



*La Fédération Française de Basket Ball  
te félicite pour ton engagement dans l'arbitrage.*

*Bonne continuation et bons matchs !*



WWW.FFBB.COM



# CAHIER DE L'ARBITRE CLUB



L'AFCAM est l'Association Française du Corps Arbitral Multisports et propose une liste d'engagement de l'arbitre, depuis le club jusqu'au niveau international.

## Déontologie des Arbitres en 10 points

L'arbitre s'engage à :

1. Connaître avec précision et appliquer les règles et règlements,
2. Être juste et impartial et communiquer clairement ses décisions,
3. Suivre les formations pour avoir les connaissances et maintenir les compétences qui répondent aux exigences de son niveau de pratique et de perfectionnement,
4. Être bien préparé pour chaque compétition (condition physique optimale, ponctualité, disponibilité, tenue vestimentaire et équipement appropriés, ...),
5. Être et demeurer exemplaire en toutes circonstances, dans et au dehors de l'aire sportive,
6. Être respectueux de tous les acteurs de la compétition (compétiteurs, entraîneurs, organisateurs, spectateurs, médias, officiels, ...),
7. S'interdire toutes les critiques ou commentaires préjudiciables envers d'autres arbitres ou l'institution d'appartenance ou ses membres, par quelque moyen que ce soit (oral, écrit, article publié, twitter, forums internet, blogs, sites de réseaux sociaux, ...),
8. Avoir un comportement irréprochable (ne pas consommer d'alcool ou fumer en étant en fonction, ne pas utiliser de substances prohibées, éviter une proximité inappropriée avec des compétiteurs, ...),
9. S'interdire tout conflit d'intérêt (interdiction de participer à des paris sportifs sur la compétition, refuser tout cadeau d'une valeur inappropriée et toute rémunération indue, ...),
10. Faire preuve d'un esprit de sportivité et promouvoir les aspects positifs du sport tels que le fair-play.



---

---

---

---

---

---

---

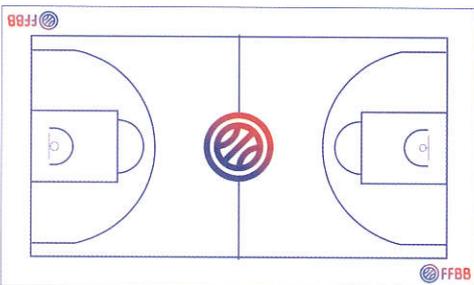
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

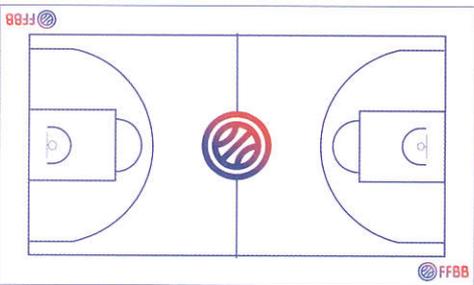
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## LE MOT DU PRESIDENT



**L**a Fédération Française de BasketBall est composée de plusieurs familles : les joueurs, les techniciens, les dirigeants et les officiels. Vous débutez une formation d'arbitre club et c'est avec un immense plaisir que la FFBB vous accompagne dans vos premiers pas. La fonction d'arbitre n'est pas toujours facile, mais grâce à votre club, vous allez suivre un programme de formation adapté et vous serez encadré par votre entraîneur ou votre formateur.

Si vous aimez le basket, si vous le pratiquez régulièrement en tant que joueur, vous verrez que les bases de l'arbitrage sont simples. Vous allez mieux découvrir les règles et le travail de l'arbitre, ce qui vous aidera également dans votre activité de joueur ou d'entraîneur.

L'arbitre est un élément essentiel pour qu'une rencontre se déroule dans les meilleures conditions et il est important qu'il agisse au service des joueurs et du jeu. L'arbitre prend des responsabilités. Il doit incarner les valeurs d'équité, de respect et d'humilité. Je suis certain que vous découvrirez cette activité avec beaucoup d'intérêt et qu'elle vous apportera beaucoup.

Si vous souhaitez poursuivre votre formation, votre Comité Départemental ou une école d'arbitrage pourront vous proposer des formations au travers de regroupements, de stages ou de camps d'été.

