

Fiche sport :

Basket Ball

Formation des jeunes officiels

La formation s'organise autour de 5 thèmes :

Connaître les violations

Connaître les fautes

La mécanique

L'action de tir, les remplacements et les temps morts

La table de marque

2 QCM pour chaque thème (niveau 1 et 2) afin de valider les compétences de vos JO.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser tout le contenu, notamment en ce qui concerne les remplacements, les temps morts et la table de marque.

Une fiche d'évaluation vous est proposée en fin de formation pour valider la partie pratique.

	FORMATION JEUNES OFFICIELS UNSSFM	Thème 1
		2017
CONNAITRE LES VIOLATIONS		

Connaître

les

violations

1- BALLON ET JOUEUR HORS-JEU

Les lignes de touche et de fond délimitent le terrain : elles sont à l'extérieur de celui-ci.

Le ballon hors-jeu = contact du ballon avec l'extérieur du terrain

®° Joueur ou toute autre personne hors des limites du terrain ®° Sol ou objet en dehors des limites du terrain «= Supports des paniers

Réparation : remise en jeu pour l'équipe adverse à l'endroit le plus proche.

2 - PROGRESSION AVEC LE BALLON

Un joueur qui reçoit le ballon peut s'arrêter, pivoter, dribbler, effectuer une passe ou un tir.

21- Les arrêts

Un joueur en mouvement qui possède le ballon à 2 temps maximum pour s'arrêter.

1 temps = un appui d'un pied au sol ou les 2 pieds en même temps.

Faire une explication commentée des arrêts possibles (arrêts simultanés et alternatifs).

22 - Le pied de pivot

Le joueur avec le ballon peut pivoter, c'est à dire : ^ Bouger un pied ^ Conserver absolument l'autre pied au sol (c'est le pied de pivot). Il faut savoir identifier le pied de pivot dans ces deux cas :

^ Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les 2 pieds au sol (à l'arrêt), peut choisir son pied de pivot.

^ Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement où qu'il dribble :

^ S'il s'arrête en retombant simultanément sur les 2 pieds, il peut choisir son pied de pivot.

\ S'il s'arrête en retombant d'abord sur un pied, puis sur l'autre, son pied de pivot sera le premier pied posé au sol.

Faire une démonstration commentée.

23 - Le départ en dribble

Lors d'un départ en dribble, le pied de pivot peut décoller du sol une fois que le ballon a quitté la main du joueur.

24 - Passe / tir

Le pied de pivot peut décoller du sol mais le ballon doit avoir quitté les mains avant que l'un des deux pieds ne retouche le sol.

La sanction pour un marcher est la perte du ballon et une remise en jeu pour l'équipe adverse au point le plus proche. Effectuer la gestuelle du marcher.

25 - Dribble

Définition du dribble : frapper le ballon vers le sol.

Fin du dribble :

«= Toucher le ballon simultanément avec ses 2 mains.

«= Laisser reposer le ballon sur une ou 2 mains Effectuer la gestuelle du dribble illégal. La sanction est la perte de la balle et une remise en jeu pour l'équipe adverse.

3 - RETOUR EN ZONE

Une équipe qui détient le ballon dans sa zone avant ne peut le ramener dans sa zone arrière.

Expliquer et montrer la zone avant et la zone arrière : la ligne médiane appartient à la zone arrière.

Pour déterminer s'il y a retour en zone, il faut se poser 3 questions :

- «■ Qui détient le ballon en zone avant ?
- «■ Qui touche le ballon en dernier en zone avant ?
- «■ Qui touche le ballon en premier en zone arrière

4 - TROIS SECONDES

Détermination et visualisation de la zone restrictive (« raquette »).

Un attaquant ne peut rester plus de 3 secondes **consécutives** dans la zone restrictive quand son équipe détient le ballon sur le terrain en zone avant.

Début du décompte : 1 pied dans la raquette

Fin du décompte :

Avoir les 2 pieds en dehors de la zone restrictive. Quand le ballon quitte les mains du tireur. Quand l'équipe adverse détient le ballon.

Réparation : remise en jeu ligne de fond (le plus près de la violation) Effectuer la gestuelle.

5 - SITUATIONS D'ENTRE-DEUX

L'arbitre siffle une situation d'entre-deux quand il y a :

- ®° Ballon tenu (plusieurs joueurs adverses tiennent le ballon sans pouvoir en prendre possession).
- ®= Incertitude lors d'une sortie de balle
- ®° Désaccord entre les arbitres sur une remise en jeu.

Effectuer la gestuelle.

52 - Possession alternée

®° Il ne reste plus que l'entre-deux de début de match.

«= Dans toutes les autres situations d'entre-deux, les équipes feront en alternance une remise en jeu au point le plus proche de la situation d'entre-deux.

«= L'équipe qui ne prend pas le contrôle du ballon lors de l'entre-deux de début de match fera la 1^{ère} remise en jeu à la prochaine situation d'entre-deux

«= Le droit à cette remise en jeu sera symbolisé par une flèche qui indiquera l'équipe bénéficiaire (direction de reprise du jeu). La flèche est inversée après chaque situation d'entre-deux.

®° Ne pas oublier de tourner la flèche à la fin de la 1^{ère} mi-temps.

6 - LANCER-FRANC

61 - Violations du tireur de lancer franc

- ^ mettre plus de 5 secondes pour tirer,
- ^ franchir la ligne de lancer-franc avant que le ballon ne touche l'anneau,
- ^ le ballon ne touche pas l'anneau lors du dernier tir,
- ^ faire une feinte de tir.

