

LIVRET

Jeune Arbitre

Basket-ball 5x5 Basket 3x3

2024 | 2025

Mise à jour le 04/12/2024



LE JEUNE ARBITRE

Basket-ball

Basket 3x3

Table des matières

1. LE JEUNE ARBITRE S'ENGAGE À RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS	4
2. LE JEUNE ARBITRE MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ.....	5
3. LE JEUNE ARBITRE CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS	31
4. LE JEUNE ARBITRE EST IDENTIFIÉ	34
5. LE JEUNE ARBITRE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION	35
6. LE JEUNE ARBITRE VALORISE SON PARCOURS	47
7. LE JEUNE ARBITRE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES.....	50
8. BOÎTE À OUTILS	52
ANNEXE : Le jeune Arbitre dans les textes officiels.....	54

LE JEUNE ARBITRE

Présentation

Tout élève de collège ou de lycée a la possibilité de suivre une formation afin de pouvoir officier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

Les compétences attendues se trouvent dans le livret Jeune Arbitre / Jeune Juge de chaque activité.

*Arbitrer,
c'est partager une passion !*



« L'arbitrage est un moyen de partager une passion et de vivre des moments inoubliables sans compter que les arbitres sont les premiers acteurs du jeu. »

BESS GUESDON

Jeune Arbitre du Lycée J. Perrin à Lambersart (59)

Vidéo de présentation en suivant ce lien hypertexte ci-dessous :



DEVENIR JEUNE ARBITRE / JEUNE JUGE, C'EST :



- Apprendre à **faire des choix** et s'y tenir,
- **Prendre des décisions pertinentes** (sécurité, équité, loyauté) et **justifier ses choix**.
- **Mesurer** les conséquences de ses actes,
- **Acquérir** au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...),
- Prendre et **assumer des responsabilités**.

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

Tout jeune officiel UNSS, de par sa formation, est en mesure de lire cette charte au moment du protocole et de la respecter au sein des événements auxquels il participe :

« Les jeunes licenciés ici présents seront rapidement les adultes de demain, garants des valeurs de la République. »

L'organisation de l'ensemble de nos championnats s'appuie sur les compétences de tous nos Jeunes Officiels qui font preuve d'un esprit d'initiative et d'une responsabilisation exemplaires.

Être responsable, c'est être capable de respecter des règles, de respecter les autres mais aussi soi-même et ce en accord avec les emblèmes de la République. »

Pour montrer l'attachement de l'UNSS au « vivre ensemble », je vous invite à vous lever pour notre hymne national :
« La Marseillaise ».

Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit :

- **Connaître** le règlement de l'activité
 - **Être** objectif et impartial
 - **Permettre** le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
 - **Connaître** les différentes tâches liées à sa mission.
- Pour remplir sa mission, le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit, à chaque journée de formation ou de compétition, disposer de l'ensemble des **documents** nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité...) et du **matériel** nécessaire pour remplir sa fonction.
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge UNSS doit s'engager à respecter les termes du **serment** ci-dessous :

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

Comité International Olympique

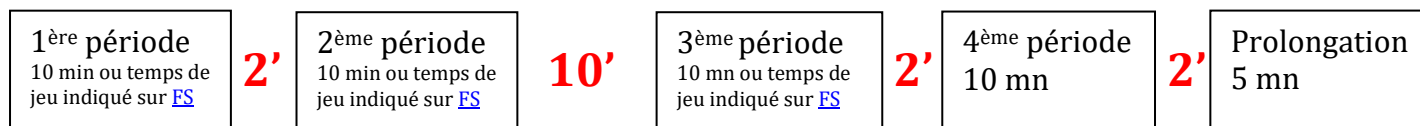
2. LE JEUNE ARBITRE MAITRISE LES RÈGLES DE L'ACTIVITÉ

LA BALLE :

2 tailles de balles :

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

TEMPS DE JEU :



En rouge, les temps de pause entre deux périodes

S'il y a égalité : une seule prolongation est jouée, plus d'autres si nécessaire jusqu'à ce qu'une équipe gagne la rencontre. Dans le championnat où le jeune arbitre officie, les temps de jeu et d'intervalles peuvent être adaptés en fonction du championnat de France UNSS. Toutes les informations dans [la fiche sport spécifique basketball](#).

Comment débute-t-on une rencontre ?

Joueurs



Contre

Joueurs



En tenue, prêts à jouer

L'arbitre effectue un entre deux :



A chaque situation d'entre-deux : règle de la flèche (l'alternance )

L'équipe qui a gagné le ballon sur le 1er entre-deux devra laisser l'équipe adverse effectuer la prochaine remise en jeu lors du prochain entre-deux. Même chose pour le début de chaque quart temps ou prolongation précédé d'un coup de sifflet.

LE TERRAIN, LE PANIER ET LEURS DIMENSIONS :

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

2m sont obligatoires entre les lignes et le mur.

TENUE :

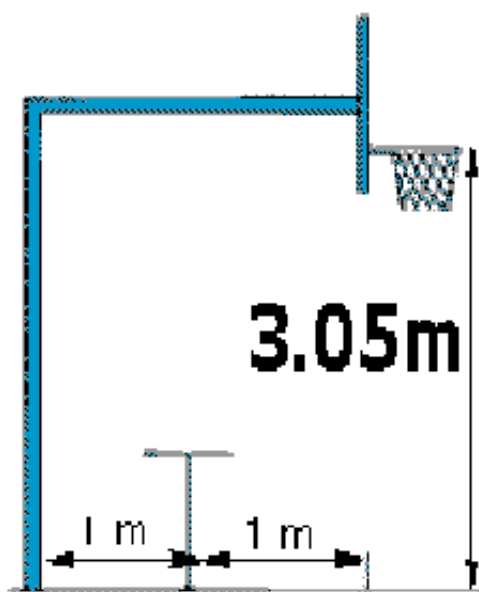
Les joueurs ne peuvent pas porter d'équipements (objets) susceptibles de blesser les autres joueurs.

Les bandeaux de poignet ou de tête en textile d'une largeur maximum de 10cm.

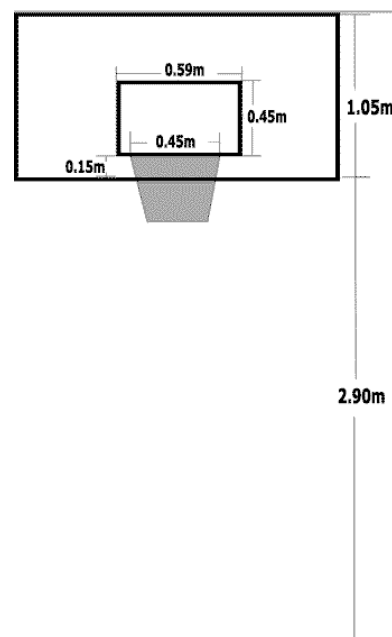
LES PANIERS :

La hauteur du panier est de 3m05.

Panneau de côté



Panneau de face



LES LIGNES

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

ZONE ARRIÈRE

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

ZONE AVANT

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

LES ZONES DES BANCS D'ÉQUIPE

Les zones des bancs d'équipe doivent être tracées à l'extérieur du terrain de jeu et limitées par 2 lignes comme indiqué dans la figure 1. Il doit y avoir 16 sièges disponibles dans la zone des bancs d'équipe pour les membres du banc d'équipe qui sont constitués des entraîneurs, entraîneurs-adjoints, remplaçants, joueurs éliminés et accompagnateurs. Toutes les autres personnes doivent être à deux (2) mètres au moins derrière le banc d'équipe. **Le banc de l'équipe recevante est à gauche de la table de marque** (en regardant le terrain depuis la table) sauf si accord entre les 2 équipes.

LIGNE DE REMISE EN JEU

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

ZONES DES DEMI-CERCLE DE NON-CHARGE

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

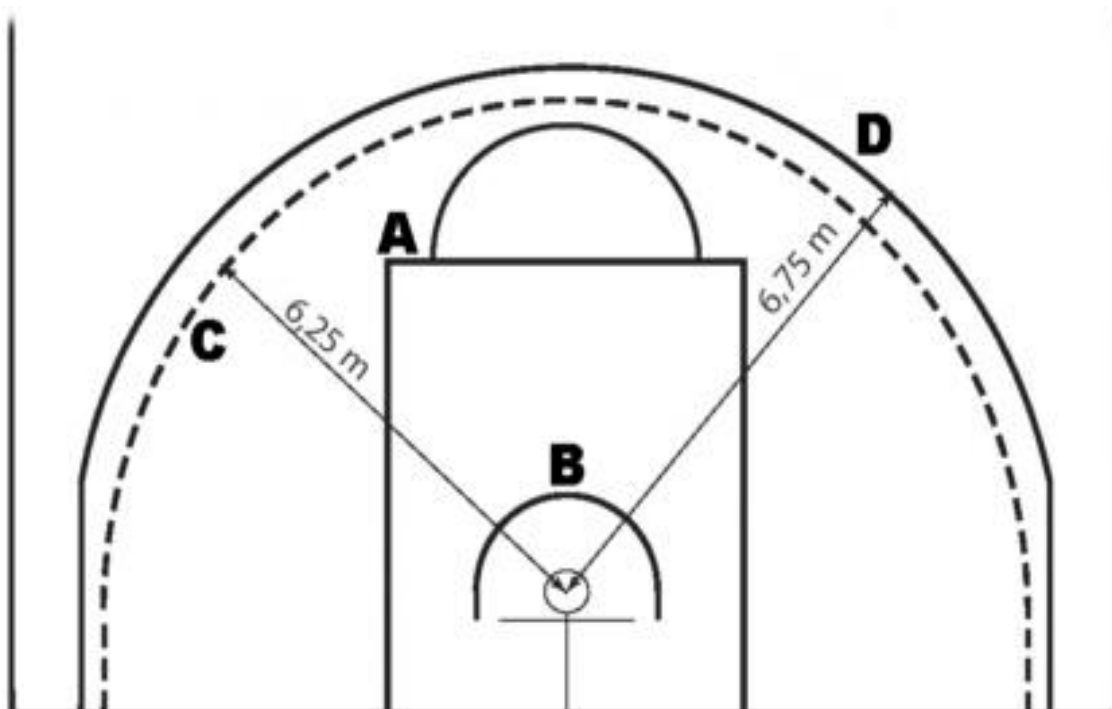
- ⇒ Un demi-cercle d'un rayon d'1,25 m (**B** sur le dessin ci-dessous), mesuré entre la projection au sol du centre du panier et le bord intérieur de la ligne du demi-cercle.

