

ARBITRE DEPARTEMENTAL

LIVRET DU FORMATEUR

**PRESENTATION DE LA FORMATION
ET DE L'EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL
VERSION I**



EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

Depuis la mise en place de l'Examen Arbitre Départemental, les Commissions Départementales des Officiels et les formateurs ont relevé le défi d'uniformiser la formation et les épreuves sur le territoire. L'objectif de ce référentiel de formation est donc multiple :

- Assurer une base commune à tous nos arbitres,
- Permettre des passerelles avec d'autres formations et diplômes,
- Décliner des outils pédagogiques à disposition des structures.

Aujourd'hui, tous les comités proposent désormais une formation conforme au référentiel mais avec une organisation pédagogique répondant aux besoins ou spécifiés de chaque territoire.

La prise en compte de la formation à distance est aujourd'hui accomplie soit dans la formation initiale qu'à des fins de formations continues des arbitres départementaux en activité.

Nous restons à l'écoute de l'ensemble des territoires pour prendre en compte les retours d'évolution, d'amélioration de ce dispositif.

Dans ce cadre, nous aurons une réflexion particulière sur la formation des arbitres féminines. Nous avons pu constater pour les arbitres à compétence Championnat de France la nécessité de module de formation spécifique qu'il nous appartiendra de décliner désormais systématiquement dans les formations territoriales dans la continuité du plan de féminisation.

Un groupe de travail va être créé à cette fin.

Nous vous invitons à une lecture attentive de ce livret qui répond à toutes vos questions.

Si certaines interrogations subsistaient, vous pouvez contacter le pôle formation et emploi directement à **arbitredepartemental@ffbb.com**. Nous nous ferons un plaisir de vous répondre afin de vous aider.

Nous vous rappelons qu'une mallette pédagogique à l'attention des clubs et des comités est également disponible sur le site FFBB STORE pour aider les entraîneurs, les dirigeants, les formateurs à former des arbitres clubs, arbitres officiels en devenir !

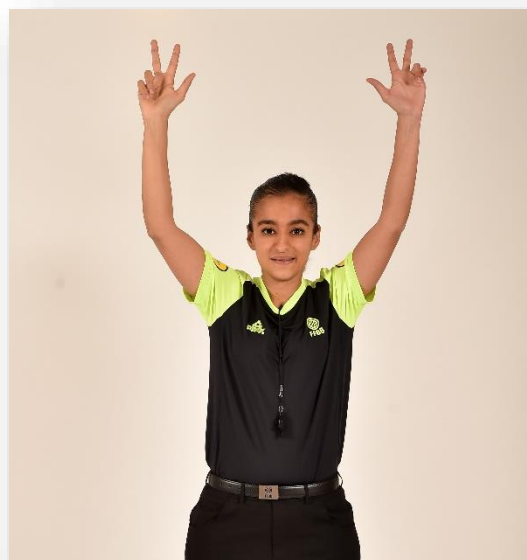
Nous vous souhaitons une bonne lecture de ce dossier,

Et une bonne saison !



SOMMAIRE

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL	3
SOMMAIRE	4
PRESENTATION DE LA FORMATION	5
PRESENTATION DE L'EXAMEN	14
EPREUVES EN CONTROLE EN COURS DE FORMATION	17
EPREUVE E1 – VALIDATION DU	17
PROGRAMME DE FORMATION	17
EPREUVE E2 – E-LEARNING	18
EPREUVES TERMINALES	29
EPREUVE E3- TEST ECRIT	29
EPREUVE E4 - ORAL	31
EPREUVE PRATIQUE.....	33
EPREUVE E5.....	33
OBSERVATION D'UNE RENCONTRE	33
IMPRESSION DES DIPLOMES	35
ANNEXES	36
ANNEXE 1 - TABLEAU D'ACQUISITION DES COMPETENCES DE L'ARBITRE EN FORMATION	37
ANNEXE 2 - GUIDE DU FORMATEUR POUR LE SUIVI DE SES STAGIAIRES EAD	43
ANNEXE 3 - SUJETS DE L'EPREUVE 4 ORAL REGLEMENT DE JEU	45
ANNEXE 4 - FICHE D'OBSERVATION	56
ANNEXE 5 - DOSSIER DU CANDIDAT	58
ANNEXE 6 - TABLEAU DES RESULTATS.....	59



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, 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^{er} 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 chronométreur : 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 ET LES TECHNIQUES 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								
	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 COMPORTEUR 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						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 70% de bonnes réponses (possibilité de refaire plusieurs fois chaque test). A la fin, le candidat pourra extraire ses résultats e-Learning et obtenir le certificat pour le transmettre à son formateur.

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.

Epreuve Pratique :

E5 : 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 :

- Epreuves en CCF : E1 et E2 doivent être validées,
- Epreuves terminales : La moyenne des notes E3 (coefficient 2), E4 (coefficient 1) doit être supérieure ou égale à 12/20,
- Epreuve pratique: Pour valider E5, le candidat ne devra pas obtenir plus de trois items colorés « non satisfaisant ».

Epreuves en Contrôle en Cours de Formation	E1 Valider le programme de formation	E2 Valider 2 parcours e-Learning (70%)
Epreuves terminales <i>(obtenir une moyenne de 12/20)</i>	E3 Test écrit de règlement (coefficient 2)	E4 Test oral de règlement (coefficient 1)
Epreuve pratique <i>(ne pas obtenir + de 3 items grisés)</i>	E5 Observation sur un match départemental	



Si l'organisation de la CDO le permet, un arbitre peut repasser une épreuve dans la même saison, sous forme d'un **rattrapage**.

