



Guide de découverte de l'arbitrage

Pour le jeu, passe en mode arbitre !



Sommaire

01 Parole aux acteurs du terrain _____ p.3

Joueurs et arbitres réunis autour d'une même passion

02 La Poste et les arbitres _____ p.4

Une relation évidente qui dure depuis 17 ans !

03 Fiches pédagogiques et éducatives _____ p.6

Des outils pour appréhender et comprendre le rôle de l'arbitre

04 Fiches sportives et ludiques _____ p.21

Des exercices en mouvement pour faire ses premiers pas sur le terrain

05 Lexique _____ p.32

Pour être incollable sur le langage des arbitres

06 Notes _____ p.39

Annotez, rayez, soulignez, donnez libre cours à vos pensées

07 Fiche contacts _____ p.43

Les contacts utiles pour rejoindre le monde de l'arbitrage



Yohan Rosso

Arbitre international

« Si j'ai un message à passer aux jeunes, c'est qu'il faut oser et tenter l'expérience de l'arbitrage ! **C'est une belle aventure qui aide à se former et à se développer en tant qu'homme.** C'est beaucoup plus riche qu'on ne le pense au départ.

Il y a quelques années j'étais arbitre dans mon club. Avec beaucoup de travail et d'investissement j'ai pu participer à mes deuxièmes Jeux Olympiques, cela veut dire que tout est possible.

À propos de cette année olympique, elle est particulière. Le sport dans lequel on officie est plus médiatisé et par ricochet l'arbitrage est aussi mis en valeur. **J'espère que cela va susciter des vocations.**

Quant au programme Tous Arbitres, il mène des actions à l'échelle nationale avec les Journées de l'arbitrage et à l'échelle locale en valorisant et en accompagnant des dispositifs opérationnels. Il favorise aussi une visibilité sur les réseaux sociaux *via* la création de contenus. »



Isabelle Yacoubou

Joueuse professionnelle de basketball

« Arbitrer c'est avant tout faire respecter les règles et être garant du bon déroulement du jeu. A cet égard, le programme Tous Arbitres compte tenu de sa nature permet de sensibiliser à l'importance de l'arbitrage dans le sport et de créer des vocations.

J'encourage tous ceux qui hésitent à devenir arbitre à se rapprocher d'autres arbitres aînés pour apprendre et s'inspirer d'eux. Si j'étais arbitre, je permettrais à ceux qui le veulent de venir arbitrer pendant mes entraînements pour se perfectionner. Il n'y a que comme ça que l'on peut évoluer.

Concernant la féminisation de l'arbitrage en basketball, c'est la volonté exprimée par la fédération et la définition d'un objectif de parité qui permettront d'en assurer le développement. Mais attention même s'il est essentiel d'avoir de plus en plus de femmes arbitres dans notre sport, **la priorité lorsque l'on évoque l'arbitrage, doit rester la compétence.** »

La Poste

Une histoire en mode arbitre

La Poste soutient l'arbitrage depuis plus de 17 ans. Notre rôle de partenaire est, à travers la promotion de la fonction arbitrale et la valorisation de son contenu, d'agir concrètement pour son développement. Nous voulons convaincre, notamment les publics jeunes, qu'en devenant arbitres ils contribuent à faire vivre le sport, à nourrir leur passion et à s'enrichir sur le plan personnel. Nous souhaitons leur donner de bonnes raisons de s'engager sur la durée.

A l'occasion des journées de l'arbitrage qui se dérouleront du 4 au 27 octobre prochain, nous porterons dans les enceintes professionnelles et amateurs les messages de sensibilisation et de recrutement. Nous sommes plus déterminés que jamais à favoriser l'émergence d'une nouvelle génération d'arbitres.



**Cette saison
on passe tous
en mode arbitre !**

Pourquoi devenir arbitre ?

Un choix à motivations multiples pour les candidats

L'arbitre agit pour l'intérêt général et assure une présence partout où le sport a besoin de lui. Tous les jours il travaille au profit de la communauté sportive. Les missions qu'il remplit sont essentielles et permettent de faire vivre l'esprit du sport ; son engagement, souvent bénévole lorsqu'il s'agit du monde amateur, garantit l'existence du sport de compétition et la préservation de ses valeurs.

Choisir la voie de l'arbitrage, c'est se rendre utile, offrir un service nécessaire à la collectivité et garantir la justice sportive. Choisir la voie de l'arbitrage c'est aussi l'expression du plaisir de vivre le sport au coeur du jeu ; celui de partager l'intensité des émotions offertes. Celui d'être un acteur privilégié du spectacle sportif. Choisir la voie de l'arbitrage, c'est enfin se donner des atouts pour son développement personnel et son épanouissement professionnel futur.*

*Une étude, réalisée en 2022 par l'institut ODOXA à la demande de La Poste, montre que 90 % des responsables de ressources humaines interrogés dans près de 300 sociétés, considèrent qu'avoir une expérience arbitrale renforce le potentiel d'employabilité et offre la possibilité d'une évolution plus rapide dans l'entreprise.

Un besoin vital pour le sport

Le sport de compétition a besoin d'arbitres ; il a besoin de femmes et d'hommes prêts à s'engager pour lui permettre de continuer à exister. A ce titre, dans une perspective de recrutement et de fidélisation, il est important de valoriser de manière continue la fonction arbitrale :

- ✕ En rappelant que l'arbitre exerce une mission de service public indispensable à la pérennité du sport de compétition.
- ✕ En assurant la sécurité des arbitres partout où ils officient.
- ✕ En soulignant le rôle déterminant des arbitres dans la promotion des valeurs de respect, de confiance et d'autorité.
- ✕ En développant une pédagogie de l'arbitrage dans les clubs mais aussi dans les écoles, les collèges, les lycées...
- ✕ En valorisant les acquis arbitraux dans une optique professionnelle.



Fiches pédagogiques et éducatives



Arbitrer, une mission de service public

Le constat



Ils sont nombreux à fouler les terrains chaque week-end en représentant fièrement les valeurs de l'arbitrage. Les observateurs ignorent souvent qu'arbitrer est officiellement reconnu comme une mission de service public.



Messages clés

- X L'arbitre exerce sa fonction pour tous, tous les jours et partout. Il s'engage au service de la communauté. Il est dévoué.
- X L'arbitre est mieux protégé contre les incivilités. Les atteintes dont il peut être victime sont sanctionnées par des peines aggravées.
- X Égalité, Équité, Adaptabilité, Continuité sont autant de principes sur lesquels l'arbitre doit s'appuyer pour réaliser sa mission :
 - **L'égalité** dans le traitement des joueurs et des autres parties prenantes,
 - **L'équité** pour préserver l'esprit sportif,
 - **L'adaptabilité** pour faire face aux imprévus et aux aléas sportifs,
 - **La continuité** pour mener les missions jusqu'au bout et transmettre le savoir-faire pour préparer les générations futures.

Messages à transmettre

L'arbitre :

- X Une mission de service public pour nourrir l'intérêt général.
- X Une mission de service public pour offrir un cadre juridique à la fonction d'arbitre.
- X Une mission de service public pour le respect de principes fondateurs.

La mission de l'éducateur



Transmettre les principes de fonctionnement d'une mission de service public.

En parallèle, insister sur l'importance de préserver et perpétuer le rôle des arbitres.

Développer mes qualités et mes compétences

Le constat



Arbitrer ce n'est pas que siffler des faits de jeu. C'est un apprentissage de l'écoute, de la médiation, de la prise de décision...



Messages clés

- X L'arbitrage permet de développer son sens de l'écoute, de la responsabilité, sa confiance en soi, son autorité, sa capacité à la résolution de conflits, son sens de l'équité...
- X L'arbitre joue un rôle de transmission et d'éducation auprès des acteurs du jeu.
- X La fonction d'arbitre est un atout professionnel. Elle permet d'acquérir des qualités et compétences indispensables à l'exercice de missions managériales.
- X 90% des responsables des ressources humaines considèrent que les arbitres sportifs disposent de qualités et de compétences avantageuses pour entrer dans la vie professionnelle. Ils pensent qu'avoir une expérience d'arbitre permet d'évoluer plus vite au sein de l'entreprise.

