

U²⁰¹⁶NSS

**JE SUIS JEUNE ARBITRE
EN BASKET-BALL**



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ACCESSIBILITÉ INNOVATION RESPONSABILITÉ

PROGRAMME 2016-2017

ACTUALISATION AU 9 NOVEMBRE 2016



PARIS
Ville candidate
Jeux Olympiques de 2024



assureur militant

PARTENAIRE OFFICIEL



PRÉAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le Jeune Arbitre par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La circulaire du 25 mai 2014 relative à la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...*Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :*

- *La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques dans le cadre de l'UNSS*
- *L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Officiels et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »*

Ainsi, devenir Jeune Arbitre, c'est

- Appréhender très vite une situation,
- Apprendre à faire des choix et s'y tenir
- Mesurer les conséquences de ses actes.
- Acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- Devenir responsable.



CONDITIONS DE LA MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Officiel spécial n°5 du 19 juillet 2012 «*Evaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation* », il est précisé que les Jeunes Arbitres «*certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique* »

«*Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL)* ».

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du Jeune Arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre **aux 16 points** de l'enseignement facultatif ponctuel, le Jeune Arbitre doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa «*scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique* » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du Jeune Arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigée dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.
- **Création d'une unité facultative d'EPS pour le baccalauréat professionnel :**
«*...les candidats scolaires des établissements publics et privés engagés à haut niveau dans le cadre du sport scolaire, lauréats des podiums nationaux et jeunes officiels certifiés de niveau national ou international* » valident automatiquement la note de 16/20. L'entretien sur 4 points est obligatoire (arrêté du 07/07/15 et BO n°32 du 03/09/15).

PRESENTATION DE L'ACTIVITE

Définition du Basket-ball :

➤ **La rencontre de basketball**

Une rencontre de Basketball se dispute entre 2 équipes de 5 joueurs chacune. L'objectif de chaque équipe est de marquer dans le panier de l'adversaire et d'empêcher celui-ci de marquer.

Le jeu est dirigé par les arbitres, les officiels de table et un commissaire s'il y en a un.

➤ **Vainqueur d'une rencontre**

Une rencontre est gagnée par l'équipe qui a marqué le plus grand nombre de points à l'expiration du temps de jeu.

Aspects culturels, historiques de l'activité :

Inventé en 1891 par [James Naismith](#), un professeur d'éducation physique [canadien](#), docteur en médecine et en théologie, installé à [Springfield](#) dans l'État du [Massachusetts \(États-Unis\)](#), le basket-ball est aujourd'hui l'un des sports les plus pratiqués de la planète, rivalisant avec le [football](#) - aussi appelé soccer en Amérique du Nord - en termes de popularité mondiale.

En **2012**, on compte plus de 450 millions de pratiquants à travers le monde, selon la [FIBA](#).

Les femmes représentent une bonne part des pratiquants, mais la reconnaissance du [basket-ball féminin](#) reste moindre. Aujourd'hui encore, contrairement au [tennis](#), il souffre d'un traitement très inégal sur le plan médiatique et financier.



Un jour, Naismith reprend l'idée d'un ancien [jeu de ballemaya](#) (le *pok ta pok*) et place deux caisses de [pêches](#) sur les rampes du gymnase. Le but est de faire pénétrer un ballon dans ces caisses en [bois](#) pour marquer un panier. Les caisses étant en hauteur, ce jeu nécessite



autant d'adresse que de force brute. Naismith établit rapidement **13 règles** pour rendre ce jeu praticable.

Ce sport est baptisé basket-ball, ce qui signifie littéralement en anglais : « ballon panier ». Le tout premier match public de basket-ball fut joué le **11 mars 1892** entre des élèves d'une classe d'étudiant de la Springfield Christian Training Association et des enseignants de la même école.

Les étudiants gagnèrent 5-1, le seul panier marqué par les enseignants était celui du célèbre entraîneur de football américain **Amos Alonzo Stagg**. La même année, le jeu est adapté pour être joué par des femmes.

Au début de son histoire, le basket-ball est surtout porté sur le jeu offensif et la défense est reléguée au second plan. La défense est l'aspect passif du basket-ball où les joueurs attendent l'échec de l'adversaire ; elle a depuis acquis un rôle égal (voire supérieure pour certains) à celui de l'attaque.

- **1893** : La première partie de basket-ball est jouée en France dans l'enceinte de l'Union Française des Jeunes Gens.
- **1909** : Premier match international entre le Russian Mayak Sports Club et une sélection Y.M.C.A. à Saint Pétersbourg.
- **1921** : Une commission basket est créée au sein de la Fédération Française d'Athlétisme.
- **1929** : La Fédération Française D'Athlétisme prend le nom de Fédération Française D'Athlétisme et de Basket-ball.
- **1932** : Naissance de la Fédération Française de Basket-Ball et de la Fédération Internationale de Basket-ball Amateur. Celle-ci est créée par l'Argentine, la Lettonie, la Tchécoslovaquie, la Grèce, l'Italie, le Portugal, la Roumanie et la Suisse.
- **1936** : le basket-ball est un sport officiel aux J.O. de Berlin.
- **Pendant la seconde guerre mondiale**, les soldats américains font connaître l'activité dans tous les pays qu'ils traversent.
- **1946** : Naissance de la NBA, National Basket Association, le but est d'organiser des rencontres entre les meilleures équipes américaines professionnelles.
- **1950** : Le basket-ball est joué dans un grand nombre de pays. Cette même année a eu lieu le 1er championnat du monde.
- **1953** : 1er championnat du monde de basket-ball féminin.
- **1971** : La FFBB est reconnue d'utilité publique.
- **1976** : Les filles arrivent aux J.O. de Montréal.

Les grandes dates du basket-ball Français :

➤ **Équipe Nationale Seniors féminines**

- 2 Titres de **Champion d'Europe (2001, 2009)**
- 1 médaille d'argent aux Jeux olympiques de Londres **(2012)**
- 2 Médailles d'argent au championnat d'Europe **(1993 et 1999)**

➤ **Équipe Nationale Seniors masculins**

- 1 médaille de bronze au championnat du Monde **(2014)**
- 1 médaille d'or au championnat d'Europe **(2013)**
- 2 Médailles d'argent aux **Jeux Olympiques (1948 et 2000)**
 - 2 Médaille d'argent au **championnat d'Europe (1949 et 2011)**



- 5 Médaille de Bronze au championnat d'Europe (1937, 1951, 1953, 2005 et 2015)

➤ Les clubs Masculins

- 1 Euroleague de basket-ball(CSP Limoges1993)
- 5 Coupe Korać de basket-ball(CSP Limoges1982, 1983 et 2000, Élan Béarnais Pau-Orthez1984 et SLUC Nancy2002)
- 1 Coupe des coupes de basket-ball(CSP Limoges1988)
- 1 EuroChallenge de basket-ball (JSF Nanterre 2015)

➤ Les clubs Féminins

- 5 Euroleague féminine de basket-ball(CJM Bourges1997, 1998 et 2001 et USVO2002 et 2004)
- 2 Coupe Ronchetti de basket-ball(CJM Bourges1995 et Tarbes GB1996)
- 2 EuroCoupe féminine de basket-ball(Pays d'Aix Basket 2003, ESB Villeneuve d'Ascq 2015)

LE MOT DES AMBASSADEURS

Nos ambassadeurs sont :

- Isabelle FIJALOWSKI
- Antoine DIOT

Isabelle Fijalkowski, désormais Isabelle Fijalkowski-Tournebize (née le 23 mai1972 à Clermont- Ferrand), est une joueuse de basket-ball française, évoluant au poste d'intérieure, aujourd'hui retraitée.

Sa carrière :

- 1988-1991 :  AS Montferrand
- 1991-1992 :  Challes-les-Eaux
- 1992-1994 :  Stade clermontois
- 1994-1995 :  Université du Colorado (NCAA)
- 1995-1997 :  CJM Bourges Basket
- 1997-2000 :  Côte
- 2000-2002 :  Union Sportive Valenciennes Olympic
- Après 2002 : arrêt et reconversion
- En WNBA : 1997 – 1998 : Rockers de Cleveland (56 matchs)

Son palmarès :

➤ Équipe de France :

- Jeux olympiques d'été
 - 5^e aux Jeux olympiques de 2000 à Sydney, Australie
- Championnats du monde
 - 9^e au Championnat du monde 1994, Australie
- Championnat d'Europe des Nations
 - Championne d'Europe 2001, France
 - Vice-Championne d'Europe 1999, Pologne
 - Vice-Championne d'Europe 1993, Italie









- **204 sélections en Équipe de France.**
- **Club : Compétitions internationales**
 - Vainqueur de l'[Euroleague](#) 1997 et 2002
 - Finaliste de l'Euroleague 1996, 1998, 1999, 2001
- **Compétitions nationales**
 - [Championne de France](#) 1992, 1996, 1997, 2001 et 2002
 - [Championne d'Italie](#) 1998, 1999
 - Vainqueur du [Tournoi de la Fédération](#) 1996 et 2002
 - Vainqueur de la Coupe de France 2001 et 2002
 - Championne de Conférence Est - WNBA 1998
 - Championne de Conférence Big 8 - NCAA 1995


Antoine Diot est un joueur français de [basket-ball](#) né le **17 janvier 1989** à [Bourg-en-Bresse \(Ain\)](#). Il mesure 1,93 m et évolue au poste de [meneur](#). Plusieurs fois titrés avec les sélections de jeune, il fait partie de l'[équipe de France](#) qui remporte le premier titre de son histoire lors du **championnat d'Europe 2013**.

