OFFICIELS

FÉDÉRATION FRANCAISE DE BASKETBALL

FORMATIONS ET DIPLOMES

ARBITRE CHAMPIONNAT DE FRANCE

PRESENTATION DE LA FORMATION ET DU CONCOURS

SAISON 2016/2017

POLE FORMATION

Septembre 2016

PRESENTATION

I - LES OBJECTIFS DU CONCOURS D'ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

La mise en place du concours d'arbitres de championnat de France répond à plusieurs besoins et objectifs :

1. Baser le recrutement des arbitres de Championnat de France sur des critères objectifs et identiques sur tout le territoire
2. Définir et détailler les compétences attendues des futurs arbitres de championnat de France
3. Assurer une formation initiale des futurs arbitres de championnat de France de façon complète, homogène et harmonisée sur tout le territoire
4. Proposer des ressources pédagogiques utiles aux formateurs et aux arbitres, permettant à ces derniers de les aider à faire acquérir à leurs arbitres les compétences attendues
5. Insuffler, par le biais de la préparation au concours, une politique de formation rénovée dans les Ligues qui permettra d'élever le niveau général des arbitres
6. Favoriser les opportunités de formation des arbitres régionaux qu'ils soient ou non candidats au concours

II - LE CAHIER DE PRESENTATION DE LA FORMATION ET DU CONCOURS

Afin d'aider les formateurs à former leurs arbitres et à les préparer au mieux au concours d'arbitre de championnat de France, l'INFBB a réalisé ce cahier de formation.

Ce livret se décline en plusieurs parties :

- Une présentation générale du concours
  - Les étapes du concours
  - Le règlement du concours et ses échéances

- Un descriptif des épreuves du concours incluant :
  - Une présentation des objectifs des épreuves
  - Les compétences à acquérir et des conseils pour les candidats
  - Les modalités et fiches d'évaluations

- Des liens vers des documents-ressources d'aide à la formation incluant :
  - Les sujets types des épreuves
  - Des fiches d'exercices
  - Des présentations (diaporamas ou PDF) et des documents audio, vidéo
  - Des bases de données de QCM

- Le programme de formation

III - UNE VERSION NUMERIQUE

Une version numérique téléchargeable de ce cahier est à la disposition de l'ensemble des formateurs et des arbitres en formation. Celle-ci permet :

- D'accéder directement aux pages souhaitées en cliquant sur les liens du sommaire
- De revenir au sommaire depuis chaque page en cliquant sur le lien
- D'atteindre certaines ressources externes par un simple clic

SOMMAIRE

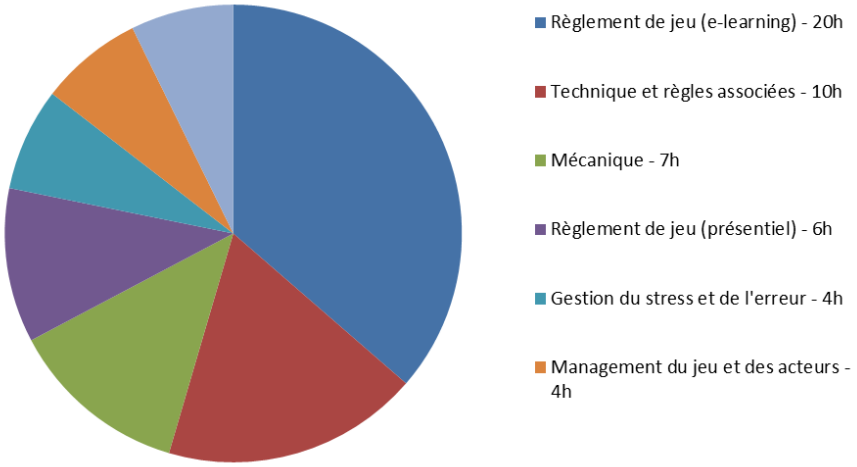
CHAPITRE 1 - LES ETAPES DU CONCOURS....6
I. LA FORMATION.... 6
II. LES GROUPES D'EPREUVES.... 6
A. LE GROUPE D'EPREUVES "EN LIGUE".... 6
B. LE GROUPE D'EPREUVES "PRATIQUE".... 6
C. LE GROUPE D'EPREUVES "TERMINALES".... 6
D. L'EPREUVE OPTIONNELLE "TERMINALE".... 6
III. INCRIPTION AU CONCOURS....7
A. CONDITIONS D'INSCRIPTION.... 7
B. MODALITES D'INSCRIPTION.... 7
IV. CONVOCATION DES CANDIDATS.... 8
V. REUSSITE AU CONCOURS.... 8
VI. CONSERVATION DES NOTES.... 8
VII. CONSERVATION DE LA VALIDATION DES EPREUVES DE LIGUE.... 8
VIII. EPREUVES A VALIDER LORS DE CHAQUE SESSION.... 9
IX. ATTESTATION DE REUSSITE.... 9
X. CLASSEMENT AU CONCOURS ET RECRUTEMENT.... 9
CHAPITRE 2 - REGLEMENT DU CONCOURS....10
I. ECHEANCIER DU CONCOURS 2017.... 10
II. LISTE DES EPREUVES.... 10
III. DESCRIPTIF DES EPREUVES ET EVALUATION.... 12
IV. DISPENSES D'EPREUVES.... 12
A. TECHNICIEN.... 12
B. JOUEURS.... 13
V. JURY ET PROCES-VERBAL DU CONCOURS.... 13
A. LE JURY NATIONAL.... 13
B. LES JURYS DES EPREUVES.... 14
VI. INAPTITUDES ET RECOURS.... 14
A. INAPTITUDES.... 14
B. LITIGE.... 14
CHAPITRE 3 - DESCRIPTIF DES EPREUVES....15
I. GROUPE D'EPREUVES DE LIGUE.... 15
A. EPREUVE E1 - PARCOURS E-LEARNING.... 16
B. EPREUVE E2 - QCM E-LEARNING.... 17
C. EPREUVE E3 - RAPPORT D'INCIDENT.... 18
D. EPREUVE E4 – RAPORT D'AUTO-EVALUTAION.... 22
E. EPREUVE E5 - REALISATION ET ENVOI DE 5 CLIPS VIDEO.... 26
F. EPREUVE E6 - QUIZ VIDEO TECHNIQUE.... 30

II. GROUPE D'EPREUVES PRATIQUES 33
A. EPREUVE E7 – DIRECTION DE RENCONTRES - (Coefficient 4) 34
III. GROUPE D'EPREUVES TERMINALES OBLIGATOIRES 38
A. EPREUVE E8 - TEST PHYSIQUE 38
B. EPREUVE E9 - QCM PAPIER - (Coefficient 1) 41
C. EPREUVE E10 - QCM VIDEO - (Coefficient 1) 43
D. EPREUVE E11 - ORAL D'INFORMATION - (Coefficient 1) 46
IV. EPREUVE TERMINALE FACULTATIVE 49
A. EPREUVE 12A : DEMONSTRATION COMMENTEE – PARTIE TECHNIQUE DE JEU 49
B. EPREUVE 12B : DEMONSTRATION COMMENTEE – PARTIE ARBITRAGE 49
CHAPITRE 4 - DOSSIER DU CANDIDAT 66
CHAPITRE 5 - PROGRAMME DE FORMATION 67
I. NIVEAUX DES CONTENUS DE FORMATION 67
A. 1er Niveau de l'information : 67
B. 2ème Niveau de l'expression : 67
C. 3ème Niveau de maitrise pratique : 67
D. 4ème Niveau de maitrise méthodologique : 67
II. PROGRAMME DETAILLE DU CONCOURS 68
CHAPITRE 6 - PRESENTATION DES RESSOURCES EXTERNES 76
I. RESSOURCES REGLEMENTAIRES FIBA ET FFBB 77
II. RESSOURCES DE FORMATION FFBB 77
A. RESSOURCES LIEES A L'ADMINISTRATIF 78
B. RESSOURCES LIEES AUX EPREUVES DU CONCOURS 79
C. RESSOURCES LIEES A LA TECHNIQUE DE JEU 79
D. RESSOURCES LIEES A LA GESTION 79
E. RESSOURCES LIEES A LA PREPARATION PHYSIQUE 79
III. RESSOURCES PARTAGEES PAR LES LIGUES 79
CHAPITRE 7 - DIVERS 80
I. BILAN DES SESSIONS PRECEDENTES 80
A. Résultats du Concours 80
B. Moyennes des épreuves du Concours 80
II. GENESE DU PROJET ET PRESENTATION DES AUTEURS 81
III. FOIRE AUX QUESTIONS 82

Chapitre I. LES ETAPES DU CONCOURS

I. LA FORMATION

Depuis la saison 2013-2014 un nouveau concours a été mis en place. Il est désormais la seule voie d'accès au niveau Championnat de France. La formation préparatoire à ce concours est organisée par les ligues et vise l'acquisition de compétences. La préparation au concours comporte environ 55 heures de formation et s'appuie sur environ 25 ressources documentaires et pédagogiques à disposition des formateurs et des candidats.



II. LES GROUPES D'EPREUVES

Le concours est organisé autour de 4 groupes d'épreuves d'évaluation :

A. LE GROUPE D'EPREUVES "EN LIGUE"

Epreuves organisées en Contrôle en Cours de Formation (CCF) au sein de la ligue :

- E1: Validation d'un parcours E-learning
- E2: Validation d'un QCM E-learning
- E3 : Présentation d'un rapport d'incident
- E4 : Présentation d'une auto évaluation
- E5 : Réalisation et envoi de clips vidéo
- E6 : Quiz vidéo technique

B. LE GROUPE D'EPREUVES "PRATIQUE"

- E7 : Evaluation Pratique : 2 évaluations pratiques en situation sur 2 rencontres de RM1 (Pré Nationale Masculine) voire de NF3 (Nationale Féminine 3).

C. LE GROUPE D'EPREUVES "TERMINALES"

Epreuves organisées par la FFBB dans la zone (accessible sous réserve d'avoir validé l'ensemble du groupe d'épreuves "en Ligue")

- E8 : Validation du test physique
- E9 : QCM papier
- E10 : QCM diaporama
- E11 : Oral de règlement

D. L'EPREUVE OPTIONNELLE "TERMINALE"

- E12 : Epreuve optionnelle : Démonstration commentée technique et arbitrage en 3 contre 3

III. L'INSCRIPTION AU CONCOURS

Le concours d'arbitre de Championnat de France est un concours organisé par la Fédération Française de Basketball permettant à ceux qui le réussissent de pouvoir être recruté par la CFO pour officier la saison suivante comme arbitre Championnat de France de la Fédération Française de Basket-Ball.

A. CONDITIONS D'INSCRIPTION

Pour que sa candidature au concours d'arbitre championnat de France soit acceptée, le candidat devra :

- Être régulièrement inscrit au concours
- Être âgé de 16 ans ou plus au 1er septembre de la saison suivante
- Être licencié auprès de la FFBB au moment de l'inscription et au jour du concours
- Etre arbitre de RM1 et officier régulièrement en division RM1 (pré Nationale masculine) et NF3 (Nationale Féminine 3)
- Présenter un dossier médical conforme aux exigences requises pour arbitrer

Les candidats étrangers pourront être admis à se présenter au concours national organisé par la Fédération Française de Basket-Ball s'ils remplissent les conditions ci-dessus et s'ils justifient d'un diplôme reconnu équivalent par la Commission Fédérale des Officiels de la FFBB.

B. MODALITES D'INSCRIPTION

- Inscription en formation

  Le candidat s'inscrit en formation auprès de sa ligue

  Une fois les stagiaires inscrits en formation, la ligue demande pour ses candidats auprès de la FFBB l'ouverture des droits d'accès au site E-learning.

  Dès lors, au-delà de la formation, la ligue peut commencer les évaluations en Contrôle en Cours de Formation (voir plus bas la liste des épreuves en CCF) et les évaluations Pratiques.

- Inscription au concours

  L'Institut National de Formation du Basket-Ball fait paraître pour le 15 octobre 2016 les dates et lieu des sessions du concours de recrutement arbitre championnat de France sur le site internet de la FFBB (www.ffbb.com) dans le calendrier des formations et des concours.

  Le candidat s'inscrit obligatoirement en ligne à l'une de ces sessions avant le 31 Décembre 2016.

  Un candidat ne peut se présenter qu'à une seule session par saison sportive dans le lieu du concours de son choix.

  Le candidat souhaitant s'inscrire devra impérativement :

  - Remplir le dossier d'inscription disponible en ligne sur le site indiqué ci-dessus.
  - Envoyer la fiche de confirmation d'inscription par mail à l'adresse suivante : nmaestre@ffbb.com au plus tard au 31 décembre 2016, en précisant :
    - Si le candidat demande ou non la conservation d'une ou de plusieurs de ses notes obtenues lors du dernier concours présenté (année n-1 ou n-2) en joignant la copie du relevé de note de l'année concernée.
    - Si le candidat demande ou non à bénéficier de la validation de l'épreuve E6 et de la note minimale prévue pour l'épreuve E12a qui correspond à la validation d'acquis d'expérience du diplôme d'entraineur dont il est titulaire. Il devra obligatoirement joindre la copie de ce diplôme d'entraineur.
    - Si le candidat ayant évolué comme joueur au niveau requis demande ou non validation par acquis d'expérience de l'épreuve E6. Il devra obligatoirement en joindre le détail avec le nom des clubs concernés pour faciliter la vérification ultérieure par la FFBB.
    - Si le candidat souhaite passer l'épreuve optionnelle E12

IV. CONVOCATION DES CANDIDATS

Groupe d'épreuves de "Ligue" : le candidat validera ces épreuves lors de sessions organisées par sa ligue. Les épreuves E-learning sont à valider par le candidat lui-même au moment de son choix avant le 15 avril 2017.

Groupe d'épreuves "Pratique" : le candidat sera désigné par sa ligue sur deux rencontres de Pré nationale Masculine (RM1) voire exceptionnellement de NF3 et observé par un évaluateur figurant sur la liste nationale validée par la FFBB. Ces résultats devront être communiqués à la FFBB avant le 15 avril 2017.

Groupe d'épreuves "terminales" : Le candidat ayant validé dans les règles fixées toutes les épreuves du groupe de "Ligue" et ayant subi les épreuves du groupe « Pratique" avant le 15 avril 2017 sera convoqué aux épreuves terminales par la FFBB deux semaines au moins avant les épreuves terminales de la session du concours à laquelle il s'est inscrit.

V. REUSSITE AU CONCOURS

Pour réussir le concours d'arbitre de championnat de France, le candidat devra avoir validé les 3 groupes épreuves et obtenir une note **moyenne** minimale de 12/20. Pour le concours 2017, les épreuves E12a et E12b sont classées en option facultative, non obligatoire et au choix du candidat. S'il s'inscrit pour passer cette épreuve optionnelle, la note moyenne de celle-ci sera prise en compte si et seulement si la moyenne de la démonstration commentée est supérieure à la moyenne générale des autres épreuves. La note moyenne de l'épreuve E12 est comptabilisée avec le coefficient 1 pour E12A et le coefficient 2 pour E12B.

Le recrutement des candidats ayant réussi le concours (moyenne générale supérieure ou égale à 12/20) est effectué par la Commission Fédérale des Officiels au regard du classement des candidats au concours dans leur ligue ou leur zone, en fonction des besoins et places disponibles dans chaque secteur de recrutement.

Un candidat peut réussir le concours (moyenne supérieure à 12/20) sans pour autant être recruté par la CFO.

Il est précisé qu'en cas de mise en disponibilité la saison qui suit la réussite au concours, la perte du concours sera proclamée par le jury national.

VI. CONSERVATION DES NOTES

Tout candidat reçu avec une moyenne minimale de 12/20 après application des coefficients et non recruté par la Commission Fédérale des Officiels faute de places disponibles, pourra, pour les sessions des deux saisons suivantes, conserver le bénéfice de chacune de ses notes obtenues au groupe d'épreuves terminales du concours à l'exception des notes des épreuves E8 (test physique) et E7 (épreuve pratique) qui doivent être passées chaque année.

Le candidat devra en faire la demande au moment de la confirmation de son inscription et joindre son relevé de notes (voir chapitre 2 – III - B). S'il ne fait pas la demande de maintien d'une ou de ses notes antérieures, le candidat devra repasser chacune des épreuves.

Les notes des épreuves repassées, qu'elles soient meilleures ou moins bonnes, remplaceront systématiquement celles obtenues lors de sessions précédentes.

Les candidats n'ayant pas validé toutes les épreuves ou n'ayant pas obtenu la note minimale moyenne de 12/20 ne pourront pas conserver leurs notes des épreuves terminales pour les sessions suivantes.

VII. CONSERVATION DE LA VALIDATION DES EPREUVES LIGUE

Les épreuves validées du groupe "Ligue" le sont pour les deux sessions suivantes du concours, à l'exception du module "Nouvelles règles" de l'épreuve E2 (quiz E-learning) qui doit être validé en cas de changement de règles.

VIII. EPREUVES A VALIDER LORS DE CHAQUE SESSION

L'épreuve E7 (Epreuve pratique) doit être passée lors de chaque présentation au concours. Seules les notes des épreuves du groupe pratique obtenues lors de la saison en cours peuvent servir de support de notation au concours. Aucune note pratique ne peut être conservée pour une session ultérieure.

L'épreuve E8 (test physique) est à valider lors de chaque session du concours, lors des épreuves terminales.

Un nouveau classement sera fait chaque année en fin de saison par la CFO, prenant en compte les notes validées lors de la délibération du jury national.

IX. ATTESTATION DE REUSSITE

L'attestation de réussite est délivrée à l'issue du concours au vu des résultats obtenus. Les candidats ayant obtenu une moyenne générale de 12/20 sont déclarés admis au concours et reçoivent une attestation sur laquelle figurent leurs notes ainsi que leur classement au sein de leur Ligue et sur le plan national. Le candidat devra fournir ce relevé pour toute demande de report de notes en cas de non recrutement par la CFO et de nouvelle inscription au concours.

Les candidats ajournés reçoivent un courrier contenant le motif de leur ajournement ainsi que leur relevé de notes. Ces candidats ne peuvent pas bénéficier du report de notes.

X. CLASSEMENT AU CONCOURS ET RECRUTEMENT

Un classement est fait en fin de session, prenant en compte les notes validées lors de la délibération du jury national.

Le recrutement des nouveaux arbitres de Championnat de France de la saison suivante est effectué selon les règles de la FFBB.

Chapitre II. REGLEMENT DU CONCOURS

L'Institut National de Formation du Basket-Ball a pour responsabilité de :

- Définir les épreuves et modalités du concours
- Planifier les différentes étapes du concours
- Recueillir et valider les notes des épreuves Pratiques et en Contrôle en Cours de Formation
- Organiser les épreuves terminales
- Mettre à disposition des candidats les moyens matériels nécessaires aux épreuves.
- Attester la réussite au concours

Le déroulement des épreuves est placé sous la responsabilité d'un jury désigné pour chacune des sessions du concours.

Le règlement intérieur de l'INFBB s'appliquera pleinement pour toutes les sessions du concours, même pour celles déléguées à une Ligue Régionale.

Les lieux et les dates des épreuves seront publiés au calendrier général des formations consultables sur le site internet de la FFBB.

A l'issue des délibérations, la FFBB affichera les résultats sur son site internet en classant les candidats sur le plan national et par ligue de provenance.

I. ECHEANCIER DU CONCOURS 2017

1er Septembre – 31 octobre 2016	Ouverture des inscriptions en formation et de l'ouverture des droits d'accès à l'E-learning
1er septembre – 30 septembre 2016	Test d'harmonisation et de validation des observateurs de l'épreuve pratique
15 octobre - 31 décembre 2016	Ouverture des inscriptions au concours 2017 sur le site ffbb.com
7 janvier 2017	Date limite de retour des fiches de confirmation d'inscription
1 novembre 2016 – 15 avril 2017	Ouverture et clôture des évaluations de l'épreuve pratique
07 avril 2017	Date limite d'envoi des 5 clips vidéo par les candidats vers eviator@ffbb.com
15 avril 2017	Date limite du retour vers la FFBB des fiches d'évaluation des groupes d'épreuves "Ligue " et des Epreuves "Pratique" (envoi par les Ligues)
1er mai 2017	Convocation des candidats pour les épreuves terminales
7 au 14 mai 2017	Dates prévues pour les épreuves terminales selon les Zones
Fin mai 2017	Réunion du jury national pour validation des notes finales et du classement national du concours
Juin 2017	Etude des besoins et validation des accessions au groupe championnat de France

II. LISTE DES EPREUVES

L'évaluation au concours se présente sous la forme **de 4 groupes d'épreuves** (voir nomenclature ci-dessous). Les différentes épreuves font l'objet :

- Soit d'un Contrôle en Cours de Formation (CCF) par e-learning ou organisé par la ligue formatrice.
- Soit d'un Contrôle Terminal lors d'épreuves organisées par la FFBB dans chaque zone

Nature des épreuves	Mode d'évaluation	Coefficient	Forme de l'épreuve	Durée de l'épreuve
I. Groupe d'épreuves "Ligue" Epreuves à valider en Contrôle en Cours de Formation (CCF)		A valider en CCF		
E1 - Parcours en E-Learning	CCF (e-Learning)	A valider	en e-Learning	Libre
E2 - QCM en E-Learning		A valider	en e-Learning	Libre
E3 - Rapport d'incident	CCF (en Ligue)	A valider	Ecrit	Libre
E4 - Rapport d'auto-évaluation		A valider	Ecrit	Libre
E5 - Réalisation et envoi de clips vidéo		A valider	Montage Vidéo (5 clips)	Libre
E6 - Quiz vidéo technique		A valider	Vidéo	45 min.
II. Groupe d'épreuves "Pratique"		Coeff. 4		
E7 - Direction de rencontres	CCF (Ligue)	2x Coeff. 2	Terrain	2 rencontres
III. Groupe d'épreuves "Terminales" Epreuves accessibles sous réserve d'avoir validé l'ensemble du groupe d'épreuve A		Coeff. 3		
E8 - Test physique	Epreuve terminale	A valider	Terrain	Voir paliers
E9 - QCM sur papier (règles)	Epreuve terminale	Coeff. 1	Ecrit	45 min.
E10 - QCM vidéo (mécanique + règles)	Epreuve terminale	Coeff. 1	Ecrit	45 min.
E11 - Oral d'information	Epreuve terminale	Coeff. 1	Oral	10 mn de préparation 10 mn de présentation
IV. Epreuve terminale "Facultative" Epreuves optionnelle accessibles sous réserve d'avoir validé l'ensemble du groupe d'épreuve A		Coeff. 3	Si la moyenne de la démonstration commentée est supérieure à la moyenne générale des autres épreuves elle sera intégrée dans une moyenne globale.	
E12a - Option Démonstration commentée (partie Technique de jeu)	Epreuve terminale	Coeff. 1	Pratique	15 mn de préparation 15 mn de pratique
E12b - Option Démonstration commentée (partie Technique arbitrage)	Epreuve terminale	Coeff. 2	Pratique	15 mn de préparation 15 mn de pratique

III. DESCRIPTIF DES EPREUVES ET EVALUATION

Le descriptif des épreuves et des procédures d'évaluation sont publiés chaque année dans le cahier du formateur au concours arbitre Championnat de France. Ce document est mis à la disposition de tous les formateurs et il est disponible dans le dossier de préparation e-learning de chaque candidat.