Messages à transmettre

- X Un espace de développement personnel.
- X Une mission de pédagogie.
- X Un tremplin pour développer des compétences valorisantes dans le milieu professionnel.
- X Une reconnaissance du monde de l'entreprise.

La mission de l'éducateur



Faire comprendre qu'être arbitre va bien plus loin que la seule application de la règle. C'est un levier de développement de compétences et de qualités que l'on peut faire valoir dans sa vie personnelle et professionnelle.

Être un acteur du jeu

Le constat



La fonction d'arbitre implique d'être au cœur du jeu pour le réguler et pour agir en cas de besoin.



Messages clés

- X L'arbitre est un acteur essentiel du jeu.
- X Il est garant du maintien de l'équité sportive et de l'esprit du jeu.
- X C'est un acteur de confiance pour les joueurs avec qui ces derniers peuvent dialoguer et échanger.
- X Le sens du dévouement : arbitrer c'est avoir le sens du collectif, c'est servir une cause plus grande que la sienne.

Messages à transmettre

- X L'arbitre est un juge au cœur de l'action.
- X Il protège le jeu et les joueurs.
- X Il est au service des autres protagonistes du jeu.
- X Il est au service du sport.

La mission de l'éducateur



Valoriser l'idée que les arbitres sont les garants de la loyauté du jeu et de son esprit.

Et qu'ils sont au service du sport...

Garantir le respect de l'esprit du jeu

Le constat



Au-delà de ses prérogatives réglementaires, l'arbitre agit toujours au service du jeu et de son esprit.



Messages clés

- X L'arbitre n'applique pas mécaniquement la règle. Il doit s'efforcer de favoriser la fluidité du jeu et de son mouvement. La dimension humaine de l'arbitrage est fondamentale.
- X L'arbitre, par-delà sa fonction de juge, est un « éducateur » qui sensibilise aux lois du jeu et en explique le sens de l'application.
- X L'une de ses missions principales est d'assurer l'intégrité physique des joueurs et de leur permettre d'exprimer pleinement leur potentiel.

Messages à transmettre

L'arbitre :

- X Un facilitateur du jeu.
- X Un pédagogue.
- X Un protecteur des joueurs.

La mission de l'éducateur



Dédramatiser la fonction arbitrale et lui donner un visage plus humain.

Garantir le respect et l'application des lois

Le constat



L'arbitre dispose d'une parfaite connaissance des lois du jeu qu'il applique conformément à l'objet de sa mission.



Messages clés

- X L'application de la règle requiert une connaissance exhaustive des règlements. Un arbitre doit être formé pour maîtriser sa fonction.
- X L'arbitre prend des décisions et peut être amené à sanctionner. Il assure la justice sportive.
- X L'arbitre résout des conflits, il est un intermédiaire de confiance, un médiateur avec lequel les acteurs du jeu peuvent interagir.

Messages à transmettre

L'arbitre :

- X Un garant des lois du jeu.
- X Un juge.
- X Un médiateur.

La mission de l'éducateur



Valoriser la formation arbitrale et rappeler qu'être arbitre ne s'improvise pas. L'arbitre tire sa légitimité des formations qu'il a suivies et de l'expérience dont il dispose.

L'amour du sport

Le constat



L'immense majorité de ceux qui deviennent arbitre ne fait pas ce choix par hasard. Ils voient dans l'arbitrage une façon de matérialiser leur intérêt pour le sport.



Messages clés

- X L'arbitrage est une façon de se réaliser dans le sport.
- X L'arbitrage permet de participer à la vie compétitive du sport.
- X L'arbitrage offre la possibilité de ressentir les émotions et les sensations inhérentes à la pratique du sport compétitif.
- X L'arbitrage permet de transmettre les valeurs éducatives propres à la pratique du sport.

Messages à transmettre

- X L'arbitre aime le sport.
- X L'arbitre est un compétiteur.
- X L'arbitre est humain.
- X L'arbitre est un éducateur.

La mission de l'éducateur



Rappeler que le terrain de l'arbitrage permet d'exprimer sa passion pour le sport et de poursuivre son épanouissement sportif sur un mode différent de la pratique classique.

L'autorité

Le constat



L'autorité est indispensable à l'exercice de la fonction arbitrale. Un bon arbitre doit savoir être entendu et susciter le respect.



Messages clés

- X Entre fermeté et bienveillance, un mélange subtil pour diffuser son autorité.
- X Une autorité légitimée par un règlement qui s'applique à tous.
- X Langage corporel et verbal, gestes appropriés...

Messages à transmettre

- X Confiance et détermination derrière chaque décision.
- X Posture d'expert des règles.
- X Autorité qui se diffuse à travers des postures.

La mission de l'éducateur



Rappeler que l'autorité est l'une des qualités essentielles d'un arbitre. Mais qu'elle est aussi une valeur positive au service du jeu et de sa pédagogie. Elle est d'autant plus admise qu'elle s'exerce avec discernement et sans excès.

La neutralité

Le constat



L'arbitre réalise sa mission en toute indépendance. Il est imperméable aux influences extérieures.

Messages clés

- X La neutralité permet à l'arbitre d'être crédible et légitime aux yeux des joueurs et à l'égard des autres parties prenantes.
- X La neutralité est garante de la justice sportive.
- X La neutralité est essentielle pour résister aux influences extérieures (tentatives de corruption, menaces).



Messages à transmettre

- X La neutralité comme source de crédibilité.
- X La neutralité pour promouvoir l'équité.
- X La neutralité pour garantir l'éthique.

La mission de l'éducateur



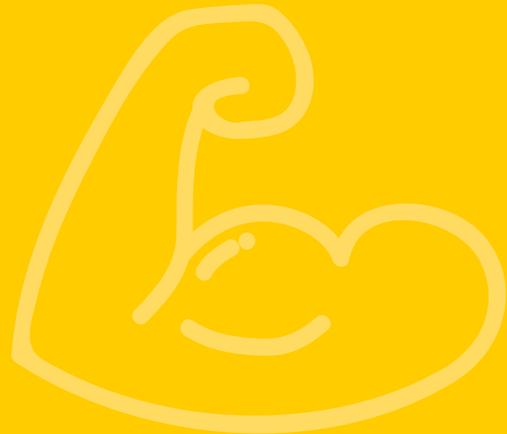
Rappeler que « la neutralité est le fondement de la mission des arbitres ».

La rigueur

Le constat



Pour remplir sa mission, l'arbitre doit être rigoureux dans la gestion et la réalisation des tâches qui lui incombent.



Messages clés

- X La préparation d'un arbitre en amont d'une rencontre doit être à la fois physique et mentale mais aussi informative et matérielle (identification des équipes, connaissance des enjeux sportifs et des profils de chaque acteur du jeu, préparation des équipements nécessaires...).
- X Sur le terrain, une attention rigoureuse s'impose. L'arbitre est maître de sa prestation dont la qualité est conditionnée par la rigueur dont il fait preuve.
- X La rigueur ne s'arrête pas au coup de sifflet final. Elle s'exprime a posteriori dans les debriefs réalisés et les enseignements tirés des matchs arbitrés.

Messages à transmettre

- X La rigueur s'exprime à travers une préparation sans faille.
- X Elle se matérialise par la délivrance d'une prestation conforme aux attentes.
- X Elle se retrouve dans les debriefs d'après rencontres.

La mission de l'éducateur



Arbitrer c'est avoir un œil partout, c'est être dans l'anticipation pour minimiser l'inattendu. C'est préparer ses rencontres.

Le plaisir et la rigueur d'une activité physique

Le constat

L'arbitre est principalement perçu par le grand public comme un acteur de régulation du jeu. La dimension athlétique de son engagement n'est pas toujours bien appréhendée. Or, arbitrer requiert des grandes qualités physiques. Les chiffres de mesure de la performance le démontrent.



Messages clés

- X Être arbitre c'est nourrir son activité physique et sportive.
- X Son programme d'entraînement est comparable à celui des joueurs lorsqu'il s'agit du monde professionnel.
- X Pour être au cœur du jeu, l'arbitre est en mouvement quasi permanent. L'arbitre est actif et réactif pour répondre aux nécessités du jeu.