- ✓ **Club actuel :**  [Valencia Basket Club \(Liga ACB\)](#)
- ✓ **Numéro :** 8
- ✓ **Poste :** Meneur
- ✓ **Carrière universitaire ou amateur**
2004-2007 Centre fédéral de basket-ball
- ✓ **Sélection en équipe nationale**
Depuis [2009](#)  [France](#) (59 sél.) 274 pts

Clubs successifs

- 1994-2004 :  [JL Bourg Basket](#)
- 2004-2007 :  [Centre fédéral de basket-ball \(NM1\)](#)
- 2007-2012 :  [Le Mans Sarthe Basket \(Pro A\)](#)
- 2012-2013 :  [Paris-Levallois Basket \(Pro A\)](#)
- 2013-2015 :  [Strasbourg Illkirch-Graffenstaden Basket \(Pro A\)](#)
- 2015- :  [Valencia Basket Club \(Liga ACB\)](#)





Palmarès :

- **En club**
 - [Coupe de France](#) : [2009](#) avec [Le Mans](#), [2013](#) avec [Paris-Levallois](#)
 - [Semaine des As](#) : [2009](#) avec [Le Mans](#)
- **Sélection nationale**
 - [Championnat d'Europe des 16 ans et moins](#)
 -  Médaille d'or en **2004**



-  Médaille d'argent en **2005**
- [Championnat d'Europe des 18 ans et moins](#)
-  Médaille d'or en **2006**
- [Championnat du Monde Juniors](#)
-  Médaille de bronze au championnat du monde des 19 ans et moins en **2007** à [Novisad](#) en [Serbie](#).
- [Championnat d'Europe des 20 ans et moins](#)
-  Médaille d'argent en **2009**
- [Championnat d'Europe](#)
-  Médaille d'or au **championnat d'Europe 2013** en [Slovénie](#)
-  Médaille de bronze au **championnat d'Europe 2015** en [France](#).
- [Coupe du monde](#)
-  Médaille de bronze à la **coupe du monde 2014** en [Espagne](#).

➤ **Distinctions personnelles**

-  Élu [MVP](#) du championnat d'Europe Minimes (U15) en **2005**
-  Vainqueur du concours de [meneurs](#) du [All-Star Game LNB](#) en **2010**
-  Participation au [All-Star Game LNB](#) : **2009, 2012, 2013**
-  Élu MVP Français du **championnat de France Pro A 2013/14**



SOMMAIRE

LE JEUNE ARBITRE

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES



1. LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... »

- Le jeune arbitre doit :
 - Connaître le règlement de l'activité
 - Être objectif et impartial
 - Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
 - Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

- Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité, ...) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

- Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment ci-dessous :

« Au nom de tous les jeunes arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »



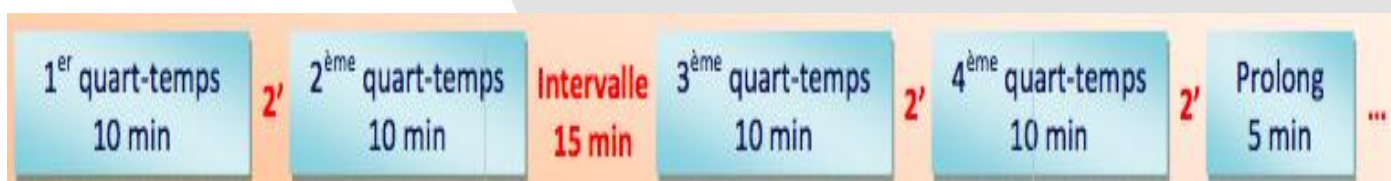
2. LE JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

LA BALLE :

2 tailles de balles :

- Taille 6 pour les filles et garçons jusqu'à U13
- Taille 7 pour les garçons à partir de U15

TEMPS DE JEU :



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 en fonction du championnat de France UNSS. Renseigne-toi.

COMMENT DÉBUTE-T-ON UNE RENCONTRE ?

Joueurs




contre joueurs



en tenue, prêts à jouer! L'arbitre effectue un entre deux :



A chaque situation d'entre-deux : règle de la flèche (l'alternance ) : l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1^{er} 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.

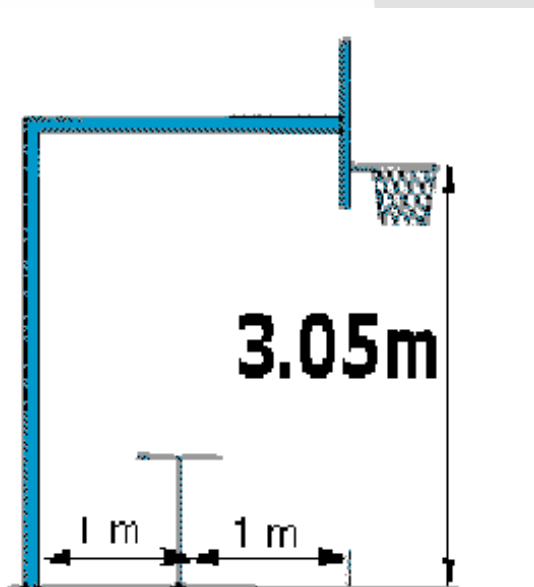
LE TERRAIN, LE PANIER ET LEURS DIMENSIONS

Le terrain de jeu est une surface plane et dure, libre de tout obstacle aux dimensions de 28 mètres de long sur 15 mètres de large, ces mesures étant prises du bord intérieur des lignes délimitant le terrain. Cependant les terrains de 26m x 14m peuvent aussi être homologués.

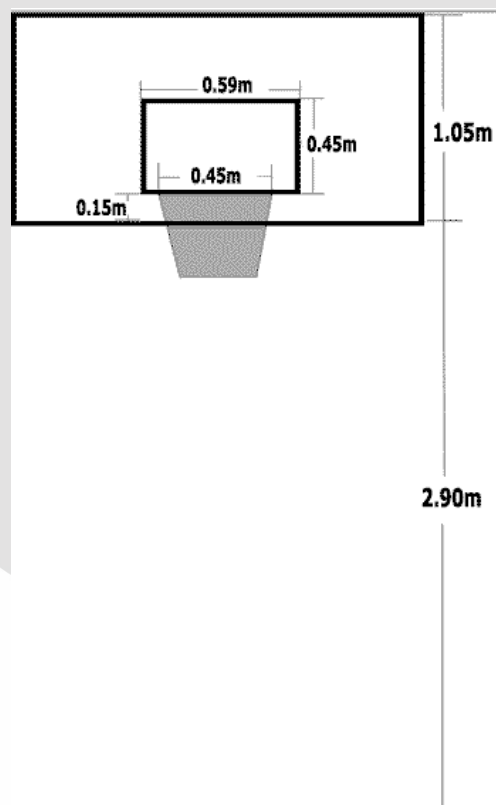
2m sont obligatoires entre les lignes et le mur.

La hauteur du panier est de 3m05.

Panneau de côté



Panneau de face



LES LIGNES

Toutes les lignes doivent être tracées en blanc, de 5 centimètres de large et clairement visibles, 2m doivent séparer la ligne du terrain du mur. Une couleur des lignes différente est tolérée en fonction des salles utilisées pour les championnats de France UNSS.

ZONE ARRIÈRE

La zone arrière d'une équipe consiste en son propre panier, la face interne du panneau ainsi que la partie du terrain délimitée par la ligne de fond derrière leur propre panier, les lignes de touche et la ligne médiane.

ZONE AVANT

La zone avant d'une équipe consiste dans le panier de l'adversaire, la face interne du panneau de l'adversaire, par la ligne de fond derrière le panneau de l'adversaire, les lignes de touche et le bord interne de la ligne médiane le plus proche du panier de l'adversaire.

LES ZONE DES BANCS D'ÉQUIPE

Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme indiqué dans la figure 1. Il doit y avoir 14 sièges disponibles dans la zone des bancs d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui sont constitués des entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs. Toutes les autres personnes doivent être à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe.

LIGNE DE REMISE EN JEU

Les 2 lignes de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne de la ligne de fond la plus proche.

ZONES DES DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

Les demi-cercles de non-charge doivent être tracés sur le terrain de jeu, limités par :

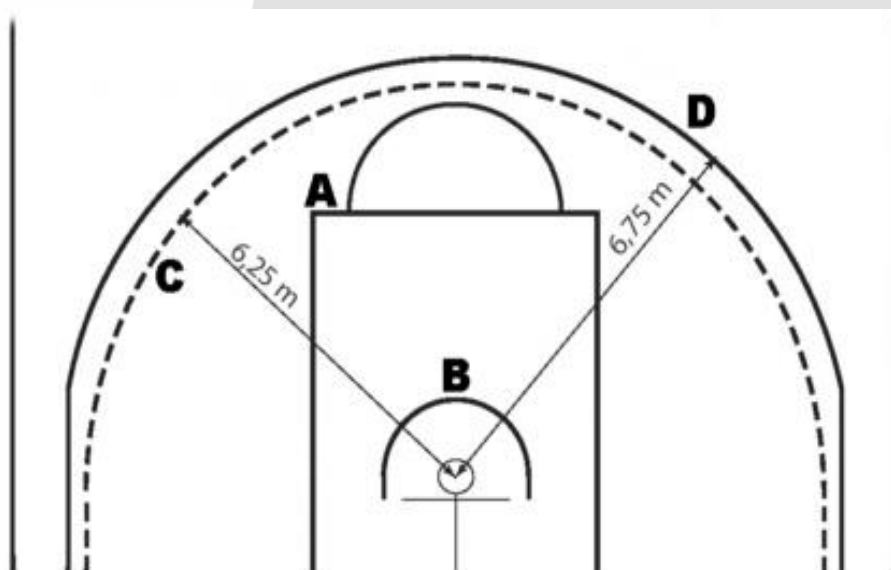
- Un demi-cercle d'un rayon d'1,25 m (**B** sur le dessin ci-dessous), mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord intérieur de la ligne du demi-cercle. Le demi-cercle est relié à :
- 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord intérieur se situe à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond. Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux. Les lignes du demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

NOUVELLE LIGNE A 3 POINTS (cf Tableau d'application des règles par catégorie p29)

