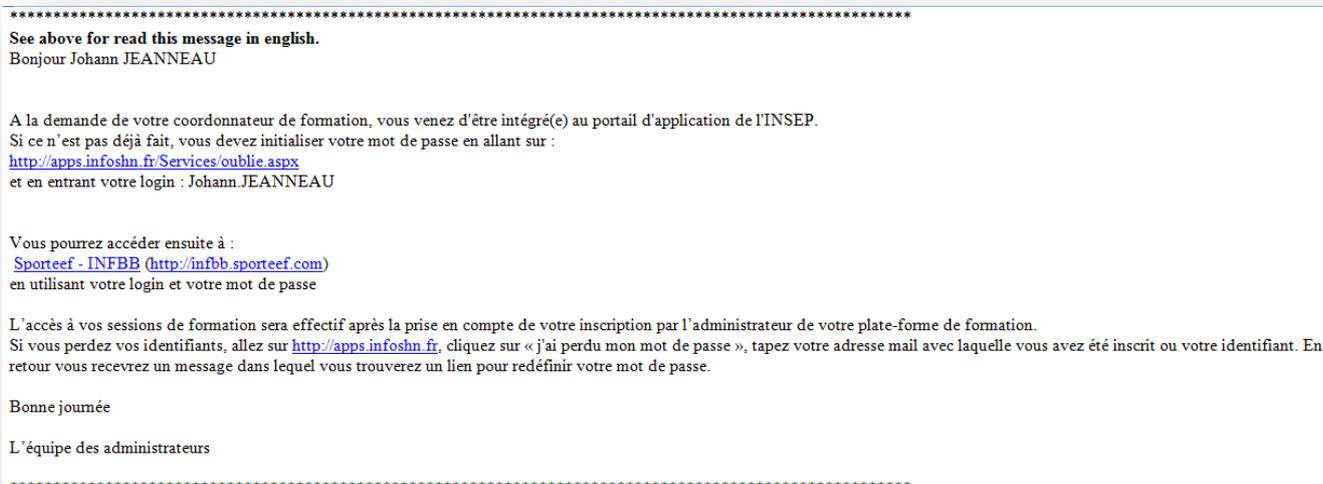
~~Téléchargez votre dossier d'inscription~~

Pour toute question, le pôle formation se tient à votre disposition par mail à formation@ffbb.com

Le Pôle formation

3. Réception de votre identifiant

Quelques jours après votre inscription, vous recevrez par email votre identifiant et la possibilité de renseigner un mot de passe pour accéder à la plateforme.



Suivez les instructions sur l'email ci-dessus.

4. Accéder à la plateforme de formation

Une fois votre identifiant et mot de passe créés, vous pouvez alors accéder à la formation. Pour cela, vous devez saisir l'adresse suivante :

<http://infbb.sportteef.com> (pas de www. avant l'adresse)

On vous demande alors de renseigner votre identifiant et votre mot de passe, puis cliquez sur « Me connecter ».



Si vous avez perdu votre identifiant ou votre mot de passe, rien de plus simple, cliquez ici

5. Choisir la formation Examen Arbitre Départemental

Vous pouvez maintenant choisir votre formation en cliquant sur « EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL »

INFBB - Accueil

Bienvenue sur la plateforme de formation de l'Institut National de Formation du BasketBall

Information importante

La formation "OTM Championnat de France" est désormais disponible en libre accès !

Vous la trouverez dans le "Catalogue des formations en libre accès" dans le cadre de gauche. Sur la page de présentation, cliquez bien sur le bouton "Accès en libre service".

Mon profil

Bienvenue JEANNEAU Johann

Aujourd'hui, nous sommes le 07/09/2015.
Vous avez 1 role(s) au sein de l'application :

- APPRENANT

[Accéder à ma fiche](#)

Mes inscriptions

 **Examen Arbitre Départemental**
Formation et validation en ligne de l'épreuve 2 de l'Examen Arbitre Départemental

Formations
1 élément(s) à suivre



Catalogue des formations en libre accès

Puis cliquez sur « Examen Arbitre Départemental – Epreuve 2 »

- La première fois, le chargement peut être un peu long, soyez patient(e) !

Mes inscriptions

 **Examen Arbitre Départemental**

Formation et validation en ligne de l'épreuve 2 de l'Examen Arbitre Départemental

 [Examen Arbitre Départemental - Epreuve 2](#)

Cette formation correspond à l'épreuve E... de l'Examen Arbitre Départemental : e-L... Vous allez pouvoir suivre 6 m...

0 %

6. Débuter la formation

C'est parti vous pouvez commencez en cliquant sur « Démarrer la formation » !

INFB - Accueil / Examen Arbitre Départemental - Epreuve 2

Description

 Cette formation correspond à l'épreuve E2 de l'Examen Arbitre Départemental : e-Learning. Vous allez pouvoir suivre 6 modules de formation composés de différents ateliers. Chaque atelier thématique vous propose un cours, des vidéos ainsi qu'un test (Vrai/faux, QCM, Vidéos) pour vous évaluer. A la fin de chaque module, vous devez réaliser l'évaluation et obtenir au minimum 60% de bonnes réponses. Vous pouvez refaire l'évaluation autant de fois que vous le souhaitez. Une fois tous les modules complétés et toutes les évaluations validées, vous pourrez télécharger le certificat de réussite à l'épreuve E2 en cliquant sur le bouton "Générer le certificat" à droite (vous le recevrez également par e-mail) Bonne formation !

Progression **0%**

[Voir mon suivi](#)

[Démarrer la formation](#)

Cliquez maintenant sur la petite flèche du Module 1



Examen Arbitre Départemental

Progression : 0%

Page: 1 sur 1

Zoom automatique

Introduction

- Examen Arbitre Départemental Module 1 - Les contacts
- Examen Arbitre Départemental Module 2 - Appuis et contrôle du ballon
- Examen Arbitre Départemental Module 3 - Notions de temps
- Examen Arbitre Départemental Module 4 - Les fautes autres que personnelles
- Examen Arbitre Départemental Module 5 - Violations et entre-deux
- Examen Arbitre Départemental Module 6 - Table de marque

BIENVENUE

Bonjour,

Vous débutez votre formation e-Learning pour valider l'épreuve E2 de l'Examen Arbitre Départemental. Nous vous souhaitons la bienvenue !

Pour chaque cours que vous allez suivre, vous devez lire attentivement l'ensemble du diaporama. Puis vous pourrez tester vos connaissances grâce aux questions qui vous sont posées : vrai/faux, QCM ou vidéo.

A la fin de chaque module (qui comprend plusieurs ateliers), vous devez compléter l'évaluation. A cette dernière, vous devez obtenir 60% de bonnes réponses !

Toutes les questions des évaluations sont prises dans les tests que vous aurez déjà effectués ! Alors pas de surprise, juste un travail régulier à fournir.

Nous vous souhaitons une bonne formation !

Pour chacun des 6 modules, vous trouverez différents ateliers.

Pour chaque atelier que vous allez suivre, vous devez lire attentivement l'ensemble du diaporama. Ensuite, vous pourrez tester vos connaissances grâce aux questions qui vous sont posées : vrai/faux, QCM ou vidéo.

Il y a en tout 22 ateliers répartis en 6 modules. Le temps de travail personnel est estimé à 12 heures.

Module 1 : LES CONTACTS

Atelier : Contact avec les bras
Atelier : Charge / Obstruction
Atelier : Faute sur tir / Action de tir
Atelier : Le rebond
Atelier : Les écrans

Module 4 : LES FAUTES AUTRES QUE PERSONELLES

Atelier : La faute antisportive
Atelier : La faute technique

Module 2 : APPUIS ET CONTRÔLE DU BALLON

Atelier : Etablissement du pied de pivot
Atelier : Le départ en dribble
Atelier : Le dribble
Atelier : Contrôle du ballon

Module 5 : VIOLATIONS ET ENTRE-DEUX

Atelier : Joueur / Ballon hors-jeu
Atelier : Remise en jeu
Atelier : Pied et poing
Atelier : L'entre-deux
Atelier : Le retour en zone

Module 3 : NOTIONS DE TEMPS

Atelier : 3 secondes
Atelier : 5 secondes
Atelier : 8 secondes
Atelier : 24 secondes

Module 6 : TABLE DE MARQUE

Atelier : Le temps-mort
Atelier : Le remplacement

Examen Arbitre Départemental

Progression : 15%

Page : 1 sur 16

Zoom automatique

Introduction

Examen Arbitre Départemental

Module 1 - Les contacts

Atelier 1 - Utilisation des bras

Cours - Atelier 1 - Utilisation des bras

Vidéos - Atelier 1 - Utilisation des bras

Test - Atelier n°1 - Utilisation des bras

Atelier 2 - Obstruction / Charge

Atelier 3 - Faute sur tir / Action de tir

Atelier 4 - Le rebond

Atelier 5 - Les écrans

Evaluation Module 1 - Les contacts

Examen Arbitre Départemental

Module 2 - Appuis et contrôle du ballon

Examen Arbitre Départemental

Module 3 - Notions de temps

Examen Arbitre Départemental

Module 4 - Les fautes autres que personnelles

CONTACT AVEC LES BRAS

INFBB

INSTITUT NATIONAL DE FORMATION DU BASKETBALL

7. Evaluer votre travail

A la fin de chaque module (qui comprend plusieurs ateliers), vous devez compléter l'évaluation. Il y a 5 questions par atelier. Vous devez obtenir 60% de bonnes réponses !

Toutes les questions des évaluations sont prises dans les tests que vous aurez déjà effectués ! Alors pas de surprise, juste un travail régulier à fournir.

Progression 0 sur 25 complétées

Evaluation Module 1 - Les contacts

- Atelier 1 - Utilisat...
 - Vrai / Faux
 - QCM
 - Vidéos
- Atelier 2 - Obstruct...
 - Vrai / Faux
 - QCM
 - Vidéos
- Atelier 3 - Faute su...
 - Vrai / Faux
 - QCM
 - Vidéos
- Atelier 4 - Le rebon...
 - Vrai / Faux
 - QCM
 - Vidéos
- Atelier 5 - Les ékra...
 - Vrai / Faux
 - QCM

Evaluation Module 1 - Les contacts

Bonjour et bienvenue dans cette évaluation du Module 1 - Les contacts.

Cette évaluation vous permet de valider le module.

Vous aurez à répondre à 5 questions pour chaque atelier (généralement 1 vrai/faux, 2 QCM et 2 questions vidéos).

Pour valider cette évaluation, vous devrez avoir 60% de bonne réponses.

Vous avez la possibilité de modifier vos réponses à tout moment avant de valider le quiz.

Bonne évaluation.

→ Démarrer le quiz

Quand vous aurez terminé l'évaluation du module, cliquez sur « Terminer le quiz »

Vous êtes arrivé à la fin du quiz
Vous avez encore le droit de modifier vos réponses
Sinon vous pouvez terminer le quiz en cliquant sur le bouton Terminer

← Précédent ✓ Terminer le quiz

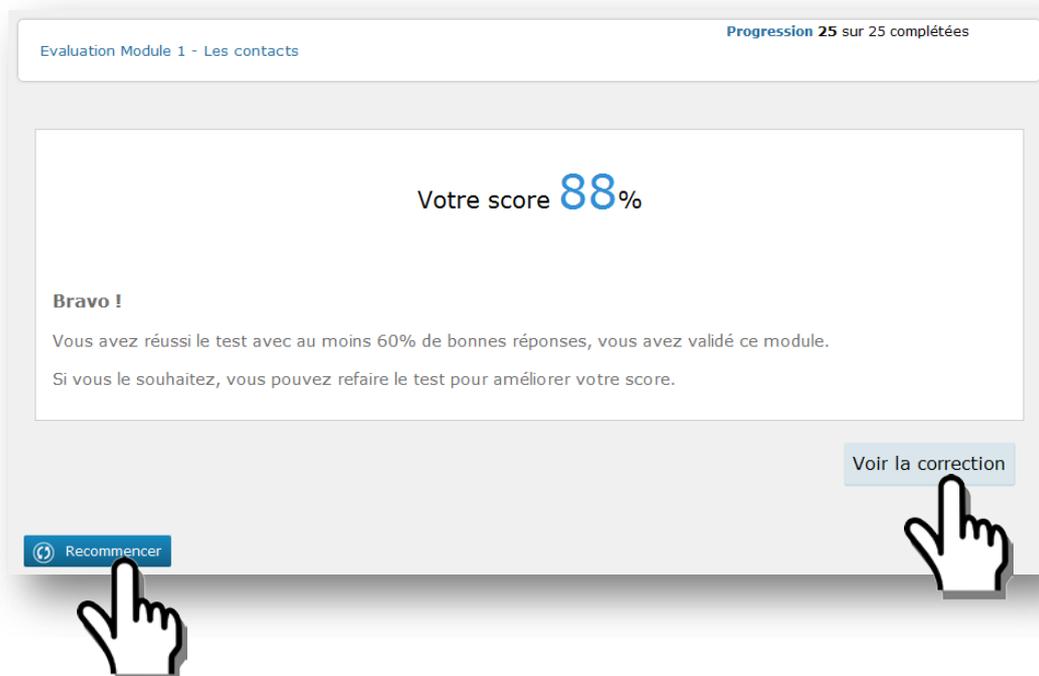
Souhaitez-vous terminer le quiz ?