Je vous souhaite beaucoup de plaisir en tant que jeune arbitre, vous remercie et vous félicite pour votre engagement pour le basketball dans votre club.

Voici donc votre Cahier de l'Arbitre Club qui vous permettra d'acquérir les compétences de base nécessaires pour arbitrer en club, ainsi que quelques points généraux pour vous aider. Emportez-le avec vous à chaque séance de formation et à chaque match, il sera un véritable relais entre vous, votre club, les entraîneurs et le Comité Départemental.

*Jean-Pierre SIUTAT,  
Président de la FFBB*





## QUI SUIS-JE ?

Mon Nom : .....

Mon Prénom : .....

Mon e-mail : .....

Mon téléphone : .....

Mon Club : .....

Nombre de licenciés : .....

Mon Président : .....

Mon formateur : .....

Il joue dans l'équipe : .....

Il entraîne l'équipe : .....

Il arbitre au niveau : .....

Mon club appartient au Comité : .....

Et à la Ligue : .....

## POINT SUR LA FORMATION

### Avis du formateur du club pour le jeune arbitre

Tu as suivi une formation au sein de ton club, et tu es désormais capable d'arbitrer des matches de jeunes dans le club. Voici ci-dessous une appréciation générale de ton formateur sur ta participation, ton implication, ton niveau d'arbitrage...

---



---



---



---



---



### Avis du formateur du club pour le Comité Départemental

Si tu le souhaites et si ton formateur t'en estime capable, tu peux suivre une formation dans ton comité pour devenir arbitre départemental. Avec tout ce que tu as appris dans ton club, ce ne sera pas difficile.

Nom et Prénom de l'arbitre club : .....

- A participé activement à la formation mise en place dans le club
- A arbitré régulièrement des matches de jeunes
- Doit poursuivre l'arbitrage dans le club avant le diplôme départemental
- Peut suivre la formation départementale pour passer le diplôme d'arbitre

Signature de l'arbitre club

Signature du formateur

Signature du Président et cachet du club

# MES MATCHES

Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	

# L'ARBITRE CLUB, C'EST QUOI ?

Tu t'es engagé dans une formation d'arbitre dans ton club, Félicitations !

Grâce aux différentes séances que tu vas suivre, tu vas découvrir plein de notions qui t'aideront à arbitrer des entraînements et des matches dans ton club. Cela va aussi te servir en tant que joueur car celui qui connaît bien les règles sait les utiliser pour être plus efficace.

Tu dois aussi continuer à jouer pour progresser, comprendre le jeu et pouvoir te mettre à la place des joueurs !

Pour débiter l'arbitrage dans ton club, il n'y a pas d'âge minimum ! Au départ, tu pourras arbitrer des plus jeunes que toi, et ensuite jusqu'à la division juste au dessus de la tienne. Bien sûr, ton formateur, des entraîneurs, des arbitres ou des dirigeants seront avec toi pour t'aider. Tu progresseras très vite !

Voici le tableau des catégories que tu peux arbitrer :

Age de l'arbitre	Compétitions jeunes						Compét. sénior
	U9	U11	U13	U15	U17	U20	
U9	OUI	Avec un adulte	NON	NON	NON	NON	NON
U11	OUI	OUI	Avec un U15 minimum	NON	NON	NON	NON
U13	OUI	OUI	OUI	Avec un U17 minimum	NON	NON	NON
U15	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un U20 minimum	NON	NON
U17	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un adulte > 20	Avec un adulte > 20
U20	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	Avec un adulte > 20

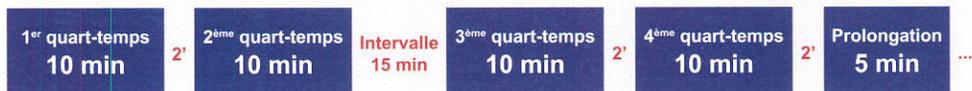
Attention, tu ne peux pas arbitrer seul, car c'est trop difficile, il y a plein de choses à voir et un collègue ou tuteur arbitre ne sera pas de trop !

Surtout, si tu rencontres des difficultés, parles-en rapidement à ton formateur qui saura te répondre et t'aider.