- La modification la plus spectaculaire du règlement de ces dernières années concerne le recul de la ligne à 3 points de 50cm. D'une distance de 6m25 (**C**), en face du panier, elle passe à 6m75(**D**), la rapprochant de la distance NBA (7m25). Désormais il est plus facile de marquer un panier à 3 points dans les « corners » (côtés), qui sont restés à 6m25 (cf schéma ci-dessous).
- La raquette a également pris une forme rectangulaire (**A**), laissant l'ancienne raquette en forme de trapèze.
- Si une seule ligne à 3 points :
 - ✓ 6m25 : ligne complètement arrondie dans les corners
 - ✓ 6m75 : ligne droite dans les corners



- Si 2 lignes : la ligne des 6m75 est retenue

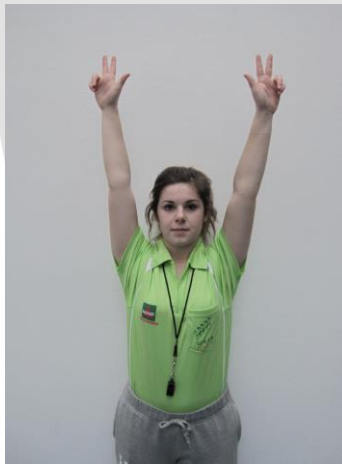


GESTES DES ARBITRES

Le tir est à 3 points



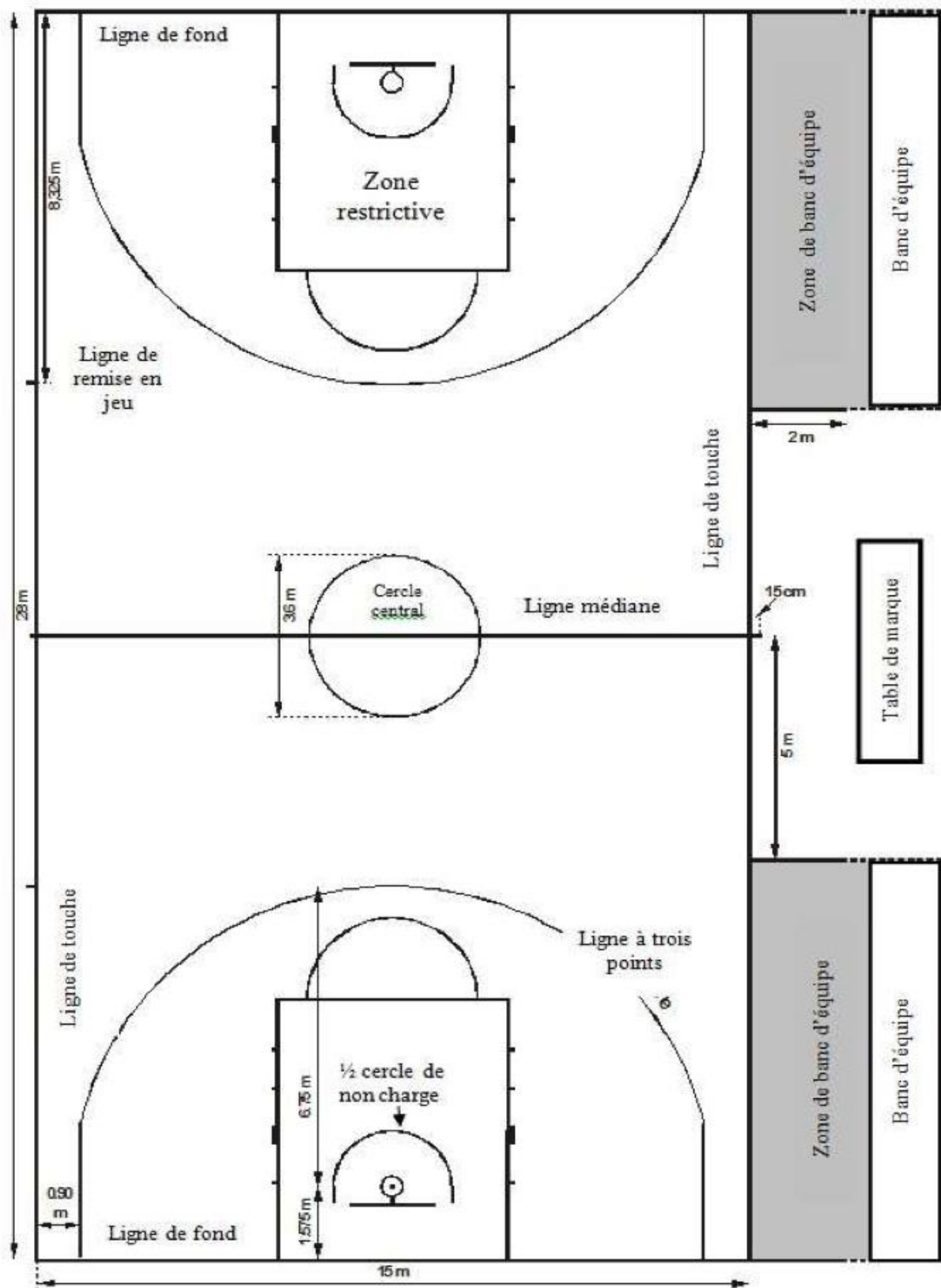
3 points accordés



2 points accordés



TERRAIN DE BASKET



LES REGLES DU JEU : VIOLATION ou FAUTE

VIOLATION

Définition :

Une violation est une infraction au règlement.

Sanction :

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.

Quelques exemples :

- ✓ Ballon hors-jeu
- ✓ Reprise de dribble
- ✓ Marcher
- ✓ Retour en zone

SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN

- Le ballon est sorti des limites du terrain quand il :
 - Touche le sol, ou un joueur, une personne ou un objet qui se trouve en dehors du terrain ou au-dessus (ex : plafond gymnase). 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

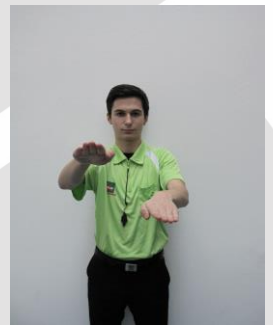
DRIBBLE

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 »
- Pendant un dribble, un ballon lancé en l'air doit être touché par un autre joueur ou le sol avant d'être récupéré par le joueur ayant lancé la balle → Sinon « Marcher »



L'ENTRE DEUX ET LA POSSESSION ALTERNÉE

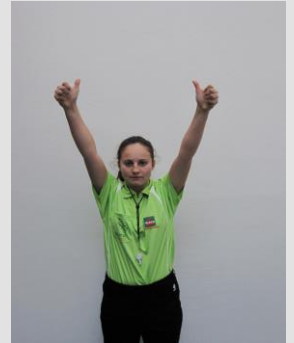
Au début du match l'arbitre lance le ballon verticalement à une hauteur telle qu'aucun des deux joueurs ne puisse l'atteindre en sautant et de façon qu'il retombe entre eux.
Le ballon doit être joué après avoir atteint son point culminant.

A chaque situation d'entre-deux : règle de la flèche (l'alternance ) : l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1er 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.

Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs.
- Ballon coincé entre arceau et panneau.
- Auteur incertain de la touche.
- Double faute (quand aucune équipe n'avait le contrôle du ballon).

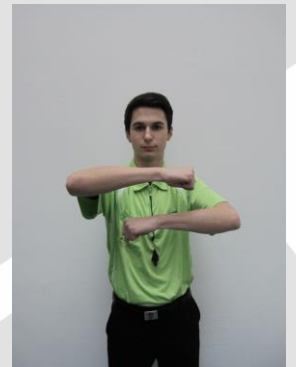


COMMENT JOUER LE BALLON

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.

MARCHER

- 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 :
 1. Par un arrêt simultané : les deux pieds en même temps
 2. Par un arrêt alternatif : un pied puis l'autre
 3. Un arrêt sur 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 :
 1. Après un arrêt simultané : il peut prendre n'importe quel pied de pivot
 2. Après un arrêt alternatif : son premier posé est le pied de pivot
 3. 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, le pied de pivot étant « le pied que le porteur du ballon garde au sol afin d'éviter de commettre un marcher ».
- 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 ».



LES REGLES DE TEMPS

LA REGLE DES 3 SECONDES

Violation :

Un joueur, avec ou sans la balle, ne doit pas rester plus de 3 secondes dans la zone restrictive adverse (raquette), à partir du moment où le ballon est contrôlé en zone avant par son équipe.

Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive. Le joueur doit avoir les 2 pieds au sol en dehors de cette zone, lignes comprises, afin de ne pas commettre la violation des 3 secondes.

La balle en l'air, en direction du panier (le tir), annule les 3 secondes.

Si le joueur tente de quitter la zone restrictive, l'arbitre peut jouer sur la notion de tolérance de la règle des 3 secondes.

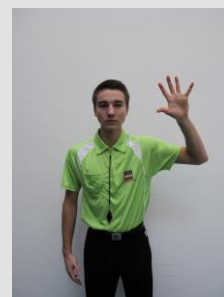


LA RÈGLE DES 5 SECONDES

Violation :

Un joueur étroitement marqué doit passer le ballon, tirer ou dribbler dans un délai de 5 secondes.

Pour effectuer une remise en jeu le joueur dispose de 5 secondes pour faire une passe à un partenaire démarqué.



LA RÈGLE DES 8 SECONDES

Violation :

Une équipe a 8 secondes pour franchir la ligne médiane après une remise en jeu dans le demi-terrain opposé



LA RÈGLE DES 24 SECONDES

Violation : Une équipe dispose de 24 secondes pour déclencher un tir.



LA RÈGLE DES 14 SECONDES

Violation :

En zone avant, lorsqu'il reste 14 secondes ou plus, l'équipe fera la rentrée latérale avec le temps restant de possession (**sur faute ou violation**). S'il reste 13 secondes ou moins, l'équipe fera la rentrée latérale avec 14 secondes de possession (avec rentrée latérale en zone avant pour l'équipe qui contrôlait le ballon).