OK Annuler

Fin

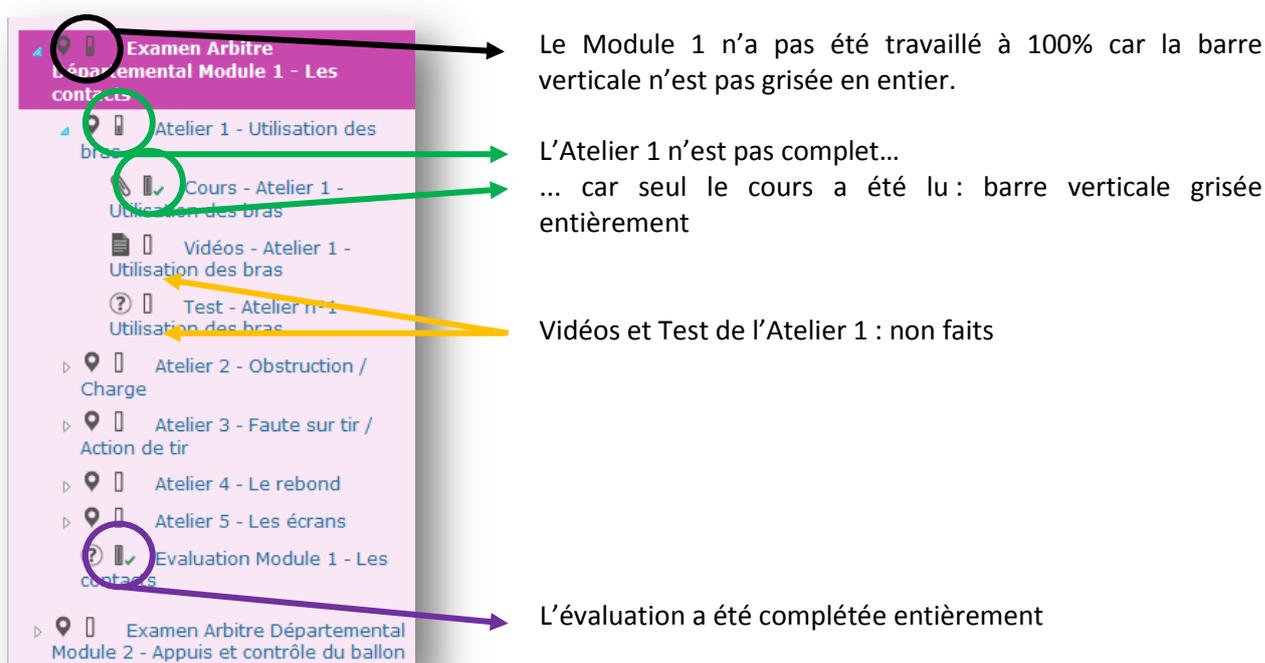
Vous obtenez votre résultat, vous devez au moins avoir 60% de réussite.
Si ce n'est pas le cas ou si vous voulez améliorer votre score « **Recommencez** » !

Vous pouvez également voir la correction afin d'identifier vos erreurs avant de recommencer.



8. Avez-vous suivi toute la formation ?

Avant de quitter la formation, vous devez avoir suivi 100% des modules.
Pour savoir si vous avez complété l'ensemble du programme, vous pouvez le visualiser ainsi :



9. Editer son certificat de formation

Pour pouvoir éditer votre certificat de validation de l'épreuve E2A à la fin des 6 modules, vous devez :

- **avoir complété 100% du parcours**, c'est-à-dire avoir lu tous les cours et réalisé tous les tests (Voir page précédente)
- **avoir obtenu 60% minimum de réussite** à l'évaluation de chaque module

Si vous avez répondu positivement à ces deux points, vous pouvez télécharger votre certificat de réussite de l'Epreuve E2.

Description



Cette formation correspond à l'épreuve E2 de l'Examen Arbitre Départemental : e-Learning. Vous allez pouvoir suivre 6 modules de formation composés de différents ateliers. Chaque atelier thématique vous propose un cours, des vidéos ainsi qu'un test (Vrai/faux, QCM, Vidéos) pour vous évaluer. A la fin de chaque module, vous devez réaliser l'évaluation et obtenir au minimum 60% de bonnes réponses. Vous pouvez refaire l'évaluation autant de fois que vous le souhaitez. Une fois tous les modules complétés et toutes les évaluations validées, vous pourrez télécharger le certificat de réussite à l'épreuve E2 en cliquant sur le bouton "Générer le certificat" à droite (vous le recevrez également par e-mail) Bonne formation !

Progression **100%**

[Reprendre la formation](#)

[Générer le certificat](#)

[Voir mon suivi](#)

[Voir le planning](#)

Votre certificat de formation apparaît, vous pouvez le télécharger 



ENVOYEZ VOTRE CERTIFICAT DE FORMATION A VOTRE FORMATEUR

Si votre formateur vous demande votre progression dans cette formation e-Learning, vous pouvez lui envoyer un rapport de suivi :

The screenshot shows a user interface for a course description. On the left, there is a profile icon of a person. The main text describes the course: 'Cette formation correspond à l'épreuve E2 de l'Examen Arbitre Départemental : e-Learning. Vous allez pouvoir suivre 6 modules de formation composés de différents ateliers. Chaque atelier thématique vous propose un cours, des vidéos ainsi qu'un test (Vrai/faux, QCM, Vidéos) pour vous évaluer. A la fin de chaque module, vous devez réaliser l'évaluation et obtenir au minimum 60% de bonnes réponses. Vous pouvez refaire l'évaluation autant de fois que vous le souhaitez. Une fois tous les modules complétés et toutes les évaluations validées, vous pourrez télécharger le certificat de réussite à l'épreuve E2 en cliquant sur le bouton "Générer le certificat" à droite (vous le recevrez également par e-mail) Bonne formation !'. Below the text is a progress indicator showing 'Progression 17%' with a circular gauge. At the bottom, there is a button labeled 'Reprendre la formation'. On the right side, there are two buttons: 'Voir mon suivi' and 'Voir le planning', with a hand cursor pointing to the latter.

Cliquez ensuite sur « Options » et téléchargez votre suivi en pdf



The screenshot shows the 'Options' menu in the user interface. The menu is open, showing options for 'France' and 'Bruxelles'. A hand cursor is pointing to the 'Options' button. The background shows the same course description page as in the previous screenshot, but with the 'Options' menu overlaid. The menu also includes icons for user profile, search, and help. Below the course description, there is a 'Temps passé' indicator showing '54min'.

10. Besoin d'aide

Vos formateurs du club ou du Comité Départemental peuvent vous aider. S'ils ont besoin de renseignements, ils pourront contacter la Fédération, mais toutes vos demandes doivent passer par votre club ou comité. Vous ne pouvez pas écrire directement à la FFBB, c'est le club ou le comité qui est habilité à le faire. En effet, cela leur permet de filtrer les questions car ils pourront répondre à la quasi-totalité d'entre-elles, le cas échéant, ils pourront ainsi suivre votre parcours.

Validation de l'épreuve

A la date de fin de formation décidée par le Comité Départemental, le stagiaire aura du se former sur l'ensemble des modules. Il devra avoir répondu aux 6 évaluations (1 par module).

Il connaîtra ses résultats et devra obtenir 60% minimum de bonnes réponses pour valider cette épreuve. Il pourra refaire l'évaluation autant de fois qu'il le souhaite.

Extraction des résultats

Une fois tous les modules complétés et toutes les évaluations validées, il recevra automatiquement un e-mail avec le certificat de réussite à l'épreuve E2. Il pourra également télécharger ce certificat en cliquant sur le bouton "Générer le certificat" à droite de la page d'accueil de la formation. Le stagiaire doit ensuite transmettre son certificat à son formateur.

La réussite à cette épreuve est à mentionner dans le Dossier du Candidat (annexe 5)

Les résultats (pourcentages de chaque module) sont à reporter dans le tableau des résultats (annexe 6)

**Retrouvez et imprimez le guide du stagiaire e-Learning et celui du formateur sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental**

EPREUVES TERMINALES



EPREUVE E3 - TEST ECRIT

Préambule

De nombreux Comités Départementaux mettent en place un test de code de jeu pour l'obtention du niveau départemental. Nombreux sont ceux qui sollicitaient la FFBB pour avoir des modèles de tests adaptés au niveau départemental.

Nous avons souhaité répondre à cette demande car il s'avère que les tests sont plus ou moins difficiles selon la personne qui les crée, selon les questions choisies, selon des départements, ...

C'est pourquoi, nous vous présentons une base de données de 200 questions de code de jeu de niveau départemental. Une relecture de l'ensemble de ces questions a été réalisée par 18 formateurs de CDO (3 par Zone).

**Cette base de données est disponible pour les candidats et les formateurs sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental**

La base de données

Facile d'utilisation, cette base de données comprend 200 questions de code de jeu sous forme de Vrai/Faux de questions à choix multiples. Tout au long de la saison, le candidat peut prendre le temps d'y répondre et de questionner son/ses formateur(s) lorsqu'il rencontre une incompréhension.

De même, si le formateur souhaite créer des tests de temps en temps en cours de formation, sur des règles précises ou pour des questionnaires types, il pourra sélectionner des questions parmi le panel.

Le contenu de l'épreuve

Le Comité Départemental est libre de créer le test de code de jeu en élaborant une liste de 20 questions issues de la base de données fédérale.

Parmi ces 20 questions, 10 seront des questions Vrai/Faux et 10 seront des Questions à Choix Multiples.

Le Comité veillera à ce que les questions soient équilibrées entre les différents articles.

La durée du test est de 30 minutes.

L'objectif n'étant pas de piéger les candidats mais de vérifier leur connaissance du règlement de jeu, s'ils ont besoin de temps supplémentaire, il ne faut pas hésiter à le leur accorder.

Validation de l'épreuve

Cette épreuve est notée sur 20 points (1 point par question).

Lors d'une question à choix multiples, le point est accordé lorsque l'ensemble de(s) réponse(s) est correct. Si une réponse n'est pas cochée, la note de la question sera 0.

Le coefficient de cette épreuve est de 2.

La note du test écrit est à reporter dans la fiche du candidat.

Rappel

Pour que les épreuves terminales soient validées (E3+E4+E5), le candidat doit obtenir une note moyenne supérieure à 12/20, en tenant compte des coefficients de chaque épreuve.

Attention

Il se pourrait que certaines questions puissent contenir quelques erreurs qui seraient passées outre les différentes corrections. Si vous repérez une erreur, avez des commentaires à apporter, ou si vous voulez proposer de nouvelles questions à ajouter à la base de données, n'hésitez pas à envoyer un e-mail à jjeanneau@ffbb.com.

ÉPREUVE E4 - ORAL

Préambule

L'oral de règlement de jeu a fait ses preuves durant des décennies, et il nous semble important qu'il soit remis à l'ordre du jour. En effet, cette épreuve présente un double objectif :

- la vérification de la connaissance du règlement de jeu (50% de la note)
- la vérification de la capacité du candidat à expliquer une règle (50% de la note)

La pratique régulière de cette épreuve en cours de formation permettra au candidat de s'habituer à expliquer clairement la règle, comme cela pourra se produire pendant un match auprès d'un entraîneur.

Le contenu de l'épreuve

Le candidat devra tirer un sujet au sort parmi les 10 sujets sur la liste définis par la FFBB (ANNEXE 2).

Ces 10 sujets auront pu être préparés tout au long de la formation. Encore une fois, l'objectif n'est pas de piéger le candidat, mais de l'amener à une meilleure connaissance du code de jeu tout en travaillant parallèlement sa capacité d'expression.

Le candidat aura 10 minutes de préparation, puis 10 minutes de passage devant le jury.

Dans un premier temps, le jury laissera le soin au candidat d'exposer son sujet. Il est important que le candidat s'exprime seul sans aide de la part du jury.

Une fois son exposé terminé, le jury pourra alors poser quelques questions si besoin.

L'exposé par le candidat

1. Le candidat présente le sujet qu'il a tiré au sort
2. Il explique pourquoi cette règle a été créée ou l'esprit de la règle
3. Il expose la règle et ses exceptions
4. Il montre la gestuelle liée à la règle (si nécessaire)
5. Il illustre la règle grâce à un ou deux exemples (situations de match)

La notation du jury

Comme stipulé précédemment, le jury s'attachera à deux points essentiels :

- la connaissance du règlement de jeu
- la capacité du candidat à s'exprimer oralement

Pour cela, le jury utilise une fiche type (voir par la suite)

Validation de l'épreuve

Cette épreuve est notée sur 20 points (10 points sur le contenu et 10 points sur la forme de l'exposé).

