

CAHIER DE L'ARBITRE CLUB

Yvelines
BASKETBALL





QUI SUIS-JE ?

RENSEIGNEMENTS

PHOTO

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Téléphone :

E-mail :

Mon club :

Mes activités dans le club :

.....

.....

Mon formateur :

Son niveau d'arbitrage :

Fréquence des cours :

Mes objectifs :

.....

.....

.....

LES MISSIONS DE LA CDO

À SAVOIR

La Commission Départementale des Officiels (CDO), a pour mission la gestion, la désignation et la formation des arbitres et des OTM sur le territoire yvelinois.

Les membres de la CDO se répartissent les tâches suivantes :

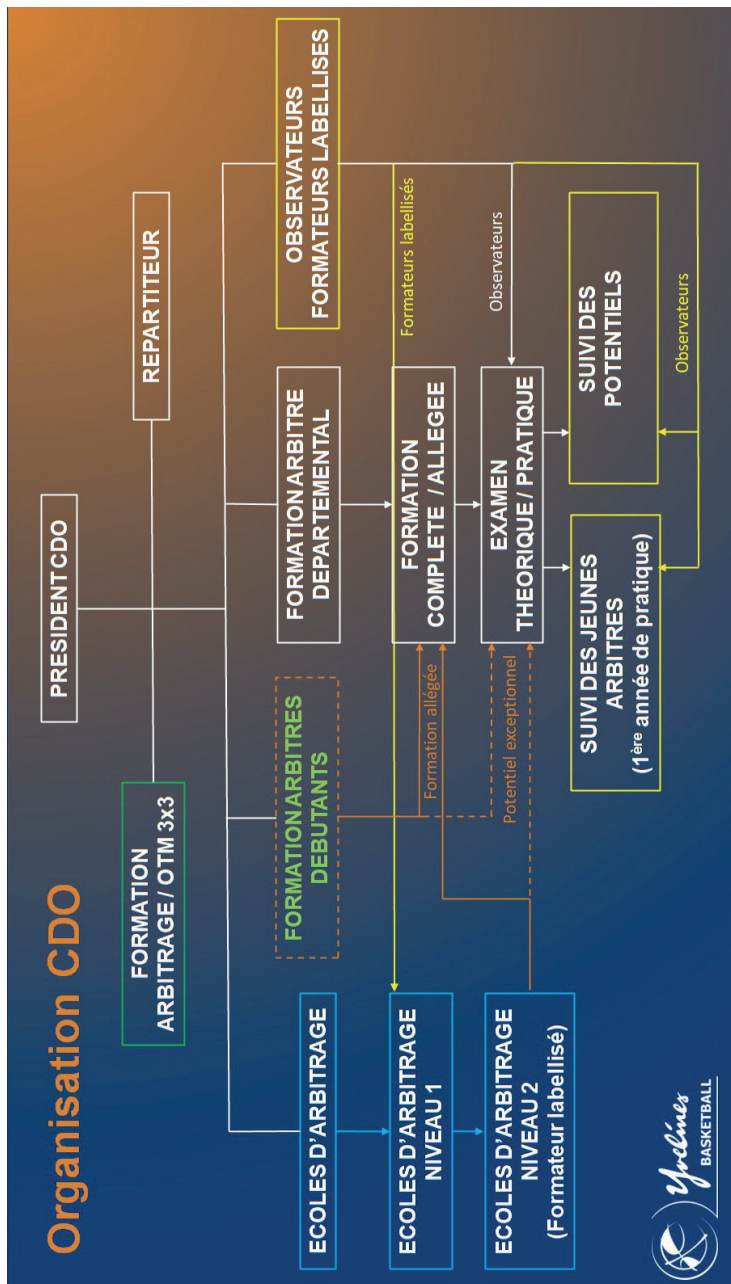
- Répartition et observation des arbitres,
- Suivi des désignations,
- Retours et indisponibilités,
- Formation des officiels (OTM et Arbitres),
- Accompagnement des écoles d'arbitrage.

Contact de la CDO : commission.officiels@basketyvelines.com



ORGANIGRAMME DE LA CDO

POUR COMPRENDRE



Sommaire

1

Se former à l'arbitrage

p. 08

- Qu'est-ce qu'un arbitre ?
- Les différents types d'arbitres
- Les temps de jeu
- Les catégories que tu peux arbitrer
- L'aire de jeu

2

Connaître les mécanismes

p. 16

- Les mécaniques
- Placement des arbitres

3

Maîtriser les gestuelles

p. 20

- Les remplacements et temps-morts
- Les violations
- Les fautes
- Les lancer francs

4

Nos conseils

p. 40

- Mon équipement pour arbitrer
- Que faire avant un match
- Que faire pendant un match
- Que faire après un match

5

Pour t'améliorer

p. 44

- Tes matches
- Tes notes



SE FORMER À L'ARBITRAGE

- > Qu'est-ce qu'un arbitre ?
- > Les différents types d'arbitres
- > Les temps de jeu
- > Les catégories que tu peux arbitrer

QU'EST-CE QU'UN ARBITRE ?

DÉFINITION

Si tu reçois ce livret, c'est que tu fais partie d'une école d'arbitrage.

Il est vrai que cela peut paraître difficile de s'engager dans la pratique de l'arbitrage, car différents freins existent :

- **Manque de confiance en soi** : arbitrer demande de prendre des décisions rapidement, souvent sous pression, ce qui peut être difficile,
- **Peur de l'erreur** : crainte de se tromper et de subir des critiques (joueurs, entraîneurs, parents...).

Ce statut d'apprenti t'offre également une certaine bienveillance, qui saura protéger tes premiers pas et transformer tes erreurs en leviers constructifs pour ton développement. Plus tu pratiqueras, moins il y aura d'appréhension lors des futures échéances. Au fil du temps, tu te rendras compte de ta progression.

Mais finalement, qu'est-ce qu'un arbitre ? L'arbitre est au coeur du jeu et au plus près des joueur(euse)s, pour veiller au bon respect du jeu. Un arbitre doit faciliter et fluidifier le jeu, il ne doit pas être un frein à la pratique. Son but n'est pas de sanctionner mais bien d'accompagner les joueur(euse)s afin qu'ils prennent du plaisir à pratiquer, le tout dans le respect des règles.