Sanction : Remise en jeu dans le prolongement de la ligne de lancer franc par l'équipe adverse, sauf si d'autres lancers francs doivent être exécutés.

62 - Violation des joueurs au rebond

- ^ franchir la ligne avant que le ballon ne quitte la main du tireur.

Sanction :

®° Violation d'un adversaire : nouveau lancer franc à tirer «= Violation d'un coéquipier : balle à l'adversaire.

7 - HUIT SECONDES

Chaque fois qu'un joueur prend possession d'un ballon sur le terrain en zone arrière, son équipe a 8 secondes pour l'amener en zone avant.

Sanction : remise en jeu au point le plus proche de la violation

8 - CINQ SECONDES SUR REMISE EN JEU

Un joueur effectuant une remise en jeu a 5 secondes pour faire une passe.

Sanction : remise en jeu au point le plus proche de la violation

9 – LA GESTUELLE

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 1
	UNSSFM	2017
CONNAITRE LES VIOLATIONS		

Q.C.M. Niveau 1

1. Quand un joueur avec le ballon a le pied sur la ligne de touche, je siffle une sortie et je donne la balle à l'adversaire.

VRAI
FAUX
2. Un joueur qui reçoit le ballon à l'arrêt peut choisir son pied de pivot.

VRAI
FAUX
3. Je siffle une situation d'entre-deux. Comment reprendra le jeu ?

par une remise en jeu
 par un entre-deux
4. Aux lancers-francs, les joueurs au rebond peuvent quitter leur place seulement si le ballon :

a touché le cercle
 a quitté les mains du tireur
5. Je peux sauter 3 fois sur le même pied et tirer au panier.

VRAI
FAUX
6. Un joueur possédant le ballon en zone avant le passe à un joueur de son équipe en zone arrière.
 Sifflez-vous retour en zone ?

OUI
NON
7. Quand un joueur dribble d'une main et ensuite de l'autre main, c'est une reprise de dribble.

VRAI
FAUX
8. Quand le ballon est en zone avant et qu'un joueur a 1 pied dans la zone restrictive adverse pendant 4 secondes. L'arbitre doit siffler 3 secondes.

VRAI
FAUX
9. Lorsqu'un joueur part en dribble, il peut lever son pied de pivot dès que le ballon :

a touché le sol
 a quitté les mains
10. Donner la signification de ces 4 gestes :

--	--	--	--

.....

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 1
	UNSSFM	2017
CONNAITRE LES VIOLATIONS		

Q.C.M. Niveau 2

1. La remise en jeu suite à un retour en zone s'effectue toujours à cheval sur le prolongement de la ligne médiane.

VRAI FAUX
2. Lorsqu'un joueur dribble, le ballon ne doit pas dépasser la hauteur des épaules.

VRAI FAUX
3. Lorsque le ballon se coince entre le panneau et l'anneau, le jeu doit reprendre par une remise en jeu pour l'équipe qui possédait le ballon.

VRAI FAUX
4. Lors de l'entre-deux, l'équipe A prend le contrôle du ballon. Qui bénéficiera de la prochaine possession alternée ?

L'équipe A L'équipe B
5. Une équipe qui possède le ballon dans sa zone arrière a 8 secondes pour l'amener dans sa zone avant.

VRAI FAUX
6. Quelles sont les violations du tireur de lancer-franc ?

.....
7. Un joueur étroitement marqué qui détient le ballon, possède 5 secondes pour :

Dribbler Pivoter Tirer au panier
 Faire une feinte Faire une passe Porter réclamation
8. Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en l'air, fait un arrêt alternatif (un pied au sol puis l'autre). Son pied de pivot est le premier pied posé au sol. Lorsqu'il partira en dribble, il devra lever son pied de pivot après avoir lâché son ballon.

VRAI FAUX
9. Lorsque un joueur rouge tire son dernier lancer-franc, le joueur jaune pénètre dans le couloir des lancers-francs avant que le ballon ne quitte les mains du tireur. Le lancer-franc est raté.

L'arbitre laisse jouer, l'action est légale. Il y a violation et le lancer-franc est accordé
 Il y a violation et le lancer-franc est à retirer pour le joueur rouge
10. Le joueur tirant au panier (les pieds ont décollé du sol) est contré légalement par un défenseur. Quand les pieds du joueur reprennent contact avec le sol (le ballon n'a pas quitté ses mains) :

Vous sifflez marcher vous ne sifflez pas (l'action est légale)

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 2
	UNSSFM	<i>2017</i>
CONNAITRE LES FAUTES		

Connaître

les

fautes

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 2
	UNSSFM	2017
CONNAITRE LES FAUTES		

Qu'est ce qu'une faute ?

C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire.

L'arbitre doit donc être apte à juger s'il y a contact, à déterminer le joueur responsable de ce contact, et à siffler.

1 - LE CONTACT

2 - LA RESPONSABILITE DU CONTACT

Pour chaque contact dans des situations simples avec seulement 2 adversaires impliqués, la responsabilité du contact peut incomber soit au défenseur soit à l'attaquant. L'arbitre a plusieurs outils à son service pour bien juger.

21 - La position légale de défense

Le défenseur doit avoir les appuis normalement écartés au sol, se trouver face à son adversaire et à l'intérieur du cylindre qui est limité par les extrémités des pieds, le postérieur et le côté des jambes.

22 - La verticalité

On imagine que le cylindre du défenseur s'étend aussi en hauteur : le joueur qui saute droit et qui a les bras dans son cylindre ne commet pas de faute en cas de contact.