La fiche d'évaluation de cette épreuve est à joindre au dossier du candidat qui se présente aux épreuves terminales.

Le coefficient de cette épreuve est de 1.

Rappel

Pour que les épreuves terminales soient validées (E3+E4+E5), le candidat doit obtenir une note moyenne supérieure à 12/20, en tenant compte des coefficients de chaque épreuve.

La fiche d'évaluation

1) Capacité à s'exprimer à l'oral (10 points)

<input type="checkbox"/> Elocution claire <input type="checkbox"/> Phrases correctes <input type="checkbox"/> Exposé structuré : Le candidat présente le sujet qu'il a tiré au sort Il explique pourquoi cette règle a été créée Il expose la règle et ses exceptions Il montre la gestuelle liée à la règle Il illustre la règle grâce à un ou deux exemples <input type="checkbox"/> Assurance et attitude convaincante <input type="checkbox"/> S'adresse à l'ensemble du jury <input type="checkbox"/> Ecoute et répond clairement aux questions	6 items cochés: 10 pts 5 items cochés: 8 pts 4 items cochés: 6 pts 3 items cochés: 4 pts 2 items cochés et moins: 0 pt	Total de points ____ / 10
--	--	-------------------------------------

2) Pertinence et exactitude des propos tenus (10 points)

<input type="checkbox"/> Esprit de la règle (le pourquoi de la règle, historique, ...) <input type="checkbox"/> Enoncé de la règle <input type="checkbox"/> Utilisation de mots clés <input type="checkbox"/> Traitement de tous les aspects de la règle (exceptions) <input type="checkbox"/> Réparations <input type="checkbox"/> Exemple(s) pour illustrer la règle <input type="checkbox"/> Gestuelle et/ou mécanique associée(s)	7 items cochés: 10 pts 6 items cochés: 8 pts 5 items cochés: 6 pts 4 items cochés: 4 pts 3 items cochés: 2 pts 2 items cochés et moins: 0 pt	Total de points ____ / 10
---	---	-------------------------------------

**Retrouvez et imprimez les sujets d'oral et leurs corrections pour le stagiaire sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental**

EPREUVE E5

DEMONSTRATION COMMENTEE

Préambule

La première question que l'on pourrait se poser est pourquoi avoir choisi une épreuve de démonstration commentée dans un examen d'arbitre !

Il faut tout d'abord savoir que cette épreuve existe déjà dans le concours d'arbitres Championnat de France, en 3 contre 3. Elle est également présente dans tous les départements où la formation commune arbitres-entraîneurs est mise en place.

Si la Fédération a fait le choix de ce module, c'est parce qu'elle en connaît les bénéfices :

- le candidat doit se préparer tout au long de la saison,
- il sera aidé par ses formateurs et par des entraîneurs (CTF, entraîneurs de clubs, ...),
- le candidat travaillera autant la partie technique que la partie arbitrage,
- une des lacunes des jeunes arbitres est leur méconnaissance technique, voici un excellent moyen de progresser,
- l'évaluation de cette épreuve sera réalisée par un formateur arbitre et un entraîneur,
- les commissions d'officiels doivent travailler avec les commissions techniques.

Un candidat qui aura travaillé tout au long de la saison sur les situations simples de 1 contre 1 adoptera un langage commun avec les entraîneurs, quoi de mieux pour les aider pour leur début de carrière !

Le contenu de l'épreuve

Le candidat devra tirer un sujet au sort parmi 6 (ANNEXE 4).

Ces 6 sujets auront pu être préparés tout au long de la formation.

Le candidat aura 10 minutes de préparation, puis 10 minutes de passage devant le jury.

L'exposé par le candidat

- 1^{er} temps : Le candidat démontre la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.
- 2^{ème} temps : Le candidat démontre la situation en la détaillant techniquement, il se placera dans la position du joueur cité dans le sujet
- 3^{ème} temps : Le candidat explique les points de vigilance de l'arbitre pour l'attaquant et le défenseur, et donne les points clés de la règle.
Il explique son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis la situation est jouée plusieurs fois et le candidat arbitre (siffle, fait la gestuelle, va face à la table de marque).

La notation du jury

Le jury sera composé d'un entraîneur et d'un formateur arbitre.

Le jury s'attachera aux points essentiels suivants :

- la qualité technique de la démonstration commentée
 - l'utilisation de terme basket appropriés
 - la qualité des explications (points de vigilance, règles et mécanique)
 - la qualité de l'arbitrage (décisions et gestuelle)
- Pour cela, le jury utilise une fiche type (voir par la suite)

Equivalences possibles :

Présentation obligatoire du diplôme

- Titulaire DES DE CQP P2 = Partie technique : 10 / 10
- CQP P1 = Partie technique : 7 / 10 minimum

Validation de l'épreuve

Cette épreuve est notée sur 20 points.

Le coefficient de cette épreuve est de 1.

Rappel

Pour que les épreuves terminales soient validées (E3+E4+E5), le candidat doit obtenir une note moyenne supérieure à 12/20, en tenant compte des coefficients de chaque épreuve.

La fiche d'évaluation

1) Partie technique (10 points)

Exposé clair et audible	____ / 2 points
Traitement de chaque temps fort de la situation Démonstration jouée pour le poste cité dans le sujet Utilisation de termes techniques appropriés Démonstration technique réglementaire	____ / 8 points

2) Partie arbitrage (10 points)

Règles afférentes aux différents temps bien exposées Règles expliquées avec clarté Exactitude des points de règlement de jeu Utilisation des termes clés de la règle Positionnement de base et déplacements en AT ou AK corrects Qualité de l'arbitrage (décisions et gestuelle)	____ / 10 points
---	------------------

**Retrouvez les sujets de démonstration commentée et leurs corrections pour le stagiaire sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental**

EPREUVE PRATIQUE



EPREUVE E6 OBSERVATION D'UNE RENCONTRE

Préambule

Il est évident que le meilleur moyen d'évaluer un arbitre est de le mettre en situation réelle de match, c'est ce qui est proposé dans cette épreuve.

Le candidat sera désigné sur un match de niveau départemental, jeune de préférence si le candidat est mineur, et il devra officier sur l'ensemble de la rencontre. Ce sera l'occasion de l'observer afin d'évaluer sa capacité à arbitrer.

Après la rencontre, il sera intéressant de faire le point avec le candidat sur les points positifs de son arbitrage ainsi que sur les points qu'il peut améliorer.

Le contenu de l'épreuve

L'épreuve consiste en une observation sur un match de niveau départemental adapté aux capacités du candidat. L'observateur est nommé par le Comité Départemental.

Lorsque l'arbitre reçoit sa convocation, il doit être prévenu qu'il s'agit de l'observation pour l'examen.

De même, l'arbitre doit recevoir la fiche d'observation avant le match afin de connaître les points sur lesquels il sera évalué.

Il est évident que cette épreuve se déroulera plutôt en fin de formation afin que le candidat ait eu le temps de pratiquer avant tout au long de sa formation.

La notation du jury

L'observateur utilise la fiche d'observation définie par la FFBB (ANNEXE 5).

Facile d'utilisation, puisque ne comprenant pas de note, cette fiche s'accompagne d'un onglet qui détaille chaque point de l'observation afin d'aider l'observateur et apporter une uniformité sur le territoire.

L'observateur doit donc compléter chaque item de la manière suivante :

- TRES BIEN : le candidat réussit en grande majorité cet item
- SATISFAISANT : le candidat répond de manière correcte à cet item avec des réussites et des erreurs
- INSUFFISANT : le candidat ne maîtrise pas cet item et fait trop d'erreurs
- NON NOTE : certains items ne peuvent être renseignés car la situation ne s'est pas produite.

Il convient que l'observateur complète le tableau par des croix en face de chaque item.

Certaines cases « INSUFFISANT » sont déjà grisées. Elles correspondent à des items incontournables pour valider cette épreuve.

Validation de l'épreuve

Une fois la fiche renseignée, le Comité Départemental complétera la dernière partie.

Il doit compter le nombre d'item(s) grisé(s) qui a (ont) été coché(s) pour valider ou non l'épreuve.

Si un arbitre n'a que 3 cases grisées ou moins cochées par l'observateur, l'épreuve est validée.

NB : Pour compléter la fiche, l'observateur peut faire des bâtons dans les cases à chaque situation et à la fin mettre la croix dans la case la plus appropriée.

Retrouvez la fiche d'observation et ses critères sur le site www.ffbb.com

Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental

IMPRESSION DES DIPLOMES

La FFBB a le plaisir d'offrir à tous les lauréats le diplôme Arbitre Départemental. Ces diplômes seront envoyés par courrier aux Comités Départementaux.

La procédure :

1. Au fur et à mesure de la formation et de l'Examen, le Comité complète le Dossier du Candidat de chaque stagiaire
2. Les notes sont reportées dans le tableau des résultats, voir Annexe 6.
Ce tableau est disponible sous format Excel sur le site de la FFBB
3. Le Comité nomme le fichier avec le n° du CD + CDO ou Ecole de XXX
Exemples : CD 58 - CDO
CD 45 - Ecole BC ORLEANS
4. Le tableau est envoyé à Johann JEANNEAU – jjeanneau@ffbb.com
5. La FFBB édite et envoie les Diplômes au Comité Départemental
6. Le Comité organise une remise officielle des Diplômes (diplôme + dossier)

Nous attirons votre attention sur les points suivants :

- N'envoyer le tableau final qu'une fois que tous les résultats sont connus pour le département
- Bien renseigner les notes de ceux qui ont réussi l'Examen Arbitre Départemental, et aussi ceux qui n'ont pas réussi, ceci nous permettant d'en extraire des statistiques
- Etre vigilant sur l'écriture des NOM et Prénom des stagiaires

Nous souhaitons que chaque Comité Départemental puisse les remettre de manière officielle aux arbitres formés par la CDO, les clubs ou CTC au cours d'une cérémonie particulière, lors des finales départementales, ou lors de l'AG, ... Ceci sera l'occasion de valoriser ces nouveaux arbitres et sera le début de leur fidélisation.

Remise des diplômes CD69



ANNEXES



ANNEXE 1

TABLEAU DES COMPETENCES POUR L'ARBITRE EN FORMATION

Vous êtes inscrit(e) en formation pour vous préparer à l'Examen Arbitre Départemental.

L'épreuve 1 consiste à valider le suivi de la formation, c'est-à-dire le fait de participer à l'ensemble des temps de travail, stages, soirées, ..., mis en place par votre club ou le Comité Départemental.

Un programme uniforme sur le territoire a été choisi et il convient que vous ayez suivi l'ensemble des séances de travail. Pour cela, vous trouverez ci-dessous le tableau qui reprend l'ensemble des compétences. Elles sont classées en 4 catégories, qui correspondent à des niveaux d'acquisition de chacune.

A chaque fois que vous travaillez une compétence, indiquez la date dans la dernière colonne du tableau.

Niveau 1 = Information : Le stagiaire aura été informé et saura où trouver l'information sur le sujet.

Niveau 2 = Expression : Le stagiaire saura parler globalement du sujet.

Niveau 3 = Maîtrise pratique : Le stagiaire connaîtra le sujet dans les détails.

Niveau 4 = Maîtrise méthodologique : Le stagiaire saura analyser des situations, concevoir une argumentation et réaliser des démonstrations adaptées au sujet.

* Chaque numéro de la notion portant un astérisque est une compétence reprise plusieurs fois dans le tableau.

