



ECOLE D'ARBITRAGE
REUNION DES RESPONSABLES
SAISON 2019/2020



PRECONISATIONS

Il est préconisé que la réunion des responsables des écoles d'arbitrage (EA) se déroule en début de saison et en deux temps :

Temps 1 :
Informations générales sur les EA

Temps 2 :
Partie technique pour les formateurs

Le document vous permet de disposer d'un support pour animer le premier temps et vous propose d'aborder dans un second temps la mécanique et les nouvelles règles de manière succincte.



TEMPS 1

INFORMATIONS GENERALES SUR LES ECOLES D'ARBITRAGE



INFORMATIONS GENERALES

1. Définition
2. Déclarer son école de niveau 1
3. Valider son école de niveau 2 : Les 5 critères
4. La formation et la mallette
5. Rôle du formateur
6. Rôle du coach
7. Ecole d'arbitrage et la charte des officiels
8. Ecole d'arbitrage et formation départementale



1. DEFINITION D'UNE ECOLE D'ARBITRAGE

Définition

Une école d'arbitrage initie des licenciés à l'activité d'arbitre, forme des arbitres club et peut préparer aussi des arbitres à l'examen départemental.

Une école d'arbitrage dans un club peut être encadrée par un bénévole, un entraîneur, un arbitre et/ou un formateur

Elle a un responsable attitré et un ou plusieurs formateurs

Elle peut s'organiser de manières différentes:

- lors d'entraînements
- lors de réunions
- lors de stages (vacances scolaires, week-end, ...)
- lors de matchs de jeunes catégories

Il existe 2 niveaux d'école d'arbitrage. Le niveau 2 crédite des points pour la charte des officiels. Le niveau 2 est exigé pour la validation des CTC avant le 30 mars.

ELLE DOIT ETRE DECLAREE POUR LE 30 NOVEMBRE DE CHAQUE SAISON

1. DEFINITION D'UNE ECOLE D'ARBITRAGE

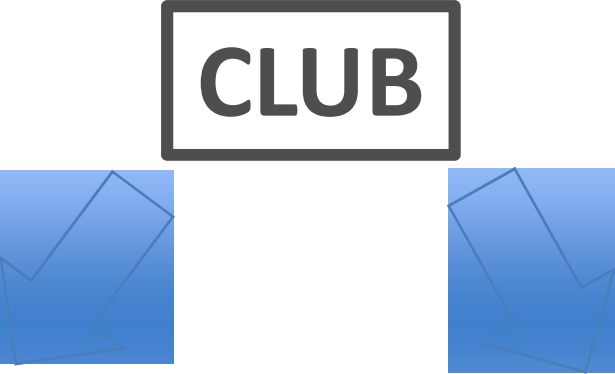
Objectifs des procédures :

- Simplifier la déclaration d'une école d'une CTC (utilisation de l'identifiant CTC obligatoirement)
- Enregistrement des arbitres et OTM clubs en formation
- Responsabiliser les clubs et assurer le suivi pour une meilleure formation



2. DECLARER SON ECOLE NIVEAU 1

CLUB



```
graph TD; CLUB[CLUB] --> A[DECLARE SON ECOLE NIVEAU 1 SUR FBI]; CLUB --> B[DECLARE SES ARBITRES / OTM CLUB EN FORMATION SUR FBI];
```

**DECLARE SON ECOLE
NIVEAU 1 SUR FBI**

**La demande de niveau 2
se fait auprès du comité
avec le formulaire avant
le 30 novembre**

**DECLARE SES ARBITRES /
OTM CLUB EN FORMATION
SUR FBI**

**Renseigner la date de
certificat médical.
(responsabilité du
dirigeant)**

3. VALIDER SON ECOLE NIVEAU 2

DEMANDE D'UNE VALIDATION D'ECOLE
D'ARBITRAGE NIVEAU 2



REEMPLIR LE FORMULAIRE

[CLIQUEZ ICI](#)

REEMPLIR LES 5 CRITERES



RENNVOYER LE
FORMULAIRE AU COMITE

Le Comité contrôle les 5 critères



3. VALIDER SON ECOLE NIVEAU 2

LES 5 CRITERES POUR VALIDER UNE ECOLE D'ARBITRAGE NIVEAU 2

- ➡ Faire une demande de validation de niveau 2 en remplissant et en adressant le formulaire à son comité départemental.
- ➡ Saisir sur FBI au minimum 2 « Arbitres Club en formation » titulaires d'une licence avec certificat médical. Pour une CTC : il faut déclarer 2 arbitres (en moyenne) par club qui la compose.
- ➡ Utiliser [la mallette pédagogique de la FFBB](#), les cahiers d'arbitre club, et respecter le programme de formation.
- ➡ Afficher le programme de formation de l'école d'arbitrage, les photos des officiels du club et chaque semaine les désignations des officiels du club .
- ➡ **Participer à la réunion des responsables d'école d'arbitrage de la CDO (date fixée par le comité départemental). Présence obligatoire du responsable de l'école d'arbitrage.**

4. LA FORMATION ET LA MALLETTE



5. LE RÔLE DU RESPONSABLE DE L'ÉCOLE D'ARBITRAGE

Le responsable de l'école d'arbitrage doit :

- Organiser la formation et le suivi des stagiaires
- S'assurer qu'un formateur est présent pour encadrer les arbitres en formation sur chaque rencontre
- S'assurer que la déclaration d'école d'arbitrage est faite dans FBI
- Utiliser la mallette
- Participer à la réunion organisée par le comité.
- S'assurer de la saisie des arbitres en formation sur FBI lorsqu'ils ont officié sur un match du club
- Remplir avec l'arbitre en formation son livret de suivi et/ou suivre son évolution sur e-Learning



6. LE RÔLE DU FORMATEUR

Un formateur (pas forcément arbitre) doit :

- Etre présent sur chaque match de l'arbitre club
- Accompagner lors de la préparation d'avant match (échauffement, briefing, ...)
- Etre présent à la table de marque
- Intervenir uniquement lors des temps mort et/ou intervalles de jeu
- Aider l'arbitre d'un point de vu placements et déplacements (pas de commentaire sur le jugement)
- Intervenir en cas de conflit avec les coachs et/ou joueurs
- Faire un retour après le match aux arbitres



7. ECOLE D'ARBITRAGE ET CHARTE EDS OFFICIELS

ARBITRES CLUB EN FORMATION



POUR LES MINEURS :
UTILISATION DU CAHIER DE
L'ARBITRE (MALLETTE)