Ce cahier présente chaque épreuve en détaillant :

- Les objectifs de l'épreuve
- Les compétences à évaluer
- Les modalités de l'épreuve
- Les sujets type ou le lien pour y accéder
- Les conseils du jury
- Les fiches d'évaluation de jury
- Les formulaires types à utiliser

IV. DISPENSES D'EPREUVES

A. TECHNICIEN

Les candidats en possession de l'un des diplômes ci-dessous pourront demander au moment de leur confirmation d'inscription l'allègement, la dispense d'épreuve et/ou la garantie d'une note minimale d'équivalence prévue selon le niveau de leur diplôme pour les épreuves E6 (Quiz Vidéo Technique) et E12a (partie technique de jeu), à la condition qu'ils aient été évalués dans le cadre d'un des diplômes énoncés ci-dessous :

- Diplôme Entraîneur Professionnel Basket-Ball (DEPB) ou BE2 complet Basketball

- Diplôme Entraîneur Fédéral Basketball (DEFB) ou BE1 complet Basketball

- Certificat Qualification Professionnelle spécifique (CQP Basketball) ou Entraineur Régional (ER)

- Entraîneur Jeunes (EJ)

Concernant l'épreuve E12a, l'épreuve combinant la partie technique de jeu et celle de la technique d'arbitrage, le candidat titulaire d'un diplôme de technicien listé ci-dessus demandant la reconnaissance de ses acquis d'expérience devra passer la totalité de l'épreuve mais bénéficiera de la note minimale fixée en équivalence à son diplôme pour la partie technique uniquement, quelle que soit sa prestation. Pour la partie technique de l'épreuve, s'il obtient une note supérieure à la note correspondant à son diplôme, celle-ci lui sera affectée. Il sera noté également sur la partie technique d'arbitrage pour laquelle aucune note minimale n'est acquise.

	DIPLOMES DE TECHNICIEN			
Nature des épreuves	DEPB / BEES 2 / DES	DEFB / BEES1	CQP / ER	EJ
E12a Démonstration commentée Technique de jeu	Note minimale 20 / 20	Note minimale note 16 / 20	Note minimale note 12 / 20	X
E6 Quizz Vidéo Technique	Epreuve validée	Epreuve validée	Epreuve validée	Epreuve validée
Pièce à fournir	Attestation de la DTBN, LNB ou LFB	Photocopie du diplôme	Photocopie du diplôme	Photocopie du diplôme

B. JOUEUR

Les candidats en possession de l'une des attestations requises pourront demander au moment de leur confirmation d'inscription au concours à bénéficier d'une dispense et d'une validation d'épreuve pour l'épreuve Quiz Vidéo Technique E6 à la condition qu'ils aient participé à l'un des championnats ci-dessous :

- de NMI à pro A
- de L2 à LFB
- Equipe Espoirs Pro A ou LFB / Equipes de France
- Championnat de France (4 ans exigés à ce niveau)

	NIVEAU DU JOUEUR		
Nature des épreuves	NM1 / PROA et L2 / LFB	Espoirs-EDF	CF (4ans)
E6 Quizz Vidéo Technique	Note 20 / 20	Note 20 / 20	Note 20 / 20
Pièce à fournir	Attestation par la LNB ou LFB	Attestation LNB ou DTBN	Attestation de la commission Sportive Fédérale

Les copies des attestations seront à adresser à Nicolas MAESTRE (avant le 31 décembre de saison en cours) à nmaestre@ffbb.com

Pour les candidats ayant été joueurs, le test physique (E8) est à valider chaque saison comme pour tout arbitre de Championnat de France.

V. JURY ET PROCES-VERBAL DU CONCOURS

A. LE JURY NATIONAL

Le jury national est présidé par le Président de l'INFBB

Le jury national est composé de **5** personnes :

- Le Directeur du Pôle Formation,
- Le Président de la Commission Fédérale des Officiels
- Le Responsable de la CEDACF
- Le responsable du Service de la formation des Officiels
- Le Président de l'Institut National de la Fédération du basketball

Le jury national du concours remplit les missions suivantes :

- Il valide l'organisation des épreuves (dates, modalités, lieu,…)
- Il arrête le sujet des épreuves et valide les fiches d'évaluation des épreuves
- Il désigne les évaluateurs pour toutes les épreuves
- Il entérine les résultats des épreuves et prononce le résultat du concours
- Il étudie et se prononce sur tous recours liés aux résultats de la réussite au concours.

B. LES JURYS DES EPREUVES

Le jury du groupe d'épreuves de Ligue le responsable de formation fait office de jury à l'exception des épreuves E1, E2 (E-learning) et E5 (clips vidéo),

Les épreuves e-learning E1 et E2 sont validées par Nicolas MAESTRE. Les formations devront être achevées pour le 15 avril 2017

Le jury de l'épreuve E5 (clips vidéo) est Eddie VIATOR. Tous les clips vidéo devront lui parvenir avant le 1er avril 2017 à eviator@ffbb.com

Les jurys du groupe d'Epreuve "Pratique" sont désignés par la ligue parmi les observateurs validés par le jury national. Ces observateurs doivent être des observateurs en activité de niveau CF2 au minimum ou arbitres de CF1 en activité engagés en formation. Toute demande de dérogation devra être justifiée et étudiée avant validation éventuelle par le jury national. La liste des observateurs pressentis doit être envoyée par la ligue pour le 30 septembre 2016. Ces observateurs, une fois sur la liste, devront réaliser le test d'harmonisation proposé par l'INFBB pour le 30 octobre 2016. La période d'évaluation est ouverte du 1er novembre 2017 au 15 avril 2017. Le responsable de formation de Ligue ne peut être observateur pour sa Ligue.

Les jurys des épreuves Terminales sont désignés par le jury national. A l'issue de chaque épreuve, le jury remplira le procès-verbal indiquant :

- Le nombre de candidats présents et absents
- Les notes obtenues par chaque candidat
- Les observations et éventuels incidents survenus au cours de l'épreuve

Il transmettra au jury national :

- Les sujets tirés par les candidats
- Les supports d'évaluation de chaque candidat

Chaque jury rend les décisions qui lui incombent en toute souveraineté. Ses délibérations sont strictement confidentielles. Le jury a une compétence collégiale et ses décisions le sont également. Aucune modification ne peut être apportée sur les procès-verbaux après la délibération du jury. En cas d'erreur ou de litige, seul le procès-verbal de délibération du jury fait foi.

VI. INAPTITUDES ET RECOURS

A. INAPTITUDES

En cas d'empêchement dûment justifié, de maladie, de malaise en cours d'épreuve, le candidat peut éventuellement être autorisé à repasser l(s) épreuve(s) mais uniquement avant la date de délibération du jury national. Le candidat empêché devra fournir tout justificatif utile au jury national qui décidera de la suite à donner.

B. LITIGE

Tout litige relatif au concours ou à ses résultats doit faire l'objet d'un recours auprès du jury national dans un délai de 2 mois suivant la notification aux candidats des résultats du concours.

Le recours doit être adressé en recommandé avec accusé de réception, afin de conserver une preuve de la date de l'envoi.

Celui-ci doit être motivé et doit contenir une copie de la décision contestée et des pièces nécessaires à l'étude de la révision de la décision.

Chapitre III. DESCRIPTIF DES EPREUVES

I. GROUPE D'EPREUVES DE LIGUE

Epreuves à valider en Contrôle en Cours de Formation (CCF)

- Finalités et objectifs de ces épreuves

Les objectifs visés sont de certifier avec efficacité l'apprentissage du candidat dans :

- Ses connaissances règlementaires du code de jeu (e-learning)
- Sa rédaction de rapports éventuels
- Sa capacité à s'auto évaluer et à produire des clips vidéos
- Sa compétence à utiliser l'outil vidéo pour sa propre formation et celle des autres
- Ses compétences techniques
- Ses compétences physiques

L'évaluation sert donc à vérifier puis à valider les capacités du candidat à remplir ces objectifs.

- Modes d'évaluation

Le groupe d'épreuves « Ligue » se compose de 7 épreuves à valider sous forme de contrôle en cours de formation organisé par E-learning ou par les ligues.

- Liste des épreuves

A. E1: Validation d'un parcours E-learning

B. E2 : Validation d'un QCM E-learning

C. E3 : Présentation d'un rapport d'incident

D. E4 : Présentation d'une auto évaluation

E. E5 : Réalisation et envoi de clips vidéo

F. E6 : Quiz vidéo technique

- Envoi des résultats

Les résultats de toutes ces épreuves en CCF (sauf E5) sont à envoyer pour validation à Nicolas MAESTRE - nmaestre@ffbb.com au plus tard le 15 avril 2017.

Les clips vidéo de l'épreuve E5 seront à transmettre avant le 29 février à Eddie VIATOR - eviator@ffbb.com - qui validera ou non les clips reçus pour le 7 avril 2017 et transmettra les résultats aux candidats, aux formateurs et à l'INFBB.

A. EPREUVE E1 – PARCOURS E-LEARNING

- Objectif général :

L'épreuve « Parcours E-learning » est une phase d'apprentissage et de travail sur les règles du jeu, qui se présente sous forme de diaporama, QCM et illustrations et questionnaires vidéo.

Lors de la saison sportive et lorsque le candidat juge le moment opportun, il doit, sous sa propre initiative, se connecter à la plateforme E-Learning de la FFBB avec son identification personnelle pour effectuer le parcours et les exercices proposés dans 24 ateliers répartis en 6 modules.

- Compétences à évaluer :

Evaluation de la capacité théorique et pratique du candidat à appliquer les règles du jeu et à prendre les décisions adaptées à des situations présentées sur des séquences vidéos.

- Modalités d'évaluation :

Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation par E-learning.

> En cours et à l'issue de la période de formation, le responsable de formation se connecte sur la plateforme de formation à distance et relève les progressions des parcours de formation de chaque candidat.

Le candidat doit avoir réalisé 100 % de la formation pour valider l'épreuve.

La validation est faite une fois les 6 modules de base et le module "Nouvelles Règles 2014" achevés, avant la date limite fixée au 15 avril 2017.

- Conseils :

Regarder et s'exercer sur toutes les questions texte et vidéo des ateliers, car les questions du QCM d'évaluation sont tirées de façon aléatoire parmi les questions proposées pendant les différentes étapes du module de formation.

Faire les quiz après la réalisation complète du parcours.

Répartir son travail E-learning sur la durée de la formation. Ne pas se trouver contraint de terminer d'urgence à l'approche de la clôture.

- Impression des résultats de l'épreuve « E1 »

A la fin de chaque parcours, le candidat est tenu de générer son attestation de formation et de la communiquer à son formateur.

- A la fin du module, cliquer sur "Générer Attestation" en haut à droite
- Enregistrer le PDF

Le candidat et le formateur doivent conserver l'attestation en cas de litige.

Cependant, l'INFBB validera l'épreuve directement au vu des enregistrements de la plateforme E-learning.

- Dispense d'épreuve « E1 »

Le candidat ayant validé l'épreuve « E1 » dont le module "nouvelles règles 2014" au cours de l'une des 2 saisons précédentes n'est pas tenu de la valider à nouveau. Il devra faire pour cela une demande de maintien de sa dernière validation lors de la confirmation de son inscription en joignant une photocopie du relevé de notes de sa dernière présentation au concours.

Le candidat ne demandant pas le maintien de la validation antérieure de l'épreuve au moment de la confirmation d'inscription devra refaire complètement l'épreuve.

B. EPREUVE E2 – QCM E-LEARNING

- Objectif général :

L'épreuve « QCM E-learning » est un test permettant de certifier la capacité du candidat à retranscrire l'intégration des savoirs et connaissances dispensés dans la formation E-learning au travers d'un quiz sur le règlement de jeu et la mécanique de l'arbitrage,

L'épreuve se présente sous la forme d'un Contrôle en Cours de Formation (CCF).

- Compétences à évaluer :

L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à juger et réparer selon la règle les infractions aux règles ainsi que de prouver ses connaissances dans les procédures à utiliser.

- Modalités d'évaluation :

Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation par E-learning.

A l'issue de chacun des 6 modules E-Learning et du module "nouvelles règles 2014", le candidat se connecte sur le module d'évaluation " Evaluation Concours Arbitres CF – E2 E-learning " et réalise pour chaque module un quiz de 20 questions texte ou vidéo tirées de celles proposées au cours du module qu'il vient de compléter.

Pour valider chaque quiz, le candidat dispose de 40 minutes. Il peut revenir sur chaque question tant qu'il n'a pas cliqué sur "Terminer le quiz".

La note obtenue doit être au minimum de 14/20 pour chaque module. Elle permet la validation de l'épreuve et n'est pas reprise dans le classement des arbitres lors de l'évaluation terminale.

Pour chaque quiz, en cas d'échec, le candidat peut repasser le test une seconde fois afin de valider cette épreuve. En cas de nouvel échec, le candidat sera ajourné.

La validation est faite par le responsable de formation de la ligue, au vu de l'attestation de réussite des 6 quiz, envoyée par le candidat. Dans tous les cas, la validation du formateur doit intervenir et doit être transmise à la FFBB avant la date limite fixée au 15 avril 2017.

- Conseils :

Ne réaliser le quiz qu'une fois le module E-Learning terminé, de façon à avoir bien vu le contenu des modules et toutes les questions proposées pour mieux réussir le QCM.

- Impression des résultats de l'épreuve « E2 »

Le candidat est tenu de communiquer à son formateur l'impression ou le fichier PDF de ses résultats une fois les 6 quiz achevés. Pour cela :

- Cliquer sur "Mon suivi" en haut à droite
- Puis cliquer sur : "Option " en haut à droite
- Puis cliquer sur le logo "Imprimer" ou "exporter en format PDF"

Faire de même avec le "module nouvelle règles 2014".

Le candidat et le formateur doivent conserver l'attestation en cas de litige.

Cependant, l'INFBB validera l'épreuve directement au vu des enregistrements de la plateforme E-learning.

- Pas de dispense d'épreuve « E2 »

Le candidat ayant validé l'épreuve « E2 » au cours d'une des 2 saisons précédentes est tenu de la valider à nouveau à chaque nouvelle présentation du concours.

Il sera tenu de valider également le quiz du module "nouvelles règles 2014" situé à la fin du module "nouvelles règles 2014" et en transmettre l'attestation de réussite à son formateur.

C. EPREUVE E3 - RAPPORT D'INCIDENT

- Objectif général :

L'objectif de l'épreuve est de valider la compétence d'un arbitre à renseigner correctement son rapport au cas où il serait amené à en faire un en championnat de France. Le stagiaire doit envoyer à son responsable de formation au moins une fois dans la saison un rapport écrit sur un incident vécu, sur une faute disqualifiante avec rapport ou sur une réclamation.

- Compétences à évaluer :

L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à renseigner dans les règles le formulaire, retranscrire les faits, répondre aux normes de rédaction attendues et apporter l'ensemble des informations nécessaires au traitement du dossier.

- Modalités d'évaluation :

Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation validée par le responsable de formation de la ligue.

Le candidat devra établir et transmettre un rapport lié à un incident ou faute disqualifiante vécue. A défaut, une situation vidéo lui sera transmise pour établir ce rapport.

Le rapport est envoyé par le candidat au responsable de formation de sa ligue pour être évalué au vu de la façon dont est renseigné le formulaire type, de l'orthographe, de la clarté de la rédaction, de l'objectivité factuelle et de la précision du contenu du rapport.

L'épreuve est validée par le responsable de formation de la Ligue à condition que la note du rapport soit supérieure ou égale à 12/20.

> Un rapport jugé non satisfaisant peut être recommencé afin qu'il devienne satisfaisant (note>= 12/20). Dans tous les cas, la validation du formateur doit intervenir et doit être transmise à la FFBB avant la date limite fixée au 15 avril 2017.

- Conseils :

  - Apprendre à utiliser les formulaires fédéraux
  - S'entraîner à faire des rapports sur plusieurs situations
  - Corriger les rapports de collègues
  - Apprendre à être clair et concis
  - Apprendre à relater les faits, tous les faits et rien que les faits
  - Relire son rapport
  - Faire relire son rapport

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E3 »

La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E3. Elle est à photocopier pour chaque candidat.

- Formulaire "Incident" de l'épreuve « E3 »

Le formulaire d'incident des pages suivantes à utiliser pour l'épreuve E3. Une fois complété et noté, il doit être archivé pour servir en cas de recours.

- Dispense d'épreuve « E3 »

Le candidat ayant validé l'épreuve « E3 » au cours de l'une des 2 saisons précédentes n'est pas tenu de la valider à nouveau. Il devra faire pour cela une demande de maintien de sa dernière validation lors de la confirmation de son inscription.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

FICHE D'EVALUATION - EPREUVE E3

Rapports d'incident / Faute disqualifiant avec rapport

(EPREUVE ELIMINATOIRE)

NOM : …… Signature du candidat :

PRENOM : ……

LIGUE :……

1) **Orthographe** (2 points)

○ Moins de 2 fautes	2 pts	Note : ___/2
○ 2 à 3 fautes	1 pt	
○ Plus de 3 fautes	0 pt	

2) Qualité de l'expression écrite (3 points)

○ Phrases courtes	4 items cochés: 3 pts 3 items cochés: 2 pts 2 items cochés: 1 pt 0 ou 1 item coché: 0 pt	Note : ___/3
○ Phrases précises		
○ Phrases intelligibles		
○ Phrases en français correct		

3) Présentation / lisibilité (5 points)

○ Document propre	4 items cochés: 5 pts 3 items cochés: 3 pts 2 items cochés: 2 pts 0 ou 1 item coché: 0 pt	Note : ___/5
○ Ecriture lisible		
○ Document aéré		
○ Utilisation du formulaire FFBB d'incident		

4) **Contenu** (10 points)

○ Le formulaire est rempli complètement	7 items cochés: 10 pts 6 items cochés: 8 pts 5 items cochés: 6 pts 4 items cochés: 4 pts 3 items cochés: 2 pts 2 items cochés et moins: 0 pt	Note : ___/10
○ Le formulaire est complété avec justesse		
○ Description objective		
○ Description précise		
○ Description chronologique		
○ Citations exactes des paroles d'acteurs		
○ Abstention de tout jugement sur les faits		

Commentaires du jury sur les items défaillants :

NOTE DE L'EPREUVE : Date : ……..

1) + 2) + 3) + 4) = _____/20 Nom Prénom du Jury :

Note Minimale pour validation : 12/20 ……..

Validation ☐ OUI ☐ NON Signature du Jury :

Formulaire Incident / Faute Disqualifiant avec rapport

COMMISSION FEDERALE DE DISCIPLINE

☐ INCIDENT(S)
☐ FAUTE(S) DISQUALIFIANTE(S) AVEC RAPPORT(S)

RAPPORT

Nom : ……

☐Arbitre ☐Aide arbitre

☐Délégué Fédéral ☐Marqueur

☐Chronométreur ☐Opérateur des 24″

☐Aide marqueur ☐Responsable de l'organisation

☐Capitaine A ☐Capitaine B

☐Entraîneur A ☐Entraîneur B

☐Observateur

RENCONTRE

☐LFB ☐L2

☐NM1 ☐NF1

☐NM2 ☐NF2

☐NM3 ☐NF3

☐Autre compétition (**hors LNB**)

Préciser : ……

Date : Lieu : N° rencontre :

Equipe A : Equipe B :

MOMENT DE L'INCIDENT

L'incident eu lieu :

☐Avant la rencontre ☐Pendant la rencontre ☐Après la fin de temps de jeu

Décrire succinctement l'(les) incident(s) ou les motifs de la (des) faute(s) disqualifiant(es) avec rapport(s) à détailler au verso de cet imprimé :

_____
_____
_____
_____

LA FEUILLE DE MARQUE

- La feuille de marque a été renseignée par l'arbitre : ☐Oui ☐Non
  Si non, pourquoi ? ……
- Est-ce, AVANT ou APRÈS la signature de la feuille de marque par l'arbitre ? ☐Avant ☐Après
- L'aide arbitre, les officiels de table, le Responsable de l'organisation, ont remis leurs rapports à l'arbitre ☐Oui ☐Non
  Si non, pourquoi ? ……
- Les capitaines et entraîneurs de chaque équipe, ont contresigné la feuille de marque et ont été invités à fournir un rapport dans les 24 heures ☐Oui ☐Non
  Si non, pourquoi ? ……

Fait à : …… Le : …./…./…. Signature :

COMMISSION FEDERALE DE DISCIPLINE

- ☐ INCIDENT(S)
- ☐ FAUTE(S) DISQUALIFIANTE(S) AVEC RAPPORT(S)

Décrire **précisément** l'ensemble des attitudes, des paroles et des actes qui vous ont amenés à confirmer votre décision.