Le demi-cercle est relié à :

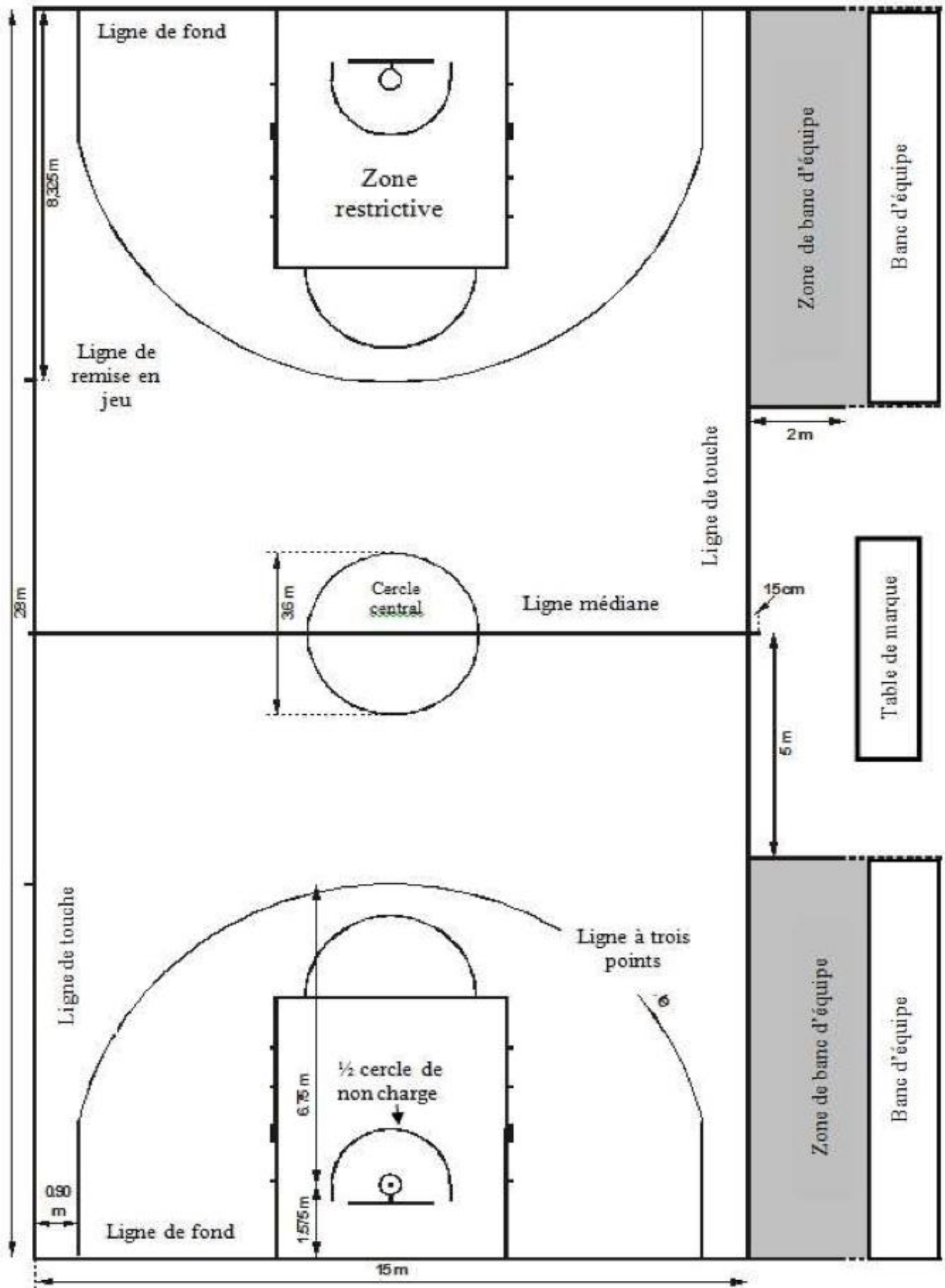
- ⇒ 2 lignes parallèles perpendiculaires à la ligne de fond dont le bord intérieur se situe à 1,25 m de la projection au sol du centre du panier, dont la longueur mesure 0,375 m et se terminant à 1,20 m du bord intérieur de la ligne de fond. Les zones des demi-cercles de non-charge sont complétées par des lignes imaginaires rejoignant les extrémités des lignes parallèles situées directement sous la face avant des panneaux. Les lignes de demi-cercle de non-charge font partie des zones des demi-cercles de non-charge.

LA LIGNE A 3 POINTS

- La modification la plus spectaculaire du règlement de ces dernières années concerne le recul de la ligne à 3 points de 50cm. D'une distance de 6m25 (**C**), en face du panier, elle passe à 6m75(**D**), la rapprochant de la distance NBA (7m25). Désormais il est plus facile de marquer un panier à 3 points dans les « corners » (côtés), qui sont restés à 6m25 (cf schéma ci-dessous).
- La raquette a également pris une forme rectangulaire (**A**), laissant l'ancienne raquette en forme de trapèze.
- Si une seule ligne à 3 points :
 - ✓ 6m25 : ligne complètement arrondie dans les corners en pointillée
 - ✓ 6m75 : ligne droite dans les corners
- Si 2 lignes : la ligne des 6m75 est retenue

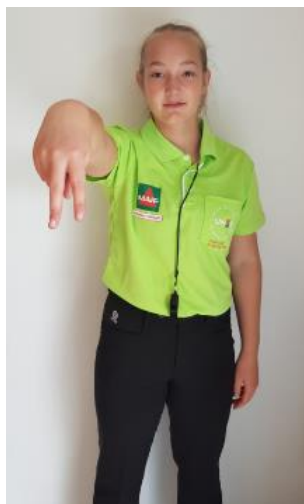


TERRAIN DE BASKET



GESTES DES ARBITRES POUR LA MARQUE

2 points accordés



Tir à 3 points tentés



3 points accordés



LES REGLES DU JEU : VIOLATION ou FAUTE

VIOLATION

Définition :

Une violation est une infraction au règlement.

Sanction :

Le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau à moins que spécifié autrement par le règlement.

Quelques exemples :

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

SORTIE DES LIMITES DU TERRAIN

- Le ballon est sorti des limites du terrain quand il :
 - Touche le sol, ou un joueur, une personne ou un objet qui se trouve en dehors du terrain ou au-dessus (ex : plafond gymnase). La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain.
 - Touche la face arrière ou les supports du panneau.
- Un joueur est sorti :
 - Quand un de ses appuis touche la ligne de touche ou le sol à l'extérieur du terrain.
 - Quand il est en l'air et que l'un de ses appuis touchait la ligne ou l'extérieur du terrain avant qu'il ne saute

DRIBBLE

Lorsqu'il dribble, le joueur peut faire autant de pas qu'il veut.

Le joueur doit dribbler à une main.

S'il dribble à deux mains → C'est « reprise de dribble »

Lorsqu'un joueur dribble, il ne peut pas :

- Arrêter son dribble en faisant reposer le ballon dans une main ou ses deux mains, puis recommencer → C'est « reprise »
- Mettre sa main sous le ballon et reprendre son dribble → C'est « Porter du ballon »
- Pendant un dribble, un ballon lancé en l'air doit être touché par un autre joueur ou le sol avant d'être récupéré par le joueur ayant lancé la balle → Sinon « Marcher »




Attention : Lancer le ballon volontairement contre la planche n'est pas considéré comme étant un dribble

L'ENTRE DEUX ET LA POSSESSION ALTERNÉE

Avant l'entre deux de début du match, l'arbitre siffle puis 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.

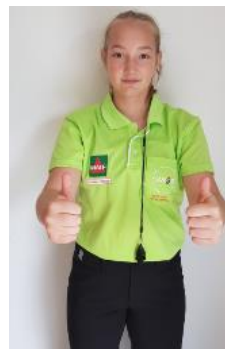
Le premier contrôle du ballon **sur ou hors** du terrain après l'entre-deux initial définit la première possession alternée.

A chaque situation d'entre-deux : règle de la flèche (l'alternance ) : l'équipe qui a gagné le ballon sur le 1er entre-deux devra laisser l'équipe adverse effectuer la prochaine remise en jeu lors du prochain entre-deux.

Même chose pour le début de chaque quart temps ou prolongation.

Exemples :

- Ballon tenu par deux joueurs.
- Ballon coincé entre arceau et panneau.
- Auteur incertain de la touche.



COMMENT JOUER LE BALLON

Le ballon est joué avec les mains. Si un joueur joue volontairement le ballon avec la jambe ou le poing, c'est une violation, c'est-à-dire une infraction à une règle : il y aura remise en jeu pour l'autre équipe derrière la ligne de touche la plus proche. Si c'est involontaire, le jeu doit toujours continuer.

MARCHER

- Un joueur qui dribble peut faire un double pas pour tirer ou pour faire une passe. S'il fait 3 pas → c'est « marcher »

- Un joueur qui dribble ou qui reçoit le ballon en l'air et qui veut s'arrêter, peut le faire en deux temps maximum. Le décompte des pas est modifié : Le pied déjà au sol au moment de l'attraper du ballon ne compte pas comme un pas (c'est le « pas n° 0 »)

Plusieurs possibilités pour l'arrêt :

1. Arrêt simultané → les deux pieds en même temps
2. Arrêt alternatif → un pied puis l'autre
3. Arrêt sur pied puis en sautant et en retombant sur les deux en même temps



Toucher le sol deux fois de suite avec le même pied (cloche pied) ou avec les deux pieds (double simultané) est une violation de marcher.

- Quand un joueur est arrêté avec le ballon, il peut utiliser un pied de pivot :
 1. Après un arrêt simultané : il peut prendre n'importe quel pied de pivot
 2. Après un arrêt alternatif : son premier posé est le pied de pivot
 3. Après un arrêt un pied puis simultané : il n'a pas le droit à un pied de pivot
- Si le joueur arrêté veut partir en dribble, il doit dribbler (lâcher le ballon) avant de décoller son pied de pivot du sol, le pied de pivot étant « le pied que le porteur du ballon garde au sol afin d'éviter de commettre un marcher ».
- Un joueur qui saute avec le ballon en main doit se débarrasser du ballon avant de revenir au sol.
- Un joueur qui tombe avec le ballon doit dribbler ou passer le ballon avant de se relever, sinon → c'est « Marcher ».

LES REGLES DE TEMPS

LA REGLE DES 3 SECONDES

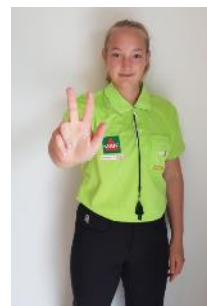
Violation :

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

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

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

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

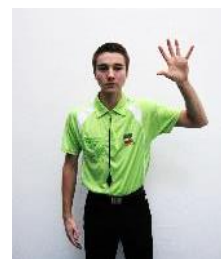


LA RÈGLE DES 5 SECONDES

Violation :

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

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



LA RÈGLE DES 8 SECONDES

Violation :

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



LA RÈGLE DES 24 SECONDES

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



LA RÈGLE DES 14 SECONDES

Faute / Violation :

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

Attention : **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.

Ballon coincé et 14/24 secondes

Quand le ballon se coince, bien que ce soit un cas d'entre deux, le ballon est considéré avoir touché l'anneau au regard de la règle du chronomètre des tirs.

En conséquence :

- 14 secondes sont données à l'équipe qui était en attaque si le ballon lui revient (quel que soit le temps restant affiché)
- 24 secondes sont données à l'équipe qui était en défense si le ballon lui revient

Note : pas de violation du chronomètre des tirs si le temps restant est à 0.

LE RETOUR DU BALLON EN ZONE ARRIÈRE

Violation :

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

Remise en jeu par un joueur adverse les 2 pieds dans la zone avant, sur le côté, à hauteur de la violation avec une remise à 14 secondes du chronomètre des tirs.

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.

INTERVENTION ILLEGALE

Rappel de la règle :

GOALTENDING

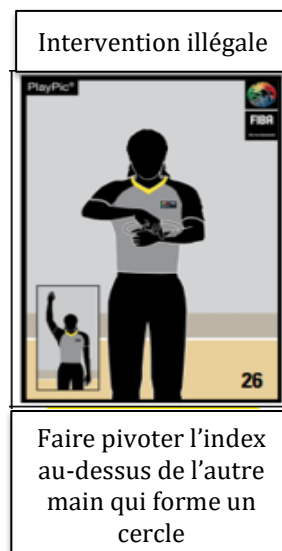
Empêcher illégalement le ballon d'atteindre le panier :

- **Lors d'un tir**, lorsqu'un joueur touche le ballon (entièrement au-dessus de l'anneau) et :
 - il est en phase descendante ou
 - il a touché le panneau
- **Lors d'un LF**, lorsqu'un joueur touche le ballon alors qu'il est en l'air vers le panier avant qu'il touche l'anneau
- **Fin du goaltending en général** quand :
 - le ballon n'a plus la possibilité de pénétrer dans le panier ou
 - le ballon touche l'anneau.



INTERVENTION ILLEGALE

- Toucher le panier/panneau alors que le ballon est sur l'anneau
- Lors de LF : toucher ballon, panier ou panneau touché alors qu'il peut encore pénétrer par def
- Passer le bras au travers le panier par en-dessous
- Toucher le ballon quand il est à l'intérieur du panier
- Faire vibrer ou toucher panier et empêcher de marquer selon jugement de l'arbitre
- S'accrocher au panier et jouer le ballon
- Quand l'arbitre siffle et qu'un joueur tire ou ballon en l'air
- Quand chrono retentit pour fin de QT et ballon en l'air



FAUTE

Définition :

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

Sanction :

A Chaque faute correspond une sanction. N'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe. Quelle que soit la sanction, une faute doit être infligée et inscrite sur la feuille de marque à l'encontre du fautif pour chacune des fautes et sanctionnée en conséquence.

