



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

BASKET - BALL

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS
LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES
DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1 LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

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

-

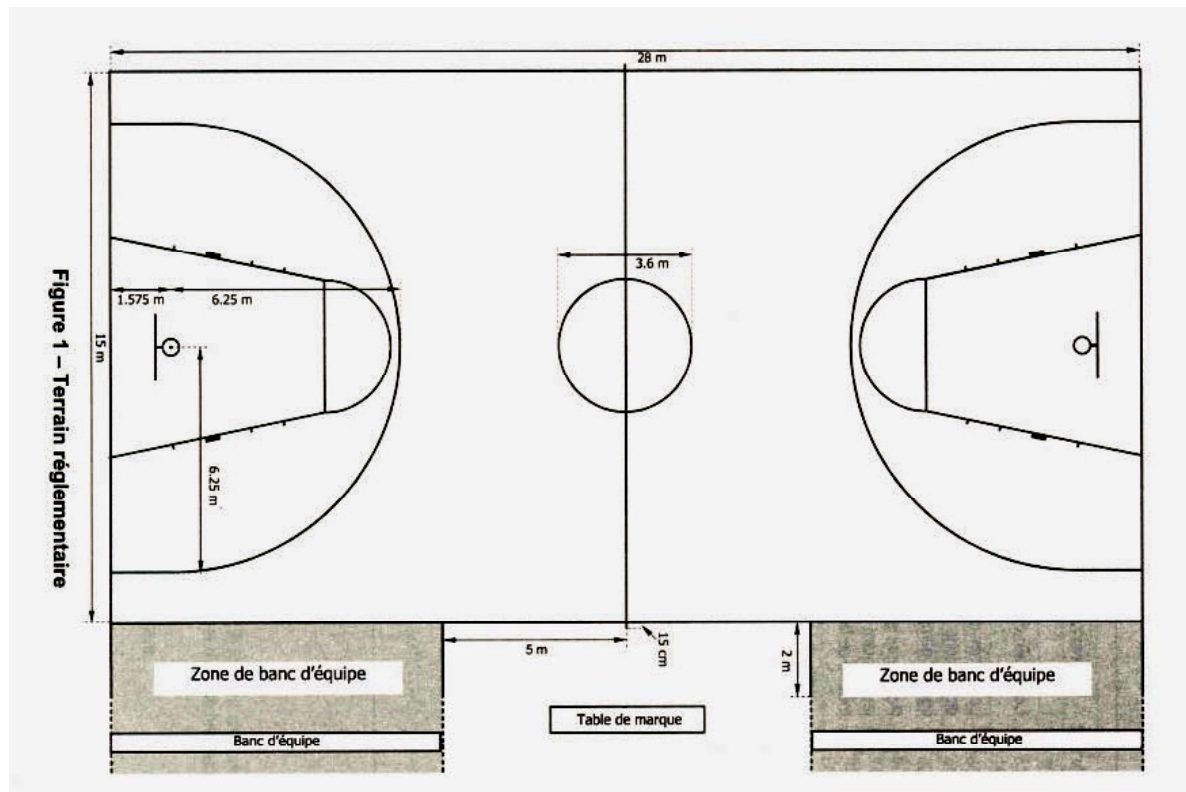
A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
 - être sensible à l'esprit du jeu
 - être objectif et impartial
 - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
-
- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2 .LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

- Le terrain et ses dimensions
- La différence entre violation et faute
- L'entre-deux et possession alternée
- Le joueur progressant avec la balle
- La règle des 3 secondes
- Le retour du ballon en zone arrière
- Le hors limite
- Les fautes
- Temps morts et remplacements

LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS



LA DIFFERENCE ENTRE VIOLATION ET FAUTE

<p>Violation</p> <p>C'est une infraction aux règles dont la sanction est la perte de balle.</p> <p>Quelques exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ballon hors jeu • Reprise de dribble • Marcher • Retour en zone 	<p>Faute</p> <p>C'est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif. La faute est inscrite au compte du fautif sur la feuille de marque.</p>										
Si la faute est commise											
<p style="text-align: center;">Sur un joueur qui ne tire pas au panier</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p style="text-align: center;">Remise en jeu sur le côté, sauf après 4 fautes d'équipe (2 lancers francs à la 5^{ème})</p>	<p style="text-align: center;">Sur un joueur qui tire au panier</p> <table style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 50%;">↓</td> <td style="width: 50%;">↓</td> </tr> <tr> <td>Panier</td> <td>2 lancers francs</td> </tr> <tr> <td>Compte</td> <td>ou</td> </tr> <tr> <td>+</td> <td>3 lancers francs</td> </tr> <tr> <td>1 lancer franc</td> <td></td> </tr> </table>	↓	↓	Panier	2 lancers francs	Compte	ou	+	3 lancers francs	1 lancer franc	
↓	↓										
Panier	2 lancers francs										
Compte	ou										
+	3 lancers francs										
1 lancer franc											
<p>Quelques exemples :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utilisation illégale des mains • Obstruction 											

L'ENTRE DEUX ET POSSESSION ALTERNEE

Au début du match l'arbitre lance le ballon verticalement à une hauteur telle qu'aucun des deux joueurs ne puisse l'atteindre en sautant et de façon qu'il retombe entre eux.

Le ballon doit être joué après avoir atteint son point culminant.

Pendant le jeu, chaque situation d'entre deux entraînera l'application de la règle de la possession de balle en alternance, l'arbitre indiquant le sens de la remise en jeu après le geste d'entre deux.

Exemples :

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

JOUEUR PROGRESSANT AVEC LA BALLE

Réparation : remise en jeu sur le côté ou sur la ligne de fond à hauteur de la violation.

Le marcher :

Un joueur marche lorsqu'il progresse balle en main sans dribbler et qu'il utilise plus de 2 appuis.

Remarque : 2 pieds posés simultanément comptent pour 1 appui.

Le pied de pivot :

Pivoter : un joueur en possession du ballon pivote lorsqu'il déplace le même pied une ou plusieurs fois tout en gardant l'autre pied au même point de contact avec le sol.

Choix du pied de pivot : un joueur qui reçoit le ballon les deux pieds au sol peut choisir l'un ou l'autre pied. Dès qu'un pied se lève, l'autre devient le pied de pivot.

- Pour un joueur en mouvement, le premier pied posé sera le pied de pivot.
- Pour un joueur qui reçoit le ballon en l'air et qui retombe simultanément sur ses 2 pieds, l'un ou l'autre peut être choisi comme pied de pivot.

La reprise de dribble :

Un joueur dribble, contrôle la balle à deux mains, puis dribble à nouveau ou interrompt son dribble et dribble à nouveau.

Le départ en dribble :

Le ballon doit être lâché avant que le pied de pivot ne soit décollé du sol.

Le dribble irrégulier :

La balle passe d'une main à l'autre sans passer par le sol.

La balle est portée main dessous.

LA REGLE DES 3 SECONDES

Violation :

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

Les lignes délimitant celle-ci font partie de la zone restrictive.

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

LE RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE

Violation :

Une équipe qui contrôle le ballon, dans sa zone avant, ne doit pas le ramener dans sa zone arrière.

Remise en jeu par un joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation.

Il doit jouer dans la zone avant.

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

LE HORS LIMITE

Cas du joueur :

Il est hors limite lorsqu'il touche le sol sur ou en dehors des lignes délimitant le terrain.

Cas du ballon :

Il est hors limite lorsqu'il touche un joueur ou toute autre personne qui est hors limite, le sol ou tout autre objet sur ou en dehors des limites du terrain, les supports ou la face arrière du panneau.

LES FAUTES

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

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

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

La faute antisportive (U1, U2 ou U3)

C'est une faute personnelle qui, selon le jugement de l'arbitre, a été commise délibérément par un joueur sur un adversaire avec ou sans ballon et va à l'encontre de l'esprit du jeu (inscrite au compte du joueur: 1, 2 ou 3 lancers francs + conservation de la balle au milieu du terrain à cheval sur la ligne médiane). A la deuxième faute anti-sportive, le joueur est disqualifié.

La faute technique du joueur (T2)

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

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

La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)

Elle fait référence au caractère flagrant de tout comportement anti-sportif.

Le joueur fautif est exclu de la rencontre.

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

TEMPS MORTS ET REMPLACEMENTS

Les temps morts :

2 en première mi-temps (1^{er} et 2^{ème} ¼ temps), 3 en deuxième mi-temps (3^{ème} et 4^{ème} ¼ temps), 1 par prolongation(s).