D. EPREUVE E4 – Rapport d'Auto-Evaluation

- Objectif général :

  Le stagiaire doit envoyer à son responsable de formation au moins une fois dans la saison un rapport d'auto évaluation écrit ou informatisé sur une rencontre qu'il aura officiée et sur laquelle il aura pris soin de faire filmer.

  Le candidat est responsable de se faire filmer sur une rencontre de Pré Nationale (RM1) voire de NF3 (Nationale Féminine 3) au cours de la saison. Les modalités de prise de vue et le choix du matériel sont à l'initiative du candidat qui a l'entière responsabilité du support vidéo fourni.

  Au cas où le rapport d'auto évaluation ne serait pas validé, le candidat devra faire valider un autre rapport avant la date limite fixée au 15 avril 2017 pour pouvoir prétendre participer à l'évaluation ponctuelle terminale.

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à observer son match, repérer ses difficultés, ses erreurs et points positifs, dégager des pistes de travail et évaluer sa performance.

- Modalités d'évaluation :

  Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation validée par le responsable de formation de la Ligue.

  L'évaluation validera la compétence du candidat à s'auto évaluer.

  Le rapport est envoyé par le candidat au responsable de formation de la ligue afin que ce dernier l'évalue au moyen de la fiche d'évaluation fournie.

  L'épreuve est validée par le responsable de formation de la Ligue à condition que la note du rapport soit supérieure ou égale à 12/20.

  Un rapport non satisfaisant peut être recommencé jusqu'à ce qu'il devienne satisfaisant (note>= 12/20). Dans tous les cas, la validation du formateur doit intervenir et doit être transmise à la FFBB avant la date limite fixée au 15 avril 2017.

- Conseils

  - Planifier dès le début de saison le match à filmer et analyser
  - Se faire filmer à plusieurs reprises pour s'entraîner
  - Utiliser régulièrement la vidéo avec un œil critique
  - Décrypter d'autres matchs ou d'autres clips (télé, internet, stages, …)
  - Apprendre à utiliser le tableau d'auto évaluation fourni dans les ressources du concours
  - Etre très critique et constructif sur son analyse

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E4 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E4. Elle est à photocopier pour chaque candidat.

- Formulaire d'auto-évaluation de l'épreuve « E4 »

  Le formulaire d'auto-évaluation à utiliser pour l'épreuve E4 est situé sur les pages suivantes. Il est à photocopier ou utiliser sous forme numérique pour servir de support pour chaque candidat. Une fois complété et noté, il doit être archivé pour servir en cas de recours.

- Dispense d'épreuve « E4 »

  Le candidat ayant validé l'épreuve « E4 » au cours de l'une des 2 saisons précédentes n'est pas tenu de la valider à nouveau. Il devra faire pour cela une demande de maintien de sa dernière validation lors de la confirmation de son inscription.

.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

FICHE D'EVALUATION - EPREUVE E4 :

Rapport d'autoévaluation

(EPREUVE ELIMINATOIRE)

NOM : …… Signature du candidat :

PRENOM : ……

LIGUE :……

Le **fichier** utilisé pour le débriefing d'auto-évaluation est **adapté**	OUI	NON
Le fichier est rempli colonne après colonne **sur l'ensemble de la rencontre**	OUI	NON
Les situations commentées sont significatives et dignes d'intérêt	OUI	NON
Les erreurs ou événements mal gérés sont identifiés	OUI	NON
Les causes des erreurs sont identifiées	OUI	NON
Des solutions aux problèmes rencontrés sont envisagées	OUI	NON
Les moyens d'éviter les erreurs commises sont mis en évidence	OUI	NON
Les moments clés **de** bonnes ou mauvaises **gestions des acteurs** sont identifiés	OUI	NON
Des solutions pour mieux gérer les relations difficiles avec les acteurs sont envisagées	OUI	NON
L'expression écrite utilisée pour les commentaires est claire, nette, précise, intelligible	OUI	NON
Nombre d'items validés d'un OUI	____ / 10	

Commentaires du jury sur les items non cochés :

Nombre d'items validés d'un OUI : _____ / 10 Date : ……/……/……..

Nombre de OUI exigés pour la validation : 8 / 10 **Nom Prénom du Jury** ……

Validation ☐ OUI ☐ NON Signature du Jury :

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

FICHE D'EVALUATION - EPREUVE E4 :

SUPPORT DE RAPPORT D'AUTO-EVALUATION / FICHE DEBRIEFING VIDEO

Date :

Equipe A : Equipe B : Arbitre 1 : Arbitre 2 :

Temps sur la vidéo	Arbitre 1 ou 2	Position AT / AK	Présentation de la situation	Analyse de l'erreur ou du problème posé	Cause de l'erreur ou du problème posé	Solution à l'erreur ou au problème posé	Comment éviter l'erreur ou le problème ?

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

FICHE D'EVALUATION - EPREUVE E4 :

SUPPORT DE RAPPORT D'AUTO-EVALUATION / FICHE DEBRIEFING VIDEO

PISTES DE TRAVAIL	
Jugement :	
Mécanique :	
Gestion :	
Communication entre collègues :	

E. EPREUVE E5 – REALISATION ET ENVOI DE 5 CLIPS VIDEO

- Objectif général :

  Le rapport d'auto évaluation d'une rencontre filmée de l'épreuve E4 sera complété par l'envoi de 5 clips choisis parmi les erreurs, les activités de gestion ou de mécanique les plus significatives de la rencontre. Ces clips auront été choisis et montés par le candidat. Le candidat n'est en aucun cas jugé sur ses erreurs/bonnes actions figurant sur les clips, ni sur sa gestion ou sa mécanique d'arbitrage. Il est jugé sur la pertinence du choix des clips et de leur intérêt dans un objectif de discussion ou de formation, ainsi que sur la qualité et le nommage des clips transmis.

  Le candidat est responsable de se faire filmer sur une rencontre de niveau Pré Nationale Masculine (RM1) ou NF3 au cours de la saison d'inscription au concours. Les modalités de prise de vue et le choix du matériel sont à l'initiative du candidat qui a l'entière responsabilité du support vidéo fourni.

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à réaliser des clips vidéo à partir de son match, à choisir des situations dignes d'intérêt pour leur analyse dans une démarche de progrès, à couper et enregistrer les clips dans à nommer correctement les clips dans le respect du format fédéral, à les envoyer par WeTransfer.

- Modalités d'évaluation :

  Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation validée par Eddie Viator, RTZ responsable vidéo au Service de Formation des Officiels de la FFBB. .

  Le candidat devra faire parvenir ses 5 clips à eviator@ffbb.com via WeTransfer ainsi qu'une photo d'identité pour pouvoir être identifié à l'image.

  L'épreuve « E5 » sera validée par Eddie Viator à condition que 4 des 5 clips envoyés soient validés pour chacun des 6 items prévus.

  Si les clips ne sont pas validés, le candidat et son formateur se le verront notifier par mail sous 15 jours. Le candidat devra alors renvoyer un nouveau dossier incluant 5 clips répondant aux critères exigés, mais avant la date limite fixée au 07 avril 2017 pour ce second envoi.

- Conseils

  - Planifier dès le début de saison le match à filmer et analyser
  - Utiliser régulièrement la vidéo et séquencer les actions intéressantes
  - Prendre soin de commencer le clip au début de la phase de jeu soit minimum 10 secondes avant l'action sélectionnée (cela permet de comprendre la structure de jeu), et terminer environ 10 secondes après la fin de l'action
  - Choisir des situations dignes d'être étudiées
  - Utiliser le tableau de nomenclature FFBB pour le nommage des clips.

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E5 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E5.

- Tableau de nomenclature pour le nommage des clips l'épreuve « E5 »

  Le tableau de nomenclature situé sur les pages suivantes doit être systématiquement utilisé pour le nommage de chaque clip au risque de voir le travail non validé.

- Dispense d'épreuve « E5 »

  Le candidat ayant validé l'épreuve « E5 » au cours de l'une des 2 saisons précédentes n'est pas tenu de la valider à nouveau. Il devra faire pour cela une demande de maintien de sa dernière validation lors de la confirmation de son inscription.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

FICHE D'EVALUATION - EPREUVE E5

Réalisation de clips vidéo

(EPREUVE ELIMINATOIRE)

NOM : Date d'envoi :

PRENOM : LIGUE :

Items à valider	Clip 1	Clip 2	Clip 3	Clip 4	Clip 5
Le clip est **digne d'intérêt** pour être étudié et analysé	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Le clip montre une **qualité d'image suffisante** pour être projeté sur grand écran	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Le jeu est visible au minimum **10 secondes avant** l'événement	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Le jeu est visible au minimum **10 secondes après** l'événement	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Le **nom du clip** est **conforme** au format préconisé par la FFBB	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Le clip est **lisible** avec **VLC**	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON
Nombre de OUI validés par clip	___ / 6	___ / 6	___ / 6	___ / 6	___ / 6
Validation du clip (6 "OUI" obligatoires)	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON	☐ OUI ☐ NON

Commentaires du jury sur les items non cochés :

NOMBRE DE CLIPS VALIDES : /5 Date :
(Exigence pour la validation : 4 clips validés sur 5)

Nom Prénom du Jury

Validation ☐ OUI ☐ NON Signature du Jury :

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

TABLEAU DE NOMENCLATURE
POUR LE NOMMAGE DES CLIPS DE L'EPREUVE « E5 »

Donner un nom au fichier du clip commençant par le code correspondant et en ajoutant un numéro d'ordre (et un complément éventuel). Exemple : FT-ENT-1 signifie : Faute Technique d'entraineur n° 1.

VIOLATIONS	**V-**	**MECANIQUE**	**M-**
Marcher	V-MAR	Mécanique AT bonne	M-AT-BON
3s	V-3s	Mécanique AT mauvaise	M-AT-BAD
5s	V-5s	Mécanique AT croisé	M-AT-CRO
8s	V-8s	Mécanique AT aide	M-AT-AID
14s	V-14s	Mécanique AT hors zone	M-AT-HZO
24s	V-24s	Mécanique AK bonne	M-AK-BON
Dribble irrégulier	V-DRI	Mécanique AK mauvaise	M-AK-BAD
Retour en zone	V-REZ	Mécanique AK aide	M-AK-AID
Pied	V-PIE	Mécanique AK hors zone	M-AK-HZO
Sortie de balle	V-OUT	Double coup de sifflet	M-DOU
Entre-deux	V-E2	**GESTION**	**G-**
Intervention	V-INT	Gestion joueur	G-JOU
FAUTES PERSONNELLES	**F-**	Gestion entraîneur	G-ENT
Faute défensive	F-DEF	Gestion banc	G-BAN
Faute défensive antenne (HandChecking)	F-HDC	Gestion Temps-Mort	G-TM
Faute défensive joueur intérieur	F-DEF-INT	Gestion remplacement	G-REM
Faute défensive sur tir (act of shooting)	F-DEF-AOS	Gestion OTM 24s	G-24s
Faute rebond	F-REB	Gestion Temps / Chrono	G-TPS
Flopping défensif / Simulation	F-FLO	Gestion Marque, Fautes, Score	G-MQR
Faute offensive	F-OFF	Gestion erreur	G-ERR
Faute offensive sur écran	F-OFF-ECR	Gestion incident	G-INC
Faute offensive joueur intérieur	F-OFF-INT	Gestion bagarre	G-BAG
Faute offensive sur tir	F-OFF-TIR	Gestion/Communication entre arbitres	G-ARB

FAUTES ANTISPORTIVES	FAS-	FAUTES DISQUALIFIANTES	FD-
Faute antisportive Rudesse	FAS-RUD	Faute disqualifiante entraîneur	FD-ENT
Faute antisportive Sans Jouer le Ballon	FAS-SJB	Faute disqualifiante joueur	FD-JOU
Faute antisportive Dernier défenseur	FAS-DER	Faute disqualifiante banc	FD-BAN
Faute antisportive Remise en Jeu	FAS-REJ	Faute disqualifiante bagarre	FD-BAG
FAUTES TECHNIQUES	**FT-**		
Faute technique entraîneur	FT-ENT	Situations spéciales	SS
Faute technique banc	FT-BAN	Tir au buzzer	TB
Faute technique joueur	FT-JOU	Faute au buzzer	FB
COMPLEMENTS DE CODIFICATION			
Oubli	OUB	Inversion	INVS
Invention	INV	No call	NOC

F. EPREUVE E6 – QUIZ VIDEO TECHNIQUE

- Objectif général :

  L'épreuve E6 « Quiz vidéo technique » est un test vidéo permettant de certifier la capacité du candidat à connaître, reconnaître et expliquer les principales options techniques et tactiques utilisées en basketball. Ces Clips auront été choisis et montés par les Formateur de l'INFBB.

  Le candidat doit répondre aux exigences suivantes, à partir d'une situation qui se présentera sous forme de 20 vidéos :

  - Identifier les principes de défense et d'attaque individuels et collectifs au travers des aspects technico tactiques du jeu.
  - Donner les avantages et les inconvénients de chaque situation identifiée
  - Connaitre et utiliser le vocabulaire technique adapté

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à :

  - Comprendre le jeu
  - Connaitre et comprendre le vocabulaire technique et tactique
  - Reconnaitre les principes techniques et tactiques utilisés par les joueurs et les équipes
  - Comprendre des principales options techniques et tactiques utilisées en basketball

- Modalités d'évaluation :

  Epreuve obligatoire à réaliser sous forme de Contrôle en Cours de Formation validée par le responsable de formation de la Ligue.

  L'évaluation validera sa compétence à donner des repères techniques pour savoir quelles sont les connaissances techniques du candidat

  Epreuve de 45 minutes.

  Validation de la note par le responsable de formation. Le candidat doit avoir la note minimale de 12/20 pour valider l'épreuve E6. Cette épreuve doit se dérouler et les résultats doivent parvenir à la FFBB au plus tard à la date limite fixée du 15 avril 2017. L'épreuve se présente sous la forme d'un Contrôle en Cours de Formation (CCF).

  En cas d'échec, le stagiaire peut repasser à nouveau cette épreuve.

- Conseils

  - Analyser régulièrement des vidéos
  - S'intéresser aux termes techniques et s'assurer de bien les comprendre
  - Participer aux formations d'entraîneurs
  - Aller régulièrement observer ou participer à des entrainements de club
  - Avoir un tuteur technicien
  - Etudier les vidéos supports fournis par l'INFBB.

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E6 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E6.

- Dispense d'épreuve « E6 »

  Les candidats titulaire d'un diplôme d'entraineur suivant (DES, DE, BE1, BE2, CQP, ER, EJ) ou attestant d'un niveau de joueur prévu au chapitre IV du règlement du concours (Pro A, Pro B, NM1, LFB, L2F, espoirs pro A, 4 ans de Championnat de France) ne sont pas tenus de valider cette épreuve. Ils devront faire pour cela une demande de dispense lors de la confirmation de leur inscription en joignant une photocopie du diplôme.

  Le candidat ne demandant pas la dispense d'épreuve devra faire l'épreuve pour la valider.

  Le candidat ayant validé l'épreuve « E6 » au cours de l'une des 2 saisons précédentes n'est pas tenu de la valider à nouveau. Il devra faire pour cela une demande de maintien de sa dernière validation lors de la confirmation de son inscription.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

EPREUVE E6

Epreuve Quiz vidéo Technique

QUESTIONS TYPES DE L'EPREUVE *(20 questions au total)*

VIDEO N°1

1. Question 1 :

Sur cette vidéo, quel est l'élément technique réalisé ?

A. Tir crochet ou Hook
B. Tir puissance ou Power shot
C. Lay Back
D. Lay Up

VIDEO N°2

1. Question 1 :

Sur cette vidéo, quel est l'organisation collective en défense ?

A. Individuelle / Homme à Homme / Fille à fille / Men to men
B. Zone 2 – 3
C. Zone 3 - 2
D. Boîte

2. Question 2 :

Quels sont les POINTS FORTS de cette défense ?

A. Empêche le tir à 3 points
B. Ferme le jeu intérieur
C. Contrôle du rebond
D. Forte pression sur les extérieurs

3. Question 3 :

Quels sont les POINTS FAIBLES de cette défense ?

A. Faiblesse sur le tir extérieur
E. Faiblesse sur le jeu intérieur
F. Faiblesse du contrôle du rebond
G. Faiblesse sur la défense du poste haut

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

EPREUVE E6

Epreuve Quiz vidéo Technique

NOM : …… Signature du candidat :

PRENOM :……

LIGUE :……..

Quiz réalisé en e-Learning ou en présentiel	Note du quiz : ……. / 20	☐ Validé (>= 12/20) ☐ Non validé (<12/20)

Commentaires du jury :

NOTE DE L'EPREUVE : _____/20 Date : ……/……/……..

(Note Minimale pour validation : 12/20)

Nom Prénom du jury : ……..

Validation ☐ OUI ☐ NON

Signature du Jury :

II. GROUPE D'EPREUVES PRATIQUES

- Finalités et objectifs de ces épreuves

  Les objectifs visés sont de certifier les compétences pratiques du candidat à officier au niveau championnat de France.

  Le groupe d'épreuves « Pratique » est composé d'une seule épreuve évaluée en deux temps.

  L'évaluation sert à vérifier puis à valider les capacités du candidat à remplir ces objectifs.

- Modes d'évaluation

  Epreuves pratiques en 2 temps notées pour chaque temps du coefficient 2.

  Le groupe d'épreuves « Pratique » se compose de deux épreuves identiques à valider sous forme de Contrôle en Cours de Formation (CCF) organisé par la ligue.

  Le candidat devra par deux fois assurer la direction d'une rencontre de niveau pré-national masculine (RM1) voire de niveau NF3 au cours de laquelle sa prestation sera évaluée par un observateur désigné par la Ligue et validé par le jury national.

- Liste des épreuves

  Epreuve E7 : Evaluation de 2 directions de rencontres

A. EPREUVE E7 – DIRECTION DE RENCONTRES - (Coefficient 4)

- Objectif général :

La ligue fait évaluer les candidats deux fois dans la saison dans le cadre du concours, si possible par deux observateurs différents. L'épreuve se présente sous la forme d'un Contrôle en Cours de Formation (CCF). Elle est sous la responsabilité de la ligue.
L'observateur utilise la fiche d'évaluation du concours. Il s'imprègne et respecte les critères d'évaluation définis dans la fiche. Il renseigne la fiche numérique qui doit être renvoyée à la FFBB à Nicolas MAESTRE - nmaestre@ffbb.com - chacune des notes résultant des deux observations est affectée du coefficient 2 pour le classement final.

- Compétences à évaluer pour les thèmes suivants :

L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à diriger une rencontre de championnat de France. Cela inclut notamment la gestion avec compétence des domaines suivants :

- Comportement et travail administratif
- Contrôle de la rencontre
- Jugement des contacts et des violations
- Tonalité de l'arbitrage
- Mécanique d'arbitrage, cohérence, communication aide et travail d'équipe

- Modalités d'évaluation :

Il n'y a pas de note minimale requise. Les notes de chaque rencontre sont chacune affectées d'un coefficient 2 et rentrent en compte pour l'évaluation terminale et le classement du concours; il en résulte une épreuve E7 à coefficient 4.

Cette évaluation doit se faire par un évaluateur agréé par l'INFBB, l'arbitre devant officier obligatoirement chaque rencontre sur un match de niveau pré-national masculine (RM1) voire de niveau NF3.

L'observateur est un observateur de Championnat de France ou Arbitre de niveau CF1 ou supérieur engagé dans la formation. Il est validé en amont par la FFBB. L'observateur est désigné par la ligue.
Il utilise la fiche d'évaluation du concours dont la forme numérique est renvoyée à nmaestre@ffbb.com et au responsable de formation de la ligue.

Pour réduire la subjectivité, une note est automatiquement attribuée par le Jury National au regard des critères renseignés par l'observateur. Par ailleurs, les observateurs seront tenus de faire un travail visant à l'harmonisation des modes de notation en remplissant sa fiche d'évaluation sur une rencontre filmée.

- Conseils :

- Procéder régulièrement à son auto évaluation après une rencontre en utilisant la fiche d'évaluation du concours.
- Se faire tutorer et s'évaluer avec le tuteur au regard de la fiche d'évaluation du concours.
- Dégager ses objectifs et pistes de travail en fonction des points faibles relevés sur la fiche d'évaluation.

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E7 »

La fiche d'évaluation présentée sur les trois pages suivantes en format papier doit être utilisée dans son modèle numérique.

Cette fiche est accompagnée du texte descriptif correspondant à chaque appréciation possible pour chaque item évalué. Ce descriptif s'affiche automatiquement lors de la saisie de l'appréciation. L'observateur doit s'imprégner de ces critères pour évaluer le candidat en cohérence avec les autres observateurs.

Aucune dispense d'épreuve n'est prévue pour l'épreuve E7 qui doit être passée à chaque présentation au concours.

