

Tableau des compétences à travailler pour le candidat à l'Examen arbitre Départemental

Vous êtes inscrit(e) en formation pour vous préparer à l'Examen Arbitre Départemental.

L'épreuve 1 consiste à valider le suivi de la formation, c'est-à-dire le fait de participer à l'ensemble des temps de travail, stages, soirées, ..., mis en place par votre club ou le Comité Départemental.

Un programme uniforme sur le territoire a été choisi et il convient que vous ayez suivi l'ensemble des séances de travail. Pour cela, vous trouverez ci-dessous le tableau qui reprend l'ensemble des compétences. Elles sont classées en 4 catégories, qui correspondent à des niveaux d'acquisition de chacune.

A chaque fois que vous travaillez une compétence, indiquez la date dans la dernière colonne du tableau.

Niveau 1 = Information : Le stagiaire aura été informé et saura où trouver l'information sur le sujet.

Niveau 2 = Expression : Le stagiaire saura parler globalement du sujet.

Niveau 3 = Maîtrise pratique : Le stagiaire connaîtra le sujet dans les détails.

Niveau 4 = Maîtrise méthodologique : Le stagiaire saura analyser des situations, concevoir une argumentation et réaliser des démonstrations adaptées au sujet.

* Chaque numéro de la notion portant un astérisque est une compétence reprise plusieurs fois dans le tableau.

Numéro de la notion	ARBITRE DEPARTEMENTAL		NIVEAUX D'ACQUISITION				
			1	2	3	4	
	DIRIGER UNE RENCONTRE DE BASKET BALL						
	APPLIQUER LE REGLEMENT DE JEU						Date où la compétence a été travaillée
	REGLE UN - LE JEU						
1	Art. 1 Définitions	X					
	REGLE DEUX - TERRAIN ET EQUIPEMENT						
2	Art. 2 Le terrain de jeu	X					
3	Art. 3 Equipement	X					
	REGLE TROIS - LES EQUIPES						
4	Art. 4 Les équipes	X					
5	Art. 5 Joueurs : blessures		X				
6	Art. 6 Capitaine - fonctions et pouvoirs	X					
7	Art. 7 Entraîneurs : fonctions et pouvoirs		X				
	REGLE QUATRE - REGLEMENT DU JEU						
8	Art. 8 Temps de jeu, score nul et prolongations		X				
	Art. 9 Commencement et fin de période ou de la rencontre		X				
9	Art. 10 Statuts du ballon	X					
10	Art. 11 Position d'un joueur et d'un arbitre		X				
11*	Art. 12 Entre-deux et possession alternée		X				
12	Art. 13 Comment jouer le ballon			X			
13	Art. 14 Contrôle du ballon		X				
14*	Art. 15 Joueur en action de tir			X			

	Art. 16 Panier réussi et sa valeur			X		
15*	Art. 17 Remise en jeu			X		
16*	Art. 18 Temps-mort		X			
17*	Art. 19 Remplacement		X			
18	Art. 20 Rencontre perdue par forfait	X				
19	Art. 21 Rencontre perdue par défaut	X				
REGLE CINQ – VIOLATIONS						
20	Art. 22 Violations		X			
21	Art. 23 Joueur et ballon hors des limites du terrain			X		
22*	Art. 24 Le dribble			X		
23*	Art. 25 Le marcher			X		
24	Art. 26 Trois secondes		X			
	Art. 27 Cinq secondes		X			
	Art. 28 Huit secondes		X			
25	Art. 29 Vingt-quatre secondes	X				
26	Art. 30 Ballon retournant en zone arrière			X		
27	Art. 31 Empêcher le ballon d'atteindre le panier et intervention illégale	X				
REGLE SIX – FAUTES						
28	Art. 32 Fautes		X			
29*	Art. 33 Contact			X		
	Art. 34 Faute personnelle			X		
30	Art. 35 Double faute	X				
31	Art. 36 Faute antisportive		X			
32	Art. 37 Faute disqualifiante (rédaction des rapports)		X			
	Art. 38 Faute technique		X			
	Art. 39 Bagarre	X				
REGLE SEPT - DISPOSITIONS GENERALES						
28	Art. 40 Cinq fautes de joueur		X			
	Art. 41 Sanction de fautes d'équipe		X			
33	Art. 42 Situations spéciales	X				
34*	Art. 43 Lancers francs			X		
35	Art. 44 Erreurs rectifiables	X				
REGLE HUIT - ARBITRES ET OFFICIELS DE TABLE : FONCTIONS ET POUVOIRS						
36	Art. 46 L'arbitre : fonctions et pouvoirs		X			
	Art. 47 Les arbitres : moment et lieu des décisions		X			
37*	Art. 48 Le marqueur et l'aide marqueur : fonctions		X			
38	Art. 49 Le chronométrateur : fonctions		X			
	A - SIGNAUX DES ARBITRES		VOIR MECANIQUE			
APPLIQUER LES REGLEMENTS EN VIGUEUR						
Gérer les licences						
39	Etre capable d'appliquer le règlement en cas de manque de licence, photo, ...		X			