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 sont déclinés en différentes sessions.



L'épreuve E2 comprend deux parties :

- **Le e-Learning Arbitre Club qui permet de découvrir les règles de bases**
- **Le e-Learning Examen Arbitre Départemental qui permet d'approfondir les connaissances et de se préparer à l'arbitrage de rencontres désignées par le Comité**

Pour chaque module, le stagiaire découvrira les règles grâce à des vidéos, des photos, des jeux et des exercices. Sous forme ludique, il pourra s'approprier de nouvelles connaissances. Il est conseillé au stagiaire de prendre quelques notes ou captures d'écran afin de se constituer quelques notes qui pourront lui servir ultérieurement.

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 des jeux, des QCM, des clips vidéo à analyser. Pour valider un module, le stagiaire devra obtenir 70% minimum de bonnes réponses. Il peut refaire les tests autant de fois qu'il le souhaite afin d'obtenir ce pourcentage de réussite.

Il est préférable de valider cette épreuve avant les stages pratiques, les stagiaires bénéficieront alors des connaissances règlementaires.

Ouverture de la session de formation

La session de formation à l'Examen Arbitre Départemental est ouverte du 1 juin avant le début de saison au 31 mai de la saison en cours. Ceci veut dire qu'un arbitre doit terminer sa formation et son épreuve e-learning le 31 mai au plus tard. Au-delà de cette date la session e-learning est fermée et doit être recommencée pour une validation possible seulement l'année sportive suivante. Un arbitre débutant sa formation e-learning à partir du 1^{er} juin de la fin de saison ne pourra pas être comptabilisée pour la charte des officiels de cette saison. Il ne pourra compter que pour la saison suivante. Pensez à bien à transmettre l'information à vos stagiaires.

Les modules de formation

Après avoir validé la formation e-Learning Club et avoir édité le Certificat de Formation (durée de validité de deux ans à la date d'émission), le stagiaire pourra ensuite découvrir le parcours e-Learning Examen Arbitre Départemental d'une durée de 10 heures environ de formation.

Voici les différents modules traités :

Module 1 : BIENVENUE

Session 1 : Quelques informations

Module 2 : LES VIOLATIONS

Session 1 : Violations sur entre-deux et possession alternée

Session 2 : Comment jouer le ballon ?

Session 3 : Violations sur remise en jeu

Session 4 : Violations sur lancer-franc

Evaluation des acquis

Module 3 : LA REGLE DES 24 SECONDES

Session 1 : La règle des 24 secondes

Session 2 : La spécificité des 14 secondes

Evaluation des acquis

Module 4 : LES FAUTES SIMPLES ET ANTISPORTIVE

Session 1 : Charge et obstruction

Session 2 : Fautes sur joueur porteur du ballon et fautes sur tir

Session 3 : La faute antisportive

Evaluation des acquis

Module 5 : LES FAUTES SIMPLES ET ANTISPORTIVE

Session 1 : La faute technique

Session 2 : La faute disqualifiante

Session 3 : Un quiz de formation

Module 6 : ADMINISTRATIF ET TABLE DE MARQUE

Session 1 : Les licences

Session 2 : Temps-mort et remplacement

Session 3 : Réclamation, réserve, incident

Evaluation des acquis

Module 7 : PREPARER SON MATCH

Session 1 : Disponibilité/indisponibilités et engagement

Session 2 : Préparer son match

Session 3 : Le sac de l'arbitre !

Evaluation des acquis

Module 8 : CONCLUSION

Session 1 : Quelques informations



La formation du stagiaire

Le stagiaire doit obligatoirement ouvrir un compte e-learning, s'il n'en a pas déjà un, et s'inscrire individuellement à la formation en ligne (voir le guide ci-dessous).

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 ou du travail 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.



Avant de débuter la formation e-Learning Examen Arbitre Départemental, il doit valider le parcours de formation e-Learning Arbitre Club

Pour s'inscrire au e-Learning Arbitre Club

Utilisez les navigateurs : Google Chrome ou Mozilla Firefox

Le lien de connexion est <https://ffbb.sportef.com/>

Me connecter

ffbb.sportef.com/Directory/Home.aspx?idPageData=8275296259

Me connecter

INFB8

Retour

Bienvenue

Cliquez sur le bouton « Je crée un compte », si vous ne vous êtes jamais connecté et que vous ne possédez pas de compte

Me connecter

Je crée un compte

Cliquez sur le bouton « Me Connecter » si vous possédez déjà un compte sur Sportef

Formations à la une

	Officiels 3x3 - Rôles et fonctions des Marqueurs E-learning 20 minute(s) Français
	Officiels 3x3 - Règle des 12 secondes E-learning 20 minute(s) Français
	Officiels 3x3 - Mécanique du Ref E-learning 20 minute(s) Français

VOIR PLUS +

Si vous ne possédez pas de compte, la page suivante va apparaître :

infbb.sportefeb.com/Directory/Login/SignUpPage.aspx

INFBF

Veillez saisir vos coordonnées dans le formulaire ci-dessous.
Cliquez sur le bouton 'Enregistrer' pour soumettre votre demande.

Langue de préférence

Identifiant *

Civilité *

Prénom *

Téléphone fixe

Email *

Mot de passe *

Nom *

Date de naissance * (jj/mm/aaaa)

Téléphone portable

* Propriété obligatoire

Retour Enregistrer

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 Mars 1978 (art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Veillez saisir vos coordonnées dans le formulaire ci-dessous.
Cliquez sur le bouton 'Enregistrer' pour soumettre votre demande.