Numéro de la notion	ARBITRE DEPARTEMENTAL		NIVEAUX D'ACQUISITION			
			1	2	3	4
	DIRIGER UNE RENCONTRE DE BASKET BALL					
	APPLIQUER LE REGLEMENT DE JEU					Date à laquelle la compétence a été travaillée
	REGLE UN - LE JEU					
1	Art. 1 Définitions	X				
	REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT					
2	Art. 2 Le terrain de jeu	X				
3	Art. 3 Equipement	X				
	REGLE TROIS - LES EQUIPES					
4	Art. 4 Les équipes	X				
5	Art. 5 Joueurs : blessures		X			
6	Art. 6 Capitaine - fonctions et pouvoirs	X				
7	Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs		X			
	REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU					
8	Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations		X			
	Art. 9 Commencement et fin de période ou de la rencontre		X			

9	Art. 10 Statuts du ballon	X				
10	Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre		X			
11*	Art. 12 Entre-deux et possession alternée		X			
12	Art. 13 Comment jouer le ballon			X		
13	Art. 14 Contrôle du ballon		X			
14*	Art. 15 Joueur en action de tir			X		
	Art. 16 Panier réussi et sa valeur			X		
15*	Art. 17 Remise en jeu			X		
16*	Art. 18 Temps-mort		X			
17*	Art. 19 Remplacement		X			
18	Art. 20 Rencontre perdue par forfait	X				
19	Art. 21 Rencontre perdue par défaut	X				
REGLE CINQ – VIOLATIONS						
20	Art. 22 Violations		X			
21	Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain			X		
22*	Art. 24 Le dribble			X		
23*	Art. 25 Le marcher			X		
24	Art. 26 Trois secondes		X			
	Art. 27 Cinq secondes		X			
	Art. 28 Huit secondes		X			
25	Art. 29 Vingt-quatre secondes	X				
26	Art. 30 Ballon retournant en zone arrière			X		
27	Art. 31 Empêcher le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale	X				
REGLE SIX – FAUTES						
28	Art. 32 Fautes		X			
29*	Art. 33 Contact			X		
	Art. 34 Faute personnelle			X		
30	Art. 35 Double faute	X				
31	Art. 36 Faute antisportive		X			
32	Art. 37 Faute disqualifiante (rédaction des rapports)		X			
	Art. 38 Faute technique		X			
	Art. 39 Bagarre	X				
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES						
28	Art. 40 Cinq fautes de joueur		X			
	Art. 41 Sanction de fautes d'équipe		X			
33	Art. 42 Situations spéciales	X				
34*	Art. 43 Lancers francs			X		
35	Art. 44 Erreurs rectifiables	X				
REGLE HUIT - ARBITRES ET OFFICIELS DE TABLE : FONCTIONS ET POUVOIRS						
36	Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs		X			
	Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions		X			
37*	Art. 48 Le marqueur et l'aide marqueur : fonctions		X			
38	Art. 49 Le chronométreur : fonctions		X			
A - SIGNAUX DES ARBITRES			MECANIQUE			

APPLIQUER LES REGLEMENTS EN VIGUEUR

Gérer les licences

39	Etre capable d'appliquer le règlement en cas de manque de licence, photo, ...		X		
	Etre capable d'inscrire une annotation dans la case réserve en cas de problème lié à une licence.		X		

Contrôler la feuille de marque

37*	Etre capable de vérifier l'équipe gagnante et le score.			X	
	Etre capable de vérifier la feuille de marque au verso.			X	
	Etre capable de clore la feuille de marque et signer.			X	

Gérer une situation d'erreur et/ou de réclamation

40	Etre capable de corriger son erreur si celle-ci est avérée et qu'elle peut être corrigée.		X		
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réclamation est posée pendant la rencontre.		X		
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X		
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet, et l'envoyer à l'autorité compétente		X		

Gérer une situation de réserve

41	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réserve est posée avant ou pendant la rencontre.		X		
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X		
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X		

Gérer une situation d'incident

42	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand un incident se produit avant, pendant ou après la rencontre.		X		
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire au moment de l'incident.		X		
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X		

APPLIQUER LA MECANIQUE D'ARBITRAGE

Se placer et se déplacer en concordance avec la mécanique FIBA

43	Etre capable de se placer sur le terrain en arbitre de tête et arbitre de queue et encadrer les joueurs entre les deux arbitres.		X		
	Etre capable de se déplacer pour rechercher le meilleur espace de jugement entre l'attaquant et le défenseur.		X		
	Etre capable de permuter arbitre de tête – arbitre de queue quand cela est nécessaire.		X		

Intervenir en concordance avec la mécanique FIBA

	Etre capable de siffler les infractions en étant proche de l'action.			X	
--	--	--	--	---	--

	Etre capable de siffler les infractions dans ses zones de responsabilités.		X		
	Etre capable de ne pas siffler à la place de son collègue, excepté lors d'un oubli important et évident pour tous.		X		
Communiquer avec les acteurs					
	Etre capable d'accorder les paniers à 1 point, 2 points et 3 points			X	
	Etre capable de siffler rapidement lors d'une infraction (coup de sifflet bref et fort).			X	
	Etre capable de réaliser les gestes de base (violation et faute) et annoncer aux joueurs gestuellement et/ou oralement l'infraction commise et la réparation.		X		
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation gestuellement et/ou oralement à la table de marque, et être compris de tous.		X		
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation avec la gestuelle réglementaire accompagnée de la parole à la table de marque, et être compris de tous.		X		
Se placer lors de situations pour reprendre le jeu					
15*	Etre capable d'effectuer une remise en jeu au bon endroit quand les officiels sont prêts.		X		
11*	Etre capable d'effectuer l'entre-deux de début de rencontre.		X		
34*	Etre capable de se positionner lors de lancers francs.		X		
16*	Etre capable d'administrer un temps-mort.		X		
17*	Etre capable d'administrer un remplacement.		X		
MANAGER LES ACTEURS DE LA RENCONTRE					
Connaître le savoir vivre et savoir être de l'arbitre					
44	Etre capable d'écouter un acteur et de parler pour être compris.	X			
	Etre capable de demander, trouver et chercher l'information en cas de besoin durant la rencontre.		X		
	Etre capable d'adopter une attitude responsable et positive.		X		
IDENTIFIER LES ASPECTS TECHNIQUES DU JEU					
14*	Etre capable de réaliser et juger les tirs en course.			X	
	Etre capable de réaliser et juger le tir de plain pied.			X	
23*	Etre capable de réaliser et juger les arrêts et les pivots.			X	
	Etre capable de réaliser et juger les départs en dribble.			X	
22*	Etre capable de réaliser et juger la conduite de balle et le dribble.			X	
29*	Etre capable de réaliser et juger la position légale de défense et les contacts réglementaires.		X		

SE COMPORTER EN REPRESENTANT DE SA STRUCTURE DE DESIGNATION ET DE LA FFBB

45	Etre capable de respecter les règles de procédures du club, de la CDO, CRO ou Zone (indisponibilité, respects des désignations, ...).		X			
	Etre capable de participer aux temps forts du club, du Comité Départemental ou de la Ligue.		X			
	Etre capable se présenter à l'heure en tenue correcte.		X			
	Etre capable d'accepter l'invitation du club pour un moment de convivialité d'après-match et de saluer en partant.		X			

DEMARCHE D'OPTIMISATION DE L'ACTIVITE D'ARBITRE

PREPARER SA SAISON

46	Etre capable de répondre dans les délais au courrier de réengagement envoyé par son Comité Départemental ou sa Ligue.		X			
	Etre capable de se licencier avant le début de saison et pour officier sur les matches de préparation.			X		
	Etre capable de prévenir tôt de ses indisponibilités et d'assurer ses désignations.			X		
	Etre capable de participer activement à la formation de début de saison mise en place par le club, le Comité Départemental, la Ligue ou la Zone.		X			
31	Etre capable de se préparer physiquement (entraînement dans son club) et dans sa connaissance des règles.		X			

PARTICIPER A DES FORMATIONS

30	Etre capable de participer activement à la formation continue mise en place par le Comité Départemental, la Ligue ou la FFBB de manière régulière.	X				
	Etre capable de s'intéresser aux formations à distance proposées par la FFBB.	X				

PREPARER SON MATCH

47	Etre capable d'appeler son collègue pour se donner rendez-vous à la salle et évoquer le déplacement de chacun ou en commun.		X			
	Etre capable de préparer son déplacement afin d'arriver au moins 45 minutes avant la rencontre.		X			
	Etre capable de s'échauffer avant la rencontre.		X			

MANAGEMENT D'UNE EQUIPE D'OFFICIELS

ORGANISER UN BRIEFING D'AVANT MATCH AVEC SON COLLEQUE

47	Etre capable d'échanger avec son collègue sur :					
	- le contexte de la rencontre		X			
	- les forces en présences (équipes et joueurs)		X			
	- des points précis de coopération dans la mécanique d'arbitrage		X			
	- le contrôle de la rencontre		X			

ORGANISER LE « RENDEZ-VOUS » D'AVANT MATCH AVEC LES ENTRAINEURS

48	Etre capable de mener le rendez-vous d'avant match avec les entraîneurs, en s'aidant si besoin du support FFBB.		X			
----	---	--	---	--	--	--

GERER UN TEMPS MORT

	Etre capable :					
16*	- de signaler et d'imputer le temps mort			X		
	- d'échanger avec son collègue sur des situations précédentes et se réguler pour la suite.		X			
	- d'envisager et de se préparer aux changements de jeu à venir et points de vigilance à avoir.	X				
	- de faire respecter la durée légale du TM aux 2 équipes en vue de la reprise du jeu dans les temps		X			

ORGANISER UN DEBRIEFING DU MATCH

	Etre capable de :					
49	- lister les situations qui ont posé problème	X				
	- analyser les causes de ces difficultés	X				
	- envisager des solutions pour ne pas répéter les erreurs à l'avenir	X				

ANNEXE 2 : SUJETS DE L'ÉPREUVE 4

ORAL RÉGLEMENT DE JEU



1 - LES RÈGLES DE TEMPS

2 - LES VIOLATIONS

3 - LE PIED DE PIVOT ET LA RÈGLE DU MARCHER

4 - TEMPS-MORT ET REMPLACEMENT

5 - BALLON ET JOUEUR HORS-JEU + LIGNES DE RESPONSABILITÉ

6 - LE RETOUR EN ZONE

7 - LE DRIBBLE

8 - LES FAUTES

9 - LA DÉFENSE SUR PORTEUR DE BALLE

10 - L'ACTION DE TIR ET LA FAUTE SUR TIR

En quoi consiste le temps de jeu au basket ? Et quelles sont les autres règles de temps dont vous pouvez nous parler et expliquer brièvement ?

REPOSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Afin d'uniformiser le basketball sur la planète, la FIBA a édicté des règles, notamment sur le temps de jeu.

Les autres règles de temps ont différents objectifs :

- 3 sec : éviter qu'un grand prenne un avantage et écarte le jeu pour permettre les pénétrations
- 5 sec : éviter qu'un joueur ne garde le ballon pour ralentir le jeu
- 8 sec : éviter qu'une équipe ne progresse pas sur le terrain pour ralentir le jeu
- 24 sec : éviter des temps de possession trop longs ce qui ne favorise pas le spectacle

La rencontre se découpe en 4 périodes de 10 minutes

20 minutes avant le début de la rencontre :

- début du pouvoir des arbitres (Art 46.9)
- chaque entraîneur fournit au marqueur une liste des joueurs et numéros (Art 7.1)

10 minutes avant le début de la rencontre :

- l'entraîneur indique les 5 joueurs qui commenceront le jeu (Art 7.2)

2 minutes entre la 1^{ère} et la 2^{ème} période, puis entre la 3^{ème} et la 4^{ème} période.

15 minutes pour la mi-temps.

Prolongation de 5 minutes, autant que nécessaire pour qu'un résultat positif soit obtenu.

3 secondes : un attaquant ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive lorsque le ballon est contrôlé par son équipe en zone avant.

5 secondes :

- joueur étroitement marqué
- temps pour faire une remise en jeu
- tenter un lancer-franc

8 secondes pour passer le ballon de la zone arrière à la zone avant

24 secondes pour qu'une équipe qui contrôle le ballon tire au panier

LES VIOLATIONS

Pouvez-vous donner la définition de la violation ? Puis, pouvez-vous citer les violations que vous connaissez en les décrivant brièvement et faisant la gestuelle adaptée ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Afin d'uniformiser le basketball sur la planète, la FIBA a édicté des règles, notamment sur le droits des joueurs. Les règles des violations évoluent régulièrement en fonction des prouesses techniques des joueurs et des tactiques des entraîneurs.

C'est pourquoi, les arbitres doivent faire respecter ces règles, garantes de notre sport.

Une violation est une infraction au règlement.

Sanction : 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
- Dribble irrégulier
- Porter du ballon
- Marcher
- 3 secondes
- 5 secondes et joueur étroitement marqué
- 8 secondes
- 24 secondes
- Ballon retournant en zone arrière
- Pied volontaire
- Ballon tenu

La gestuelle doit être correctement réalisée par le candidat.

LE PIED DE PIVOT ET LA REGLE DU MARCHER

Pouvez-vous expliquer le principe du marcher au basket ?
Que peut faire un joueur quand il a établi son pied de pivot ?
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Cette règle a évolué dès la création du basketball car il était important de dire aux joueurs ce qu'ils avaient le droit de faire ou pas le ballon en main. Aujourd'hui, les arbitres doivent appliquer la règle en prenant en compte le principe d'avantage pris par l'attaquant et le principe d'évidence.

Le principe : Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis. (Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui).

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

Lors d'un départ en dribble, aucun pied le pied de pivot ne peut quitter le sol avant que le ballon soit relâché de la ou des mains.

Lors d'une passe ou d'un tir, le joueur peut lever son pied de pivot à condition que le ballon quitte ses mains, avant qu'un pied ait repris contact avec le sol.