Durée : 1 minute. Ils s'obtiennent sur tout coup de sifflet de l'arbitre et sur panier encaissé jusqu'à la remise en jeu.

Le remplacement de joueur :

Il est demandé par le remplaçant et peut être obtenu sur tout coup de sifflet de l'arbitre.



Cas particuliers :



1. dans les deux dernières minutes du temps réglementaire et de chaque prolongation, par l'équipe qui encaisse un panier.
2. pour le tireur de lancer franc, si la demande en a été faite avant le 1^{er} tir de LF et si le dernier LF est réussi.



I. SCORE

II. CHRONOMETRE






III. ADMINISTRATION



<p>3 TENTATIVE A TROIS POINTS</p>  <p>Trois doigts pointés</p>	<p>4 TROIS POINTS REUSSIS</p>  <p>Trois doigts pointés des deux mains</p>
---	--

<p>6 Arrêt du chronomètre (en même temps que le coup de sifflet) ou ne pas déclencher le chronomètre</p> 	<p>7 Arrêt du chronomètre pour faute (en même temps que le coup de sifflet)</p>  <p>Poing fermé - paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif</p>
--	---

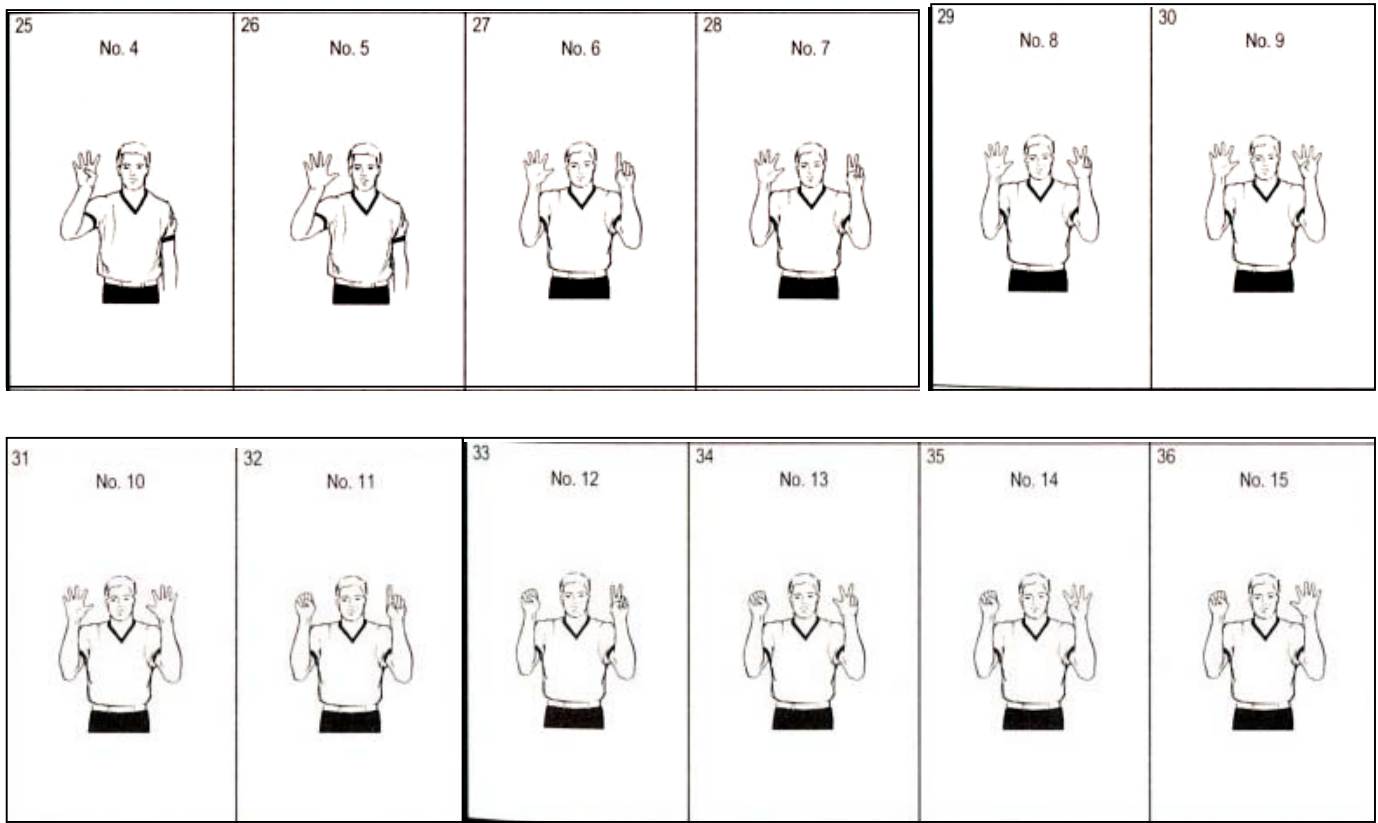
<p>10 Remplacement (siffler simultanément)</p>  <p>Avant-bras croisés</p>	<p>12 Temps-mort d'équipe (siffler simultanément)</p>  <p>Former un T, avec l'index et la main ouverte</p>
--	---