Dans cette optique de progression, continue à jouer et/ou entraîner afin d'avoir cette vision extérieure à celle d'un arbitre, de mieux comprendre les attentes d'un(e) joueur(euse) ou d'un entraîneur.

Si tu as besoin d'aide, n'oublie pas que tes formateurs et le Comité Départemental des Yvelines de Basket-ball seront toujours là pour t'épauler.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'ARBITRES EN FRANCE

En France, on retrouve sept niveaux d'arbitrage, du club à l'international (géré par la FIBA). Les formations d'arbitrage sont gérées par des acteurs différents en fonction du niveau arbitré.

ARBITRE CLUB (DANS LES YVELINES)

La formation s'effectue au sein du club du stagiaire. Il arbitre les rencontres jeunes dans le club, mais aussi des rencontres seniors (DF2, DM3, DM2, si elles ne sont pas à désignation).

ARBITRE DÉPARTEMENTAL (DANS LES YVELINES)

La formation est prise en charge par le Comité Départemental via la Commission Départementale des Officiels (CDO). Il arbitre les rencontres du championnat jeunes région R4 et R3 et celles des championnats seniors, du département soumis à désignation.

ARBITRE RÉGIONAL (EN ILE-DE-FRANCE)

La formation s'effectue au sein de la Ligue via la Commission Régionale des Officiels (CRO). Il arbitre les rencontres du championnat jeunes région R2 et R1 (et parfois du CDF Jeunes U15 ou U18), ainsi que les championnats seniors de la Ligue Régionale.

ARBITRE CHAMPIONNAT NATIONAL

La formation s'effectue au sein de la Ligue Régionale. Il arbitre les rencontres de NF3, NF2, NM3, CDF U15 et U18 féminin et masculin.

ARBITRE CHAMPIONNAT FÉDÉRAL

La formation est mise en place par la FFBB. Il arbitre les rencontres de NM2, NF1, Ligue Féminine 2 et Espoirs Pro A.

ARBITRE HAUT NIVEAU

La formation est mise en place par la FFBB. Il arbitre les rencontres de Ligue Féminine 1, NM1, Pro B et Pro A.

ARBITRE INTERNATIONAL

La formation est dispensée par la FIBA. Les arbitres internationaux officient sur les rencontres internationales jeunes et seniors.

ARBITRE INTERNATIONAL	Compétitions inter- nationales jeunes et seniors
ARBITRE HAUT NIVEAU	PRO A PRO B NM1 LFB
ARBITRE FÉDÉRAL	ESPOIRS PRO A LF2-NF1 NM2
ARBITRE NATIONAL	NF2 NM3 CDF U15-U18
ARBITRE RÉGIONAL	Jeunes R1 - R2 Seniors Région CDF U15-U18
ARBITRE DÉPARTEMENTAL	Jeunes R3 - R4 et Seniors du département
ARBITRE CLUB	Jeunes et Seniors du département (non soumis à désignation)

LES TEMPS DE JEU

POUR CHAQUE CATÉGORIE

CATÉGORIE	TEMPS	PROLONGATION
U9	8 x 3 MIN	X
U11	8 x 4 MIN	X
U13	4 x 8 MIN	3 MIN
		* Uniquement en 1ère division. Sinon pas de prolongation.
U15	4 x 9 MIN	4 MIN
		* Uniquement en 1ère division. Sinon pas de prolongation.
U18	4 x 10 MIN	5 MIN
		* Uniquement en 1ère division. Sinon pas de prolongation.
U21	4 x 10 MIN	5 MIN
		* autant de prolongations que nécessaires en cas de match nul.
SENIOR	4 x 10 MIN	5 MIN
		* autant de prolongations que nécessaires en cas de match nul.

TABLEAU DES CATÉGORIES

QUE TU PEUX ARBITRER

AGE DE L'ARBITRE	COMPÉTITIONS JEUNES						COMPÉTITIONS SENIORS
	U9	U11	U13	U15	U17	U20	
U9	OUI	AVEC UN ADULTE	NON	NON	NON	NON	NON
U11	OUI	OUI	AVEC UN U15 MINIMUM	NON	NON	NON	NON
U13	OUI	OUI	OUI	AVEC UN U17 MINIMUM	NON*	NON	NON
U15	OUI	OUI	OUI	OUI	AVEC UN U20 MINIMUM	NON*	NON
U17	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	AVEC UN ADULTE > 20	AVEC UN ADULTE > 20
U20	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	OUI	AVEC UN ADULTE > 20

* Si le/la jeune arbitre est suffisamment expérimenté(e), il/elle peut sans problème siffler dans les catégories supérieures à celles préconisées, dans la mesure où il/elle est bien encadré(e) : présence du formateur ou d'un 2^{ème} arbitre expérimenté.

L'AIRE DE JEU

SE REPÉRER

Connaître le terrain sur lequel tu vas arbitrer est important car il est directement lié à la pratique de notre sport. Dans la mesure où tu dois connaître ces règles, voici quelques informations.

1

La ligne médiane.

Elle coupe le terrain à sa moitié dans sa longueur formant deux zones : la zone avant et la zone arrière. La ligne médiane appartient à la zone arrière.

2

La ligne de touche.

Elle mesure 28 mètres et appartient à l'extérieur du terrain.

3

La ligne de fond.

Elle mesure 15 mètres et appartient également à l'extérieur du terrain.

4

La ligne à trois points.

Elle est située à 6.75 mètres et appartient également à la zone des deux points.

5

Le demi-cercle de non-charge.

6

La ligne de remise-en-jeu après un temps-mort dans les deux dernières minutes.

7

La ligne des lancers francs.