23 - La réduction de distance

Le joueur qui réduit la distance qui le sépare de son vis à vis est responsable du contact. Le joueur qui réduit la distance qui le sépare de son vis à vis est responsable du contact.

3 - FAUT-IL SIFFLER ?

L'arbitre doit siffler dans l'esprit du jeu et garantir la sécurité des joueurs. C'est donc à lui d'apprécier s'il faut ou non siffler selon qu'il y aura avantage ou désavantage pour un des joueurs.

Gestuelles

Annoncer à la table le numéro des joueurs

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 2
	UNSSFM	2017
CONNAITRE LES FAUTES		

Q.C.M. Niveau 1

1. Un contre par derrière sera sifflé faute au défenseur.

VRAI	FAUX
------	------
2. Un attaquant tenu par le maillot repousse le défenseur, vous siffler faute à l'attaquant.

VRAI	FAUX
------	------
3. Un joueur peut cumuler deux fautes en tant que défenseur et trois fautes en tant qu'attaquant sans pour autant quitter le terrain.

VRAI	FAUX
------	------
4. Un contact considéré comme une prise d'information sur un rebondeur doit être sanctionné d'une faute.

VRAI	FAUX
------	------
5. Utiliser l'écran d'un coéquipier pour se démarquer sera pénalisé d'une faute.

VRAI	FAUX
------	------
6. Poser sa main sur la hanche d'un attaquant porteur de la balle pour le contrôler doit être sanctionné.

VRAI	FAUX
------	------
7. Quelle est la signification de ces gestes :

.....
8. Une faute sera sifflée dès qu'un contact entre deux joueurs adverses sur le terrain sera constaté.

VRAI	FAUX
------	------
9. A partir de 7 fautes d'équipe, cette équipe sera sanctionnée de deux lancers francs pour chaque faute qui suivra.

VRAI	FAUX
------	------
10. Le coach peut cumuler autant de fautes techniques et continuer de coacher.

VRAI	FAUX
------	------

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 2
	UNSSFM	2017
CONNAITRE LES FAUTES		

Q.C.M. Niveau 2

1. Un joueur peut être sanctionné de 5 fautes tout en continuant d'assurer le rôle de capitaine.

VRAI

FAUX

2. Pousser délibérément un joueur loin du ballon est sanctionné par une faute personnelle

VRAI

FAUX

3. Peut-on faire plus d'une faute anti-sportive par match ?

VRAI

FAUX

4. L'entraîneur adjoint sera sanctionné d'une faute s'il se lève durant la rencontre pour contester votre arbitrage

VRAI

FAUX

5. Que signifient ces gestes ?

--	--	--

.....

6. Pour qu'une faute offensive soit sifflée, il faut que l'attaquant détienne le ballon.

VRAI

FAUX

7. Agiter ses mains devant un attaquant pour le gêner lors de sa tentative de tir n'est pas une faute.

VRAI

FAUX

8. Si un défenseur qui n'est pas face à un attaquant porteur de la balle, agite ses bras afin de l'empêcher de passer et qu'un contact sur les bras se produit, ce défenseur sera sanctionné

VRAI

FAUX

9. Si un attaquant, porteur de la balle, réduit la distance entre lui et son défenseur tout en commettant un contact au niveau du torse de celui-ci, alors l'attaquant sera sanctionné d'une faute offensive

VRAI

FAUX

10. Lors de l'entre-deux initial, aucune faute ne doit être sifflée si un ou des contacts surviennent entre les deux sauteurs.

VRAI

FAUX

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 3
	UNSSFM	2017
LA MECANIQUE		

La Mécanique

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 3
	UNSSFM	2015
LA MECANIQUE		

1 - BUT DE LA MECANIQUE

La mécanique est un outil qui permet aux arbitres de se placer dans les meilleures conditions afin de voir et donc de juger toutes les actions

Déroulement de la séance, 3 solutions :

1. Organiser un match 5c5 normal avec 2 arbitres confirmés. Les stagiaires seront dans les tribunes avec le ou les formateurs et observeront la mécanique des arbitres. Ainsi ils pourront poser des questions aux formateurs tout au long du match, l'apprentissage visuel se fera plus rapidement que la théorie. A la fin du match, faire une synthèse de la mécanique (entre-deux, lancers franc, remise en jeu.)
2. Filmer les arbitres lors d'un match, puis effectuer un débriefing
3. Suivre les exercices proposés ci-dessous

2 - PRINCIPES GENERAUX

Les deux arbitres sont toujours en diagonale du terrain pour voir l'ensemble des joueurs. L'arbitre de tête se place devant l'attaque, derrière la ligne de fond. L'arbitre de queue se place derrière l'attaque à gauche.

Ils inversent leur position en cas de faute défensive sifflée par AT, une faute donnant lieu à des lancers francs.

21 - Responsabilité

On peut retenir la règle du + près, - près : l'arbitre le plus près du lieu de la violation ou de la faute est responsable et c'est à lui de siffler.

Chaque arbitre est responsable de la ligne de touche située à sa gauche et de la ligne la plus proche (de fond ou médiane).

L'arbitre le plus près du couple porteur doit alors se situer de manière à voir les contacts qui peuvent se produire entre l'attaquant porteur du ballon et son vis à vis (fenêtre = espace entre le défenseur et l'attaquant).

22 -Placements des officiels à l'entre-deux

L'arbitre effectue le lancer en ôtant le sifflet de sa bouche.