# LES REGLES ESSENTIELLES

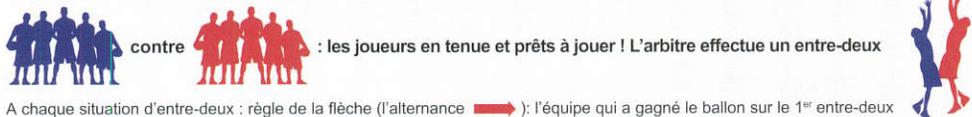
# MES MATCHES

## Temps de jeu (article 8)



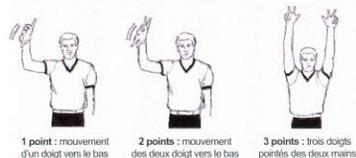
S'il y a égalité : une seule prolongation est jouée, plus d'autres si nécessaire jusqu'à ce qu'une équipe gagne la rencontre. Dans le championnat où tu officies les temps de jeu et d'intervalles peuvent être adaptés. Renseigne-toi.

## Comment débute-t-on une rencontre ? (article 9)



A chaque situation d'entre-deux : règle de la flèche (l'alternance  $\rightarrow$ ): l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1<sup>er</sup> entre-deux devra laisser l'équipe adverse effectuer la prochaine remise en jeu lors du prochain entre-deux. Même chose pour le début de chaque quart-temps ou prolongation.

## Panier réussi et sa valeur (article 16)



Un tir réussi en cours de jeu compte **2 points** à l'intérieur de la zone des 6,25 m et **3 points** à l'extérieur de cette zone. La ligne fait partie de la zone des 2 points. Un lancer-franc réussi compte **1 point**.

## Comment jouer le ballon (article 13)

Le ballon est joué avec les mains. Si un joueur joue volontairement le ballon avec la jambe ou le poing, c'est une violation, c'est-à-dire une infraction à une règle : il y aura remise en jeu pour l'autre équipe derrière la ligne de touche la plus proche. Si c'est involontaire, le jeu doit toujours continuer.

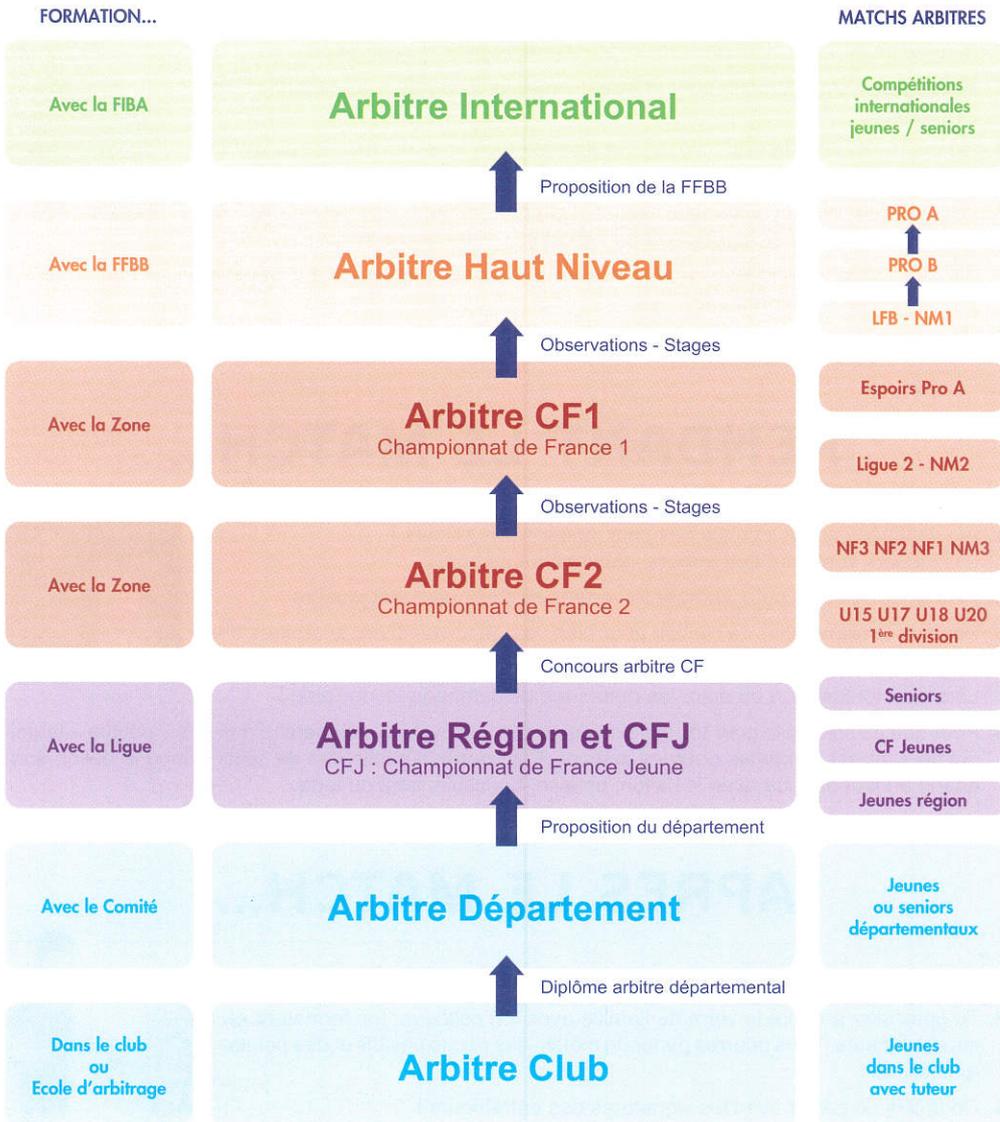
## Prendre le ballon à l'adversaire... entre-deux (article 12)