Une faute personnelle par exemple entraîne une remise en jeu hors du terrain, près de l'endroit où a été commise la faute, par l'équipe victime de la faute. Si cette faute personnelle est commise sur un joueur tirant au panier, la faute sera alors réparée par une série de 1,2 ou 3 lancers-francs, suivant les cas.

Plusieurs fautes :

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

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

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

Faute :

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

Si la faute est commise **avant le buzzer**, elle compte et il doit rester du temps à jouer (remettre au minimum 1/10^{ème})

Si la faute est commise au moment du buzzer ou après le buzzer, la faute ne compte pas.

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

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

Le passage en force

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

La balle est remise à l'équipe qui défendait à l'endroit le plus proche ou remise en jeu à la hauteur de la ligne des LF dans le cas où le tir est refusé.

Le principe du cylindre (cf. schéma ci-dessous)

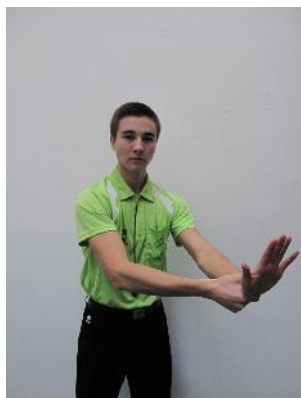
Il est défini comme étant l'espace compris dans un cylindre imaginaire occupé par un joueur sur le terrain de jeu. Il comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité comme suit :

- À l'avant par la paume des mains,
- À l'arrière par les fesses,
- Sur les côtés par la face externe des bras et des jambes. Les mains et les bras peuvent être étendus devant le torse et avoir au plus un écartement égal à celui des pieds, les bras étant fléchis aux coudes afin que les avant-bras et les mains soient levés. L'écartement des pieds doit être proportionnel à la taille.



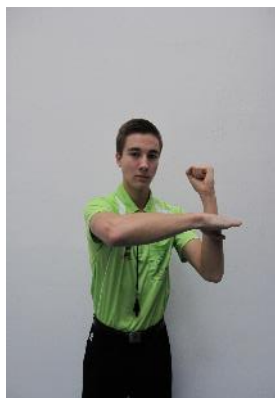
GESTES DES ARBITRES suivant les fautes

Contrôle de la main



(Handchecking)

Contact sur la main



Usage illégal des mains



Contact sur la tête



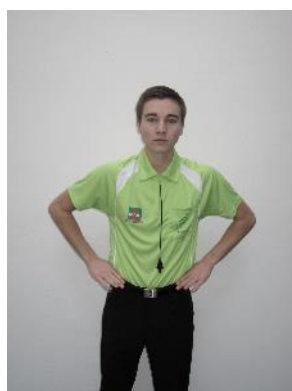
Pousser



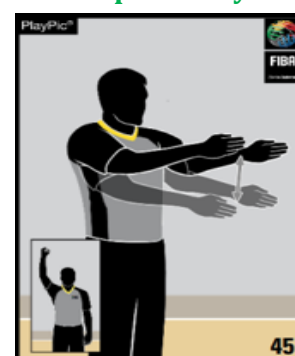
Tenir



Obstruction



Non-respect du cylindre



Abaisser puis relever les deux bras avec les mains verticales

Double faute :

Les arbitres doivent définir un ordre chronologique des fautes. Les réparations devront aussi se faire dans l'ordre chronologique.

Passage en force :

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

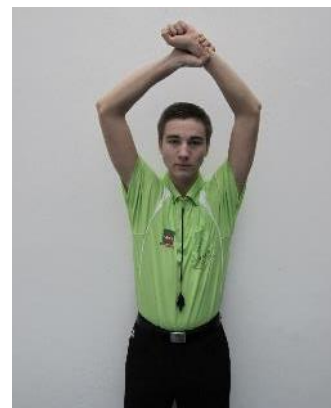
Réparation : balle à l'équipe qui défendait à l'endroit le plus proche ou remise en jeu à hauteur de la ligne de LF dans le cas où le tir était réussi mais refusé.



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

C'est une faute personnelle impliquant un contact qui, selon le jugement de l'arbitre, n'est **pas une tentative légitime** de jouer directement le ballon **dans l'esprit et l'intention des règles** (inscrite au compte du joueur). C'est une faute jugée « non nécessaire » sur contre-attaque ou jeu de transition. Une U2 doit aussi être sifflée lorsque sur contre-attaque le dernier défenseur provoque un contact sur le côté ou par derrière du joueur attaquant.

Lors des remises en jeu lors des 2 dernières minutes de la rencontre, les fautes ne sont plus antisportives au moment où l'arbitre a le ballon dans les mains. Elles sont des fautes personnelles simple sanctionnées d'un LF + possession.



SANCTION :

Réparation : 1, 2 ou 3 LF et remise en jeu en zone avant en face de la table de marque pour l'équipe ayant subi la faute antisportive avec 14 secondes au chronomètre des tirs. Inscire la faute antisportive sur la feuille au joueur l'ayant commise : U1, U2 ou U3. Un joueur doit être disqualifié pour le reste de la rencontre lorsqu'il est sanctionné de 2 fautes antisportives. Inscire Game Disqualifiante (GD) dans la case suivante.

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

- **La faute technique du joueur (T1)**

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.
Exemple : insulter l'arbitre



SANCTION :

Une faute technique :

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

Réparation :

Pour toute faute technique sifflée, un seul lancer franc sera accordé immédiatement avant toute autre réparation (suppression de la possession associée à la faute technique).

Après ce lancer franc, le jeu doit reprendre :

- o 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
- o Par les lancers-francs qui devaient être tirés au moment où le jeu a été interrompu par la faute technique.

Deux fautes techniques pour la même personne = Disqualification pour le reste de la rencontre. Une plaquette GD pourra indiquer que cette personne est disqualifiée.

- Inscrire la faute sur la feuille de marque = T1.
- Une faute technique banc = B1. Une faute coach = C1.

004	FRANK, Y.	12	X	T ₁	U ₂	GD	—
Coach	LOOR, A.	<i>R</i>				C ₁	B ₁ —

Si un joueur est sanctionné d'une faute technique + une faute antisportive, le joueur est disqualifié pour le reste de la rencontre.

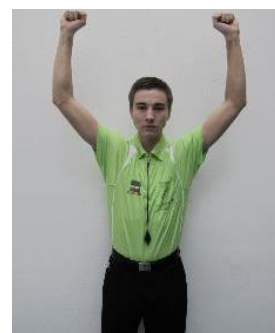
- **La faute disqualifiante (D1, D2 ou D3)**

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

SANCTION :

Réparation :

- 2 LF et remise en jeu en zone avant face à la table de marque avec 14 secondes au chronomètre des tirs.
- Le joueur ou l'entraîneur à qui on a sifflé la faute disqualifiante doit quitter la salle.
- Inscrire la faute disqualifiante au joueur sanctionné = D2



Attention :

Chaque fois qu'une personne a été disqualifiée et que cette faute est imputée par les règles à l'entraîneur en tant que faute de banc, la sanction doit être de 2 tirs de lancers-francs comme pour toute autre faute disqualifiante. Sur la feuille de marque, ces fautes doivent être inscrites « B2 ».

Cela s'applique à toutes les fautes disqualifiantes de membre de banc d'équipe, à savoir les entraîneurs adjoints, les joueurs éliminés pour 5 fautes, et s'appliquent également aux situations de bagarre.

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

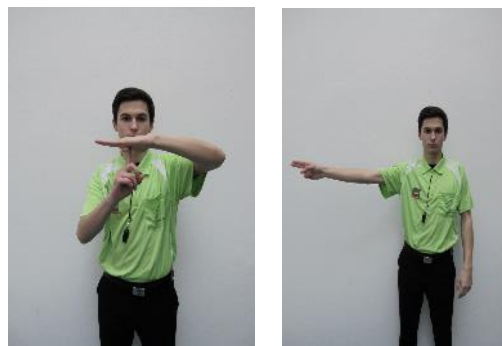
TEMPS MORTS ET REMPLACEMENTS

Les temps morts :

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

Un temps-mort peut être accordé :

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



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

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

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

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)
- **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)

Ce choix devra être signalé au 1^{er} arbitre à la fin du temps-mort.

Le remplacement des joueurs :

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

Un remplacement (= changement) peut avoir lieu :

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

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

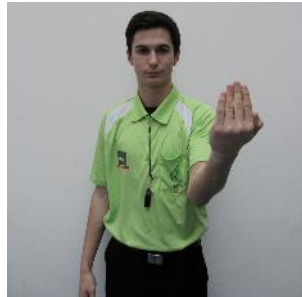
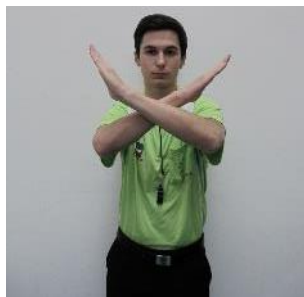
PAS DE REMPLACEMENT EN ZONE ARRIÈRE, JUSQU'EN U15 (règle « jeunes » - FFBB)

Pour favoriser le jeu rapide chez les jeunes, depuis 2015-2016, l'arbitre ne doit pas toucher le ballon sur les remises en jeu en zone arrière (sauf après une faute ou un temps-mort).

Problème : les remplacements, trop fréquents en zone arrière, stoppaient trop de contre-attaques possibles.

Les remplacements en zone arrière ne sont donc plus autorisés sauf si une contre-attaque n'est pas possible, c'est-à-dire en cas de : Faute sifflée ou Temps-mort ou arrêt de jeu prolongé (joueur blessé, ballon dans les tribunes, ...)

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



Gestes sur remises en jeu

But : prévenir les infractions sur remise en jeu

• Pour prévenir des violations 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 sauf si aucun défenseur n'est présent pour empêcher la remise en jeu

• 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.

Mouvement de bras parallèle à la ligne



En vigueur à l'UNSS :

- ❖ Tracé de ligne à trois points et zone restrictive.
- ❖ Dans les deux dernières minutes, chaque équipe ne peut prendre qu'un maximum de deux temps-morts.
- ❖ Lors d'une remise en jeu en zone avant pour une faute ou une violation, le décompte des 24s continue normalement si le temps restant est supérieur à 14s, est remis à 14s si le temps est inférieur à 14s. (la règle ne s'applique pas s'il s'agit d'un ballon hors-jeu : sortie ou pied sur la ligne).
- ❖ Une faute technique plus une faute antisportive = DISQUALIFIE : une plaquette GD pourra indiquer la disqualification
- ❖ Numéros de joueurs de 00, 0 à 9, 10 à 99, donc gestes des arbitres appropriés pour annoncer les numéros.
- ❖ Dans le demi-cercle juste sous du panier, une ligne augmente la protection de l'attaquant
- ❖ Sur un rebond offensif, l'horloge des 24 secondes reprend à 14 secondes.
- ❖ L'annonce « 10 » secondes avant la fin de possession est remplacée par 8 secondes.
- ❖ Au maximum **2 temps-mort** par équipe peuvent être pris dans les deux 2 dernières minutes **de la 4^e période**. (Pour limiter les arrêts en fin de rencontre). Dans les 2 dernières minutes la remise en jeu après un TM la remise en jeu s'effectue en zone avant sur la « ligne de remise en jeu ».
- ❖ **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.

GESTES DES ARBITRES

Les dizaines s'exprime avec la main de dos
Les unités s'expriment avec la main de face

Exemples :

00



16



1/ Mains de dos
10 + 2/ Mains de face
6

24



1/ Mains de dos
20 + 2/ Mains de face
4

78



1/ Mains de dos
70 + 2/ Mains de face
8

CATEGORIES	Tailles des ballons	Lignes à 3 points	Remise en jeu rapide en zone arrière*	14 / 24 secondes
Collège filles	T6	Championnat Etablissement : 6,75m Championnat Excellence : 6,75m	OUI	Par l'arbitre
Collège garçons	T7	Championnat Etablissement : 6,75m Championnat Excellence : 6,75m	OUI	Par l'arbitre
Lycée Filles	T6	6,75m	NON	Par l'arbitre
Lycée Garçons	T7	6,75m	NON	Par l'arbitre

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

LES PRATIQUANTS

Une équipe est composée de 10 joueurs

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

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

Les postes des joueurs :

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

L'ÉQUIPEMENT

Chaque équipe est dotée de deux jeux de maillot de couleurs différentes et de short aux couleurs de l'établissement scolaire.