L'aide arbitre est face à lui, dos à la table et bras levé pour faire démarrer le chronomètre.

23 - Placements des officiels sur remise en jeu

L'arbitre situé à l'arrière de la direction dans laquelle le jeu va reprendre effectue la remise en jeu. Sifflet dans la bouche et bras levé, il passe le ballon ou le met à disposition du joueur qui fait la remise en jeu.

L'autre arbitre va se placer en arbitre de tête c'est à dire à l'avant de l'attaque.

24 - Placements des officiels sur des lancers francs

L'arbitre de tête passe le ballon et se place en bas à droite de la zone restrictive. L'arbitre de queue se place dans le prolongement de la ligne de lancer franc.

L'arbitre actif récupère le rebond, passe le ballon au tireur et se place en bas à droite de la zone restrictive (jamais en face du tireur = gêne).

Arbitre de Queue

Arbitre de tête

32 - La Gestuelle

	VIOLATION	FAUTE
<u>ETAPE 1</u> Siffler pour arrêter le jeu et le chronomètre	Siffler : Geste d'arrêt de l'action	Siffler : Geste d'arrêt de l'action pour faute
<u>ETAPE 2</u> Expliquer ce que l'on a sifflé	Explique la violation Verbalement ou par le geste approprié	Explique la décision Nature de la faute et numéro du fautif
<u>ETAPE 3</u> Expliquer comment va reprendre le jeu	Expliquer comment le jeu va reprendre Indiquer clairement la direction de l'attaque	Explique comment le jeu va reprendre ou le nombre de lancers francs
<u>ETAPE 4</u> Remettre le ballon au joueur	Remettre le ballon au joueur	Remettre le ballon au joueur qui effectuer la remise ou tirer les lancers francs

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 3
	UNSSFM	2017
LA MECANIQUE		

Q.C.M. Niveau 1

1. Lors de l'entre-deux de début de match, c'est l'arbitre le plus âgé qui lance le ballon en l'air entre les 2 sauteurs.

VRAI

FAUX

2. L'arbitre de tête se place toujours auprès de la ligne médiane.

VRAI

FAUX

3. L'arbitre de queue est responsable de la ligne de touche située à sa gauche.

VRAI

FAUX

4. Pourquoi l'aide-arbitre doit lever le bras au moment de l'entre-deux ?

.....

5. Lors d'un lancé franc, l'arbitre sans ballon se place dans le prolongement de la ligne de lancer franc à gauche du tireur

VRAI

FAUX

6. Durant les lancers francs, l'arbitre de queue reste les bras levés pour indiquer aux joueurs le nombre de lancer franc.

VRAI

FAUX

7. Lors d'une violation, l'arbitre doit siffler et effectuer en même temps le geste d'arrêt du chronomètre (bras tendu vers le haut et main ouverte)

VRAI

FAUX

8. Quelle est la signification de ces gestes

.....

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 3
	UNSSFM	2017
LA MECANIQUE		

Q.C.M. Niveau 2

1. Les arbitres permutent sur toutes les fautes donnant droit à des lancers francs.

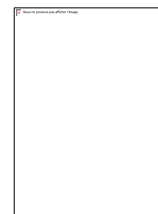
VRAI
FAUX
2. Les arbitres doivent permuter lorsque l'arbitre de tête siffle une faute à un défenseur.

VRAI
FAUX
3. Lors de l'entre-deux, si l'un des 2 sauteurs est sanctionné d'une faute, le jeu reprendra par un entre-deux.

VRAI
FAUX
4. Seul l'arbitre de tête signale les fautes qui ont lieu dans la zone restrictive (raquette).

VRAI
FAUX
5. Les 2 arbitres doivent signaler simultanément une tentative de tir à 3 points sinon, le panier ne pourra être accordé à 3 points.

VRAI
FAUX
6. Quelle est la signification de ces gestes :



-
- 7 Pourquoi l'arbitre doit effectuer un geste de mouvement circulaire avec l'index au dessus de la tête lorsqu'il siffle un pied ?
.....

- 8 Lorsqu'un joueur se blesse sur le terrain, l'arbitre doit immédiatement arrêter le jeu.

VRAI **FAUX**

9. Lorsqu'il y a un cumul de faute, par exemple faute sur tir de l'équipe A puis faute technique du coach de l'équipe B :

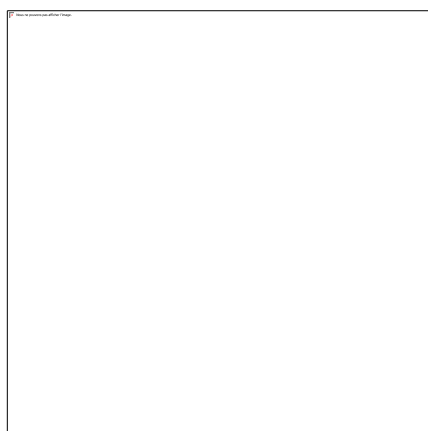
- Les arbitres signalent les fautes (numéro du fautif et réparation) à la table de marque dans l'ordre chronologique des fautes.
 - Seul l'arbitre de tête doit signaler les fautes pendant que l'arbitre de queue surveille les équipes.
 - Les 2 arbitres se rassemblent au milieu du terrain, comptabilisent les fautes et seul l'arbitre de queue va signaler les fautes à la table de marque.
 - 10. Lorsqu'un panier est annulé, quelle est la procédure à suivre ?
-

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 4
	UNSSFM	2017
L'ACTION DE TIR, LES REMPLACEMENTS, LES TEMPS MORTS		

L'action de tir

Les remplacements

Les temps morts



	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 4
	UNSSFM	<i>2017</i>
L'ACTION DE TIR, LES REMPLACEMENTS, LES TEMPS MORTS		

I - L'ACTION DE TIR

Objectif : Savoir quand un joueur est en action de tir.