Vrai ou Faux

Un joueur reçoit un ballon à l'arrêt avec les 2 pieds au sol, il peut choisir son pied de pivot.

Vrai

Un joueur reçoit le ballon alors qu'il est en l'air, il tombe sur un pied puis retombe au sol simultanément avec les 2 pieds, alors il peut choisir son pied de pivot.

Faux

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

Faux

Pour tirer au panier, le joueur peut lever le pied de pivot mais aucun pied ne peut retourner au sol avant que le ballon ait quitté la ou les mains (s).

Vrai

Un joueur tombe au sol avec le ballon. Il essaie de se relever pour faire une passe. Est-ce légal ?

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez une violation du marcher au numéro 7 de l'équipe A ?

Le candidat lève le bras avec la main ouverte

Il fait le signe du marcher puis il indique la direction du jeu

TEMPS-MORT ET REMPLACEMENT

Pouvez-vous expliquer ce qu'est un temps mort et ce qu'est un remplacement et quelques règles qui les encadrent ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

Puis faire la gestuelle complète du temps-mort et du remplacement ?

L'esprit de la règle du temps-mort :

Le TM permet à un entraîneur de donner des consignes à ces joueurs. Cependant il ne doit pas prendre trop de temps afin de ne pas allonger la durée de la rencontre et rendre le basket plus agréable à regarder.

Le temps mort :

C'est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint.

Chaque temps mort dure 1 minute.

Par équipe, 2 TM en 1^o mi-temps et 3 TM en 2^o mi-temps + 1 TM par prolongation

A noter : dans la quatrième période : 2 TM maximum par équipe dans les deux dernières minutes.

Une occasion de TM commence lorsque :

- Le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté
- Ou à la suite du dernier ou unique LF réussi
- Ou pour l'équipe adverse suite à un panier réussi

Pouvez-vous expliquer où se déroule la remise en jeu lorsque l'équipe qui bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière prend un temps-mort dans les 2 dernières minutes ?

Elle devra être administrée au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque.

L'esprit de la règle du remplacement :

Le remplacement a un objectif tactique, celui d'échanger des joueurs en fonction du jeu et aussi de leur permettre de se reposer. Pour que cela soit encadré et pas fait « à la volée », les règles déterminent ce qui est autorisé ou non.

Le remplacement : C'est une interruption du jeu demandée par un remplaçant pour devenir joueur.

A quel moment débute une occasion de remplacement ?

- Lorsque le ballon devient mort et que le chronomètre de jeu est arrêté (Pour les deux équipes, le ballon devient mort à la suite du dernier ou unique LF réussi)
- Si l'arbitre est en train de signaler une faute à la table de marque, l'occasion de remplacement débute après sa gestuelle
- Dans les deux dernières minutes du match (+ prolongation), lorsqu'une équipe encaisse un panier

A quel moment prend fin une occasion de remplacement ?

- Lors du 1^{er} ou unique lancer franc, lorsque le ballon est à disposition du tireur
- Lors d'une remise en jeu, le ballon est à la disposition du joueur

Vrai ou Faux

L'entraîneur A fait une demande de TM, puis l'entraîneur B aussi. L'équipe A marque un panier. L'arbitre accorde le TM à l'équipe A. Il a fait une bonne application du règlement. **Faux**

Le joueur B6 reçoit des soins sur le terrain. Il va mieux. Peut-il continuer à jouer ? **Non**

Pouvez-vous expliquer ce que signifie un joueur hors-jeu ? Ensuite, vous voudrez bien expliquer les situations dans lequel le ballon est hors-jeu ? Puis, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ? Pouvez-vous décrire comment les arbitres se répartissent la responsabilité des lignes pour les ballons hors-jeu ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il est important que le Basketball puisse se pratiquer dans un espace délimité régit par des règles. Les arbitres doivent donc maîtriser cette règle de base afin de la faire appliquer.

Joueur hors jeu :

- Lorsqu'une partie de son corps touche le sol en dehors des limites du terrain.
- Lorsqu'il touche un objet en dehors des limites du terrain.

Ballon hors jeu :

- Lorsque le ballon touche un joueur ou toute personne en dehors des limites du terrain.
- Ou le sol ou tout objet hors de limites du terrain.
- Ou les supports du panneau.
- Ou la face arrière du panneau.

Vrai ou Faux

Un joueur qui dribble pose un de ses pieds sur la ligne de touche. L'arbitre ne doit pas siffler ballon hors-jeu.

Faux

Deux joueurs tiennent fermement le ballon. Un des 2 joueurs posent le pied en dehors des limites du terrain. Il s'agit d'une situation de ballon hors jeu.

Faux

Lors d'un tir, un joueur touche les câbles soutenant le panneau. Il s'agit d'une situation de ballon hors jeu.

Vrai

Lors d'une remise en jeu de B8, il remet le ballon dans les mains de B6 suite à une forte pression défensive de l'équipe A. Cette situation est légale.

Faux

Responsabilité des lignes lors des ballons et joueurs hors jeu :

- AK : Ligne de touche sur sa gauche
Ligne de fond derrière lui
- AT : Ligne de touche sur sa gauche
Ligne de fond devant lui

Pouvez-vous expliquer le principe du retour en zone ?
Quelles sont les 3 questions à se poser avant de siffler un retour en zone ? Et expliquer dans quel cas le ballon est considéré en zone avant ?
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?
Terminons par la gestuelle avec une mise en situation.

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

La règle du retour en zone a été créée afin de rendre le Basketball spectaculaire. En interdisant le retour en zone arrière, l'équipe est obligée de tirer rapidement (la règle des 24 sec s'y associe). De fait, il y a plus de paniers et notre sport est ainsi qualifié de spectaculaire.

Le principe : Une équipe, qui contrôle le ballon dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Les 3 questions à se poser avant de siffler REZ :

- Quelle équipe contrôle le ballon en zone avant ?
- Quel joueur est le dernier à toucher le ballon en zone avant ?
- Quel joueur est le premier à toucher le ballon en zone arrière ?

Si la réponse à ces 3 questions concerne la même équipe, alors il y a retour en zone

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

- Le ballon touche la zone avant
- Le ballon touche ou est touché par un attaquant qui a les 2 pieds entièrement en contact avec la zone avant
- Lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.

Vrai ou Faux

La ligne médiane appartient à la zone arrière.

Vrai

Il y a un retour en zone si un joueur dribble le ballon avec un pied en zone avant et un pied en zone arrière.

Faux

Suite à une faute antisportive, le joueur qui fait la remise en jeu doit avoir un pied de part et d'autre de la ligne médiane et peut faire la passe en zone avant ou en zone arrière

Vrai

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez un retour en zone au joueur 12 de l'équipe B ?

Le candidat lève le bras avec la main ouverte

Il fait le signe du retour en zone

Il indique la direction du jeu

Pouvez-vous expliquer le dribble ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX ou par OUI ou NON aux propositions suivantes ? Puis nous vous soumettrons une situation où il conviendra que vous présentiez la gestuelle conventionnelle ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Cette règle a évolué dès la création du basketball car il était important de dire aux joueurs ce qu'ils avaient le droit de faire ou pas le ballon en main, en comparaison au rugby pratiqué par les joueurs de la YMCA. La règle a ensuite évolué grâce aux prouesses techniques des joueurs et aux tactiques des entraîneurs.

Article 24

Le dribble :

Dribbler est l'action de faire rebondir le ballon au sol avec une seule main.

Le joueur peut faire autant de pas qu'il le souhaite entre chaque dribble, quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Le dribble prend fin lorsque le ballon repose sur la ou les mains du joueur.

Vrai ou Faux / Oui ou Non

Le nombre de pas qu'un joueur peut faire quand il dribble et que le ballon n'est pas en contact avec sa main est limité.

Faux

Un joueur qui perd maladroitement son ballon (fumble) peut en reprendre le contrôle.

Vrai

Un joueur dribble et tire au panier. Le tir est manqué et le joueur prend le rebond et dribble à nouveau. Est-ce légal ?

Oui

Pendant son dribble, le joueur peut poser ses 2 mains sur le ballon ?

Non

A4 dribble et s'arrête. B6 tape sur le ballon dans les mains de A4 sans que celui-ci perde le ballon, puis A4 dribble. Doit-on siffler une violation ?

Oui

Lorsqu'un joueur dribble, le ballon ne doit pas dépasser la hauteur des épaules ?

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée pour sanctionner le joueur B8 d'une reprise de dribble ?

Le candidat fait le signe de l'arrêt du chronomètre.

Il fait le geste conventionnel de reprise de dribble.

Il indique la direction pour la reprise du jeu.

Quels sont les 4 types de fautes que vous connaissez ?

Puis ensuite, vous donnerez au moins 3 natures de fautes personnelles.

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

Terminons par la gestuelle avec une mise en situation.

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il existe des règles précises qui régissent le Basketball concernant les contacts entre les joueurs. Ce sport, initialement prévu sans contact, a rapidement fait évoluer ses règles car on ne peut avoir 10 joueurs sur un espace réduit sans avoir de contact. L'arbitre doit juger les fautes dans l'esprit du jeu, le respect de l'intégrité physique des joueurs et le respect de l'éthique du sport et du fair play.

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

Types :

La faute personnelle (défensive et offensive)	La faute technique
La faute antisportive	La faute disqualifiante

Natures de fautes personnelles :

Usage illégal des mains	Obstruction
Tenir	Pousser
Passage en force	Double faute
Balancer le coude en arrière	Frapper la tête
Contrôle de la main	Double faute

Vrai ou Faux

Un défenseur commet une faute sur un attaquant en l'air qui tente un tir au panier. Le panier est manqué. L'arbitre accorde 2 lancers francs à l'attaquant. Il a fait une bonne application du règlement.

Vrai

Lorsqu'un joueur commet sa 2^{ème} faute antisportive, il peut continuer à jouer tant que ce n'est pas sa 5^{ème} faute personnelle.

Faux

L'équipe A contrôle le ballon lorsque l'arbitre siffle une double faute entre A8 et B10. Le jeu reprend par une remise en jeu pour l'équipe A.

Vrai

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée si vous sifflez une faute offensive au joueur A12 pour passage en force ?

Le candidat lève le bras avec le poing fermé

Il fait le signe de passage en force

Il indique la direction du jeu avec le poing fermé

**Pouvez-vous décrire ce qui détermine la position légale de défense ? Puis, vous définirez les principes du cylindre ? Ainsi, que le principe de la verticalité ?
Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?
Puis faire la gestuelle correspondant à la situation proposée ?**

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Il existe des règles précises qui régissent le Basketball concernant les contacts entre les joueurs. Ce sport, initialement prévu sans contact, a vite fait évoluer ses règles car on ne peut avoir 10 joueurs sur un espace réduit sans avoir de contact. Toute faute est un contact, mais tout contact n'est pas une faute. L'arbitre doit juger les fautes dans l'esprit du jeu.

La position légale de défense :

Le défenseur fait face à un adversaire
Il a les 2 pieds au sol

Le principe du cylindre :

C'est l'espace imaginaire occupé par un joueur sur le terrain.
L'espace est délimité comme suit :

- 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

Le principe de verticalité :

Pendant le jeu, chaque joueur a le droit d'occuper sur le terrain de jeu toute place non déjà occupée par un adversaire.

Vrai ou Faux

Le défenseur peut sauter verticalement à l'intérieur de son cylindre.

Vrai

Le défenseur peut être pénalisé pour avoir étendu ses mains au-dessus de lui dans son propre cylindre.

Faux

L'attaquant peut provoquer un contact avec un défenseur qui se trouve en position légale de défense en utilisant ses bras pour se créer plus d'espace.

Faux

Exercice :

Pouvez-vous effectuer la gestuelle adaptée pour une faute offensive de l'attaquant A8 sur le défenseur B10 pour un pousser sur celui-ci alors qu'il est en l'air dans son cylindre ?

Le candidat lève le bras avec le poing fermé

Il indique le joueur A8

Il fait le signe du pousser

Il indique la direction du jeu avec le bras tendu et le poing fermé

L'ACTION DE TIR ET LA FAUTE SUR TIR

Pouvez-vous décrire l'action de tir ? Puis pouvez-vous dire quand débute et quand se termine une action de tir ?

Ensuite, pouvez-vous répondre par VRAI ou par FAUX aux affirmations suivantes ?

Puis faire la gestuelle lors d'une faute sur tir (panier marqué ou non) ?

REPONSE ATTENDUE :

L'esprit de la règle :

Comme l'indique son nom, le Basketball est un sport où l'objectif est de mettre le ballon dans le panier, c'est un sport d'adresse. La cible n'est pas grande et le ballon assez gros. C'est pourquoi il est difficile de marquer des paniers. Pour rendre notre sport attrayant, notamment grâce aux paniers marqués, le tireur doit être protégé. Il ne doit pas subir de contact pendant son tir.