Il est possible de prendre le ballon dans les mains de l'adversaire sans créer de contact avec lui. Si le ballon est tenu par deux joueurs ou plus, l'arbitre doit laisser la chance aux joueurs de le prendre sauf s'il y a de la rudesse ou de la violence. Dans ce cas, l'arbitre siffle «ballon tenu» et au lieu de faire un «entre deux», il donne le ballon à la touche à l'équipe qui en bénéficie en regardant la flèche.  $\rightarrow$

Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
16 oct. U11 M	- Les sorties - J'ai sifflé des fautes	- Je suis trop loin de l'action et j'ai oublié 3 sorties	Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	
Date Niveau	Mes réussites	Mes points à améliorer	Signature coach A	
			Signature coach B	
			Signature formateur	

OBTENTION DE LA CARTE ARBITRE CLUB

# L'ARBITRAGE EN FRANCE



## La règle du marcher (article 25)

- Un joueur qui dribble peut faire un double pas pour tirer ou pour faire une passe. S'il fait 3 pas ➔ C'est « Marcher »
- Un joueur qui dribble ou qui reçoit le ballon en l'air et qui veut s'arrêter, peut le faire en deux temps maximum :
  - Par un arrêt simultané : les deux pieds en même temps.
  - Par un arrêt alternatif : un pied puis l'autre.
  - Par un arrêt sur un pied puis en sautant et en retombant sur les deux en même temps.
- Quand un joueur est arrêté avec le ballon, il peut utiliser un pied de pivot :
  - Après un arrêt simultané : il peut prendre n'importe quel pied comme pied de pivot.
  - Après un arrêt alternatif : son premier posé est le pied de pivot.
  - Après un arrêt un pied puis simultané : il n'a pas le droit à un pied de pivot.
- Si le joueur arrêté veut partir en dribble, il doit dribbler (lâcher le ballon) avant de décoller son pied de pivot du sol.
- Un joueur qui saute avec le ballon en main doit se débarrasser du ballon avant de revenir au sol
- Un joueur qui tombe avec le ballon doit dribbler ou passer le ballon avant de se relever, sinon ➔ C'est « Marcher »



## Le dribble (article 24)



Lorsqu'il dribble, le joueur peut faire autant de pas qu'il veut quand il n'a pas le ballon dans la main. Le joueur doit dribbler à une main. S'il dribble à deux mains ➔ C'est « reprise de dribble »

Lorsqu'un joueur dribble, il ne peut pas :

- arrêter son dribble en faisant reposer le ballon dans une main ou ses deux mains, puis recommencer ➔ C'est « reprise »
- mettre sa main sous le ballon et reprendre son dribble ➔ C'est « Porter du ballon »

## Sortie des limites du terrain (article 23)



Le ballon est sorti des limites du terrain quand il :

- Touche le sol, un joueur, une personne ou un objet qui se trouve en dehors du terrain. (La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain).
- Touche la face arrière ou les supports du panneau.