IV. GENRE DE VIOLATIONS

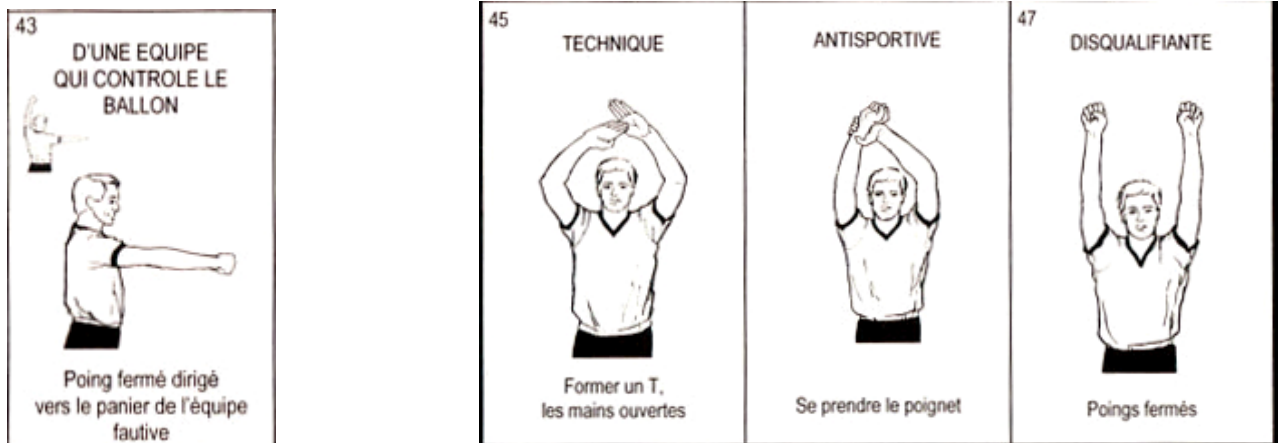
<p>14 MARCHER</p>  <p>Rotation des poings</p>	<p>15 DRIBBLE ILLEGAL OR DOUBLE DRIBBLE</p>  <p>Battement alternatif</p>	<p>17 TROIS SECONDES</p>  <p>Bras tendu, montrer 3 doigts</p>	<p>20 VINGT-QUATRE SECONDES</p>  <p>Doigts touchant l'épaule</p>	<p>21 RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIERE</p>  <p>Mouvement du bras, index pointé</p>
---	---	---	--	---

<p>23 SORTIE DU BALLON ET/OU DIRECTION DU JEU</p>  <p>Doigt pointé parallèlement aux lignes de touche</p>	<p>24 SITUATION D'ENTRE-DEUX</p>  <p>Pouces levés suivis du doigt pointé en direction de la flèche de possession</p>
--	--