ZONE AVANT

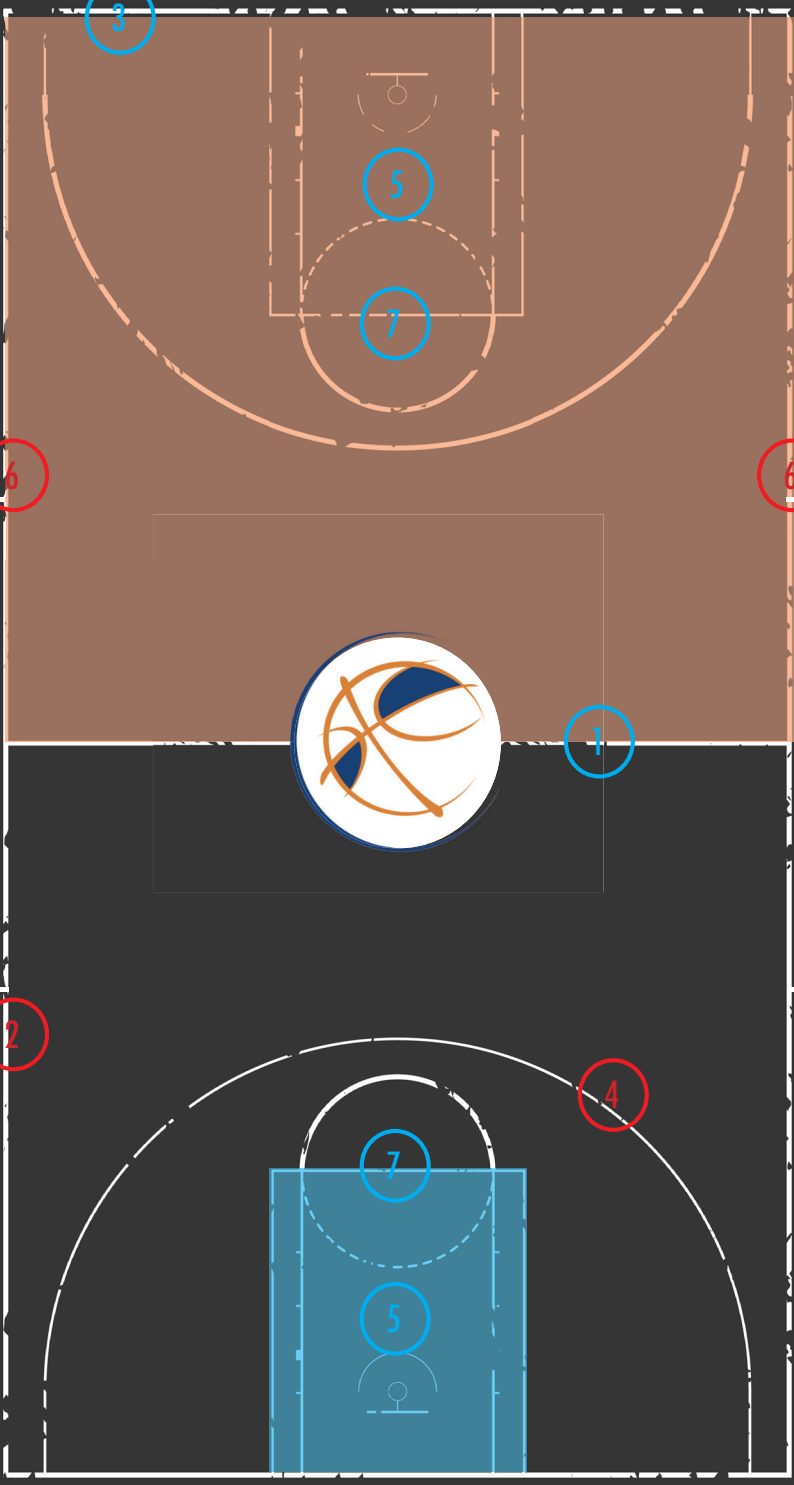


ZONE RESTRICTIVE

ZONE DE BANC

TABE DE MARQUE

ZONE DE BANC



CONNAÎTRE LES MÉCANIQUES

- > Les mécaniques
- > Placement des arbitres

MÉCANIQUE D'ARBITRAGE

1. Les deux arbitres

- **Arbitre de tête (nommé « AT »)** : placé côté ligne de fond, surveille principalement le jeu intérieur (raquette, post-ups, rebonds, pénétrations proches du cercle).
- **Arbitre de queue (nommé « AK »)** : placé en haut (généralement au-delà de la ligne à 3 points), surveille le jeu extérieur (porteur de balle, tirs à 3 points, pénétrations).

2. Principes de base

- Toujours **garder un angle de vision ouvert** sur les joueurs et la balle (éviter d'être "caché" derrière un joueur).
- **Maintenir une distance de sécurité** pour bien voir sans gêner le jeu.
- **Ne jamais courir tous les deux vers la balle** : l'un prend le porteur de balle, l'autre le jeu sans ballon.
- Toujours savoir où se trouvent : **la balle, les joueurs, et son collègue.**

3. Déplacements

• Transition attaque/défense :

- AT devient arbitre de queue en remontant le terrain,
- AK descend vite vers la ligne de fond pour devenir AT. Les rôles s'inversent en permanence.

• Placement en zone avant :

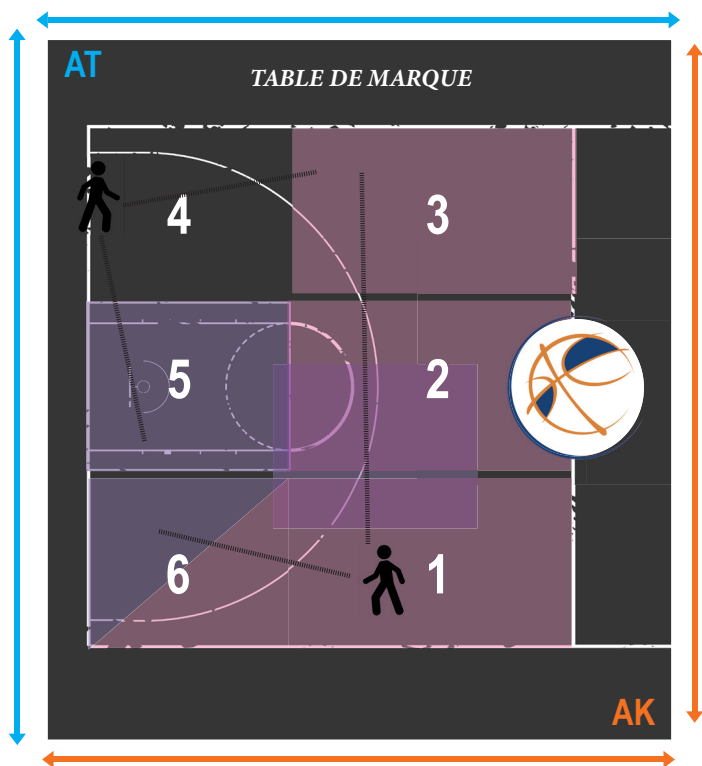
- AT se positionne sur la ligne de fond, souvent côté ballon,
- AK se place au-dessus de la ligne à 3 points, côté opposé à l'AT,
- Ils s'ajustent en fonction du côté du ballon (rotation).