L'action de tir :

Il y a tir au panier (ou LF) lorsqu'un joueur tient le ballon dans la/les main(s) et le lance en l'air en direction du panier (de l'adversaire).

Début d'une action de tir

Lorsque le joueur débute le mouvement continu (le ballon repose dans la ou les mains) et lance le ballon vers le panier.

Fin d'une action de tir

Lorsque le ballon a quitté la/les main(s) du tireur.

Et dans le cas d'un joueur en l'air, lorsque les 2 pieds ont retouché le sol.

La faute sur tir

Une faute est considérée sur action de tir lorsqu'elle est commise pendant qu'un joueur est en action de tir. La sanction est soit le panier marqué + 1 lancer-franc, soit 2 ou 3 lancers-francs.

Comment se déroule la réparation d'une faute commise sur un joueur en train de tirer ?

- si le panier du terrain est réussi, celui-ci doit compter et un lancer franc sera accordé,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à deux points non réussi, deux lancers francs doivent être accordés,
- s'il s'agit d'un tir au panier du terrain depuis la zone à trois points non réussi, trois lancers francs doivent être accordés.

Vrai ou Faux

Est-ce que le smash est considéré comme un tir au panier ? **Vrai**

L'action de tir d'un joueur en l'air se termine dès qu'il a reposé un 1^{er} appui au sol ? **Faux**

Exercice :

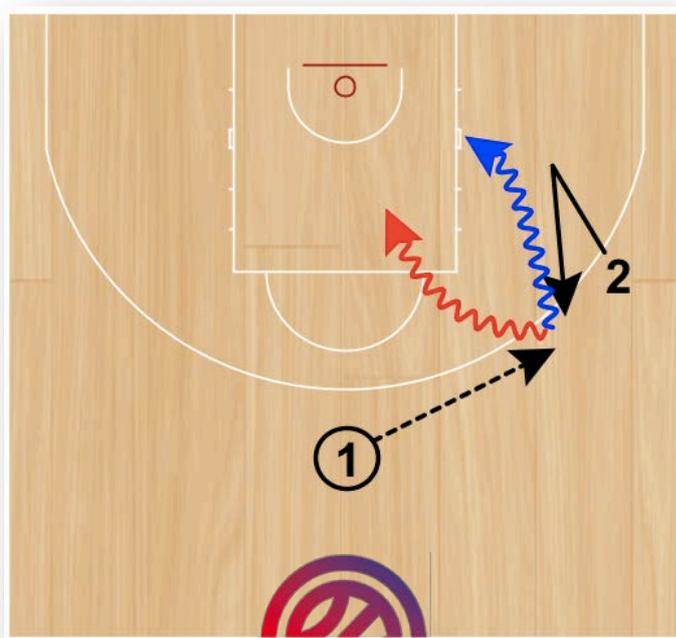
Pouvez-vous effectuer la gestuelle d'une faute de main du joueur A10 sur un tir de B8 ; le panier depuis la zone à 2 points est réussi ?

Le candidat ferme le poing, accorde le panier à 2 pts puis indique le joueur fautif et la nature de la faute. Il accorde ensuite un lancer-franc supplémentaire à B8

ANNEXE 3 : SUJETS DE L'ÉPREUVE E5

DEMONSTRATION COMMENTÉE

SUJET 1 : ATTAQUE



Vous êtes le joueur 2

Vous placerez un défenseur sur 2.

Démonstration des différentes réceptions et départs en dribbles possibles après avoir reçu la balle à 45°.

Le joueur 2 effectue un tir en course.

1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.

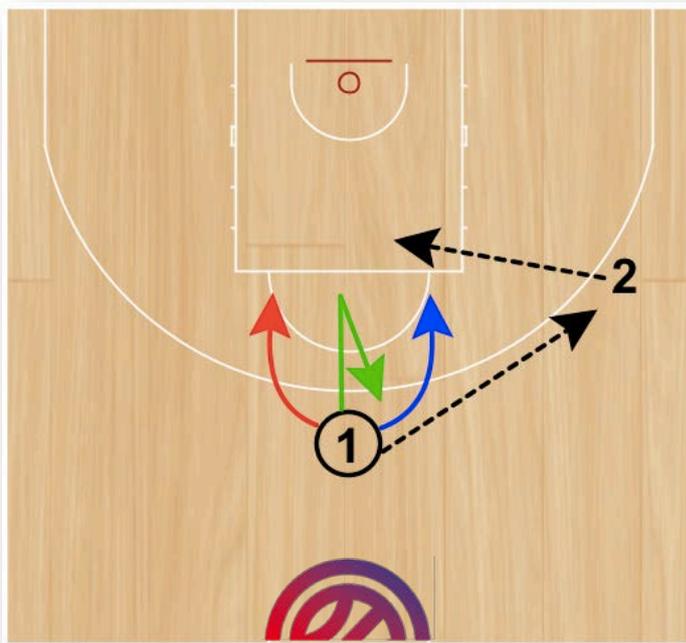
2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.

3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE DE DEMONSTRATION COMMENTEE

SUJET 2 : ATTAQUE



Vous êtes le joueur 1

Vous placerez un défenseur sur 1

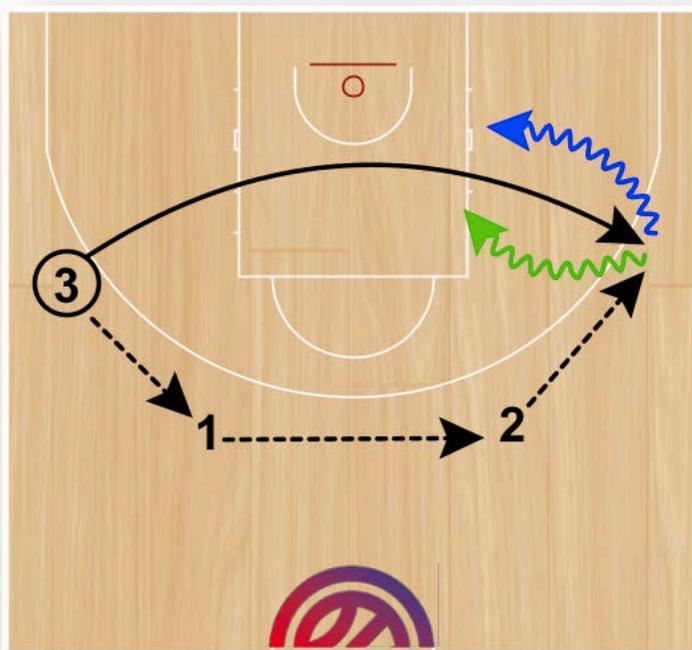
Après avoir fait la passe à 2, vous enchaînez les 3 déplacements et terminerez par un tir.

- 1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.
- 2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.
- 3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE DE DEMONSTRATION COMMENTEE

SUJET 3 : ATTAQUE



Vous êtes le joueur 3

Vous placerez un défenseur sur 3

Après avoir passé la balle à 1 qui passera la balle à 2, vous couperez pour recevoir la balle de l'autre côté.

Vous enchaînez : Réception-dribble-tir à mi-distance

1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.

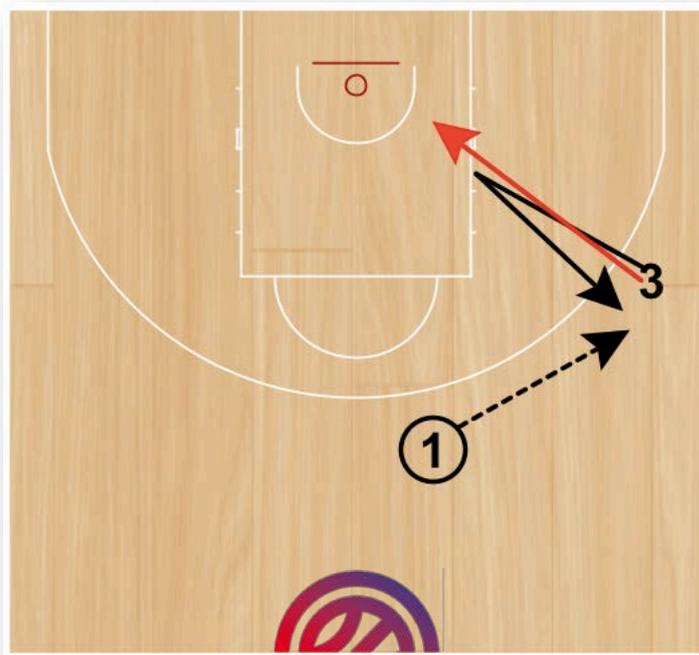
2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.

3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE DE DEMONSTRATION COMMENTEE

SUJET 4 : DEFENSE



Vous êtes le défenseur du joueur 3

L'attaquant se démarque pour recevoir la balle :

- dans le backdoor (en passant derrière son défenseur)
- puis ressort à 45° pour enchaîner réception-départ en dribble-tir

Vous démontrerez les placements et les déplacements du défenseur de 3.

1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.

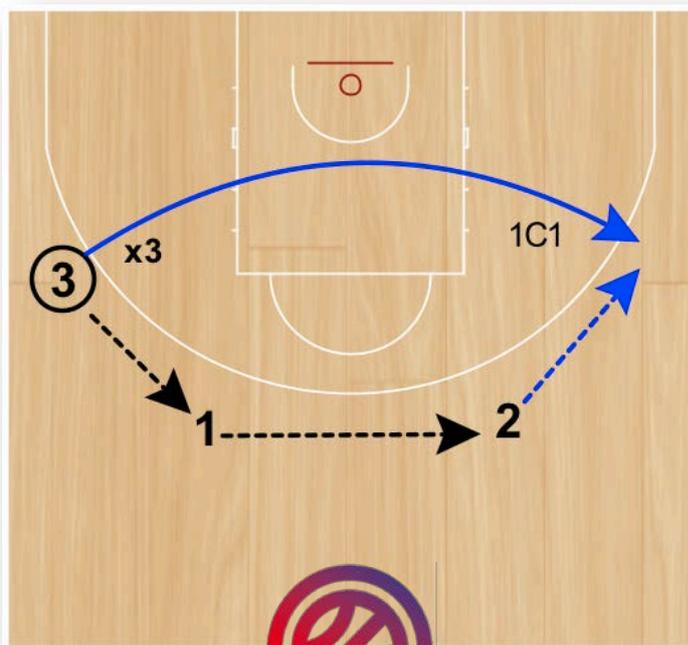
2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.

3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE DE DEMONSTRATION COMMENTEE

SUJET 5 : DEFENSE



Vous êtes le défenseur du joueur 3

Vous ne mettez pas de défenseur sur 1 ni sur 2.

3 passe la balle à 1 qui passera la balle à 2.

3 coupe de l'autre côté pour recevoir la balle et enchaîner un 1x1.

Vous démontrerez les placements et déplacements du défenseur de 3

1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.

2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.

3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

EPREUVE DE DEMONSTRATION COMMENTEE

SUJET 6 : DEFENSE



Vous êtes le défenseur du joueur 3

2 passe la balle à 1 qui transfert sur 3.

3 attaque en dribble ligne de fond puis dans l'axe pour tirer.

Vous démontrerez les placements et les déplacements du défenseur de 3.

1^{er} temps : Démontrer la situation à vitesse réelle avec des joueurs, sans commentaire.

2^{ème} temps : Démontrer la situation en la détaillant techniquement.

3^{ème} temps : Expliquer les points de vigilance de l'arbitre ainsi que son placement pour juger la situation en arbitre de tête (AT) ou en arbitre de queue (AK).
Puis arbitrez cette situation jouée plusieurs fois.

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 1



1^{ère} phase : Le jury doit voir un arrêt sans marcher et équilibré, puis une première démonstration avec un arrêt simultané et une avec un arrêt alternatif.
Puis un départ en dribble en profondeur sans marcher au départ.
Et enfin un tir en course réussi.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

Sans donner trop de détail il faut obligatoirement commencer l'action par un démarquage simple en "V" ; à la suite duquel le candidat devra expliquer au moins les 2 grandes familles d'arrêts : simultané et alternatif. Dans les deux cas ils pourront être orientés ou face au passeur.

Le candidat ne devra pas oublier de citer la règle du marcher "arrêt 1 temps choix du pied de pivot, arrêt 2 temps premier pied posé=pied de pivot". Ensuite, il doit expliquer la règle "pour partir en dribble le joueur doit avoir lâché son ballon avant de lever le pied de pivot".

Techniquement : les arrêts devront être équilibrés pour cela le joueur doit être fléchi.

Une fois le pied de pivot déterminé, l'équilibre du joueur assuré, je peux partir en dribble. Là encore, 2 départs possibles : direct ou croisé. Il faut définir les 2 départs.

- Direct : Même pied même main,
- Croisé : Pied / Main opposée.