Langue de préférence
Français

Identifiant *

Civilité *

Prénom *

Téléphone fixe
01 XX XX XX XX

Email *

Mot de passe *

Nom *

Date de naissance * (jj/mm/aaaa)
07/05/1995

Téléphone portable
+33 XX XX XX XX XX

* Propriété obligatoire

Retour Enregistrer

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 Mars 1978 (art. 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant.

Faites attention au choix de votre mot de passe. Voici les consignes à respecter :

Exemple d'un mot de passe :
Azerty123!

- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins un caractère spécial parmi ~!@#%&^*_+='|{}[];:~?<>/^
- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins un chiffre
- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins une lettre minuscule
- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins une lettre majuscule
- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins un caractère spécial parmi ~!@#%&^*_+='|{}[];:~?<>/^
- ✗ Le mot de passe doit contenir au moins 7 caractère(s) et ne doit pas dépasser 50 caractères

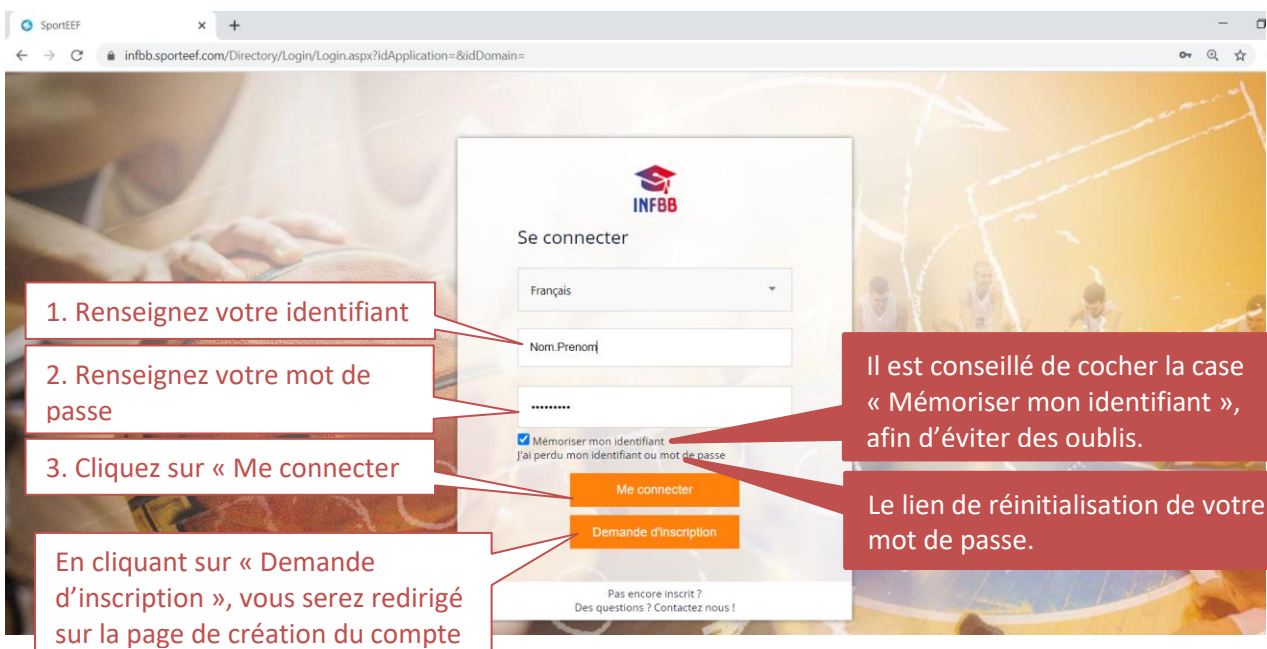
Une fois que toutes les informations sont renseignées, vous allez recevoir un mail sur l'adresse fournie. Pour compléter votre création de compte, veuillez suivre les instructions fournies dans ce mail.



Cliquez sur le lien indiqué dans le mail pour compléter la demande de création de votre compte :



Une fois que vous avez cliqué sur le lien dans le mail, votre compte sera activé, félicitations ! Vous êtes alors redirigé sur la page d'accueil Sporteef :



Voici votre espace de formation :

The screenshot shows the home page of the INFBB training portal. The left sidebar contains navigation links: Accueil, Mon profil, Mes inscriptions, and Catalogue. The main content area shows 'Mes inscriptions' with a search bar and a 'Boîte à outils' dropdown. Below this, there are icons for various training themes: ARBITRES, OTM, DIRIGEANTS, 3x3, TECHNICIENS, and TRANSVERSALES. A callout bubble points to the 'Boîte à outils' dropdown, and another points to the 'ARBITRES' icon.

« Accueil » vous permettra de revenir sur la page principale

« Mon profil » vous permettra de gérer vos données personnelles, ainsi que les demandes d'inscription

« Mes inscriptions » vous permettra de voir toutes vos sessions : actuelles, terminées, et futures

Dans l'onglet « Catalogue » vous retrouvez toutes les formations disponibles en libre-service, avec une demande d'inscription qui sera validée automatiquement

Pour nous, c'est ici que ça se passe ! 😊

- « Boîte à outils » vous permettra de :
- Choisir la langue de votre plateforme
 - Choisir le fuseau horaire

The close-up shows the 'Boîte à outils' dropdown menu. It contains two dropdown menus: one for the language, currently set to 'Français', and one for the time zone, currently set to '(UTC+01:00) Bruxelles, Copenhagu'. Below these is a document icon with a callout box.