• Rotation :

Quand le ballon change de côté ou qu'une action importante se développe, les arbitres **pivotent leur placement** pour rester équilibrés et couvrir toutes les zones.

PLACEMENT DES ARBITRES

DE TÊTE (AT) ET DE QUEUE (AK)



- **Avoir toujours deux angles de vue complémentaires** (jamais côte à côte).
- **Assurer la couverture de toutes les zones** : intérieur/extérieur, ballon/sans ballon.
- **Maintenir l'équilibre et l'efficacité** dans la prise de décision.

En zone avant, les deux arbitres se complètent : chacun observe sa zone de responsabilité pour couvrir tout le terrain.

- AK est responsable de la zone 1, 2, 3, 5 et 6.
- AT est responsable de la zone 4 et 5 et 6.

La zone 5 et 6 sont des zones communes aux 2 arbitres, la zone 6 est prise en charge par l'AK si l'AT ne la traverse pas.



MAITRISER LA GESTUELLE

- > Les remplacements et temps-morts
- > Les violations
- > Les fautes
- > Les lancers francs

LES REMPLACEMENTS

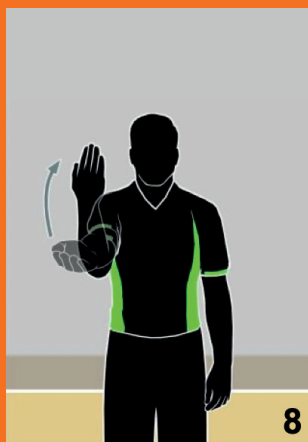
COMMENT FAIRE ?

Quand l'occasion du remplacement se présente, le marqueur signale aux arbitres qu'un remplacement a été demandé.

Le remplacement peut être accordé uniquement lorsque le ballon est mort et avant qu'il soit de nouveau à disposition pour la remise en jeu.

L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle pour entériner la demande de remplacement, en faisant le signal de remplacement et fait signe au(x) nouveau(x) joueur(s) de pénétrer sur le terrain de jeu. Un simple geste de la main de l'arbitre est suffisant, car il est important de ne pas retarder le jeu.

GESTUELLE ASSOCIÉE



LES TEMPS-MORT

COMMENT FAIRE ?

Quand l'occasion de temps-mort se présente, le marqueur signale aux arbitres qu'un temps-mort a été demandé.

Le temps-mort peut être accordé uniquement lorsque le ballon est mort et avant qu'il soit de nouveau à disposition pour la remise en jeu.

L'arbitre le plus proche de la table de marque siffle et fait le signal du temps-mort.

GESTUELLE ASSOCIÉE



LES VIOLATIONS

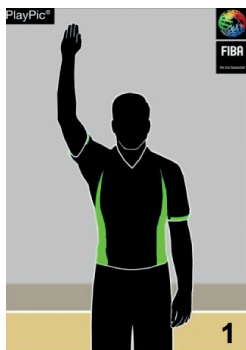
À CONNAÎTRE

QU'EST-CE QU'UNE VIOLATION ?

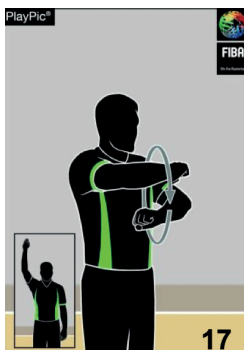
Une violation est une infraction au règlement. Suite à une violation, le ballon est rendu en règle générale à l'adversaire pour une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction sauf directement derrière le panneau.

Lors d'une violation, l'arbitre :

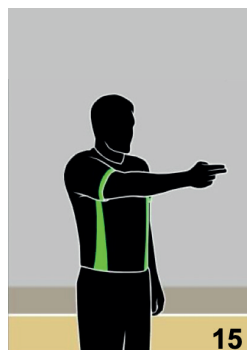
- Siffle,
- Lève le bras, main ouverte,
- Dit et effectue le geste de la violation,
- Montre la direction dans laquelle va reprendre le jeu.



+



+



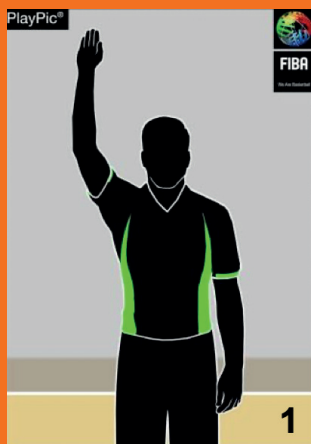
> JOUEUR ET BALLON HORS DES LIMITES DU TERRAIN

Un joueur est hors des limites du terrain lorsqu'une partie de son corps touche le sol, ou tout objet situé à l'extérieur du terrain. Les lignes qui délimitent le terrain font partie de l'extérieur.

Le ballon est hors des limites du terrain lorsqu'il touche :

- Un joueur ou tout autre personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout objet situé au-dessus, sur ou alors hors des limites du terrain,
- Les supports du panneau, la face arrière du panneau.

GESTUELLE ASSOCIÉE



> DRIBBLE IRRÉGULIER

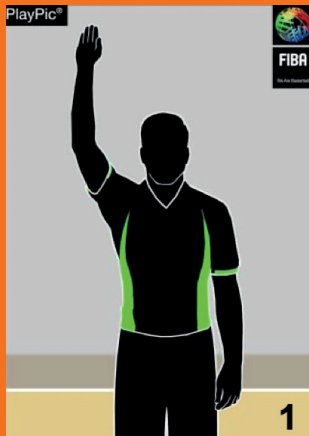
Un dribble irrégulier est le déplacement d'un ballon vivant effectué par un joueur qui contrôle ce ballon vivant et qui le lance, le tape ou le roule au sol ou bien le lance délibérément contre le panneau.

