



**10 EXERCICES DE TIR
"POST MEN PLAYER"**



FIBA

We Are Basketball

**AFRO TECHNIQUE
MAGAZINE N° 64**
JANVIER - FEVRIER - MARS 2021

**PAR FIBA BASKETBALL
MINIBASKET:
LES ENSEIGNEMENTS
"FONDES SUR LE JEU"**

**PAR MATHURIN NGUESSAN
L'ARBITRAGE VIDEO :
L'IRS CE QU'IL FAUT SAVOIR**

**PAR DR ROLAND KOURAME
LES PUBALGIES DU SPORTIF**



FIBA

We Are Basketball

ZONE 1

- Algérie (ALG)
- Libye (LBA)
- Maroc (MAR)
- Tunisie (TUN)

ZONE 2

- Cap Vert (CPV)
- Gambie (GAM)
- Guinée (GUI)
- Guinée-Bissau (GBS)
- Mali (MLI)
- Mauritanie (MTN)
- Sénégal (SEN)
- Sierra Leone (SLE)

ZONE 3

- Bénin (BEN)
- Burkina Faso (BUR)
- Côte d'Ivoire (CIV)
- Ghana (GHA)
- Libéria (LBR)
- Niger (NIG)
- Nigeria (NGR)
- Togo (TOG)

ZONE 4

- Cameroun (CMR)
- Centrafrique (CAF)
- Tchad (CHA)
- Rép. Dem. du Congo (COD)
- Guinée Equatoriale (EQ)
- Gabon (GAB)
- République du Congo (CGO)
- Sao Tomé & Príncipe (STP)

ZONE 5

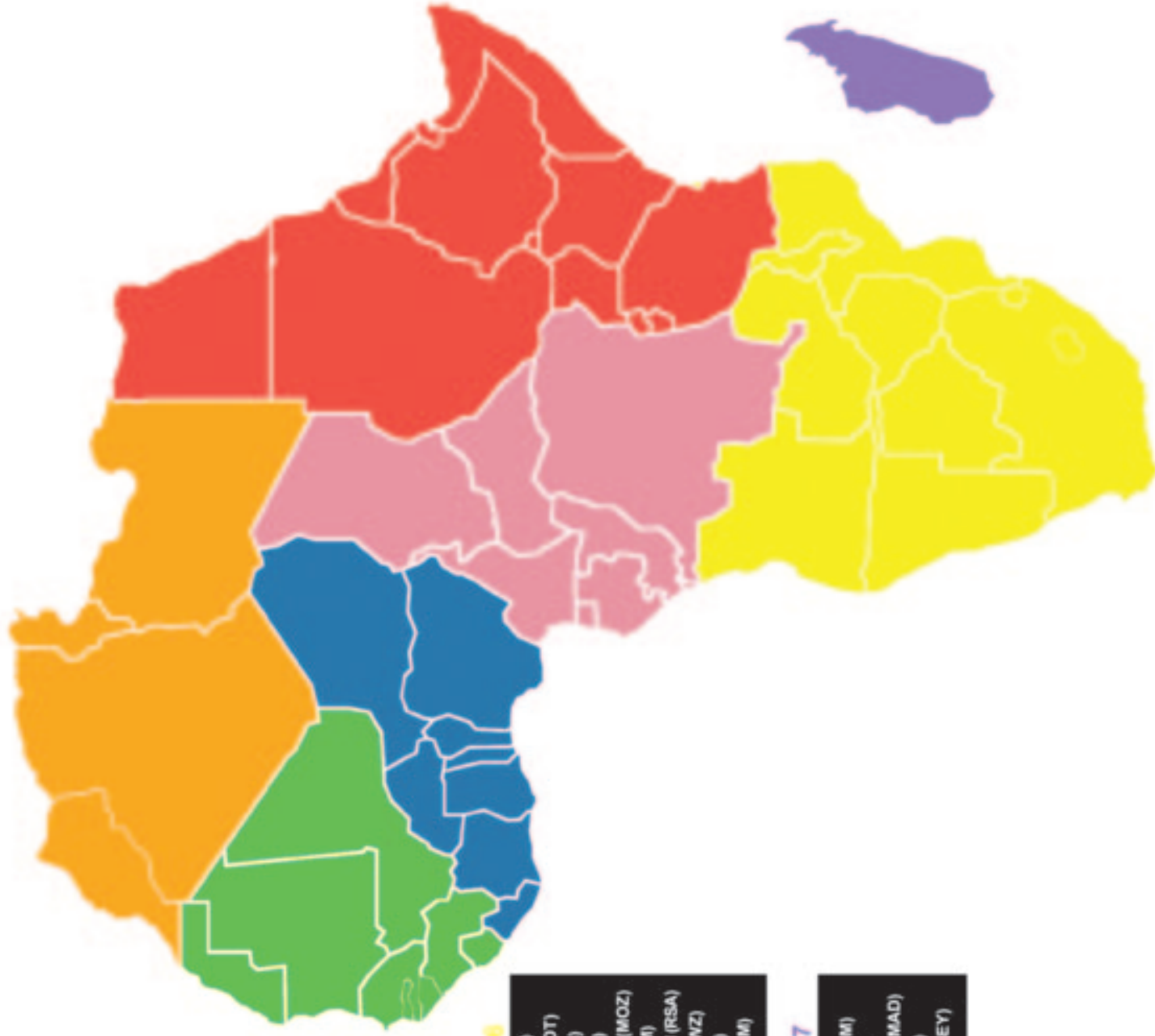
- Burundi (BDI)
- Egypte (EGY)
- Érythrée (ERI)
- Ethiopie (ETH)
- Kenya (KEN)
- Rwanda (RWA)
- Somalie (SOM)
- Soudan du Sud (SSD)
- Soudan (SUD)
- Tanzanie (TAN)
- Ouganda (UGA)