11 - Le jugement de l'arbitre

Il est important de définir l'action de tir, pour déterminer la sanction et la réparation de la faute.

Le début :

Mouvement continu des bras et/ou du corps vers le panier. L'intention et l'attitude du joueur.

Le début d'une action de tir peut-être le début du double pas. C'est à l'interprétation de l'arbitre

La fin :

Si le joueur est à l'arrêt : Quand le ballon a quitté les mains du tireur.

Si le joueur est en l'air : Quand le joueur repose ses pieds au sol.

12 - Déterminer le nombre de lancer franc à exécuter

Si le panier est marqué : panier accordé (2 ou 3 pts) + 1 LF Si le panier n'est pas marqué : 2 ou 3 LF

Remarque : un joueur tire à 3 points quant au moment de son saut, il a les pieds derrière la ligne des 6.25 m.

2 - REMPLACEMENT

Objectif : être capable d'identifier les différents participants à une rencontre

Points importants :

- ®° Cinq joueurs
- ®- Les remplaçants
- ®° Les entraîneurs et les entraîneurs adjoints

Chaque équipe est composée de :

- ®° 10 membres
- ®° 1 entraîneur et si l'équipe le désire d'un entraîneur adjoint
- «= 1 capitaine

Cinq joueurs de chaque équipe doivent se trouver sur le terrain pendant le temps de jeu et pourront être remplacés. C'est le remplaçant qui demande le changement à la table de marque. Il doit être assis sur la chaise destinée aux remplaçants, en tenue et prêt à jouer.

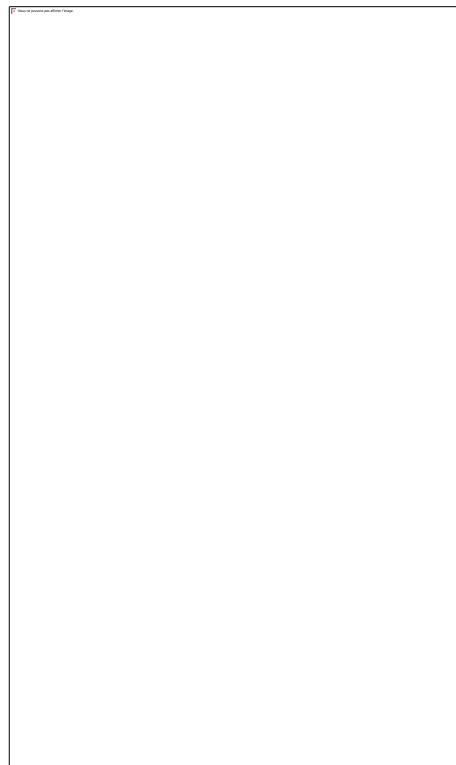
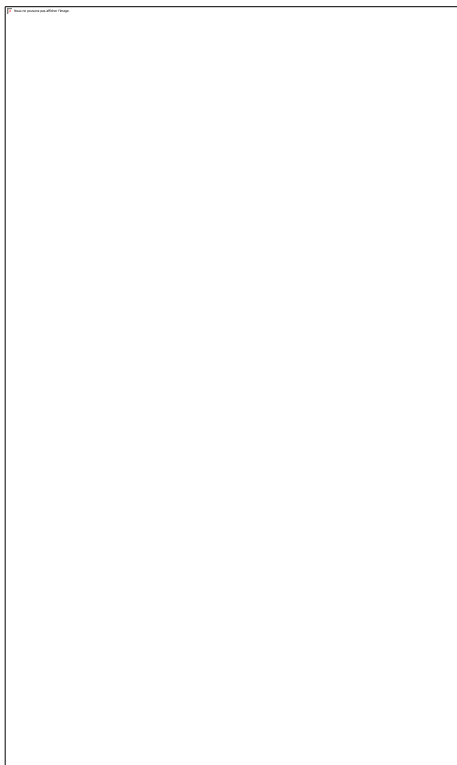
Quand peut-il demander un remplacement ?

- ®° A chaque coups de sifflet de l'arbitre,
- ®° Sur blessure d'un joueur,
- «= Sur un panier encaissé dans les deux dernières minutes de la 2^{ème} mi-temps et de chaque prolongation.
- ®° Sur le dernier lancer franc, si celui-ci est réussi.

Remplaçant - joueur :

Un membre de l'équipe est considéré comme joueur lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu et qu'il est autorisé à jouer, sinon il s'agit d'un remplaçant.

Un remplaçant devient joueur lorsque l'arbitre lui fait signe d'entrer sur le terrain et un joueur devient remplaçant lorsque l'arbitre fait signe au remplaçant d'entrer sur le terrain.



3 - TEMPS-MORTS

Définition :

Un temps mort d'une durée d'1 minute doit être attribué à une équipe «= Sur tous les coups de sifflet de l'arbitre et quand ce dernier a fini sa gestuelle à la table de marque lors d'une faute.

®° Sur un panier encaissé (réussi par les adversaires). «= Sur le dernier lancer franc, si celui-ci est réussi

NB : Si l'équipe demandant le temps mort bénéficie de la remise en jeu, dans sa zone arrière, la remise en jeu s'effectuera en face de la table de marque, uniquement dans les deux dernières minutes de la rencontre ou de la prolongation.

