

Formation JO Basketball

Niveau départemental
Collège/Lycée



L . DAL 10/2017
Collège Germinal (59)

1) Arbitrer c'est....

2

- Etre impartial
- Etre objectif
- Etre garant de la bonne application du règlement
- S'occuper du bon déroulement de la rencontre.



2) Pour bien arbitrer il faut donc....

3



- Connaitre le règlement.
- Ne pas avoir peur de siffler et siffler fort.
- Communiquer par geste et verbalement.
- Etre proche de l'action (savoir se placer).
- Contrôler ses émotions.
- Accepter de faire des erreurs et les réparer.
- S'imposer.

3) Devenir arbitre départemental

4

Connaitre le règlement

Connaitre la gestuelle

Savoir Analyser une action

Savoir se placer pour bien siffler



Connaitre le règlement



5

Test interactif

Test ppt.



Retour sur certains points théoriques

Connaitre le règlement - Test interactif



6



*Regroupez
vous par 3
avec un
téléphone*



*Connectez vous à
<https://kahoot.it>
et suivez les instructions*



*Regardez bien
les vidéos et
lisez bien les
questions*



*Vous avez 30s
pour discuter
et pour
répondre*

Connaitre le règlement - Test ppt



7



*Regroupez
vous par 3
avec une
ardoise*



*Regardez bien
les vidéos et
lisez bien les
questions*



*Vous avez 30s
pour discuter
et pour
répondre*



*Plusieurs
réponses
peuvent être
correctes*

Connaitre le règlement - Test Ppt



8

1) Quel(s) niveau(x) joue(nt) avec un ballon T6.



- A) U13 Féminin
- B) U15 Féminin
- C) U13 Masculin
- D) U15 Masculin

Connaitre le règlement - Test Ppt



9

2) Quand le ballon peut-il être considéré comme sorti du terrain?

- A) Il touche le montant haut du panier
- B) Il est dans les mains d'un joueur qui a le pied sur la ligne
- C) Il est dans les mains d'un joueur en l'air qui est à l'ext.
- D) Il est dans les mains d'un joueur qui revient de l'extérieur

Connaitre le règlement - Test Ppt



10

3) Quelle(s) situation(s) constitue(nt) une violation?

- A) Mettre sa main sous la balle et reprendre son dribble
- B) Lancer la balle en l'air la récupérer sans avoir été touchée par un autre joueur.
- C) Recevoir en faisant un rebond involontaire puis dribbler.
- D) Faire 3 pas en dribblant

Connaitre le règlement - Test Ppt



11

4) *Quand s'applique la possession alternée?*

- A) Sur ballon tenu.
- B) À chaque quart temps
- C) Sur touche incertaine
- D) Lorsque le ballon touche le montant du panier.



Connaitre le règlement - Test Ppt



12



5) L'arbitre doit-il siffler pied ?

A) Oui.

B) Non

Connaitre le règlement - Test Ppt



14

7) Dans quelle(s) situation(s) siffler 3s?

- A) Le joueur est dans la zone restrictive depuis 5s et la balle en zone arrière.
- B) Le joueur est dans la zone restrictive depuis 3s et cherche à en sortir.
- C) Le joueur est dans la zone restrictive depuis 3s avec succession de tirs.
- D) Le joueur est dans la zone restrictive depuis 4s et la balle en zone avant.

Connaitre le règlement - Test Ppt



15

8) *Quand siffler 5s?*

- A) Le PB ne peut plus dribbler et subit une pression depuis 5s.
- B) Le PB ne peut plus dribbler mais ne subit pas de pression.
- C) Le PB essaie de faire une touche depuis 7s sans pression.
- D) Le PB essaie de faire une touche depuis 7s avec pression.



Connaitre le règlement - Test Ppt



16

9) De combien de temps dispose une équipe pour franchir la ligne médiane?

- A) 5s
- B) 8s
- C) 14s
- D) 24s



Connaitre le règlement - Test Ppt



17

10) De combien de temps une équipe dispose-t-elle pour tirer?

- A) 24s sur 1ère possession.
- B) 14s après un premier tir ou violation en zone avant.
- C) 8s après un premier tir.
- D) 24s quelque soit le cas.