ZONE 6

- Angola (ANG)
- Botswana (BOT)
- Lesotho (LES)
- Malawi (MAW)
- Mozambique (MOZ)
- Namibie (NAM)
- Afrique du Sud (RSA)
- Swaziland (SWZ)
- Zambie (ZAM)
- Zimbabwe (ZIM)

ZONE 7

- Comores (COM)
- Djibouti (DJI)
- Madagascar (MAD)
- Maurice (MIR)
- Seychelles (SEY)



VŒUX DE NOUVEL AN 2021



Chers Présidents des Fédérations Nationales FIBA Afrique, Nous nous réjouissons de votre contribution à la réalisation de nos programmes d'activités 2020 malgré les nombreuses contraintes et particulièrement la pandémie du corona virus. Nous vous adressons nos sincères re-

merciements et félicitations pour votre contribution. En 2021, nous aurons encore à relever tous ensemble de nombreux challenges mais nous ne doutons pas d'y parvenir en étant portés par notre enthousiasme, notre solidarité et notre savoir-faire.

*Anibal Manave,
Président de FIBA Afrique*

*Alphonse Bile,
Directeur Régional FIBA Afrique*

SOMMAIRE

BON A SAVOIR

- L'ASSOCIATION MONDIALE DES ENTRAINEURS DE BASKETBALL (WABC) 4 - 4
- UN BREF HISTORIQUE DU BASKETBALL Par Fiba.basketball 5 - 5