Messages à transmettre

- X L'arbitre est aussi un athlète.
- X Comme les joueurs, les arbitres se préparent physiquement pour être prêts pendant les matchs.
- X Les chiffres sont illustratifs (moyenne de km parcourus pendant un match, VMA, accélération, moyenne de matchs par saison etc.).

La mission de l'éducateur



Faire comprendre que les arbitres sont des athlètes à part entière. L'arbitre s'épanouit aussi à travers l'activité physique sur le terrain.

M'engager avec et pour mon club

Le constat



Les candidats à l'arbitrage considèrent souvent, à tort, que l'arbitre et l'instance du club sont 2 entités différentes qui n'ont aucun lien. Au même titre que les joueurs, l'encadrement technique et sportif, l'arbitre occupe une fonction à part entière au sein du club.



Messages clés

- X Les arbitres sont liés par une relation structurelle avec leurs clubs.
- X Les arbitres bénéficient de formations dispensées par leurs clubs.
- X L'arbitre préserve le club d'éventuelles sanctions fédérales (amendes, retrait de point).
- X Les arbitres sont des acteurs de la vie de leurs clubs. Ils sont aussi des éducateurs.

Messages à transmettre

- X Les clubs accueillent et accompagnent les arbitres.
- X Les clubs doivent s'engager dans la formation des arbitres.
- X L'engagement arbitral est nécessaire aux clubs.
- X Les arbitres transmettent leur savoir.

La mission de l'éducateur



Rappeler que les arbitres sont encadrés par des structures. Les arbitres représentent les clubs et, au travers de leur fonction, ils rendent service à leurs clubs d'appartenance.

Ouverture et sens du dialogue

Le constat



L'écoute et la capacité à dialoguer sereinement sont des qualités structurantes de la fonction d'arbitre.



Messages clés

- X Les règles ne sont compréhensibles et respectables que si elles sont expliquées clairement aux acteurs du jeu.
- X Les arbitres communiquent et expliquent leurs décisions pour favoriser un déroulement apaisé des débats sportifs.
- X Le dialogue entre les arbitres est une dimension importante de la fonction car elle permet une bonne coordination et une meilleure fluidité dans la prise de décision.

Messages à transmettre

- X Flexibilité et adaptation face aux situations « particulières » (contestation, acte de violence, violence verbale, envahissement de terrain, jet de projectile etc.).
- X Pédagogie à l'égard des joueurs et autres parties prenantes.
- X Communication et confiance mutuelle avec les autres officiels.

La mission de l'éducateur



Rappeler que les arbitres ne sont pas des « mécaniques froides ». Ils doivent être ouverts au dialogue avec les autres acteurs du jeu pour assurer une pédagogie nécessaire à la compréhension des règles et de leurs applications.

Que serait le jeu sans arbitre ?

Le constat



Le jeu tel qu'il est appréhendé par le jeune public (jeux de société, match informel dans un cadre loisir, etc.) fait souvent l'objet d'auto-arbitrage. Mais pour le sport de compétition, le rôle de l'arbitre est essentiel.



Messages clés

- X L'arbitre est le garant du cadre réglementaire.
- X L'arbitre assure l'équité et l'égalité des débats.
- X L'arbitre permet d'assurer la continuité du jeu et la qualité du spectacle. Il protège l'esprit du sport.

Messages à transmettre

- X Sans arbitre, l'espace de jeu s'expose au risque de dérégulation.
- X Sans arbitre, le jeu et ses règles sont livrés à l'interprétation subjective des participants.
- X Sans arbitre, les garde-fous du spectacle sportif ne sont plus assurés.

La mission de l'éducateur

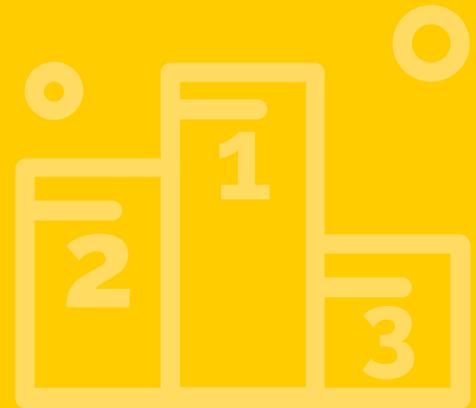


Rappeler que la présence d'un tiers de confiance (l'arbitre) est vitale pour réguler le jeu et veiller à la bonne tenue des débats.

Un challenge et des objectifs de carrière

Le constat

L'arbitrage est une fonction évolutive. Elle n'est pas figée. Il existe des échelons à gravir qui sont autant de défis à relever pour ceux qui l'exercent.



Messages clés

- X L'arbitrage n'est pas un choix par défaut.
- X Être arbitre c'est exprimer des ambitions de carrière. C'est emprunter une voie valorisante.
- X Être arbitre c'est une remise en question permanente pour progresser et s'inspirer des meilleurs.
- X Un chemin possible pour faire de sa passion son métier.

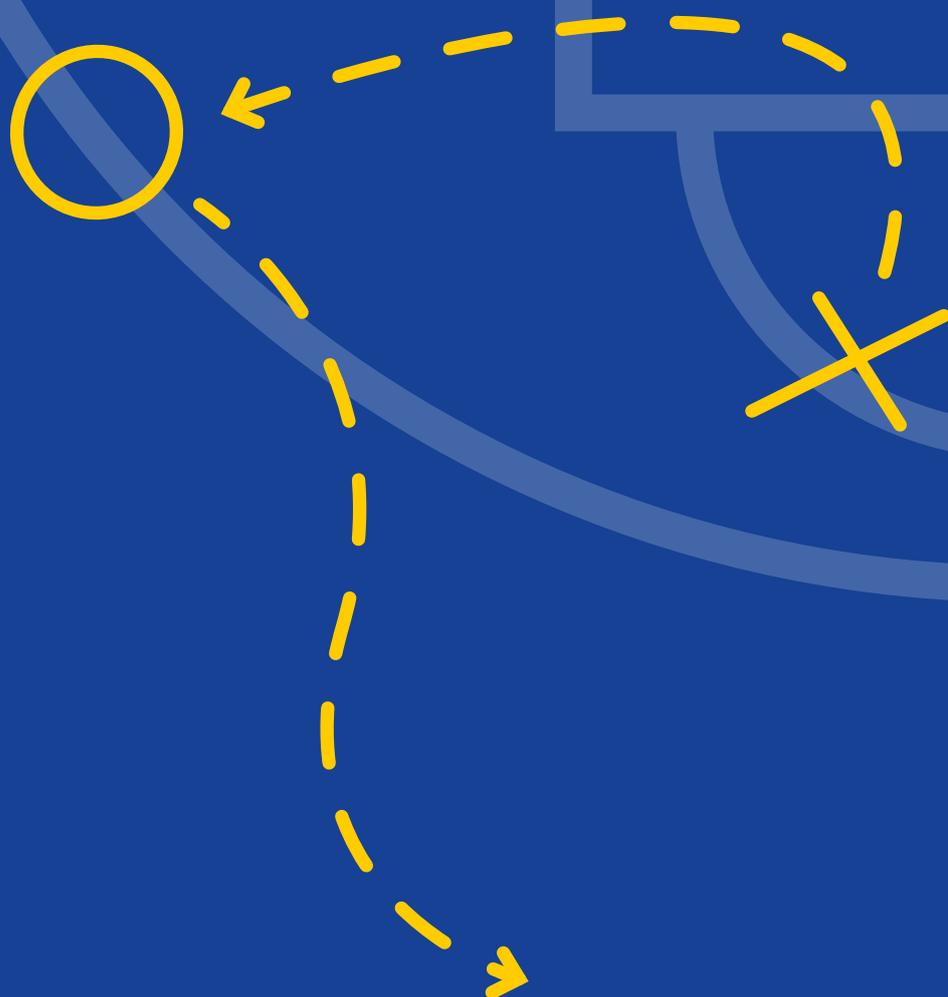
Messages à transmettre

- X Être arbitre c'est un choix volontariste dicté par le plaisir, la passion et l'intérêt pour le jeu.
- X Comme les joueurs, l'arbitre gravit les étapes et les divisions.
- X L'arbitre, en concertation avec les instances, se fixe des objectifs individuels à atteindre.
- X Un arbitre amateur peut devenir professionnel (peu d'élus mais une voie envisageable).