LE RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIÈRE

Violation :

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière. Remise en jeu par un joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation.

Il doit jouer dans la zone avant.

Un ballon dévié dans la zone arrière par un défenseur peut être récupéré par l'une ou l'autre équipe.

FAUTE

Définition :

« *Fautes 32.1 Définition 32.1.1 Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif* »

Sanction :

A Chaque faute correspond une sanction. N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence. Une faute personnelle par exemple entraîne une remise en jeu hors du terrain, près de l'endroit où a été commise la faute, par l'équipe victime de la faute. Si cette faute personnelle est commise sur un joueur tirant au panier, la faute sera alors réparée par une série de 1,2 ou 3 lancers-francs, suivant les cas.

Plusieurs fautes :

- ✓ Fautes personnelle
- ✓ Faute antisportive
- ✓ Faute technique
- ✓ Faute disqualifiante

Quand les arbitres rapportent les fautes à la table de marque il est fortement recommandé de renforcer la communication en utilisant la voix.

- **La faute personnelle (P, P1, P2 ou P3) :**

Violation :

Elle est commise par un joueur qui provoque un contact avec un adversaire, que ce soit sur un joueur avec ou sans ballon.

Un joueur ne doit pas **tenir, bloquer, pousser, charger, accrocher** un adversaire ni empêcher sa progression au moyen de ses mains, bras, coudes, épaules, hanches, jambes, genoux ou de ses pieds ou en pliant son corps d'une façon anormale (à l'extérieur de son cylindre) ou encore en utilisant des moyens brutaux ou violents (P inscrite au compte du joueur fautif + éventuellement 1, 2 ou 3 lancers francs selon le cas).

Chaque lancer-franc réussi vaut un point. Premier cas : si une faute est commise au moment du tir, et que celui-ci est réussi, le panier est accordé et le tireur se voit accorder un lancer-franc. Deuxième cas : si une faute est commise au moment d'un tir à deux points, et que celui-ci est raté, le tireur se voit accorder deux lancers-francs.



- ❖ À partir de la cinquième faute, toute faute commise entraîne une séance de 2 lancers-francs pour l'équipe adverse. Les fautes d'équipes sont remises à zéro à la fin de chaque période.
- ❖ Chaque joueur a le droit de commettre cinq fautes dans un match, l'ultime faute étant sanctionnée d'une exclusion du terrain du joueur responsable pour le reste du match.

Le passage en force

Le joueur porteur de balle bouscule un défenseur immobile sur ses appuis. Si le tir est réussi, le panier est refusé.

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.

Le principe du cylindre (cf schéma ci-dessous)

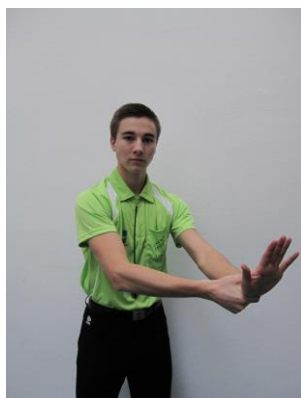
Il est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- 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.

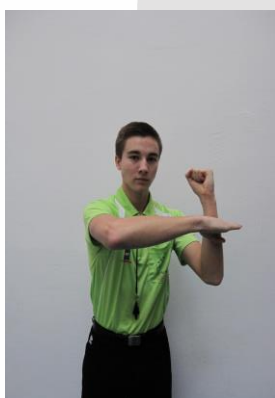


GESTES DES ARBITRES suivant les fautes

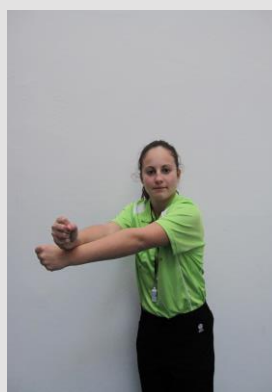
Contrôle de la main
(Handchecking)



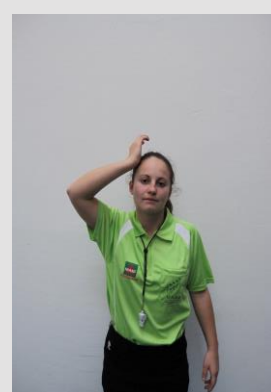
Contact sur la main



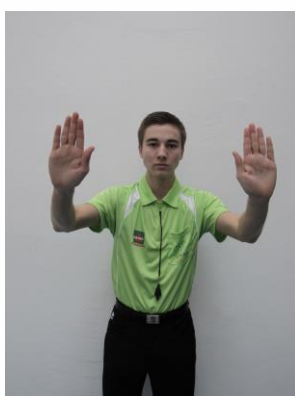
Usage illégal des mains



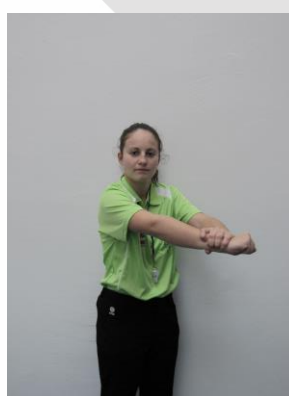
Contact sur la tête



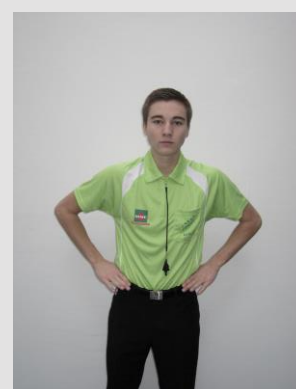
Pousser



Tenir



Obstruction



Double faute : C'est une situation au cours de laquelle deux adversaires commettent une faute l'un contre l'autre presque simultanément.

Une faute est inscrite au compte de chaque joueur. **Aucun** lancer franc n'est accordé.

Le jeu doit reprendre de la manière suivante :

- Si un panier est réussi en même temps, le panier compte et le jeu reprendra par une remise en jeu derrière la ligne de fond.
- Si une équipe avait le contrôle du ballon ou avait droit au ballon, le ballon sera remis à cette équipe pour une remise en jeu.

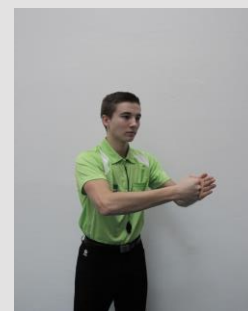
Si aucune équipe n'avait le contrôle du ballon, le jeu reprendra par une remise en jeu au plus près de la faute en donnant la balle à l'équipe suivant l'orientation de la flèche (règle de l'alternance).

Passage en force :

Le joueur porteur de balle bouscule un défenseur immobile sur ses appuis.

Si le tir est réussi, le panier est refusé.

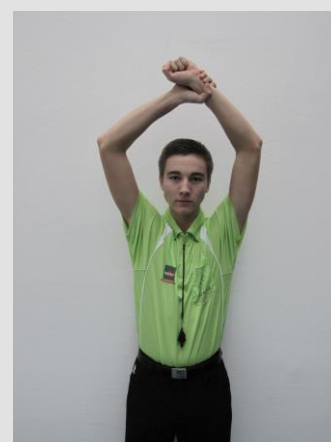
REPARATION : balle à l'équipe qui défendait à l'endroit le plus proche ou remise en jeu à hauteur de la ligne de LF dans le cas où le tir était réussi mais refusé.



• **La faute antisportive (U1, U2 ou U3) :**

C'est une faute personnelle impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (inscrite au compte du joueur)

Lors des remises en jeu lors des 2 dernières minutes de la rencontre, sont également antisportives les fautes commises au moment où l'arbitre a le ballon dans les mains.



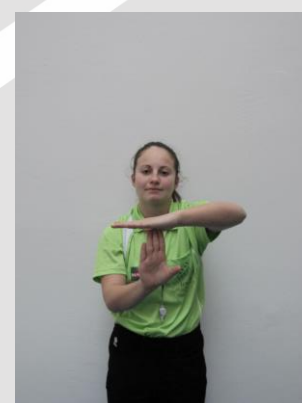
SANCTION :

✚ **Réparation :** 2 LF et remise en jeu en face de la table de marque pour l'équipe ayant subi la faute antisportive. Inscire la faute antisportive sur la feuille au joueur l'ayant commise : U2. Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives. Inscire Game Disqualifiante (GD) dans la case suivante.

022	SANCHES, N.	42	X	P ₂	P ₂	U ₂	P	U ₂	GD
-----	-------------	----	---	----------------	----------------	----------------	---	----------------	----

• **La faute technique du joueur (T2)**

Elle n'implique pas de contact avec l'adversaire. Elle se définit comme une atteinte, délibérée ou répétée, au déroulement normal du jeu ainsi qu'à l'esprit de sportivité et de loyauté (ex. : insulter l'arbitre).



SANCTION :

✚ Une faute technique : Pour toute contestation trop intempestive ou comportement agressif à l'encontre de toute personne sur le terrain ou en dehors, le banc peut également être sanctionné ainsi que l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint. Seul le coach à la fois a le droit de se tenir debout dans l'espace réservé au banc.

Après 2 fautes techniques, tout joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre.

Réparation : 1 lancers francs et possession de la balle au milieu du terrain.

- Deux fautes techniques pour la même personne = Disqualification pour le reste de la rencontre.
- Inscrire la faute sur la feuille de marque = T1.
- Une faute technique banc = B1. Une faute coach = C1.

004	FRANK, Y.	12	×	T ₁	U ₂		
Coach	LOOR, A.					C ₁	B ₁

- **La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)**

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement antisportif. Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

Réparation : 1, 2 ou 3 lancers francs et possession de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne médiane.