BULLETIN DES ENTRAINEURS

- MINIBASKET: DES ENSEIGNEMENTS "FONDES SUR LE JEU" 6 - 9
- 10 EXERCICES DE TIR Par Nasir Salé 10 - 11

BULLETIN MÉDICAL

- LES PUBLAGIES DU SPORTIF 12 - 13

Par Dr Roland Kouamé

BULLETIN DES ARBITRES

- L'ARBITRAGE VIDEO: L'IRS CE QU'IL FAUT SAVOIR 14 - 20

Par Mathurin Ngoussan

GESTION ADMINISTRATIVE

- L'ARBITRAGE VIDEO: L'IRS CE QU'IL FAUT SAVOIR 21 - 23

Par Nouredine Taboubi

TRIBUNE LIBRE

- AGENT DE JOUEUR 24 - 24

Par Fiba.basketball

QUESTIONS- REPONSES

- VRAI OU FAUX 25 - 26

VRAI OU FAUX



DIRECTEUR DE PUBLICATION

Dr Alphonse Bile
PRESIDENT DU CONSEIL MEDIA
Abdellatif Hatim

RESPONSABLE COMMUNICATION

Lamine Badiane

REDACTEUR EN CHEF

Betty ASAMOAH

REDACTEURS

Abdellatif Hatim, Dr. Roland Kouame,
Noureddine Taboubi, Mathurin N'Goussan

TRADUCTION

Marcel SACANOUD, Betty ASAMOAH

INFOGRAPHIE

FIBA Afrique

CREDITS PHOTOS

Vianney Thibaut - Pap Amar Ndiaye -
Mauro Mvombe - François Okrou -
Nacer Talal

COMITE DE LECTEURS

Yacouba YIRA, Mathurin N'GUESSAN

TIRAGE

1000 copies

PERIODICITE : TRIMESTRIEL

FIBA et FIBA Afrique ne sont nullement responsables pour les opinions exprimées dans les articles. Les Fédérations Nationales et leurs affiliés peuvent reproduire une partie ou le magazine entier pour leur usage interne, mais ne doivent vendre aucune partie ou le magazine entier à un publicateur extérieur sans l'autorisation écrite de la FIBA Afrique. Toute information publiée dans ce magazine est produite à titre de nouvelles uniquement et ne saurait être utilisée pour violer toute disposition légale nationale ou internationale.

IMPRESSION

Le Caire (Egypte)
FIBA - Bureau Régional Afrique

PATRICK HUNT: PRESIDENT DE L'ASSOCIATION MONDIALE DES ENTRAINEURS DE BASKETBALL (WABC)

L'objectif de la WABC est d'améliorer le niveau de jeu en améliorant le niveau de ceux qui enseignent le jeu. Le présent manuel, allié à d'autres ressources telles que les stages "Cliniques de coaching" initiés en 2011, est conçu pour former la base à partir de laquelle chaque entraîneur peut construire sa propre philosophie d'enseignement.

Le rôle de l'entraîneur de basketball ne se résume pas à améliorer les compétences techniques de chaque joueur et sa compréhension des tactiques de jeu. Le rôle de l'entraîneur va bien au-delà, car il participe au développement de chaque athlète en tant que personne. Il est fondamental, en particulier auprès des jeunes joueurs, que l'entraîneur cherche à instiller en chaque joueur l'amour du jeu, ainsi que le désir de jouer et d'améliorer son jeu.

J'ai pris un très grand plaisir à jouer le rôle de rédacteur en chef et à présider le groupe de travail qui a produit cet ouvrage. J'exprime toute ma reconnaissance au groupe de travail pour sa contribution de grande qualité, qui a permis de compléter et d'enrichir l'excellent travail réalisé en son temps par les auteurs initiaux.

Ce manuel constitue une ressource exceptionnelle pour les entraîneurs à tous les niveaux. Il vient étayer les événements clés de la WABC, notamment les stages "Cliniques de coaching" organisés dans le monde, le site de la FIBA consacré au coaching et les différents réseaux sociaux. La FIBA et la WABC demeurent attachées à soutenir les entraîneurs et aider leur développement. C'est

pourquoi nous nous réjouissons de disposer d'une telle ressource, qui vient renforcer cette volonté.

Apprendre, c'est modifier son comportement en fonction de l'expérience. Les entraîneurs ont la responsabilité d'enrichir l'expérience des joueurs, pour que ceux-ci puissent y puiser la source de leurs progrès et s'épanouir dans leur pratique. Ce manuel apporte aux entraîneurs des informations et des techniques qui leur permettront non seulement d'améliorer les qualités techniques des joueurs et leur compréhension du jeu, mais également d'aider à former leur caractère et de leur enseigner des valeurs pour favoriser leur réussite dans la vie et dans ce merveilleux sport qu'est le basketball.