FICHE D'OBSERVATION ARBITRE
CONCOURS ARBITRE CF *2016*

Arbitre observé :		Championnat:	
Observateur :			
Date :		Catégorie :	
Lieu :			
1er arbitre :		Poule :	
2ème arbitre :			
Equipe A :		1° QT	
Equipe B :		2° QT	
		3° QT	
		4° QT	
		Prolongations	
		Score final :	

L'observateur doit renseigner l'entête, l'ensemble des appréciations, ses commentaires éventuels et le bloc bilan contenant ses pistes de travail

A/ COMPORTEMENT et ADMINISTRATIF

		COMMENTAIRES
1. Comportement / Attitude / Tenue		#N/A
2. A l'heure dans la salle (1 heure) / sur le terrain (20 minutes)		#N/A
3. Respect de l'heure du début de la rencontre et de la durée des intervalles		#N/A
4. Contrôle Ballon/ Matériel / Feuille		#N/A
5. Préparation / Briefing / Débriefing		#N/A
6. Gestion des réclamations / réserves / rapports		#N/A

B/ CONTRÔLE DES JOUEURS ET ENTRAINEURS

		COMMENTAIRES
7. Relations/Gestion des joueurs : contrôle, prévention, sanctions (FT), aisance de communication, ouverture		#N/A
8. Gestion du banc et des entraîneurs : contrôle, prévention, sanctions (FT), aisance de communication, ouverture		#N/A
9. Gestion/communication avec les OTM.		#N/A
10. Gestion de l'environnement (serpillière, responsable de salle, …)		#N/A
11. Contrôle des remplacements et temps-morts.		#N/A

C/ JUGEMENT DES CONTACTS, FAUTES ET VALIDITE DES PANIERS

		COMMENTAIRES
12. Jugement du contact du ou sur le porteur du ballon		#N/A
13. Jugement de l'action de tir et validation des paniers		#N/A
14. Gestion du jeu intérieur et du rebond		#N/A
15. Gestion du jeu sans ballon : contacts sur non porteur de balle, écrans, pick & roll		#N/A
16. Gestion du jeu dur et des actes antisportifs : Floppings, Antisportives, Disqualifiantes, …		#N/A

D/ JUGEMENT DES VIOLATIONS

		COMMENTAIRES
17. Jugement des sorties de balle		#N/A
18. Jugement du marcher, du dribble, fumble, pied, joueur au sol, …		#N/A
19. Gestion des règles de temps : 3 sec, 5 sec, 8 sec, 14 sec et 24 secondes		#N/A
20. Gestion des autres violations : interventions, LF, remises en jeu, …		#N/A
21. Appréciation des situations d'entre-deux / Gestion des possessions alternées		#N/A

E/ TONALITE DE L'ARBITRAGE

22. Arbitrage dans l'esprit		#N/A
23. Adaptation au tempo, aux besoins et aux moments chauds de la rencontre		#N/A
24. Gestion de la notion d'avantage/désavantage (ni pointilleux, ni laxiste)		#N/A

F/ MECANIQUE D'ARBITRAGE - COHERENCE - COMMUNICATION

Technique Individuelle		COMMENTAIRES
25. Prises de responsabilité, sérénité et assurance. Coup de sifflet		#N/A
26. Annonces des infractions renforcées d'une voix claire Gestuelle conforme, claire et bien visible		#N/A
27. Mobilité générale et placement pour bien voir le jeu (bonne fenêtre, proche du ballon, vision des 10 joueurs, ...)		#N/A
28. AK : proche des 3 points, évite l'axe central, descend vers LF pour gérer le rebond, ajustement au jeu		#N/A
29. AT : prend un recul adapté, ne reste pas derrière le panneau, traverse si nécessaire, ajustement au jeu		#N/A
Fonctionnement à 2 arbitres		**COMMENTAIRES**
30. Cohérence des décisions du duo		#N/A
31. Communication et contacts visuels/gestuels entre les 2 arbitres		#N/A
32. Equilibre des positions AT/AK : encadrement des joueurs, adaptation à la position du collègue		#N/A
33. Gestion des aides : aide à bon escient de son collègue, ingérence, interventions hors zone		#N/A

G/ BILAN GENERAL

34. Incidence de l'attitude et des décisions de l'arbitre sur l'atmosphère de la rencontre et/ou le score. L'arbitre a-t-il contribué à rendre le match plus facile ou plus difficile ?		#N/A

BILAN / COMMENTAIRES / POINTS POSITIFS / PISTES DE TRAVAIL

Commentaire général sur la rencontre et l'arbitrage de l'arbitre dans le duo
3 points positifs
3 pistes de travail

Espace ARGUMENTATIONS ANNEXES

Argumentation complémentaire en précisant le numéro du point concerné.
Cela doit surtout permettre de détailler particulièrement les points notés "insuffisant", "mal géré" ou "tolérable".
Dans le cas d'erreurs/oublis/inventions évidentes : indiquer la période, le temps de jeu et les joueurs impliqués
Exemples :
16. Faute antisportive évidente du 8 bleu sur le 9 jaune, sifflée à tort comme faute normale (P2-5'46) - rudesse excessive manifeste
18. Marchers : 3 marchers évidents oubliés contre l'équipe B (P1-5'30; P3-4'25; P4-0:05)

III. GROUPE D'EPREUVES TERMINALES OBLIGATOIRES

- Finalités et objectifs de ces épreuves

  Le groupe d'épreuve terminales est organisé par la FFBB sur un seul site dans chaque en zone.

  Les objectifs visés sont de certifier les compétences du candidat dans :

  - La maitriser les règles du jeu et de la technique d'arbitrage
  - La capacité à rendre compte à un auditoire, à un entraineur, ou un joueur d'une culture acquise dans :
    - La connaissance du jeu, des techniques et tactiques travaillées par les joueurs et entraineurs
    - La connaissance des règles
    - La connaissance de la technique d'arbitrage
  - La capacité à communiquer, à expliciter clairement et à être bien compris et entendu ;

  L'évaluation sert à vérifier puis à valider les capacités du candidat à remplir ses objectifs

- Modes d'évaluation

  Le groupe d'épreuves « Terminales » se décompose en 4 épreuves à valider sous forme de contrôle final. A ces 4 épreuves s'ajoute une épreuve terminale facultative traitée au chapitre suivant.

- Liste des épreuves terminales

  A. E8 : TEST PHYSIQUE

  B. E9 : QCM PAPIER

  C. E10 : QCM VIDEO

  D. E11 : ORAL D'INFORMATION

A. EPREUVE E8 - TEST PHYSIQUE

- Objectif général :

  L'épreuve E8 doit permettre d'attester la capacité du candidat à réussir les tests physiques exigés pour officier en championnat de France. Le test et les critères de réussite exigés sont identiques à ceux servant à valider chaque saison les arbitres de championnat de France.

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à produire un effort physique en rapport avec les exigences des rencontres qu'il est susceptible d'officier, ainsi qu'à valider la capacité du candidat à réussir le test annuel des arbitres de championnat de France dans le respect des exigences liées à son âge.

- Modalités d'évaluation :

  Le candidat doit réaliser et réussir le test lors de chaque saison pour laquelle il se présente au concours.

  Des repères sont installés tous les 20 mètres dans une salle. Il s'agit de courir sans s'arrêter à une vitesse augmentée régulièrement de 0.5 km/h chaque minute. La vitesse du départ est établie à 8.5 KM/H. Elle est réglée au moyen d'une bande sonore émettant des sons à intervalles réguliers. A chaque son, le candidat doit toucher une des deux lignes puis faire ½ tour et se rendre sur l'autre ligne au moment du prochain son.

  Le candidat doit toucher une ligne à chaque bip et ne pas être ni en avance ni en retard de plus de deux pas par rapport au bip. Si c'est le cas, il doit recevoir un avertissement ; en cas de récidive, le test n'est pas validé.

Le test à réaliser est le Test de Luc Léger (FIBA) qui doit être validé en contrôle en cours de formation selon le tableau de correspondance ci-dessous (critères liés à l'âge et au sexe).

Officiels à aptitude CF		**Minutes de course exigées**	**Nombre total de paliers à atteindre**
Hommes	Femmes		
	35 ans et plus	7	56
50 ans et plus	34 ans et moins	8	66
35 à 49 ans		9	76
34 ans et moins		10	86

Une fiche ressource est à la disposition des candidats et formateurs.

Le responsable du jury de Zone valide l'épreuve. Le candidat doit obligatoirement réussir le test.

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E8 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider et transmettre les résultats l'épreuve E8. Aucune dispense d'épreuve n'est prévue pour l'épreuve E8 qui doit être passée à chaque présentation au concours.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

EPREUVE E8

Test Physique

NOM : ……

PRENOM :…….

LIGUE :……...

Date de naissance : ……/……/……

Sexe : …….. Age à la date du test : …… ans

Palier à réaliser : …… Signature du candidat :

Réalisation du test physique Luc Léger

Test réalisé le : ……/……/…….	Palier à réaliser : …… Palier atteint : ……	☐ Homme Validé ☐ Femme Validée ☐ Non validé

Commentaires du jury :

Validation ☐ OUI ☐ NON

Date : ……

Nom Prénom du jury : …….

Signature du Jury :

B. EPREUVE E9 - QCM PAPIER - (Coefficient 1)

- Objectif général :

  Le QCM PAPIER a pour objectif de donner une image chiffrée de la connaissance textuelle des règles du basketball et de ses interprétations.

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à connaitre et appliquer une règle et des réparations à des situations de jeu particulières susceptibles de se dérouler en championnat de France.

  Au-delà du jugement des situations standards, le candidat doit faire preuve d'une capacité à s'adapter rapidement pour décider de la voie règlementaire à suivre lors de toute situation.

- Modalités d'évaluation :

  Epreuve terminale de Coefficient 1.

  Les candidats convoqués par l'organisateur aux épreuves finales répondent à un questionnaire national type QCM composé de 20 questions sur le règlement de jeu. Il est préparé par les formateurs INFBB. Les questions portent sur le règlement officiel FIBA de basketball et ses interprétations officielles. Les questions sont issues d'un répertoire national de questions mises à la disposition des candidats sur le site internet de la FFBB et sur la plateforme e-learning à laquelle est inscrit.

  L'épreuve dure 45 minutes. Le candidat devra prendre toutes les dispositions nécessaires pour éviter tout retard, toute absence ou toute sortie de la salle avant la fin de l'épreuve. Les notes sont relevées par le **centre des sessions du concours** et transmises au Jury National pour une correction uniforme.

  Le candidat rempli une fiche de réponses, dont la note globale sera notée sur 20.

  Pour obtenir 1 point à la question, toutes les bonnes réponses et uniquement les bonnes réponses doivent être cochées.

  Les notes sont relevées par le centre de la session de zone du concours et transmises pour validation à l'INFBB avec les fiches d'évaluation.

- Conseils :

  - Etudier régulièrement le règlement de jeu et les interprétations officielles
  - Etudier et s'exercer via la base de données QCM - CF de la FFBB, disponible dans les ressources e-learning mises à disposition du candidat et sur le site ffbb.com
  - Rechercher dans le code de jeu la solution aux erreurs commises ou aux problèmes posés lors de ses propres rencontres ou de celles de ses collègues.
  - Construire soi-même des QCM
  -

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E9 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E9. Elle doit être transmise par le jury de zone à l'INFBB.

- Dispense d'épreuve « E9 »

  Les candidats ayant été reçu au concours lors de l'une des deux saisons précédentes souhaitant le maintien de leur dernière note acquise lors d'une présentation au concours lors des deux dernières saisons doivent obligatoirement en faire la demande lors de leur confirmation d'inscription au concours en joignant la photocopie de leur relevé de note de la dernière inscription au concours.

  Le candidat ne demandant pas la dispense d'épreuve et le maintien de sa dernière note de l'épreuve au moment de la confirmation d'inscription devra obligatoirement refaire l'épreuve. La note obtenue lors du concours précédent ne pourra pas être conservée.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

EPREUVE E9

Fiche d'évaluation Epreuve E9

QCM SUR PAPIER

NOM : …… Signature du candidat :

PRENOM : ……..

LIGUE : ……

QCM papier (20 points)

QCM papier 20 questions tirées de la banque de donnée QCM-CF de la FFBB 45 minutes	1 point par réponse juste et complète	Note : _____/20

Commentaires du jury sur les items non cochés :

Note de l'épreuve _____/20 Date : ……..

Nom et Prénom du Jury : …….

Signature du Jury :

C. EPREUVE E10 - QCM VIDEO - (Coefficient 1)

- Objectif général :

  L'objectif de cette épreuve est d'évaluer les capacités du candidat à réagir et à prendre des décisions de jugement et de placement au vu de situations de jeu pratiques présentées sous forme de vidéos.

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à identifier, analyser et juger visuellement une situation de jeu et apporter la décision et la réparation appropriée éventuelle. Cela nécessite d'avoir :

  - Une bonne connaissance du jeu
  - Une bonne maitrise des règles
  - Une capacité à lire le jeu et à prévoir les actions et réactions légales et illégales susceptibles de se produire
  - Tirer parti de la formation en e-learning dans l'année et de la réflexion menée en cours de formation
  - Des capacités à choisir le placement le plus approprié au regard de la situation de jeu et des principes de la mécanique d'arbitrage dont le candidat doit prouver sa maitrise

- Modalités d'évaluation :

  Epreuve terminale de Coefficient 1.

  Les candidats convoqués par l'organisateur aux épreuves finales, répondent à un questionnaire national type QCM établi par les formateurs INFBB, composé de 20 questions projetées sur un écran avec les vidéos.
  - Les 10 premières questions porteront sur des situations vidéo sous forme de clips issus de rencontres qui porteront sur le règlement de jeu, les règlements fédéraux, le manuel d'arbitrage
  - Les 10 questions suivantes porteront sur la mécanique d'arbitrage au travers de diagrammes, vidéo ou images 3D.

  L'épreuve dure 45 minutes et chaque question est présentée deux fois.

  Le candidat remplit une fiche de réponses. Il est noté sur 20.

  Le candidat devra prendre toutes les dispositions nécessaires pour éviter tout retard, toute absence ou toute sortie de la salle avant la fin de l'épreuve.

  Le jury de Zone corrige les copies et transmet les notes et fiches d'évaluation à l'INFBB.

  Les notes sont relevées par le centre de la session de zone du concours et transmises pour validation à l'INFBB avec les fiches d'évaluation.

- Conseils :

  - Etudier régulièrement le code de jeu, les interprétations et la mécanique de l'arbitrage
  - S'entrainer à juger en regardant des matches à la télévision ou en vidéo
  - S'exercer à chercher le meilleur positionnement des arbitres sur des images vidéo.
  - S'entrainer à placer des arbitres sur un graphique en fonction de la position des joueurs et du ballon.

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E10 »
  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E9. Elle doit être transmise par le jury de zone à l'INFBB.

- Fiche réponse type – qcm diaporama
  La fiche de réponse proposée dans les pages suivantes est un exemple de fiche à remplir au vu des vidéos projetées.

- Dispense d'épreuve « E10 »
  Les candidats ayant été reçu au concours lors de l'une des deux saisons précédentes souhaitant le maintien de leur dernière note acquise lors d'une présentation au concours lors des deux dernières saisons doivent obligatoirement en faire la demande lors de leur confirmation d'inscription au concours en joignant la photocopie de leur relevé de note de la dernière inscription au concours.

  Le candidat ne demandant pas la dispense d'épreuve et le maintien de sa dernière note de l'épreuve au moment de la confirmation d'inscription devra obligatoirement refaire l'épreuve. La note obtenue lors du concours précédent ne pourra pas être conservée.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E10

QCM VIDEO SUR PAPIER (MECANIQUE + REGLES)

NOM : …… Signature du candidat :

PRENOM :……

LIGUE :……

QCM VIDEO SUR PAPIER (20 points)

QCM vidéo 20 clips vidéo 45 minutes	1 point par réponse juste	Note : _____/20

Commentaires du jury sur les items non cochés :

Note de l'épreuve _____/20 Date : ……..

Nom et Prénom du Jury : …….

Signature du Jury :

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E10

FICHE REPONSE TYPE - QCM VIDEO SUR PAPIER (MECANIQUE + REGLES)

NOM :……

Prénom : ……

1) Quelle décision l'arbitre doit-il prendre ?
   - ☐ A) Siffler entre-deux et appliquer la possession alternée
   - ☐ B) Siffler violation du tireur de LF
   - ☐ C) Faire retirer le LF

2) L'arbitre a-t-il pris la bonne décision de ne pas siffler retour en zone ?
   - ☐ Oui
   - ☐ Non

3) Lors de la remise en jeu, par rapport au défenseur, l'arbitre doit :
   - ☐ A) Ne pas lui imposer de reculer
   - ☐ B) lui demander de reculer et de se placer à 1 mètre du joueur effectuant la remise en jeu
   - ☐ C) lui demander de reculer et se placer à 1 mètre de la ligne
   - ☐ D) lui demander de reculer et se placer à 2 mètres du joueur effectuant la remise en jeu

4) Dans cette situation, l'arbitre ?
   - ☐ A) Doit accorder le panier
   - ☐ B) Doit siffler violation
   - ☐ C) Doit siffler entre-deux
   - ☐ D) Doit ignorer l'action et le jeu continue

5) Dans cette situation l'arbitre siffle la faute du 9 blanc (il pousse le 14 bleu) alors que le ballon est en l'air pour un tir à 3 points du 13 bleu mais ce dernier étant encore en l'air. Quelle réparation donnez-vous s'il s'agit de la 6ème faute d'équipe pour les blancs ?
   - ☐ A) Remise en jeu latérale pour les bleus
   - ☐ B) Deux LF pour le 13 bleu
   - ☐ C) Deux LF pour le 14 bleu
   - ☐ D) Trois LF pour le 13 bleu
   - ☐ E) Trois LF pour le 14 bleu

6) L'arbitre estime que la joueuse 7 rouge commet une violation avant d'avoir pris le contrôle du ballon. La flèche d'alternance doit être positionnée sur la table de marque quand :
   - ☐ A) La joueuse N°7 rouge touche le ballon sur le terrain après l'entredeuxB) L'arbitre indique la direction pour l'équipe Blanche
   - ☐ C) La joueuse N°4 blanche a le ballon à sa disposition pour effectuer la remise en jeu
   - ☐ D) la joueuse N°7 blanche prend le contrôle du ballon sur le terrain

   Qui doit manipuler la flèche d'alternance ?
   - ☐ E) Le marqueur
   - ☐ F) Le chronométreur

7) Suite à cet entre-deux sifflé, les joueuses participant au nouvel entre-deux seront :
   - ☐ A) N°11 rouge et N°13 verte
   - ☐ B) N°8 rouge et N°8 verte
   - ☐ C) Au choix des capitaines
   - ☐ D) Au choix des entraîneurs à condition qu'elles soient sensiblement de la même taille

D. EPREUVE E11 - ORAL D'INFORMATION - (Coefficient 1)

- Objectif général :

  L'objectif de l'épreuve est d'évaluer la capacité du candidat à communiquer sur les règles du jeu et leur application devant un entraineur, un joueur, un spectateur, des arbitres en formation … en organisant un exposé clair, précis et argumenté devant un auditoire pas obligatoirement limité au jury seul.

- Compétences à évaluer :
  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à identifier, analyser et juger visuellement une situation de jeu et apporter la décision et la réparation appropriée éventuelle. Cela nécessite d'avoir :
  - Maitriser les règles du jeu
  - Connaitre et utiliser les mots clés et appropriés à la règle.
  - Communiquer de façon organisée, intelligible, claire, sûre, confiante et sereine
  - Se comporter de façon adaptée pour inciter au respect et à l'écoute devant un auditoire

- Modalités d'évaluation :

  Les candidats convoqués par l'organisateur aux épreuves terminales tirent au sort un sujet à traiter concernant un thème du règlement de jeu. Le candidat dispose de :

  - 10 minutes de préparation juste avant d'animer sa séance d'information
  - 10 minutes pour présenter son information autour du thème tiré au sort.

  Le candidat doit prendre toute initiative pour bien organiser matériellement sa séance d'information en utilisant de préférence les media mis à sa disposition pour rendre et intelligible son intervention : tableau blanc, paper-board, plaquette de coach, feutres, …

  Le jury n'a pas vocation à poser des questions au candidat qui doit traiter l'ensemble du sujet de lui-même. Les réponses du candidat aux éventuelles questions complémentaires du jury ne pourront être prises en compte pour juger de la prestation du candidat.

  Le candidat débordant du temps qui lui est attribué sera arrêté. Le candidat n'utilisant pas la totalité du temps prévu pour son intervention sera pénalisé.
  Les notes sont relevées par le centre de la session de zone du concours et transmises pour validation à l'INFBB avec les fiches d'évaluation.

- Conseils :

  - Prendre connaissance des modalités d'évaluation (voir fiche d'évaluation).
  - S'entrainer à présenter des règles de façon claire et concise en évoquant la règle, son esprit, les réparations et les exceptions en utilisant les termes du règlement de jeu ou du manuel d'arbitrage
  - S'habituer à prendre la parole en public en animant notamment des séances de formation pour jeunes arbitres
  - Utiliser un plan pour organiser son intervention
  - Utiliser les média disponibles : tableau blanc, paper board, plaquette de coach, feutres, …
  - Utiliser SKYPE pour s'entraîner à distance avec des collègues
  - S'entrainer à relater et expliquer ses décisions survenues lors de rencontres

- Fiche d'évaluation de l'épreuve « E11 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E9. Elle doit être transmise par le jury de zone à l'INFBB.

- Dispense d'épreuve « E11 »

  Les candidats souhaitant le maintien de leur dernière note acquise lors d'une présentation au concours lors des deux dernières saisons doivent obligatoirement en faire la demande lors de leur confirmation d'inscription au concours en joignant la photocopie de leur relevé de note de la dernière inscription au concours.

  Le candidat ne demandant pas la dispense d'épreuve et le maintien de sa dernière note de l'épreuve au moment de la confirmation d'inscription devra obligatoirement refaire l'épreuve. La note obtenue lors du concours précédent ne pourra pas être conservée.

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E11

ORAL D'INFORMATION

NOM : …… Signature du candidat :

Prénom : ……..

