

IOT (TECHNIQUES INDIVIDUELLES D'ARBITRAGE)

Stage de début de saison 2023-24



FFBB

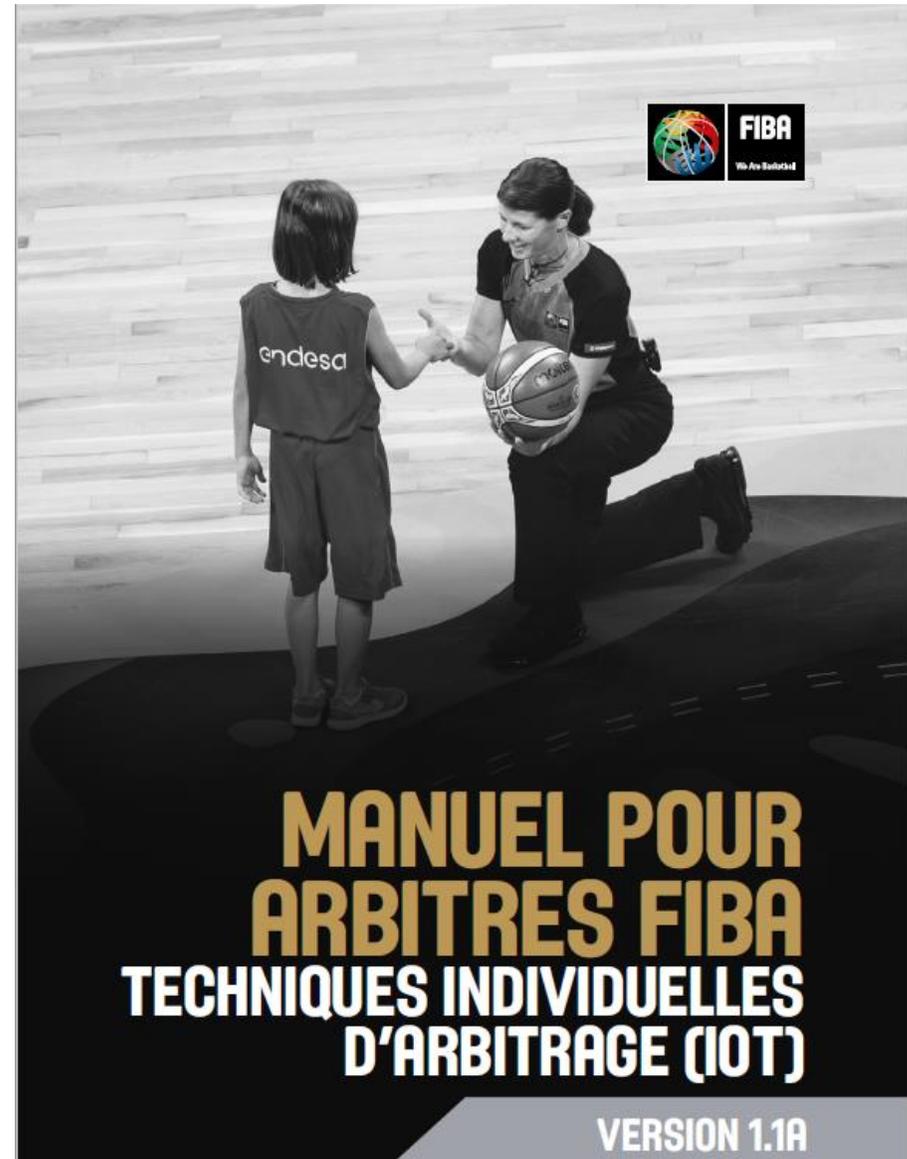
SEANCE VIDEO

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

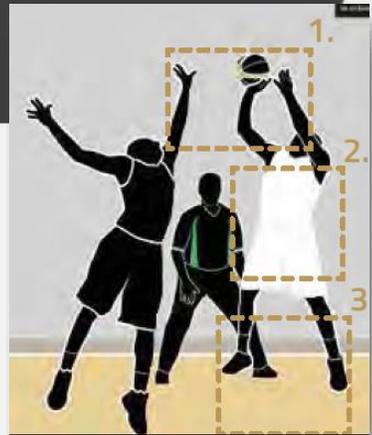




RESPONSABILITE DU TIR

Analysez l'action dans
l'ordre suivant :