Entraîner des jeunes basketteurs est différent du coaching des équipes professionnelles ou des équipes seniors. Chaque athlète est différent; l'entraîneur doit être capable d'identifier ce dont chacun a besoin pour progresser, et de répondre à ces besoins au sein du collectif.

L'entraîneur d'une équipe junior doit être conscient du développement physique, émotionnel et social de chacun de ses joueurs, et inscrire ses actions quotidiennes dans une perspective à plus long terme.

C'est un rôle difficile, mais aussi extrêmement gratifiant.

Je ne peux que recommander cet ouvrage à tous les entraîneurs.

UN BREF HISTORIQUE DU BASKETBALL

Le basketball a été créé en 1891 par le Dr James Naismith. Celui-ci cherchait un sport qui pourrait être pratiqué en intérieur par les jeunes gens au foyer YMCA de Springfield, dans le Massachussets

Le jeu a connu un essor rapide et bien que le nombre de joueurs ait été ramené à 5 par équipe, le "panier" est toujours à la même hauteur et la balle est toujours ronde ! Les règles d'origine étaient au nombre de 13, dont certaines sont toujours en vigueur. Les changements apportés aux règles initiales sont les suivants:

Le panneau:

Le gymnase d'origine comportait une galerie qui permettait aux spectateurs d'assister aux matches. Le panneau a été installé pour empêcher les spectateurs de bloquer les tirs !

Les dribbles:

Les règles initiales indiquaient que le joueur qui recevait la balle devait la passer depuis l'endroit où il l'avait reçue. Ce sont les joueurs qui ont rapidement commencé à se déplacer avec la balle, en la faisant tomber, en changeant de position et en la rattrapant.

En 1901, les joueurs étaient autorisés à faire rebondir la balle une seule fois (mais ils perdaient alors le droit de tirer), puis en 1909 le dribble a été autorisé sans aucune restriction.

La technique de l'écran:

Les écrans n'ont jamais été explicitement interdits. Les premiers écrans étaient cependant dus aux piliers qui soutenaient le toit et se trouvaient sur l'aire de jeu initiale !

Les filets sous les paniers:

Les paniers à pêches initialement utilisés par le Dr Naismith obligeaient à monter sur une échelle pour récupérer la balle dans le panier après un tir. Heureusement, les paniers étaient rares à l'époque... Le premier match

officiel a été gagné 1 panier à 0 !

La première évolution a consisté à percer un petit trou au fond du panier, pour pouvoir y passer un long bâton et pousser la balle hors du panier. C'est en 1901 qu'un filet a remplacé le panier, pour permettre à la balle de retomber directement.

L'UN DES SPORTS LES PLUS POPULAIRES DANS LE MONDE

À ce jour 215 pays sont affiliés à la FIBA, l'organe international chargé de promouvoir et développer le basketball. Le basketball est ainsi l'un des sports les plus populaires au monde.

Le basketball est devenu discipline olympique masculine en 1936, féminine en 1984, et une discipline paralympique masculine en 1960, féminine en 1968. La forme de jeu la plus récente, le 3x3, est pratiquée lors des Olympiades des jeunes et c'est une discipline candidate pour de prochains Jeux Olympiques.

La FIBA organise tous les quatre ans la coupe du monde masculine et le championnat du monde féminin. Les championnats du monde des moins de 17 ans (U17) et des moins de 19 ans (U19) masculins et féminins ont lieu tous les deux ans.

La FIBA a lancé une tournée mondiale de 3x3, ainsi que des championnats du monde de cette forme de jeu pour les juniors et les séniors.

MINIBASKET

2. DES ENSEIGNEMENTS "FONDES SUR LE JEU"

2.1 ENSEIGNEMENT CENTRE SUR LA TECHNIQUE

Une approche classique d'entraînement est centrée sur la technique: elle consiste à analyser les compétences et les techniques requises pendant les matchs, et à enseigner ces compétences jusqu'à ce que les joueurs les maîtrisent suffisamment pour jouer.