La publicité est tolérée mais doit être conforme à la réglementation en vigueur :

- le nom de l'Association Sportive doit obligatoirement apparaître sur la tenue pour pouvoir afficher une publicité ;
- la taille totale de toutes les publicités ne doit pas être supérieure à la taille du nom ou du logo de l'Association Sportive ;
- l'intitulé de la publicité doit être soumis, pour validation, aux services UNSS départementaux ou régionaux.

Cf. règlement intérieur de l'UNSS, art.III.3 - 49 et 50.

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

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

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

A la table de marque il doit y avoir :

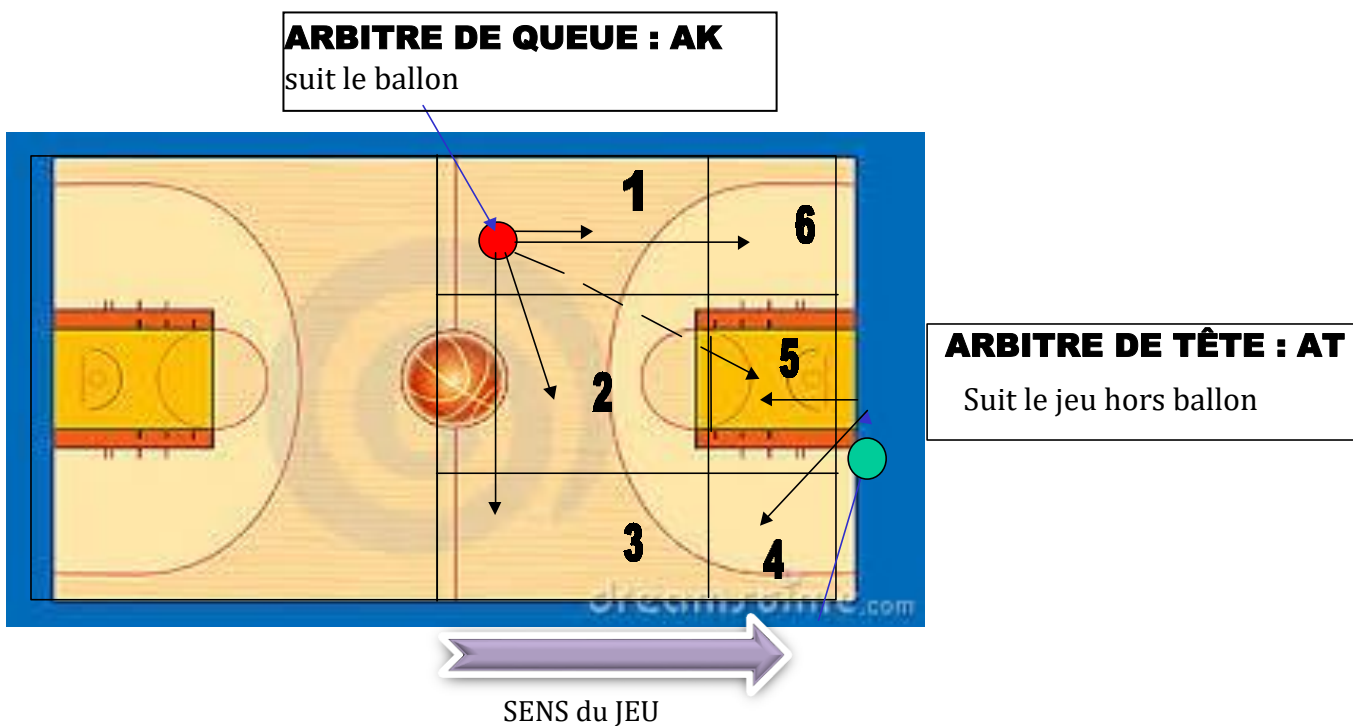
- Un stylo noir
- Un stylo rouge
- Une flèche d'alternance de possession
- Des plaquettes pour les fautes personnelles allant de 1 à 5
- Deux cônes rouges pour signaler les fautes d'équipes
- Un sifflet ou un signal sonore
- 2 chaises pour les changements
- Un chronomètre manuel.

LES OFFICIELS

- 2 arbitres (3 en BETCLIC Elite, ProB, LFB et international)
- 1 marqueur
- 1 chronomètre
- 1 opérateur des 24" si un JA ou OTM est capable de le faire

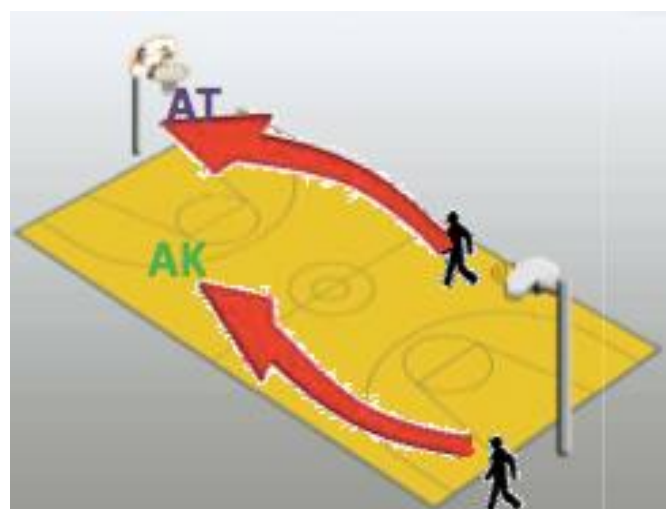
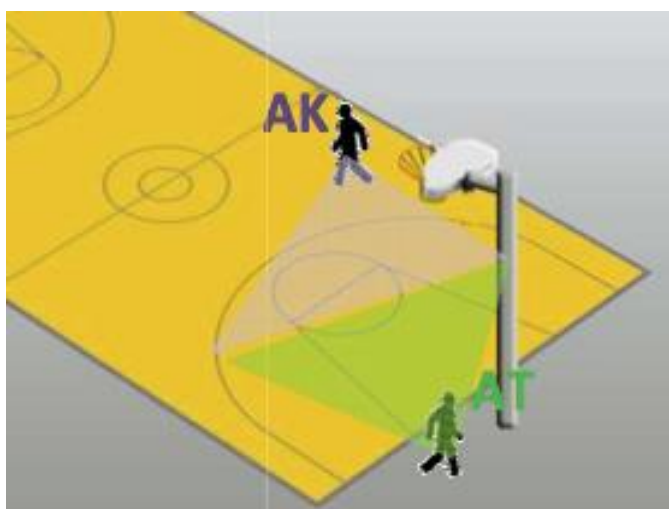
**POUR POUVOIR SIFFLER JUSTE,
IL FAUT D'ABORD VOIR CE QUE L'ON SIFFLE !**

LES ZONES DE RESPONSABILITE :

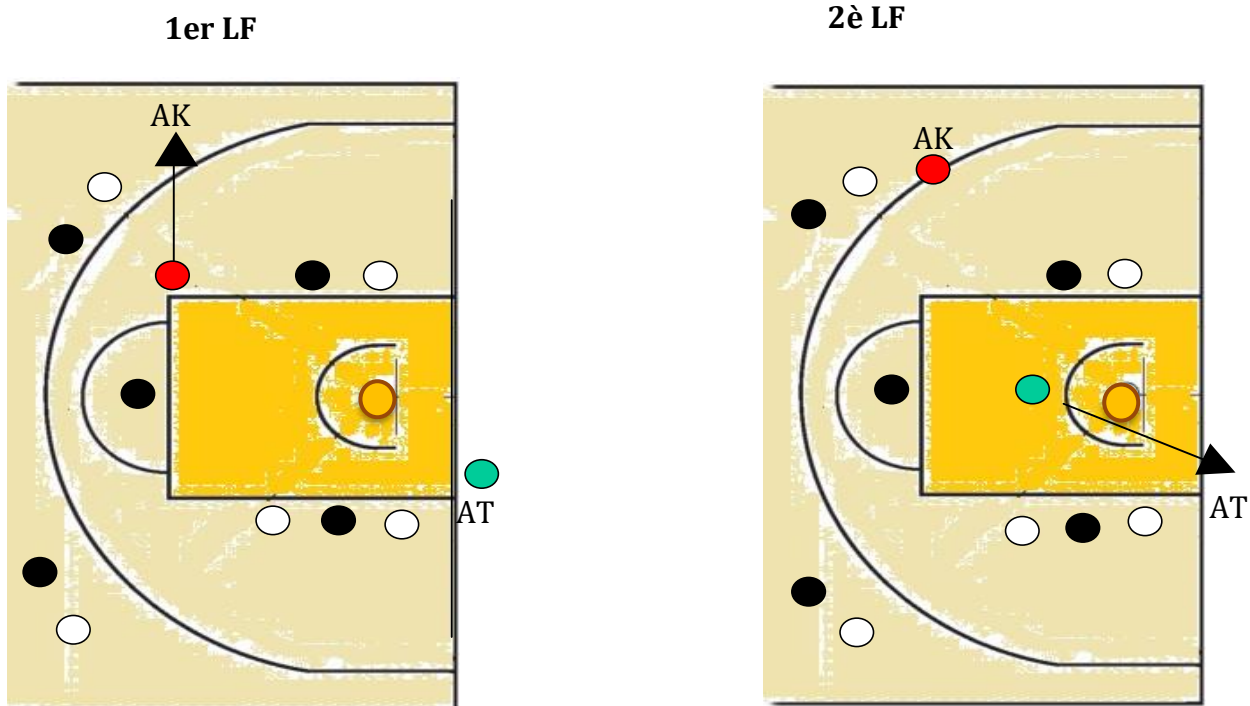


LA TRANSITION AK→AT et AT→AK :

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



LE POSITIONNEMENT AU LF :



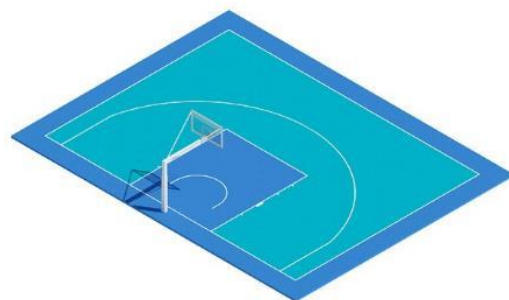
- ❖ Attaquant : ● Défenseur : ○
- ❖ Au 1^{er} LF, l'arbitre de tête ● donne le ballon (passe à terre)
- ❖ Au 2nd LF, l'arbitre de tête ● donne le ballon (passe à terre). L'arbitre de queue observe que le tireur ne franchit pas la ligne de LF. L'arbitre de tête observe que les joueurs ne partent pas avant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

Règlement de jeu du 3x3

Les règles de jeu officielles sont valides pour toutes les situations de jeu non mentionnées spécifiquement dans le règlement du 3x3 ci-dessous.

Art. 1 Le terrain et le ballon

Le match se joue sur un terrain de 3x3 avec un seul panier. L'aire de jeu réglementaire d'un terrain de 3x3 mesure 15 m (largeur) x 11 m (longueur). Le terrain doit avoir une surface de jeu réglementaire incluant une ligne de lancer franc (à 5m80 de la ligne de fond), une ligne à 2 points (à 6m75 du centre de l'anneau) et un demi-cercle de « non charge » sous le panier. Un demi-terrain de basketball traditionnel peut être utilisé.



Un ballon de basket de taille 6 doit être utilisé pour toutes les catégories

Note : Lors de tournois locaux, le 3x3 peut être joué n'importe où. Les lignes du terrain – si elles sont utilisées – doivent être adaptées à l'espace disponible.

Art. 2 Les équipes

Les équipes doivent être composées de 4 joueurs : 3 joueurs sur le terrain et 1 remplaçant.

Art. 3 Les officiels

Les officiels de la rencontre se composent d'1 ou 2 arbitres et de marqueur/chronométrateur(s).