POUR LES MAJEURS : SUIVRE
LA FORMATION E-LEARNING

+ 5 MATCHS ARBITRES EN CLUB ENREGISTRES SUR FBI
LE CLUB ENREGISTRE L'ATTESTATION DE FIN DE
FORMATION SUR FBI

**Le club peut suivre sur FBI le nombre de matchs officiés
par arbitre club en formation**

7. ECOLE D'ARBITRAGE ET CHARTE EDS OFFICIELS

**LE CLUB DOIT ENVOYER LES ATTESTATIONS DE
FORMATION**



**POUR LES MINEURS :
PAGE 23
DU CAHIER DE L'ARBITRE**



**POUR LES MAJEURS :
ATTESTATION
e-Learning**

**Le comité peut suivre l'évolution du statut des arbitres club à
réception des attestations.**



7. ÉCOLE D'ARBITRAGE ET CHARTE EDS OFFICIELS

Les points et valorisation de l'école d'arbitrage:

- Une école d'arbitrage de niveau 2 rapporte 10 points
- Un arbitre club est valorisé à partir de son 8^{ème} match enregistré sur FBI sur la saison en cours (ces 8 matchs incluent les 5 matchs nécessaires à la validation).
- Un formateur labellisé qui intervient dans une école d'arbitrage peut rapporter 5 points s'il peut justifier de 10 heures d'activité (pas de limite de nombre de formateurs labellisés par école d'arbitrage). Le rapport d'activité est à renvoyer à la FFBB annuellement.

Rappel : un arbitre peut être valorisé de 55 points maximum



8. ÉCOLE D'ARBITRAGE ET L'EXAMEN DÉPARTEMENTAL

L'école d'arbitrage peut préparer un licencié à l'examen d'arbitre départemental, pour cela, elle doit :

- Travailler en étroite collaboration avec le comité
- Inscrire l'arbitre à l'examen auprès de son comité
- Remplir le dossier du candidat désormais en version numérique
- Préparer les candidats aux 5 épreuves ci-dessous de l'examen:

E1: Suivre de la formation dans son intégralité

E2: Valider une formation à distance e-Learning

E3 : Réussir un test écrit de règlement de jeu

E4: Réussir un oral de règlement de jeu

E5: Réussir un match sur lequel l'arbitre est observé

Retrouvez toutes les informations sur le site en cliquant ici : [Devenir arbitre départemental](#)



TEMPS 2

PARTIE TECHNIQUE

NOUVEAUTES MECANIQUE
NOUVELLES REGLES



LA MECANIQUE D'ARBITRAGE



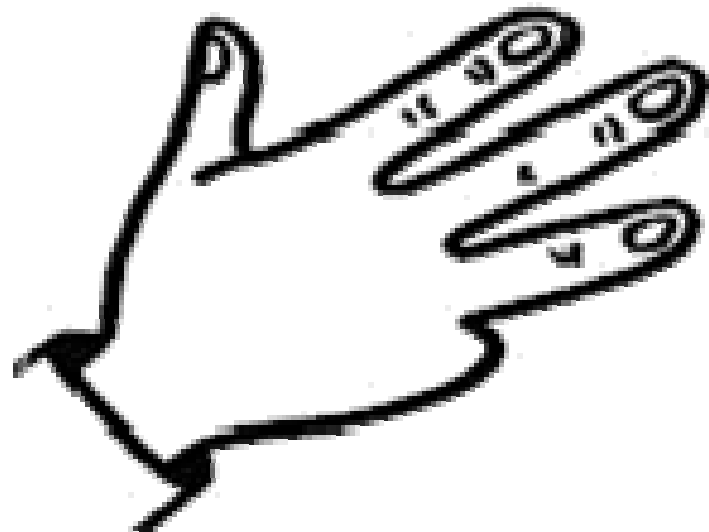
MECANIQUE D'ARBITRAGE

Lorsque l'on débute l'arbitrage, la mécanique, c'est-à-dire les placements et les déplacements des arbitres, n'est pas une priorité. Mais c'est une aide indispensable pour bien arbitrer.

On peut expliquer l'objectif de la mécanique d'arbitrage aux jeunes avec ce moyen mnémotechnique ludique :



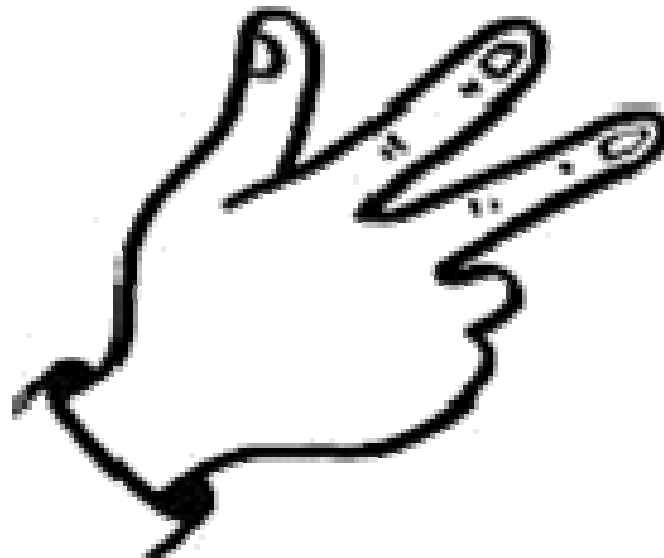
Se déplacer...



← Pour être bien placé...



Se déplacer...
Pour être bien placé...



← Pour bien voir...



Se déplacer...

Pour être bien placé...

Pour bien voir...



← Pour bien juger...



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Se déplacer...

Pour être bien placé...

Pour bien voir...

Pour bien juger...



← Et donc être un bon arbitre !!! 😊



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Les arbitres doivent toujours être **au plus proche de l'action afin de bien voir** ce que font les joueurs.

Les arbitres doivent :

- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Afin de couvrir au mieux les 10 joueurs et le ballon sur le terrain, il a été convenu de quelques grands principes que les arbitres appliquent. Mais il ne faut jamais perdre de vue que la mécanique doit aider pour mieux juger les situations, ce n'est pas une règle stricte à appliquer. L'important est d'être bien placé !

Dans le club, l'arbitre doit avoir une tenue sportive (jean interdit !) et montrer un dynamisme sur le terrain par sa course, ses déplacements, ...
Il s'échauffe avant le match !