Une telle méthode part du principe qu'il existe une seule manière d'exécuter une compétence, et l'enseigne de manière isolée des situations de match: d'abord on acquiert la compétence, puis on la met en pratique en jouant au basketball. Le principe d'unicité de la technique du basketball est erroné: les meilleurs joueurs font preuve de techniques individuelles extrêmement variées et réussissent à les mettre en pratique pendant les matchs. Les autres désavantages de cette approche d'entraînement centrée sur la technique sont les suivants:

- L'exécution répétée des techniques, hors contexte de match, est ennuyeuse et réduit la

motivation et le plaisir des joueurs (en particulier des enfants);

- Les aspects "réflexion et résolution de problème" requis pour performer en match sont absents de l'apprentissage initial, car les exigences en termes de compétences sont prise isolément par rapport au jeu, et répétées de manière isolée (p. ex., tir au panier sans opposition), ce qui peut amener les joueurs à prendre des habitudes qui difficilement mèneront à la réussite face à une pression défensive. Par conséquent, introduire une opposition (par exemple) tôt dans l'apprentissage d'une technique produit généralement de meilleurs résultats.



2.2 EN QUOI CONSISTE L'ENSEIGNEMENT "FONDE SUR LE JEU"?



Une alternative à l'approche traditionnelle centrée sur la technique consiste à adopter une approche plutôt fondée "sur le jeu"¹, c'est-à-dire qui place l'accent sur des exercices "centrés sur le jeu" plutôt que sur des exercices "centré sur la technique". La stratégie centrale à une approche fondée sur le jeu: • s'appuie sur des exercices qui enseignent d'abord la "nature" du jeu, les compétences étant introduite ensuite progressivement, à un rythme adapté aux participants;

• interroge les joueurs, pour les amener à réfléchir à propos du jeu ou de l'exercice, en leur permettant de découvrir quand et comment utiliser quelles compétences en contexte de jeu. Le fait d'interroger les enfants peut s'avérer très difficile pour les entraîneurs qui ont tendance à faire immédiatement appel à leur propre jugement

et à indiquer aux joueurs ce qui n'allait pas. Les entraîneurs qui persisteront dans une approche interrogative seront récompensés car ils formeront des joueurs mieux capables de "lire" le jeu et de s'y adapter. Un entraîneur qui adopte une approche fondée sur le jeu présente certains avantages pour les joueurs, notamment:

- Elle favorise une participation maximale et des apprentissages durables;
- Les joueurs deviennent "meilleurs" en ce sens qu'ils acquièrent une plus grande compréhension du jeu au lieu d'être simplement forts et adroits;
- Les exercices, de complexité variée, s'adaptent au niveau de capacités de chaque joueur, à un rythme dicté par les joueurs;
- Les joueurs sont amenés à mieux comprendre la nécessité des règles.

2.3 COMMENT APPLIQUER UNE APPROCHE FONDEE SUR LE JEU?

Les entraîneurs doivent mettre dès que possible les jeunes joueurs en situation dans un exercice. Définissez les règles de base et laissez-les jouer! Après 4 à 5 minutes de jeu, l'entraîneur pose des questions pour introduire les exigences conceptuelles, stratégiques et tactiques du jeu.

Il peut alors modifier l'exercice comme il le souhaite. Cette approche permet également à l'entraîneur d'identifier les domaines dans lesquels les joueurs n'ont pas compris l'exercice, ou les "règles" importantes pour "réussir" l'exercice.

Il est important que l'entraîneur puisse interrompre l'exercice pour poser des questions au groupe ou prendre un joueur à part pour travailler spécifiquement avec lui. Cela peut également constituer une occasion de travailler l'exécution d'une compétence avec ce joueur, selon les besoins.