Ligue :……

Numéro du sujet :……

1) Communication (10 points)

☐ Elocution claire ☐ Phrases correctes et intelligibles ☐ Exposé structuré (plan clair et suivi) ☐ Assurance ☐ Attitude convaincante (intéresse l'auditoire) ☐ S'adresse à l'ensemble du public ☐ Ecoute et répond clairement aux questions	☐ 7 items cochés: 10 pts ☐ 6 items cochés: 8 pts ☐ 5 items cochés: 6 pts ☐ 4 items cochés: 4 pts ☐ 3 items cochés: 2 pts ☐ 2 items cochés et moins: 0 pt	Total des points ___ / 10

2) Pertinence et exactitude des propos tenus (10 points)

☐ Traitement de tous les aspects du sujet ☐ Esprit de la règle (l'intérêt / l'origine de la règle, …) ☐ Enoncé de la règle ☐ Utilisation des mots clés de la règle ☐ Les réparations appropriées sont présentées ☐ Les cas particuliers et interprétations sont traités ☐ La gestuelle adaptée est présentée	☐ 7 items cochés: 10 pts ☐ 6 items cochés: 8 pts ☐ 5 items cochés: 6 pts ☐ 4 items cochés: 4 pts ☐ 3 items cochés: 2 pts ☐ 2 items cochés et moins: 0 pt	Total des points: ___ / 10

Commentaires du jury sur les items non cochés :

NOTE DE L'EPREUVE : 1) + 2) = _____/20

Date : ……

Nom et Prénom du Jury : ……

Signature du Jury :

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E11

ORAL D'INFORMATION – LISTE DES SUJETS

SUJET n°	n° ARTICLES DE REFERENCE	ARTICLE
1	8 – 9- 10	Début et fin de période, tirs et fautes au buzzer et dans les intervalles. Prolongations.
2	10-16- 28-29	Notion de statut et de contrôle du ballon : règle et Impact sur les autres règles et la validité des paniers.
3	11-16-	Position d'un joueur, du ballon, d'un arbitre et règles associées (LF, sorties, remises en jeu, retour en zone, valeur du tir, 3", …)
4	12-35-42	Les types de situation d'entre-deux (ballon tenu, double faute, …) et la gestion des possessions alternées
5	16-15-16-34	Joueur en action de tir - Panier réussi et sa valeur
6	15-17-43	Remise en jeu, entre-deux et lancers-francs : règles, violations et procédures
7	5-18-19-47.2	Temps-mort, Remplacements, Blessures de joueurs et arbitres : règle, gestion, cas particuliers
8	24-25	Dribble, fumble, marcher, joueurs au sol, pied et porter de balle
9	26, 27, 17, 43	Règles des 3 secondes et les trois règles de 5 secondes
10	28, 29,50	Règles et gestion des 14 et 24 secondes
11	28,30, 14	8 secondes, remises en jeu et retour en zone : règles, gestion et cas particuliers
12	31, 16, 43	Goaltending et interventions légales et illégales, en cours et fin de temps de jeu, sur tir et sur lancer-franc.
13	33-1/2/3/4/8/9/10	Contact du et sur le porteur du ballon : position légale de défense, cylindre, verticalité et déplacement. Règles de charge / obstruction
14	33-5/7/11/13	Contact entre non porteurs : régularité du jeu posté et des écrans, marquage de joueurs qui ne contrôle pas le ballon
15	33.2/6/8/ 9/10/	Joueur en l'air : position, fautes, droits, devoirs, protection et ½ cercle de non charge
16	34 et 35	Les réparations des différents types de fautes, fautes d'équipe, doubles fautes et situations spéciales
17	36-37-38-46.10, 47.3	Fautes antisportives, techniques, disqualifiantes : définition, gestion et réparation
18	38-39-42.3	Bagarre, rapports et incidents : gestion, sanctions et réparations
19	44-44.2.7	Gestion des erreurs, erreurs rectifiables et corrections autorisées. Réclamations.
20	46-47	Le premier arbitre/ les arbitres : début et fin des missions, fonctions et pouvoirs de chacun, avantage/désavantage, cohérence

IV. EPREUVE TERMINALE FACULTATIVE

- Finalités et objectifs de cette épreuve

  L'épreuve terminale facultative est organisée par la FFBB sur le site de chaque en zone pendant les épreuves terminales.

  L'épreuve terminale facultative vise à valoriser les candidats démontrant des compétences du candidat dans :

  - La maitriser les règles du jeu et de la technique d'arbitrage
  - La capacité à rendre compte à un auditoire, à un entraineur, ou un joueur d'une culture acquise dans
    - La connaissance du jeu, des techniques et tactiques travaillées par les joueurs et entraineurs
    - La connaissance des règles
    - La connaissance de la technique d'arbitrage
  - La capacité à communiquer, à expliciter clairement et à être bien compris et entendu;

  L'évaluation sert à vérifier puis à valoriser les capacités du candidat à remplir ses objectifs

- Modes d'évaluation

L'épreuve terminale facultative se décompose en 2 épreuves intégrées en une seule.

- EPREUVE 12 : DEMONSTRATION COMMENTEE (Coefficient 3)

  L'épreuve se décompose en 2 sous-épreuves :

  A. EPREUVE 12A : DEMONSTRATION COMMENTEE – PARTIE TECHNIQUE DE JEU (coefficient 1)

  B. EPREUVE 12B : DEMONSTRATION COMMENTEE – PARTIE TECHNIQUE D'ARBITRAGE (coefficient 2)

- Compétences à évaluer :

  L'épreuve vise à évaluer la capacité du candidat à :

  - Démontrer et analyser techniquement une situation de jeu, montrer qu'il comprend ce qu'il risque de se passer techniquement et tactiquement.
  - Montrer qu'il dispose des outils de placement et d'analyse pour être capable de contrôler et juger au mieux la situation
  - Montrer qu'il dispose des repères et connaissance de la règle
  - Montrer sa capacité à agir techniquement en tant qu'arbitre pour s'adapter aux besoins de la situation

- Modalités d'évaluation :

  Moyens matériels à disposition du candidat : 1 ballon, des chasubles, 3 attaquants, 3 défenseurs, 1 arbitre supplémentaire, le candidat = 8 personnes

  L'évaluation se fait sur deux domaines évalués au cours d'une même prestation :

  Les candidats convoqués par l'organisateur aux épreuves finales tirent au sort un sujet technique constitué de deux temps forts faisant suite à une situation de remise en jeu en 3 contre 3. Le candidat effectue une démonstration et des commentaires techniques et arbitraux autour du thème choisi.

Pour cela il dispose de :

- 15 minutes préparation.
- 15 minutes de présentation / démonstration

Le candidat devra préciser :
- Les intentions techniques recherchées par les joueurs
- Les règles de jeu s'appliquant à la situation
- Les points de vigilance liés à l'arbitrage
- L'activité effective et les déplacements d'arbitre pendant la situation

Chaque situation proposée lors du tirage au sort comprend obligatoirement 2 temps forts pour chacun desquels le candidat devra présenter deux options en attaque et défense.

- <u>Déroulement de l'épreuve et attente du jury</u>

  Au cours de sa démonstration commentée, le candidat devra :

  - Jouer la situation une fois en tant que joueur à vitesse réelle
  - Expliquer les temps forts de la situation
  - Expliquer à quoi l'arbitre doit s'attendre d'un point de vue technique et stratégique :
    - Décrire dans la situation ce que sont amenés à faire les joueurs attaquants et défenseurs
    - Présenter **deux** options de jeu par temps fort que peuvent prendre l'attaque et la défense, ainsi que les réactions probables de l'adversaire à ces options
  - Commenter du point de vue de l'arbitre
    - Expliquer ce que doivent faire les joueurs pour agir dans le respect de la règle
    - Définir la règle appropriée régissant les situations
    - Expliquer quels sont les repères et points de vigilance à observer pour l'arbitre
    - Expliquer comment se place et agit l'arbitre pour gérer et suivre la situation selon les options
  - Rejouer la situation à vitesse réelle

  - Arbitrer **cinq** fois de suite la situation jouée par les joueurs en s'adaptant aux options prises dans le jeu. Il est impératif que le candidat mette tout en œuvre pour obtenir une décision arbitrale dans le jeu en concordance avec le thème choisi.

  Le candidat est libre de répartir le temps consacré à la partie technique de jeu et à la partie technique d'arbitrage comme il le souhaite, mais il doit traiter les deux versants de la démonstration commentée : la technique de jeu et la technique d'arbitrage.

  Le candidat devra prendre toutes les dispositions nécessaires pour éviter tout retard ou toute absence. Il n'est pas autorisé à rencontrer d'autres personnes pendant sa préparation ni à sortir de la salle avant la fin de l'épreuve. Les notes sont relevées par le **centre des sessions du concours** et transmises à l'INFBB pour une correction uniforme. L'épreuve dure

- <u>Conseils :</u>

  - Prendre connaissance des modalités d'évaluation (voir fiche d'évaluation).
  - S'entrainer à présenter des règles de façon claire et concise en évoquant la règle, son esprit, les réparations et les exceptions en utilisant les termes du règlement de jeu ou du manuel d'arbitrage
  - S'habituer à prendre la parole en public en animant notamment des séances de formation pour jeunes arbitres
  - Utiliser un plan pour organiser son intervention
  - Utiliser les média disponibles : tableau blanc, paper board, plaquette de coach, feutres, …
  - Utiliser SKYPE pour s'entraîner à distance avec des collègues
  - S'entraîner à relater et expliquer ses décisions survenues lors de rencontres

- Fiche d’évaluation de l’épreuve « E12 »

  La fiche d'évaluation située sur la page suivante doit être utilisée pour valider l'épreuve E12. Elle doit être transmise à l'INFBB pour validation par le jury de zone.

  Une fiche ressource et une vidéo sont à la disposition des candidats et formateurs.

- Aménagement pour les titulaires de diplômes d'entraineur

  Les candidats titulaire d'un diplôme d'entraineur suivant (DES, DE, BE1, BE2, CQP, ER) et souhaitant passer l'épreuve facultative doivent passer l'épreuve technique de jeu et l'épreuve technique d'arbitrage. Ils bénéficient cependant de la garantie d'une note minimale à l'épreuve E12.A selon le barème prévu dans le présent règlement.

  Les candidats ayant validé l'épreuve « E12 » au cours de l'une des deux saisons précédentes peuvent bénéficier du report de leur note validée lors de leur dernière présentation au concours.

  Les candidats précités devront faire une demande de note minimale garantie ou une demande de maintien de la note dernière acquise lors de la confirmation de leur inscription, en joignant une photocopie du diplôme ou le relevé de notes de leur dernière présentation au concours.

  Le candidat ne demandant pas au moment de la confirmation d'inscription la note minimale garantie correspondant à leur diplôme ou le maintien de la de la dernière note acquise à cette épreuve devra refaire complètement l'épreuve et ne pourra prétendre à conserver des notes antérieures.

- Modalité d'attribution des points de bonification

  Pour le concours 2017, l’épreuve E12 (E12a et E12b) sont classées en option facultative, non obligatoire et au choix du candidat. S’il s’inscrit pour passer cette épreuve optionnelle :

  - la note moyenne de celle-ci sera prise en compte si et seulement si la moyenne de la démonstration commentée est supérieure à la moyenne générale des autres épreuves. La note moyenne de l’épreuve E12 est alors comptabilisée avec le coefficient 1 pour E12a et le coefficient 2 pour E12b.

  - la note moyenne de celle-ci ne sera pas prise en compte si la moyenne de la démonstration commentée est inférieure à la moyenne générale des autres épreuves. La note moyenne de l’épreuve E12 ne sera alors pas comptabilisée et n’affectera pas la moyenne générale des autres épreuves

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E12

DEMONSTRATION COMMENTEE – **E12-A**

PARTIE TECHNIQUE DE JEU ET QUALITE DE L'EXPOSE (20 points, coeff. 1)

NOM : …… Prénom : …… N° sujet : ……

Ligue : …… Signature du candidat :

1. Modalités d'intervention du candidat ○ Respect des 15 minutes attribuées ○ Démonstration jouée pour le poste cité dans le sujet ○ Exposé audible pour tous ○ Exposé clair et structuré ○ Utilisation des termes techniques appropriés	5 items cochés : 4 pts 4 items cochés : 2 pts 3 items cochés : 1 pt 2 items cochés et moins: 0 pt	Note : ____ /4
2. Traitement des temps forts ○ Traitement de chaque temps fort du sujet ○ Traitement de deux options par temps fort	2 items cochés : 4 pts 1 item coché : 1 pt 0 item coché : 0 pt	Note : ____ /4
3. Contenu de l'intervention du candidat a) Pertinence des options tactiques présentées (par rapport aux postes de jeu) en attaque et en défense b) Pertinence des gestes techniques démontrés en attaque et en défense c) Pertinence des options choisies par rapport à l'attaque ou la défense d) qualité de la démonstration technique ○ Gestes techniques précis ○ Démonstration techniquement règlementaire	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt Note : ___ /3 I : 0pt TB : 3pts B : 2pts M : 1pt Note : ___ /3 I : 0pt TB : 3pts B : 2pts M : 1pt Note : ___ /3 I : 0pt TB : 3pts B : 2pts M : 1pt Note : ___ /3 I : 0pt	Note : ____ /12
	Total:	Note : _____/20

CONCOURS ARBITRE DE CHAMPIONNAT DE FRANCE

Fiche d'évaluation Epreuve E12

DEMONSTRATION COMMENTEE – **E12-B**

PARTIE TECHNIQUE D'ARBITRAGE (20 points, coeff. 2)

Enoncé des points de vigilance et des règles associées		
Présentation des irrégularités possibles liées à la situation (triche, infractions, …)	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Présentation des règles pertinentes liées à la situation	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Utilisation des mots clés de la règle	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Présentation des repères clés de l'arbitre pour juger la situation	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Description et démonstration de l'activité de l'arbitre sur la situation jouée		
Placement/Mécanique, adaptée à la situation de jeu	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Qualité du contrôle (jeu, acteurs, temps, collègues, OTM,…) et de la communication	TB : 3pts B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /3
Gestuelle adaptée	B : 2pts M : 1pt I : 0pt	Note : ____ /2
	Total:	Note : _____/20

Commentaires du jury sur les items défaillants :

NOTE DE L'EPREUVE : E12a = _____/20

NOTE DE L'EPREUVE : E12b = _____/20

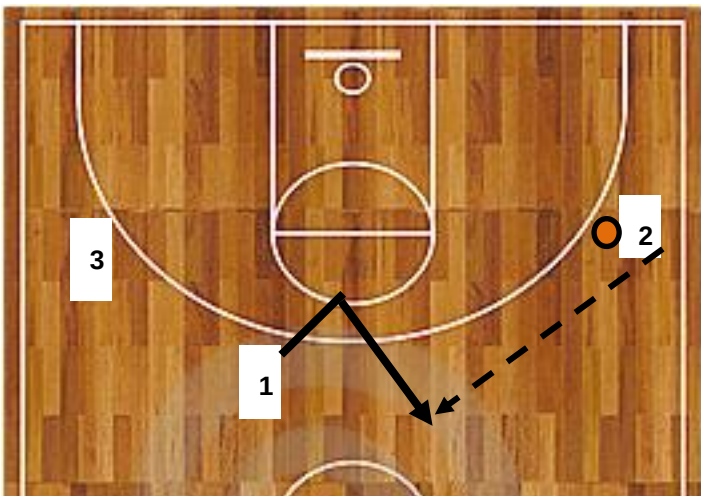
Date : ……..

Nom et Prénom du Jury : ……..

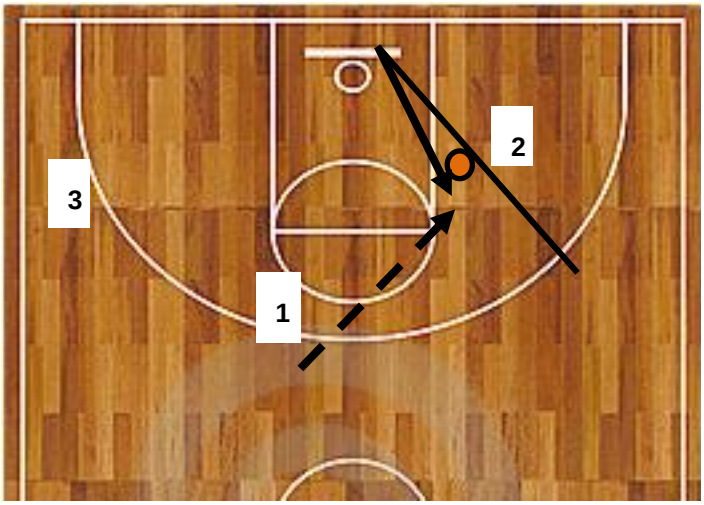
Signature du Jury :

SITUATION N°1

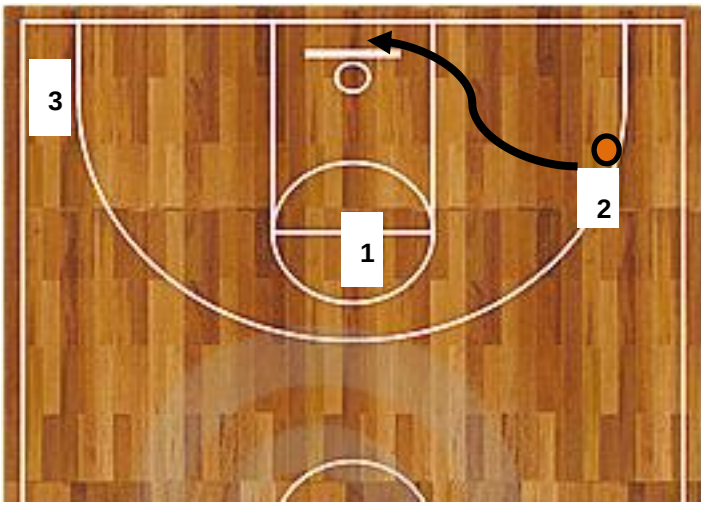
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 2



1er temps fort : démarquage de 1



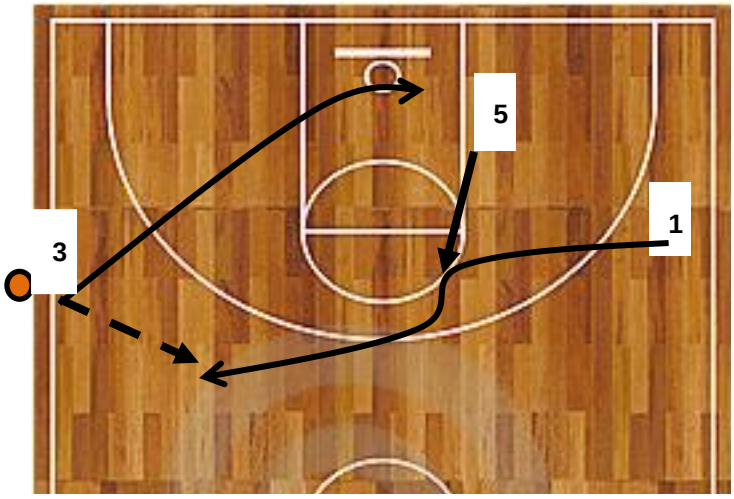
2ème temps fort : Démarquage de 2



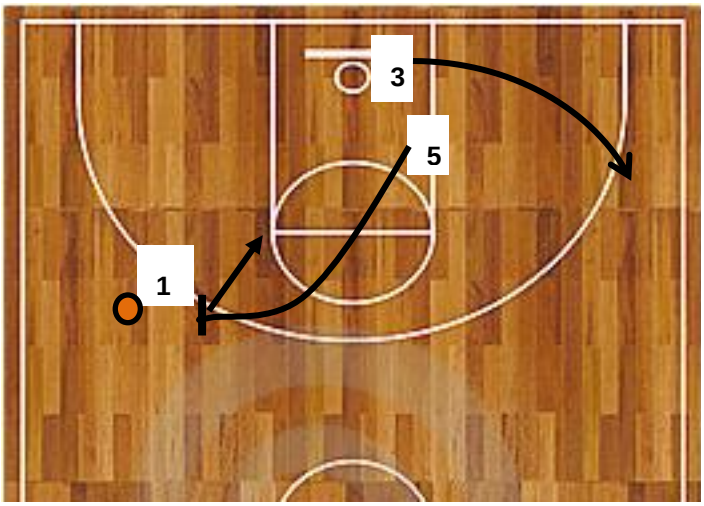
3ème temps fort : 1c1 de 2

SITUATION N°2

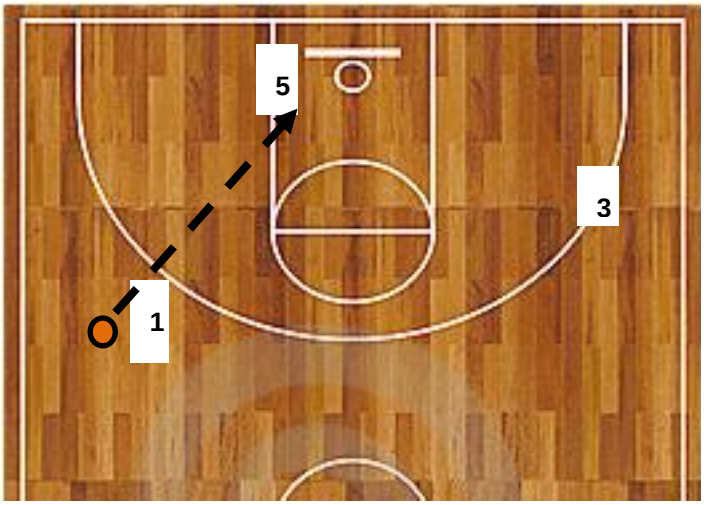
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 1



