

# IOT (TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE)

Stage de début de saison 2023-24



**FFBB**

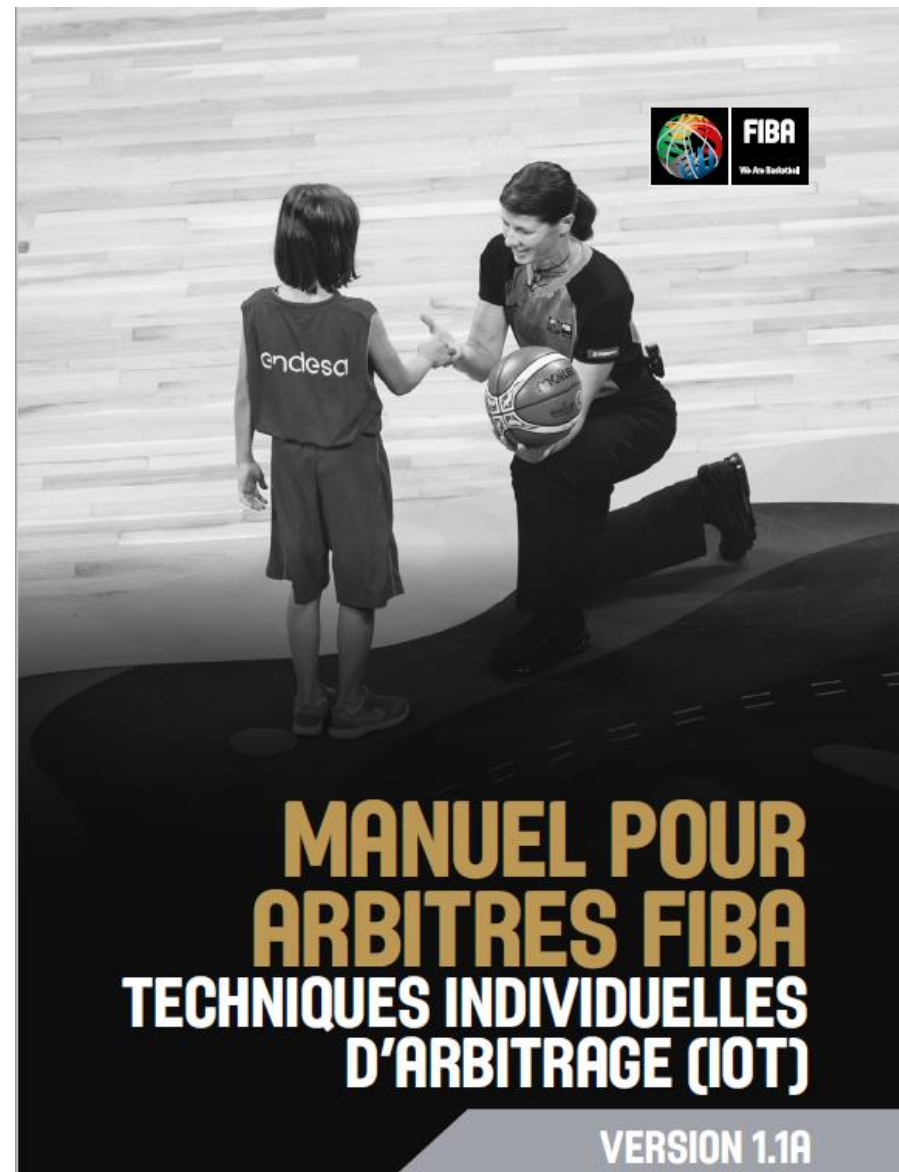
# SEANCE VIDEO

Lien site ffbb du manuel des Techniques Individuelles d'Arbitrage ( IOT) :

cliquez sur le PC ci-contre



Ce manuel  
fournit les bases  
d'un arbitrage  
de qualité = être  
capable  
d'arbitrer une  
situation de jeu



# LES PRINCIPES DE BASE



# LES PRINCIPES DE BASE

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.

Être à bonne distance et stationnaire

# LES PRINCIPES DE BASE

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.

**Être à bonne distance et stationnaire**

La priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre deux joueurs est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant l'attaquant porteur de balle dans son champ de vision.