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





FIBA

We Are Basketball



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)





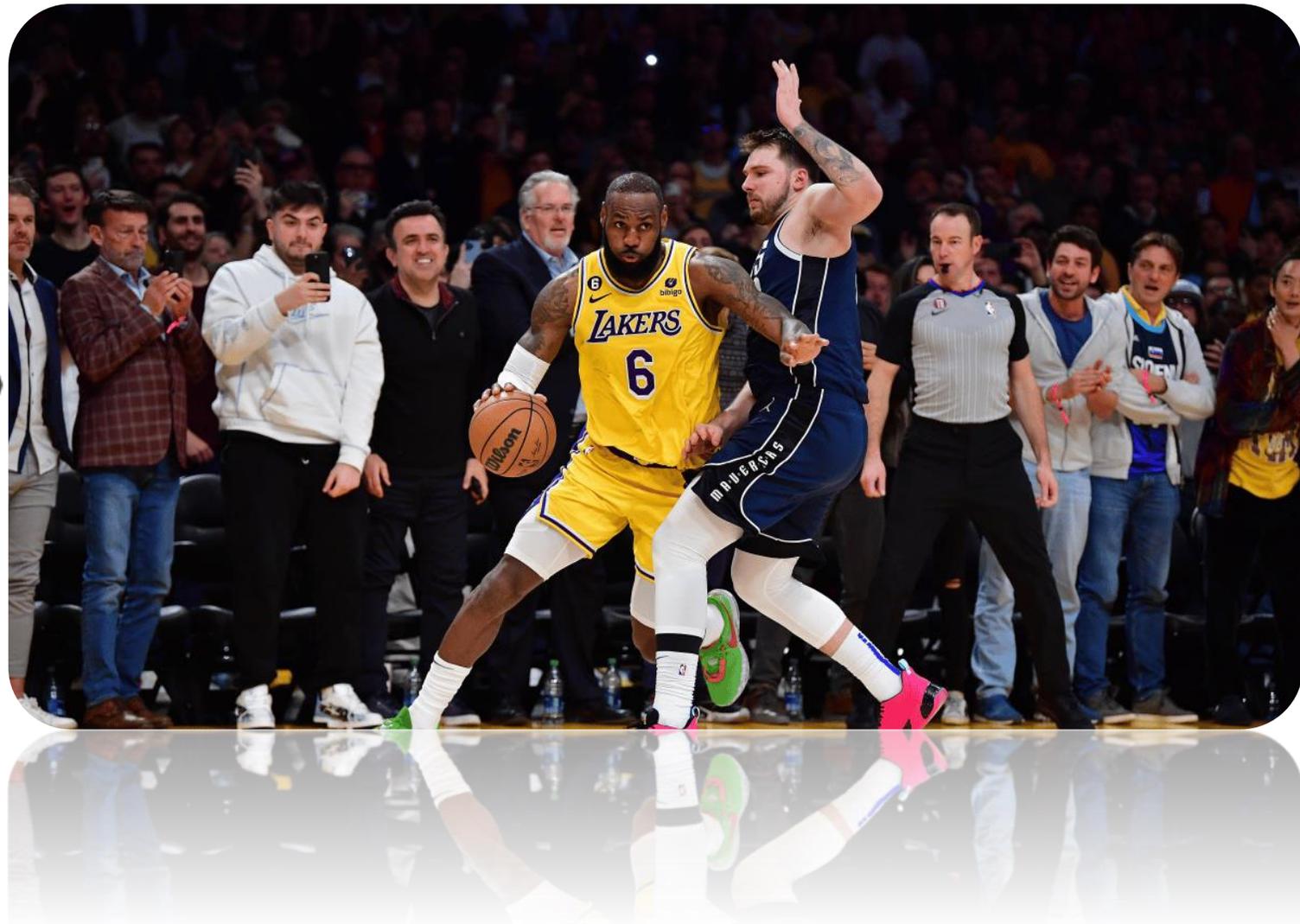
FIBA

We Are Basketball



DISTANCE-STATIONNAIRE