Art. 4 Début de la rencontre

4.1 Les deux équipes doivent s'échauffer simultanément avant la rencontre.

4.2 Un tirage au sort par pile ou face détermine quelle équipe obtient la première possession. L'équipe gagnant le tirage au sort peut choisir la possession du ballon soit au début de la rencontre soit au début de l'éventuelle prolongation.

4.3 Le match doit commencer avec 3 joueurs sur le terrain.

Art. 5 La marque

5.1 Chaque panier réussi à l'intérieur de l'arc doit compter 1 point.

5.2 Chaque panier réussi à l'extérieur de l'arc doit compter 2 points.

5.3 Chaque lancer-franc réussi doit compter 1 point.



Art. 6 Temps de jeu / Vainqueur d'une rencontre

6.1 Le temps de jeu réglementaire doit être le suivant : une période de 10 minutes de jeu effectif. Le chronomètre doit être arrêté pendant les situations de ballon mort et lors des lancers francs. Le chronomètre doit être redémarré quand l'échange du ballon est terminé (dès qu'il est dans les mains de l'équipe attaquante).

6.2 Toutefois, la première équipe qui marque 21 points ou plus gagne la rencontre si cela se produit avant la fin du temps de jeu réglementaire. Cette règle s'applique uniquement au temps réglementaire (pas à une éventuelle prolongation)

6.3 En cas d'égalité à la fin du temps de jeu réglementaire, une prolongation sera jouée. Il y aura un intervalle d'une minute avant le début de la prolongation. La première équipe qui marque 2 points en prolongation gagne la rencontre.

Note : si un chronomètre de jeu n'est pas disponible, la durée globale de la rencontre est décidée par l'organisateur. Il est conseillé de définir un score limite adapté à la durée de la rencontre (10 min / 10 points ; 15 min / 15 point ; 20 min / 21 points)

Art. 7 Fautes / Lancers francs

7.1 Une équipe est en position de sanction de faute d'équipe quand elle a commis 6 fautes. Après qu'une équipe aura atteint 9 fautes d'équipe, toute faute supplémentaire sera considérée comme une faute technique. Pour retirer le doute, les joueurs ne seront pas disqualifiés sur la base du nombre de leurs fautes personnelles dans le cadre de l'art. 15.

7.2 Si une faute est commise sur un joueur en action de tir, ce joueur devra bénéficier du nombre de lancer(s) franc(s) attribué(s) comme suit :

- Si le tir tenté du terrain est réussi : le panier doit compter et en plus 1 lancer-franc doit être attribué. 2 lancers-francs doivent cependant être attribués à partir de la 7ème faute d'équipe.
- Si le tir est tenté de l'intérieur de l'arc et qu'il n'est pas marqué, 1 lancer-franc doit être attribué. Cependant 2 lancers-francs doivent être attribués à partir de la 7ème faute d'équipe.
- Si le tir est tenté de l'extérieur de l'arc et qu'il n'est pas marqué, 2 lancers-francs doivent être attribués.

7.3 Toute faute antisportive ou disqualifiante est comptabilisée comme 2 fautes d'équipe.

- La première faute antisportive d'un joueur sera pénalisée de 2 lancers francs, mais sans possession de balle.
- Toutes les fautes disqualifiantes (y compris la deuxième faute antisportive d'un joueur) doivent être pénalisées de 2 lancers-francs et de la possession du ballon.

7.4 Les 7°, 8° et 9° fautes d'équipe sont toujours sanctionnées par deux lancers francs. La 10° faute et les suivantes de même que les fautes antisportives et techniques sont sanctionnées de 2 lancers-francs suivis de la possession du ballon.

Cette clause s'applique également aux fautes en action de tir, aux fautes antisportives et prévaut sur les règles 7.2 et 7.3 mais ne doit pas s'appliquer aux fautes techniques.

7.5 Les fautes techniques doivent toujours être pénalisées d'un lancer-franc. Après le lancer-franc, le Check-Ball doit être administré par l'équipe qui avait le contrôle du ballon ou qui avait droit au ballon quand la faute technique a été sifflée. Le jeu doit reprendre comme suit :

- Si la faute technique a été commise par un joueur défenseur, le chronomètre des tirs doit être réinitialisée à 12 secondes pour les adversaires.
- Si la faute technique a été commise par l'équipe attaquante, le chronomètre des tirs doit continuer à partir du moment où il a été arrêté pour cette équipe.

Art. 8 Comment jouer le ballon

8.1 A la suite de chaque panier marqué ou chaque dernier lancer-franc réussi (ex : art 7.5) :

- Un joueur de l'équipe n'ayant pas marqué reprendra le jeu en driblant ou en passant le ballon depuis l'intérieur du terrain directement sous le panier (pas derrière la ligne de fond) pour l'amener vers un endroit du terrain situé derrière l'arc.
- Les défenseurs ne sont pas autorisés à jouer le ballon à l'intérieur du "demi-cercle de non charge" situé sous le panier.

8.2 A la suite de chaque tir ou dernier lancer-franc manqué :

- Si l'équipe en attaque prend le rebond, elle peut continuer à tenter de marquer sans ramener le ballon derrière l'arc.
- Si l'équipe en défense prend le rebond, elle doit ramener le ballon derrière l'arc (par passe ou en dribble)

8.3 A la suite de chaque situation de ballon mort, la possession du ballon donnée à toute équipe doit commencer par un échange du ballon (entre le défenseur et l'attaquant) derrière l'arc et en haut du terrain.

8.4 Un joueur est considéré "derrière l'arc" quand aucun de ses pieds n'est à l'intérieur ni en contact avec l'arc.

8.5 Dans les cas d'entre deux, le ballon doit être accordé à la défense.

Art. 9 Jouer la montre

9.1 Jouer la montre ou ne pas jouer activement (par exemple : ne pas tenter de marquer) est une violation.

9.2 Si le terrain est équipé d'un chronomètre de tir, une équipe devra tenter un tir dans un délai de 12 secondes. Le chronomètre de tir doit être déclenché dès que le ballon est dans les mains de l'attaquant (à la suite de l'échange de ballon avec le défenseur ou sous le panier après un panier marqué).

9.3 Un joueur attaquant, après que le ballon a été ressorti, ne doit pas conserver le ballon ou dribbler pendant plus de 5 secondes en restant dos au panier ou de côté par rapport au panier.

Note : si un terrain n'est pas équipé d'un chronomètre de tir et qu'une équipe n'essaie pas d'attaquer suffisamment le panier, l'arbitre doit l'avertir en décomptant les cinq (5) dernières secondes.

Art. 10 Remplacements

Les remplacements peuvent être faits par n'importe quelle équipe quand le ballon devient mort, avant le check-ball (échange du ballon).

Le remplaçant peut rentrer sur le terrain après que son coéquipier en est sorti et qu'il a établi un contact physique avec lui. Les remplacements peuvent s'effectuer uniquement derrière la ligne de fond opposée au panier et ne requièrent aucune intervention ni des arbitres ni des officiels de table de marque.

Art. 11 Temps-mort

Un temps-mort de 30 secondes est accordé à chaque équipe. Un joueur peut demander un temps-mort lors d'une situation de ballon mort.

Art. 12 Disqualification

Un joueur commettant deux fautes antisportives sera disqualifié de la rencontre par l'arbitre



3. LE JEUNE ARBITRE CONNAIT SON RÔLE EN LIEN AVEC SES MISSIONS

1. ARBITRE

➤ Avant, il doit :

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



➤ Pendant, il doit :

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

➤ A la mi-temps, il doit :

- Tourner la flèche d'alternance, car les équipes changent de côté !
- Souffler, rester concentré, s'hydrater.
- Faire un bilan de la première partie avec son collègue,
- Se remobiliser pour la suite,
- Vérifier la feuille,
- Annoncer 3mn puis 1mn30

➤ Après, il doit :

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

LE BRIEFING D'AVANT UN MATCH

Pourquoi briefing d'avant match ?

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

Comment commencer ?

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

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

Le travail d'équipe :

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

Le jugement :

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

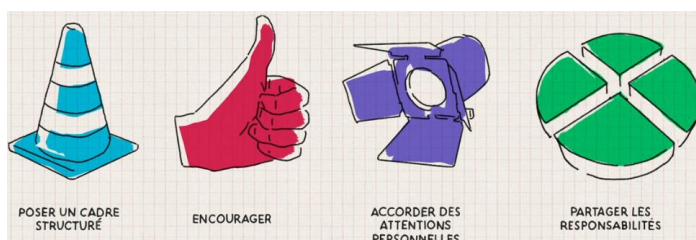
Direction du jeu :

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



Vidéos pour mieux gérer son match :

Vidéo 1 Les 4 clés de l'arbitrage moderne



Vidéo 2 Communication d'un arbitre lors d'un match de play-off



OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

- **Avant :**
 - Le chronométrateur doit :
 - Vérifier le bon fonctionnement du chronomètre de jeu, du signal sonore,
 - Faire retentir son signal à 3mn et à 1'30 avant le début de la rencontre.
 - Le marqueur doit :
 - Remplir la feuille de marque suffisamment tôt avant le début de la rencontre,
 - Doit faire noter et signer les entrées en jeu par les responsables d'équipes,
 - Contrôler les entrées en jeu et cercler les croix.
- **Pendant :**
 - Le chronométrateur doit :
 - Démarrer le chronomètre de jeu lorsque le ballon est touché par un joueur sur le terrain,
 - Arrêter le chronomètre de jeu sur tout coup de sifflet de l'arbitre,
 - Communiquer avec le marqueur (temps morts, remplacements...),
 - Demander les temps morts sur panier encaissé,
 - Gérer les temps morts,
 - Arrêter le chronomètre de jeu sur tout panier réussi dans les 2 dernières minutes du temps réglementaire et prolongations.
 - Le marqueur doit :
 - Noter le score, les fautes, les temps morts,
 - Gérer les entrées des joueurs,
 - Gérer les demandes de temps morts et de remplacements,
 - Gérer la flèche d'alternance,
 - Communiquer avec le chronométrateur et les arbitres (temps morts, remplacements...)
- **Après :**
 - Le chronométrateur doit signer la feuille de marque.
 - Le marqueur doit terminer la feuille de marque, la signer et la faire signer au chronométrateur et puis aux arbitres.



4. LE JEUNE ARBITRE EST IDENTIFIÉ

Tenue vestimentaire

Au niveau des différentes organisations nationales et championnats de France, le Jeune Arbitre / Jeune Juge est identifié par un **polo de couleur verte**.

Le reste de sa tenue doit correspondre aux standards usuels de l'arbitrage ou du jugement de la discipline sportive concernée.



5. LE JEUNE ARBITRE SATISFAIT AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

Évaluation et harmonisation des Certifications

Un Jeune Arbitre / Jeune Juge acquiert le niveau 5 (national) de la compétence à partir d'une note de 16/20 lors de son évaluation.



Pour information, et selon le Décret n° 2021-758 du 11 juin 2021 portant à une sensibilisation à la lutte contre l'arrêt cardiaque et aux gestes qui sauvent, nous vous invitons à mettre en place dans la mesure du possible sur un évènement académique une session de formation aux Gestes Qui Sauvent (GQS - 2h) pour les JA/JJ. Ce règlement rentrera en vigueur et deviendra obligatoire pour le prochain programme 2024-2028.

Prérequis minimaux niveau 1/2 : niveau départemental	Prérequis minimaux niveau 3/4 : niveau académique	Prérequis minimaux niveau 5 : niveau national
12/20	14/20	16/20

L'évaluation se déroulera en deux parties :

- **Théorique** : vidéos à privilégier, QCM, oraux (notamment pour les élèves en difficulté, par exemple 1/3 temps, dyslexie prononcée/repérée etc.). Un élève qui a une mauvaise note à l'écrit et qui se fait repérer comme « performant » dès les premiers arbitrages / jugements doit pouvoir repasser la théorie sous forme d'oral afin de ne pas être éliminé pour une possible obtention de la certification, et ce, à tous les niveaux.
- **Pratique** : mise en situation lors d'un championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer (2 rôles souhaités si possible).