	Etre capable d'inscrire une annotation dans la case réserve en cas de problème lié à une licence.		X			
Contrôler la feuille de marque						
37*	Etre capable de vérifier l'équipe gagnante et le score.			X		
	Etre capable de vérifier la feuille de marque au verso.			X		
	Etre capable de clore la feuille de marque et signer.			X		
Gérer une situation d'erreur et/ou de réclamation						
40	Etre capable de corriger son erreur si celle-ci est avérée et qu'elle peut être corrigée.		X			
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réclamation est posée pendant la rencontre.		X			
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X			
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet, et l'envoyer à l'autorité compétente		X			
Gérer une situation de réserve						
41	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand une réserve est posée avant ou pendant la rencontre.		X			
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire à la fin de la rencontre.		X			
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X			
Gérer une situation d'incident						
42	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire quand un incident se produit avant, pendant ou après la rencontre.		X			
	Etre capable d'appliquer la démarche réglementaire au moment de l'incident.		X			
	Etre capable de rédiger un rapport sur un document prévu à cet effet et l'envoyer à l'autorité compétente.		X			
APPLIQUER LA MECANIQUE D'ARBITRAGE						
Se placer et se déplacer en concordance avec la mécanique FIBA						
43	Etre capable de se placer sur le terrain en arbitre de tête et arbitre de queue et encadrer les joueurs entre les deux arbitres.		X			
	Etre capable de se déplacer pour rechercher le meilleur espace de jugement entre l'attaquant et le défenseur.		X			
	Etre capable de permuter arbitre de tête – arbitre de queue quand cela est nécessaire.		X			
	Intervenir en concordance avec la mécanique FIBA					
	Etre capable de siffler les infractions en étant proche de l'action.			X		
	Etre capable de siffler les infractions dans ses zones de responsabilités.		X			

	Etre capable de ne pas siffler à la place de son collègue, excepté lors d'un oubli important et évident pour tous.		X		
Communiquer avec les acteurs					
	Etre capable d'accorder les paniers à 1 point, 2 points et 3 points			X	
	Etre capable de siffler rapidement lors d'une infraction (coup de sifflet bref et fort).			X	
	Etre capable de réaliser les gestes de base (violation et faute) et annoncer aux joueurs gestuellement et/ou oralement l'infraction commise et la réparation.		X		
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation gestuellement et/ou oralement à la table de marque, et être compris de tous.		X		
	Etre capable d'annoncer la faute et la réparation avec la gestuelle réglementaire accompagnée de la parole à la table de marque, et être compris de tous.		X		
Se placer lors de situations pour reprendre le jeu					
15*	Etre capable d'effectuer une remise en jeu au bon endroit quand les officiels sont prêts.		X		
11*	Etre capable d'effectuer l'entre-deux de début de rencontre.		X		
34*	Etre capable de se positionner lors de lancers francs.		X		
16*	Etre capable d'administrer un temps-mort.		X		
17*	Etre capable d'administrer un remplacement.		X		
MANAGER LES ACTEURS DE LA RENCONTRE					
Connaître le savoir vivre et savoir être de l'arbitre					
44	Etre capable d'écouter un acteur et de parler pour être compris.	X			
	Etre capable de demander, trouver et chercher l'information en cas de besoin durant la rencontre.		X		
	Etre capable d'adopter une attitude responsable et positive.		X		
IDENTIFIER LES ASPECTS TECHNIQUES DU JEU					
14*	Etre capable de réaliser et juger les tirs en course.			X	
	Etre capable de réaliser et juger le tir de plain pied.			X	
23*	Etre capable de réaliser et juger les arrêts et les pivots.			X	
	Etre capable de réaliser et juger les départs en dribble.			X	
22*	Etre capable de réaliser et juger la conduite de balle et le dribble.			X	
29*	Etre capable de réaliser et juger la position légale de défense et les contacts réglementaires.		X		