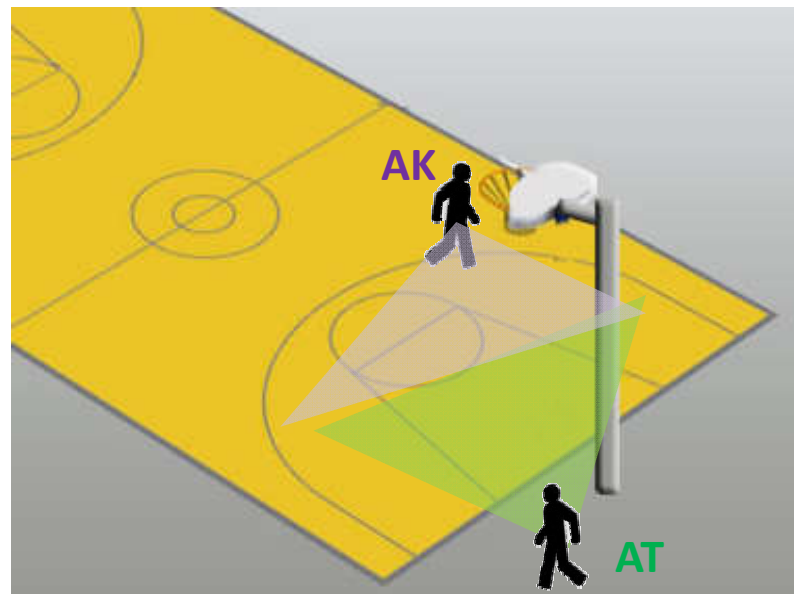


Un arbitre qui ne bouge pas et reste au milieu du terrain ne peut pas être efficace et donne une mauvaise image de l'arbitrage ! Pensez-y !

MECANIQUE D'ARBITRAGE

Principe général :

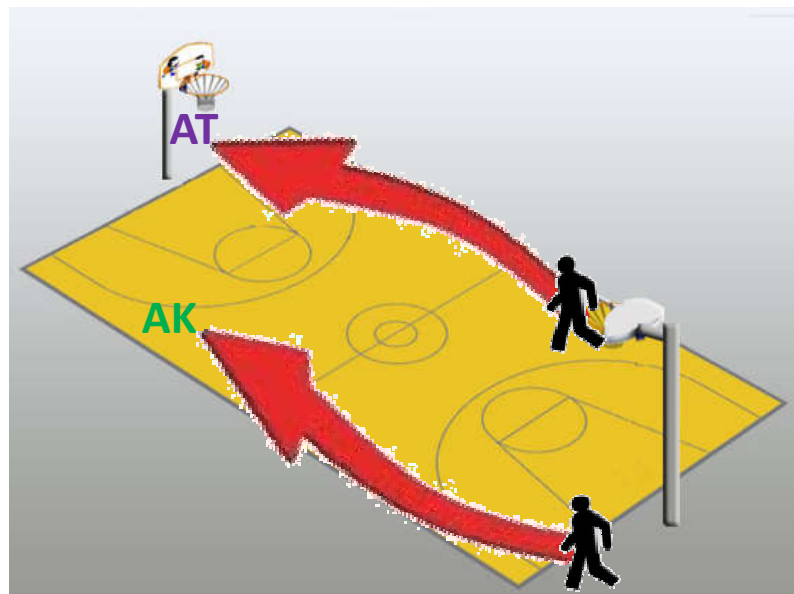
- un arbitre se placera le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT)
- l'autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller TOUS les joueurs.



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.

L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Pour débiter le match

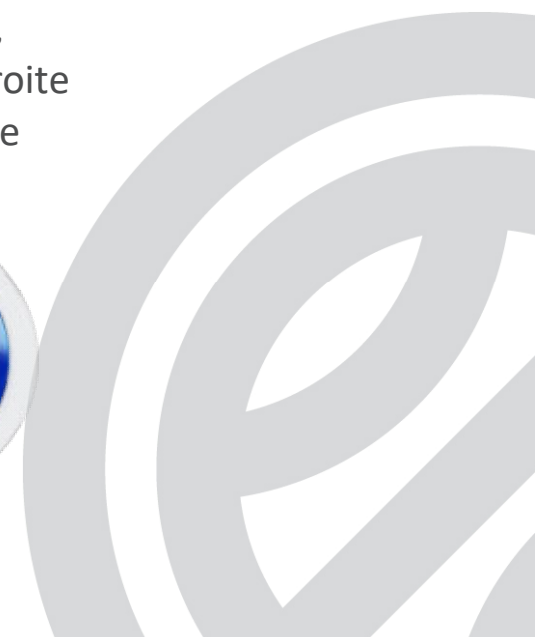
- Le 1^{er} arbitre effectue l'entre-deux face à la table de marque
- L'arbitre qui est libre ira se placer en Arbitre de Tête (AT)
- Celui qui a effectué l'entre-deux ira se placer en Arbitre de Queue (AK)

Entre-deux,
départ sur la gauche
de la table de
marque



Le 1^{er} arbitre

Entre-deux,
départ sur la droite
de la table de
marque

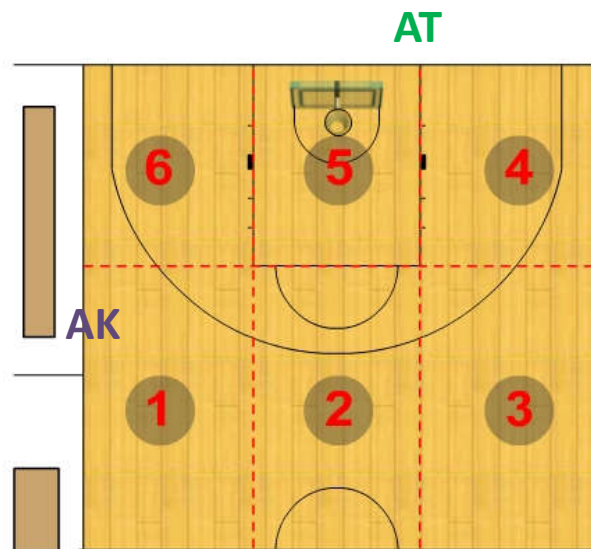


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Répartition sur le terrain

Pour permettre aux arbitres de se répartir les endroits du terrain et leur éviter de devoir tout siffler partout, des zones de responsabilités ont été définies. Il convient aux arbitres de respecter ses zones pour intervenir.

Ceci permet aux arbitres de contrôler tous les joueurs et d'éviter des coups de sifflets contradictoires entre les deux arbitres !