Connaitre le règlement - Test Ppt



18

11) Quand l'arbitre peut-il siffler violation?

- A) Le PB change de pied de pivot.
- B) Le PB met plus de 8s pour remonter sa zone arrière.
- C) Un joueur joue le ballon avec le poing
- D) Le PB démarre son dribble avant son 2^e appui





12) Le PB subit une faute sur son tir et termine par une passe, quelle réparation sera donnée?

- A) 2 LF
- B) 1 LF
- C) Une remise en jeu sur le côté.
- D) Rien l'action se poursuit



Connaitre le règlement - Test Ppt



20

13) Sur double faute avec contrôle du ballon, que doit faire l'arbitre?

- A) Ne sanctionner aucun joueur et laisser le jeu continuer.
- B) Inscrire 1 faute pour chaque joueur et jouer l'alternance
- C) Inscrire 1 faute pour chaque joueur et rendre la balle au PB.
- D) Donner 2 LF à chaque équipe.



Connaitre le règlement - Test Ppt



21

14) *Quelle(s) action(s) constituent une faute antisportive?*

- A) Faute dans les 2 dern. min. alors que le ballon est mort.
- B) Un contact dans le but de stopper la contre attaque.
- C) Des insultes envers l'arbitre
- D) Un contact dur, excessif en zone arrière.



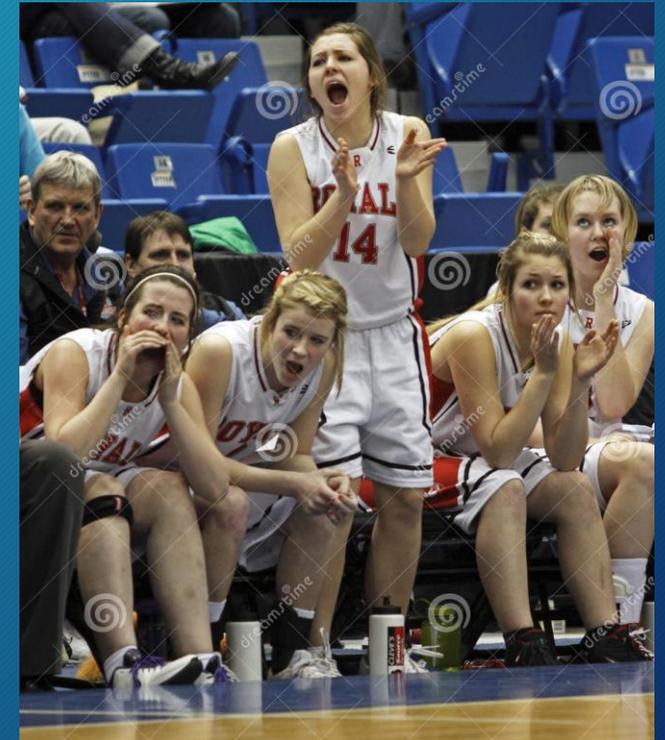
Connaitre le règlement - Test Ppt



22

15) Quand l'arbitre peut-il siffler un changement?

- A) Après le dernier LF réussi
- B) Lorsque le ballon est mort.
- C) Lorsqu'un panier a été marqué.
- D) Si un joueur est blessé, il peut siffler pendant l'action.



Connaitre le règlement - Théorie



23

Les violations

Le marcher

Le temps

Les fautes - le cylindre

Le retour en zone

Les fautes



Connaitre le règlement - Les violations



24

Réparation :

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 à moins que spécifié autrement par le règlement.

Connaitre le règlement - Le marcher



25

Il y a violation si :

- Le joueur à l'arrêt saute et dribble ou retombe sur ses pieds balle en main. (inchangé)
- Le joueur réalise deux appuis successifs avec le même pied. (nouveau)
- Le joueur ne lâche pas son ballon avant le pas 2 alors qu'il est en mouvement.
- Le joueur à l'arrêt déplace son pied de pivot avant de dribbler. (inchangé)

Il n'y a pas violation si :

- Le joueur qui réceptionne le ballon en mouvement réalise deux appuis après son appui de réception. (le pas déjà au sol ne compte pas) Nouveau
- ***!!\ si le ballon est attrapé en l'air il n'y a pas d'appui 0.***
- Le joueur termine son dribble avec un appui au sol et réalise ensuite deux appuis

Connaitre le règlement - Le marcher



26



Double contact avec le même pied

Connaitre le règlement - Le marcher



27



Attraper le
ballon en
déplacement

Connaitre le règlement - Le marcher



28

Attraper le
ballon en
déplacement

Connaitre le règlement - Le marcher



29



Pied au sol en fin de dribble

Connaitre le règlement - Le retour en zone



30

Nouveauté:

Tant que le ballon n'a pas été contrôlé par un joueur ayant les deux pieds en zone avant le retour en zone ne s'applique pas!