Il s'agit d'additionner le résultat théorique (sur 4 points) à l'évaluation pratique (sur 16 points) du Jeune Juge/Arbitre.

<i>Partie théorique</i>	1 à 1.5 point	2 à 2.5 points	3 à 4 points
Sur 4 points	<i>À consolider</i>	<i>Satisfaisant à Bien</i>	<i>Très bien à Excellent</i>

Il est possible de modifier le nombre de rôles.

Selon la spécificité de l'activité, si le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut être confronté à 2 rôles différents, son évaluation pratique sera alors la moyenne (sur 16 points) de ses 2 prestations :

(Moyenne des 2 prestations pratiques sur 16 points) + note théorique sur 4 points
= note globale sur 20 points

Si par l'essence même de l'activité un seul rôle peut être tenu, c'est la note de ce rôle unique qui sera prise en compte :

Note pratique sur 16 points + note théorique sur 4 points
= note globale sur 20 points

➤ Conseils de la CNJO pour l'élaboration de la grille d'évaluation pratique

Le tableau suivant est un guide d'évaluation pratique.
Les propositions de contenus qui vous y sont proposées le sont à titre d'exemple ; elles s'ajustent en fonction des activités.



Nous cherchons à **valider et valoriser** les compétences des Jeunes Juges / Arbitres.

Dans la mesure du possible, le champ lexical utilisé est donc résolument positif.

Définir un niveau de compétence d'un officiel en référence à ce qu'il ne sait pas faire nous semblerait paradoxal. Dès lors, nous vous proposons de **définir la compétence dont il aura fait preuve** pour le niveau que vous validerez.

Les pré-requis

- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **investi** au niveau de son district pour acquérir sa certification départementale (sur une rencontre départementale)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau départemental pour acquérir sa certification académique (sur une rencontre académique) et si possible suivre une formation aux GQS
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge doit être **certifié** de niveau académique pour acquérir sa certification nationale (sur un championnat de France)
- Le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut obtenir une certification internationale s'il est sélectionné pour officier lors d'un championnat du monde ISF (Fédération Internationale Scolaire)

La certification

La remise d'un diplôme est effectuée par les Services UNSS responsables des organisations (impression possible par l'enseignant sous accord du Service UNSS concerné).

Nom du JA :	Lieu :	Date :	NOTE : /16
Niveau du JA : District - Départemental - Académique - National		Compétition : District - Départemental - Académique - France	
Examen : District - Départemental - Académique - National		Validation : OUI - NON	

	TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts	SA (Satisfaisant) - 3 pts	FR (Fragile) - 2 pts	IN (Insuffisant) - 1 pt
EVOLUTION SUR LE TERRAIN	<input type="checkbox"/> Le JA est-il en connexion avec jeu tout au long de la rencontre sans faille ? <input type="checkbox"/> Les déplacements sont adaptés et/ou anticipés par rapport aux circonstances du jeu	<input type="checkbox"/> Le JA n'est pas toujours en connexion avec le jeu <input type="checkbox"/> Les déplacements ne sont pas toujours adaptés aux circonstances de jeu	<input type="checkbox"/> Le JA est rarement en connexion avec le jeu <input type="checkbox"/> Les déplacements sont rarement adaptés aux circonstances de jeu	<input type="checkbox"/> Le JA est spectateur <input type="checkbox"/> Le JA ne sait pas se déplacer, il est très hésitant, dépassé par le jeu
COMPETENCES TECHNIQUES	<input type="checkbox"/> Le JA détecte toutes les fautes à juste titre et laisse le jeu se dérouler à bon escient <input type="checkbox"/> Les gestes du JA sont toujours clairs, sobres et compris de tout l'environnement <input type="checkbox"/> Application sans faille et avec justesse du règlement	<input type="checkbox"/> Le JA a quelques faiblesses <input type="checkbox"/> Les gestes du JA ne sont pas toujours précis <input type="checkbox"/> Application conforme des lois du jeu	<input type="checkbox"/> Le JA a oublié plusieurs fautes ou commet quelques inversions <input type="checkbox"/> Le JA fait des gestes inappropriés <input type="checkbox"/> Plusieurs erreurs dans l'application des lois du jeu	<input type="checkbox"/> Le JA identifie peu de fautes ou en invente <input type="checkbox"/> Le JA n'effectue aucune gestuelle, ou gestuelle incomplète <input type="checkbox"/> Le JA commet des erreurs graves et des fautes techniques

**PERSONNALITE
& MANAGEMENT**

TBM (Très Bonne Maîtrise) - 4 pts

- Le JA démontre une posture, une prestance et une autorité adaptée
- Le JA est capable de prendre des décisions capitales (peu importe le temps de jeu, en faveur de telle ou telle équipe)
- Le coup de sifflet est maîtrisé sur toutes les situations
- Le JA démontre une maîtrise de ses émotions
- Le JA est motivé et attentif aux conseils

SAT (Satisfaisant) - 3 pts

- Le JA a, une fois, manqué ou abusé d'autorité tout en maîtrisant le déroulement du jeu
- Le JA est capable de prendre des décisions capitales avec un laps de temps
- Le coup de sifflet est maîtrisé lors de toutes les situations
- Le JA ne maîtrise pas toujours ses émotions mais arrive à se ressaisir
- Le JA semble motivé mais n'est pas très à l'écoute des conseils prodigués

FRA (Fragile) - 2 pts

- Le JA est globalement effacé pendant la rencontre
- Le JA manque d'assurance et intervient rarement lors des phases importantes
- Le coup de sifflet est audible
- Le JA peut se laisser déstabiliser
- Le JA semble peu motivé et pas à l'écoute des conseils donnés

INS (Insuffisant) - 1 pt

- Le JA subit la rencontre
- Le JA ne voit pas la caractéristique majeure de la décision
- Le coup de sifflet est faible, non maîtrisé
- Le JA est déstabilisé
- Le JA n'est pas motivé du tout

**ARBITRAGE
COLLECTIF**

- Le JA prend en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions
- Le JA communique clairement et utilise un mode de communication approprié avec les autres officiels

- Le JA ne prend pas toujours en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions
- Le JA communique avec les autres officiels mais n'utilise pas toujours le mode de communication approprié


- Le JA prend parfois en compte le rôle de chacun pour prendre ses décisions
- Le JA communique partiellement avec les autres officiels

- Le JA fait son match seul, sans effectuer un travail collaboratif
- Le JA ne communique pas avec les autres officiels (ni avant, ni pendant, ni après)

- Gestuelle et signalisation
- Coups de sifflet
- Détection des fautes
- Déplacement
- Disposition physique
- Prévention auprès des joueurs

- Gestuelle et signalisation
- Coups de sifflet
- Détection des fautes
- Déplacement
- Disposition physique
- Prévention auprès des joueurs

GRILLE DE COMPETENCE DU JEUNE ARBITRE EN BASKET-BALL

	Exigences minimales requises niveau 1/2 : Niveau départemental 12/20	Exigences minimales requises Niveau 3/4 : Niveau académique 14/20	Exigences minimales requises Niveau 5 ⁽¹⁾ : Niveau national 16/20
<p>Partie pratique 16/20</p> <p>ARBITRAGE</p>	<p><u>Application du règlement :</u> Connais et applique les règles essentielles du basket permettant le bon déroulement d'une rencontre (marcher, reprise, fautes, réparation correspondant aux fautes)</p> <p><u>Coup de sifflet :</u> Coups de sifflet nets, quelques erreurs Donne quelques coups de sifflets fondamentaux</p> <p><u>Gestuelle :</u> Maîtrise les gestes principaux, manque de visibilité et de précision</p> <p><u>Déplacement</u> Court en suivant le jeu mais ne maîtrise pas encore très bien les zones de responsabilité Regarde le jeu et l'espace proche</p> <p><u>Regard :</u> Regarde le ballon</p> <p><u>Communication avec l'autre arbitre :</u> Respecte le placement en tête et en queue, communique peu avec la table</p>	<p><u>Application du règlement</u> Connais le règlement et les cas particuliers Fait respecter ses décisions. Sûr de lui.</p> <p><u>Coup de sifflet :</u> Coups de sifflet fermes et audibles de tous</p> <p><u>Gestuelle :</u> Fait tous les gestes visibles de tous</p> <p><u>Déplacement</u> Court en modulant son allure et anticipe pour tout voir Prend en compte l'ensemble des joueurs</p> <p><u>Regard :</u> Prend en compte l'ensemble des joueurs</p> <p><u>Communication avec l'autre arbitre et comportement :</u> Connait les zones et les échanges de position et communique avec la table Echange régulièrement au TM et pause avec son collègue.</p> <p><u>Gestion après rencontre :</u> Etre capable de vérifier la feuille, la valider en la signant à la fin du match</p>	<p><u>Application du règlement</u> Connaissance parfaite du règlement, des cas particuliers et des nouvelles règles éventuelles. Maîtrise les rapports de force et le jeu dans sa globalité Communique avec la table de marque Maîtrise de soi et confiance en son arbitrage</p> <p><u>Coup de sifflet :</u> Coups de sifflet fermes et autoritaires</p> <p><u>Placement, déplacement, relation avec l'autre arbitre</u> Maîtrise parfaitement les zones de responsabilité et les zone de permutations Echanges visuels réguliers avec l'autre arbitre durant les phases de balles vivantes, Echanges verbaux pendant les TM ou entre les quarts-temps</p> <p><u>Relationnel avec joueurs et coaches :</u> Se fait respecter tout étant capable de communiquer avec les acteurs du jeu pour gérer un éventuel conflit. S'adapte au rythme de la rencontre Alterne entre présence et effacement Se faire respecter sans imposer son autorité</p> <p><u>Gestion après rencontre :</u> Etre capable de vérifier la feuille, la valider en la signant à la fin du match</p>
<p>OFFICIEL TABLE DE MARQUE OTM</p>	<p>Noter le score sur la feuille de marque et gérer le chronomètre</p>	<p>Cf 3.2 : Officiel Table de marque</p>	<p>Cf 3.2 : Officiel Table de marque</p>
<p align="center">+ Partie théorique /4</p>			

Prénom Nom :	Compétition :	Note QCM :
--------------	---------------	------------

Rencontre n°1 (R1)	Rencontre n°2 (R2)	Rencontre n°3 (R3)	Rencontre n°4 (R4)
Eq 1 :	Eq 1 :	Eq 1 :	Eq 1 :
vs Eq 2 :	vs Eq 2 :	vs Eq 2 :	vs Eq 2 :
Date et heure	Date et heure	Date et heure	Date et heure

	LE SPECTATEUR	L'ARBITRE QUI SE CACHE	L'ARBITRE QUI ESSAIE	L'ARBITRE	
Fautes	Ne siffle pas spectateur du match.	Quelques rares coups de sifflets, pas toujours juste. Beaucoup d'incohérences.	Bon coup de sifflet général. Quelques erreurs sur la nature de la faute.	Excellent coup de sifflet. Très bonne décision. Gestuelle adaptée à la nature de la faute.	<p>Observateur :</p> <p>Aide pour compléter la feuille d'observation :</p> <p>Pour chaque rencontre, définir le niveau de compétences pour chaque thème (fautes, attitudes, mécanique, violations, relationnels)</p> <p>Afin d'affiner, compléter pour chaque rencontre les focus (remarques) plus et moins.</p>
Attitudes	Transparent, se laisse guider par les remarques des coaches et des joueurs. A l'inverse n'a que l'excès d'autorité.	Attitude générale neutre, fuit les conflits. Se laisse influencer par le binôme.	Bonne attitude, un peu discret mais intervient calmement en cas de conflits	Très bonne attitude, gère son match, dégage de la sérénité.	
Mécanique / Placement	Ne sait pas se placer, siffle dans toutes les zones.	Beaucoup de coups de sifflets hors zone, ne sait pas trop se placer (cherche où il doit être)	Quelques rares erreurs de placements, quelques coups de sifflets hors zones.	Connaît parfaitement ses zones de responsabilité. Se place correctement. S'adapte aux déplacements de son binôme.	
Violations	Ne siffle pas, spectateur du match	Quelques rares coups de sifflets, pas toujours justes. Beaucoup d'incohérences.	Bon coup de sifflet général. Quelques erreurs sur la nature de la violation.	Excellent coup de sifflet. Très bonne décision. Gestuelle adaptée à la nature de la violation.	
Relationnel entre les arbitres et les OTM	Les arbitres n'échangent pas, sont chacun de leurs côtés durant les temps de pause.	Les arbitres échangent succinctement, ne discutent pas avec la table ou ne savent pas comment les aider	Les arbitres discutent ensemble mais ont du mal à accompagner la table lors de soucis.	Les arbitres échangent durant toute la rencontre dès qu'il y'a un temps de pause. Aide la table dès qu'il y a une demande.	