La mission de l'éducateur

Être arbitre c'est un challenge personnel qui offre des perspectives de progression. Il peut même ouvrir la voie du professionnalisme pour les meilleurs.

Fiches sportives et ludiques



Siffler les infractions



Objectif :

Être capable de siffler lorsqu'une infraction est commise



Compétence(s) visée(s) :

Identifier les actions légales et illégales du jeu
Avoir le réflexe de siffler



BESOINS

1 Sifflet

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

Ce jeu est un excellent moyen de débiter une formation avec des jeunes licenciés qui découvrent l'arbitrage. Il va leur permettre, sous forme ludique, de donner leurs premiers coups de sifflet, ce qui n'est pas toujours facile.

Les entraîneurs/formateurs veilleront à les accompagner et les encourager !

2. Mise en place de l'exercice

EXERCICE

« Poules, renards, vipères »

3 équipes sont constituées : les renards, les poules et les vipères. Chaque joueur a un ballon et dribble pour se déplacer, s'arrête sans marcher. Une cabane par équipe est matérialisée sur le terrain grâce à des plots.

Les renards attrapent les poules qui attrapent les vipères qui piquent les renards. Les prises se font en touchant son adversaire, ce dernier doit alors s'arrêter et celui qui l'a pris l'amène dans sa cabane, il est alors immunisé et ne peut être touché pendant le trajet.

Les membres de chaque équipe peuvent se réfugier dans leur propre camp. La partie est terminée quand une équipe est totalement prisonnière.



✕ Poules, Renards, Vipères

Consignes aux arbitres



Se rapprocher du jeu et se déplacer. Observer ce que font les joueurs.

Siffler fort quand un joueur touche un autre ou lorsqu'il commet une infraction telle que sortir du terrain, effectuer une reprise de dribble ou un marcher.

Dire le prénom de celui qui est touché (exemple : « Touché Paul »)

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent toucher leurs adversaires directs sans se faire toucher !

Une fois un joueur touché, celui-ci s'arrête, et celui qui l'a touché l'amène dans sa cabane.

Ce que le jeune doit retenir :

Se rapprocher du jeu pour mieux voir l'action.

Siffler fort pour bien arrêter le jeu et expliquer pourquoi il siffle.

Limite du terrain



Objectif:

Connaître le moment exact où le joueur et le ballon sont considérés hors des limites du terrain



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer et de reconnaître une situation de sortie de balle



BESOINS

Ballons

Plots

Chasubles

Sifflets

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'éducateur présente les différentes subtilités d'une sortie de jeu en mettant en scène les sorties de terrain et demande aux joueurs dans quelles situations l'arbitre doit siffler une sortie de terrain.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« Le couloir des chasseurs »

Un arbitre, un joueur dribbleur, un défenseur (le chasseur de ballon) sont nécessaires pour cet atelier.

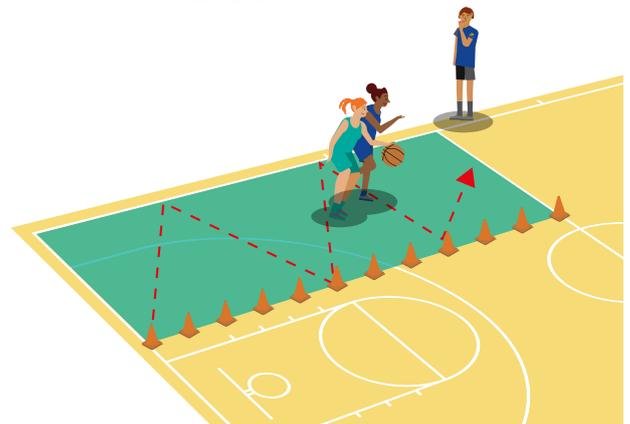
L'arbitre suit un joueur dribbleur qui se déplace à l'intérieur du terrain dans le couloir de jeu. Son défenseur essaie de chasser le ballon hors des limites.

L'arbitre doit juger si le ballon ou le pied du dribbleur touche la ligne.

Ce que le jeune doit retenir :

Le joueur et le ballon sont hors des limites du terrain lorsqu'ils touchent :

- Toute personne qui se trouve hors des limites du terrain,
- Le sol ou tout autre objet sur, au-dessus ou en dehors des limites du terrain.
- La ligne de touche fait partie de l'extérieur du terrain.
- Le ballon est hors du terrain lorsqu'il touche les supports du panier ou la face arrière.



Le couloir des chasseurs

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent progresser avec le ballon dans le couloir de jeu. L'attaquant doit attendre le défenseur s'il est dépassé. Le défenseur doit faire le maximum pour chasser le ballon hors des limites.

Consignes aux arbitres



L'arbitre doit siffler à chaque fois que le ballon ou le joueur sont hors des limites de l'espace de jeu. L'arbitre doit faire le geste approprié (bras levé, main ouverte) quand il repère le moment exact où le joueur et/ou le ballon sont hors des limites du terrain.

Le dribble



Objectif:

Identifier les violations liées au dribble (porté du ballon ou reprise de dribble)



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'arbitrer et de reconnaître une faute liée aux dribbles



BESOINS

Sifflets

Chasubles

Ballons

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'atelier se fait en 2 temps. Tout d'abord un petit travail de recherche par groupe, puis un jeu d'applications.

Chaque petit groupe doit rechercher tous les dribbles possibles dans le basket, en se les montrant sur le terrain. Ils doivent également se dire les règles qu'ils connaissent pour le dribble.

Vous prendrez ensuite un temps d'échange et de confrontation des idées afin que tous puissent connaître les « vraies » règles et non toutes les idées reçues qu'ils ont entendues.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« Chasse ballon »

L'exercice se déroule dans une zone délimitée (ex : la zone à 2 points) qui peut évoluer en fonction du nombre de joueurs ou du niveau de jeu. Les 2 arbitres se placent autour de cette zone, chaque joueur passe plusieurs fois dans chaque rôle. Le formateur choisira le temps du jeu (1 min ou 1 min 30)

Consignes aux joueurs



Les joueurs doivent dribbler dans cette zone sans en sortir. Dans le même temps, ils doivent essayer de chasser les ballons des autres joueurs en dehors de la zone. L'éducateur peut donner des contraintes sur le dribble (ne dribbler que de la main gauche, qu'en se déplaçant en arrière, etc.) afin de multiplier les contraintes de dribbles. Il peut aussi ajouter un joueur sans ballon qui a pour rôle de chasser les ballons.

Pour ne pas qu'on lui chasse le ballon, le joueur peut s'en saisir à 2 mains avant de repartir en dribble (principe d'immunité). A chaque violation signalée par un arbitre, le joueur perd un point sur son score de ballons volés. Quand un joueur s'est fait chasser son ballon, il peut revenir en jeu. Le joueur qui en a chassé le plus est vainqueur.

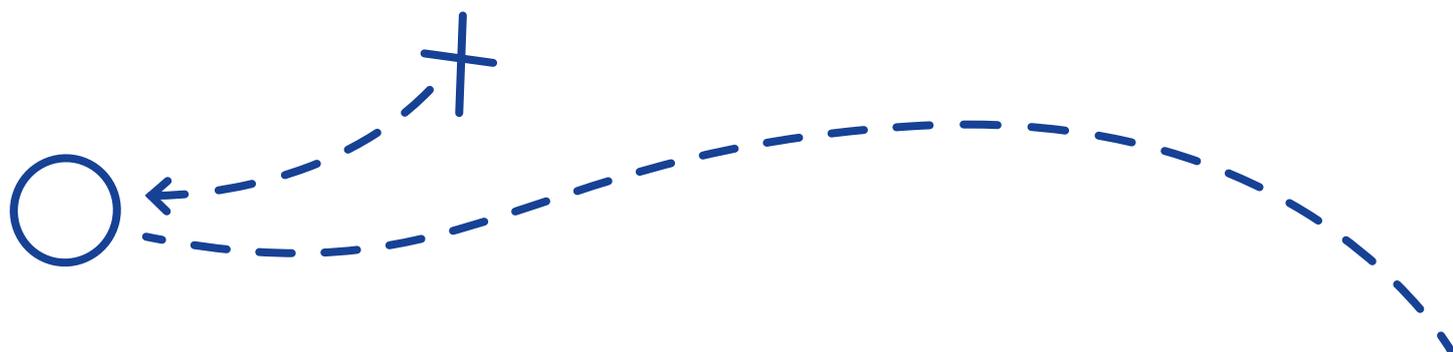
Consignes aux arbitres



Les arbitres doivent juger les violations en ajoutant le geste conventionnel.