Sur le départ en lui même : flexion, j'attaque la hanche du défenseur avec mon épaule, notion de profondeur (allier le geste et la parole) par le dribble et je place le premier appui en profondeur.

Le tir en course : Premier appui long pour passer le défenseur, deuxième plus court pour s'élever vers le cercle.

Pour les lâchers du ballon : lay up et lay in en insistant sur le fait que la gestuelle ne change qu'au niveau de la main et non du bras.

3^{ème} phase : Décrire les notions suivantes : Démarquage, arrêt, pied de pivot, départ en dribble, défense sur porteur de balle, tir en course, placement AT.
(Voir page 73)

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 2



1^{ère} phase : Le jury doit voir les trois choix du défenseur de 1.
Le joueur 1 doit effectuer une passe avec un déplacement de l'appui côté passe (pied droit/main droite). Puis en fonction des réactions, il choisira son type d'enchaînement.
Puis le jury doit voir une réception de passe pour tir sans marcher.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

Lecture de l'attitude défensive :

- Flèche rouge : le défenseur saute à la balle et laisse le back door, je pars "tout" droit, reçois le ballon de 2 et enchaîne STOP/TIR, arrêt fléchi en 1 temps pied fort légèrement avancé, ou deux temps pied fort puis deuxième pied.

Sur le tir : garder le ballon en position haute avec alignement pied hanche coude ballon. Terminer avec main haute et fouetté du poignet.

- Flèche violette : le défenseur ne réagit pas à la passe de 1 à 2, je passe devant lui en engageant appui et épaule au plus près du défenseur. J'appelle la balle en profondeur pour tir en course sans dribble.

- Flèche Verte : le défenseur recule en profondeur pour pouvoir réagir aux 2 premiers cas. Je vais alors au contact pour me créer un espace de tir à 3 pts.

3^{ème} phase : Décrire les notions suivantes : Démarquage, passage devant ou derrière le défenseur, défense sur porteur de balle, tir, défense sur tir, placement AK.
(Voir page 73)

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 3



1^{ère} phase : Le jury doit voir un enchaînement d'actions correspondant au texte et au dessin. Le mot "Après" ligne 2 de l'énoncé est fréquemment oublié...
Le défenseur de 3 est en aide quand le ballon dans les mains de 2 et que 3 commence sa coupe.
On devra voir un contact entre A3 et D3 avant que 3 ne reçoive le ballon sur l'aile droite. Réception en équilibre et départ en dribble sans marcher.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

Respect des timings de passe et course ; le contact entre A3 et D3 sera réalisé dans l'axe ou presque, A3 utilisera son bras pour passer devant le défenseur mais aussi son appui. Les rythmes de A3 devront aussi respecter (course-stop-course) cela permet à A3 de prendre un temps d'avance sur D3.

A3 devra expliquer au moins les 2 grandes familles d'arrêts : simultané et alternatif, dans les deux cas ils pourront être orientés ou face au passeur. Il ne devra pas oublier de citer la règle du marcher "arrêt 1 temps choix du pied de pivot, arrêt 2 temps premier pied posé=pied de pivot". Ensuite, il doit expliquer la règle "pour partir en dribble le joueur doit avoir lâché son ballon avant de lever le pied de pivot".

Techniquement : les arrêts devront être équilibrés pour cela je dois être fléchi. Une fois le pied de pivot déterminé, l'équilibre du joueur assuré, je peux partir en dribble. Là encore, 2 départs possibles : direct ou croisé. Il faut définir les 2 départs.

- Direct : Même pied même main,
- Croisé : Pied / Main opposée.

Sur le départ en lui même : flexion, j'attaque la hanche du défenseur avec mon épaule, notion de profondeur (allier le geste et la parole) par le dribble et je place le premier appui en profondeur.

Le tir : enchaînement STOP/TIR, arrêt fléchi en 1 tps pied fort légèrement avancé, ou deux temps pied fort puis deuxième pied.

3^{ème} phase : Décrire les notions suivantes : Démarquage, arrêt, pied de pivot, départ en dribble, défense sur porteur de balle, tir en course, placement AT. (Voir page 73)

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 4



1^{ère} phase : Le jury doit voir un défenseur l'emporter sur son attaquant.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

Justifier les choix défensifs en fonction de ce qui pourrait se passer : Je défends fort la ligne de passe en laissant le back door car j'ai un partenaire en aide pour stopper mon joueur.

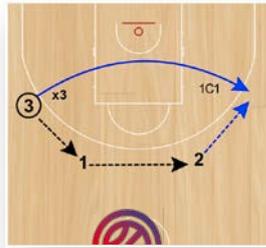
Techniquement expliquer que je suis fléchi avec une priorité au ballon, épaules orientées vers le porteur de balle, main sur la ligne de passe, agressivité sur cette ligne de passe.

Dans le second cas, je défends le backdoor, je suis en aide par rapport au porteur de balle. Priorité joueur, épaules orientées vers A3. Je suis prêt à bumper si nécessaire le joueur A3. Quand A3 reçoit le ballon à 45°, je monte sur lui en multipliant les appuis (typing) et en l'orientant ligne de fond.

Sur le premier dribble sursaut de recul pour garder l'avantage en défense, une main vers le dribble la seconde prête à agir en cas de tir. Je repousse A3 pour un tir dans de mauvaises conditions.

3^{ème} phase : Décrire les notions suivantes : Position initiale légale de défense, contestation de déplacement (bump), défense sur le porteur de balle, défense sur le tir, placement AT.
(Voir page 73)

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 5



1^{ère} phase : Le jury doit voir un joueur qui ne change pas d'adversaire à chaque passe, mais qui défend sur A3.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

Quand A3 a le ballon, je défends en pression, position légale de défense, orientation ligne de fond.

A3 passe à A1, je me mets en aide sur la ligne de passe.

A1 passe à A2, je me mets en aide dans la zone restrictive.

A3 entame sa coupe, je vais chercher le bump sur A3 entre l'entrée de la zone et l'axe panier/panier. Je refuse à A3 la réception du ballon dans la zone et le laisse recevoir le ballon à 3 pts.

Quand A3 reçoit le ballon à 45 °, je monte sur lui en multipliant les appuis (typing) et en l'orientant ligne de fond, une main vers le dribble la seconde prête à agir en cas de tir. Je repousse A3 pour un tir dans de mauvaises conditions ou un vol de ballon.

3^{ème} phase : Position initiale légale de défense, contestation de déplacement (bump), défense sur le porteur de balle, défense sur le tir, placement AK.
(Voir page 71)

DEMONSTRATION COMMENTEE : CORRECTION SUJET 6



1^{ère} phase : Le jury doit voir les changements de statuts du défenseur.

2^{ème} phase : Avoir une chronologie simple qui suit le dérouler de l'action.
Ne pas revenir en "arrière"

A2 a le ballon, je suis en aide dans l'axe panier/panier légèrement en dessous de la ligne des lancer-francs.

Puis A2 passe à A1, deux possibilités :

- flèche rouge : je rentre sur la ligne de passe A1/A3.

Je m'oriente priorité au ballon (c'est l'appui droit le plus proche de l'attaquant), orientation épaules vers A1.

Puis quand A3 reçoit le ballon, je dois pivoter puis sursauter pour contenir A3, une main vers le dribble la seconde prête à agir en cas de tir. Je repousse A3 pour un tir dans de mauvaises conditions.

- flèche verte : je reste en aide pour couper le backdoor.

Quand A3 reçoit le ballon je l'oriente vers le centre, je sursaute sans pivot pour reprendre une défense efficace, une main vers le dribble la seconde prête à agir en cas de tir. Je repousse A3 pour un tir dans de mauvaises conditions.

3^{ème} phase : Décrire les notions suivantes : Position initiale légale de défense, défense sur le porteur de balle, défense sur le tir, placement AK.
(Voir page 73)

Les points de vigilance de l'arbitre (3^{ème} phase) :

- Démarquage : - l'attaquant ne doit ni pousser, ni tenir pour se démarquer
- le défenseur ne doit pas tenir l'attaquant pour le retarder dans son démarquage
- Arrêt : - dès que l'attaquant a pris le contrôle du ballon et qu'il veut s'arrêter, il a trois possibilités :
- arrêt simultané : les deux pieds sont posés en même temps
- arrêt alternatif : le joueur pose d'abord un pied puis le deuxième
- un pied puis arrêt simultané : le joueur pose un pied, saute sur celui-ci et retombe en arrêt simultané
- Pied de pivot : En fonction de ses appuis lors de la réception du ballon, le joueur aura différentes possibilités :
- si ses deux pieds sont au sol : choix du pied de pivot
- si le joueur est en l'air et s'arrête en :
- arrêt simultané : choix du pied de pivot
- arrêt alternatif : le premier pied posé sera le pied de pivot
- un pied puis arrêt simultané : aucun pied de pivot possible
- Départ en dribble : Que ce soit pour un départ direct ou un départ croisé, le ballon doit quitter les mains de l'attaquant avant qu'il lève son pied de pivot.
- Passage devant ou derrière l'attaquant : Pendant un passe et va ou un back door, l'attaquant ne doit pas tenir ou pousser le défenseur pour passer.
- Tir en course ou jump shot : Pour un tir, l'attaquant a le droit à deux appuis.
- Position initiale légale de défense : Un défenseur a établi une position initiale légale de défense quand :
- Il fait face à un l'attaquant et
- Il a ses deux pieds au sol
- Il est dans son cylindre (à définir)
- Défense sur porteur de balle : 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 créer un contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes : c'est une faute.
Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir sa position de défense.
Si le contact est sur le torse du défenseur, il n'y a pas de faute défenseur.
- Contestation de déplacement : Un défenseur ne peut pas prendre une position trop près et/ou très rapidement sur la trajectoire d'un adversaire. Il doit laisser une distance d'un pas normal à l'attaquant pour lui permettre de s'arrêter ou changer de direction.
Lors du contact, le défenseur ne doit pas bloquer, tenir ou empêcher illégalement l'attaquant de passer.
- Défense sur le tir : Lors d'un tir, le défenseur doit rester vertical dans son cylindre. Il ne peut pas créer un contact en allant dans le cylindre de l'attaquant.

ANNEXE 4 : FICHE D'OBSERVATION

FICHE D'OBSERVATION POUR L'EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

NOM et Prénom de l'Arbitre observé : _____ Observateur : _____



Date : _____

Lieu : _____

1er arbitre : _____

2ème arbitre : _____

Equipe A : _____

Equipe B : _____

Catégorie / Division : _____

Compétition :

Féminin :

Score final : _____

Tournoi :

Masculin :

L'observateur utilisera la fiche annexe pour ajuster ses critères d'évaluation de chaque item

A/ ADMINISTRATIF

	TRES BIEN	SATISFAISANT	INSUFFISANT	Non Noté	COMMENTAIRES
Comportement / tenue					
Contrôle feuille / licences avant match					
Contrôle feuille pendant / après match					
Réclamation / réserve / rapports					

B/ JUGEMENT DES CONTACTS REGULIERS ET DES FAUTES

	TRES BIEN	SATISFAISANT	INSUFFISANT	Non Noté	COMMENTAIRES
Réactivité aux fautes importantes					
Jugement contact du ou sur le porteur du ballon					
Réparation des fautes					
Jugement de l'action de tir					
Réactions aux comportements antisportifs					

C/ JUGEMENT DES VIOLATIONS

	TRES BIEN	SATISFAISANT	INSUFFISANT	Non Noté	COMMENTAIRES
Réactivité aux violations importantes					
Jugement du marcher et du joueur au sol					
Jugement des dribbles et/ou des pertes accidentelles du contrôle du ballon					
Jugement des sorties de balle					
Jugement des 3", 5", 8", retour en zone					
Jugement des violations sur LF					
Jugement du jeu au pied délibéré					
Appréciation des situations d'entre-deux					

D/ MECANIQUE D'ARBITRAGE - ATTITUDE - COMMUNICATION

	TRES BIEN	SATISFAISANT	INSUFFISANT	Non Noté	COMMENTAIRES
Coup de sifflet ferme, fort et dans l'instant					
Annonce claire et de la voix des infractions					
Gestuelle de base claire et bien visible					
Contrôle des remplacements et temps-morts					
Mobilité et placement pour bien voir (bonne fenêtre, proche du ballon)					
Placement basique d'arbitre de tête et de queue					
Validation des paniers valables à 1/2/3 points et annulation des paniers non valides					
Autonomie et assurance					
Relations avec les joueurs et équipes					

BILAN / COMMENTAIRES / PISTES DE TRAVAIL (3 maximum)

1 _____

2 _____

3 _____

RESULTAT (réservé au Comité Départemental)

Nombre de cases grisées notées "INSUFFISANT" = _____

*Parmi les cases grisées, plus de 3 cases grisées cochées "INSUFFISANT" = NON VALIDE

Signature : _____

Epreuve E6 : Pratique Validée
 Non validée

Niveau de désignation préconisé Jeunes uniquement
 Jeunes en priorité
 Seniors

Comportement / tenue	L'arbitre est arrivé à l'heure. Il était en tenue vestimentaire appropriée pour arbitrer. Son attitude et son comportement sont en adéquation avec la fonction d'arbitre. L'arbitre s'est présenté aux entraîneurs. La rencontre a débuté à l'heure. L'arbitre a fait respecter la durée de la pause et des intervalles. Il s'est assuré de la présence d'OTM licenciés à la table de marque. Il a choisi le ballon.
Contrôle feuille / licences avant match	L'arbitre a contrôlé les licences des joueurs. Le cas échéant, il a demandé les pièces justificatives. A défaut, il a fait une juste application du règlement. Les capitaines sont désignés, les entraîneurs ont signé la feuille.
Contrôle feuille pendant / après match	L'arbitre a vérifié la bonne tenue de la feuille pendant et à la fin de la rencontre. La feuille a été tournée à la pause. Il a enregistré les éventuelles réserves et réclamations. Il a annoté les éventuelles FT ou FD au verso. Il a contre-signé la feuille en dernier.
Réclamation / réserve / rapports	L'arbitre a enregistré les éventuelles réserves. En cas de réclamation, l'arbitre l'a enregistré correctement. En cas de rapports ou d'incidents, ceux-ci ont été correctement consignés et la feuille de marque a été signée par les personnes concernées.