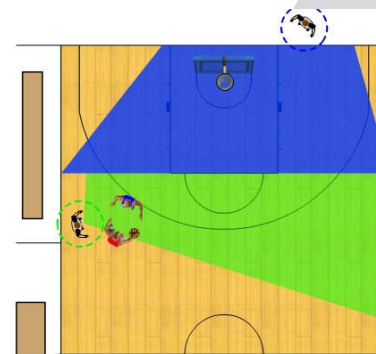
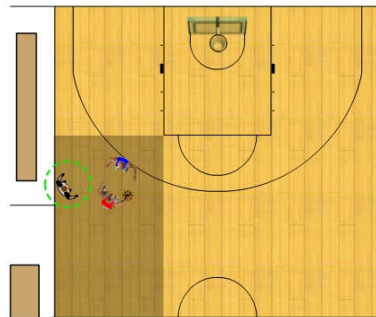
- AK :** Zones 1 - 2 - 3
Zone 5 (avec AT)
Zone 6 (jeu extérieur)
- AT :** Zones 4 - 5 (avec AK)
Zone 6 (poste bas)

MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 1** :

- **AK** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AT** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AK** se place à hauteur de la ligne à 3 points

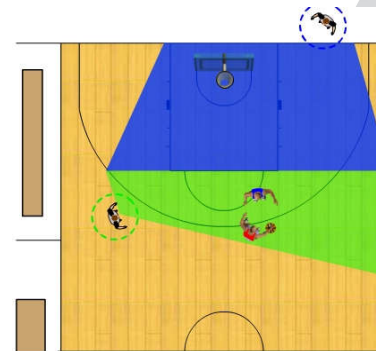
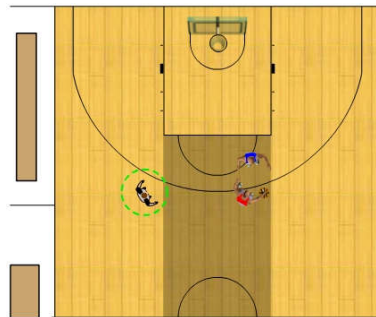


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 2** :

- **AK** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AT** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AK** adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il est généralement à hauteur de la ligne à 3 points

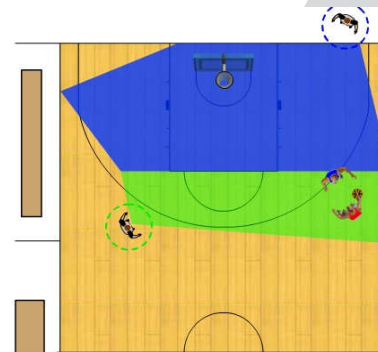
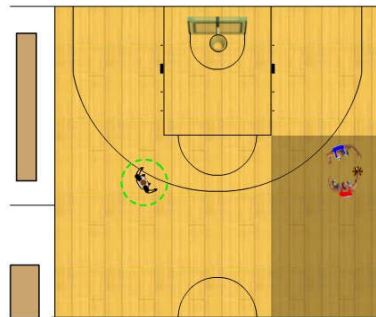


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 3** :

- **AK** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AT** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AK** adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il peut se rapprocher de l'action.



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 3** et qu'il y a une trappe :

- **AK** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, violations de l'attaquant, ...)
- **AT** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AK** adapte son placement aux joueurs, et se rapproche de l'axe panier-panier pour bien juger la situation (fautes, pieds sur la ligne, violations de l'attaquant, ...)



Vue opposée

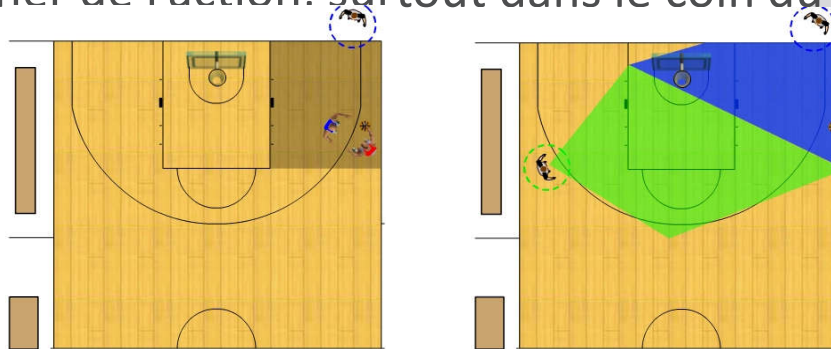


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 4** :

- **AT** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AK** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AT** adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il peut se rapprocher de l'action. surtout dans le coin du terrain.

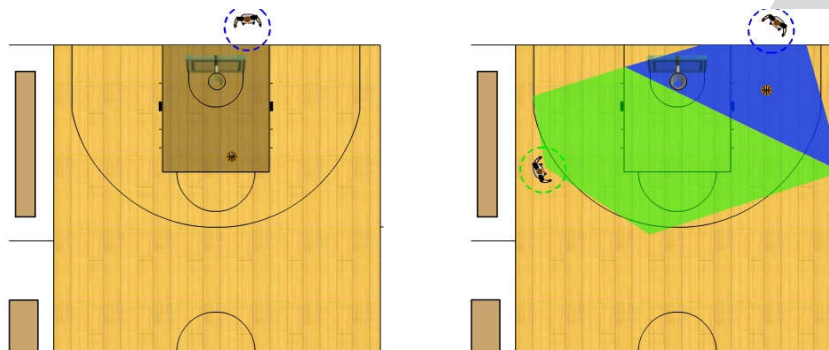


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 5 en poste bas** :

- **AT** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AK** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AT** se rapproche du jeu intérieur pour mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs.



MECANIQUE D'ARBITRAGE

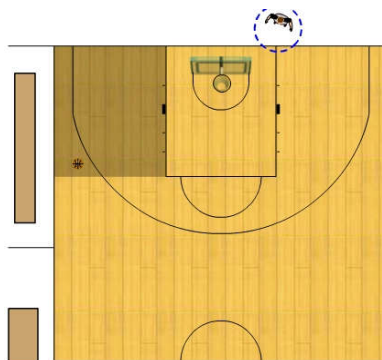
Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la **ZONE 6** :

- **AK** est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AT** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)
- **AK** se rapproche du jeu intérieur pour mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs.



Et si poste bas

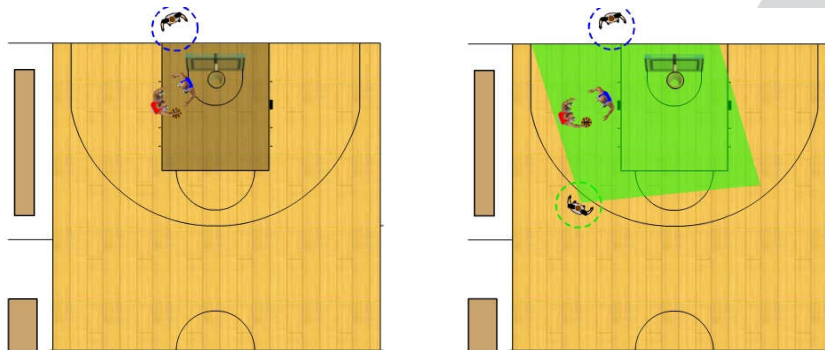


MECANIQUE D'ARBITRAGE

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va maintenant dans la **ZONE 6 au poste bas** :