**Arbitrer la défense**



# LES PRINCIPES DE BASE

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.

**Être à bonne distance et stationnaire**

La priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre deux joueurs est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant l'attaquant porteur de balle dans son champ de vision.

**Arbitrer la défense**

Toujours être à l'affût de possibles actions illégales à siffler.

**Avoir un état d'esprit actif**

# LES PRINCIPES DE BASE

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.

Être à bonne distance et stationnaire

La priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre deux joueurs est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant l'attaquant porteur de balle dans son champ de vision.

Arbitrer la défense

Toujours être à l'affût de possibles actions illégales à siffler.

Avoir un état d'esprit actif

Avoir les joueurs clés (1 contre 1) ou autant de joueurs que possible dans le champ de vision afin de voir toute action illégale.

Position à 45° et angle ouvert



# LES PRINCIPES DE BASE

Toujours être à bonne distance de la situation – en gardant un angle ouvert et en restant stationnaire. Ne vous approchez pas trop du jeu en rétrécissant ainsi votre champ de vision.

**Être à bonne distance et stationnaire**

La priorité de l'arbitre lors d'une opposition entre deux joueurs est de se concentrer sur l'illégalité du défenseur tout en gardant l'attaquant porteur de balle dans son champ de vision.

**Arbitrer la défense**

Toujours être à l'affût de possibles actions illégales à siffler.

**Avoir un état d'esprit actif**

Avoir les joueurs clés (1 contre 1) ou autant de joueurs que possible dans le champ de vision afin de voir toute action illégale.

**Position à 45° et angle ouvert**

Savoir quand une situation est terminée afin de passer à la suivante - mentalement / physiquement.

**Rester sur la situation jusqu'à ce qu'elle soit terminée**

# Liste des Techniques Individuelles d'Arbitrage

*Entre-deux*  
*Arbitrer la défense*  
*Responsabilité d'un tir*  
*Rester avec le jeu*  
*Distance- Stationnaire*  
*Position - Angle ouvert*  
*Simuler une faute*  
*Administrer une remise en jeu*  
*Arbitre de tête*  
*Siffler-Décision-Communication*  
*Signaux-Reporter*  
*Contrôle des chronomètres*



## ENTRE-DEUX

50% des violations pendant l'entre-deux sont dues à un mauvais lancer de l'arbitre

Se concentrer : début du match = première impression







## ARBITRER LA DEFENSE

Se concentrer sur  
l'illégalité du  
défenseur tout en  
gardant le porteur  
de balle dans  
son champ de vision