- D'exporter les données de la page en format

En cliquant sur la pastille **ARBITRES**, vous allez pouvoir choisir la formation Arbitre Club.

Bonne formation !

Pour s'inscrire au e-Learning Examen Arbitre Départemental

Voici ce que vous pouvez expliquer à vos stagiaires :

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 !

Vous avez déjà validé la formation e-Learning Arbitre Club, vous devez désormais réussir le parcours de formation Examen Arbitre Départemental.

1. Si vous êtes un candidat libre

Être un candidat libre veut dire que vous ne suivez pas la formation mise en place par le Comité Départemental mais que vous vous formez au sein de votre club ou lors d'un camp arbitres.

Lorsque vous irez sur la plateforme de formation, vous devrez choisir la session : **EAD 20-21 Candidat libre**

2. Si vous êtes en formation dans un comité

Votre formateur va vous envoyer un lien pour vous connecter.

En effet, votre formateur référent pourra suivre votre parcours et ainsi vous aider en cas de difficulté. Pour cela, inscrivez-vous bien à la bonne session.

Exemple : Pour un stagiaire de la Ligue Auvergne Rhône Alpes (ARA), Comité Départemental du Rhône (CD69), il devra aller sur la session qui correspond à son groupe comme CD69 20-21 Groupe xxx

Nom Prénom

Accueil

Mon profil

Mes inscriptions

Catalogue

Retour

Mes inscriptions

Sessions en cours

Sessions à venir

Sessions terminées

EN COURS A VENIR SUIVI

Recherche par mots-clés

Aucun élément trouvé

Dans cet onglet, vous allez retrouver toutes vos sessions de formations personnelles