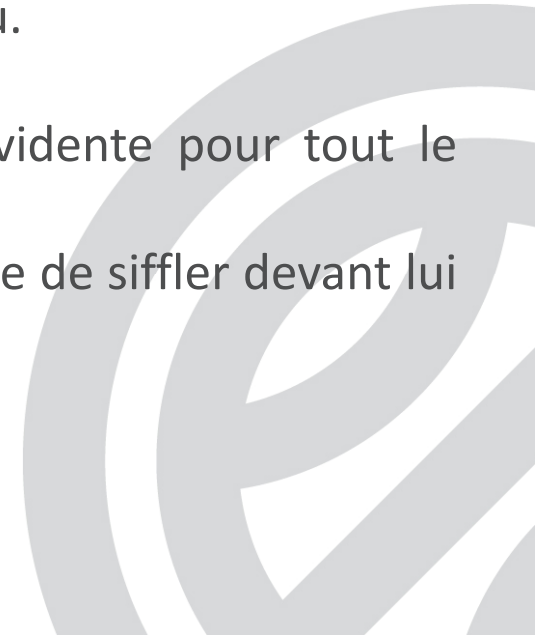
- **AT doit traverser l'axe panier-panier** pour se rapprocher du jeu intérieur afin de mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, ...)
- **AK** s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, ...)



MECANIQUE D'ARBITRAGE

ATTENTION!

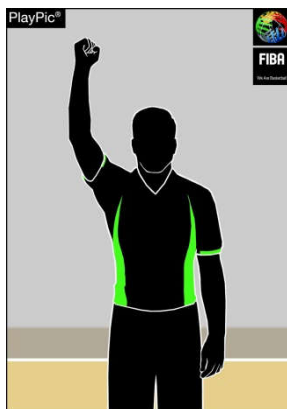
- Sifflez ce que vous voyez près de vous et qui est contraire aux règles
 - Sifflez ce qui est important pour le jeu (ne sifflez pas les petits contacts sans importance)
 - Ne sifflez pas juste devant ton collègue arbitre, il est mieux placé.
 - A deux collègues, on fait équipe pour mieux arbitrer le jeu.
- Si votre collègue oublie une faute ou une violation évidente pour tout le monde et importante pour le jeu, vous devez la siffler.
C'est une aide, et cela doit aider le jeu. Ce n'est pas la peine de siffler devant lui si c'est un petit contact sans influence sur le jeu.



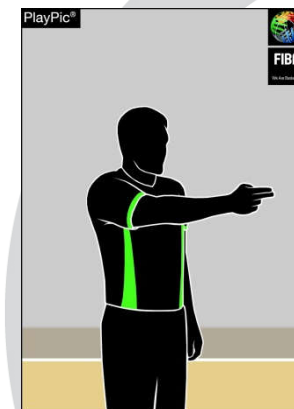
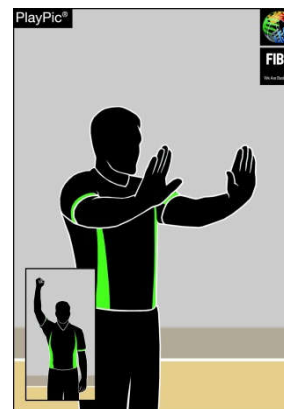
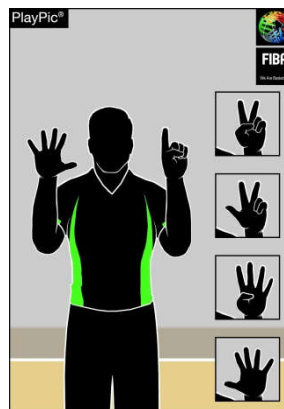
MECANIQUE D'ARBITRAGE

Quand un arbitre siffle une faute

- Il lève le poing et regarde le joueur en **étant arrêté**
- Il indique s'il y a des lancers-francs ou si c'est une remise en jeu
- Il va face à la table de marque et **s'arrête pour indiquer** :
 - le numéro du fautif
 - la nature de la faute
 - la réparation : remise en jeu ou lancers-francs
 - **Il fait ses gestes en parlant fort pour annoncer le fautif, ce qu'il a fait et la sanction**

