



## Ecole d'arbitrage

Année 2017-2018

Responsable de la formation

Philippe CALLOT, [callotphilippe@gmail.com](mailto:callotphilippe@gmail.com) ; 06 37 71 28 37 ; arbitre officiel, entraîneur

### Description du programme

Le Montauban Basket Club (MBC) est un club formateur. Cette volonté de formation ne se limite pas à l'apprentissage du basket dès le plus jeune âge (école de basket) et aux valeurs qui lui sont rattachées (respect de tous, solidarité, entraide, goût de l'effort...). Elle se matérialise également via une « école des officiels » en charge de former des Arbitres et OTM club. Ce programme est particulièrement destiné aux arbitres club. Il respecte scrupuleusement le contenu indicatif du « Cahier de l'Arbitre club » fourni par la FFBB. Ce cahier est distribué à chaque participant et ce dès la première séance.

Formateurs :

Arbitres du MBC : Eric ADAM, Gianco BOOZ, Clément RICHARD, Philippe CALLOT

### Objectifs

Maîtriser les fondamentaux (notions principales) des règles du basket-ball ;  
Appliquer ces notions sur le terrain ;  
Diriger une rencontre de basket-ball.

### Déroulement indicatif des séances

Durée	Intitulés
2 h 00	Séance 1 – Appliquer le règlement de jeu (1) – 24/09 et 15/10/2017
	Le jeu (art. 1) Le terrain de jeu (art. 2) L'équipement (art. 3) Les équipes (art. 4) Temps de jeu, score nul et prolongations (art. 8) Temps mort (art. 18) Remplacement (art. 19)
	Appliquer la Mécanique d'arbitrage La désignation des arbitres, les 6 zones, les zones de responsabilité
50'	Séance 2 – Appliquer le règlement de jeu (2) – 22 octobre 2017
	Les violations (art. 22) Trois secondes (art. 26) Cinq secondes, joueur étroitement marqué (art. 27) Huit secondes (art. 28) ⇒ les 14 secondes (art. 29) Fautes (art. 32) Cinq fautes de joueur (art. 40)

	Sanction de fautes d'équipe (art. 41)
Voir cahier p. 8 à 11 50'	<p>Comment débute-t-on une rencontre ? (art. 9)</p> <p>Panier réussi et sa valeur (art. 16)</p> <p>Comment jouer le ballon (art. 13)</p> <p>Entre-deux et possession alternée (art. 12)</p> <p>La règle du marcher (art. 25) <b>ATTENTION modifications cette année</b></p> <p>Le dribble (art. 24)</p> <p>Sortie des limites du terrain (art. 23)</p> <p>Comment remettre en jeu ? (art. 17)</p> <p>Les contacts et les fautes (art. 34)</p> <p>La règle du retour en zone (art. 30)</p>
20'	<p><u>Contrôler la feuille de marque</u></p> <p>Etre capable de vérifier l'équipe gagnante et le score</p> <p>Etre capable de clore la feuille de marque en signant</p> <p><u>Gérer une situation d'erreur</u></p> <p>Etre capable de corriger son erreur si celle-ci est avérée et qu'elle peut être corrigée</p>
	Séance 3 – Appliquer la mécanique d'arbitrage – date à définir
2 H 00	<p><u>Communiquer avec les acteurs</u></p> <p>Etre capable de réaliser les gestes de base (violations et fautes) et annoncer aux joueurs l'infraction commise et la réparation,</p> <p>Etre capable d'annoncer la faute et la réparation gestuellement et/ou oralement à la table de marque et être compris de tous (joueurs, entraîneurs).</p> <p><u>Se placer lors de situations pour reprendre le jeu</u></p> <p>Etre capable d'effectuer une remise en jeu au bon endroit quand les officiels sont prêts,</p> <p>Etre capable d'effectuer l'entre-deux de début de rencontre,</p> <p>Etre capable de se positionner lors de lancers-francs,</p> <p>Etre capable d'administrer un remplacement,</p> <p>Etre capable d'administrer un temps-mort</p>
	Séances 4 et 5 (pratique) – dates à définir notamment pour les matchs
Env. 6 H 00	<p>Etre capable de se déplacer sur le terrain en AT et AK et encadrer tous les joueurs,</p> <p>Etre capable de se déplacer pour rechercher le meilleur espace de jugement entre l'attaquant et le défenseur (fenêtre),</p> <p>Etre capable de siffler les violations en étant proche de l'action et de siffler rapidement lors d'une infraction (coup de sifflet bref et fort) et communiquer avec les acteurs,</p> <p>Etre capable d'accorder les paniers à 1 point, deux points et trois points,</p> <p>Etre capable de réaliser et de juger les tirs en course</p>
	<p>Etre capable de réaliser et juger les arrêts et les pivots,</p> <p>Etre capable de réaliser et juger les départs en dribble,</p> <p>Etre capable de réaliser et juger la conduite de balle et le dribble,</p> <p>Etre capable de réaliser et juger la position légale de défense et les contacts règlementaires</p> <p>Sensibilisation à l'e-marque</p>
	Savoir se comporter en arbitre club responsable

## Méthodes pédagogiques

Partie théorique en salle de réunion avec vidéoprojecteur - séances 1 et 2.

Echanges avec les participants

Partie pratique sur le terrain avec passage à tour de rôle dans les situations données (fautes, violations, mécanique d'arbitrage, se placer pour reprendre le jeu) – séances 2 et 3, 4.

## Message des dirigeants aux futurs « arbitres club »

Vous allez être sensibilisés à l'arbitrage.

Tout match de basket n'est rien sans l'arbitrage. C'est en se mettant dans la « peau » d'un arbitre que l'on comprend mieux les règles et les relations qui doivent exister entre les arbitres et les autres officiels, les joueurs, les capitaines et les entraîneurs.

Pour les joueurs comme pour les arbitres réussir le match parfait n'existe pas. Par contre, en s'appliquant, en prenant à cœur de faire cette fonction d'arbitre vous contribuerez à la réussite d'un match.

Prendre des décisions nettes doit se faire en bonne connaissance des situations. Il y va donc de votre placement, de votre mobilité sur le terrain et de votre assurance à prendre des décisions.

**Bon courage et merci pour votre engagement !**