Il n'y a pas de limite quant au nombre de pas qu'un joueur peut faire quand le ballon n'est pas en contact avec sa main.

Un joueur ne peut pas dribbler une seconde fois après avoir terminé son premier dribble, à moins qu'entre les 2 dribbles il n'ait perdu le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu par suite :

- D'un tir au panier,
- D'un ballon touché par un adversaire,
- D'une passe ou d'une perte accidentelle du contrôle du ballon qui touche ou a été touché par un autre joueur.

GESTUELLE ASSOCIÉE



> 3 SECONDES

Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse, alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

Une tolérance doit être accordée au joueur qui :

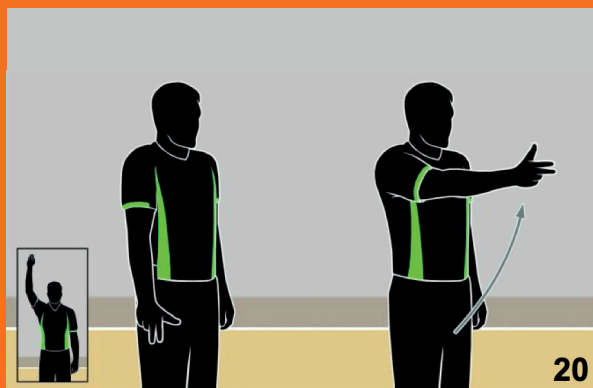
- Tente de quitter la zone restrictive,
- Est dans la zone restrictive lorsque lui ou son coéquipier est dans l'action de tir et que le ballon est en train ou vient de quitter la ou les main(s) du joueur lors d'un tir au panier,
- Dribble dans la zone restrictive pour tirer au panier après y être resté moins de 3 secondes.

> 5 SECONDES

Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon.

Un joueur qui tient un ballon vivant sur le terrain de jeu est étroitement marqué lorsqu'un adversaire est en position de défense légale et active, à une distance inférieure à 1 mètre. Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.

GESTUELLE ASSOCIÉE



3 secondes



5 secondes

> 8 SECONDES

Chaque fois :

- Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant,
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière.

Cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de 8 secondes.

L'équipe a amené le ballon dans sa zone avant :

- Quand le ballon touche un joueur qui a les deux pieds entièrement en contact avec la zone avant de l'équipe attaquante,
- Quand, lors d'un dribble de la zone arrière vers la zone avant, les deux pieds du dribbleur et le ballon sont entièrement en contact avec la zone avant.



> 14 ET 24 SECONDES

Chaque fois :

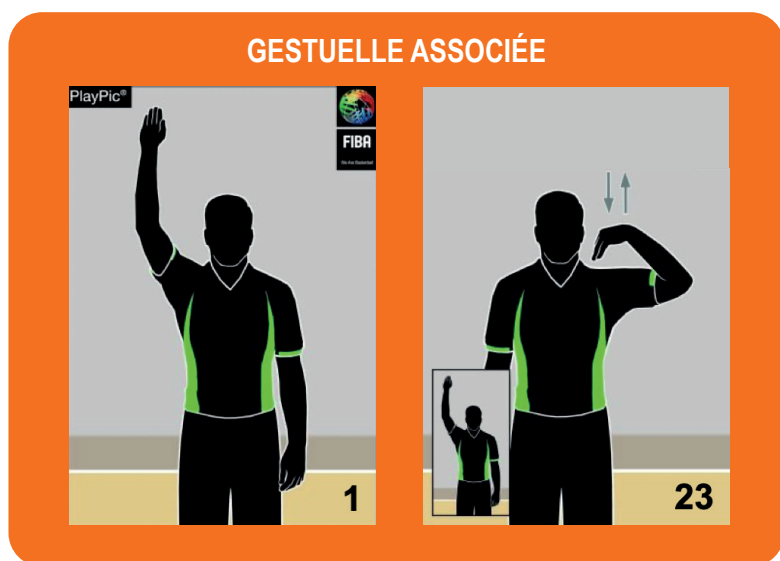
- Qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu,
OU
- Que lors d'une remise en jeu, le ballon touche n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon.

Cette équipe doit tenter un tir au panier dans un délai de 24 secondes.

Pour être considéré comme tir au panier dans les 24 secondes, le ballon doit quitter la ou les main(s) du joueur avant que la fin des 24 secondes ne soit sifflé, et doit toucher l'anneau ou pénétrer dans le panier.

Après une faute d'un défenseur commise en zone avant :

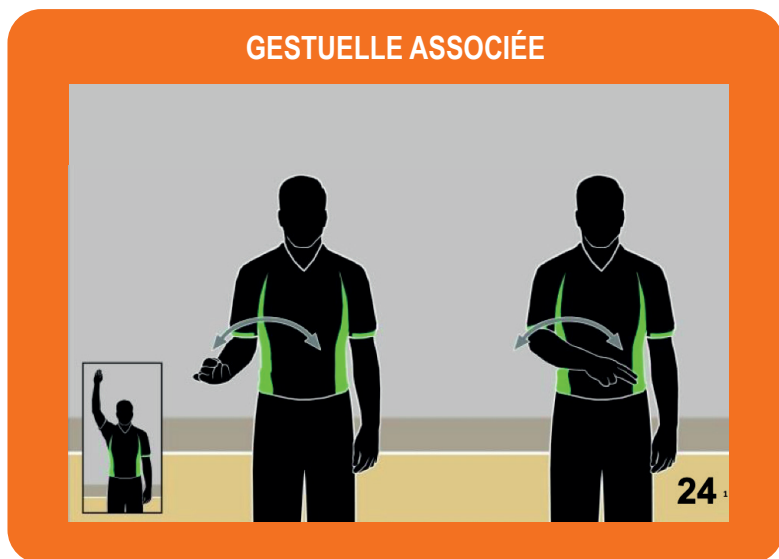
- Si 14 secondes ou plus sont affichées, le chronomètre des tirs doit rester inchangé,
- Si 13 secondes ou moins sont affichées, le chronomètre des tirs doit être remis à 14 secondes.