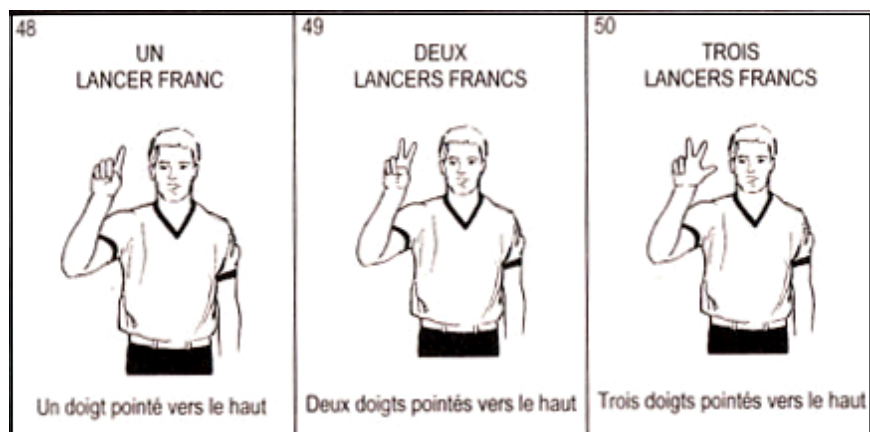
V. NUMERO DU JOUEUR



VI. GENRE DE FAUTE



VII. NOMBRE DE LANCER(S) ACCORDES



3-LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION

1. Arbitre

Avant, il doit :

- se rendre sur le lieu de la rencontre avec ses affaires (chaussures propres, maillot jeune officiel, sifflet, bouteille d'eau)
- arriver assez tôt pour :
 - se présenter aux organisateurs, aux responsables des équipes, et aux autres officiels présents,
 - se changer et s'échauffer,
 - vérifier la feuille de marque et les licences,
 - informer les responsables s'il y a un problème (licence, matériel, organisation...)
 - vérifier le matériel (paniers, taille du ballon...)
 - se mettre d'accord avec les responsables et les autres officiels sur le règlement utilisé (temps de jeu, nombre de périodes, nombre de fautes...),
- annoncer 3' avant le début de la rencontre.

Pendant, il doit :

- faire appliquer le règlement en l'adaptant au niveau des joueurs,
- utiliser les gestes officiels et s'assurer de bien se faire comprendre par tous les acteurs du jeu,
- utiliser la mécanique de l'arbitrage :
 - *remise en jeu*: vérifier que les autres officiels sont prêts en donnant le ballon à chaque remise en jeu,
 - *près du ballon* : observer le porteur de balle (marcher, départ et reprise de dribble) et le défenseur (attitude, contact),
 - *loin du ballon* : observer les autres joueurs,

A la mi-temps, il doit :

- rester concentré,
- vérifier la flèche d'alternance et la feuille,
- annoncer 3'.

Après, il doit :

- laisser terminer la feuille de marque (recto verso), la vérifier, la faire signer et la signer en dernier.

µ

2. Officiels table de marque

Avant,

➤ **le chronométreur** doit :

- vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
- faire retentir son signal à 3' et à 1'30 avant le début de la rencontre,

➤ **le marqueur** doit :

- remplir la feuille de marque suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
- noter les entrées en jeu et faire signer les responsables d'équipes,
- contrôler les entrées en jeu et cercler les croix.

Pendant,

➤ **le chronométreur** doit :

- démarrer le chronomètre de jeu lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain,
- arrêter le chronomètre de jeu sur tout coup de sifflet de l'arbitre,
- communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements...)
- demander les temps morts sur panier encaissé,
- gérer les temps morts,

- arrêter le chronomètre de jeu sur tout panier réussi dans les 2 dernières minutes du temps réglementaire et des prolongations,

➤ le marqueur doit :

- noter le score, les fautes, les temps morts,
- gérer les entrées des joueurs,
- gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
- gérer la flèche d'alternance,
- communiquer avec le chronométreur et les arbitres (temps morts, remplacements...)

Après,

➤ le chronométreur doit signer la feuille de marque,

➤ le marqueur doit terminer la feuille de marque, la signer et la faire signer au chronométreur puis aux arbitres.

3. Organisateur

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

4. Reporter

Avant, il doit établir un scénario et contacter les médias

Pendant, il doit couvrir l'évènement

Après, il doit réaliser un dossier de presse.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau départemental