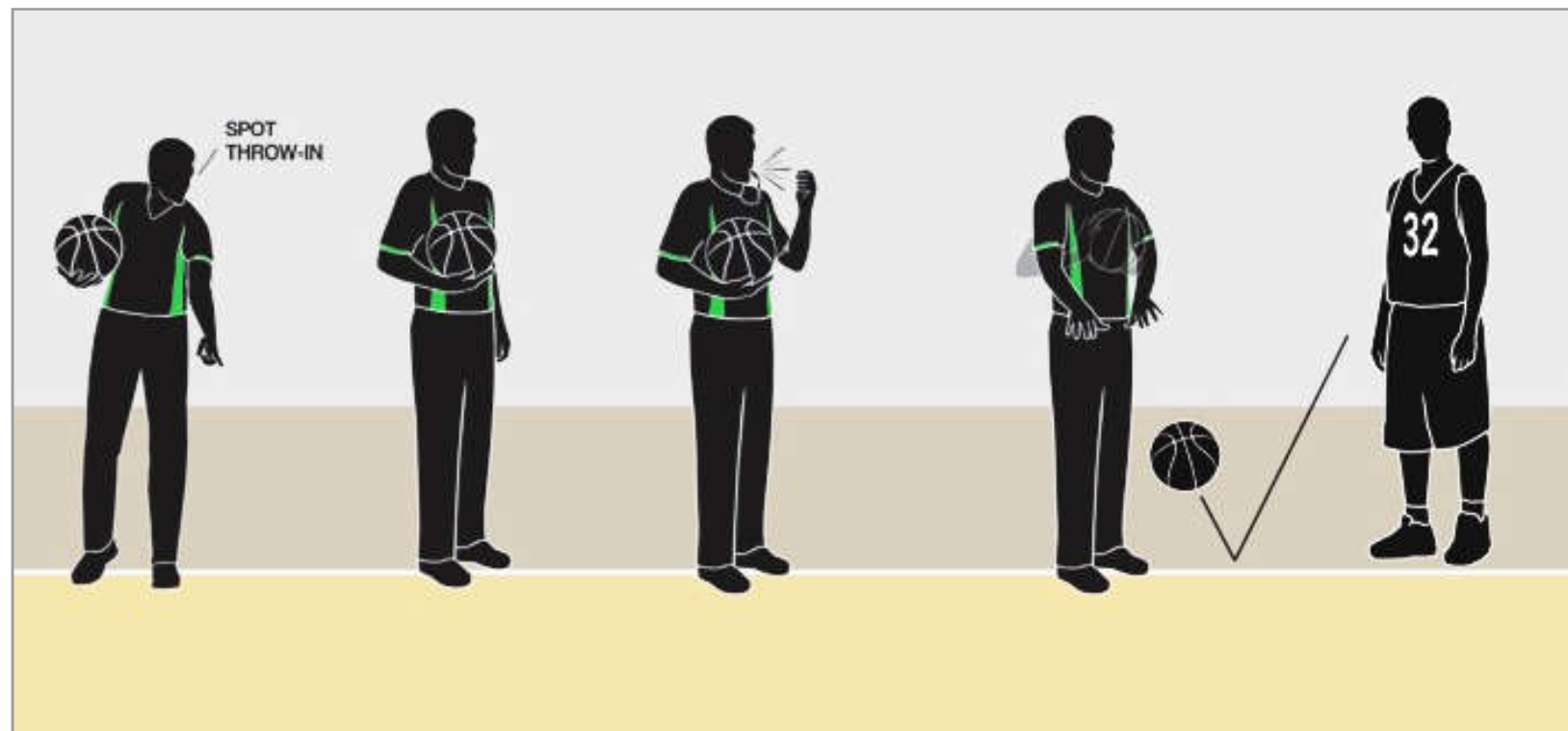


puis...



MECANIQUE D'ARBITRAGE

Lors d'une remise en jeu ligne de fond : suivre la procédure exacte (sifflet dans la bouche, coup de sifflet, passe à terre)



NOUVELLES REGLES



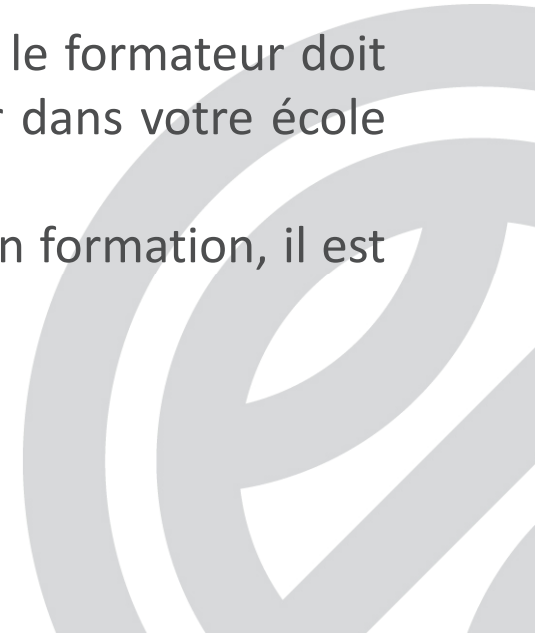
NOUVELLES REGLES

Ce document s'appuie sur ceux présentés par la FIBA.

Seules les règles officielles en anglais ont été publiées à ce jour. Les interprétations de ces règles et d'autres documents complémentaires devraient être diffusés par la FIBA courant octobre 2018.

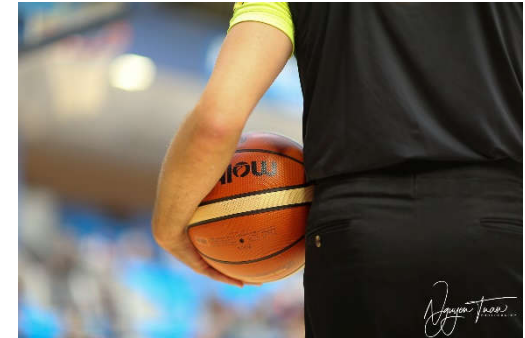
Nous souhaitons vous donner l'ensemble des règles, que le formateur doit connaître, cependant il n'est pas conseillé de tout traiter dans votre école d'arbitrage.

Par contre, en cas de questions ou de situations vécues en formation, il est important d'avoir la bonne réponse !



NOUVELLES REGLES FIBA 2018

- **Terminologie**
- **Geste sur remise en jeu**
- **Lancer le ballon sur le panneau**
- **14 secondes en zone avant**
- **Temps Mort dans les 2 dernières minutes**
- **Double faute**
- **Sanction de faute technique**
- **Remise en jeu sur antisportives et disqualifiantes**



NOUVELLES REGLES FIBA 2018

TERMINOLOGIE

But : unifier la terminologie à travers le monde

- Utilisation de « **quart-temps** » en lieu et place de « période »
- « Membres d'équipe » désigne « joueurs et remplaçants » qui peuvent encore participer au jeu
- « membres accompagnant la délégation » : les 7 personnes autorisées à rester sur le banc autres que membres de l'équipe, l'entraîneur et l'entraîneur adjoint
- Différenciation entre « point au score » et « point au classement »

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

GESTES SUR REMISES EN JEU (Art. 17)

But : prévenir les infractions sur remise en jeu

- Pour prévenir des violation et des retards de jeu dans les 2 dernières minutes, l'arbitre devra faire le **geste prévu** pour avertir l'équipe en défense de toute violation
- Si après que l'arbitre a effectué le geste, une violation sur la remise en jeu est commise, **une faute technique** devra être sifflée au joueur qui la commet.

Traversée illégale
de la ligne de
touche



Mouvement de bras
parallèle à la ligne
de touche

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

LANCER LE BALLON SUR LE PANNEAU (Art. 17)

But : permettre un jeu plus spectaculaire et pour répondre à la réalité du jeu

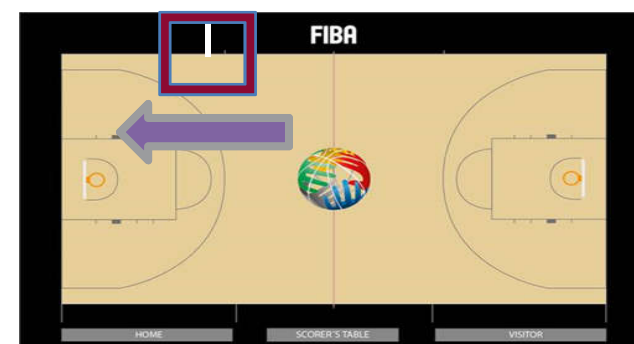
- « Jeter le ballon délibérément sur le panneau » est retiré de la liste des dribbles
- En conséquence, il est désormais permis de jeter délibérément le ballon contre le panneau à la fin d'un dribble et de le reprendre pour dunker par exemple.
- Cela ne constitue plus un second dribble, et n'est donc plus une violation.