SANCTION :

Réparation :

- 2 LF et remise en jeu au milieu pour l'équipe adverse.
- Le joueur ou l'entraîneur à qui on a sifflé la faute disqualifiante doit quitter la salle.
- Inscrire la faute disqualifiante au joueur sanctionné = D2

Le règlement de l'UNSS prévoit des points de pénalité dans le classement lorsque des fautes de ce type sont sifflées. En cas d'égalité à la fin de match de poule, les points de pénalités seront pris en compte. Pour des fautes plus graves ou un cumul de fautes sur un même championnat un jury sportif se réunira pour examiner chaque cas.

TEMPS MORTS ET REMPLACEMENTS

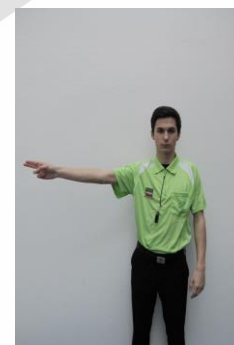
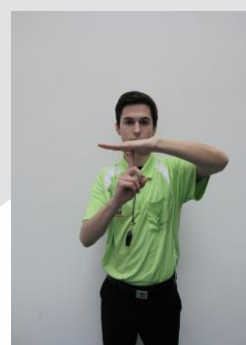
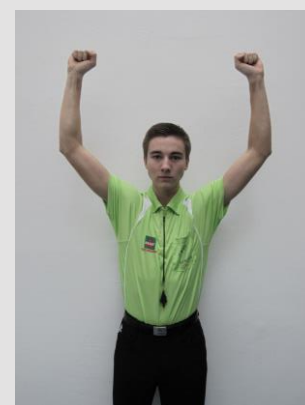
- **Les temps morts :**

- C'est l'entraîneur ou l'entraîneur-adjoint qui demande le temps-mort (TM).
- La période du TM commence lorsque l'arbitre siffle et fait le signal du TM.
- Chaque équipe dispose de 2 TM en 1ère mi-temps et de 3 TM en 2ème mi-temps + 1 TM par prolongation. Les TM non utilisés d'une mi-temps à l'autre ne peuvent pas être cumulés.

Un temps-mort peut être accordé :

- Après un coup de sifflet de l'arbitre
- Après un panier marqué par l'équipe adverse
- Après un dernier lancer-franc marqué.

Une demande de TM peut être retirée seulement



avant que le signal du marqueur ait retenti. Un TM est imputé à l'équipe de l'entraîneur qui en a fait la demande en 1er, sauf si un panier est réussi.

Un TM dure 1 minute. Il y a un 1er signal sonore après 50 secondes, puis le 2ème signal sonne à 1mn.

Au maximum **2 temps-mort** par équipe peuvent être pris dans les deux 2 dernières minutes **de la 4^o période** (pour limiter les arrêts en fin de rencontre).

- **Le remplacement des joueurs:**

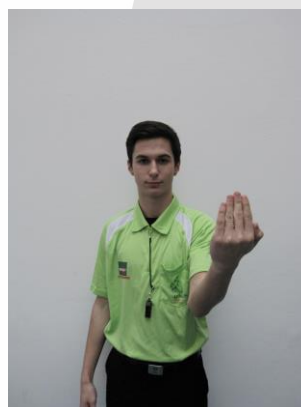
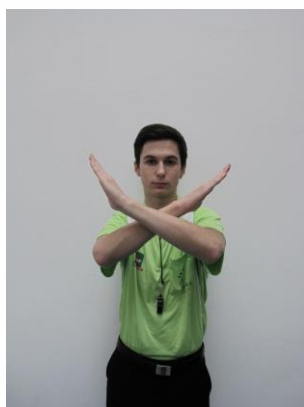
- C'est le remplaçant qui demande son remplacement à la table de marque.
- Il doit faire le geste ou s'asseoir sur la chaise près de la table de marque.

Un remplacement (= changement) peut avoir lieu :

- Lorsque le ballon est mort c'est à dire que l'arbitre siffle
- Après le dernier lancer-franc s'il est réussi
- Dans les 2 dernières minutes pour l'équipe qui a encaissé un panier
- Si le tireur de LF doit être remplacé (blessure, 5ème faute ou disqualifiante), c'est le remplaçant qui doit tirer les LF.

Lorsque l'arbitre a fait les deux gestes (remplacement + entrée en jeu), le remplaçant devient joueur. Il doit rester sur le terrain pendant au moins une phase de jeu (temps de jeu décompté au chronomètre) avant de pouvoir être remplacé.

Si le remplacement a lieu pendant un TM, le remplaçant doit se présenter à la table de marque



LES NOUVELLES RÈGLES DEPUIS 2014-2015 :

- Dès le 1^{er} octobre 2014, puis pour la saison 2015-2016 la FIBA a modifié certaines règles :

PAS EN VIGUEUR à l'UNSS :

- Dans le demi-cercle juste sous du panier, une ligne augmente la protection de l'attaquant (reporté en 2015)
- Sur un rebond offensif, l'horloge des 24 secondes reprend à 14 secondes.

EN VIGUEUR à l'UNSS :

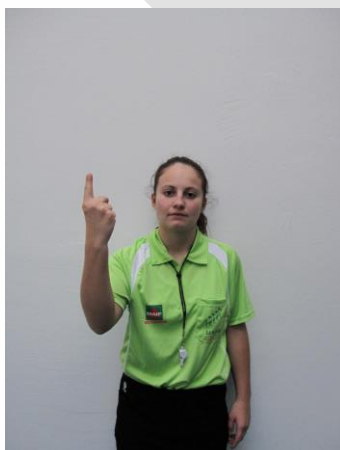
- ❖ Nouveau tracé de ligne à trois points et la zone restrictive.
- ❖ Dans les deux dernières minutes, chaque équipe ne peut prendre qu'un maximum de deux temps-morts.
- ❖ Lors d'une remise en jeu en zone avant pour une faute ou une violation, le décompte des 24s continue normalement si le temps restant est supérieur à 14s, est remis à 14s si le temps est inférieur à 14s. (la règle ne s'applique pas s'il s'agit d'un ballon hors-jeu : sortie ou pied sur la ligne).
- ❖ Après une faute technique, un seul lancer franc est accordé, plus la remise en jeu au milieu du terrain par l'équipe non-sanctionnée
- ❖ La seconde faute technique d'un joueur entraîne sa disqualification pour la rencontre.
- ❖ Une faute technique plus une faute antisportive = NON DISQUALIFIE
- ❖ Nouveaux numéros de joueurs de 00, 0 à 9, 10 à 99, donc nouveaux gestes des arbitres pour annoncer les numéros.

GESTES DES ARBITRES

00



16

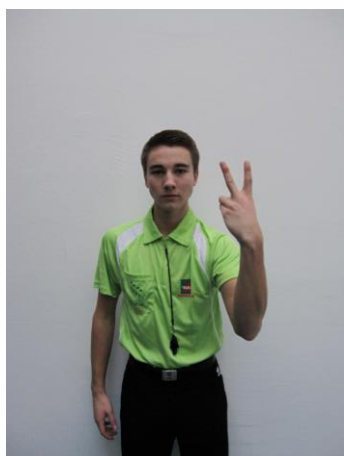


1/Mains de dos

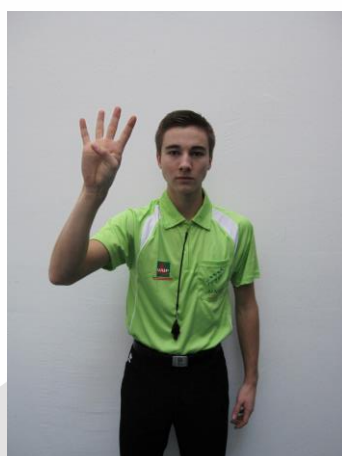


2/Mains de face

24

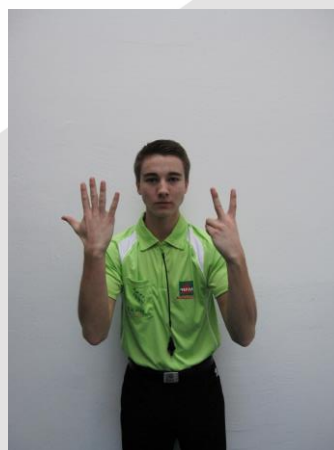


1/Mains de dos

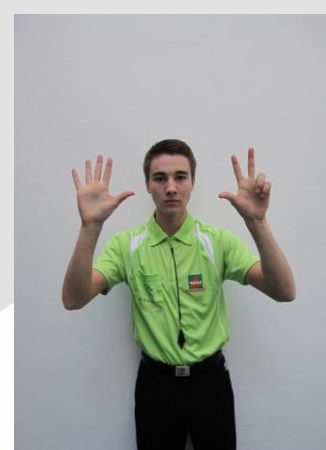


2/Mains de face

78



1/Mains de dos



2/Mains de face

- ❖ Ligne à 3 point à 6m75 en vigueur en septembre 2015 en championnat de France jeune et Pré-nationale.
- ❖ L'annonce « 10 » secondes avant la fin de possession est remplacée par 8 secondes.
- ❖ Au maximum **2 temps-mort** par équipe peuvent être pris dans les deux 2 dernières minutes **de la 4^e période**. (Pour limiter les arrêts en fin de rencontre). Dans les 2 dernières minutes la remise en jeu après un TM la remise en jeu s'effectue en zone avant sur la « ligne de remise en jeu ».



TABLEAU D'APPLICATION DES REGLES PAR CATEGORIE ET TYPE DE CHAMPIONNAT

CATEGORIES	Tailles des ballons	Lignes à 3 points	Remise en jeu rapide en zone arrière*	24 secondes	14 secondes
Minimes filles	T6	6,25m Championnat Etablissement 6,75m Championnat Excellence	OUI	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant
Minimes garçons	T7	6,25m Championnat Etablissement 6,75m Championnat Excellence	OUI	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant
Lycée Filles	T6	6,75m	NON	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant
Cadet	T7	6,75m	NON	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant
JS filles	T6	6,75m	NON	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant
JS garçons	T7	6,75m	NON	Par l'arbitre	Sur remise en jeu en zone avant

**l'arbitre ne doit pas toucher le ballon lors des remises en jeu en zone arrière sauf après une faute, un temps-mort ou un remplacement*

LES PRATIQUANTS

Une équipe est composée de 12 joueurs (règle FIBA et niveau CF/CG Excellence à l'UNSS). La plupart du temps une équipe est composée de 10 joueurs.