Dans la barre de recherche, vous renseignez le nom de la formation recherchée

Nom Prénom

Accueil

Mon profil

Mes inscriptions

Catalogue

Retour

Catalogue

EAD 20-21 ARA Groupe Rhône 1

Modalités d'apprentissage

Thèmes

Prix

Organisme de formation

Emplois visés

Langues

Trier par

Rechercher

INITIALISER

Basket Fauteuil - Formation OTM

CAMPUS 2020

e-FFBB

Élaboration du projet associatif

Être correspondant Club / Être superviseur 3x3

Examen Arbitre Départemental - Epreuve 2

Excel 2007

Excel 2010

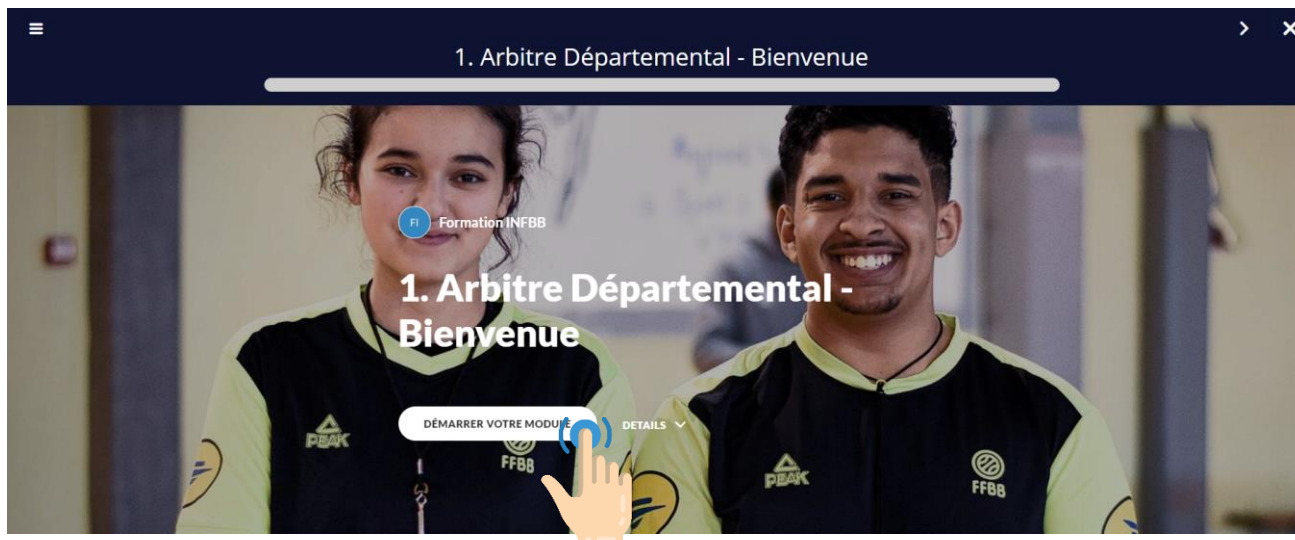
Financement Participatif

Formateur Brevet Fédéral

Dans la barre de recherche, vous renseignez le nom de la formation recherchée

Dans le catalogue, vous retrouvez les formations disponibles

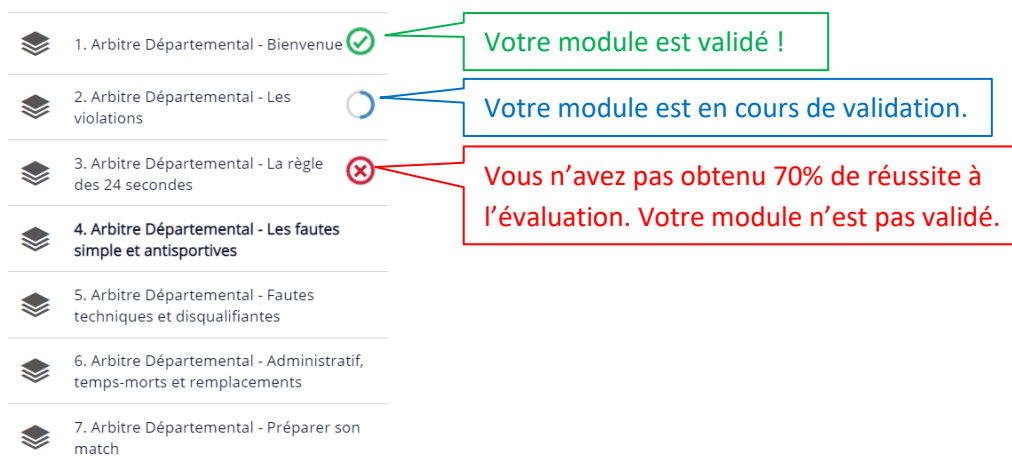
3. Comment naviguer dans la formation



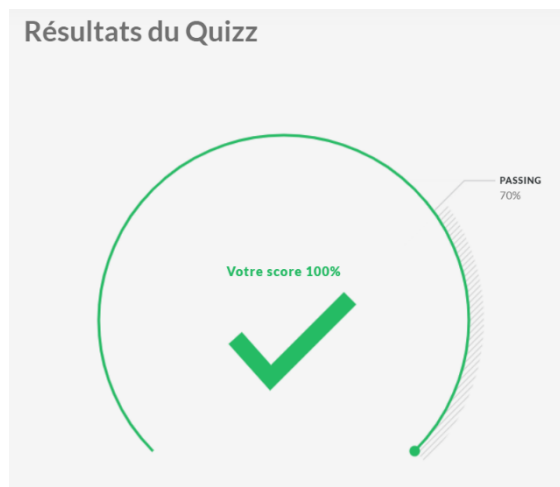
Lorsque le module est terminé :



Vous pouvez suivre l'avancée de votre formation :




Pour les modules 2, 3, 4, 6 et 7, vous devez réussir l'évaluation à la fin avec au minimum 70% de bonnes réponses. Si vous n'obtenez pas ces 70% de réussite, votre module ne sera pas validé. Vous pouvez refaire le test autant de fois que nécessaire.



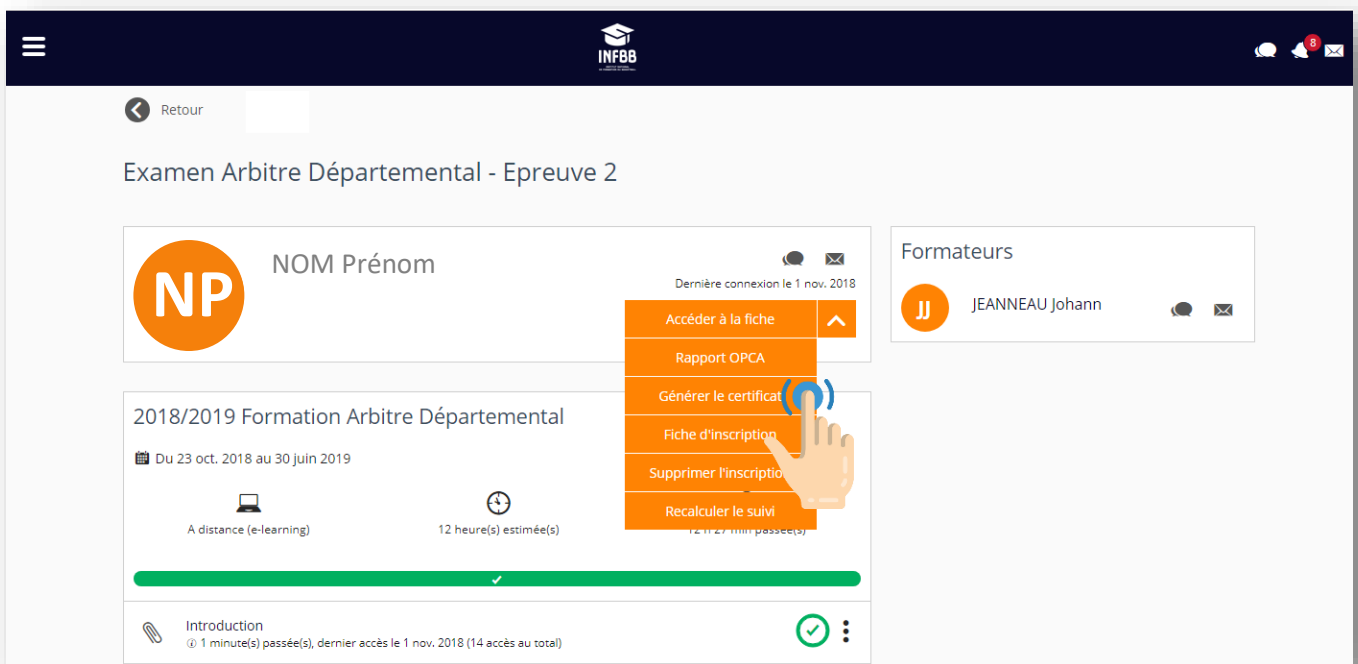
4. Comment éditer votre certificat de formation

- Pour pouvoir éditer votre certificat de validation d'un parcours de formation e-Learning (Club et EAD) :
- **avoir complété 100% du parcours**, c'est-à-dire avoir réalisé toutes activités de tous les modules,
 - **avoir obtenu 70% minimum de réussite** à l'évaluation de chaque module.

Avez-vous bien vérifié que tous les modules soient validés ? 

Votre certificat vous est envoyé directement par email dans les heures qui suivent.