Dans le cadre d'une telle approche, les joueurs développent des compétences en contexte de jeu, ce qui augmente leur aptitude à mettre en œuvre la technique sous pression "comme en match". Voici un exemple d'exercice pour introduire le basketball selon l'approche fondée sur le jeu: Exercice – Jeu de passe

- Deux équipes (d'un nombre égal de joueurs) ont chacune une balle.

- Les joueurs doivent se tenir dans une zone définie du terrain (p. ex., à l'intérieur de la ligne à 3 points, au milieu du terrain, etc.). Plus les joueurs sont nombreux, plus l'espace doit être grand.

- Les joueurs ne peuvent pas repasser la balle à la personne dont ils l'ont reçue.

- Chaque équipe compte les passes, pour être la première à atteindre l'objectif (p. ex., 20 passes).

- Si la balle touche le sol, l'équipe perd un point. Au bout de 3 à 4 minutes, l'entraîneur interrompt l'exercice et demande:

- Que devez-vous faire avec votre corps pour attraper la balle? (Réponses possible: lever les bras, regarder la balle, recevoir la balle dans les mains):

- Comment fait-on pour envoyer la balle à une personne sans qu'elle touche le sol? (Réponses possibles: ne pas essayer de passer trop loin, faire un pas en avant pendant la passe, tirer depuis la poitrine, et pas au-dessus de la tête). L'entraîneur peut alors modifier les règles de l'exercice:

- Les joueurs doivent à présent se déplacer et attraper la balle;

- Les joueurs doivent s'arrêter dès qu'ils reçoivent la balle.





Après une autre période de jeu, l'entraîneur pose d'autres questions (il peut profiter de cette pause pour donner quelques instructions techniques):

- Que devez-vous regarder pour faire une passe réussie? (Réponse possible: la position de tous les joueurs sur le terrain);
- Où devez-vous lancer la balle? (Réponse possible: en face de mon coéquipier);
- Que devez-vous faire pour recevoir la balle? (Réponses possibles: aller en direction de la balle, lever les bras, demander la balle). L'entraîneur modifie de nouveau l'exercice:
- À présent une seule équipe a la balle; l'autre équipe doit tenter d'intercepter les passes (ils n'ont pas le droit d'arracher la balle des mains du porteur);
- Si la balle touche le sol ou est intercepté, l'autre équipe effectue immédiatement des passes pour tenter d'atteindre l'objectif. À la fin de l'exercice, l'entraîneur pose de nouvelles questions:
- Que pouvez-vous faire pour éviter quelqu'un qui vient faire pression sur le porteur de la balle? (Réponses possibles: pivoter, feinter une passe, se déplacer vers un coéquipier ou même derrière lui);
- Quelle est la meilleure position pour essayer d'intercepter une passe? (Réponses possibles: se tenir à distance de l'adversaire, se tenir entre l'adversaire et la balle).

Un autre avantage de l'approche fondée sur le jeu est que les compétences ne sont pas apprises de façon "fermée" ou isolée, mais dans des conditions semblables à un match.

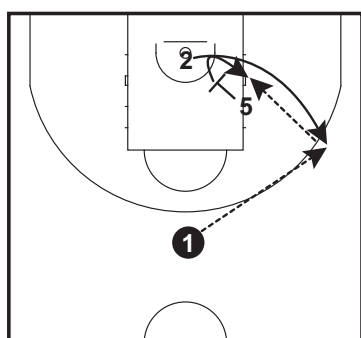


10 EXERCICES DE TIR "POST MEN PLAYER"

10 SHOOTING DRILL " POST MEN PLAYER" NS

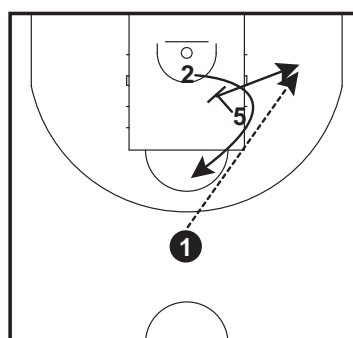
SERIE # 4

Frame 1 Shooting Drill NS



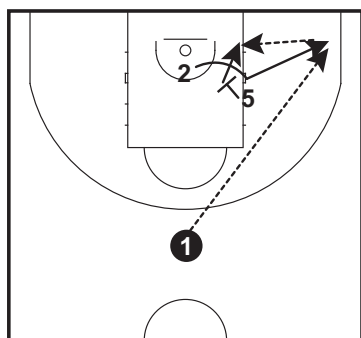
Down screen and Post seal.