1er temps fort : démarquage du 1



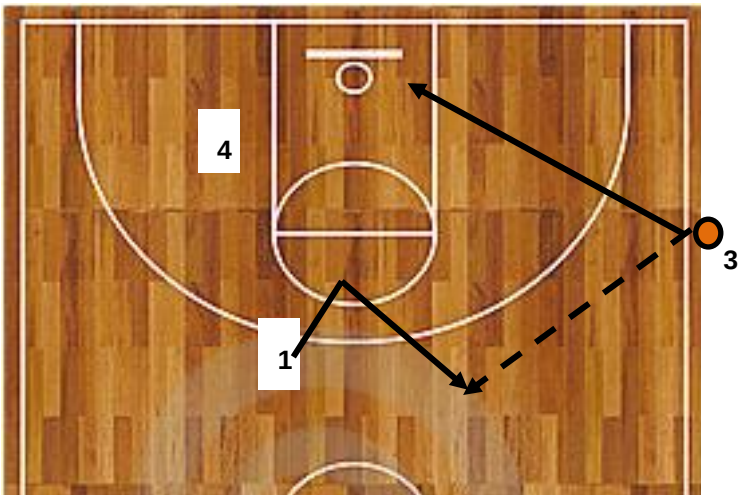
2ème temps fort : Ecran PB 5 pour 1



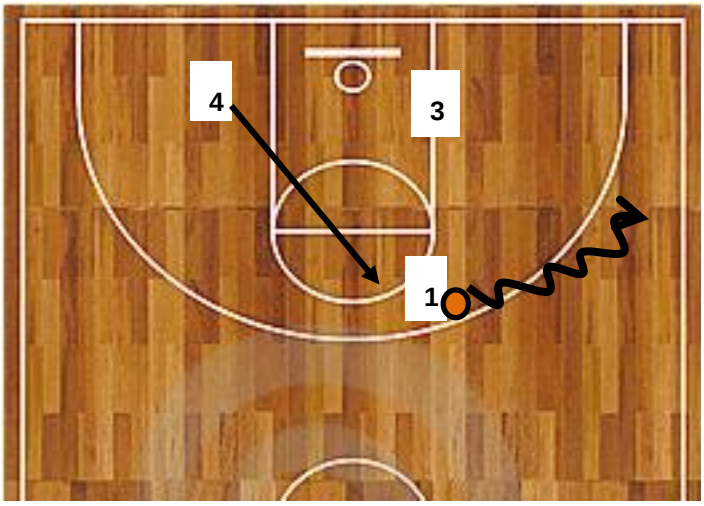
3ème temps fort : 1c1 de 5

SITUATION N°3

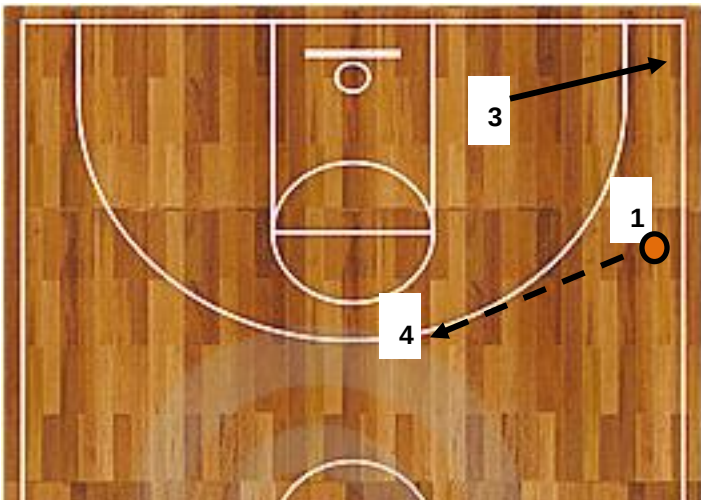
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 1 ou 4



1er temps fort : démarquage du 1



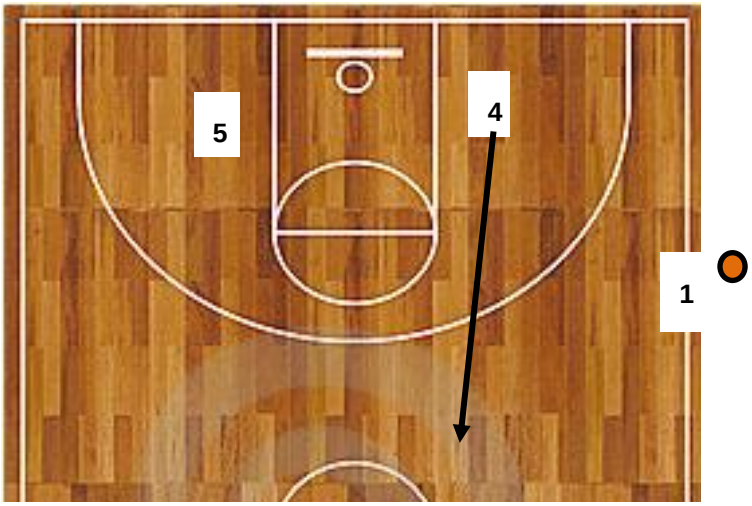
2ème temps fort : jeu posté 1 et 3



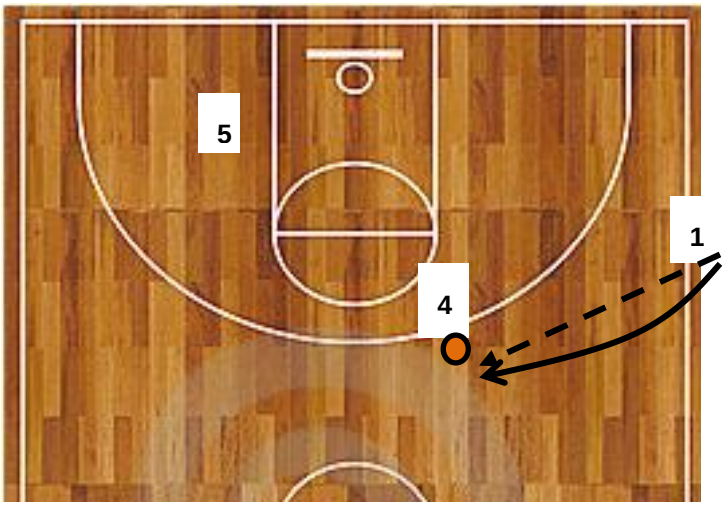
3ème temps fort : 1c1 de 4

SITUATION N°4

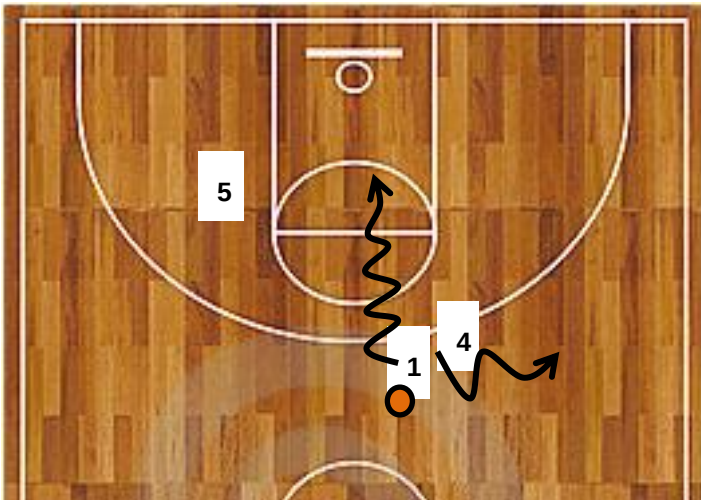
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 1



1er temps fort : démarquage du 4



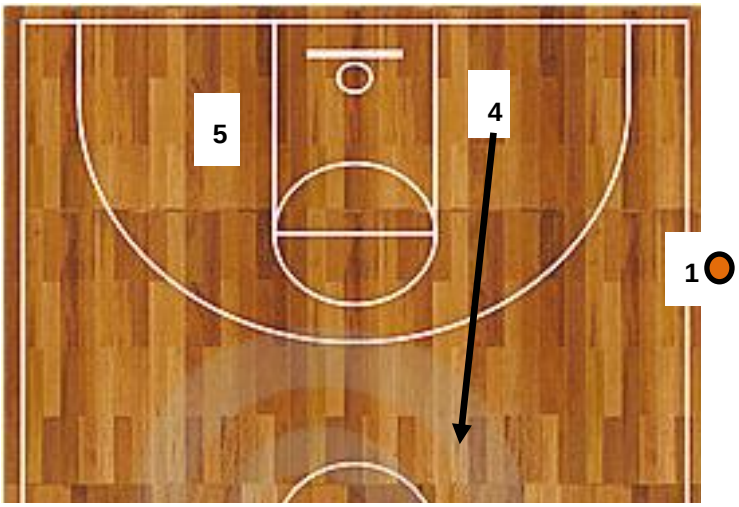
2ème temps fort : main à main 4 et



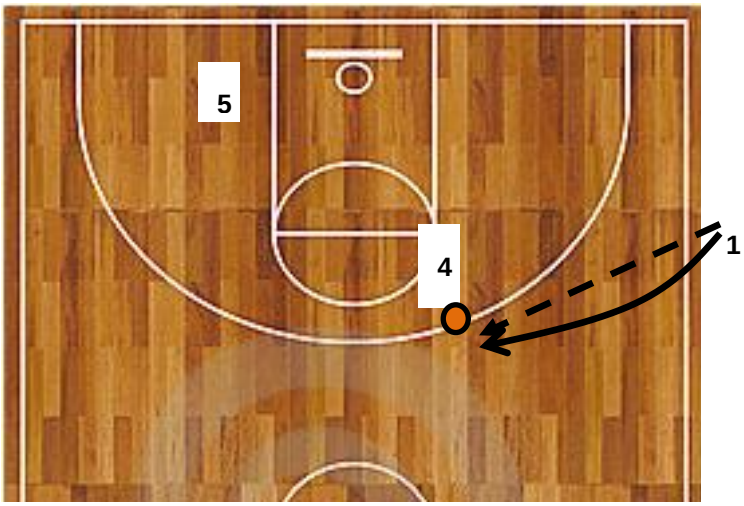
3ème temps fort : 1C1 du 1

SITUATION N°5

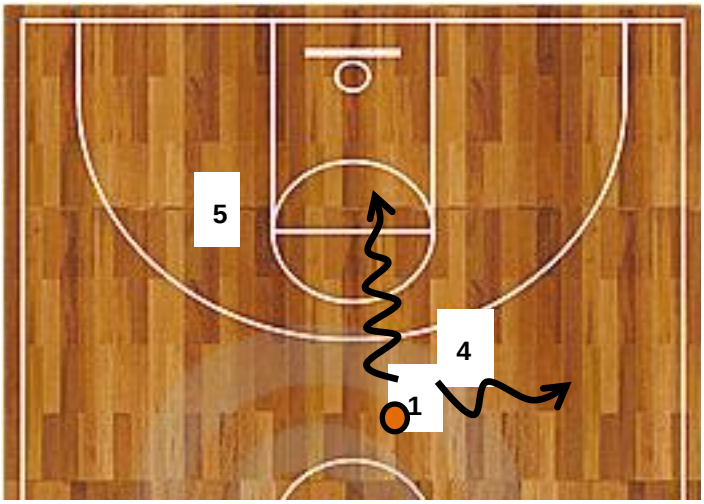
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 4



1er temps fort : démarquage du 4



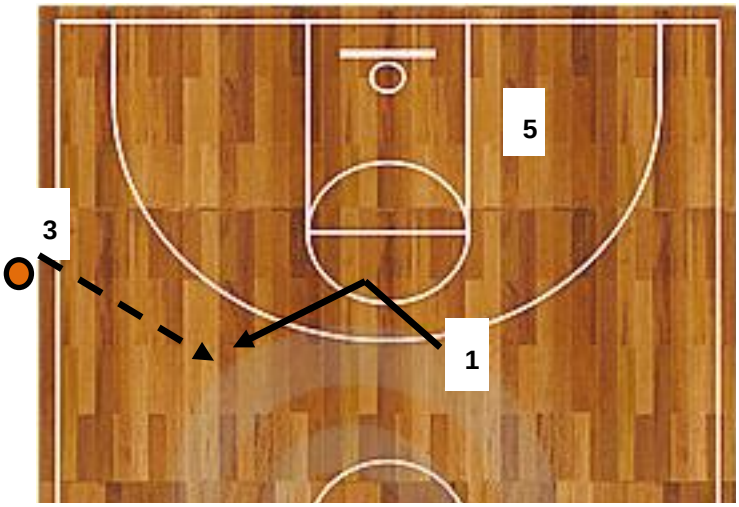
2ème temps fort : main à main 4 - 1



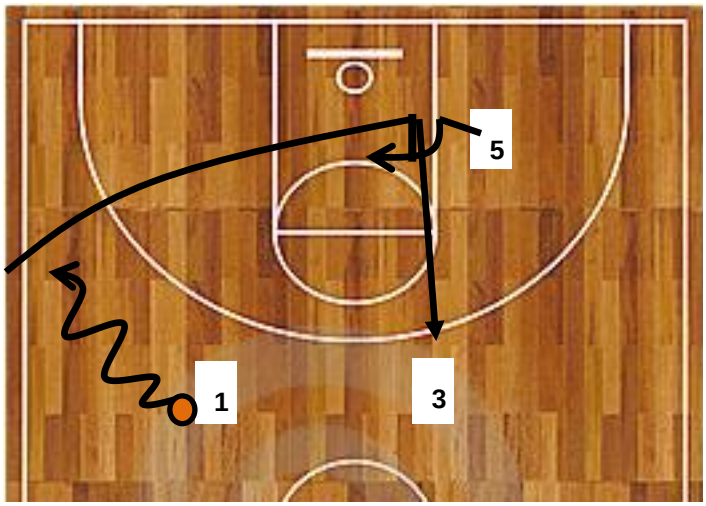
3ème temps fort : 1C1 du 1

SITUATION N°6

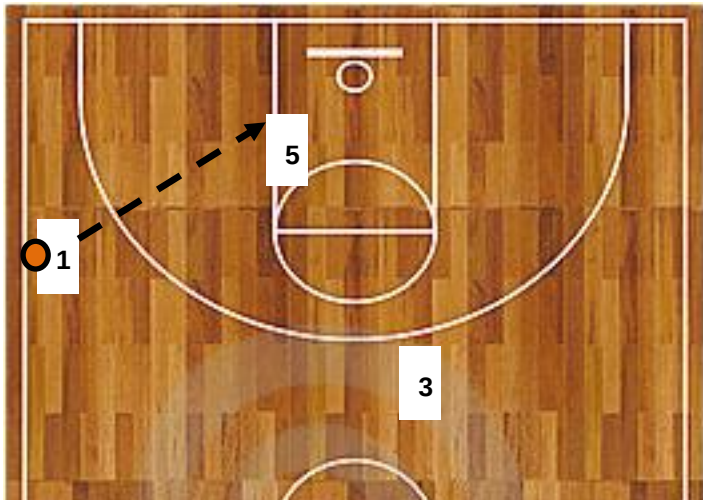
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 5



1er temps fort : démarquage du 1



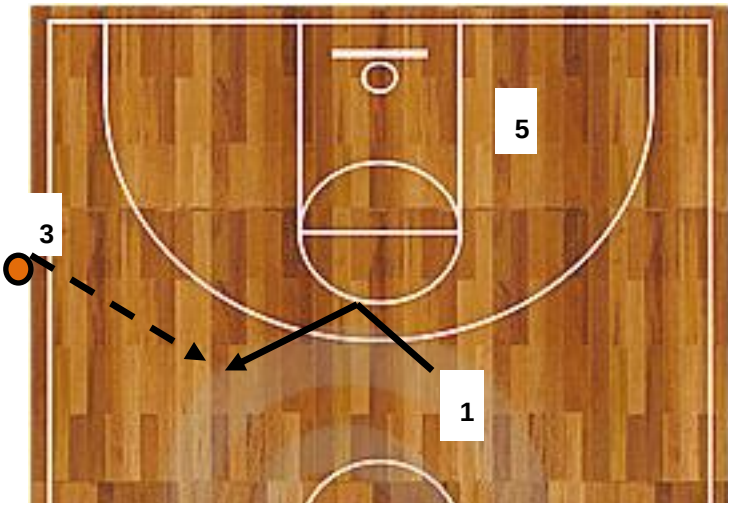
2ème temps fort : Ecran NPB 3 - 5



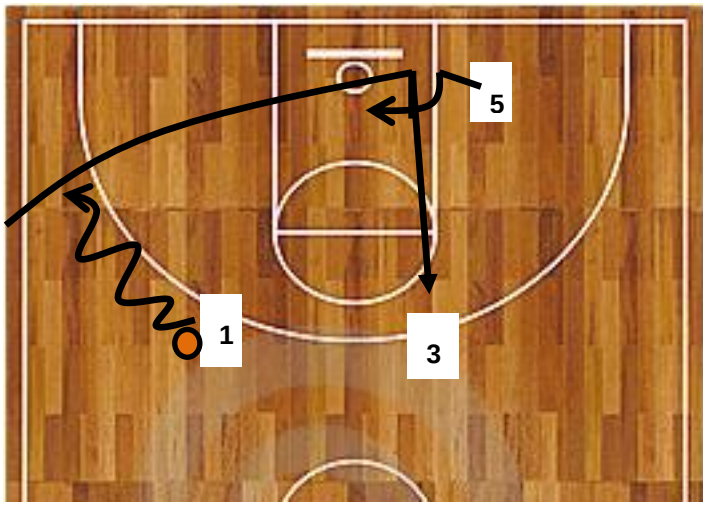
3ème temps fort : jeu posté 1 et 5

SITUATION N°7

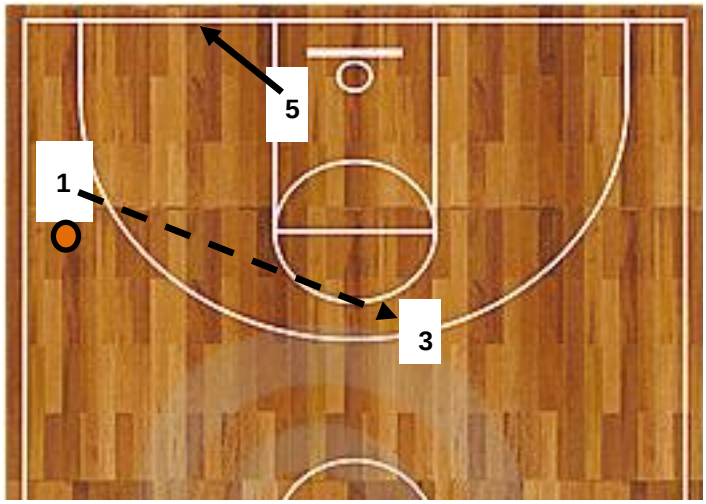
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 3



1er temps fort : démarquage du 1



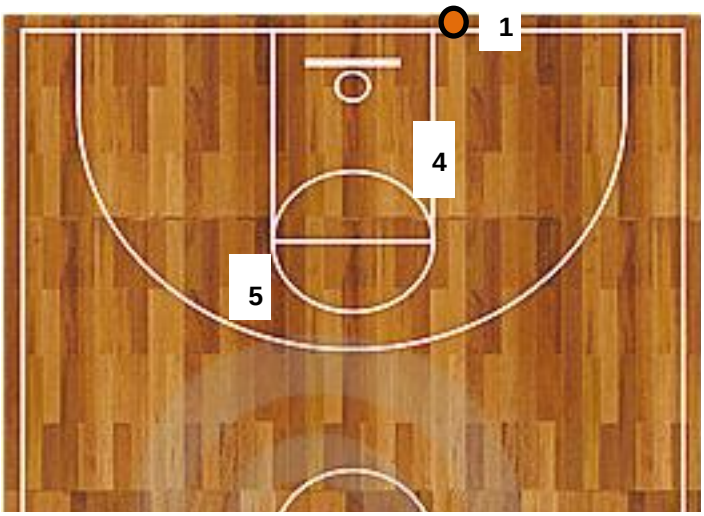
2ème temps fort :Ecran NPB 3 sur 5



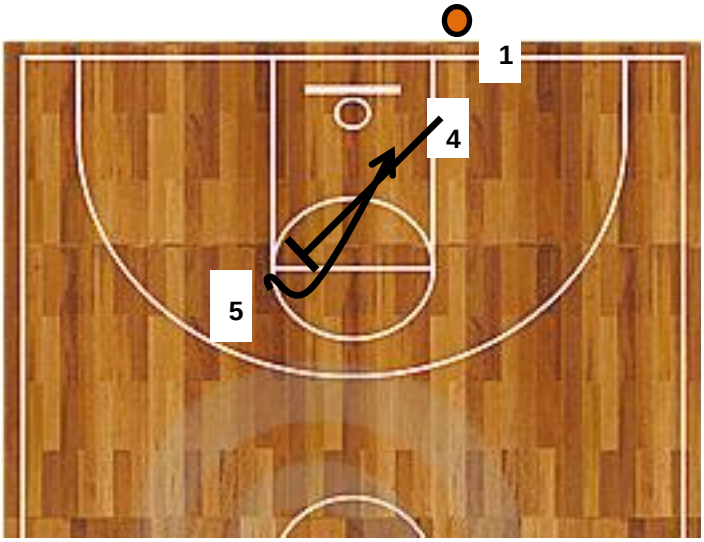
3ème temps fort : 1C1 du 3

SITUATION N°8

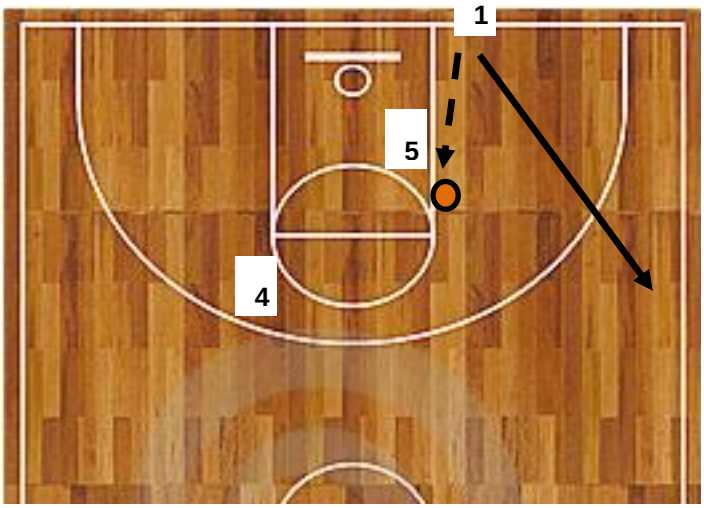
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 5