> RETOUR EN ZONE

Une équipe qui est en contrôle d'un ballon vivant a amené illégalement le ballon dans sa zone arrière, si un joueur de cette équipe est le dernier à avoir touché le ballon dans sa zone avant et que le ballon est ensuite touché en premier par un joueur de cette même équipe :

- Qui a une partie de son corps en contact avec la zone arrière,
- Après que le ballon a touché la zone arrière de cette équipe.



LES FAUTES

À CONNAÎTRE

Une faute est une infraction aux règles, impliquant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif.

Une faute infligée doit être inscrite sur la feuille de marque, à l'encontre du fautif et sanctionnée en conséquence.

Pour pouvoir juger une faute :

Un défenseur doit établir une position initiale légale de défense en :

- Faisant face à son adversaire,

ET

- En ayant les deux pieds au sol.

La position légale de défense s'étend verticalement au-dessus de lui (cylindre) depuis le sol jusqu'au plafond.

Le cylindre comprend l'espace situé au-dessus du joueur délimité :

- A l'avant, par la paume des mains.
- A l'arrière, par les fesses,
- Sur les côtés, par la face externe des bras et des jambes.



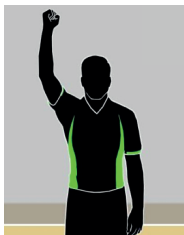
Dès que le défenseur a pris une position initiale légale de défense, il peut se déplacer pour marquer son adversaire mais il ne peut pas étendre ses bras, ses épaules, ses hanches ou ses jambes pour empêcher le dribbleur de le passer.

Lors d'une faute, l'arbitre :

- Siffle,
- Lève le bras, poing fermé,
- Regarde le joueur et indique la sanction (remise en jeu ou lancer(s) franc(s)),
- Court vers la table, s'arrête et dit et effectue la gestuelle : numéro, nature de la faute, réparation,
- Si l'arbitre de tête (AT) siffle, alors il permute ensuite avec l'arbitre de queue (AK).

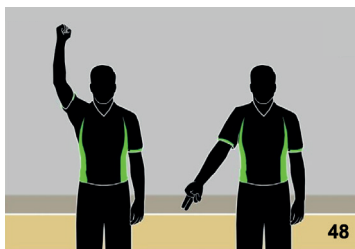
> SYNOPTIQUE DE GESTION D'UNE FAUTE

Arrêt du chronomètre
pour faute



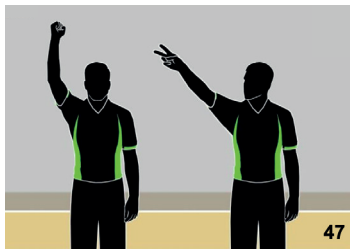
Informations à desti-
nation de la table de
marque

Informations à l'intention
du collègue arbitre



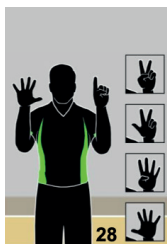
Faute en dehors de
l'action de tir

Informations à l'intention
du collègue arbitre



Faute sur l'action de
tir

OU



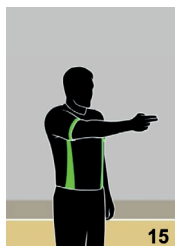
Annnonce du
n° du joueur

ET



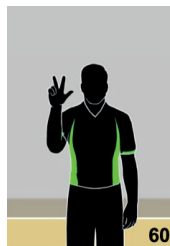
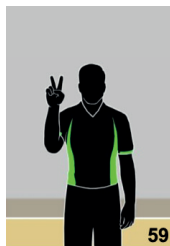
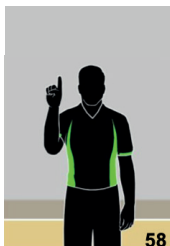
Annnonce de la
nature de la faute

Informations
à l'intention de
la table de marque



Sens de la
remise en jeu

OU



Lancers francs

Nature de la
réparation

> FAUTE SUR OU EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR

L'action de tir :

- Commence lorsque le joueur débute un mouvement continu (le ballon repose sur la ou les mains du joueur) et que selon le jugement de l'arbitre, il a commencé sa tentative pour marquer en lançant le ballon vers le panier,
- Prend fin lorsque le ballon a quitté la ou les mains du tireur et dans le cas d'un joueur en l'air, lorsque les deux pieds du joueur ont retouché le sol.

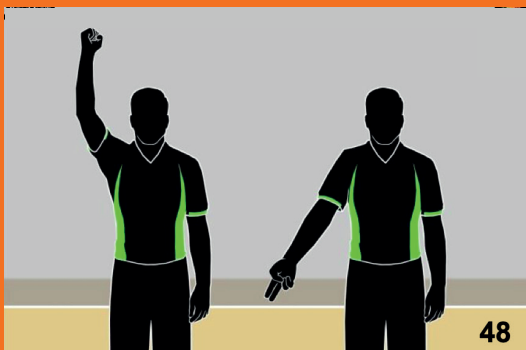
Si une faute est commise pendant l'action de tir, la sanction sera alors d'un ou plusieurs lancers francs.