SE COMPORTER EN REPRESENTANT DE SA STRUCTURE DE DESIGNATION ET DE LA FFBB

45	Etre capable de respecter les règles de procédures du club, de la CDO, CRO ou Zone (indisponibilité, respects des désignations, ...).		X			
	Etre capable de participer aux temps forts du club, du Comité Départemental ou de la Ligue.		X			
	Etre capable se présenter à l'heure en tenue correcte.		X			
	Etre capable d'accepter l'invitation du club pour un moment de convivialité d'après-match et de saluer en partant.		X			

DEMARCHE D'OPTIMISATION DE L'ACTIVITE D'ARBITRE

PREPARER SA SAISON

46	Etre capable de répondre dans les délais au courrier de réengagement envoyé par son Comité Départemental ou sa Ligue.		X			
	Etre capable de se licencier avant le début de saison et pour officier sur les matches de préparation.			X		
	Etre capable de prévenir tôt de ses indisponibilités et d'assurer ses désignations.			X		
	Etre capable de participer activement à la formation de début de saison mise en place par le club, le Comité Départemental, la Ligue ou la Zone.		X			
31	Etre capable de se préparer physiquement (entraînement dans son club) et dans sa connaissance des règles.		X			

PARTICIPER A DES FORMATIONS

30	Etre capable de participer activement à la formation continue mise en place par le Comité Départemental, la Ligue ou la FFBB de manière régulière.	X				
	Etre capable de s'intéresser aux formations à distance proposées par la FFBB.	X				

PREPARER SON MATCH

47	Etre capable d'appeler son collègue pour se donner rendez-vous à la salle et évoquer le déplacement de chacun ou en commun.		X			
	Etre capable de préparer son déplacement afin d'arriver au moins 45 minutes avant la rencontre.		X			
	Etre capable de s'échauffer avant la rencontre.		X			

MANAGEMENT D'UNE EQUIPE D'OFFICIELS

ORGANISER UN BRIEFING D'AVANT MATCH AVEC SON COLLEQUE

47	Etre capable d'échanger avec son collègue sur :					
	- le contexte de la rencontre		X			
	- les forces en présences (équipes et joueurs)		X			
	- des points précis de coopération dans la mécanique d'arbitrage		X			
	- le contrôle de la rencontre		X			

ORGANISER LE « RENDEZ-VOUS » D'AVANT MATCH AVEC LES ENTRAINEURS

48	Etre capable de mener le rendez-vous d'avant match avec les entraîneurs, en s'aidant si besoin du support FFBB.		X			
----	---	--	---	--	--	--

GERER UN TEMPS MORT

	Etre capable :					
16*	- de signaler et d'imputer le temps mort			X		
	- d'échanger avec son collègue sur des situations précédentes et se réguler pour la suite.		X			
	- d'envisager et de se préparer aux changements de jeu à venir et points de vigilance à avoir.	X				
	- de faire respecter la durée légale du TM aux 2 équipes en vue de la reprise du jeu dans les temps		X			

ORGANISER UN DEBRIEFING DU MATCH

	Etre capable de :					
49	- lister les situations qui ont posé problème	X				
	- analyser les causes de ces difficultés	X				
	- envisager des solutions pour ne pas répéter les erreurs à l'avenir	X				