1er temps fort : démarquage du 4



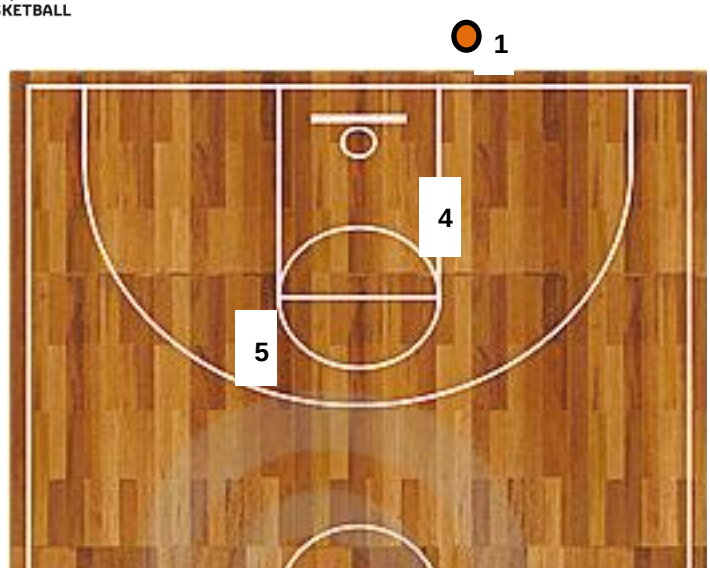
2ème temps fort : écran NPB 4 sur 5



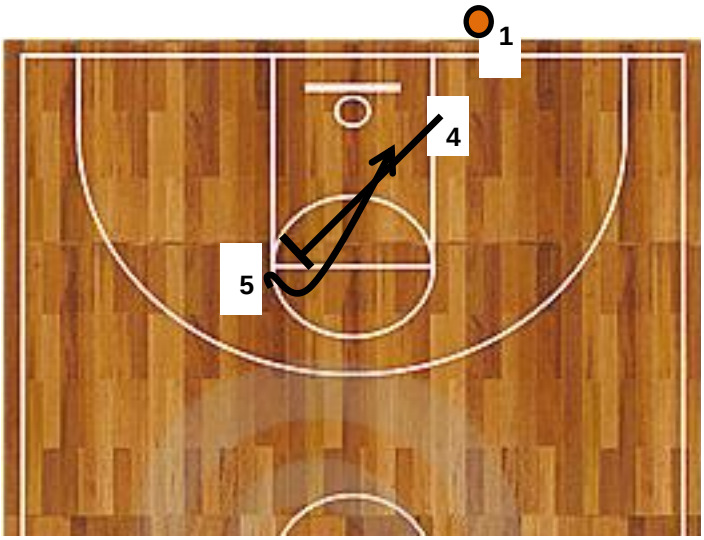
3ème temps fort : 1c1 du 5

SITUATION N°9

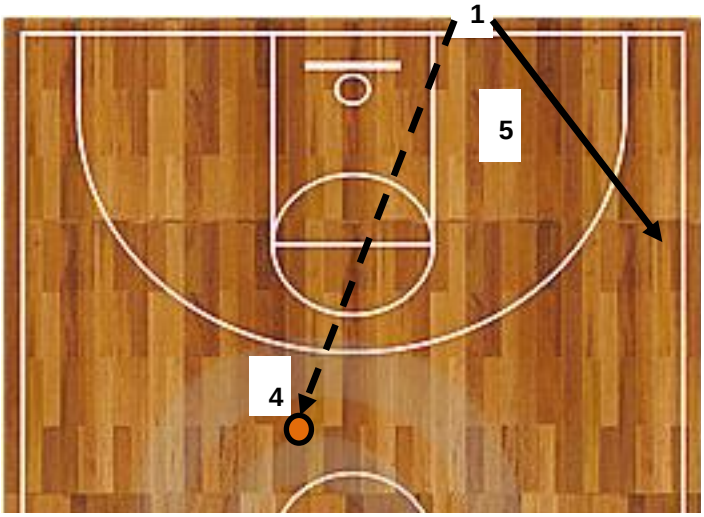
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 4



1er temps fort : démarquage du 4



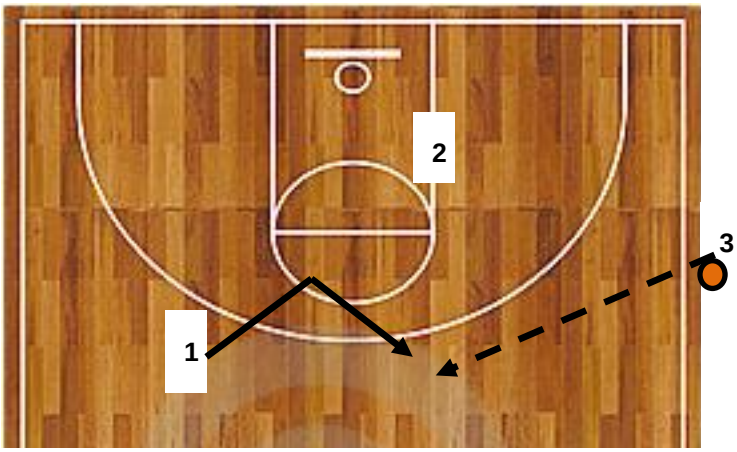
2ème temps fort : écran NPB 4 sur 5



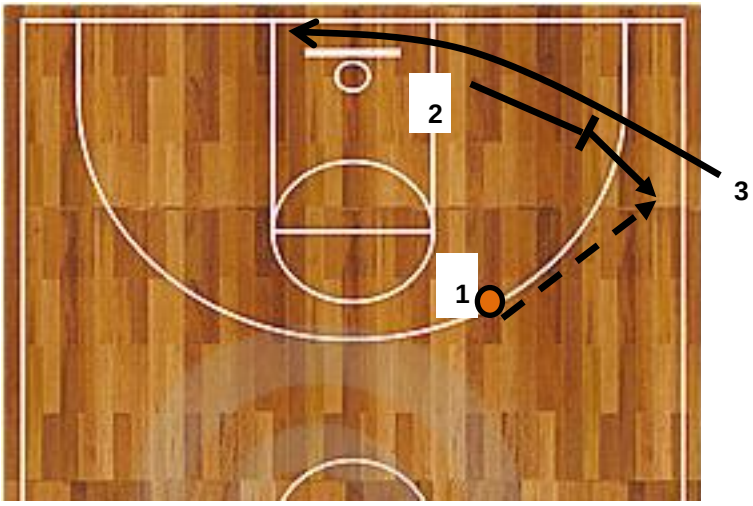
3ème temps fort : 1c1 du 4

SITUATION N°10

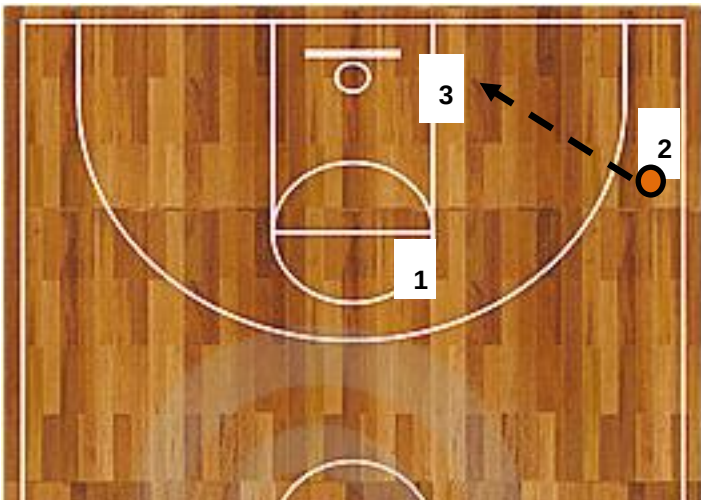
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 3



1er temps fort : démarquage du 1



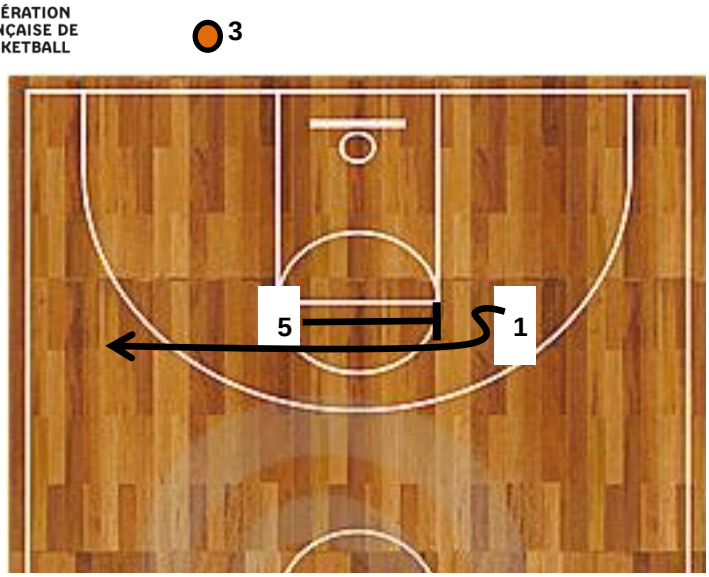
2ème temps fort : écran NPB 2 sur 3



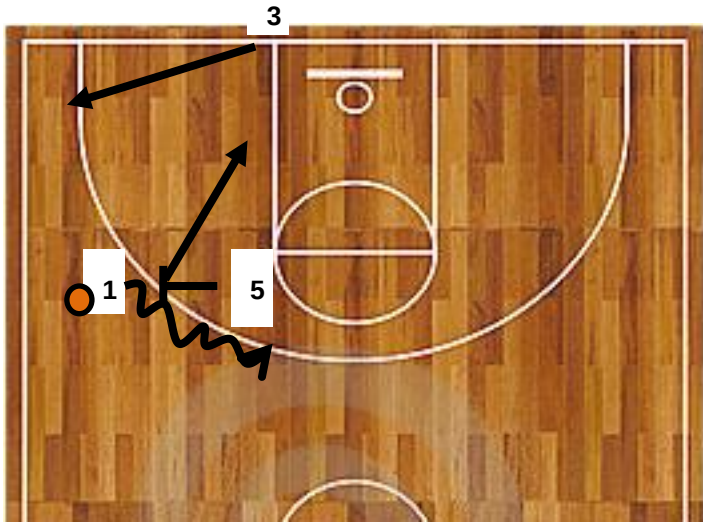
3ème temps fort : jeu posté 2 et 3

SITUATION N°11

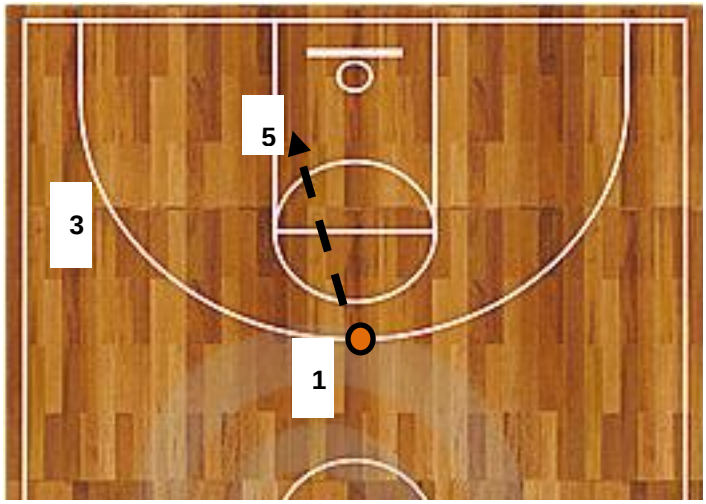
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 5



1er temps fort : écran NPB 5 sur 1



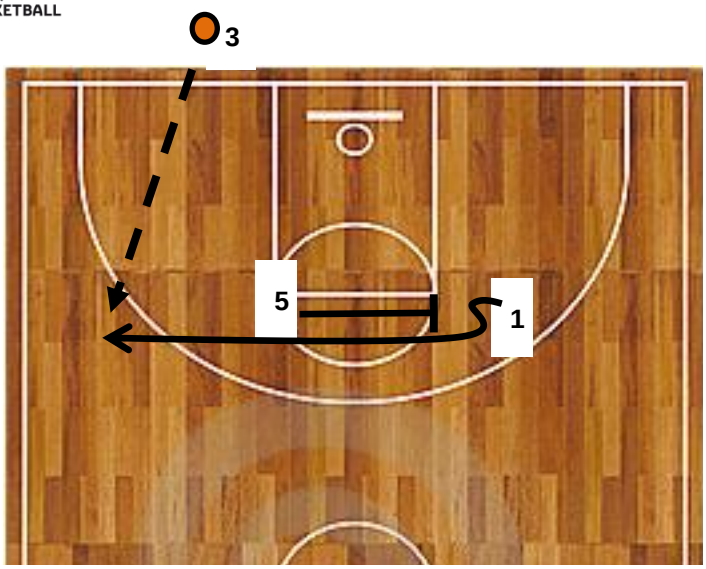
2ème temps fort : écran PB 5 sur 1



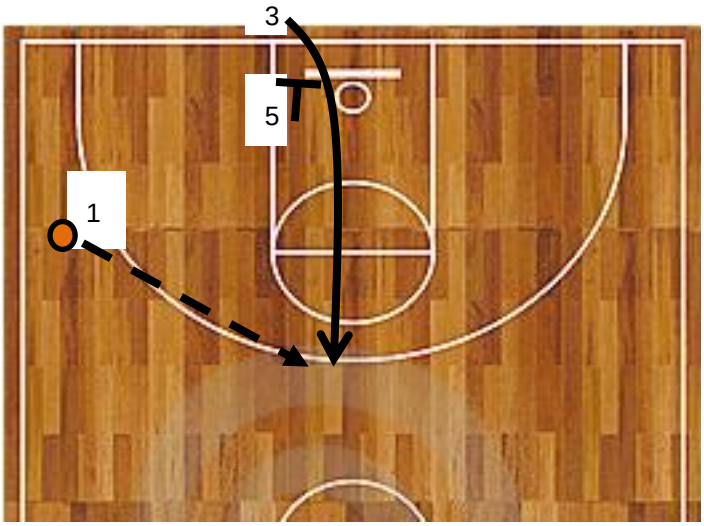
3ème temps fort : jeu posté 1 - 5

SITUATION N°12

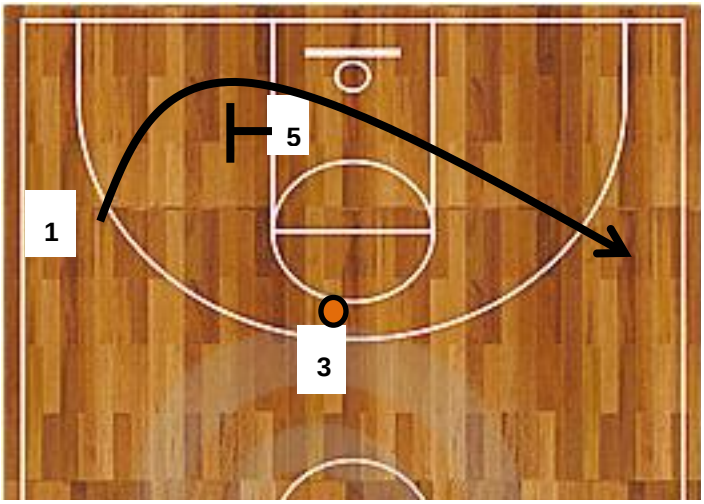
Vous exploiterez la situation en tant que joueur 1



1er temps fort : écran NPB 5 sur 1



2ème temps fort : écran NPB 5 sur 3



3ème temps fort : 1c1 du 1

Chapitre IV. DOSSIER DU CANDIDAT

Pour chaque candidat, un **dossier de formation** type transmis à l'INFBB devra permettre au formateur de donner ses appréciations sur les points suivants :

- Notes dans chaque épreuve travaillée durant la formation
- Nombre d'Absences justifiées et non justifiées
- Motivation du candidat
- Profil du candidat
- Avis très favorable, favorable ou doit faire ses preuves au concours

Ce fichier excel sera envoyé à chaque responsable de formation qui devra le retourner à Nicolas MAESTRE (nmaestre@ffbb.com) au plus tard le 15 avril 2017. Certaines colonnes sont à menu déroulant et permettront de saisir rapidement, confortablement et assurément les résultats des épreuves en CCF. C'est un document simplifié de suivi du candidat ; il sera le lien entre le responsable de formation et le jury national.

Chapitre V. PROGRAMME DE FORMATION

I. NIVEAUX DES CONTENUS DE FORMATION

Le degré d'approfondissement des savoirs est un point déterminant pour la construction des séquences pédagogiques. À chaque savoir est associé **une échelle (1 – 2 – 3 – 4) de niveau de formation** dénommée niveau taxonomique qui situe la hauteur des connaissances et **qui permet aux formateurs d'uniformiser leurs programmes** sur tout le territoire, tant sur le **plan des contenus**, du **niveau de difficulté** que **des temps d'apprentissage** de la formation.

L'échelle des niveaux de formation se décompose en 4 degrés d'acquisition :

Niveau 1 = Celui de l'information : « Le stagiaire aura été informé et saura où trouver l'information sur le sujet »
Niveau 2 = Celui de l'expression : « Le stagiaire saura parler globalement du sujet »
Niveau 3 = Celui de la maîtrise pratique : « Le stagiaire connaîtra le sujet dans les détails »
Niveau 4 = Celui de maîtrise méthodologique : « Le stagiaire saura analyser des situations, c concevoir une argumentation et réaliser des démonstrations adaptées au sujet »

A. 1er Niveau de l'information :

Lorsque le niveau 1 est coché dans le tableau des savoirs, le formateur sait que le niveau 1 de formation est son repère pour établir son cours et son niveau d'enseignement. Il doit se limiter à informer le stagiaire sur les bases de la règle.
L'apprenant n'est pas tenu de maitriser la règle des 3 secondes, il doit apprendre à identifier l'infraction quand il assiste à un match sans plus. Il doit savoir où aller chercher l'information sur la règle des 3 secondes.

B. 2ème Niveau de l'expression :

Lorsque le niveau 2 est coché dans le tableau des savoirs, le formateur sait de par la définition du niveau 2 qu'il doit aller plus loin dans ses cours. Outre donner la connaissance du 1° niveau, il doit compléter cette règle en exposant les détails, réparations et exceptions.
La connaissance du stagiaire sur le sujet est plus étendue. Il sait exprimer lui-même les bases de la règle des 3 secondes.

C. 3ème Niveau de maitrise pratique :

Lorsque le niveau 3 est coché dans le tableau des savoirs, le formateur doit exposer tous les détails de la règle et son esprit. Le niveau d'apprentissage englobe que le stagiaire est capable de reconnaitre l'infraction sur le terrain, de la sanctionner à bon escient, de justifier verbalement de façon concise à un coach ou un auditoire une décision sur cette règle en utilisant les mots clés de celle-ci.

D. 4ème Niveau de maitrise méthodologique :

Lorsque le niveau 4 est coché dans le tableau des savoirs, l'enseignant sait que ses contenus d'enseignement devront permettre aux stagiaires de maitriser tous les aspects de la règle.

L'apprenant doit être capable de faire un exposé sur cette règle et l'appliquer parfaitement dans l'esprit.

Il sait exposer, argumenter, envisager et traiter les cas particuliers ou complexes qui pourraient se produire.

Les temps et les formes pédagogiques d'assimilation (Pratique – Théorique – Vidéo) **notifiés ci-dessous le sont à titre indicatif**. Il appartient aux formateurs de s'y référer ou pas selon leur façon de faire. Chaque formateur est libre dans sa pratique pédagogique.

II. PROGRAMME DETAILLE DU CONCOURS

REGLEMENT DE JEU

Objectif :
Connaître et comprendre la règle et son esprit pour prendre des décisions favorisant le bon déroulement du jeu dans le respect des règles.

	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
REGLE UN - LE JEU								
Art. 1 Définitions				X	10		X	
REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT								
Art. 2 Le terrain de jeu	X				5		X	
Art. 3 Equipement	X				5		X	
REGLE TROIS - LES EQUIPES								
Art. 4 Les équipes			X		5		X	
Art. 5 Joueurs : blessures			X		5		X	
Art. 6 Capitaine : fonctions et pouvoirs			X		10		X	
Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs			X		10		X	
REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU								
Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations				X	5		X	
Art. 9 Commencement et fin de période ou de la rencontre				X	5		X	
Art. 10 Statuts du ballon				X	10		X	
Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre			X		5		X	
Art. 12 Entre-deux et possession alternée			X		10		X	
Art. 13 Comment jouer le ballon				X	5	X		
Art. 14 Contrôle du ballon				X	10	X		
Art. 15 Joueur en action de tir				X	20	X		X
Art. 16 Panier réussi et sa valeur				X	5			
Art. 17 Remise en jeu				X	10	X		
Art. 18 Temps-mort				X	15		X	
Art. 19 Remplacement				X	15		X	
Art. 20 Rencontre perdue par forfait		X			5		X	

	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
REGLE CINQ – VIOLATIONS								
Art. 22 Violations				X	5		X	
Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain				X	15	X		X
Art. 24 Le dribble				X	60	X		X
Art. 25 Le marcher				X	120	X		X
Art. 26 Trois secondes				X	15	X		
Art. 27 Cinq secondes				X	15	X		
Art. 28 Huit secondes				X	15	X		
Art. 29 Vingt-quatre secondes				X	30		X	X
Art. 30 Ballon retournant en zone arrière				X	30	X		X
Art. 31 Goaltending et intervention illégale			X		15		X	X
REGLE SIX – FAUTES								
Art. 32 Fautes				X	10		X	
Art. 33 Contact				X	360	X	X	
Art. 34 Faute personnelle				X	15		X	
Art. 35 Doubles fautes				X	15			X
Art. 36 Faute antisportive				X	45			X
Art. 37 Faute disqualifiante et rédaction des rapports				X	60		X	
Art. 38 Faute technique				X	30			X
Art. 39 Bagarre			X		45	X		X
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES								
Art. 40 Cinq fautes de joueur				X	10		X	
Art. 41 Sanction de fautes d'équipe				X	10		X	
Art. 42 Situations spéciales			X		15		X	
Art. 43 Lancers francs			X	X	10		X	
Art. 44 Erreurs rectifiables			X	X	20			X

	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
REGLE HUIT - ARBITRES ET OFFICIELS DE TABLE : FONCTIONS ET POUVOIRS								
Art. 45 Arbitres, officiels de la table			X		10		X	
Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs			X		10		X	
Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions			X		60		X	X
Art. 48 Le marqueur et l'aide marqueur : fonctions		X			10		X	
Art. 49 Le chronométreur : fonctions		X			10		X	
Art. 50 L'opérateur des 24 secondes : fonctions		X			10		X	
A - SIGNAUX DES ARBITRES	VOIR MECANIQUE							
B - LA FEUILLE DE MARQUE			X		10		X	
C - PROCEDURE EN CAS DE RECLAMATION			X	X	10		X	
D - CLASSEMENT DES EQUIPES	X			X	5		X	

MECANIQUE D'ARBITRAGE

Objectif :
Connaître et appliquer la mécanique d'arbitrage afin d'adapter ses déplacements et ses placements pour pouvoir juger au mieux les situations de jeu.