Sur **la feuille de marque** peut figurer un entraîneur et un entraîneur –adjoint.

Les numéros des joueurs peuvent aller de 00 à 99. Chaque équipe devra déclarer un capitaine sur la feuille de marque.

Les postes des joueurs :

- Poste 1 = le meneur de jeu
- Poste 2/3 = ailiers
- Poste 4/5 = joueurs intérieurs



L'ÉQUIPEMENT

Chaque équipe est dotée d'un jeu de maillot et de short aux couleurs de l'établissement scolaire et sans publicité (sauf demande au préalable à la Direction Nationale de l'UNSS et sous condition). Cf règlement intérieur de l'UNSS, art.III.3 - 49 et 50.

Dans le cas contraire les membres de la CMN se réservent le droit de faire changer les maillots de l'équipe en question.

Chaque salle est dotée d'un chronomètre électrique et d'un tableau de marque visible par tous. Certains tableaux possèdent également l'affichage des fautes personnelles et par équipe.

Il y a possibilité d'installer le chronométrage des 24'' si un opérateur est capable de les tenir. Le chronomètre des 24s s'appelle depuis sept 2015 : **chronomètre des tirs**.

A la table de marque il doit y avoir :

- Un stylo noir
- Un stylo rouge
- Une flèche d'alternance de possession
- Des plaquettes pour les fautes personnelles allant de 1 à 5
- Deux cônes rouges pour signaler les fautes d'équipes
- Un sifflet ou un signal sonore
- 2 chaises pour les changements
- Un chronomètre manuel.

LES OFFICIELS

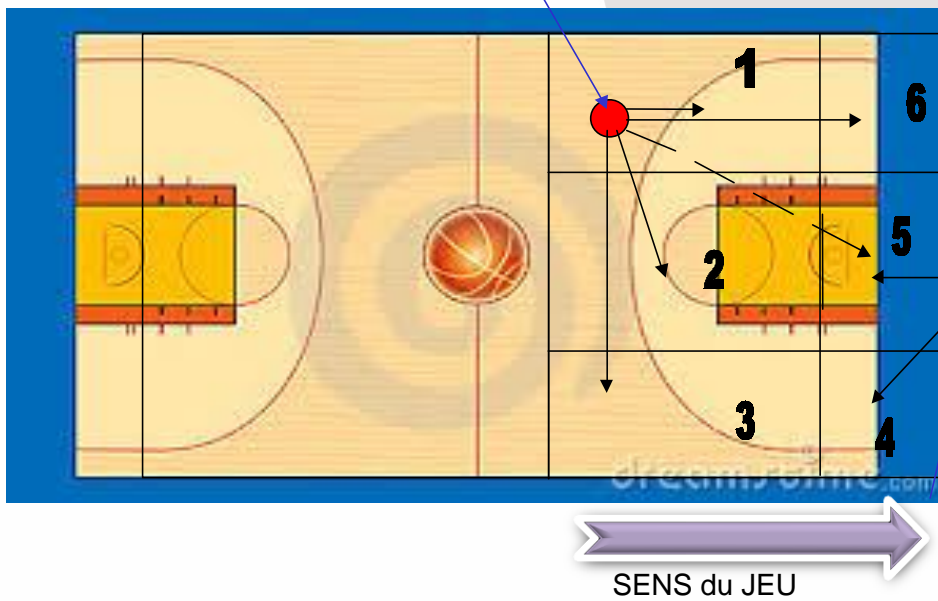
- 2 arbitres (3 en ProA et international)
- 1 marqueur
- 1 chronomètre
- 1 opérateur des 24'' si un JO est capable de le faire



**POUR POUVOIR SIFFLER JUSTE,
IL FAUT D'ABORD VOIR CE QUE L'ON SIFFLE !**

LES ZONES DE RESPONSABILITE:

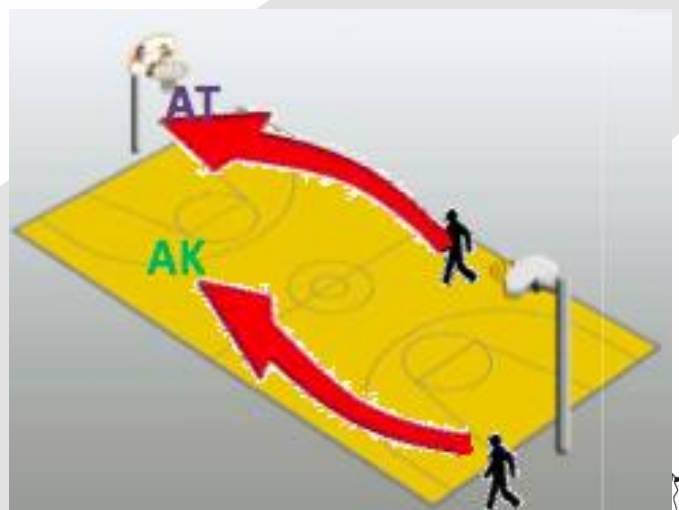
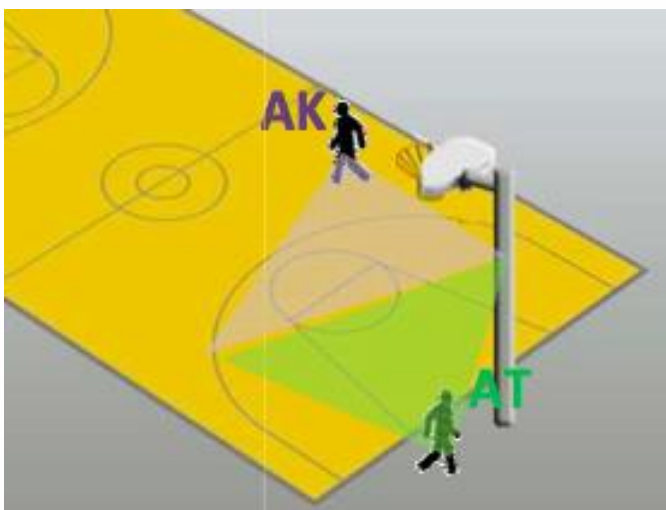
ARBITRE DE QUEUE : AK
suit le ballon



ARBITRE DE TÊTE : AT
suit le jeu hors ballon

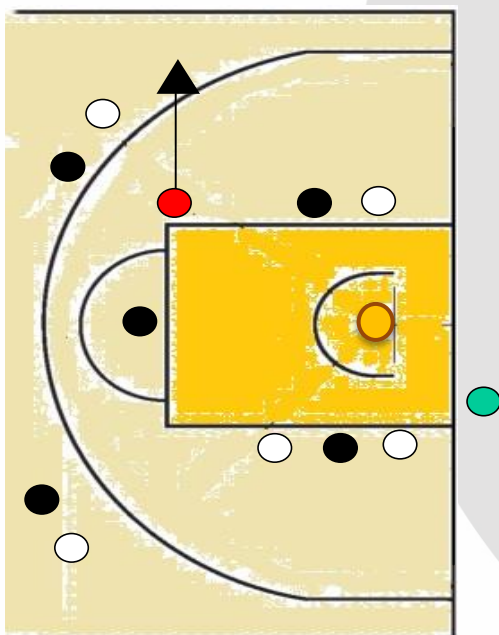
LA PERMUTATION DE POSITION:

Sur fautes, les 2 arbitres doivent changer de position.
Par exemple quand je suis arbitre de tête sous un panier, je deviens arbitre de tête sous l'autre panier.

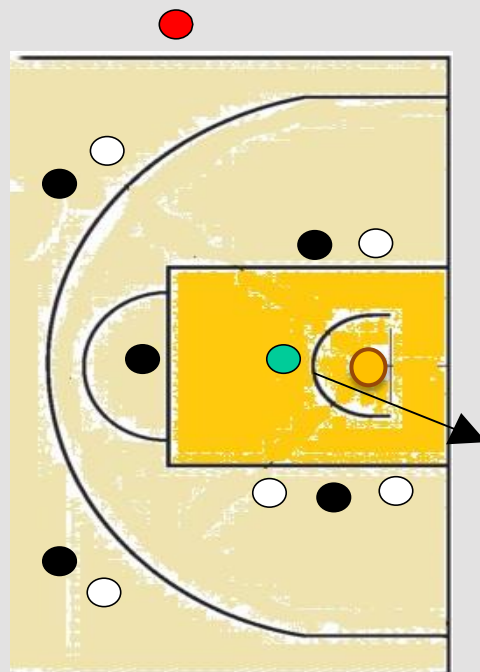


LE POSITIONNEMENT AU LF:

1er LF



2è LF



- ❖ Attaquant : ● Défenseur : ○
- ❖ Au 1^{er} LF, l'arbitre de tête ● donne le ballon.
- ❖ Au 2nd LF, l'arbitre de queue ● donne le ballon. L'arbitre de queue observe que le tireur ne franchit pas la ligne de LF. L'arbitre de tête observe que les joueurs ne partent pas avant que le ballon n'ait quitté les mains du tireur :
 - Panier raté :
 - Violation défenseur ➡ 1 LF à retirer
 - Violation attaquant ➡ remise en jeu à l'équipe adverse sous le panier
 - Panier marqué : violation défenseur ou attaquant ➡ panier est accordé et la violation ignorée.