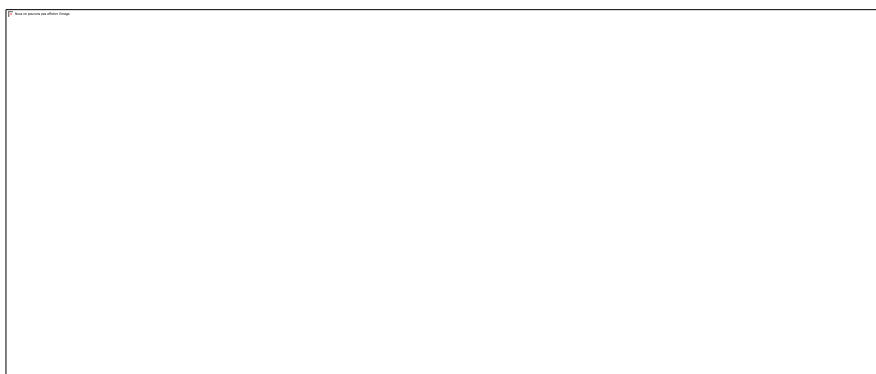
Qui demande le temps mort ?

L'entraîneur ou l'entraîneur adjoint a le droit de demander un temps mort pour son équipe.

Combien ?

Se référer au règlement UNSSFM

4 - GESTUELLE



	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 4
	UNSSFM	2015
L'ACTION DE TIR, LES REMPLACEMENTS, LES TEMPS MORTS		

Q.C.M. Niveau 1

1. Dans tous les cas, l'action de tir se termine dès que le ballon a quitté les mains du tireur.

VRAI
FAUX
2. Quand vous sifflez une faute d'un défenseur sur un joueur tirant au panier (2 points marqués), la réparation sera : panier accordé + 2 lancer-francs

VRAI
FAUX
3. Un remplacement peut être demandé sur tous les coups de sifflets de l'arbitre.

VRAI
FAUX
4. Un temps mort dure 50 secondes ?

VRAI
FAUX
5. Seul l'entraîneur et son adjoint peuvent demander un temps mort pour son équipe.

VRAI
FAUX
6. Un joueur tire à 3 points et retombe derrière la ligne. Son panier est accordé à

VRAI
FAUX
7. Un joueur tire au panier. Le défenseur fait une faute sur alors que le ballon a quitté ses mains et que l'attaquant est encore en l'air (ses pieds n'ont pas encore repris contact avec le sol). Le panier est réussi. La réparation sera :

panier accordé + 1 lancer-franc
 2 lancer-francs
 remise en jeu
8. Lors d'une demande de changement, une équipe peut changer ses 5 joueurs

VRAI
FAUX
9. Un joueur vert met le ballon en touche. L'équipe bleue a le droit de demander un changement.

VRAI
FAUX
10. Un remplaçant devient joueur quand l'arbitre lui fait signe d'entrer sur le terrain.

VRAI
FAUX

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 4
	UNSSFM	<i>2017</i>
L'ACTION DE TIR, LES REMPLACEMENTS, LES TEMPS MORTS		

Q.C.M. Niveau 2

1. Il y a action de tir lorsque le joueur qui tente un tir touche l'anneau et/ ou marque.

VRAI
FAUX
2. L'action de tir se termine lorsque les 2 appuis du tireur ont repris contact avec le sol.

VRAI
FAUX
3. Si un joueur se blesse, un changement peut être effectué par l'entraîneur sans demander à la table de marque.

VRAI
FAUX
4. Les changements de joueurs s'effectuent uniquement sur faute personnelle.

VRAI
FAUX
5. Si le dernier LF d'une série est réussi, seul le tireur et un joueur adverse peuvent être remplacés

VRAI
FAUX
6. Un joueur devient remplaçant lorsque l'arbitre lui fait signe de sortir.

VRAI
FAUX
7. Le capitaine peut demander un temps mort sur tout coup de sifflet de l'arbitre.

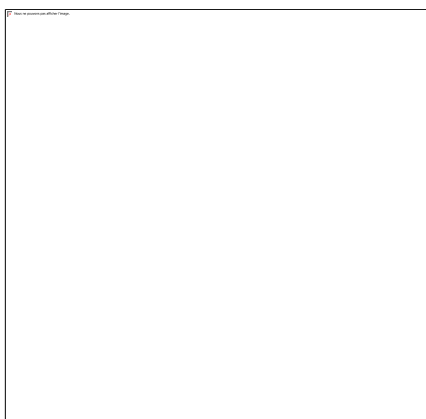
VRAI
FAUX
8. Sur les rencontres de 4 x 10 minutes, de combien de temps-mort dispose chaque équipe à chaque quart-temps.

VRAI
FAUX
9. Si les 2 équipes sont d'accord, l'arbitre peut écourter un temps-mort.

VRAI
FAUX
10. Les 2 entraîneurs ont demandé un temps-mort. A qui l'accordez-vous.

	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 5
	UNSSFM	2017
LA TABLE DE MARQUE		

La table de marque



	FORMATION JEUNES OFFICIELS	Thème 5
	UNSSFM	2017
LA TABLE DE MARQUE		

Le contenu sert essentiellement pour la formation fédérale,

Tout n'est pas nécessaire pour la formation de nos jeunes officiels

1 - PREPARATION DE LA FEUILLE AVANT LA RENCONTRE.