GESTUELLE ASSOCIÉE



Faute sur l'action de tir

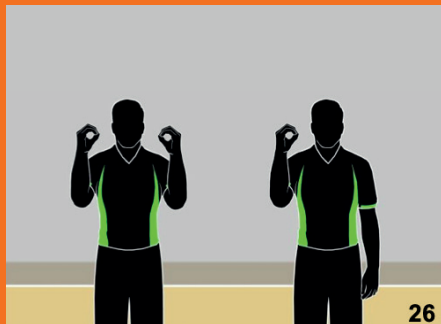
GESTUELLE ASSOCIÉE



Faute en dehors de l'action de tir

> ANNONCE DES NUMEROS DES JOUEURS

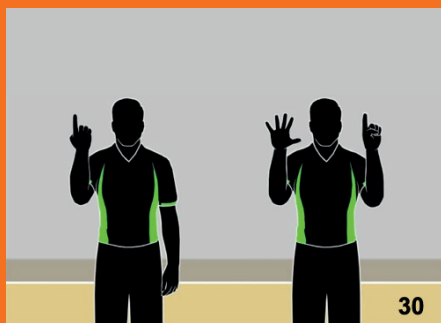
NUMÉRO 0 ET 00



NUMÉRO DE 1 À 5



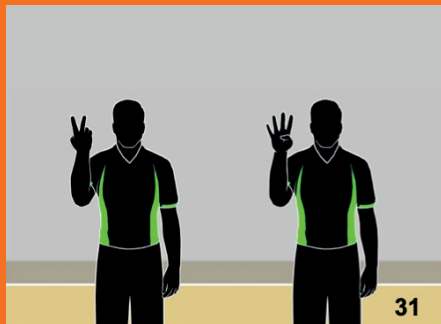
NUMÉRO 16 ET PLUS



NUMÉRO DE 6 À 10



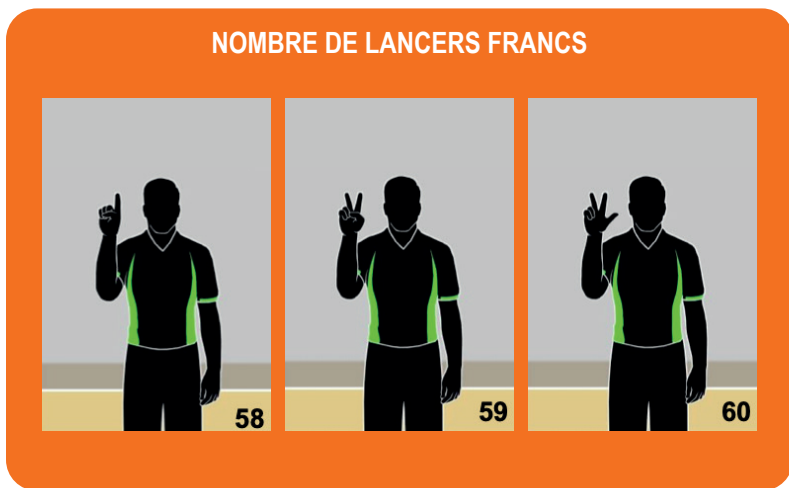
EXEMPLE NUMÉRO 24



NUMÉRO DE 11 À 15



> ANNONCE DU NOMBRE DE LANCERS FRANCS A TIRER



> OBSTRUCTION

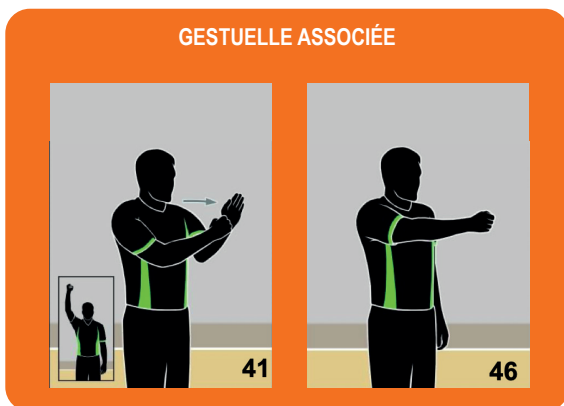
Pour juger une situation d'obstruction / charge (passage en force) impliquant un joueur porteur du ballon, l'arbitre doit suivre les principes suivants :

- Le défenseur doit établir une position initiale légale de défense en faisant face au joueur porteur du ballon en ayant les deux pieds au sol,
- Le défenseur peut rester stationnaire, sauter verticalement, se déplacer latéralement ou vers l'arrière dans le but de maintenir la position initiale légale de défense,
- Lorsque le défenseur se déplace, un pied ou les deux pieds peuvent quitter le sol pour un bref instant aussi longtemps que le déplacement est latéral ou vers l'arrière, mais pas en direction du joueur porteur du ballon,
- Si le contact a lieu sur le torse du défenseur et que celui-ci n'avance pas alors le défenseur ne commet pas de faute.



> PASSAGE EN FORCE

La charge ou aussi appelé passage en force est un contact personnel illégal, avec ou sans le ballon, commis en poussant ou en se déplaçant contre le torse du défenseur.



> USAGE/CONTACT ILLÉGAL DES MAINS

Il y a utilisation illégale des mains ou des bras écartés lorsque le défenseur est en position légale de défense et que ses mains ou ses bras sont placés, ou restent en contact avec un adversaire avec ou sans le ballon pour empêcher sa progression.



> TENIR

Tenir est le contact personnel illégal avec un adversaire, qui restreint sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

GESTUELLE ASSOCIÉE



GESTUELLE ASSOCIÉE



> POUSSER

Pousser est un contact personnel illégal avec n'importe quelle partie du corps, qui se produit lorsqu'un joueur déplace ou tente de déplacer en force un adversaire avec ou sans le ballon.

> CONTRÔLE DE LA MAIN

Le contrôle de la main est aussi appelé « antenne », ou encore « handchecking », est le fait pour un défenseur de poser une ou ses deux mains sur l'attaquant afin de le guider ou gêner sa course.

GESTUELLE ASSOCIÉE



> FAUTE ANTISPORTIVE

Il y a faute antisportive lorsque :

- Un joueur ne joue pas le ballon,
- Un joueur commet un contact rude sur son adversaire,
- Le dernier défenseur sur contre-attaque commet un contact sur le côté ou derrière sur le porteur du ballon,
- Un contact non nécessaire est provoqué par un défenseur dans le but de stopper la progression de l'équipe attaquante sur transition.



Une faute antisportive est sanctionnée par deux lancers francs, suivi par une remise en jeu pour l'équipe qui avait la possession avant la faute et à l'endroit où le jeu a été interrompu.

> FAUTE TECHNIQUE

Une faute technique est signalée en formant un « T » avec les mains. Ce type de faute est généralement attribué pour un comportement anti-sportif (insultes, provocations, altercations, manque de fair-play, etc.), d'un joueur ou d'un entraîneur. Une faute technique est sanctionnée par un lancer franc, suivi par une remise en jeu pour l'équipe qui avait la possession avant la faute et à l'endroit où le jeu a été interrompu.

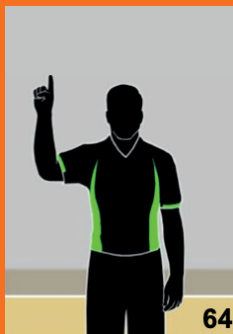


LES LANCERS FRANCS

COMMENT FAIRE ?