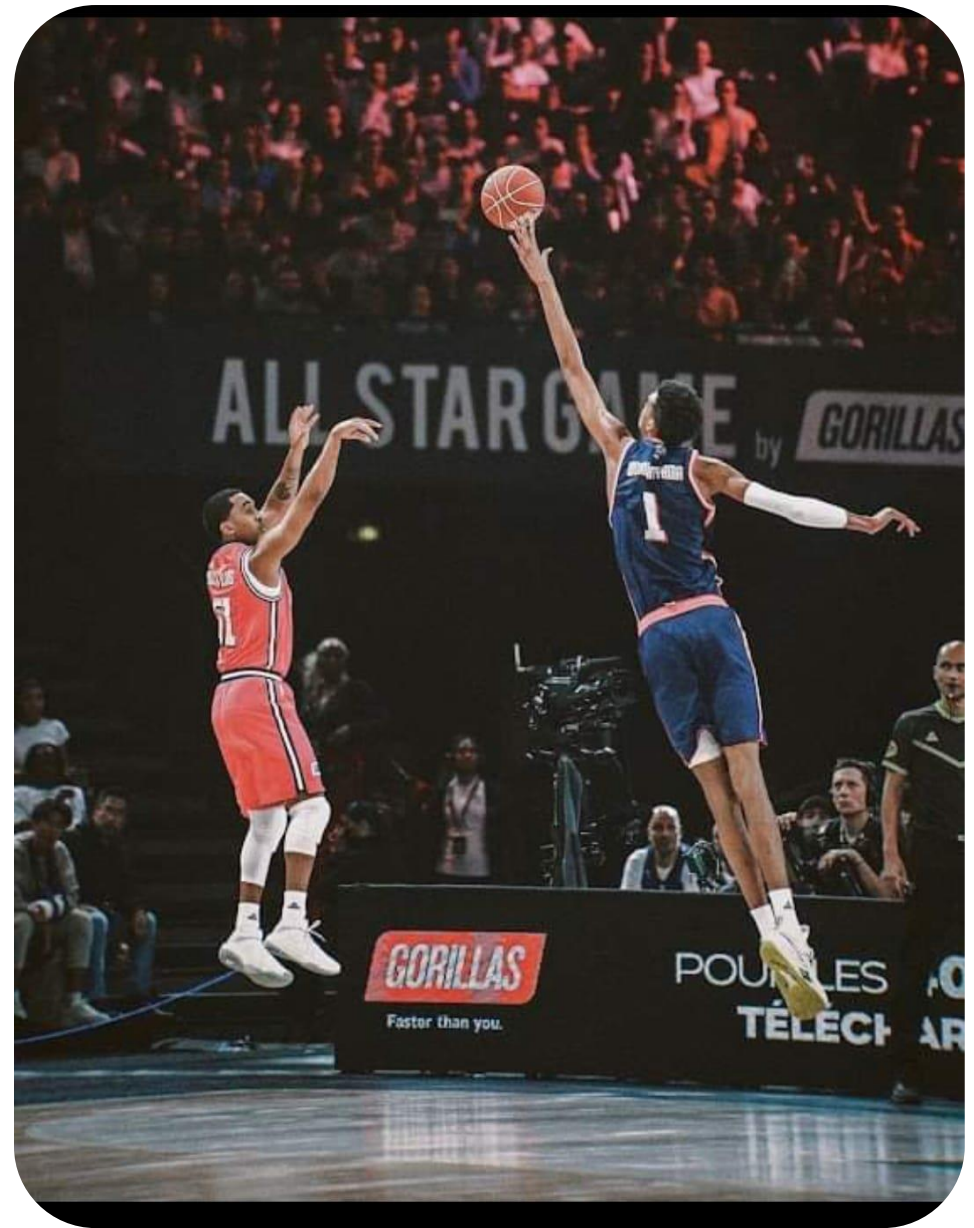




## RESPONSABILITE DU TIR

Analysez l'action dans  
l'ordre suivant :

1. Mains
2. Corps
3. Pieds (retour au sol)







## RESTER AVEC LE JEU

Rester sur l'action  
jusqu'à la fin (garder  
les yeux et l'attention  
sur l'action jusqu'à ce  
qu'elle soit terminée)





# DISTANCE- STATIONNAIRE

*Bonne distance par rapport au jeu et être à l'arrêt pour juger des situations d'opposition*



137



**FIBA**  
We Are Basketball



# POSITION - ANGLE OUVERT

Ajuster le placement  
selon le jeu pour  
maintenir l'angle  
ouvert





## ARBITRE DE TETE

Coups de sifflets  
croisés et rotations  
sont à « garder en  
tête » pour bien  
arbitrer







**FIBA**  
We Are Basketball

# SIGNAUX-REPORTER

Montrez des signaux forts, clairs, visibles et décisifs. Soutenez toujours le signal verbalement

Numéro 7

Tenir

Ballon rouge





# SIFFLER- DECISION- COMMUNICATION

Créer un son fort et décisif. Puis  
communiquer la décision  
verbalement





## ADMINISTRER UNE REMISE EN JEU

Procédure automatique  
où l'arbitre sera toujours  
prêt physiquement et  
mentalement  
à couvrir les différents  
types de situations





## CONTROLE DES CHRONOMETRES

L'élément de base est que les chronomètres doivent être vérifiés à chaque fois qu'il y a un nouveau contrôle d'équipe et régulièrement au cours du jeu







# Merci



**FFBB**

FÉDÉRATION  
FRANÇAISE DE  
BASKETBALL

117 rue du Château des Rentiers - 75013 Paris  
Tél. 01 53 94 25 00 - [www.ffbb.com](http://www.ffbb.com)