	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
1 Introduction								
2 Préparation avant la rencontre			X		15		X	
3 Commencement des périodes				X	10	X		X
4 Position et responsabilités des arbitres				X	120	X		X
5 Sorties des limites du terrain et remises en jeu				X	30	X		X
6 Les situations de tir au panier			X		60	X		X
7 Signaux et procédures			X		60	X		X
8 Situations de lancer franc				X	10	X		X
9 Temps-morts et remplacements				X	45	X		X

MANAGEMENT ET ARBITRAGE

TECHNIQUE BASKET								
Objectifs : Comprendre la technique individuelle et collective du basket et ses différentes formes. Découvrir et se confronter aux difficultés soumises aux joueurs. Considérer sa propre résistance, son potentiel et ses ressources pour en mesurer l'impact sur le jeu. Mieux identifier les intentions des joueurs et entraineurs. Acquérir des outils pratiques et des repères pour lire le jeu et identifier ce qui risque de se produire sur le terrain pour être prêt à juger les situations de jeu rencontrées.								
	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
FONDAMENTAUX INDIVIDUELS								
Les tirs en course			X		30	X		
Les tirs à mi-distance			X		30	X		
Les passes			X		30	X		
Le dribble				X	30	X		
Arrêts, départs, appuis et marcher				X	60	X		
JEU A EFFECTIF REDUIT								
1 contre 1 intérieur et extérieur			X		60	X		
Le jeu à 2 (offensif et défensif avec et sans écran)			X		60	X		
Les principes du jeu à 3			X		60	X		
LES FONDAMENTAUX OFFENSIFS								
Les principes de l'attaque de zone		X			30		X	X
Les principes de l'attaque d'une défense homme à homme		X			30		X	X
Les écrans		X			30	X		
Le rebond offensif			X		30	X		
LES FONDAMENTAUX DEFENSIFS								
La défense sur écran porteur et non porteur		X			30	X		
La défense homme à homme tout terrain et 1/2 terrain			X		30	X		
Les défenses de zone		X			30	X		
Le rebond défensif			X		30	X		
JEU 5 X 5								
Le jeu rapide, contre-attaque et transitions		X			30	X		
DEVELOPPEMENT PHYSIQUE								
Les contraintes physiques de l'activité d'arbitre			X		30		X	
L'évaluation de la condition physique			X		20	X		

GESTION DU STRESS DANS L'ARBITRAGE								
Objectifs : Comprendre les mécanismes du stress de l'arbitrage et ses différentes formes. Découvrir sa propre résistance pour en maîtriser les effets, son potentiel et ses ressources. Des outils pratiques. Transformer son stress en moteur d'efficacité.								
	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
1°- Introduction – Présentation	X				60		X	
2°- Qu'est-ce que le stress de l'arbitrage	X						X	
3°- Les différents types de stress	X						X	
4°- Identifier ses ressources. Se connaître, savoir trouver de l'aide	X						X	
5°- Maîtriser les effets du stress		X					X	
6°- La manifestation du stress dans l'arbitrage	X						X	
7°- Anticipation & agissement	X						X	
8°- Analyser le stress et dégager les causes		X					X	
9°- Anticiper les situations et périodes difficiles			X		30		X	
10°- Identifier les sources de conflit			X		30			X
11°- Appréhender un conflit ou pseudo conflit			X		30		X	
12°- Mise en Situation			X		60	X		

GESTION HUMAINE ET SAVOIR ETRE								
Objectifs : Maîtriser les rouages de la relation arbitre/acteurs. Mettre en place une relation de partenariat en développant son influence auprès des acteurs du basket								
	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
1°- La relation d'arbitre par rapport aux acteurs								
- Droits et devoirs de l'arbitre (Art. 47, règlement 2010)		X			60		X	
- Bâtir une relation de respect et de confiance avec les différents acteurs		X					X	
- Bâtir une relation gagnant-gagnant dans l'intérêt du jeu		X					X	
2°- Savoir vivre et savoir être de l'arbitre								
- Adopter une attitude et langage corporel responsables, respectueux et professionnels.		X			60		X	
- Communiquer et faire remonter clairement et brièvement l'information		X					X	
- Savoir demander, chercher et trouver l'information nécessaire		X					X	
- Chercher et proposer des solutions à chaque problème rencontré		X					X	
- Adopter une démarche positive		X					X	

GESTION DE L'ACTIVITE D'ARBITRE								
Objectif : Optimiser l'organisation de votre temps en déterminant ce qui est essentiel pour votre activité afin d'y consacrer plus de temps, en réduisant, reportant, déléguant les activités jugées secondaires et en utilisant des outils adaptés à la gestion du temps.								
	NIVEAUX DE MAITRISE				TEMPS (min)	PRATIQUE	THEORIE	VIDEO
	1	2	3	4				
1°- Se débarrasser des mauvaises habitudes et des « fausses bonnes raisons »	X				120		X	
2°- Réaliser le diagnostic de son activité	X						X	
3°- Hiérarchiser ses priorités	X						X	
4°- Apprendre à analyser les contraintes de l'arbitrage et identifier les marges de manœuvre	X						X	
5°- Appliquer les méthodes de retours d'expérience	X						X	
6°- Maitriser les outils (tableau de bord simple de gestion, mails, agendas…)	X						X	

Chapitre VI. PRESENTATION DES RESSOURCES

Au-delà des ressources contenues dans cet ouvrage, des vidéos, des fichiers audio, des tableaux numériques ou des ressources partagées par les ligues, sont également disponibles.

Ces ressources de formation supplémentaires sont consultables ou téléchargeables.

Elles sont toutes à disposition dans le parcours de formation E-learning accessible aux candidats et à leurs formateurs.

Elles sont également à votre disposition sur :

- Le site internet fédéral (**www.ffbb.com**)
- La plateforme e-learning FFBB (**http://www.sporteef.com/Directory/Login**) (accès limité avec login)
- La plateforme d'échange de la FFBB (**www.iffbb.com**)
- la chaine TV de la FFBB dénommée Canal Sport Basket (http://www.canal-sport.fr/preparation-concours-championnat-de-france) sur laquelle sont disponibles :
- Vidéos de démonstration commentées
- Vidéos technique de jeu
    - Vidéos de mécaniques
    - Vidéos d'incidents

Dans les pages qui suivent vous trouverez les liens permettant d'accéder à ces ressources. Vous pouvez au choix :

- Saisir ce lien dans votre navigateur
- Cliquer sur ce lien si vous disposez d'une version électronique de ce cahier
- Flasher le QR-Code associé qui vous permettra d'accéder directement au fichier sur le site

Ces ressources sont triées par catégories et selon le lieu où elles sont disponibles :

- Les ressources règlementaires FIBA et FFBB
    - Règlement,
    - Interprétations,
    - Ressources vidéo
    - ……..
- Les ressources FFBB
    - Base de données QCM
    - Vidéo techniques,
    - Fichier audio de test physique,
    - Vidéo d'exemple de démonstration commentée,
    - …
- Les ressources partagées par les ligues
    - Programme de formation
    - Courrier de présentation de la formation Ile de France
    - Tableau comparatif des modalités de formation des ligues pilotes
    - …

I. RESSOURCES REGLEMENTAIRES FIBA ET FFBB

- Ressources disponibles sur FFBB.COM/Officiels/Arbitres/Règlement de jeu

  http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/arbitres/le-reglement-de-jeu

  - REGLEMENT OFFICIEL FIBA DU BASKETBALL
  - INTERPRETATIONS OFFICIELLES FIBA des Règles du Basketball
  - MANUEL D'ARBITRAGE OFFICIEL DE LA FIBA (Mécanique)
  - PRESENTATIONS DES NOUVELLES REGLES ET INTERPRETATIONS 2014
  - BASE DE DONNEE DE QCM FFBB
  - Ressources disponibles sur FFBB.COM/FFBB/Nos Règlements

  http://www.ffbb.com/ffbb/reglements

  - REGLEMENTS SPORTIFS DES CHAMPIONNATS DE France
  - REGLEMENTS SPORTIFS PARTICULIERS DES TOPHEES ET COUPES DE France
  - REGLEMENTS SPORTIFS DES divers championnats
  - Ressources disponibles sur la Plateforme E-learning FFBB

  http://infbb.sporteef.com => accès avec identifiant et mot de passe

  Mes formations / Ressources Concours Arbitre CF

- MATERIEL VIDEO EDUCATIF DE LA FIBA - "TEACHING MATERIALS 2014"

II. RESSOURCES DE FORMATION FFBB

A. RESSOURCES LIEES A L'ADMINISTRATIF

- Ressources disponibles sur FFBB.COM / Officiels

  http://www.ffbb.com/ffbb/officiels/otm/e-marque

  - CAHIER DES CHARGES E-MARQUE
  - LOGICIEL E-MARQUE
  - FAQ E-MARQUE

- Ressources disponibles sur FFBB.COM/ Formulaires

  http://www.ffbb.com/search/node/formulaires

  - LICENCES / RESERVES / RECLAMATIONS / INCIDENTS
  - FICHE DE RAPPORT D'INCIDENT / FAUTE DIQUALIFIANTE AVEC RAPPORT

B. RESSOURCES LIEES AUX EPREUVES DU CONCOURS

- Ressources disponibles sur la Plateforme E-learning FFBB :

  http://infbb.sporteef.com => accès avec son identifiant

  Mes formations / Ressources du concours Arbitre CF

  Ces ressources sont réservées aux formateurs, aux observateurs, aux candidats inscrits au concours ou aux stagiaires inscrits en formation par les ligues.

  - FICHE ELECTRONIQUE D'EVALUATION DE RENCONTRE
  - FICHE ELECTRONIQUE D'AUTO-EVALUATION ET DE DEBRIEFING VIDEO
  - BASE DE DONNEE DE QCM FFBB – concours CF

C. RESSOURCES LIEES A LA TECHNIQUE DE JEU

- Ressources disponibles sur la chaine Canal-Sport Basket / Arbitrage / préparation au concours arbitre CF
  http://www.canal-sport.fr/preparation-concours-championnat-de-france

  - DE DEMONSTRATION COMMENTEE
  - VIDEO TECHNIQUE DE JEU

D. RESSOURCES LIEES A LA GESTION

- Ressources disponibles sur la Plateforme E-learning FFBB

  http://infbb.sporteef.com => accès avec identifiant et mot de passe

  Mes formations / Ressources Concours Arbitre CF

  Ces ressources sont réservées aux formateurs, aux observateurs, aux candidats inscrits au concours ou aux stagiaires inscrits en formation par les ligues.

  - GESTION DES CONFLITS
  - GESTION DE L'ERREUR
  - GESTION DE L'ERREUR OTM-ARBITRES
  - MANAGEMENT D'UNE EQUIPE D'OFFICIELS
  - GESTION DU STRESS

E. RESSOURCES LIEES A LA PREPARATION PHYSIQUE

- Ressources disponibles sur la Plateforme E-learning FFBB

  http://infbb.sporteef.com => accès avec son identifiant

  Mes formations / Ressources du concours Arbitre CF

  Ces ressources sont réservées aux formateurs, aux observateurs, aux candidats inscrits au concours ou aux stagiaires inscrits en formation par les ligues.

  - PREPARATION PHYSIQUE DE L'ARBITRE
  - TEST PHYSIQUE Luc Léger - FIBA - descriptif
  - TEST PHYSIQUE Luc Léger – FIBA - BANDE SONORE

III. RESSOURCES PARTAGEES PAR LES LIGUES

- Ressources disponibles sur le site de partage FFBB : IFFBB.COM :
  http://www.iffbb.com/ Arbitrage / Préparation au concours arbitre CF

  - EXEMPLE DE PROGRAMME DE FORMATION 2013-14 – Ligue Nord - Pas de Calais
  - EXEMPLE DE COURRIER DE PRESENTATION DE LA FORMATION – Ligue Ile de France
  - TABLEAU COMPARATIF DES MODALITES DE FORMATION DES LIGUES PILOTES

- Ressources disponibles sur la Plateforme E-learning FFBB

  http://infbb.sporteef.com => accès avec identifiant et mot de passe

  Mes formations / Ressources Concours Arbitre CF

  - MATERIEL VIDEO EDUCATIF - "TEACHING MATERIAL" - DE LA FIBA

Chapitre VII. DIVERS

I. BILAN DES SESSIONS PRECEDENTES

A. Résultats du Concours

Validation de la liste des admis en fonction des résultats (Moyenne > à 12) suivie de leur classement sur le plan national et sur le plan Zone et région.

Session 2014 : Constats

- Toutes les ligues ont participé en inscrivant 1 ou plusieurs candidats au concours
- 232 arbitres se sont inscrits dans les formations proposées par les ligues
- 114 arbitres ont été convoqués aux épreuves terminales
- 114 arbitres ont passé les épreuves terminales
- 93 arbitres ont satisfait à l'ensemble des épreuves
- 93 candidats intègrent le championnat de France

Session 2015 : Constats

- Toutes les ligues ont participé en inscrivant 1 ou plusieurs candidats au concours
- 141 arbitres se sont inscrits dans les formations proposées par les ligues
- 87 arbitres ont été convoqués aux épreuves terminales
- 81 candidats ont passé les épreuves terminales
- 57 candidats ont satisfait à l'ensemble des épreuves
- 49 candidats intègrent le championnat de France

Session 2016 : Constats

- La majorité des ligues ont participé en inscrivant 1 ou plusieurs candidats au concours
- 144 arbitres se sont inscrits dans les formations proposées par les ligues
- 99 arbitres ont été convoqués aux épreuves terminales
- 99 candidats ont passé les épreuves terminales
- 82 candidats ont satisfait à l'ensemble des épreuves
- 82 candidats intègrent le championnat de France

B. Moyennes des épreuves du Concours

	Concours 2014	Concours 2015	Concours 2016
Direction de rencontres	14/20	13,6/20	14,3/20
QCM papier	15,8/20	16,8/20	14,5/20
QCM Diaporama	13,3/20	11,7/20	12,2/20
Oral d'information	11,5	12,2/20	12,3/20
Démonstration commentée (technique)	12,01/20	10,5/20	12,05/20
Démonstration commentée (arbitrage)	12,8/20	12,1/20	13,3/20
MOYENNE GENERALE	13,5/20	13/20	15,5/20

II. GENESE DU PROJET ET PRESENTATION DES AUTEURS

Après une saison de travail d'écriture de compétence jugées indispensables à l'arbitre pour officier et gérer son activité en championnat de France, le groupe de travail en charge du dossier a réalisé le premier Livret Référentiel du Concours d'arbitres de Championnat de France (2011-12).

Ce groupe s'est ensuite enrichi de la présence et de la contribution de responsables de formation des ligues pilotes ayant mené à terme la première année d'expérimentation du concours (2012-2013).

Suite à cette première expérimentation, les épreuves du concours ont été ajustées et de nombreuses ressources d'aide à la formation ont été créées.

L'organisation du concours sur le plan national est sous la coordination de Nicolas MAESTRE (arbitre formateur de la FFBB), coordinateur national de ce dossier.

Le bilan des saisons précédentes et des exemples différents de l'organisation de la préparation dans différentes ligues sont consultable dans ce cahier.

Ainsi, le livret référentiel et ce cahier d'aide à la formation au concours d'arbitre de championnat de France sont la concrétisation du travail et de la collaboration d'une véritable équipe.

Ce cahier a été réalisé sous la direction de :

- Matthieu SOUCHOIS, directeur du Pôle Formation de la FFBB
- Bruno VAUTHIER, responsable du Service Formation des Officiels,

La version 2016 a été préparée par Nicolas MAESTRE.

Le groupe de travail initiale était animé par :

- Bernard GAVA, Président de l'Institut National de la Formation du Basket-Ball (INFBB)
- Freddy LEPERCQ, arbitre formateur de la FFBB, qui était en charge de ce projet

Les membres du groupe de travail ayant contribué à la réflexion et l'écriture étaient :

- Nicolas MAESTRE, arbitre formateur de la FFBB
- Philippe CRETON, conseiller technique fédéral en charge de l'arbitrage (ligue Pyrénées)
- David TRUC VALLET, conseiller technique fédéral en charge de l'arbitrage (ligue des Alpes)
- Jean Philippe GUEY, conseiller technique fédéral en charge de l'arbitrage (ligue Ile de France)
- Matthieu HOSSELET, conseiller technique fédéral en charge de l'arbitrage (ligue Nord – Pas de Calais)
- Éric SANS, formateur labellisé FFBB (zone Sud-ouest)
- Guillaume RAMBAUD, formateur labellisé FFBB (Ligue de Lorraine)
- Philippe MEJEAN, formateur labellisé FFBB (Ligue Poitou-Charentes)
- Gilles MALECOT, chargé de mission Commission des Jeunes de la FFBB

III. FOIRE AUX QUESTIONS

Comment accéder au championnat de France en sept 2017 ?

Le Concours Arbitre CF est la seule voie d'accès au CF2 en juin 2017

- Pas d'accession R1→CF2 sans concours
- Pas d'accession CF2 sur proposition des ligues aux zones
- Pas de passerelles
- Tous les candidats doivent être inscrits au concours, passer les épreuves et avoir 12 de moyenne pour pouvoir être recrutés : le recrutement se fera parmi ces candidats dans l'ordre du classement et en fonction des Ligues

Combien de places sont-elles ouvertes au concours ?

- Les places ouvertes au concours dépendent des besoins de la zone, notamment des besoins de chaque ligue pour couvrir ses équipes engagées en championnat de France
- Les places ouvertes dépendent également des descentes de CF2
- Au moins un arbitre par ligue et jusqu'à 20 % des effectifs CF de chaque ligue descendent du CF2 vers la ligue chaque saison

Quels sont les objectifs ?

- Augmenter le niveau de formation et de compétence des arbitres de ligue
- Recruter des arbitres formés de façon adaptée en championnat de France
- Homogénéiser les modalités de recrutement des arbitres de championnat de France

Y a-t-il un programme de formation ?

- Un programme national détaillé de formation a été établi
- La ligue doit former l'arbitre à l'ensemble du contenu de formation
- La ligue prépare également aux épreuves du concours

Combien de temps de formation faut-il compter ?

- Le temps de formation est évalué à 55 heures (dont 24 heures réalisées en autonomie par le candidat en e-learning) et 10 à 15 h lors de formation techniques dans les stages entraîneurs
- Les modalités de formation restent à l'initiative des ligues (réunions, stages, camps, …)
- Des ligues peuvent prévoir des modules ou stages en commun et ainsi mutualiser les frais, les formateurs, les structures

Y aura-t-il des ressources de formation ?

- Des ressources de formations sont disponibles dans ce livret de formation pour préparer l'ensemble du programme
- Les RTZ accompagneront les ligues et leurs formateurs pour la mise en place

Quelles seront les modalités d'évaluation ?

- L'évaluation se fait en deux temps
- La ligue évalue ses arbitres sur certaines épreuves en contrôle continu ou tests e-learning
- La FFBB évalue les épreuves terminales (une par zone)
- L'évaluation Pratique est effectuée dans la ligue par des observateurs de CF ou des personnes proposées par la ligue et validées par la FFBB
- Les sujets, fiches et modalités d'évaluation sont publiés et fournis par la FFBB
- 12 épreuves dont 4 en évaluation terminale

Où et quand se déroulent les épreuves?

- Les épreuves en contrôle continu se font dans la ligue avant le 15 avril 2017
- Les épreuves terminales se déroulent entre le 7 et le 14 mai 2017

Si la ligue n'organise pas de formation ?

- Les candidats peuvent se préparer dans une autre ligue
- Les candidats doivent être évalués en contrôle continu dans la ligue où ils effectuent leur formation
- L'évaluation d'arbitrage se fait dans la ligue d'origine
- Les candidats s'inscrivent au concours et sont classés au sein de leur ligue

Qui désigne et choisit les observateurs des rencontres à évaluer ?

- L'observateur doit avoir été validé par l'INFBB.
- Il doit être observateur de Championnat de France ou arbitre HN. Les arbitres de niveau CF1 et impliqués dans la formation/observation peuvent être validés.
- Une fois validé par l'INFBB, l'observateur désigné par la ligue formatrice peut évaluer les candidats
- La fiche d'évaluation du concours doit être mise à disposition des candidats pour les inciter à s'autoévaluer.
- Du tutorat ou des observations blanches peuvent être envisagés avant les évaluations

Qui prend en charge les frais à prévoir ?

- Les frais de formation et d'évaluation en Contrôle en Cours de Formation organisées dans les ligues sont à la charge des ligues.
- Les deux évaluations pratiques peuvent se faire dans le cadre des évaluations traditionnelles des ligues et n'occasionnent pas à ce titre de frais supplémentaires. La fiche d'évaluation du concours doit cependant être renseignée en plus de la fiche de la ligue si ces fiches sont différentes.
- Les frais du jury et d'organisation des épreuves terminales prévues dans la zone sont à la charge de la FFBB

PÔLE FORMATION
FEDERATION FRANCAISE DE BASKETBALL

117 Rue du Château des Rentiers
75013 PARIS