X Chasse ballon



EXERCICE

« 2 contre 3 demi-terrain »

Un match en 2 contre 3 sur un demi-terrain (2 attaquants, 3 défenseurs) avec un arbitre.

L'objectif est d'avoir le maximum de dribbles.

Les matchs durent 3 minutes avec des consignes de joueur (1 vs 1 en 3 dribbles maximum).

Après une première rotation, il faut inverser les rôles pour que chacun occupe le rôle de l'arbitre.

Les scores peuvent être comptabilisés pour instaurer une dynamique de challenge.

Consignes aux joueurs



Les défenseurs doivent défendre près du porteur de balle et attraper le ballon un maximum de fois, provoquant ainsi des situations difficiles pour le dribbleur.

Consignes aux arbitres



Les arbitres sifflent les violations du dribble et éventuellement les sorties des dribbleurs.

Arrêts, pivots et départs en dribble



Objectif:

Être capable d'identifier rapidement le pied pivot et le type de pivot



Compétence(s) visée(s):

Être capable de reconnaître une violation après avoir identifié le pied pivot



BESOINS

Sifflets
Ballons
Chasubles
Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'éducateur questionne les joueurs sur les mouvements légaux ou non tout en illustrant les situations lui-même ou à l'aide d'un volontaire.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Prévoir un ballon pour 2.
Les porteurs de balle partent de la ligne de fond par vague de 5 (base à 3 points, base raquette et base sous le cercle).

À chaque fois que le joueur rencontre une ligne du terrain, il réalise différents arrêts (prolongement lancer franc, ligne médiane, ligne de fond).

Le joueur réussit lorsqu'il identifie les bons arrêts et pivotés à chacun des passages.

Après le principe de vagues, l'éducateur peut choisir de demander aux joueurs de se déplacer en dribbles dans tout le terrain. Au coup de sifflet, le joueur se fait une auto-passe et s'oriente en triple menace face à un panier du terrain. Cela permet aussi de travailler le repérage dans l'espace de jeu.

Consignes aux joueurs



Réalisation des différents arrêts :

- X Arrêt simultané, arrêt droite/gauche, arrêt gauche/droite.
- X Arrêt après s'être fait une auto-passe face au panier en position triple menace (attitude où le joueur peut tirer, passer, partir en dribble).
- X Pivoter en engagé ou en effacé par quart de tour pour revenir à la position de base.

Consignes aux arbitres



L'arbitre est à côté de son partenaire afin de dire à voix haute le pied de pivot et le type d'engagé.

EXERCICE

Prévoir un ballon pour un groupe de 3 ou 4 joueurs.

Pour cet atelier, le groupe occupera le quart de terrain.

Un attaquant est à côté d'un plot 2 mètres derrière la ligne à 3 points. Un défenseur dispose du ballon avec un pied dans la raquette, sur la passe du défenseur à l'attaquant, ce dernier joue son 1 vs 1 en partant en dribble.

1 ou 2 arbitres sont en place.

Le premier joueur à 10 points a gagné (2 points par panier, -1 pour un marcher).

La rotation est la suivante : l'attaquant devient défenseur, le défenseur devient l'arbitre et l'arbitre devient attaquant.

Consignes aux joueurs

Le défenseur passe la balle à l'attaquant qui la reçoit en l'air, s'arrête à hauteur de la ligne à 3 points et le 1 vs 1 commence. 3 dribbles maximum par attaquant.

Consignes aux arbitres

L'arbitre doit indiquer à voix haute le pied de pivot et siffler s'il y a « marcher » en utilisant le geste de la violation. Il doit aussi indiquer s'il y a faute.

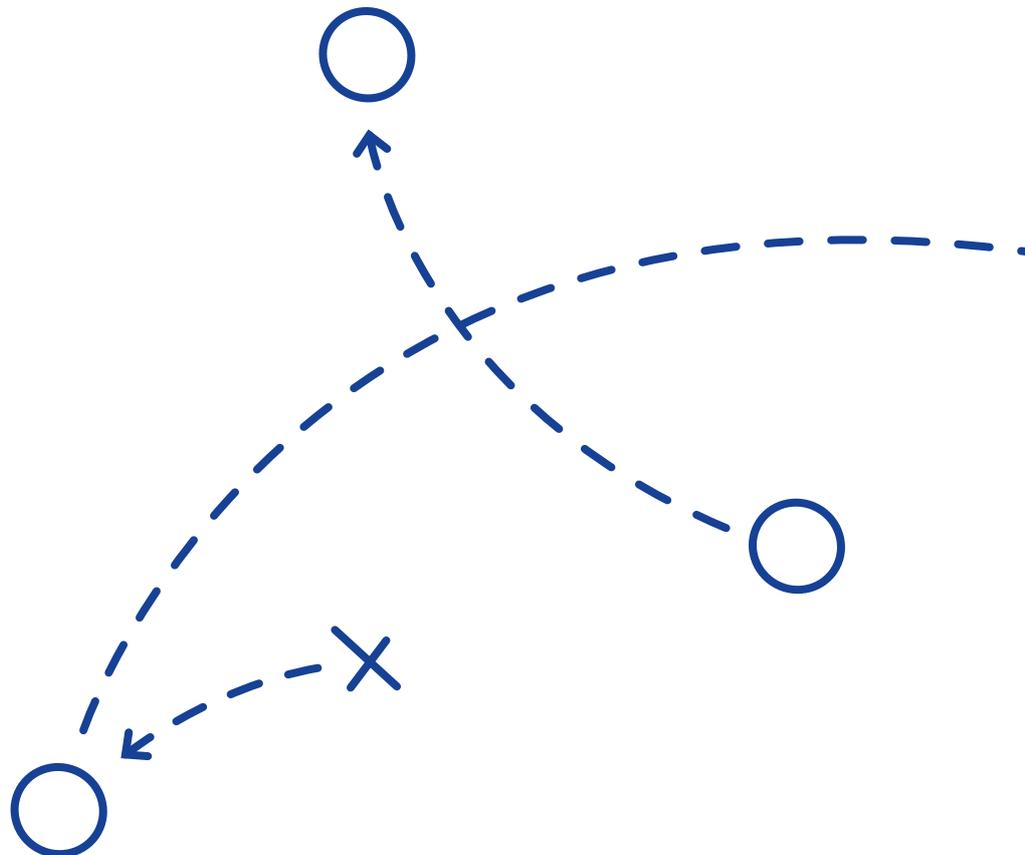
Ce que le jeune doit retenir :

Le premier pied posé au sol est le pied de pivot.

Pour partir en dribble, le joueur doit lâcher le ballon avant de décoller son pied de pivot.

Pour tirer ou passer, le joueur peut décoller son pied de pivot, mais doit lâcher le ballon avant de reposer le pied au sol.

Différents arrêts : simultané (2 pieds en même temps) et alternatif (1 pied puis l'autre).



Juger un contact



Objectif:

Juger correctement la défense sur le porteur du ballon



Compétence(s) visée(s):

Être capable d'identifier une position légale de défense
Observer le déplacement du défenseur pour ne pas le sanctionner à tort

Déterminer quel joueur est placé en premier au sol
Identifier le point de contact et qui en est responsable



BESOINS

Sifflets

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

Le groupe se met en cercle autour d'un joueur avec ballon. L'animateur met un joueur devant le porteur du ballon et demande aux participants de dire à ce défenseur comment se positionner (appuis, bras, mains, ...).