FOCUS moins (fautes - violations oubliées, inventées ..) FOCUS plus (ex: cohérence, présence, ..)

Rencontre 1	
Rencontre 2	
Rencontre 3	
Rencontre 4	

	après match 1	après match 2	après match 3
Pistes de travail :			

LES NIVEAUX DE CERTIFICATION :

Niveau Départemental

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

Répondre au protocole de certification permet :

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

Niveau Départemental			
RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	<p><u>APPLICATION DU REGLEMENT</u></p> <p><i>Connaître et appliquer les règles essentielles permettant le bon déroulement d'une rencontre (marcher, fautes, reprises, réparations correspondant aux fautes)</i></p> <p><i>Juger les violations</i></p>	<p>FAUTE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dire et/ou faire le geste de la faute ▪ Réaliser le geste qui explique la faute à la table de marque ▪ Indiquer la réparation. <p>VIOLATION :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dire et/ou faire le geste de la violation ▪ Montrer la direction dans laquelle le jeu va reprendre. Donner le ballon à l'équipe adverse (celle qui n'a pas commis la violation) pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de la violation, sauf directement sous le panier <p>TOUCHE :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Savoir quand le ballon ou le joueur est sorti <p>MARCHER :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etre capable de compter l'appui « 0 », les 2 appuis au sol auxquels le joueur a droit pour s'arrêter, ▪ Etre capable d'identifier le pied de pivot (le 1er posé) et vérifier qu'il ne soit pas déplacé avant que le joueur ne se débarrasse du ballon, ▪ Vérifier que le pied de pivot ne soit pas décollé avant que le joueur ne commence son dribble. <p>SITUATION D'ENTRE-DEUX :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Etre capable de ne pas siffler « ENTRE DEUX », tant que le ballon peut encore être pris sans violence. <p>ENTRE-DEUX ET POSSESSION ALTERNÉE</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dans toutes les situations d'entre-deux, les équipes alterneront la possession du ballon pour les remises en jeu au point le plus proche de l'endroit où la situation d'entre-deux s'est produite ▪ Savoir qu'arracher le ballon ou le prendre par derrière est autorisé si on ne touche pas l'adversaire ▪ Etre capable de siffler quand un joueur gêne l'adversaire en le touchant avec ses bras, épaules, jambes ou hanches 	<p>Trois arbitrages</p> <p style="font-size: 2em;">/</p> <p>jugements au cours d'une rencontre et/ou d'un stage de formation départemental.</p>

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

Niveau Académique

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

Répondre au protocole de certification permet :

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

Niveau Académique			
RÔLES	COMPÉTENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
ARBITRE	<u>APPLICATION DU REGLEMENT</u> <i>Connaître le règlement et les cas particuliers</i> <i>Faire respecter ses décisions, prendre de l'assurance</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Maîtriser les règles des 3 secondes, 5 secondes, 8 secondes, 14 secondes (sauf sur rebond offensif), 24 secondes, retour en zone ▪ Bien connaître les cas qui ne sont pas considérés comme dribble ▪ Maîtriser le règlement des violations sur remise en jeu (touche, LF, entre-deux) ▪ Juger les fautes sur le non porteur du ballon ▪ Suivre le jeu du poste ▪ Savoir juger les écrans ▪ Savoir juger les passages en force ▪ Connaître le règlement concernant les joueurs en l'air ▪ Savoir juger et ne pas trop siffler (trier les fautes) <p style="margin-left: 20px;">○ FAUTES PARTICULIERES :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Antisportive ▪ Disqualifiante ▪ Technique ▪ Cumul de fautes 	<p>Il est titulaire de la certification départementale. A l'issu d'un championnat d'académie ou inter-académie, ou d'un stage encadré par des arbitres de ligue ou enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.</p> <p>La certification se fera en 2 temps :</p> <p>*contrôle des connaissances théoriques par QCM,</p> <p>*contrôle des connaissances pratiques lors de matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres.</p>
	<u>GESTUELLE et COUP DE SIFFLET</u> <i>Connaître tous les gestes</i> <i>Faire les gestes visibles de tous</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bien lever les bras à chaque coup de sifflet <p style="margin-left: 20px;">*Paume ouverte pour violation *Point fermé pour faute</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Effectuer des gestes clairs et décidés en respectant l'ordre conventionnel ▪ Coups de sifflets fermes et audibles de tous 	

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

Niveau National

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

Répondre au protocole de certification permet :

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

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

6. LE JEUNE ARBITRE VALORISE SON PARCOURS

La remise d'un diplôme attestant de l'investissement et du niveau de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge UNSS sera effectuée par le service UNSS responsable de l'organisation (Service Départemental ou Régional UNSS selon les événements) ou par l'encadrant responsable de l'établissement (sous couvert du Service UNSS référent).

La valorisation d'un Jeune Arbitre / Jeune Juge peut également être faite par l'établissement scolaire (hors d'un championnat ou d'une organisation) avec l'accompagnement et sous la délégation du service UNSS concerné.



L'engagement du Jeune Arbitre / Jeune Juge

Hors du strict cadre de l'UNSS, l'investissement citoyen et le cursus de formation du Jeune Arbitre / Jeune Juge constituent une véritable démonstration du don de soi et des valeurs civiques.

L'expérience du Jeune Arbitre / Jeune Juge

De par son rôle opérationnel dans les différentes manifestations dans lesquelles il a pu intervenir, le Jeune Arbitre / Jeune Juge a pu mettre en pratique ses savoirs et connaissances, développant ainsi une expérience de terrain réelle.

Les compétences du Jeune Arbitre / Jeune Juge

Les différents niveaux d'implications, de formations et de certifications du Jeune Arbitre / Jeune Juge sont une reconnaissance des compétences exprimées par celui-ci lors de ses interventions multimodales.



UNSS Opuss : le Compte L.O.L. (Licence On Line)

A tout moment, et comme tout licencié au sein de l'UNSS, le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut créer, suivre et enrichir d'informations son compte personnel relié à sa **Licence On Line** (comprendre « Licence en ligne »).

Comment accéder ou créer ce compte L.O.L. personnel ?
Rien de plus facile : rendez-vous sur le site Opuss UNSS (<https://opuss.unss.org>), ou suivez le lien suivant qui vous mènera vers des tutos dédiés à la gestion de votre compte L.O.L..

Se connecter Ma 1^{ère} connexion

UNSS
Union Nationale
du Sport Scolaire

Espace dirigeant / licencié

Se connecter

adresse mail ou numero de licence

Mot de passe

Se souvenir de moi

Se connecter

Le parcours du Jeune Arbitre / Jeune Juge peut ainsi faciliter l'ouverture vers une vocation au sein de l'arbitrage via des passerelles de formation et de reconnaissance mises en place par l'UNSS avec certaines fédérations.

Une valorisation de son parcours pourrait résider dans le fait de faire figurer cet engagement, les qualités humaines et civiques dont il a fait preuve dans son *curriculum vitae* en vue d'une candidature professionnelle (saisonnier type BAFA, ou emploi à plus longue durée) ou dans le cadre de Parcours Sup.



Le Jeune Arbitre / Jeune Juge, de par son investissement dans sa formation théorique et pratique, est non seulement reconnu au sein de l'UNSS par une certification, mais peut également l'être comme bénévole au sein de la société civile.



Reconnaissance de votre engagement en tant que Jeune Officiel de l'UNSS dans le cadre du Service National Universel (SNU)

Vous avez participé au séjour de cohésion en phase 1 du Service National Universel (SNU) et devez désormais vous engager dans la réalisation de la phase 2.

Afin de valider cette phase 2, n'hésitez pas à demander la reconnaissance de la présente certification, en déposant sur votre compte volontaire SNU votre diplôme de niveau académique a minima.



Cette validation de la phase 2 du SNU vous permettra de bénéficier d'une première présentation gratuite à l'épreuve théorique générale du permis de conduire !

Pour plus d'informations, vous pouvez vous rapprocher du référent SNU du service départemental à l'engagement, à la jeunesse et aux sports.

Le Compte Engagement Citoyen (CEC)

En partenariat avec la direction de la jeunesse, de l'éducation populaire et de la vie populaire :



LE COMPTE D'ENGAGEMENT CITOYEN
Qu'est-ce que c'est ? (Fiche officielle)

#Compte Engagement Citoyen (CEC)

Institué par la loi travail d'août 2016, le Compte d'Engagement Citoyen est partie intégrante du CPA (Compte Personnel d'Activité)

Chaque personne peut ouvrir un CEC à partir de 16 ans

Le CEC vise à recenser l'ensemble des activités citoyennes de chaque titulaire. Sous réserve d'avoir effectué 200 heures de bénévolat dans l'année, dont au moins 100 dans la même association, le titulaire se voit attribuer un forfait en euros pour pouvoir bénéficier de formations

Il est possible de déclarer ses engagements bénévoles effectués en 2020 avant le 31 décembre 2021

Les modalités pratiques sont explicitées sur www.associations.gouv.fr/cec

Quelles activités citoyennes peuvent être recensées ?

- Le bénévolat dans une association
- Le service civique
- La réserve militaire opérationnelle
- La réserve civile de la police nationale
- La réserve civique et ses réserves thématiques dont celle communale de sécurité civile
- La réserve sanitaire
- L'activité de maître d'apprentissage
- Le volontariat dans les corps de sapeurs-pompiers

7. LE JEUNE ARBITRE ACTUALISE SON NIVEAU DE COMPÉTENCES

Vérification de ses connaissances

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



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

Officier en tant que Jeune Arbitre / Jeune Juge sur un championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Les services départementaux et/ou régionaux UNSS proposent régulièrement des formations, et des questionnaires sont en ligne sur OPUSS pour se tester.

Le Jeune Arbitre / Jeune Juge peut donc se mettre en relation, via son animateur d'AS, avec les services concernés.

Équivalences fédérales

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

Passerelles entre l'UNSS et la FFBB :

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

➤ **Certification académique**

La certification de niveau académique UNSS permet le titre d'arbitre club
Cette équivalence peut être obtenue en prenant contact auprès du Comité départemental (service formation)

➤ **Certification nationale**

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

Extrait du tableau d'allègement de formation d'arbitre selon les profils de demandeurs

Profil Arbitre UNSS	Nombre minimum requis d'années de pratique à ce profil	Nombre maximum de saison écoulée depuis l'arrêt d'activité	Groupe de départ accessible avec un allègement de formation	Pièce à fournir	Nécessité d'une évaluation	Championnat préconisé pour les premières désignations avec tuteur	Formation e-Learning nécessaire	Formation complémentaire requise	Lieu de Dépôt du dossier
Arbitre International UNSS	2	2	Régional	Attestation Responsable UNSS National	Non	Seniors Région	e-Learning Examen Arbitre Départemental	Non	Ligue Régionale
Arbitre National UNSS	2	2	Départemental			Régional jeune			
Arbitre Académique UNSS	2	2	Club	Attestation Responsable UNSS Fédéral		Arbitre club	e-Learning Arbitre Club (4h)		Comité

Suivi de sa formation

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

En parallèle du parcours de formation à la citoyenneté mis en place par l'UNSS, le Jeune Secouriste peut se rapprocher des différentes formations mises en place dans son établissement pour l'éco-délégué, le délégué de classe, le Conseil de Vie Collégienne (CVC) ou le Conseil de Vie Lycéenne (CVL).