A Retenir: Il y a retour en zone si l'équipe A qui contrôle la balle en zone avant renvoie la balle en zone arrière sans que celle-ci ne soit déviée par un défenseur.

Connaitre le règlement - Le temps



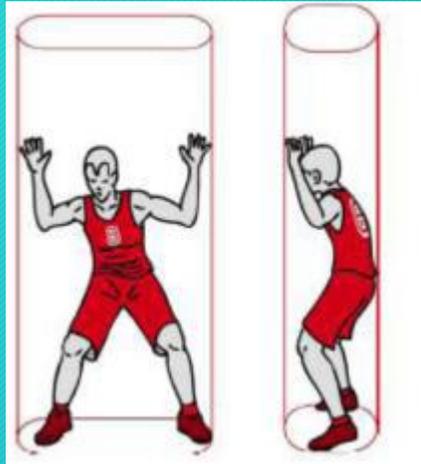
31

Temps	Violation	Réparation
3s	Zone restrictive balle en ZA.	Remise en jeu fond
5s	Touche ou PB étroitement marqué	le plus proche de l'infraction
8s	Franchir la ligne médiane	Le plus proche de l'infraction
24s	Déclencher un tir	Le plus proche de l'infraction
14s	Suite à un premier tir ou suite à une faute lorsque le temps des 24s est inférieur à 14s.	Le plus proche de l'infraction

Connaitre le règlement - Le cylindre



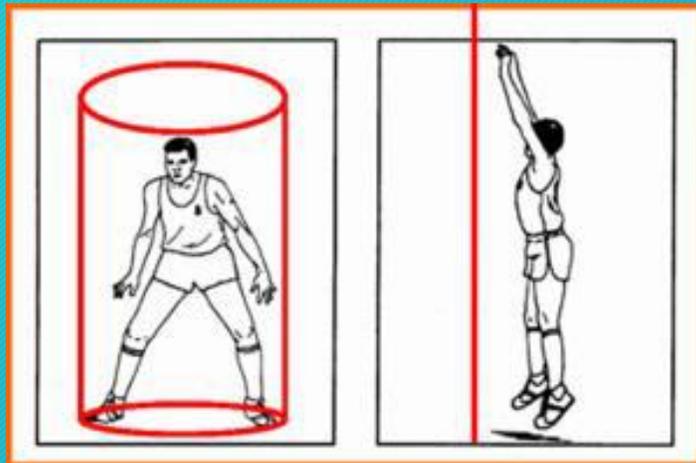
32



Il est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur

Délimité comme suit :

- À l'avant par la paume des mains,
- À l'arrière par les fesses,
- Sur les côtés par la face externe des bras et des jambes. Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des pieds doit être proportionnel à la taille.



Connaitre le règlement - Les fautes



33

Type	Réparation
Faute personnelle	P inscrit au compte du joueur fautif + éventuellement 1, 2 ou 3 lancers francs selon le cas
Passage en force	La balle est remise à l'équipe qui défendait à l'endroit le plus proche ou remise en jeu à la hauteur de la ligne des LF dans le cas où le tir est refusé.
Double faute	P au compte des deux joueurs. Si panier il est accepté. Remise en jeu pour l'équipe en possession si pas de panier. Sinon alternance
Antisportive	2 LF + RJ /!\ 2 antisportive = disqualifiante
Technique	1 LF + RJ - 2 T = disqualifiante
Disqualifiante	2 LF + RJ - Le joueur quitte la salle/

Savoir analyser une action



34

Test interactif



Test ppt.