Un joueur est sorti :

- Quand un de ses appuis touche la ligne de touche ou le sol à l'extérieur du terrain.
- Quand il est en l'air et que l'un de ses appuis touchait la ligne ou l'extérieur du terrain avant qu'il ne saute.

## Comment remettre en jeu (article 17)

Après une infraction ne donnant pas lieu à lancers-francs, une remise en jeu est effectuée par n'importe quel joueur de l'équipe, derrière la ligne de touche la plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise.

Le joueur :

- dispose de 5 secondes pour passer le ballon
- ne peut pas se déplacer de plus d'un mètre
- peut se reculer autant qu'il le souhaite pour être à l'aise

Les adversaires ne doivent pas dépasser la ligne avec leur bras pour gêner le joueur.

## Les contacts, les fautes (article 33 et 34)

Une faute est une infraction qu'un joueur commet quand il provoque un contact illégal avec un adversaire.

Un joueur ne doit pas bloquer, tenir, pousser, charger, accrocher un adversaire. Il est interdit d'utiliser le contact avec ses bras, ses épaules, ses hanches, ses genoux ou des moyens brutaux pour gêner l'adversaire.

Pour ne pas faire faute, le défenseur doit :

- Être face à l'attaquant
- Ne pas poser ses mains sur le porteur du ballon
- Recevoir les contacts sur le torse

Souvent l'arbitre siffle faute au défenseur parce « qu'il bouge » ! C'est une erreur ! Le défenseur a le droit de bouger, à condition d'être placé avant l'attaquant à l'endroit du contact, et de reculer ou de se déplacer sur le côté

Lorsqu'il y a une faute, le ballon est redonné pour une remise en jeu pour l'équipe qui a subi la faute.

Si l'attaquant tirait au panier, il y aura alors 2 ou 3 lancers-francs selon l'endroit d'où il tirait, Et 1 lancer-franc s'il a marqué le panier

→ Un joueur ayant commis cinq fautes doit quitter le jeu.

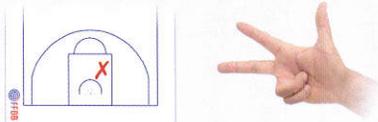


## La règle des 3 secondes (article 26)

Un joueur ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la raquette adverse quand son équipe a le ballon dans sa zone avant et que le chronomètre est en marche.

On arrête de compter les 3 secondes quand :

- Un joueur tire au panier.
- Un joueur poursuit son dribble pour tirer au panier.
- Un joueur concerné essaie de sortir de la raquette.



## La règle du retour en zone (article 30)

Une équipe qui contrôle le ballon sur le terrain doit l'amener dans sa zone avant.

Elle doit franchir la ligne médiane en moins de 8 secondes.

Dès que le ballon est en zone avant, il ne doit plus être ramené en zone arrière. Le ballon est en zone avant :

- Dès qu'il touche le sol ou un joueur qui a ses deux pieds en zone avant.
- Quand un dribbleur est en zone avant avec ses deux pieds et le ballon.

La ligne médiane fait partie de la zone arrière.



Et pour découvrir toutes les règles en t'amusant,

Rejoins-nous sur Facebook,

Et progresse dans les niveaux !



[www.facebook.com/ffbasketball](http://www.facebook.com/ffbasketball)

# AVANT LE MATCH...

1. Le club te désigne pour arbitrer un match.
2. Si tu ne peux pas y aller, préviens-le tout de suite pour te remplacer.
3. Mets-toi en tenue de sport pour arbitrer... avec la chasuble « Jeune arbitre en formation ».
4. Quand tu arrives à la salle, rejoins ton formateur ou celui qui est responsable de l'arbitrage.
5. Vous pouvez discuter ensemble, avec ton collègue, sur les points importants, ou les points à améliorer par rapport à la dernière fois... Puis échauffe-toi !
6. Pense à saluer les entraîneurs avec ton formateur, il leur expliquera que tu apprends et que tu fais tes premiers pas dans l'arbitrage.
7. Bon match à vous deux !