3. LE JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFÉRENTS RÔLES LORS D'UNE MANIFESTATION

1. ARBITRE

➤ Avant, il doit :

- Se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot Jeune Arbitre, sifflet, bouteille d'eau)
- Arriver assez tôt (45mn avant le début de la rencontre) pour :
 - Se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - Se changer et s'échauffer,
 - Faire un briefing (voir feuille suivante)
 - Vérifier la feuille de marque et les licences,
 - Informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation...)
 - Vérifier le matériel (paniers, taille du ballon...)
 - Se mettre d'accord avec les responsables et les autres officiels sur le règlement utilisé (temps de jeu, nombre de périodes, nombre de fautes...),
 - Définition équipe A et équipe B : le premier nommé sur le programme doit avoir son banc d'équipe et son propre panier (celui qu'elle défend) du côté gauche de la table de marque faisant face au terrain de jeu.
 -
- Annoncer 3 min avant le début de la rencontre.

➤ Pendant, il doit :

- Faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- Utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- Seul l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint mais uniquement l'un des deux est autorisé à rester debout pendant le jeu au même moment
- L'entraîneur adjoint ne doit pas s'adresser aux arbitres
- Utiliser la mécanique de l'arbitrage :
 - Remise en jeu : vérifier que les autres officiels sont prêts en donnant le ballon à chaque remise en jeu,
 - Près du ballon : observer le porteur de balle (marcher, départ et reprise de dribble) et le défenseur (attitude, contact),
 - Loin du ballon : observer les autres joueurs,

➤ A la mi-temps, il doit :

- Tourner la flèche d'alternance, car les équipes changent de côté !
- Souffler, rester concentré.
- Faire un bilan de la première partie avec son collègue,
- Se remobiliser pour la suite,
- Vérifier la feuille,
- Annoncer 3mn.



➤ **Après, il doit :**

- Laisser terminer la feuille de marque (recto verso), la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.
- Prendre le temps de parler du match avec son collègue.

LE BRIEFING D'AVANT UN MATCH

Pourquoi briefing d'avant match ?

- ✓ Nous avons besoin d'être consistants
- ✓ Nous avons besoin de nous comprendre les uns les autres
- ✓ Parce que chaque match en a besoin... comme les joueurs
- ✓ Parce que nous le devons aux joueurs
- ✓ Parce que nous voulons réussir !

Comment commencer ?

- ✓ En parlant
- ✓ En s'écoutant
- ✓ Avez-vous déjà arbitré ces équipes, joueurs, entraîneur ?



Voici une liste non exclusive des points à évoquer...

Le travail d'équipe :

- ✓ Les zones de responsabilités
- ✓ L'aide qui doit arriver dans un deuxième temps si erreur ou situations évidentes rencontrées
- ✓ Si j'ai un doute : ballon hors-jeu, validité d'un panier, panier marqué...
- ✓ Pendant le temps-mort
- ✓ A la fin du match

Le jugement :

- ✓ Donner la ligne directrice dès le début du match
- ✓ Les mains sur le porteur du ballon
- ✓ Le jeu intérieur : prises de position préférentielle
- ✓ Les écrans

Direction du jeu :

- ✓ Les chefs d'orchestre
- ✓ Les joueurs et/ou entraîneurs au comportement pouvant être incorrect
- ✓ Le « flopping » : tomber volontairement pour faire croire une faute adverse
- ✓ La communication entraîneurs et arbitre.

2. **OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE**

• **Avant,**

○ **Le chronométrateur doit :**

- Vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
- Faire retentir son signal à 3mn et à 1'30 avant le début de la rencontre.

○ **Le marqueur doit :**



- Remplir la feuille de marque suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - Noter les entrées en jeu et faire signer les responsables d'équipes,
 - Contrôler les entrées en jeu et cercler les croix.
- **Pendant,**
 - Le chronométreur doit :
 - Démarrer le chronomètre de jeu lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain,
 - Arrêter le chronomètre de jeu sur tout coup de sifflet de l'arbitre,
 - Communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements...),
 - Demander les temps morts sur panier encaissé,
 - Gérer les temps morts,
 - Arrêter le chronomètre de jeu sur tout panier réussi dans les 2 dernières minutes du temps réglementaire et prolongations.
 - Le marqueur doit :
 - Noter le score, les fautes, les temps morts,
 - Gérer les entrées des joueurs,
 - Gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
 - Gérer la flèche d'alternance,
 - Communiquer avec le chronométreur et les arbitres (temps morts, remplacements...)
- **Après,**
 - Le chronométreur doit signer la feuille de marque.
 - Le marqueur doit terminer la feuille de marque, la signer et la faire signer au chronométreur et puis à l'arbitre.



4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

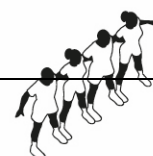
Niveau Départemental

- Pré requis : le jeune officiel doit être investi au niveau de son district

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme par le service départemental.

Niveau Départemental			
RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	<p><u>APPLICATION DU REGLEMENT</u></p> <p><i>Connaître et appliquer les règles essentielles permettant le bon déroulement d'une rencontre (marcher, fautes, reprises, réparations correspondant aux fautes)</i></p> <p><i>Juger les violations</i></p>	<p>FAUTE :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire et/ou faire le geste de la faute • Réaliser le geste qui explique la faute à la table de marque • Indiquer la réparation. <p>VIOLATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dire et/ou faire le geste de la violation • Montrer la direction dans laquelle le jeu va reprendre. Donner le ballon à l'équipe adverse (celle qui n'a pas commis la violation) pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement sous le panier <p>TOUCHE :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Savoir quand le ballon ou le joueur est sorti <p>MARCHER :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de compter les 2 appuis au sol auxquels le joueur a droit pour s'arrêter, • Etre capable d'identifier le pied de pivot (le 1er posé) et vérifier qu'il ne soit pas déplacé avant que le joueur ne se débarrasse du ballon, • Vérifier que le pied de pivot ne soit pas décollé avant que le joueur ne commence son dribble. <p>SITUATION D'ENTRE-DEUX :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Etre capable de ne pas siffler « ENTRE DEUX », tant que le ballon peut encore être pris sans violence. <p>ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNÉE</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite 	<p>Trois arbitrages</p> <p>/</p> <p>jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental.</p>



		<ul style="list-style-type: none"> Savoir qu'arracher le ballon ou le prendre par derrière est autorisé si on ne touche pas l'adversaire Etre capable de siffler quand un joueur gêne l'adversaire en le touchant avec ses bras, épaules, jambes ou hanches Connaître la position légale de défense et la défense sur dribbleur Règle des fautes d'équipes Savoir quand on accorde un panier (action de tir), Savoir lorsque l'on donne 1, 2, 3 lancers francs, Savoir juger lorsque l'on donne une remise en jeu de l'extérieur du terrain <p>- LANCERS FRANCS :</p> <ul style="list-style-type: none"> Vérifier la position des rebondeurs Indiquer le nombre de lancers francs à tirer, Donner le ballon au bon tireur (= celui sur qui la faute a été commise) 	
	<p><u>COUP DE SIFFLET et GESTUELLE</u></p> <p><i>Coup de sifflet nets</i></p> <p><i>Donner quelques coups de sifflets fondamentaux</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> Avoir toujours le sifflet en bouche Coups de sifflet fermes, audibles de tous, pas hésitant 	
	<p><u>DEPLACEMENT et REGARD</u></p> <p><u>COMMUNICATION ET COMPORTEMENT</u></p>	<ul style="list-style-type: none"> Faire en sorte qu'il y ait toujours un arbitre derrière le panier et un arbitre derrière l'attaque, dans le terrain Savoir rester proche du jeu Regarde le jeu et l'espace proche Court en suivant le jeu mais ne maîtrise pas encore très bien les zones de responsabilité Communique rarement avec la table de marque 	
<p>Rôle de l'OTM (OFFICIELS TABLE MARQUE)</p>	<p>Feuille de marque - Chronomètre</p>	<ul style="list-style-type: none"> Etre capable de valider un remplacement ET temps morts Savoir renseigner les cases de la feuille de marque Savoir noter les points, et les fautes Connaître les gestes de l'arbitre pour les règles de bases Savoir quand accorder un remplacement, un temps mort Savoir quand arrêter et déclencher le chronomètre Savoir gérer les situations d'alternance de possession de balle 	<p>PAS DE CERTIFICATION</p>



Niveau Académique

- Pré requis : le Jeune Arbitre doit :
 - Être investi au niveau de son département.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau départemental

Répondre au protocole de certification permet :

- L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme par le service régional

Niveau Académique			
RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	<p style="text-align: center;"><u>APPLICATION DU REGLEMENT</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Connaître le règlement et les cas particuliers</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Faire respecter ses décisions, prendre de l'assurance</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser les règles des 3 secondes, 5 secondes, 8 secondes, 24 secondes, retour en zone ▪ Bien connaître les cas qui ne sont pas considérés comme dribble ▪ Maîtriser le règlement des violations sur remise en jeu (touche, LF, entre-deux) ▪ Juger les fautes sur le non porteur du ballon ▪ Suivre le jeu du poste ▪ Savoir juger les écrans ▪ Savoir juger les passages en force ▪ Connaître le règlement concernant les joueurs en l'air ▪ Savoir juger et ne pas trop siffler (trier les fautes) <p>○ FAUTES PARTICULIERES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Antisportive ▪ Disqualifiante ▪ Technique, double fautes ▪ Cumul de fautes 	<p>Il est titulaire de la certification départementale. A l'issue d'un championnat d'académie ou inter-académie, ou d'un stage encadré par des arbitres de ligue ou enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.</p>
	<p style="text-align: center;"><u>GESTUELLE et COUP DE SIFFLET</u></p> <p style="text-align: center;"><i>Connaître tous les gestes</i></p> <p style="text-align: center;"><i>Faire les gestes visibles de tous</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bien lever les bras à chaque coup de sifflet <p>*Paume ouverte pour violation *Point fermé pour faute</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effectuer des gestes clairs et décidés en respectant l'ordre conventionnel ▪ Coups de sifflets fermes et audibles de tous 	