NOUVELLES REGLES FIBA 2018

14 secondes sur remise en jeu en zone avant (Art. 29.2.3/4)

But : réduire le temps d'attaque et de donner davantage d'opportunités de marquer des paniers



Chaque remise en jeu effectuée en zone avant - après une faute offensive ou une violation de l'équipe adverse dans sa zone arrière (ex : 8 sec., REZ, charge, sortie du ballon ...) - donnera droit à **14 secondes pour l'adversaire pour tirer.**
Il doit y avoir changement d'équipe contrôlant le ballon.
Note : maintien du temps restant possible, selon la règle concernée, s'il n'y a pas de changement de contrôle du ballon

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

Temps Morts dans les 2 dernières minutes

En cas de temps-mort dans les 2 dernières minutes, **l'entraîneur** bénéficiant de la remise en jeu en zone arrière **pourra choisir à la suite de son temps-mort** entre :



- Soit** une remise en jeu **en zone arrière avec 24 secondes** (ou moins en cas de sortie de balle ou de possession alternée)

24

- Soit** une remise en jeu au point de remise en jeu **en zone avant, mais avec 14 secondes** au chronomètre des tirs (ou moins si le cas est prévu)

14

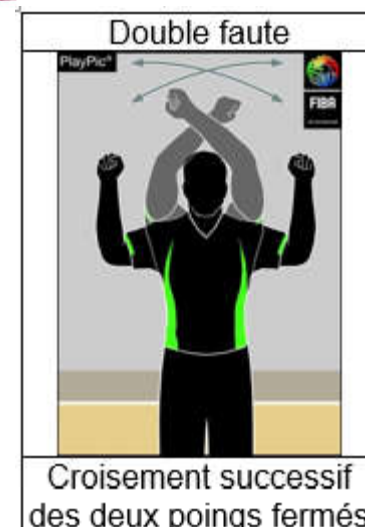
Ce choix devra être signalé aux arbitres à la fin du temps-mort.

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

Double faute (Art. 35)

But : préciser les cas de doubles fautes

Une double faute est une situation dans laquelle 2 adversaires commettent des fautes personnelles l'un contre l'autre à peu près en même temps.



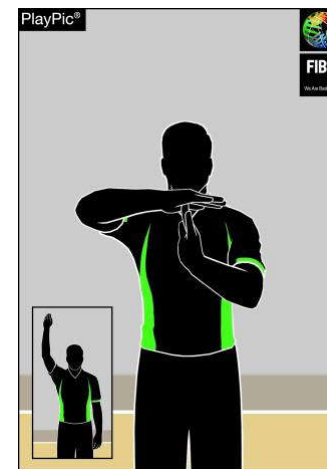
Pour considérer deux fautes comme une double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :

- Les deux fautes sont des fautes de joueurs
- Les deux fautes impliquent un contact physique
- Les deux fautes sont commises par les 2 adversaires l'un sur l'autre
- **Les deux fautes ont des sanctions équivalentes :**
 - Faute personnelle et faute antisportive = **pas de double faute**
 - Faute personnelle avec LF (5^{ème} faute équipe) + Faute personnelle sans LF (3^{ème} faute d'équipe) = **pas de double faute**

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

Faute Technique (Art. 36)

But : éviter la double sanction après une faute technique et assurer l'équilibre des sanctions selon que l'équipe dispose ou non du ballon.

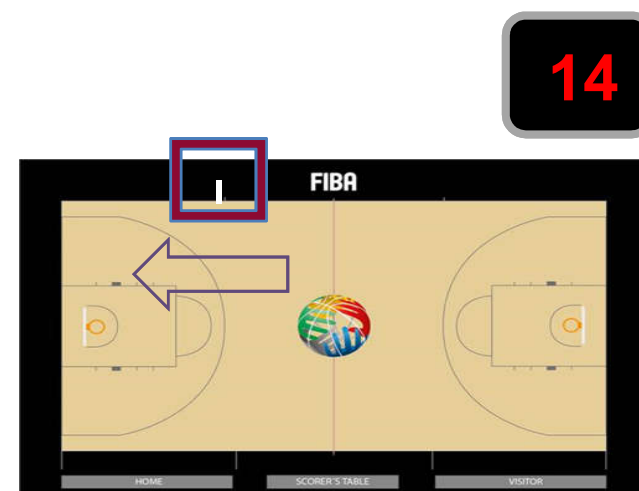


- Pour toute faute technique sifflée, un seul lancer franc sera accordé, tiré immédiatement avant toute autre réparation (suppression de la possession associée à la faute technique).
- Après ce lancer franc, le jeu doit reprendre :
 - Par une remise en jeu pour l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou avait droit au ballon au moment où la faute technique a été sifflée, ou
 - Par les lancers-francs qui devaient être tirés au moment où le jeu a été interrompu par la faute technique.

NOUVELLES REGLES FIBA 2018

Remise en jeu après faute antisportive ou disqualifiante (Art. 17, 37 et 38)

But : accélérer le jeu et autoriser davantage de possessions et des paniers supplémentaires et éliminer des situations de remise en jeu complexes au milieu du terrain.



- Toutes les **remises en jeu** relevant des sanctions de **fautes antisportives, disqualifiantes** doivent être administrées depuis la ligne de remise en jeu à l'opposé de la table de marque dans la **zone avant** de l'équipe qui en bénéficie.
- **Dans tous ces cas**, l'équipe doit bénéficier de **14 secondes** sur le chronomètre des tirs.



RAPPEL

SAISON 2017-2018

COUP DE SIFFLET D'ALERTE AU DÉBUT D'UNE PÉRIODE

L'arbitre actif doit donner un « coup de sifflet d'alerte » :

- Au début de la rencontre avant d'entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre-deux initial
- Au début de toutes les autres périodes et des prolongations avant de mettre le ballon à disposition pour la remise en jeu au niveau de la ligne médiane.