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





FIBA

We Are Basketball

POSITION - ANGLE OUVERT

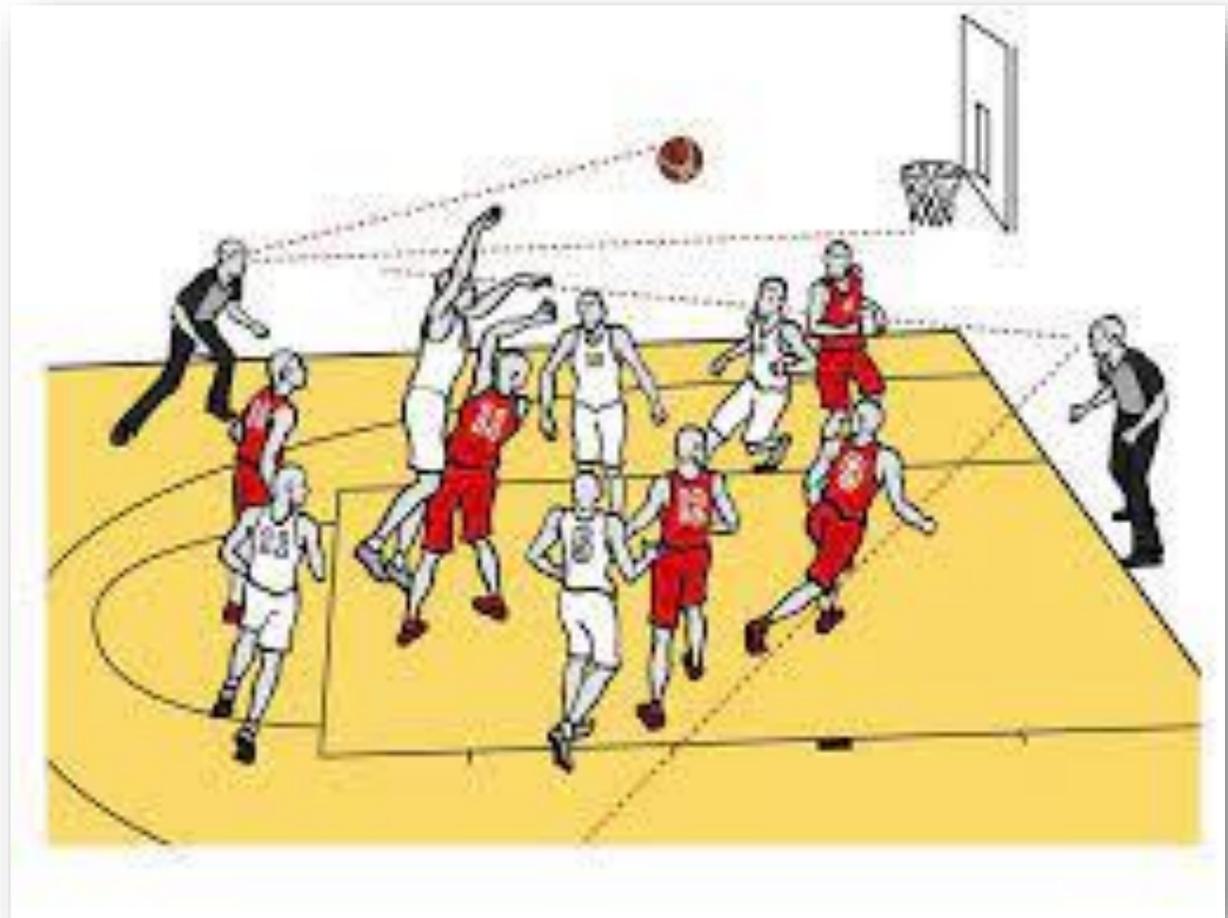
Ajuster le placement
selon le jeu pour
maintenir l'angle
ouvert





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