> ADMINISTRER LES LANCER FRANCS

ARBITRE DE QUEUE (AK)



1 lancer franc

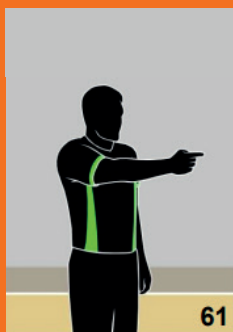


2 lancers francs

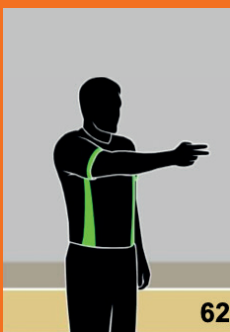


3 lancers francs

ARBITRE DE TÊTE (AT)



1 lancer franc



2 lancers francs



3 lancers francs

NOS CONSEILS

- > Mon équipement pour arbitrer
- > Que faire avant un match
- > Que faire pendant un match
- > Que faire après un match

MON ÉQUIPEMENT POUR ARBITRER

CE QU'IL TE FAUT DANS TON SAC



Un sifflet



Le T-shirt
«arbitre stagiaire»



Des chaussures de sport
noires (de préférence)



Un pantalon de survêtement
noir (de préférence)



De l'eau



Le cahier de
l'arbitre club

AVANT LE MATCH

- Ton club t'a désigné pour arbitrer un match.
- Si tu ne peux pas y aller, préviens-le dès que possible pour qu'il puisse te remplacer.
- Mets-toi en tenue de sport pour arbitrer...
- Quand tu arrives à la salle, rejoins ton formateur ou la personne qui est responsable de l'arbitrage.
- Vous pouvez discuter ensemble sur les points importants ou les points à améliorer par rapport à ton dernier arbitrage.... Puis échauffe-toi !
- Pense à saluer les entraîneurs avec ton formateur, il leur expliquera que tu apprends et que tu fais tes premiers pas dans l'arbitrage.

A LA TABLE DE MARQUE

Vérifie :

- Que les joueurs et l'entraîneur sont bien inscrits sur la feuille de match (attention au capitaine),
- Que la partie Officiels est également complétée (exemple ci-dessous),
- Que les entraîneurs ont indiqué leur 5 d'entrée en jeu et ont signé la feuille,
- Bon match !

À VÉRIFIER

Avant-match

Match

Après-match

ÉQUIPES

JOUEURS & ENTRAÎNEURS

OFFICIELS

OFFICIELS

Statut	Nom	Prénom	
☐	Arbitre 1	ARBITRE 1	PAUL
☐	Arbitre 2	ARBITRE 2	PIERRE
☐	Marqueur	MARQUEUR	JACQUES
☐	Chronometreur	CHRONOMETREUR	BRUNO
☐	Délégué de club	DELEGUE	PAUL

PENDANT LE MATCH

- Aie confiance en toi, et n'aie pas peur, tu feras des erreurs ! Les joueurs vont faire des erreurs, les entraîneurs aussi.
- Si tu te trompes, tu peux corriger ton erreur en l'expliquant aux joueurs.
- Pense à te rapprocher de l'action pour bien voir. Si tu vois bien, tu arbitres bien !
- Si tu es en difficulté, ton formateur est au bord du terrain. Lors d'un temps-mort ou entre les différentes périodes demande-lui de l'aide !
- Pour que ce soit facile pour toi, siffle ce qui est le plus évident, ne cherche pas des « petites » fautes qui ne sont pas gênantes pour les joueurs. Par contre, n'oublie pas de siffler quand le ballon sort, quand un joueur court avec le ballon, pousse, bouscule, tient ou tape.

APRÈS LE MATCH

SUR L'E-MARQUE, À LA FIN DU MATCH

- Fais signer la feuille au marqueur et au chronométrateur et signe également.
- Tu peux alors clôturer la rencontre.
- Complète ce cahier avec les commentaires et la signature des deux entraîneurs !
- Prends le temps de parler du match avec ton collègue et ton formateur.
- Tu peux aller prendre le verre de l'amitié avec ton collègue, ton formateur et les entraîneurs. Vous pourrez parler du match, des points positifs et des points à améliorer.

POUR T'AMÉLIORER

- > Tes matches
- > Tes notes



TES MATCHS

DATE :	NIVEAU ARBITRÉ :	RENCONTRE :
--------	------------------	-------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

This image shows a full page of handwriting practice paper. It contains ten identical rows of horizontal guidelines. Each row is defined by three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The rows are evenly spaced across the entire page, providing ample space for practicing letter formation and alignment. There is no text or other markings on the page.

[illegible]

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :	NIVEAU ARBITRÉ :	RENCONTRE :
--------	------------------	-------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

[illegible]

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal lines across the page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The lines are evenly spaced and extend from the left margin to the right edge of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

[illegible]

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal lines across the page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line, providing a guide for letter height and placement in handwriting practice. The paper is otherwise blank, with no margins or additional markings.

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :	NIVEAU ARBITRÉ :	RENCONTRE :
--------	------------------	-------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

ÉQUIPE A :	NOM ENTRAINEUR :	SIGNATURE :
------------	------------------	-------------

TES POINTS FORTS :	TES POINTS À AMÉLIORER :
--------------------	--------------------------

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal lines across the page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The lines are evenly spaced and extend from the left margin to the right edge of the page. There are no vertical lines or other markings present.

> MES NOTES

This image shows a full page of primary-ruled paper. It features ten sets of horizontal lines across the page. Each set consists of three lines: a solid top line, a dashed middle line, and a solid bottom line. The lines are evenly spaced and extend from the left margin to the right edge of the page. There is no handwriting or other markings on the paper.

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

TES MATCHS

DATE :

NIVEAU ARBITRÉ :

RENCONTRE :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

ÉQUIPE A :

NOM ENTRAINEUR :

SIGNATURE :

TES POINTS FORTS :

TES POINTS À AMÉLIORER :

> COMMENTAIRES DE MON FORMATEUR

> MES NOTES

PARTENARIAT



**TOUS SUR
LE TERRAIN
DE LA PASSION !**



**CATALOGUE CLUBS
BALLON-TEXTILE-MATÉRIEL**



joma molten





6 RUE JEAN PIERRE TIMBAUD, BAT A1 SUD,
78180 MONTIGNY-LE-BRETONNEUX