Il pose ensuite des questions telles que :

Que peut faire le défenseur avec ses mains ? Si l'attaquant se déplace, que peut faire le défenseur ?
Quels sont les mots clés à se rappeler ?

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

« La traversée du désert »

Les groupes de 3 progressent les uns après les autres sur la demi-longueur du terrain. A chaque passage, il y a un attaquant, un défenseur et un arbitre.

X Règles:

L'attaquant doit essayer de passer le défenseur, dès qu'il a réussi, il doit attendre le défenseur.

Le défenseur doit chercher à piquer le ballon.

X Points:

1 point par ballon volé

2 points par panier marqué

1 point pour l'attaquant s'il y a faute sur tir.

X Vainqueur:

1^{er} joueur à 10 points.

X Rotations:

L'arbitre devient attaquant

L'attaquant devient défenseur

Le défenseur devient arbitre

Consignes aux joueurs



L'attaquant doit chercher à passer le défenseur. Le défenseur doit essayer de prendre ou chasser le ballon en ralentissant l'attaquant et en essayant de mettre son torse sur la trajectoire de celui-ci. Si l'attaquant a réussi à passer, il s'arrête pour que le défenseur revienne.

Consignes aux arbitres



L'arbitre doit se déplacer et veiller à ce que les contacts soient réglementaires pendant la montée du ballon. Il doit intervenir si nécessaire par la voix ou siffler les fautes.

EXERCICE**« Les portes »**

Un ballon par groupe de 3 (un attaquant, un défenseur, un arbitre). L'exercice se déroule dans la longueur du terrain.

Les groupes progressent les uns après les autres en jouant sur le demi-terrain en longueur. 3 portes sont placées sur le terrain.

On peut rendre l'exercice plus difficile en ne donnant pas de consignes particulières pour le franchissement des portes (l'ordre ou le nombre à franchir).

Consignes aux joueurs

L'attaquant doit obligatoirement passer dans les portes les unes après les autres avant de pouvoir aller tirer au panier.

Consignes aux arbitres

L'arbitre doit se déplacer et veiller à ce que les contacts soient réglementaires pendant la montée du ballon. Il doit intervenir si nécessaire par la voix ou siffler les fautes.

Ce que le jeune doit retenir :

Le défenseur peut bouger où il veut. Il peut recevoir un contact s'il se déplace en arrière ou latéralement.

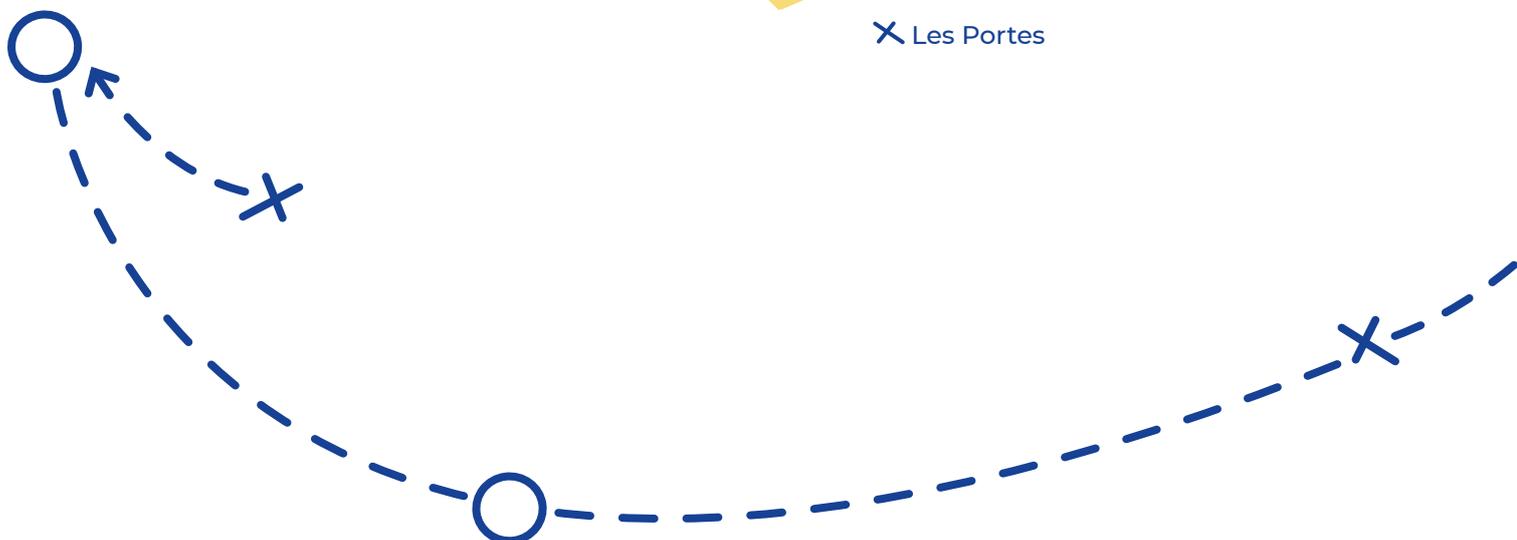
Le contact doit se faire sur le torse, sans chercher à utiliser ses bras.

Le défenseur doit être face à l'attaquant et avoir établi au préalable une position légale de défense.

Si le défenseur défend bien, il ne fait pas faute !



X Les Portes



Le Tir



Objectif:

Être capable d'identifier une faute et de donner la bonne réparation



Compétence(s) visée(s):

L'arbitre doit retenir :

- Le moment où commence l'action de tir et quand elle se termine (mouvement connu)
- La valeur du panier
- Quand le défenseur fait faute sur l'attaquant
- C'est le rôle de l'arbitre de queue d'accorder les paniers



BESOINS

Sifflets

Ballons

Chasubles

Plots

CONSIGNES

1. Construire la règle

L'éducateur questionne les joueurs sur leurs connaissances et rajoute les informations manquantes. Les éléments de règle encadrant le tir pourront être illustrés par l'éducateur ou par un joueur.

EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

Pour cet atelier, plusieurs joueurs (attaquants, défenseurs) ainsi que des arbitres en AT (arbitres de tête) et AK (arbitres de queue) sur chaque demi-terrain sont nécessaires.

Le défenseur donne le ballon à l'attaquant qui devra essayer d'aller marquer le panier.

- Si l'attaquant marque, il a 2 points,
- Si le défenseur fait une faute, l'attaquant marque à nouveau 1 point,
- En revanche, si le défenseur contre ce dernier, il marque 5 points.

Le premier joueur qui marque 10 points gagne.

Consignes aux joueurs



Le joueur doit marquer le plus de points possibles.

Consignes aux arbitres



Arbitrer l'action de tir, juger s'il y a faute, siffler et annoncer la réparation (Lancers-francs ou pas). L'arbitre aura réussi quand il jugera correctement 4 fois sur 5.



Ce que le jeune doit retenir :

L'action de tir débute quand un joueur tire le ballon dans sa/ses main(s) et le lance en l'air en direction du panier.

Elle se termine quand le ballon a quitté les mains du tireur. Dans le cas d'un joueur en l'air, elle se termine dès qu'il a ses 2 appuis à nouveau au sol.

- Si une faute a lieu pendant l'action de tir, il y aura des lancers francs. Si le panier est marqué, il faudra l'accorder et donner un lancer franc supplémentaire.

- Si la faute a lieu avant ou après l'action de tir, la réparation sera une remise en jeu à l'endroit le plus proche de l'infraction.

- L'arbitre accorde les paniers en fonction de l'endroit où le tir a été marqué. Une communication aura lieu avec la table de marque en faisant le geste approprié.

S'entraîner



Objectif:

Arbitrer une situation de 1 vs 1



Compétence(s) visée(s):

Avoir le bon arbitrage en adéquation avec la situation



BESOINS

2 ballons

1/4 terrain de basket

CONSIGNES

1. Construire la règle

Sur le terrain, c'est un tournoi de 1 vs 1 avec 2 arbitres. L'idée est que les joueurs prennent du plaisir à jouer et arbitrer.