B/ JUGEMENT DES CONTACTS REGULIERS ET DES FAUTES

Réactivité aux fautes importantes	Les fautes évidentes et importantes ne sont pas manquées. L'arbitre réagit et siffle rapidement pour les sanctionner.
Jugement du contact	Les contacts irréguliers sont sanctionnés. Les contacts réguliers sont tolérés. Le bon responsable des charges et obstructions est sanctionné. L'arbitrage n'est ni pointilleux ni laxiste. La rudesse est sanctionnée.
Réparation des fautes	Les réparations des fautes sifflées sont correctes : fautes normale, fautes sur tir, antisportives, techniques, ...
Jugement de l'action de tir	L'action de tir est bien identifiées : début = dribble terminé et mouvement vers le panier, fin = ballon lâché et appuis revenus au sol, ou nouvelle action. Les lancers-francs correspondants sont bien accordés.
Reactions aux comportements antisportifs	L'arbitre ne se laisse pas déborder. Il réagit aux comportements antisportifs, en reprenant, avertissant ou sanctionnant si nécessaire.

C/ JUGEMENT DES VIOLATIONS

Réactivité aux violations importantes	Les violations évidentes et importantes ne sont pas manquées. L'arbitre réagit et siffle rapidement pour les sanctionner.
Jugement du marcher et du joueur au sol	Les deux appuis au sol sont tolérés et contrôlés dès l'attraper du ballon, que ce soit pour un tir, une passe ou un arrêt. Le premier pied au sol dès l'attraper du ballon est identifié comme pied de pivot. Le joueur est autorisé à jouer au sol mais pas à se relever ou rouler avec le ballon.
Jugement des dribbles et/ou des pertes accidentelles du contrôle du ballon	Le départ en dribble est bien jugé = lâcher du ballon avant de soulever le led de pivot. Les porteurs de balle et dribbles à deux mains sont sanctionnés. Les pertes accidentelles du contrôle du ballon avant ou après dribble (fumble) sont tolérées. Les interceptions et disputes de balle avec rebond suivies de dribble ne sont pas sanctionnées comme reprises de dribbles irréguliers à juste titre.
Appréciation des situations d'entre-deux	L'arbitre ne siffle pas trop rapidement ballon tenu (entre deux). Il attend que le ballon soit tenu suffisamment fermement pour qu'aucun des joueur ne puisse s'en emparer sans faire usage de rudesse excessive. La règle de l'alternance est correctement appliquée.
Jugement des 3", 5", 8", 24", retour en zone	L'arbitre juge bien les violations de temps sans aller trop vite. Il ne siffle pas 3 secondes quand un joueur tire ou qu'il cherche à quitter la zone restrictive. Il ne siffle pas retour en zone arrière tant qu'un attaquant n'a pas eu le ballon et les deux pieds en zone avant.
Jugement des violations sur LF	L'arbitre différencie les violations des tireurs, rebondeurs partenaires, rebondeurs adverses, autres joueurs. Il compte le LF, l'annule ou le redonne à tirer selon les cas prévus à la règle.
Jugement des sorties de balle	L'arbitre est concentré sur le dernier joueur ayant touché le ballon. Il siffle au moment exact où le ballon est sorti. Il donne le ballon à la bonne équipe et au bon endroit.
Jugement du jeu au pied délibéré	Le pied n'est sanctionné que lorsqu'il s'agit d'un geste délibéré. Le joueur qui récupère le ballon après avoir fait un pied non volontaire n'est pas sanctionné.

D/ MECANIQUE D'ARBITRAGE - ATTITUDE - COMMUNICATION

Coup de sifflet ferme, fort et dans l'instant Annonce claire et de la voix des infractions Gestuelle de base claire et bien visible	Le coup de sifflet est net, ferme et audible. Il arrête le jeu. Il intervient au moment de l'infraction et n'est pas décalé dans le temps. L'arbitre annonce clairement ses décisions de la voix pour être mieux compris et se donner de l'assurance (ex "faute huit bleu, obstruction, 2 lancers-francs", "marcher, balle blanche", ...). Les gestes de base sont maîtrisés : clairs, nets, amples et débordés. Ex : arrêt ou chrono, numéro du joueur, direction de la reprise du jeu, nombre de points et/ou de LF accordés.
Contrôle des temps-morts et remplacements	L'arbitre contrôle les remplacements. Il fait bien signe de la main au joueur de rentrer sur le terrain. Il intervient au signal des 50 secondes des temps morts pour demander aux équipes de revenir sur le terrain.
Mobilité et placement pour bien voir (bonne fenêtre, proche du ballon)	L'arbitre est mobile. Il ajuste son placement pour être proche de l'action et bien voir l'action à juger sans être masqué par un joueur. Il recherche "la fenêtre" sans gêner les joueurs.
Placement basique d'arbitre de tête et de queue	A deux arbitres, l'arbitre va vite se placer en arbitre de tête derrière la ligne de fond pour attendre l'attaque et ensuite ajuster son placement pour contrôler les actions près du panier. Il se positionne le plus souvent à gauche. En arbitre de queue, il se place à gauche près du haut de la ligne à 3 points, au niveau du dernier attaquant. Il avance vers le panier pour suivre les actions sur pénétration et sur rebond. Il évite au maximum le couloir.
Validation des paniers valables à 1/2/3 points et annulation des paniers non validés	L'arbitre valide les paniers ou lancers-francs pour leur bonne valeur (1/2/3 points) en cours de rencontre. Il décide et annonce si le panier est valide ou non en fin de période ou lors d'une faute suivi d'un tir réussi.
Autonomie et assurance	L'arbitre reste sur ses décisions. Il ne change pas son arbitrage et ne se laisse pas influencer par les contestations. Il a une attitude respectueuse et décidée. Il tente de montrer de l'assurance. Il sait toutefois rectifier une erreur évidente s'il s'en rend compte par lui-même ou grâce à son collègue.
Relations avec les équipes	L'arbitre est cordial. Il peut être souriant mais reste concentré sur sa tâche. Si nécessaire, il communique avec le joueur, le capitaine ou l'entraîneur. Il garde son sang froid.

ANNEXE 5 : DOSSIER DU CANDIDAT

Afin d'éviter l'impression de documents, vous pouvez compléter la fiche numériquement, la mettre sous format pdf puis l'envoyer par e-mail à vos candidats. Pour ceux qui souhaitent tout de même la version papier, nous avons passé le dossier de 8 à 2 pages.

Dans ce dossier, vous pourrez répertorier toutes les notes de vos candidats et ce sera le support de validation.



DOSSIER DU CANDIDAT

Epreuves en Contrôle en Cours de Formation

E1 : Suivi de la formation Validée Non validée

E2 : e-Learning Validée Non validée

Epreuves Terminales

E3 : Test règlement de jeu Note : / 20 coefficient 2 = / 40

E4 : Oral règlement de jeu Note : / 20 coefficient 1 = / 20

E5 : Démonstration commentée Note : / 20 coefficient 1 = / 20

TOTAL = / 80

Soit une moyenne de / 20

Validée Non validée

Epreuve Pratique

E6 : Observation sur un match Validée Non validée

Au vu des résultats obtenus aux différentes épreuves ci-dessus,

J'ai le plaisir de vous informer que **vous avez réussi l'Examen Arbitre Départemental** et suis heureux de pouvoir compter sur vous pour les matchs à venir.

J'ai le regret de vous informer que **vous avez échoué à l'Examen Arbitre Départemental**, et vous encourage à poursuivre vos efforts de formation pour le repasser.

Fait à , le

Le(la) Président(e) du Comité Départemental de

EPREUVE E4 : ORAL DE REGLEMENT DE JEU

1) Capacité à s'exprimer à l'oral (10 points)

<input type="checkbox"/> Elocution claire <input type="checkbox"/> Phrases correctes <input type="checkbox"/> Exposé structuré : Le candidat présente le sujet qu'il a tiré au sort Il explique pourquoi cette règle a été créée Il expose la règle et ses exceptions Il montre la gestuelle liée à la règle Il illustre la règle grâce à un ou deux exemples <input type="checkbox"/> Assurance et attitude convaincante <input type="checkbox"/> S'adresse à l'ensemble du jury <input type="checkbox"/> Ecoute et répond clairement aux questions	6 items cochés: 10 pts 5 items cochés: 8 pts 4 items cochés: 6 pts 3 items cochés: 4 pts 2 items cochés et moins: 0 pt	Total de points / 10
--	--	---------------------------------

2) Pertinence et exactitude des propos tenus (10 points)

<input type="checkbox"/> Esprit de la règle (le pourquoi de la règle, historique, ...) <input type="checkbox"/> Enoncé de la règle <input type="checkbox"/> Utilisation de mots clés <input type="checkbox"/> Traitement de tous les aspects de la règle (exceptions) <input type="checkbox"/> Réparations <input type="checkbox"/> Exemple(s) pour illustrer la règle <input type="checkbox"/> Gestuelle et/ou mécanique associée(s)	7 items cochés: 10 pts 6 items cochés: 8 pts 5 items cochés: 6 pts 4 items cochés: 4 pts 3 items cochés: 2 pts 2 items cochés et moins: 0 pt	Total de points / 10
---	---	---------------------------------

EPREUVE E5 : DEMONSTRATION COMMENTEE

1) Partie technique (10 points)

Exposé clair et audible	/ 2 points
Traitement de chaque temps fort de la situation Démonstration jouée pour le poste cité dans le sujet Utilisation de termes techniques appropriés Démonstration technique réglementaire	/ 8 points

2) Partie arbitrage (10 points)

Règles afférentes aux différents temps bien exposées Règles expliquées avec clarté Exactitude des points de règlement de jeu Utilisation des termes clés de la règle Positionnement de base et déplacements en AT ou AK corrects Qualité de l'arbitrage (décisions et gestuelle)	/ 10 points
---	--------------------

Pour cette deuxième année de mis en place, et suite à l'enquête réalisée en juin 2015, nous avons optimisé ce livret en vous donnant toutes les informations et en vous permettant de les retrouver directement sur notre site www.ffbb.com.

De vifs remerciements à tous ceux qui s'investissent dans les clubs et dans les Comités Départementaux pour la formation initiale des arbitres et la préparation à cet Examen Arbitre Départemental.

Je me permets de remercier à nouveau l'équipe qui a œuvré depuis plusieurs années sur l'Examen Arbitre Départemental.

Au cours de nombreux séminaires, réunions et travail à distance, chacun a su apporter ses compétences pour la réalisation des différents outils, toutes mes félicitations à :

- Christina RIOUX, formatrice labellisée, Comité 33*
- Abdel HAMZAoui, arbitre-formateur de la FFBB*
- Matthieu MESTRE, formateur labellisé, Comité 92*
- Pierre DEPETRIS, Président du Comité 69, membre du Comité Directeur de la FFBB*
- Nicolas QUINSAT, formateur labellisé, Comité 63*
- Franck SAILLANT, Cadre Technique Fédéral, Comité 69*
- Matthieu SOUCHOIS, DTN Adjoint - Directeur du Pôle Formation*
- Bruno VAUTHIER, responsable du service de formation des officiels à la FFBB*
- Dorian WINCKELMULLER, administrateur e-plateforme*

*Johann JEANNEAU,
Arbitre-formateur de la FFBB, en charge du dossier*



FEDERATION FRANCAISE DE BASKETBALL

117 Rue du Château des Rentiers
750013 PARIS