Utiliser un crayon de couleur **NOIRE**

Renseigner les cases concernant : les équipes en présence, le lieu, la date, l'heure, la catégorie, la poule, les arbitres.

Inscrire la liste des joueurs avec les n^{os} de licence dans l'ordre croissant du n° de maillot. Inscrire en marge : SD (sur classement départemental), SR (sur classement régional) etc.. Ou les différentes licences si ce ne sont pas des licences de type A (M, T). ..

Au moins 10 mn avant la rencontre :

Chaque entraîneur (en commençant par l'équipe recevante) vérifie la liste de ses joueurs, Il indique au marqueur les 5 joueurs entrant en jeu en début de rencontre et signe la feuille pour accord.

Au dos de la feuille, noms, adresses, n° licence et club du marqueur, chronométreur, des arbitres et du responsable de la rencontre (qui doit être licencié pour le club recevant).

Le marqueur entoure ensuite les cinq croix en rouge, lors de l'entre deux.

Utiliser un crayon de couleur **ROUGE**

Pour toutes les inscriptions concernant la première mi-temps. Tenue de la marque courante, les fautes ...

Utiliser un crayon de couleur **NOIRE**

Pour toutes les inscriptions concernant la seconde mi-temps.

Tenue de la marque courante, les fautes

2 - LES POINTS

Panier accordé à 2 pts : une ligne diagonale dans la case du nouveau total des points d'équipe, avec en marge le n° du joueur.

Panier accordé à 3 pts : une ligne diagonale dans la case du nouveau total des points d'équipe, avec en marge le n° du joueur encerclé.

Lancer Franc accordé : un cercle plein sur le nouveau total des points d'équipe avec en marge le n° du joueur (cette opération est répétée à chaque LF accordé). Les LF non accordés ne sont pas matérialisés.

3 – LES FAUTES

Les fautes s'inscrivent de la manière

les fautes personnelles	
D	sans Lancers Francs
P1	1LF
P2	2LF
P3	3LF
Les fautes anti-sportives	
U1	1LF + ballon
U2	2LF + ballon
U3	3LF + ballon
les fautes techniques et disqualifiantes	
T2	technique joueur (2LF + ballon)
B2	techniques bancs (2LF + ballon)
C2	techniques coach (2LF + ballon)
D1-D2-D3	dis-qualifiantes (1-2-3LF + ballon)

Pour résumer, les fautes personnelles seront notées « P », les fautes anti-sportives « U », les fautes techniques « T » et les disqualifiantes « D ».

Chaque fois qu'un joueur commet une faute, qu'elle soit personnelle, antisportive, technique ou disqualifiante, le marqueur doit également l'enregistrer au compte de l'équipe du joueur fautif.

DANS LE CADRE DE LA FORMATION DE NOS JEUNES OFFICIELS,

UNE « P » POUR CHAQUE FAUTE

UN « U » POUR CHAQUE ANTISPORTIVE

UN « T » POUR UNE TECHNIQUE

UN « D » POUR UNE DISQUALIFIANTE

4 - LES TEMPS MORTS

Inscrire une croix dans la case correspondante (les cases non utilisées seront barrées de 2 lignes horizontales parallèles à la fin de chaque période) :

Première mi-temps	2 temps morts par équipe
Seconde mi-temps	3 temps morts par équipe
Chaque prolongation	1 temps mort par équipe

5 - FORMALITES DE FIN DE MI-TEMPS ET DE FIN DE JEU

A la fin de la 1^{ère} mi-temps, le marqueur doit :

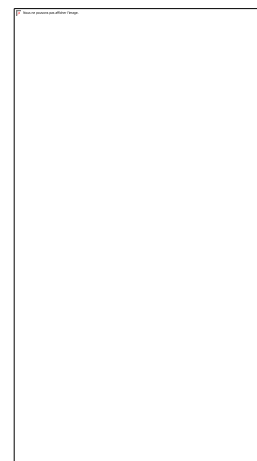
Entourer d'un cercle le dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne épaisse sous ce chiffre ainsi que sous le N° du joueur.

Reporter le score de chaque équipe en bas de la feuille.

Tourner la flèche de possession alternée.

Si à la fin de la seconde période le résultat est nul, répéter les mêmes opérations sauf pour la flèche de possession alternée.

A la fin de la rencontre, le marqueur doit entourer d'un cercle de dernier chiffre des points réussis pour chaque équipe et tracer une ligne horizontale sous ce chiffre et du n° du joueur. Reporter le score final de chaque équipe en bas de la feuille. Tracer deux lignes diagonales pour barre le reste des colonnes non utilisées



Arrêt du Chronomètre

- Sur tout coup de sifflet des arbitres.
- Sur fin de temps de jeu d'une période ou d'une prolongation.
- Un panier encaissé par l'équipe qui demande le temps mort.
- Un panier réussi dans les deux dernières minutes de la rencontre ou de chaque prolongation.

La signature de la feuille de marque par l'Arbitre met fin à la rencontre et aucune modification ne pourra plus être apportée sur la feuille.

	ECOLE D'ARBITRAGE	Séance 5
	Lycée DESCARTES Rabat	2017
La table de marque		

Q.C.M. Niveau 1

1. Le chronomètre de jeu doit être déclenché lors d'une remise en jeu lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain.

VRAI
FAUX
2. Le chronomètre de jeu doit être arrêté lorsqu'un panier est réussi dans les 2 dernières minutes de la 2nde mi-temps et de chaque prolongation.