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	Siffler	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir toujours le sifflet en bouche - Coup de sifflet ferme, audible de tous, pas hésitant 	<p>Formation départementale pour arbitre de district (stage de deux jours ou plusieurs mercredi) avec l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres</p> <p>La certification se fera en deux temps :</p> <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de matches départementaux supervisés par un arbitre officiel ou par l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.
	Expliquer l'infraction	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des gestes amples et conventionnels - FAUTE : <ul style="list-style-type: none"> ➤ montrer le fautif, ➤ expliquer la nature de la faute, ➤ faire inscrire le n° du fautif, ➤ indiquer la réparation. - VIOLATION : <ul style="list-style-type: none"> ➤ expliquer la nature de la violation, ➤ indiquer le sens de la remise en jeu. 	
	Valider les remises en jeu	<ul style="list-style-type: none"> - TOUCHE : <ul style="list-style-type: none"> ➤ donner le ballon à la bonne équipe, au point exact de la remise en jeu - ENTRE-DEUX : <ul style="list-style-type: none"> ➤ lancer le ballon bien verticalement - LANCERS FRANCS : <ul style="list-style-type: none"> ➤ vérifier la validité de la position des rebondeurs ➤ indiquer le nombre de lancers francs à tirer, ➤ donner le ballon au bon tireur (= celui sur qui la faute a été commise). 	
	Juger les violations	<ul style="list-style-type: none"> - TOUCHE : <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir quand le ballon ou le joueur est sorti, ➤ siffler au moment exact. - MARCHER : <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir compter les 2 appuis au sol auquel le joueur a droit pour s'arrêter, ➤ savoir identifier le pied de pivot (le 1^{er} posé) et vérifier qu'il n'est pas déplacé avant que le joueur ne se débarrasse du ballon, ➤ vérifier que le pied de pivot n'est pas décollé avant que le joueur ne commence son dribble. - DRIBBLE : <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir sanctionner un dribble à 2 mains ➤ savoir repérer quand le joueur a terminé son dribble. ➤ savoir identifier le pied de pivot pour s'arrêter ou se débarrasser du ballon de façon réglementaire. - PIED : <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir ne pas sanctionner un pied involontaire - SITUATION D'ENTRE-DEUX : <ul style="list-style-type: none"> ➤ savoir ne pas siffler « ENTRE DEUX », tant que le ballon peut encore être pris sans violence. 	
	Juger les fautes	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir qu'arracher le ballon ou le prendre par derrière est autorisé si on ne touche pas l'adversaire - Savoir siffler quand un joueur gêne l'adversaire en le touchant avec ses bras, épaules, jambes ou hanches - Savoir siffler quand un joueur étend ses bras devant lui ou sur le côté et qu'il touche, ou est touché, par l'adversaire même s'il ne bouge pas (NON RESPECT de la VERTICALITE) - Connaître la position légale de défense et la défense sur dribbleur - Règle des fautes d'équipes 	

	Réparer les fautes et accorder les paniers (à 2 ou 3 points)	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir quand on accorde un panier, - quand on donne 1, 2, 3 lancers francs, - quand on donne une remise en jeu de l'extérieur du terrain 	
	Se placer	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir rester proche du jeu - Faire en sorte qu'il y ait toujours un arbitre derrière le panier et un arbitre derrière l'attaque, dans le terrain 	
	Feuille de marque	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir vérifier la feuille, la valider en la signant à la fin du match - Savoir valider remplacement et temps morts 	
CHRONOMETREUR ou MARQUEUR		<ul style="list-style-type: none"> - Savoir renseigner les cases de la feuille de marque - Connaître les gestes des arbitres - Savoir noter les points - Savoir noter les fautes - Savoir quand accorder un remplacement, un temps mort - Savoir quand arrêter et déclencher le chronomètre - Savoir gérer les situations d'alternance de possession de balle 	

Niveau académique

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	Gestuelle	<ul style="list-style-type: none"> - Bien lever le bras à chaque coup de sifflet : <ul style="list-style-type: none"> ➤ paume ouverte pour violation ➤ poing fermé pour faute - Faire des gestes clairs et décidés en respectant l'ordre conventionnel 	Formation régionale par stage pour des jeunes arbitres niveau 1 encadrés par des arbitres de ligue ou l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres
	Juger les violations	<ul style="list-style-type: none"> - Maîtriser les règles des 3 secondes, 5 secondes, 8 secondes, 24 secondes, retour en zone - Bien connaître les cas qui ne sont pas considérés comme dribble - Les violations sur remise en jeu (touche, L.F., entre-deux) 	
	Juger les fautes	<ul style="list-style-type: none"> - Juger les fautes sur le non-porteur du ballon - Suivre le jeu du poste - Savoir juger les écrans - Savoir juger les passages en force - Connaître la règle concernant les joueurs en l'air - Savoir juger et ne pas siffler (trier les fautes) 	
	Les fautes particulières	<ul style="list-style-type: none"> - Faute anti-sportive - Faute disqualifiante - Faute technique, double fautes - Les cumuls de fautes 	
	Se faire respecter	<ul style="list-style-type: none"> - Avoir un comportement appliqué, correct et courtois - Faire respecter ses décisions 	La certification se fera en deux temps : <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de
	Administratif	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir rectifier une erreur - Savoir chronométrer et marquer - Savoir enregistrer réserves et réclamations 	
	Se placer	<ul style="list-style-type: none"> - Connaître les zones de responsabilité - Détacher son regard du ballon - Echanger les positions sur fautes - Savoir se placer sur les remises en jeu (L.F., touches, entre-deux) - Respecter la mécanique d'arbitrage 	