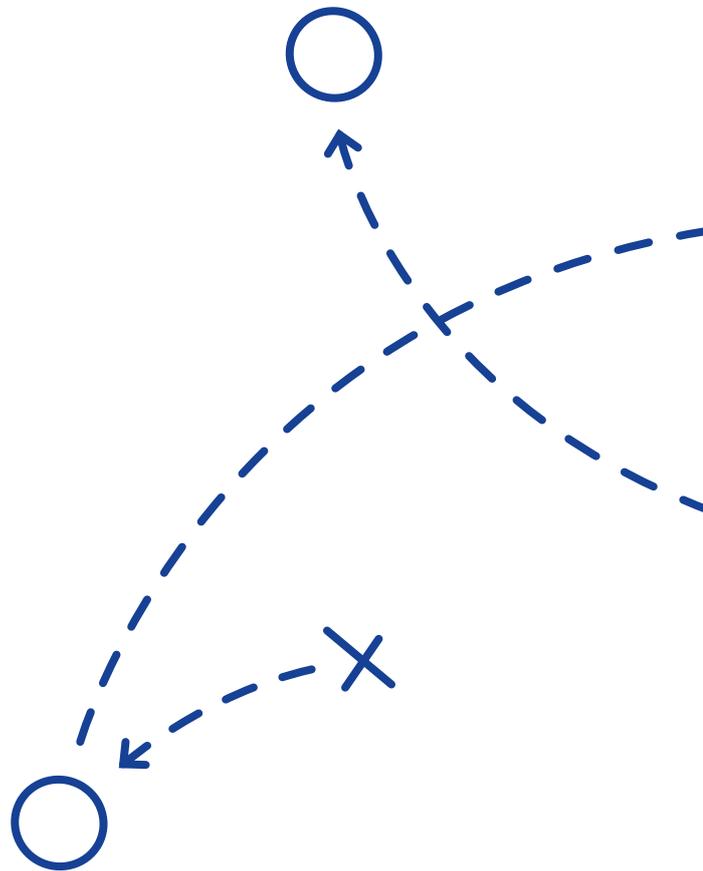
EXERCICE

2. Mise en place de l'exercice

En créant un mini-tournoi ou un challenge entre les joueurs, chacun se donnera à fond et les arbitres auront alors des situations intéressantes à juger.

L'éducateur coache les arbitres, il les conseille et arrête le jeu quand c'est nécessaire.

Il est plus facile pour des débutants d'arbitrer du 1x1 plutôt que des matchs. Avec un peu d'entraînement, l'exercice peut évoluer en 2x2, 3x3 puis 5x5.



Consignes aux joueurs



Jouer en 1 vs 1 en respectant l'ensemble des règles d'arbitrage.

Consignes aux arbitres



Mettre en application les règles acquises.

Lexique

#

14/24 secondes

Une équipe qui contrôle le ballon a 24 secondes pour tirer au panier et marquer ou toucher l'anneau. Si après un tir l'équipe prend un rebond offensif elle aura alors 14 secondes pour tirer.

3 secondes

Un attaquant ne peut pas rester plus de 3 secondes dans la raquette adverse quand le ballon est sur le terrain en zone avant. Quelques tolérances sont accordées comme pour un joueur qui sort de la raquette ou lorsqu'un coéquipier est en action de tir.

5 secondes

Le vrai nom de la règle est « Joueur étroitement marqué », c'est-à-dire qu'un attaquant qui a le ballon et qui est défendu de près, ne peut pas garder le ballon plus de 5 secondes. Il doit tirer ou le passer !

8 secondes

Une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone arrière a 8 secondes pour passer la ligne médiane. Attention, si le ballon est dévié en sortie par un défenseur, il ne restera plus que quelques secondes pour passer la ligne !

A

Action de tir

L'action de tir commence lorsqu'un joueur tient un ballon à une ou 2 mains et commence à le déplacer en direction du panier. Elle se termine quand le ballon a quitté les mains du tireur et que les 2 pieds du tireur sont retombés au sol. Si une faute est commise pendant l'action de tir, alors le panier est accordé s'il est rentré et/ou il y aura un(des) lancer(s)-franc(s).

Arbitre de queue (AK)

C'est l'arbitre qui se situe derrière le jeu, à hauteur de la ligne à 3 points, à gauche.

Arbitre de tête (AT)

C'est l'arbitre qui se situe derrière la ligne de fond, à gauche du panier.

Lexique

C

Charge

On dit plus souvent « passage en force ». C'est lorsqu'un attaquant avec ou sans ballon charge le défenseur qui est en position légale de défense.

Contre

Cette action est spectaculaire et les arbitres doivent siffler lorsqu'il y a un contact du défenseur sur le tireur. Attention, il peut y avoir un contact mais pas de faute, à vous de juger ! Un tir ne peut pas être contré quand le ballon est en phase descendante.

Cylindre

C'est un espace imaginaire occupé par un joueur sur le terrain. Il faut imaginer un cylindre autour du joueur, délimité par la largeur de ses appuis jusqu'à celle de ses épaules. Un joueur n'a pas le droit d'entrer dans le cylindre de l'autre et provoquer un contact (sauf si ce sont des petits contacts qui n'impactent pas l'adversaire et que l'arbitre ne doit pas siffler).

D

Dribble

C'est le déplacement d'un ballon par un joueur qui le lance, le tape, le fait rouler ou rebondir sur le terrain de jeu. Pendant un dribble, le joueur ne peut placer aucune partie de sa main sous le ballon et le porter d'un point à un autre (c'est un porté du ballon) ou le mettre en pause et continuer ensuite à dribbler (c'est une reprise de dribble).

E

Ecran

Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher le déplacement d'un défenseur sur le terrain. Pour cela, le poseur d'écran doit être dans son cylindre, droit et avoir les 2 pieds au sol au moment du contact.

Entre-2

Il n'y en a qu'un seul en début de match. L'arbitre lance le ballon droit et assez haut, les joueurs doivent sauter pour toucher le ballon seulement après qu'il ait atteint son point culminant. Avant de sauter, les 2 joueurs doivent rester de leur côté du terrain, proches de la ligne médiane, avant de sauter, et ne peuvent frapper le ballon que 2 fois maximum.

Equipe

Une équipe est composée de 5 joueurs sur le terrain et il y a jusqu'à 5 remplaçants possibles.

Lexique

F

Faute

Une faute est une infraction aux règles concernant un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif. Il existe la faute personnelle, la faute antisportive, la faute technique, la faute disqualifiante et la double faute. Un joueur est éliminé lorsqu'il commet sa 5^{ème} faute.

Faute antisportive

C'est un contact qui selon le jugement de l'arbitre, est commis sur un adversaire sans tentative de jouer le ballon. On peut également siffler une faute antisportive quand un contact est dur ou excessif. Si c'est un contact non nécessaire dans le but de stopper une contre-attaque, ou si un contact est commis sur le côté de l'attaquant ou derrière lui lorsqu'il va vers son panier et qu'il n'y a pas d'autre défenseur sur son chemin, il faut aussi siffler une faute antisportive.

Faute disqualifiante

Une faute disqualifiante est une action antisportive flagrante de : joueurs ; remplaçants ; entraîneurs principaux ; entraîneurs adjoints ; joueurs éliminés et membres accompagnant la délégation. La personne qui reçoit la faute disqualifiante doit alors quitter l'aire de jeu. La sanction est de 2 lancers-francs + la possession pour l'autre équipe.

Faute technique

Une faute technique est une faute de comportement (sans contact entre adversaires). Lorsqu'un joueur s'adresse de manière irrespectueuse à un acteur du match ou au public, fait des gestes déplacés, insulte, retarde le jeu, simule une faute pour tromper l'arbitre : on peut siffler une faute technique. Avant de siffler, l'arbitre doit tout mettre en oeuvre pour apaiser les situations, et reconnaître son erreur s'il s'est trompé. Il ne faut pas oublier que l'arbitre doit faire respecter la bonne éthique sportive et le fair-play. Une faute technique est sanctionnée d'un lancer-franc.