Savoir analyser une action- Test interactif



35



*Regroupez
vous par 3
avec un
téléphone*



*Connectez vous à
<https://kahoot.it>
et suivez les instructions*



*Regardez bien
les vidéos et
lisez bien les
questions*



*Vous avez 30s
pour discuter
et pour
répondre*

Savoir analyser une action- Test ppt



36



*Regroupez
vous par 3
avec une
ardoise*



*Regardez bien
les vidéos et
lisez bien les
questions*



*Vous avez 30s
pour discuter
et pour
répondre*



*Plusieurs
réponses
peuvent être
correctes*

Savoir analyser une action- Test ppt



37



Que va siffler l'arbitre?

- A) 5s
- B) Marcher
- C) Faute du 6 vert
- D) Reprise

Savoir analyser une action- Test ppt



38



Que va siffler l'arbitre?

- A) 5s
- B) Faute du 6 rouge
- C) Pied sur la ligne
- D) Faute du 10 rouge

Savoir analyser une action- Test ppt



39



Que va siffler l'arbitre?

- A) 5s
- B) Faute personnelle
- C) Faute antisportive
- D) Faute technique

Savoir analyser une action- Test ppt



40

Que va siffler l'arbitre?

- A) Faute du 12 blanc
- B) Faute du 10 blanc
- C) Marcher du joueur rouge
- D) Faute offensive

Savoir analyser une action- Test ppt



41



Que va siffler l'arbitre?

- A) Faute du joueur blanc
- B) Marcher du 8 blanc
- C) Reprise du 8 blanc
- D) Rien

La Gestuelle - Le tir.



42



Annonce d'un
tir à 3pts



Tir à 3pts
accordé



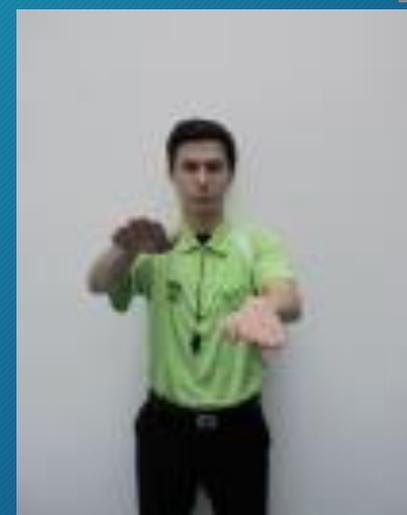
Tirs à 2pts
accordé

Tir à 1pt?

La Gestuelle - Les violations.



43



La Gestuelle - Les fautes



44



La Gestuelle - Les numéros



45

Le 16



Le 78?

6) Me placer pour bien voir!