			*contrôle des connaissances pratiques lors de matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.
	<p><u>DEPLACEMENT et REGARD</u></p> <p><i>Courir en modulant son allure, anticiper pour tout voir</i></p> <p><i>Prendre en compte l'ensemble des joueurs</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaître les zones de responsabilité ▪ Etre capable de détacher son regard du ballon ▪ Echanger les positions sur fautes ▪ Savoir se déplacer sur les remises en jeu (LF, touches, entre-deux) ▪ Respecter la mécanique d'arbitrage 	
	<p><u>COMMUNICATION et COMPORTEMENT</u></p> <p><i>Connaître les zones d'échanges de position et communiquer avec la table de marque</i></p> <p><i>Echanger régulièrement avec l'autre arbitre au TM et pauses.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Avoir un comportement appliqué, correct et courtois ▪ Faire respecter ses décisions ▪ Etre capable de rectifier une erreur ▪ Etre capable de passer aux rôles de chronométreur et marqueur ▪ Etre capable d'enregistrer réserves et réclamations 	
Rôle d'OTM (OFFICIELS TABLE MARQUE)	Feuille de marque - Chronomètre	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Savoir enregistrer tous les types de fautes ▪ Connaissance de la feuille de marque ▪ Connaître la procédure pour réparer une erreur ▪ Maîtriser la gestuelle des arbitres 	PAS DE CERTIFICATION



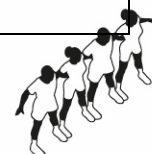
Niveau National

- Pré requis : le Jeune Arbitre doit :
 - Être investi au niveau de son académie.
 - Justifier de l'acquisition de son niveau académique et participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place sur le championnat de France par les membres de la CMN.


Répondre au protocole de certification permet :

- **L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France**

Niveau National			
RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	<p>*Application et connaissance du règlement <i>Connaissance parfaite du règlement, des cas particuliers et des nouvelles règles éventuelles.</i> <i>Maîtrise les rapports de force et le jeu dans sa globalité</i> <i>Communique avec la table de marque</i> <i>Maîtrise de soi et confiance en son arbitrage</i></p> <p>*Placement/Déplacement/Relation avec l'autre arbitre</p> <p>*Relation avec joueurs et coaches</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtrise totale du règlement ▪ Comportement irréprochable sur le terrain et en dehors du terrain ▪ Bonne condition physique ▪ Maîtrise de la mécanique d'arbitrage ▪ Etre capable de maîtriser des situations difficiles (tensions, contestations,) ▪ Maîtrise parfaitement les zones de responsabilité et les zone de permutations ▪ Echanges visuels réguliers avec l'autre arbitre durant les phases de balles vivantes, ▪ Echanges verbaux pendant les TM ou entre les quarts-temps ▪ Gérer le relationnel avec l'environnement du terrain ▪ +EXPERIENCE 	<p>La certification se fera en 2 temps :</p> <p>*contrôle des connaissances théoriques par QCM,</p> <p>*contrôle des connaissances pratiques lors de matches de championnats de France supervisés par un arbitre officiel ou par les membres de la CMN</p>
*Rôle d'OTM (OFFICIELS TABLE MARQUE)	<p>Marqueur et Chronométrateur</p> <p style="text-align: center;">-</p> <p>Chronométrateur des tirs</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Connaissance parfaite de la feuille de marque, du chronométrage, des gestes de l'arbitre, des réparations aux déverses infractions... ▪ Rigueur, maîtrise de soi et concentration ▪ Remplir le rôle d'opérateur des 24 secondes 	PAS DE CERTIFICATION



EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATION

		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE DE JEUNE ARBITRE EN BASKET-BALL		
	Compétences attendues à tous les niveaux	<p>L'évaluation se déroulera en deux parties :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Théorique : QCM - Pratique : mise en situation lors d'un Championnat UNSS. <p>(1) Un Jeune Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 16/20</p>		
Points à effectuer	Élément à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises Niveau 5⁽¹⁾ : Niveau national (Lycées : option facultative EPS) 16/20
14/20 Partie pratique (Coefficient 2)	 <small>JEUNE ARBITRE</small>	<p>0 à 7 pts</p> <p><u>Application du règlement :</u></p> <p><i>Connais et applique les règles essentielles du basket permettant le bon déroulement d'une rencontre (marcher, reprise, fautes, réparation correspondant aux fautes)</i></p> <p><u>Coup de sifflet :</u></p> <p><i>Coups de sifflet nets, quelques erreurs Donne quelques coups de sifflets fondamentaux</i></p> <p><u>Gestuelle :</u></p> <p><i>Maîtrise les gestes principaux, manque de visibilité et de précision</i></p>	<p>7 à 9 pts</p> <p><u>Application du règlement</u></p> <p><i>Connais le règlement et les cas particuliers Fait respecter ses décisions. Sûr de lui.</i></p> <p><u>Coup de sifflet :</u></p> <p><i>Coups de sifflet fermes et audibles de tous</i></p> <p><u>Gestuelle :</u></p> <p><i>Fait tous les gestes visibles de tous</i></p> <p><u>Déplacement</u></p>	<p>10 à 14 pts</p> <p><u>Application du règlement</u></p> <p><i>Connaissance parfaite du règlement, des cas particuliers et des nouvelles règles éventuelles. Maîtrise les rapports de force et le jeu dans sa globalité Communique avec la table de marque Maîtrise de soi et confiance en son arbitrage</i></p> <p><u>Coup de sifflet :</u></p> <p><i>Coups de sifflet fermes et autoritaires</i></p> <p><u>Placement, déplacement, relation avec l'autre arbitre</u></p>

		<p><u>Déplacement</u></p> <p>Court en suivant le jeu mais ne maîtrise pas encore très bien les zones de responsabilité Regarde le jeu et l'espace proche</p> <p><u>Regard :</u></p> <p>Regarde le ballon</p> <p><u>Communication avec l'autre arbitre :</u></p> <p>Respecte le placement en tête et en queue, communique peu avec la table</p>	<p>Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir Prend en compte l'ensemble des joueurs</p> <p><u>Regard :</u></p> <p>Prend en compte l'ensemble des joueurs</p> <p><u>Communication avec l'autre arbitre et comportement :</u></p> <p>Connait les zones et les échanges de position et communique avec la table Echange régulièrement au TM et pause avec son collègue.</p> <p><u>Gestion après rencontre :</u></p> <p>Etre capable de vérifier la feuille, la valider en la signant à la fin du match</p>	<p>Maîtrise parfaitement les zones de responsabilité et les zone de permutations Echanges visuels réguliers avec l'autre arbitre durant les phases de balles vivantes, Echanges verbaux pendant les TM ou entre les quarts-temps</p> <p><u>Relationnel avec joueurs et coaches :</u></p> <p>Se fait respecter tout étant capable de communiquer avec les acteurs du jeu pour gérer un éventuel conflit.</p> <p>S'adapte au rythme de la rencontre Alterne entre présence et effacement</p> <p>Se faire respecter sans imposer son autorité</p> <p><u>Gestion après rencontre :</u></p> <p>Etre capable de vérifier la feuille, la valider en la signant à la fin du match</p>
	OFFICIEL TABLE DE MARQUE OTM	Noter le score sur la feuille de marque et gérer le chronomètre	Cf 3.2 : Officiel Table de marque	Cf 3.2 : Officiel Table de marque
06/20		0 à 3 pts	3 à 4 pts	4 à 6 pts
Partie théorique (Coefficient 1)		Satisfaisant à Bien	Bien à Très bien	Très bien à Excellent

⁽¹⁾ Un Jeune Officiel Juge-Arbitre acquiert le niveau 5 (NATIONAL) de la compétence à partir d'une moyenne de 14/20.

5. LE JEUNE ARBITRE DOIT VÉRIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque Jeune Arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Juge-Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.



6. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION/PASSERELLES FEDERALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre certifié de pouvoir gérer leur suivi de formation sur le serveur OPUSS : www.unss.org

Passerelles entre l'UNSS et la FFBB :

La convention entre l'UNSS et la FFBB précise que le Jeune Arbitre de certification de niveau académique ou national permet une équivalence :

➤ Certification académique

La certification de niveau académique UNSS permet le titre d'arbitre club niveau départemental.

Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du Comité départemental (service formation)

➤ Certification nationale

La certification de niveau nationale UNSS permet d'obtenir une équivalence d'arbitre régional en prenant contact avec la ligue régionale (service formation).

Cf : se référer au tableau ci-dessous pour les équivalences UNSS-FFBB

Extrait de la charte d'arbitrage FFBB 2014-15 en cours de validation

3.6.3. Arbitres UNSS : (Allègement des formations)

ARBITRES UNSS						
Profil du demandeur	Période d'activité	Pièce à fournir	Niveau Accordé	Type d'Evaluation	Niveau d'entrée pour officier	Inscription sur les listes de potentiels
ARBITRE UNSS Pastille Verte (international)	Datant de moins de deux ans	Attestation du Responsable UNSS National	Régional	Pas d'examen	Niveau Régional et CFJ	Accès aux stages nationaux de perfectionnement
ARBITRE UNSS Pastille Rouge (national)	Datant de moins de deux ans	Attestation du Responsable UNSS National	Régional	Pas d'examen Formation obligatoire à valider en mécanique et administratif	régional jeunes	OUI Groupe Espoir Ligue
ARBITRE UNSS Pastille Jaune (académique)	Datant de moins de deux ans	Attestation du Responsable UNSS Régional	Arbitre Club	Pas d'examen	Départemental Jeunes	NON

7. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

+ Direction Nationale UNSS :

Adresse : UNSS, 13 rue Saint Lazard, 75009 PARIS

www.unss.org

www.unss.org : OPUSS

+ Service régional : sr-academie.....1@unss.org¹ nom de l'académie

+ Service départemental : <http://www.unss-.....2.org>² nom du département

+ Stage mis en place : contacter les SD ou SR

+ Adresse de la Fédération Française de Basket-Ball :

FFBB
117 rue du Château des Rentiers - 75013 PARIS -

www.basketfrance.com