Si vous ne le recevez pas, pensez à regarder dans vos spams, et sinon vous pouvez le télécharger en allant sur votre page d'accueil et en cliquant sur « **Générer le certificat dans le menu déroulant** »



ENVOYEZ VOTRE CERTIFICAT DE FORMATION AU FORMATEUR DE VOTRE COMITE OU DE VOTRE CLUB

5. Besoin d'aide

Vos formateurs du club ou du Comité Départemental peuvent vous aider. S'ils ont besoin de renseignements, ils pourront contacter leur Conseiller Technique des Officiels de la Ligue Régionale, mais toutes vos demandes doivent passer par votre club ou comité. Vous ne pouvez pas écrire directement au CTO, 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 dû 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.

A la fin de la formation e-Learning, le candidat doit éditer le Certificat de Formation et le transmettre à son formateur.

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

**Retrouvez et imprimez le guide du stagiaire e-Learning 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), le candidat doit obtenir une note moyenne supérieure ou égale 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 arbitredepartemental@ffbb.com.

EPREUVE 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), 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 PRATIQUE



EPREUVE E5 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.

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.

Fiche d'observation et notation du jury

L'observateur utilise la fiche d'observation définie par la FFBB (**Annexe 3**).

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 également la fiche d'observation et ses critères en format Excel sur le site www.ffbb.com
Onglet FFBB – Officiels – Arbitres – Devenir Arbitre - Examen Arbitre Départemental**

IMPRESSION DES DIPLOMES

Afin de valoriser la réussite des arbitres à l'Examen Arbitre Départemental, un diplôme a été créé et pourra être remis aux lauréats.

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 sur le site de la FFBB <http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/devenir-arbitre>
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 au Conseiller Technique des Officiels de la Ligue Régionale
5. Un diplôme Arbitre Départemental est édité et envoyé par la Ligue
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, ou abandonné en cours de formation, ceci nous permettant d'en extraire des statistiques
- Etre vigilant sur l'écriture des NOM (en MAJUSCULES) et Prénom (MAJUSCULE pour la première lettre, puis minuscules, ne mettre aucun accent, ni trémas, ...) des stagiaires

L'effet sur la Charte des Officiels :

- Chaque validation parvenant à la Ligue avant le 15 juin générera :
 - Un diplôme au nom de l'arbitre (envoyé à son comité départemental)
 - 5 points de crédit au profit de son club pour la charte des Officiels de l'année en cours.
- Si le comité change le niveau de l'arbitre validé départemental sur FBI avant le 30 juin, tous les matches qu'il a officié sur désignation (incluant ceux effectués avant la validation de l'EAD) compteront pour 1 point (1,25 après le 10^{ème} match)

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
dans l'Aube CD11



Remise des diplômes dans le Calvados CD14



ANNEXES



ANNEXE 1

TABLEAU D'ACQUISITION DES COMPETENCES DE 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. Vous devez acquérir toutes les compétences.

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 chronométrateur : 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			

Fin de formation le _____

Signature du stagiaire

Signature du Formateur

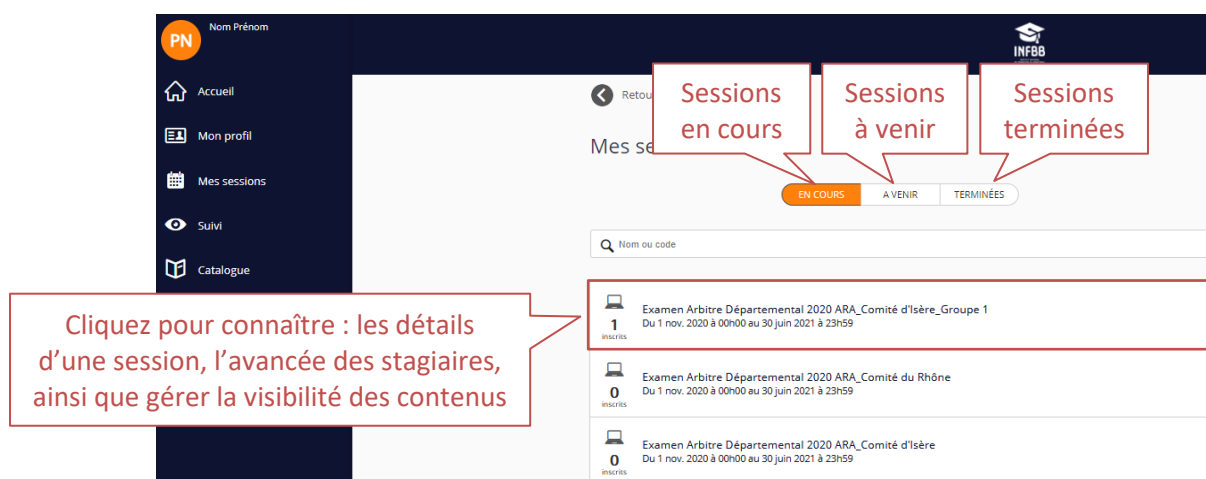
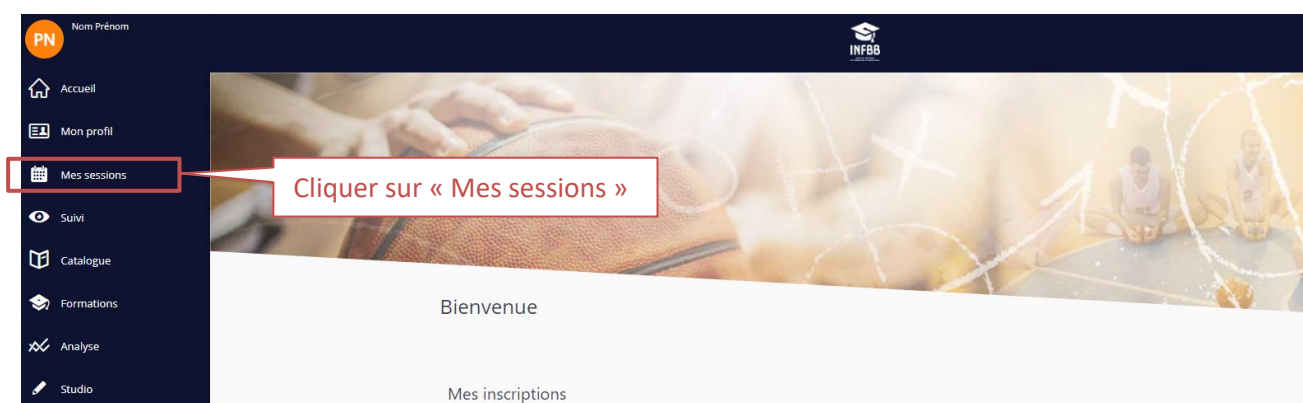
ANNEXE 2 - GUIDE DU FORMATEUR POUR LE SUIVI DE SES STAGIAIRES EAD