# PENDANT LE MATCH...

1. Aie confiance en toi, et n'aie pas peur, tu feras des erreurs ! Les joueurs vont faire des erreurs, les entraîneurs aussi.
2. Si tu te trompes, tu peux corriger ton erreur en expliquant aux joueurs.
3. Pense à te rapprocher de l'action pour bien voir. Si tu vois bien, tu arbitres bien !
4. Si tu es en difficulté, ton formateur est au bord du terrain. Lors d'un temps-mort ou entre les quarts-temps demande-lui de l'aide !
5. Pour que ce soit facile pour toi, siffle ce qui est le plus évident, ne cherche pas des « petites » fautes qui ne sont pas gênantes pour les joueurs. Par contre, n'oublie pas de siffler quand le ballon sort, quand un joueur court avec le ballon, pousse, bouscule, tient ou tape.



# APRES LE MATCH...

1. Prends le temps de parler du match avec ton collègue et ton formateur.
2. Tu peux aller prendre le verre de l'amitié avec ton collègue, ton formateur et les entraîneurs. Vous pourrez parler du match, des points positifs et des points à améliorer.
3. Complète ce cahier avec les signatures des entraîneurs !



# COMMENT COMMUNIQUER ?

APPLIQUER LA MECANIQUE D'ARBITRAGE (se déplacer, se placer)	☹️	😐	🙂	😄
Etre capable de se placer sur le terrain en arbitre de tête et arbitre de queue et encadrer les joueurs entre les deux arbitres.				
Etre capable de se déplacer pour rechercher le meilleur espace de jugement entre l'attaquant et le défenseur.				
Etre capable de siffler les infractions en étant proche de l'action.				
Etre capable de siffler rapidement lors d'une infraction (coup de sifflet bref et fort) et communiquer avec les acteurs				
Etre capable d'accorder les paniers à 1 point, 2 points et 3 points				
IDENTIFIER LES ASPECTS TECHNIQUES DU JEU				
Etre capable de réaliser et juger les tirs en course.				
Etre capable de réaliser et juger le tir de plain pied.				
Etre capable de réaliser et juger les arrêts et les pivots.				
Etre capable de réaliser et juger les départs en dribble.				
Etre capable de réaliser et juger la conduite de balle et le dribble.				
Etre capable de réaliser et juger la position légale de défense et les contacts réglementaires.				
IDENTIFIER LES ASPECTS TECHNIQUES DU JEU				
Etre capable de respecter les règles du club				
Etre capable de participer aux temps forts du club				
Etre capable se présenter à l'heure en tenue correcte.				
Etre capable d'accepter l'invitation du club pour un moment de convivialité d'après-match.				

**Félicitations pour tout ce que tu as appris...**

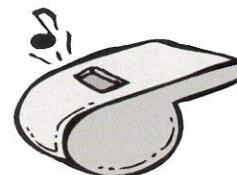
**A toi de mettre en application sur le terrain !**



Quand tu commences à arbitrer à l'entraînement, tu n'as pas besoin de sifflet, tu utilises ta **VOIX** !

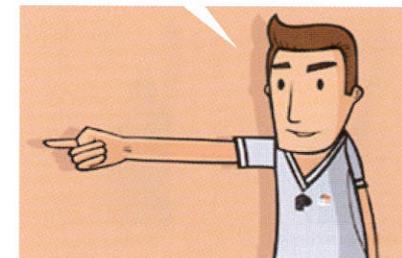
- Si tu vois une infraction, tu dis « **STOP** » puis tu dis ce qu'a fait le joueur
- Si tu peux aider un joueur à éviter une infraction, dis-lui par exemple : « **NE TIENS PAS !** »
- Tu peux dire à un joueur ce qui est bien, exemple « **BIEN, BONNE DEFENSE !** »
- Les joueurs respectent les arbitres qui communiquent avec eux...

**Attention, ne pousse pas !**



Avec un peu d'expérience, tu vas utiliser un sifflet...

« Attention, cet objet est très dangereux, il faut l'utiliser avec intelligence !!! »



Il te permet d'arrêter le jeu et donc d'avoir du pouvoir sur le jeu. Si tu l'utilises mal, tu ne seras pas respecté et les joueurs prendront moins de plaisir à jouer. Par contre, si tu sais l'utiliser comme si tu entraînes des joueurs, tu seras accepté de tous !