Fautes d'équipe

Les fautes de chaque équipe se cumulent au fur et à mesure de chaque quart-temps. Dès qu'une équipe commet sa 5^{ème} faute sur le terrain, 2 lancers-francs seront accordés à chaque nouvelle faute. Les fautes d'équipes sont remises à zéro à chaque nouveau quart-temps.

Lexique

J

Jouer le ballon

Pendant le match, le ballon est joué seulement avec la ou les main(s). Il peut être passé, lancé, frappé, roulé ou dribblé dans n'importe quelle direction. Un joueur ne doit pas courir avec le ballon, ni le frapper avec le poing ou le bloquer délibérément du pied ou de la jambe (sauf si c'est accidentel).

Joueur

Un joueur doit être licencié à la FFBB pour pouvoir jouer, il doit être inscrit sur l'eMarque et doit être présent sur le terrain en tenue de l'équipe.

L

Lancer-franc (LF)

Un lancer-franc est donné lorsqu'il y a une faute sur un tir. Chaque lancer vaut 1 point. Le tireur est seul face au panier, derrière la ligne de lancer-franc et à l'intérieur du demi-cercle. Il a 5 secondes pour tirer et il ne peut pas faire de feinte de tir, ni franchir la ligne avant que le ballon ait touché l'anneau.

M

Marcher

Cette règle n'est pas toujours facile à arbitrer. Il faut retenir qu'un joueur qui a le ballon a le droit à 2 temps pour s'arrêter ou pour aller tirer (le double-pas). Ensuite, pour un joueur qui a le ballon et qui veut partir en dribble, il doit lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot. Enfin, un joueur qui saute avec le ballon doit le passer ou tirer avant de retomber au sol.

Mécanique

C'est l'ensemble des placements et des déplacements des arbitres afin de leur permettre de mieux voir les situations de jeu, et ainsi mieux juger les infractions et laisser jouer si la situation ne nécessite pas de coup de sifflet.

Lexique

O

Obstruction

C'est quand un défenseur commet un contact illégal et ralentit le déplacement d'un adversaire avec ou sans le ballon.

OTM

Ce sont les officiels de table de marque : le marqueur, le chronométreur de jeu, le chronométreur de tirs (24 sec) et l'aide marqueur.

P

Panier

Le panier comprend l'anneau et le filet, l'anneau est à une hauteur de 3,05m. Le panneau (la planche) mesure 1,80m x 1,05m

Panier marqué

Un panier est marqué quand le ballon traverse le filet. Un panier peut valoir 1 point (lancer-franc), 2 points ou 3 points si le tir est tenté de derrière la ligne à 3 points.

Pied de pivot

Lorsqu'un joueur est arrêté avec le ballon, il peut choisir un pied pour pivoter dans n'importe quelle direction. Une fois ce pied choisi, il ne peut plus en changer.

Position

La position d'un joueur ou d'un arbitre est déterminée par l'endroit où il touche le sol. Pour un joueur en l'air, on considère sa position à l'endroit où il a touché le sol avant de sauter.

Position légale de défense

Position initiale légale de défense = être face à un adversaire, avec les 2 pieds au sol au départ. Le défenseur peut se déplacer librement pour défendre. S'il se déplace latéralement ou en arrière en restant face à l'attaquant, il défend correctement. L'arbitre ne doit pas lui siffler de faute, c'est une défense légale. Par contre, si le défenseur avance au moment du contact, ou s'il provoque un contact sur le côté, il est responsable.

Possession alternée

A chaque fois qu'il y a une situation d'entre-2, alors les arbitres doivent regarder la flèche d'alternance à la table de marque. Le ballon est donné à l'équipe indiquée par le sens de la flèche. Après la remise en jeu, la flèche change de sens.

Lexique

R

Règlement

Le Règlement Officiel de Basketball comporte 50 articles. Ça paraît beaucoup mais on peut commencer à arbitrer sans tout savoir !

Remise en jeu

Un joueur qui effectue une remise en jeu a 5 secondes pour lâcher le ballon. Il ne peut pas rentrer sur le terrain. Par contre, il a le droit de reculer autant qu'il le veut et peut bouger sur une distance d'un mètre maximum le long de la ligne de touche.

Remplacement

«Remplacement» = «Changement». Lorsqu'un coach souhaite remplacer un joueur sur le terrain, le remplaçant doit effectuer la demande à la table de marque et doit s'asseoir sur la chaise en attendant. Un remplacement peut être réalisé à chaque coup de sifflet et après un panier encaissé dans les 2 dernières minutes du match. Par contre, on ne peut pas remplacer un tireur de lancer-franc, sauf s'il est blessé !

Retour en zone

L'arbitre doit siffler quand une équipe qui contrôle le ballon dans sa zone en avant, renvoie et touche le ballon en zone arrière. Si c'est un défenseur qui dévie le ballon en zone arrière, alors les attaquants peuvent reprendre le ballon sans qu'il y ait retour en zone.

S

Sortie

L'arbitre doit siffler sortie à un joueur, qui touche le ballon, lorsqu'une partie quelconque de son corps touche l'extérieur du terrain. Les lignes font partie de l'extérieur du terrain ! Le responsable de la sortie est le dernier joueur qui touche ou a été touché par le ballon avant de sortir.

Lexique

T

Temps de jeu

Un match de basket se dispute en 4x10 minutes. Entre chaque quart-temps, il y a 2 minutes de pause et l'intervalle entre la première et 2^{ème} mi-temps est de 15 minutes. En cas d'égalité à la fin du temps de jeu, on jouera autant de prolongation(s) de 5 minutes que nécessaire pour départager les 2 équipes (le record est de 13 prolongations en 1964 !)

Temps-mort

Chaque entraîneur peut prendre 2 temps-morts en première mi-temps et 3 temps-morts en 2^{ème} mi-temps. Il doit d'abord demander à la table de marque et c'est l'arbitre qui lui accordera en faisant le geste. Un temps-mort dure une minute.

Tenir/pousser

Il est interdit de tenir ou pousser un adversaire en restreignant sa liberté de mouvement. Ce contact peut se produire avec n'importe quelle partie du corps.

Terrain

Le terrain de basketball mesure 28 m x 15 m et compte un rond central et 2 zones restrictives (la raquette !). La ligne médiane (celle du milieu) délimite la zone venant de la zone arrière.

V

Verticalité

Le basket est un sport de verticalité et l'espace au-dessus du cylindre d'un joueur lui appartient. Lorsqu'un défenseur saute droit pour gêner le tireur, il ne doit pas être sanctionné par les arbitres car il ne crée pas de contact avec le tireur. À l'inverse, si le défenseur rentre dans le cylindre du tireur en sautant, alors c'est une faute !

Violation

Une violation est une infraction aux règles. Après chaque violation, le ballon doit être remis à l'équipe adverse pour une remise en jeu depuis l'endroit le plus proche de l'infraction. Le seul endroit où il ne peut pas y avoir de remise en jeu, c'est derrière le panier (au cas où le joueur tape derrière la planche en envoyant le ballon !).

Z

Zut

Zut ! L'arbitre comme le joueur peut faire des erreurs sur le terrain. Il doit être capable de reconnaître son erreur et gagnera ainsi le respect des acteurs. Il devra ensuite se concentrer pour ne pas la renouveler.



© NGUYEN / FFBB

Pour le jeu, passe en mode arbitre ! Journées de l'arbitrage La Poste du 4 au 27 octobre 2024

Pour découvrir l'arbitrage : tousarbitres.fr



Pour plus d'information :

Rendez-vous sur le site tousarbitres.fr
et les réseaux sociaux



@tousarbitres



@ffbasketball



@tousarbitres



@ffbb_officiel



@tousarbitres



@ffbasketball



@tousarbitres

Contact La Poste

Jean-Raphaël Gaitey
Partenariats sportifs
La Poste Groupe
Jean-raphael.gaitey@laposte.fr

Contacts FFBB

Johann Jeanneau
Service Formation des Officiels
01 53 94 25 28
sfoff@ffbb.com

Clément Huet
Service Marketing –
partenariat FFBB/La Poste –
Tous arbitres
01 53 94 25 51
chuet@ffbb.com