Un guide a été spécialement conçu pour les formateurs des Comités pour qu'ils puissent suivre leurs stagiaires. Ils ont aussi la possibilité de créer des sessions pour un groupe de stagiaires. Ils pourront le faire par l'intermédiaire de leur Conseiller Technique d'Officiels de leur Ligue Régionale.

Tout est expliqué dans ce guide disponible sur le site de la FFBB dans l'onglet Devenir Arbitre <http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/devenir-arbitre>

Voici un extrait du guide sur la partie **Suivi des stagiaires** :



Vous allez trouver toutes les informations sur cette page :

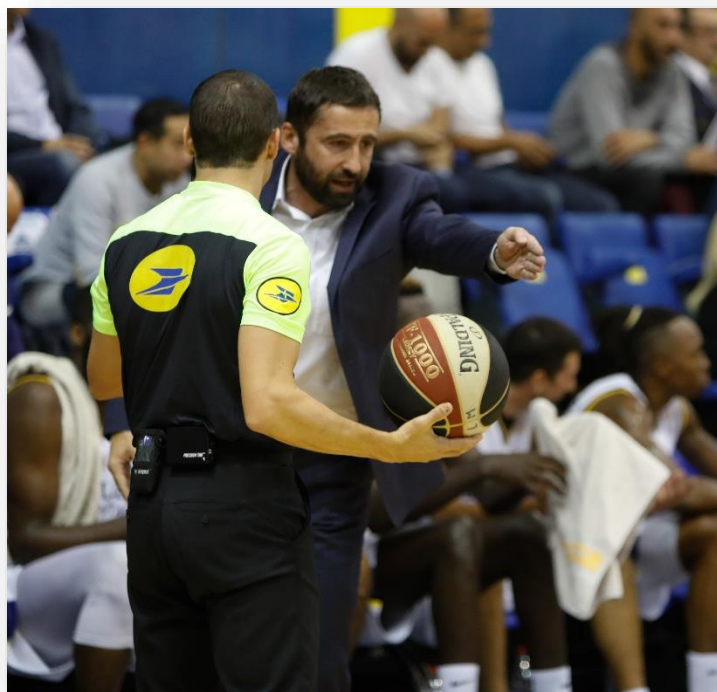
The screenshot shows the 'FORMATION ARBITRES' page on the FFBB platform. The interface includes a dark blue sidebar with navigation options: Accueil, Mon profil, Mes sessions, Suivi, Catalogue, Formations, Analyse, and Studio. The main content area features a large rainbow logo and the title 'FORMATION ARBITRES'. Below this, the page is titled 'Examen Arbitre Départemental 2020 ARA' and 'Examen Arbitre Départemental 2020 ARA_Comité d'Isère_Groupe 1'. It displays the exam dates 'Du 1 nov. 2020 à 00h00 au 30 juin 2021 à 23h59', the format 'A distance (e-learning)', and the duration '10 heure(s) estimée(s)'. A 'Saisie des présences' dropdown menu is visible, along with a '1 Inscrits' indicator. The 'PLAN' tab is selected, showing 'Etape 1 : Se positionner'. Callouts with red boxes and arrows point to specific elements: 'Cliquez sur le menu déroulant' points to the 'Saisie des présences' dropdown; 'Suivez l'avancée de l'ensemble de vos stagiaires par module de formation' points to the 'PLAN' tab; 'Suivez la progression de vos stagiaires' points to the '23h' progress indicator in the bottom right corner.

Pour toute question, le formateur du Comité Départemental ou d'un club peut contacter son Conseiller Technique des Officiels qui pourra, soit lui apporter la réponse, soit faire le lien avec la cellule digitale du Pôle Formation et Emploi de la FFBB.



ANNEXE 3 - SUJETS DE L'ÉPREUVE 4

ORAL RÈGLEMENT 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

40 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

14 secondes sur remises en jeu sur changement de contrôle en 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
- 14/24 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 ? Et que peut-il faire lors de son départ en dribble, tir ou passe.

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).

En déplacement :

- si un pied est au sol lors de l'attraper du ballon, cet appui ne compte pas (pas « 0 ») et le 1^{er} pied posé sera le pas 1 et donc le pied de pivot.
- Si les 2 pieds sont en l'air, le 1^{er} pied posé sera le pas 1 et donc le pied de pivot.

