

### A) Séances

#### **Séances d'entraînements**

Fondamentaux individuels offensifs et les règles associées :

Les arrêts, pivots et départs en dribble - la passe

Le tir en course, tir en suspension

Fondamentaux individuels défensifs et les règles associées :

La défense sur porteur du ballon

La défense sur non porteur côté ballon

Les contestations de déplacement

Fondamentaux offensifs et les règles associées dans le pré-collectif

Le passe et va

Le passe et suit

Les écrans porteurs

La relation extérieur-intérieur

Fondamentaux défensifs et les règles associées dans le pré-collectif

Les contestations de déplacement

Le rebond défensif

## **Séances d'entraînements avec spécificité technique arbitrage**

- Se placer sur le terrain (encadrement des 10 joueurs) - Notion d'AK et d'AT  
Vision périphérique
- Se déplacer (trouver l'espace entre l'attaquant et le défenseur - placements sur les écrans)
- Zones de responsabilités sur le terrain
- Communication avec les OTM
- Règles particulières (violation 24s, FA, FT et FD) + gestion des conflits
- Séance administrative (tenir la feuille de marque - connaître les procédures administratives - la vie d'un arbitre) + cas pratique pour les mettre en situation réelle

## **Matches à arbitrer**

## **Travail continu sur le règlement de jeu**

## B) Objectifs de travail

### **Juger les contacts réguliers et les fautes**

#### Contacts sur porteur du ballon

- o Reconnaître la position légale de défense, [33.1](#), [33.3](#)
- o Identifier la qualité du déplacement du défenseur, [33.4](#)
- o Sanctionner le défenseur qui utilise les mains sur le porteur du ballon, [33.11](#)

- o Sanctionner les contacts irréguliers, [33.8](#), [33.9](#)
- o Tolérer les contacts réguliers,
- o Sanctionner la rudesse par une faute antisportive. [36](#)

#### Action de tir

- o Reconnaître le principe de verticalité, [33.2](#)
- o Identifier le début de l'action de tir et sa fin, [15](#)
- o Sanctionner le contact illégal du défenseur ou de l'attaquant, [33.6](#), o
- Sanctionner la faute sur tir par un ou des lancers francs. [34.2](#)

#### Réparer les fautes

- o Siffler la faute personnelle, antisportive, technique, [34.1](#), [36.1](#), [38.1](#)
- o Sanctionner selon la faute par une remise en jeu, des lancers francs, ...  
[34.2](#), [36.2](#), [38.2](#)

### **Juger les violations**

#### Siffler marcher lors des :

- o Arrêts, [25.2.1](#)
- o Pivots, [25.1.2](#), [25.2.1](#)
- o Départ en dribble. [25.2.2](#)
- o Situations de joueur au sol, allongé ou assis [25.2.3](#)

#### Siffler violation à la règle du dribble lors des :

- o Porters du ballon [24.1.2](#)
- o Reprise de dribble [24.2](#)
- o Ne pas siffler lorsque le joueur perd maladroitement le contrôle du ballon  
[24.1.3](#)

#### Siffler lorsque le ballon et le joueur sont hors des limites du terrain :

- o Le joueur est hors des limites du terrain [23.1.1](#), [23.1.4](#)
- o Le joueur est hors des limites du terrain [23.1.2](#), [23.1.3](#)

Siffler les 3 secondes [26](#)

Siffler les 5 secondes :

- o Du joueur étroitement marqué [27](#)
- o Lors d'une remise en jeu [17.3.1](#)
- o Lors d'un lancer franc [43.2.3](#)

Siffler les 8 secondes [28](#)

Siffler un retour en zone :

- o Connaître la notion de contrôle du ballon [14](#)
- o Connaître les délimitations des zones avant et arrière [2.2](#), [2.3](#)
- o Lors d'un ballon retournant en zone arrière [30](#)

Siffler un ballon tenu [12.1.2](#)

## **Mécanique d'arbitrage - Attitude**

Donner un coup de sifflet ferme

- o Siffler et lever le bras pour indiquer violation ou faute [fig 6 et 7 p55](#)
- o Siffler immédiatement sans décaler l'intervention dans le temps

Annoncer l'infraction

- o Dire clairement ses décisions à voix haute
- o Maîtriser les gestes de base (n°, direction du jeu, lancers francs, paniers accordés, ...)

## Se déplacer

- o Ajuster son placement pour être proche de l'action
- o Rechercher la meilleure position pour voir ce que fait le défenseur
- o Se déplacer, pour être bien placé, pour bien voir, pour bien juger

## Faire équipe avec son collègue

- o Demander l'aide en cas de doute (sortie du ballon, panier marqué, ...)
- o Aider son collègue s'il a un doute (sortie du ballon, panier marqué, ...)
- o Siffler une évidence si le collègue a oublié (aide)
- o Laisser son collègue siffler quand il est responsable

## Gérer les conflits

- o Apporter une réponse à un joueur ou un entraîneur en cas de question ou contestation
  - Répondre techniquement
  - Recadrer par un geste, un regard, ...  Prévenir pour une faute technique
  - Sanctionner d'une faute technique
  - Sanctionner d'une faute antisportive tout contact rude

## Faire preuve d'assurance

- o Assumer ses décisions... mais être capable d'écouter, voire se remettre en question
- o Rectifier une erreur évidente
- o Ne pas se laisser influencer par les contestations
- o Respecter les acteurs du jeu

## Tenir la feuille de marque

- Au recto :

o Vérifier les licences avant la rencontre [Feuille de marque B3 page 62](#)

o Connaître les écritures pour inscrire les points [Feuille de marque B10, B11, B12 pages](#)

66-67

o Connaître les écritures pour inscrire les fautes [Feuille de marque B8 page 64](#)

o Vérifier le score final, le nom de l'équipe gagnante et faire signer tous les officiels

- Au verso :

o Noter les fautes techniques et faire signer les capitaines

o Vérifier que tous les officiels soient licenciés

o Rayer les cases réserves, réclamations, FT FD, incidents si rien n'est à signaler

Connaître les procédures administratives en cas de réserve, incident, réclamation