- A chaque fois que tu siffles :
- Siffle fort pour arrêter le jeu
  - Regarde le joueur qui a commis l'infraction
  - Explique brièvement ce que tu as sifflé

- En plus, si tu le veux...
- Réalise le geste qui explique l'infraction



Si tu siffles une faute, tu dois ensuite aller l'annoncer à la table de marque : La **VOIX** suffit !

- Si tu sens à l'aise, tu peux ajouter les gestes :
- Le n° de celui qui a fait la faute.
  - Le geste de la faute qu'il a commise.
  - Comment va reprendre le jeu.



# LES GESTES DE L'ARBITRE

## Pour accorder des points



Panier à 2 pts

Tentative à 3 pts

Panier à 3 pts

## Pour arrêter le chronomètre



Arrêt ou violation

Faute

## Pour un remplacement et un temps-mort



Remplacement

Le joueur peut entrer

Temps-mort...

... pour cette équipe

## Les différentes fautes



Arrêt du chrono + geste

Taper

Obstruction

Tenir

Pousser

Passage en force

## Comment j'applique les notions principales ?

Avec ton formateur, coche l'émoticône qui correspond à ton niveau... Tu pourras changer de case au fur et à mesure de ta formation.

Si tu as des notions que tu ne comprends pas, demande à ton formateur de te réexpliquer...

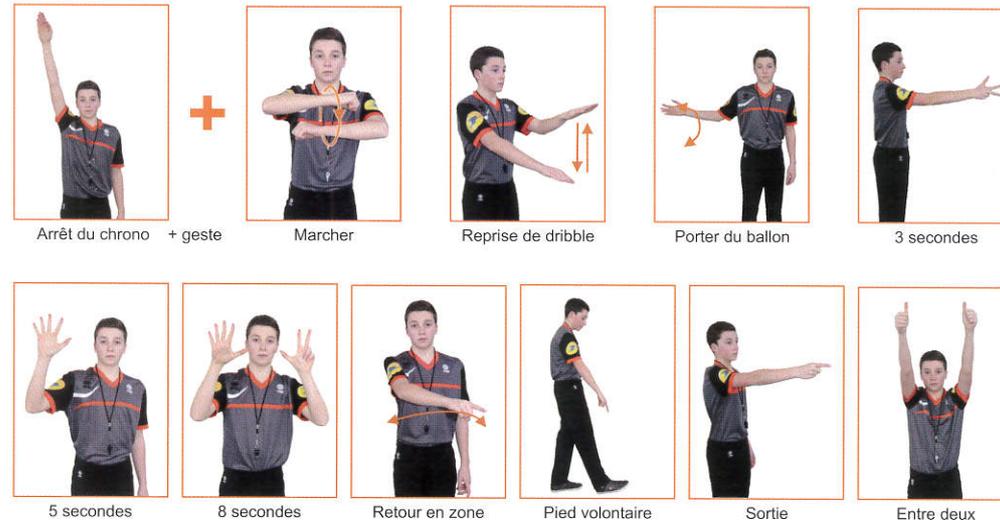


DIRIGER UNE RENCONTRE DE BASKET BALL	☹️	😐	😊	😄
APPLIQUER LE REGLEMENT DE JEU				
Position d'un joueur et d'un arbitre (Art. 11)				
Entre-deux et possession alternée (Art. 12)				
Comment jouer le ballon (Art. 13)				
Joueur en action de tir (Art. 15)				
Position d'un joueur et d'un arbitre (Art. 11)				
Entre-deux et possession alternée (Art. 12)				
Comment jouer le ballon (Art. 13)				
Joueur en action de tir (Art. 15)				
Panier réussi et sa valeur (Art. 16)				
Remise en jeu (Art. 17)				
Joueur et ballon hors des limites du terrain (Art. 23)				
Le dribble (Art. 24)				
Le marcher (Art. 25)				
Ballon retournant en zone arrière (Art. 30)				
Contact (Art. 33)				
Faute personnelle (Art. 34)				
Lancers francs (Art. 43)				