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, 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

TEMPS-MORT ET REMPLACEMENT

Pouvez-vous expliquer ce qu'est un temps mort et ce qu'est un remplacement ainsi que les 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 choix de l'entraîneur après un temps-mort soit depuis la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe, soit au point initial si la remise en jeu devait avoir lieu en zone arrière.

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 et ballon 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 joueurs et 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, alors qu'il est en contact avec le ballon, 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, mais ne prend aucun avantage car son défenseur est loin. Dans ce cas, l'arbitre ne doit pas siffler ballon hors-jeu.

Faux

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

Faux

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

Vrai

Lors d'une remise en jeu, B8 remet le ballon directement 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

L'attaquant A dribble dans sa zone arrière et le défenseur B tape le ballon, l'envoyant dans la zone avant de l'équipe A (= zone arrière de l'équipe B). Un défenseur B prend alors le ballon et part vers sa zone avant (B).

Il y a retour en zone de l'équipe B

Faux

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 et sanctions que vous connaissez ?
Puis ensuite, vous donnerez au moins 5 natures de fautes et vous les expliquerez brièvement en faisant les gestes associés.
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 fairplay.

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 : REJ ou LF si tir

La faute personnelle offensive : REJ

La faute technique : 1LF tiré immédiatement

La faute antisportive : LF + possession

La faute disqualifiante : LF + possession

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

Pendant un tir, le défenseur peut sauter verticalement à l'intérieur de son cylindre même s'il y a un contact ? **Vrai**

L'attaquant dribble vers le panier. Son défenseur est face à lui. Il se décale rapidement sur le côté pour fermer le chemin au panier. A cause de cela, l'attaquant percute le torse du défenseur car il n'a pas eu le temps de s'arrêter. L'arbitre doit siffler faute au défenseur.

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

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 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 :

Tournoi :

Masculin :

Score final :

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 E5 : Pratique

Validée
 Non validée

Niveau de désignation préconisé

Jeunes uniquement
 Jeunes en priorité
 Seniors



A/ ADMINISTRATIF

CRITERES D'OBSERVATION POUR L'EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL

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.
Réactions 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 pied de pivot. Les porters 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 dispuses de balle avec rebond suivies de dribble ne sont pas sanctionnées comme reprises de dribbles ou 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 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", "matcher, balle blanche", ...). Les gestes de base sont maîtrisés : clairs, nets, amples et décidés. Ex : arrêt du 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 arrière 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 s'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 valides	L'arbitre valide les paniers outancers-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

Vous trouverez ce document sur le site. Vous pouvez ainsi le compléter pour chaque stagiaire. Enregistrez ensuite tous ces dossiers et imprimez-les pour les faire signer au Président du Comité. Vous pourrez ensuite le remettre à chaque arbitre avec son diplôme.



DOSSIER DU CANDIDAT

Epreuves en Contrôle en Cours de Formation

E1 : Suivi de la formation Validée Non validée

E2 : e-Learning Arbitre Club Validée Non validée

e-Learning Examen Arbitre Départemental 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

TOTAL = / 60

Soit une moyenne de / 20
(12/20 exigé)

Validée Non validée

Epreuve Pratique

E5 : 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

ANNEXE 6 - TABLEAU DES RESULTATS

EXAMEN ARBITRE DEPARTEMENTAL - Relevé de notes

COMITE :

Rue :

Code Postal :

VILLE :

NOM (Majuscules)	CANDIDAT Prénom (Maj+ minusc., sans accent, ni " ")	Epreuves						Moyenne Note /20	E5 : Match Validée	E.A.D. Validé / Ehec / Abandon
		E1 : Présence Validée	E2 : e-Learning Validée	E3 : QCM Note /20	E4 : Oral Note /20					
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			
							0			

NOM et Prénom du Président(e) du Comité du Président Départemental :

Pour cette sixième année de mise en place, ce livret vous permet de rassembler toutes les informations et répondre à vos questions. Vous pouvez également retrouver ces informations directement sur notre site www.ffbb.com.

Une adresse de courriel vous est dédiée : arbitredepartemental@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.

Nous remercions les photographes Hervé BELLENGER, Bruno BRYL, Christophe CANET et Tuan NGUEN pour leurs superbes photos qui nous ont permis d'illustrer ce livret. Et nous réitérons nos remerciements à l'équipe qui a œuvré pour la conception de l'Examen Arbitre Départemental :

- Carole DELAUNE DAVID, formatrice FFBB, en charge du dossier EAD
- Alina KONOVALENKO, gestionnaire des formations e-Learning
- Christina RIOUX, formatrice labellisée, Comité 33
- Pierre DEPETRIS, Vice-Président de la FFBB
- Abdel HAMZAOUI, formateur FFBB
- Johann JEANNEAU, formateur FFBB
- Matthieu MESTRE, formateur labellisé, Comité 63
- Nicolas QUINSAT, formateur labellisé, Comité 63
- Franck SAILLANT, Cadre Technique Fédéral, Comité 69
- Bruno VAUTHIER, responsable du Service de Formation des Officiels à la FFBB
- Eddie VIATOR, formateur FFBB en charge des clips vidéo

Le Pôle Formation et Emploi





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



YOUTUBE

Découvrez la nouvelle chaîne FFBB Formation



PODCAST

Rendez-vous sur podcast.ausha.com/ffbbformation



INSTAGRAM

Abonnez-vous au compte Instagram FFBB



FACEBOOK

Suivez-nous sur la page Facebook FFBB