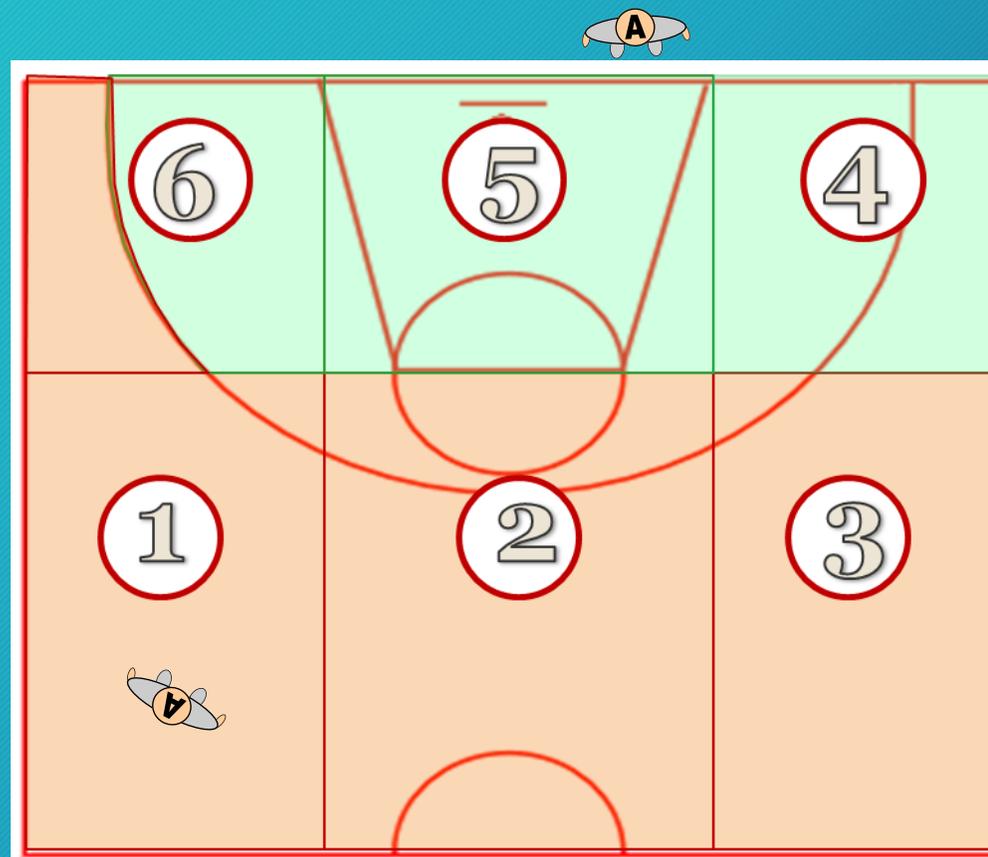


46

Sur un tir?

Quelles
responsabili-
tés sur les
touches?

ARBITRE DE QUEUE (AK)
Zones 1, 2, 3 et 6 (espace 3 pts)



ARBITRE DE TETE (AT)
Zones 4, 5 et 6 (espace 2 pts)

Sur une
faute?

Aux LF?

6) Me placer pour bien voir!

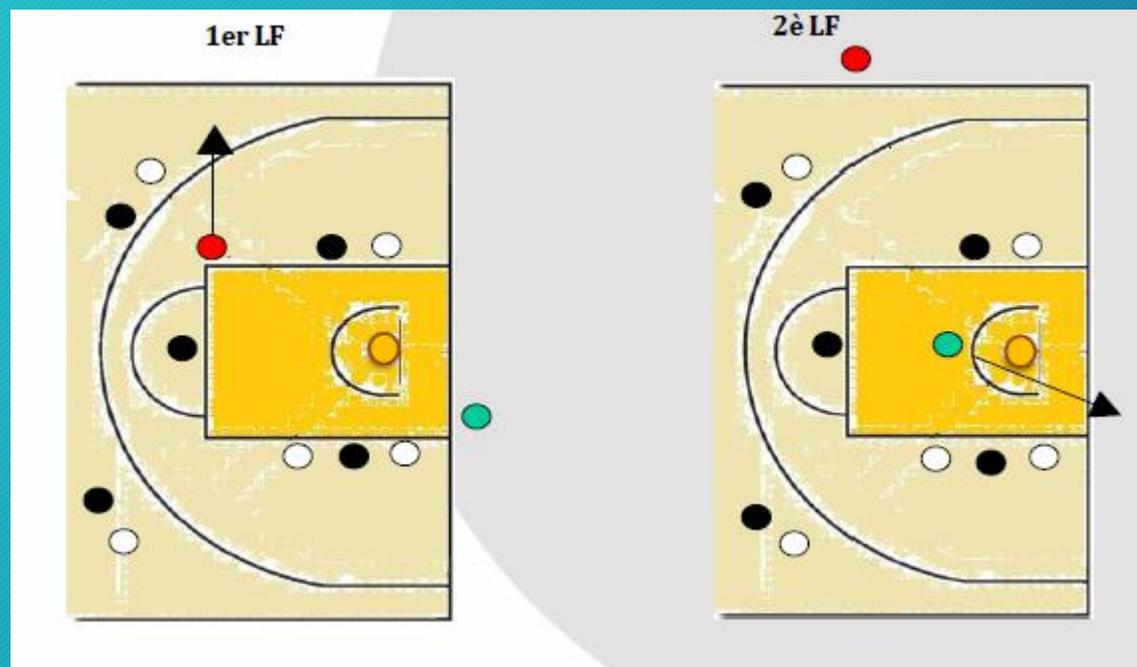


47

L'arbitre de QUEUE

Relaye l'information et montre le nombre de lancers francs à tirer

C'est lui qui validera le tir s'il est réussi



L'arbitre de TETE

Indique aux joueurs le nombre de lancers francs à tirer

Il donne le ballon au tireur et reprend sa place en ligne de fond