APPLIQUER LES REGLEMENTS EN VIGUEUR	
<b>Contrôler la feuille de marque</b>	Date
Etre capable de vérifier l'équipe gagnante et le score.	
Etre capable de clore la feuille de marque en signant.	
<b>Contrôler la feuille de marque</b>	
Etre capable de corriger son erreur si celle-ci est avérée et qu'elle peut être corrigée.	
APPLIQUER LA MECANIQUE D'ARBITRAGE	
<b>Communiquer avec les acteurs</b>	
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.	
Etre capable d'annoncer la faute et la réparation gestuellement et/ou oralement à la table de marque, et être compris de tous.	
<b>Se placer lors de situations pour reprendre le jeu</b>	
Etre capable d'effectuer une remise en jeu au bon endroit quand les officiels sont prêts.	
Etre capable d'effectuer l'entre-deux de début de rencontre.	
Etre capable de se positionner lors de lancers francs.	
Etre capable d'administrer un remplacement.	
Etre capable d'administrer un temps-mort.	



### Les différentes violations



### Les numéros des joueurs



# COMMENT SE PLACER ?

Les arbitres doivent être **au plus proche de l'action afin de bien voir** ce que font les joueurs.

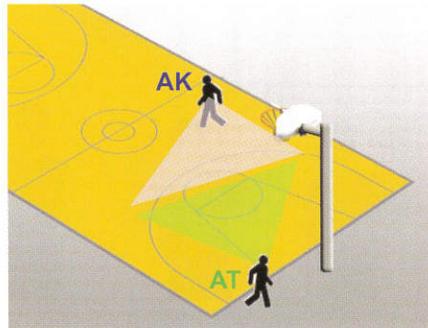
Les arbitres doivent :

- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain

Au début, vous pouvez arbitrer à plusieurs, l'important est de se rapprocher du jeu pour bien voir les différentes actions !

Avec un peu d'expérience, un arbitre se placera le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT) et l'autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller TOUS les joueurs.

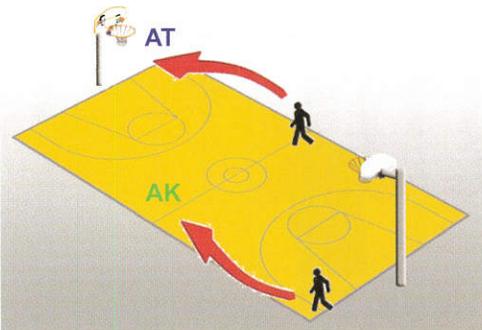
Chacun siffle ce qui est au plus proche de lui  
Il faut se **DEPLACER...** pour **BIEN VOIR...**  
... pour **BIEN JUGER.**



Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.

L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.

On nomme les placements et les déplacements des arbitres : **LA MÉCANIQUE D'ARBITRAGE.**



Les grands principes :

- Siffle ce que tu vois près de toi et qui est contraire aux règles
- Siffle ce qui est important pour le jeu (ne siffle pas les petits contacts sans importance)
- Ne siffle pas juste devant ton collègue arbitre, il est mieux placé que toi !
- A deux collègues, on fait équipe pour mieux arbitrer le jeu.

# MA FORMATION

Ton club met en place une formation « Arbitre Club ».

Au fil de la saison, tu vas découvrir différentes notions qui sont toutes notées dans le tableau ci-dessous. A toi de le compléter !

Il y a deux types d'apprentissages :

- Certaines notions sont juste à connaître. Tu noteras alors la date à laquelle vous en avez discuté avec ton formateur
- Certaines notions doivent être appliquées, c'est-à-dire que tu les connais et que tu es capable de les arbitrer. Tu cocheras alors la case qui correspond à ta maîtrise... Tu pourras progresser en cours de saison et ainsi bouger la croix !

## Quand ai-je découvert les notions principales ?

Avec ton formateur, note la date à laquelle vous avez discuté de la notion.

DIRIGER UNE RENCONTRE DE BASKET BALL	
APPLIQUER LE RÉGLEMENT DE JEU	Date
Le jeu (Art. 1)	
Le terrain de jeu (Art. 2)	
Équipement (Art. 3)	
Les équipes (Art. 4)	
Temps de jeu, score nul et prolongations (Art. 8)	
Temps-mort (Art. 18)	
Remplacement (Art. 19)	
Violations (Art. 22)	
Trois secondes (Art. 26)	
Cinq secondes - Joueur étroitement marqué (Art. 27)	
Huit secondes (Art. 28)	
Fautes (Art. 32)	
Cinq fautes de joueur (Art. 40)	
Sanction de fautes d'équipe (Art. 41)	