LE GUIDE DE L'ÉCO-DÉLÉGUÉ *Transition Écologique (fiche officielle)*

Les fiches de formations des Délégués Lycéens ou au sein du Conseil de Vie Lycéenne sont accessibles sur internet. Nous vous proposons de suivre les liens suivants en cliquant dessus :



S'ENGAGER AU LYCÉE *(fiche officielle)*



CONSEIL DE VIE LYCÉENNE *(fiche officielle)*

Au lycée, une organisation repose sur la solidarité entre lycéens et permet de constituer des réseaux de coopération : la Fédération des Maisons des Lycéens.



FÉDÉRATION DES MAISONS DES LYCÉENS

Celle-ci met en place des formations adaptées notamment via un réseau de partenaires.

Les lycéens sont sensibilisés à l'engagement sous toutes ses formes dans et hors l'établissement lors des **Semaines de l'Engagement** :

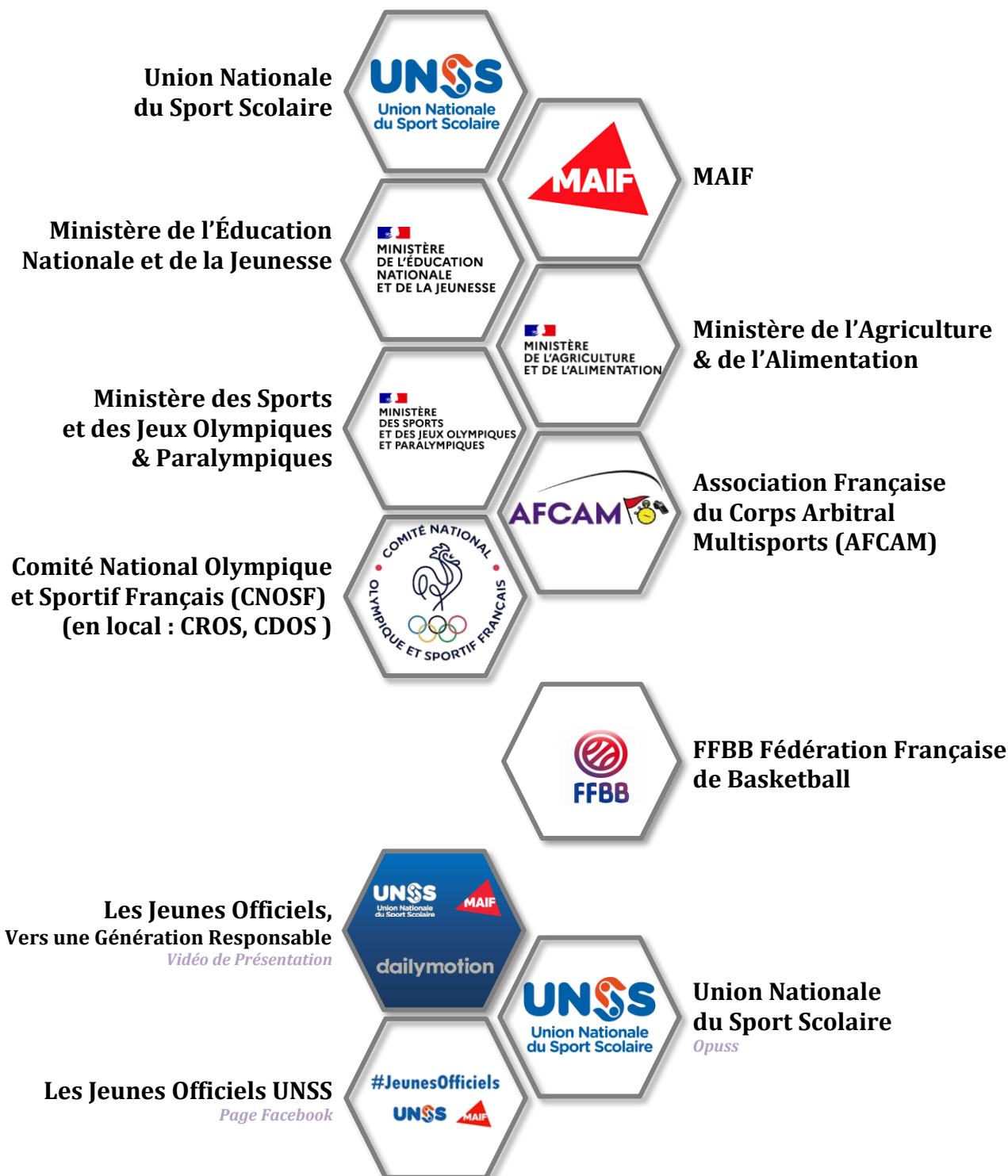


LES SEMAINES DE L'ENGAGEMENT *(fiche officielle)*

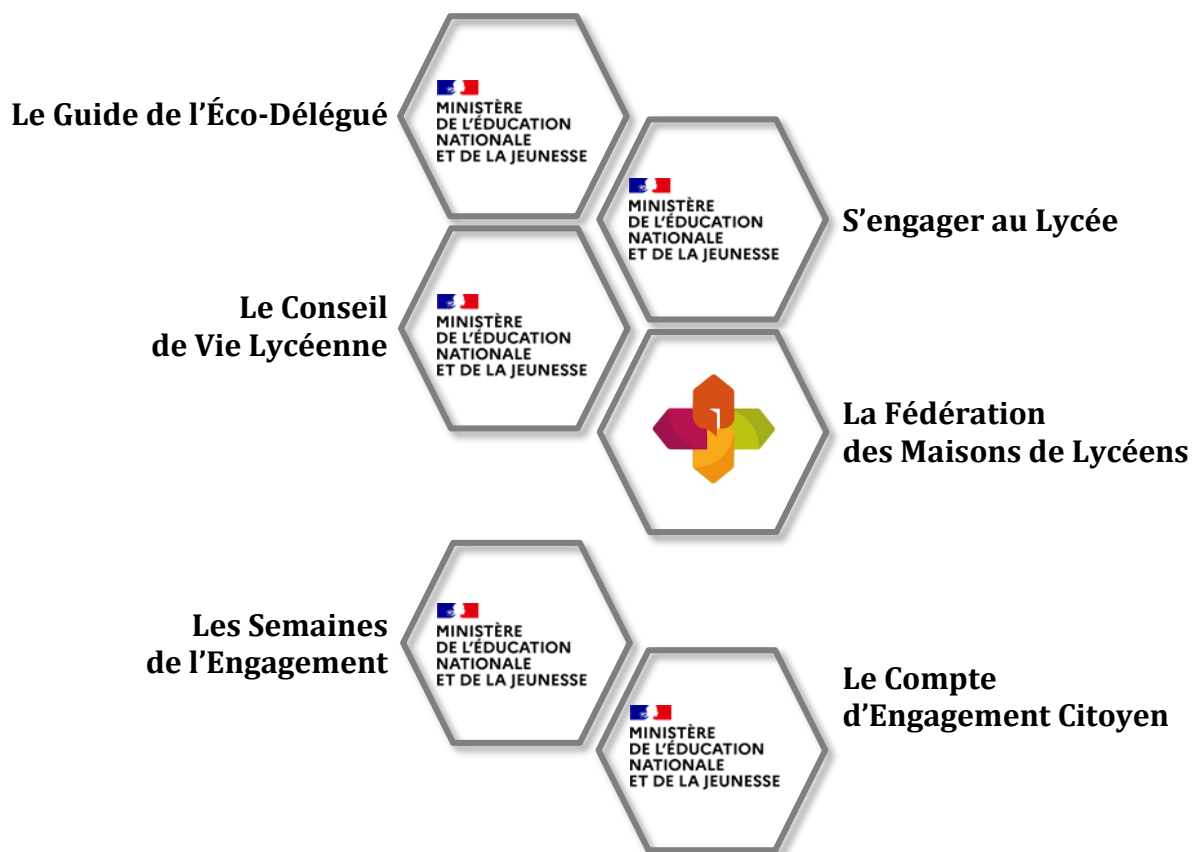
Ils prennent connaissance de leurs droits et devoirs, découvrent le fonctionnement des instances lycéennes et la vie de l'établissement, rencontrent et échangent avec leurs représentants lycéens, etc. Les Semaines de l'Engagement précèdent la semaine de la démocratie scolaire.

8. BOÎTE À OUTILS

Le Jeune Officiel peut trouver des informations complémentaires en consultant les sites suivants (*liens hypertextes : cliquez sur les logos correspondants*) :



Dans cette boîte à outils, nous vous proposons également un recueil des différents liens que vous aurez rencontrés dans ce livret :



ANNEXE : Le jeune Arbitre dans les textes officiels

Sans juge, arbitre, chronométrateur, starter, la rencontre ne peut exister.



Le rôle de l'UNSS dans les textes officiels



Le BO du 2 septembre 2010 est particulièrement explicite quant à l'importance de l'engagement de l'élève au sein de l'UNSS : « *L'engagement associatif et citoyen des élèves doit être reconnu. L'investissement dans l'association sportive est valorisé dans les livrets de compétences ou par une appréciation explicite sur le bulletin scolaire* ».

La circulaire n° 2010-125 du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune officiel par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS : « *La formation de 'Jeunes Officiels UNSS' est systématiquement encouragée. Elle donne lieu à la remise d'un diplôme dont les élèves peuvent se prévaloir auprès du milieu sportif associatif ou dans la recherche d'un stage et d'un premier emploi* »



**BULLETIN OFFICIEL
DU 2 SEPTEMBRE 2010**



La mobilisation de l'école pour les valeurs de la République du 22 janvier 2015 rappelle l'importance du parcours citoyen dans la vie associative plus particulièrement la mesure 3 : « *La vice-présidence des associations sportives par les élèves sera systématisée, et les prises de responsabilité au sein des associations sportives valorisées. Les formations de jeunes coaches et de jeunes arbitres seront développées* ».

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « *... Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :*

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



**NOTE DE SERVICE N°2014-073
DU 28 MAI 2014**





Les textes officiels au niveau collège

Le Bulletin Officiel du 26 novembre 2015 (collège) au travers de la compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* » décline comme suit les compétences travaillées pour les trois cycles :

- **Cycle 2 :** *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble. Assumer les rôles spécifiques aux différentes APSA (joueur, coach, arbitre, juge, médiateur, organisateur...). Élaborer, respecter et faire respecter règles et règlements ;*
- **Cycle 3 :** *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités* » Assumer les rôles sociaux spécifiques aux différentes APSA et à la classe (joueur, coach, arbitre, juge, observateur, tuteur, médiateur, organisateur...). Comprendre, respecter et faire respecter règles et règlements ; cycle 4 *Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités. Respecter, construire et faire respecter règles et règlements.*



**BULLETIN OFFICIEL
DU 26 NOVEMBRE 2015**



Les textes officiels au niveau lycée

Il est énoncé dans le BO spécial n°1 du 22 janvier 2019 (Programme d'EPS du Lycée Général et Technologique) et le BO spécial n° 5 du 11 avril 2019 (programme d'EPS des classes préparant au CAP et les classes préparant au baccalauréat professionnel) que « *l'implication des élèves dans le cadre de l'AS doit être valorisée dans les bulletins et le dossier d'orientation* ».



**BULLETIN OFFICIEL
DU 22 JANVIER 2019**



Ces rôles sont construits dans le cadre de l'objectif général n° 3 « **Exercer sa responsabilité individuelle et au sein d'un collectif** » (Programme d'EPS du lycée général et technologique Annexe 1 du BOEN du 22 janvier 2019), de même que dans celui visant à « **Exercer sa responsabilité dans un engagement personnel et solidaire** » (le programme d'EPS pour le CAP et pour le baccalauréat professionnel défini par l'arrêté du 3-4-2019 publié au BO spécial n° 5 du 11 avril 2019) et de l'arrêté du 9 novembre 2015 (collège) compétence générale n° 3 « *Partager des règles, assumer des rôles et responsabilités* ».



**BULLETIN OFFICIEL
DU 11 AVRIL 2019**



Le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 renvoie également aux valeurs portées par le programme Jeunes Officiels, au travers de la compétence méthodologique et sociale n° 2 visant à « *respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner...* ».



Union Nationale du Sport Scolaire

13, rue Saint-Lazare - 75009 Paris | 01 42 81 55 11

**Ne manquez rien de l'actualité de l'UNSS
Sur notre site internet www.unss.org**

Et sur nos réseaux sociaux :