VRAI
FAUX
3. Sur la feuille de marque, la faute antisportive est inscrite A₂.

VRAI
FAUX
4. Cinq minutes avant le début de la rencontre, chaque entraîneur vérifie la liste de ses joueurs, indique au marqueur les 5 joueurs entrant en jeu et signe la feuille pour donner son accord.

VRAI
FAUX
5. A la fin de la 1^{ère} mi-temps, le marqueur entoure d'un cercle le total des points réussis par chaque équipe et trace une ligne sous ce chiffre ainsi que sous le numéro du joueur.

VRAI
FAUX
6. Un panier à 3 points est inscrit sur la feuille de marque en tracant une ligne diagonale sur le nouveau total des points et un cercle autour du numéro du joueur.

VRAI
FAUX
7. Toutes les fautes sont inscrites P sur la feuille de marque (avec ou sans lancer-franc).

VRAI
FAUX
8. Chaque équipe a 2 temps-morts par mi-temps et un par prolongation.

VRAI
FAUX

9. Une faute technique coach ou banc est inscrite C2 sur la feuille de marque.

VRAI

FAUX

10. Le marqueur utilise la même couleur pour remplir la feuille de marque avant, pendant et après la rencontre.

VRAI

FAUX

	ECOLE D'ARBITRAGE	Séance 5
	Lycée DESCARTES Rabat	2006
La table de marque		

Q.C.M. Niveau 2

1. Seul le marqueur est chargé d'effectuer les changements de sens de la flèche d'alternance des entredeux.

VRAI
FAUX
2. Sur la feuille de marque, la faute technique Banc est notée B.

VRAI
FAUX
3. Le chronométrateur déclenchera le chronomètre de jeu lors d'un entre-deux :
 - lorsque l'arbitre libre baisse le bras
 - lorsqu'un des joueurs sur le terrain touche le ballon
 - lorsque l'arbitre actif a lâché le ballon
4. Quand le marqueur doit-il tourner la flèche de possession alternée sur une remise en jeu ?

5. L'entraîneur et son adjoint doivent obligatoirement signer la feuille de match

VRAI
FAUX
6. Peut- on cumuler 2 temps mort l'un après l'autre sans reprendre le jeu?

VRAI
FAUX
7. Lors d'une remise en jeu, le chronométrateur déclenchera le chronomètre lorsque
 - le ballon est touché par un j oueur sur le terrain
 - le ballon est touché par l'arbitre sur le terrain
 - le ballon est touché simultanément par 2 joueurs sur le terrain
7. Que doit faire le marqueur quand un joueur n'a pas participé à la rencontre ?

10. Le chronométrateur arrêtera le chronomètre lorsque :
 - le ballon reste coincé entre le panneau et le cercle
 - le ballon après un panier réussi, est poussé par un adversaire afin de gagner du temps
 - l'arbitre siffle car le ballon est sorti du terrain pour aller sous les tribunes.

JE SUIS UN JEUNE ARBITRE :

1. J'AI UNE TENUE OFFICIELLE.
2. J'AI UN SIFFLET AUTOUR DU COU.
3. J'AI UNE PIECE POUR LE TIRAGE AU SORT.
4. J'AI UN CARTON JAUNE ET UN CARTON ROUGE DANS LA POCHE.
5. JE SIFFLE.
6. JE CONNAIS LES LOIS DU JEU.
7. JE CONNAIS LES GESTES DE L'ARBITRAGE.
8. J'APPLIQUE LES SANCTIONS.
9. JE RESTE CALME, COURTOIS, IMPARTIAL, SEREIN ET SUR DE MOI EN TOUTESCIRCONSTANCES.
10. JE NE M'ADRESSE QU'AUX CAPITAINES.
11. JE COMMUNIQUE AVEC LE SECOND ET AVEC LE MARQUEUR.
12. JE CONNAIS MON RÔLE D'ARBITRE, AVANT, PENDANT ET APRÈS LA RENCONTRE.

BASKET BALL

Evaluation Jeunes Officiels

Date et lieu de la rencontre :

Nom et prénom du jeune officiel : Num de licence :

COMPETENCES – TACHES - PRECISIONS		ACQUIS	EN COURS	NON ACQUIS
Siffler	Cous de sifflet nets, audibles de tous, précis et au bon moment			
Gestes	Gestes conventionnels permettant aux joueurs et à la table de comprendre les fautes			
Connaissances des règles	Touche – Marcher – Drible – entre 2 – Pied – Lancers francs – 3’’ – 5’’ – 8’’ -24’’ Retour en zone			
Juger les fautes	Règles du non contact - Les différentes fautes (intentionnelles, anti-sportives, techniques, disqualifiantes)			
Réparer les fautes	Sait quand on accorde un panier – quand on donne 1-2 ou 3 lancers francs – quand on donne une remise en jeu à l’extérieur du terrain.			
Se placer	Connaît les zones de placement (en cours de jeu, lors des jeux arrêtés : lancer francs remise en jeu)			
Se faire respecter	Autorité intelligente, comportement correct et courtois			
	Sanctionne les dérapages verbaux, la violence			
	Autorité suffisante pour ne pas se faire contester, confiance en soi			
Feuille de match	Vérifie la feuille de match avant (licences etc) et la signer après l’avoir vérifié			

Niveau de certification à atteindre : Acquis ou en cours d’acquisition pour les pré-districts et les districts, Acquis pour les nationaux

Résultat de l’évaluation :

Enseignant responsable de l’évaluation. :

Remarques particulières :