MARQUEUR ou CHRONOMETREUR	Marqueur et Chronométrateur	<ul style="list-style-type: none"> - Savoir enregistrer tous les types de fautes - Connaissance parfaite de la feuille de marque - Connaître la procédure pour réparer une erreur - Maîtriser la gestuelle des arbitres 	matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou par l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.
--------------------------------------	--	---	--

Niveau national

Rôles	Compétences	Précisions - Attendus	Protocole de certification
ARBITRE	<ul style="list-style-type: none"> - Attitude - Connaissance des règles - Placement - Psychologie (pédagogie) 	<ul style="list-style-type: none"> - Comportement irréprochable - Maîtrise totale du règlement - Condition physique - Maîtrise de la mécanique d'arbitrage pour savoir arbitrer avec n'importe qui - Savoir maîtriser des situations difficiles (tension, contestation...) + EXPERIENCE... 	La certification se fera en deux temps : <ul style="list-style-type: none"> - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de matches de championnat de France supervisés par un arbitre officiel ou par les responsables de la CMN
OFFICIEL DE TABLE DE MARQUE	<ul style="list-style-type: none"> - Marqueur et Chronométrateur - Opérateur des 24 secondes 	<ul style="list-style-type: none"> - Connaissance parfaite de la feuille de marque, du chronométrage, des gestes des arbitres, des réparations aux diverses infractions... - Rigueur, maîtrise de soi, concentration - Remplir le rôle d'opérateur 24 secondes 	

Q. C. M. National

1- Sur jeu placé, l'arbitre de tête est celui qui se trouve :

- a) près du panier
- b) loin du panier
- c) derrière la défense
- d) derrière l'attaque

2- Une faute antisportive est commise par le joueur A4 sur le joueur B5 qui tire au panier. Le panier est réussi. La réparation est la suivante :

- a) panier refusé + 2 tirs de lancers francs + possession de la balle pour l'équipe B
- b) panier accordé + 1 tir de lancer franc + possession de la balle pour l'équipe B
- c) panier accordé + 1 tir de lancer franc + le jeu continue.

3- Une double faute est sifflée alors que l'équipe A contrôle le ballon.

La réparation est :

- a) situation d'entre-deux
- b) remise en jeu pour l'équipe A
- c) remise en jeu pour l'équipe B

4- Lors d'une remise en jeu derrière la ligne de fond, le ballon touche le sol et sort sans être touché par un joueur, à la hauteur des LF du côté opposé. La remise en jeu se fera :

- a) du même endroit par l'équipe adverse
- b) du même endroit par la même équipe
- c) à l'endroit de la sortie pour l'équipe adverse

5- Une faute est commise par B5 sur A8 qui tire à 2 points. Le tir est réussi.

L'entraîneur B manifeste et se voit infliger une faute technique. La réparation est 1 tir de LF + 2 tirs de LF + possession, pour l'équipe A. Les LF sont tirés :

- a) obligatoirement par A8
- b) obligatoirement par A8 et un autre joueur
- c) le 1^{er} par A8 et les 2 autres par un joueur désigné par l'entraîneur

6- Le joueur A13 stationne dans la zone restrictive en zone avant. Le joueur A4 porteur du ballon met plus de 3'' pour passer la ligne médiane.