RAPPEL GESTUELLE

SAISON 2017-2018

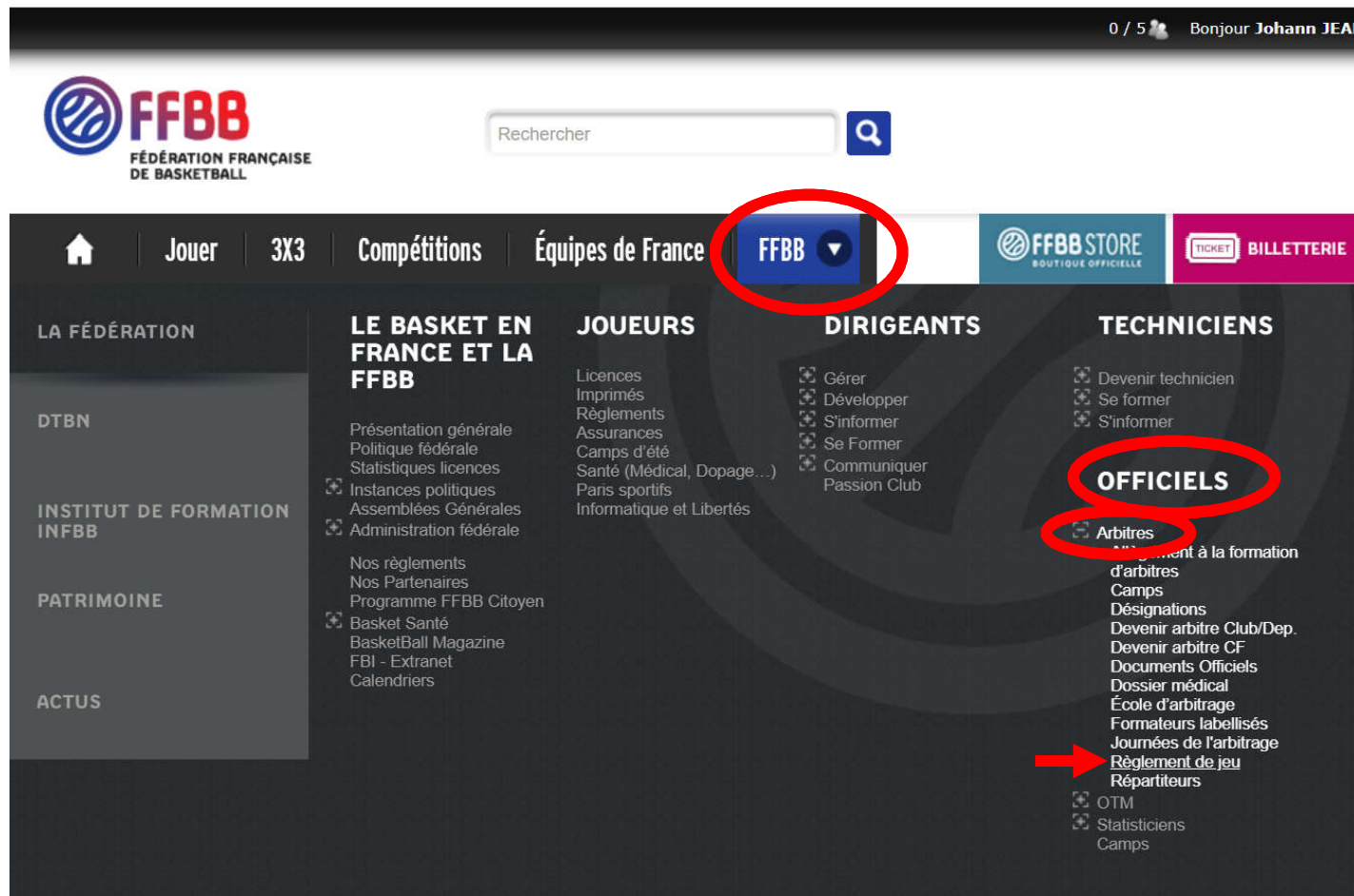
Conseils à mettre en œuvre :

- Siffler arrêté. Figé. Contrôler les suites de la situation (panier accordé ? Réactions, ...)
- Indiquer immédiatement si Action de Tir ou pas (geste « refuser le panier » seulement si nécessaire)
- Ne pas donner l'impression de fuir
- Puis aller à la table
- S'arrêter, deux pieds au sol, être posé
- Fermeté, confiance, contrôle et clarté, bras fléchis
- Ne pas garder le sifflet en bouche : le lâcher pour pouvoir communiquer
- Renforcer de la voix. L'annonce doit être précise, audible
- Uniquement les gestes réglementaires FIBA : les connaître !

NOUVELLES REGLES

Les textes intégraux du Règlement de Jeu et des interprétations, ainsi que leurs présentations synthétiques sont ligne sur le site www.ffbb.com

→ FFBB → Officiels → Arbitres → Règlement

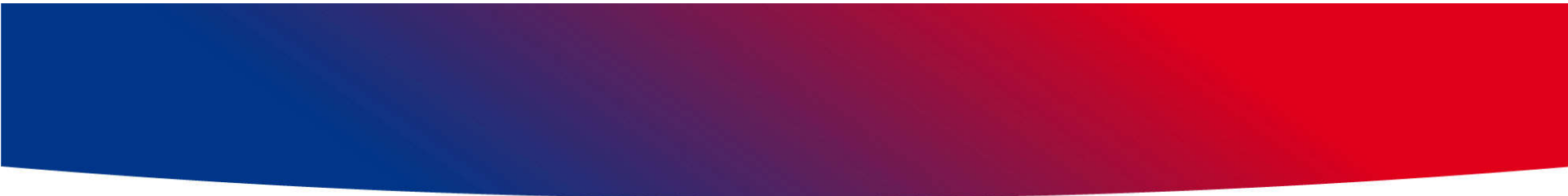


ECHANGES
PARTAGE D'EXPERIENCES

Vos bonnes idées à partager
Vos nouvelles expériences
Vos interrogations

...





ET POUR TERMINER...



POUR TERMINER

Retrouvez toutes les informations en suivant ce lien:
<http://www.ffbb.com/ffbb/officiel/arbitres/ecole-darbitrage>

Le guide des clubs a été adressé à votre comité
départemental en format numérique.

Une adresse mail pour répondre à vos questions :
ecolesarbitrage@ffbb.com



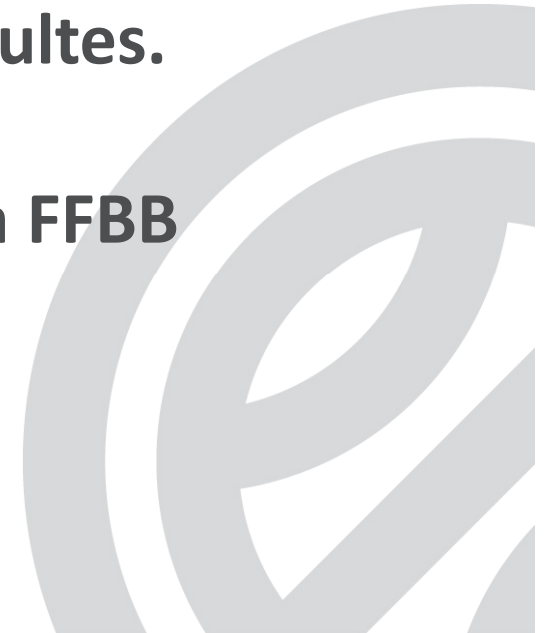
POUR TERMINER

Merci et Félicitations pour votre implication et votre enthousiasme dans la formation des jeunes arbitres !

C'est grâce à vous que les matchs de jeunes sont arbitrés, et aussi que nos jeunes officiels se sentent capables d'arbitrer et soutenus par des adultes.

Le Pôle Formation et Emploi de la FFBB reste à votre disposition.

Bonne saison !





FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS

T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80

www.ffbb.com