L'arbitre doit siffler 3'' :

- a) dès que le ballon est en zone avant
- b) 3'' après que le ballon soit en zone avant
- c) au bout de 3'' de possession

7- Le joueur A9 tombe au sol, blessé. L'arbitre siffle pour arrêter le jeu et autorise l'entraîneur A à pénétrer sur le terrain pour aller soigner son joueur. L'entraîneur B profite de cette interruption du jeu pour demander un temps mort. A la fin du temps mort, le joueur A9 s'il a récupéré :

- a) peut revenir en jeu immédiatement
- b) ne peut plus rejouer

c) doit attendre une prochaine occasion de remplacement

8- On peut inscrire sur la feuille de marque au compte de l'entraîneur, les fautes suivantes :

a) P b) U c) D d) C e) F f) T g) B

9- L'entraîneur B s'estime lésé par une erreur de manipulation de l'appareil des 24".

Pour être recevable, la réclamation doit être signifiée à l'arbitre :

a) par l'entraîneur B b) par le capitaine en jeu B c) par le capitaine en titre B

10- Dans les situations normales, les arbitres doivent échanger leur position après :

a) une faute défensive sifflée par l'arbitre de tête b) une faute donnant lieu à des LF

c) une faute offensive sifflée par l'arbitre de queue

Réponses aux Q.C.M.

Départemental

1 : b 2 : b 3 : b 4 : b 5 : c
6 : b 7 : c 8 : b 9 : b 10 : c

Académique

1 : a, b et c 2 : a 3 : a 4 : c 5 : a
6 : a 7 : b 8 : a 9 : b 10 : b et c

National

1 : a et c 2 : b 3 : b 4 : a 5 : c
6 : b 7 : c 8 : c, d, e et g 9 : a 10 : a et b

NOM prénom:		Académie:		compétition:	
-------------	--	-----------	--	--------------	--

niveau de départ (*) D 1 2 3 4 n° de licence:	rencontre n° 1	rencontre n° 2	rencontre n° 3	rencontre n° 4	rencontre n° 5															
	date:	heure:	date:	heure:	date:	heure:	date:	heure:	date:	heure:										
	Gymnase :		Gymnase :		Gymnase :		Gymnase :		Gymnase :											
	catégorie arbitrée: (*) F G		catégorie arbitrée: (*) F G		catégorie arbitrée: (*) F G		catégorie arbitrée: (*) F G		catégorie arbitrée: (*) F G											
	M C J/S	superviseur(s):	M C J/S	superviseur(s):	M C J/S	superviseur(s):	M C J/S	superviseur(s):	M C J/S	superviseur(s):										
évaluation	très bien	bien	moyen	Insuff	très bien	bien	moyen	insuff	très bien	bien	moyen	insuff	très bien	bien	moyen	insuff	très bien	bien	moyen	insuff
attitude générale autorité présence																				
placement déplacements mécanique																				
connaissance du règlement																				
gestuelle																				
collaboration avec les autres officiels																				
Bilan commentaires, conseils pour progresser:																				

(*) rayer les mentions inutiles

NOM prénom :

Académie :

Compétition :

niveau de départ (*)
D 1 2 3 4
n° de licence:

rencontre n° 1			
date:		heure:	
gymnase:			
fonction: feuille chrono 24" (*)			
catégorie: M C J/S F G (*)			
superviseur(s):			
très bien	bien	moyen	insuff

rencontre n° 2			
date:		heure:	
gymnase:			
fonction: feuille chrono 24" (*)			
catégorie: M C J/S F G (*)			
superviseur(s):			
très bien	bien	moyen	insuff

rencontre n° 3			
date:		heure:	
gymnase:			
fonction: feuille chrono 24" (*)			
catégorie: M C J/S F G (*)			
superviseur(s):			
très bien	bien	moyen	insuff

rencontre n° 4			
date:		heure:	
gymnase:			
fonction: feuille chrono 24" (*)			
catégorie: M C J/S F G (*)			
superviseur(s):			
très bien	bien	moyen	insuff

rencontre n° 5			
date:		heure:	
gymnase:			
fonction: feuille chrono 24" (*)			
catégorie: M C J/S F G (*)			
superviseur(s):			
très bien	bien	moyen	insuff

évaluation

attitude générale
concentration

rapidité
d'exécution

maîtrise
du règlement

communication
avec les
arbitres

collaboration
avec les autres
OTM

Bilan,
commentaires,
conseils
pour
progresser:

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--	--	--	--

--

--

--

--

--

(*) rayer les mentions inutiles

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

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

UNSS 13 rue Saint Lazare 75009 PARIS www.unss.org

FFBB 117 rue du Château des Rentiers 75013 PARIS www.basketfrance.com