Frame 2 Shooting Drill NS



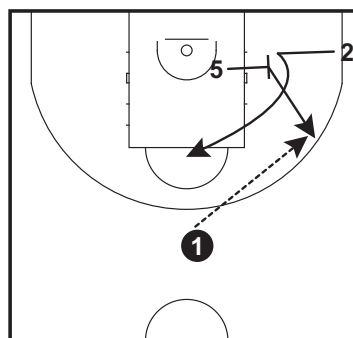
Down screen and Pop out

Frame 3 Shooting Drill NS



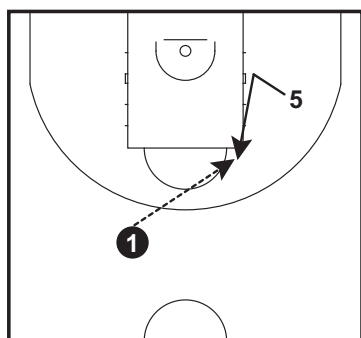
Down screen and Post seal " Flare "

Frame 4 Shooting Drill NS



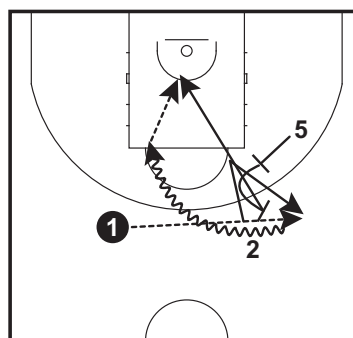
Back screen and Pop out

Frame 5 Shooting Drill NS



Flash high and shot

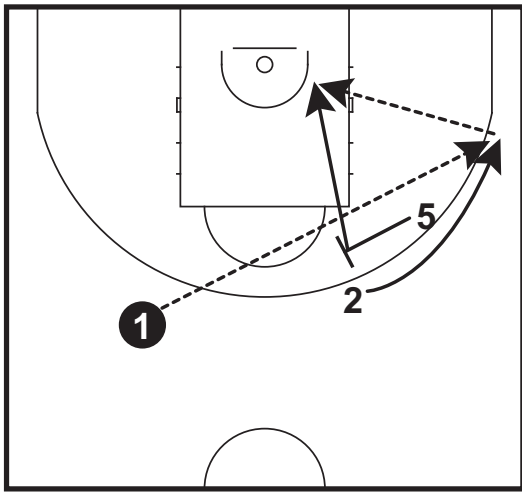
Frame 6 Shooting Drill NS



Flare screen and on ball screen and Dive shot

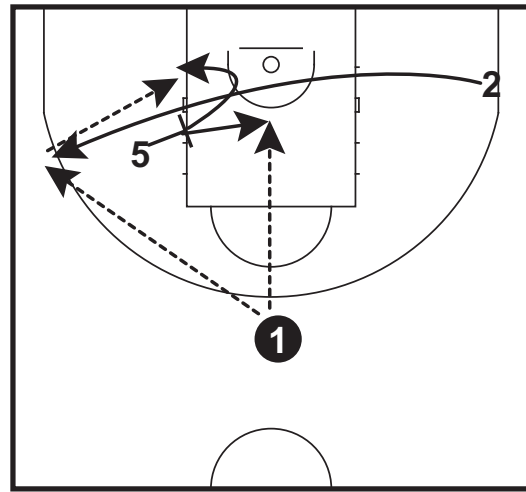
10 SHOOTING DRILL " POST MEN PLAYER" NS SHOOTING DRILL

SHOOTING DRILL
SERIE # 4



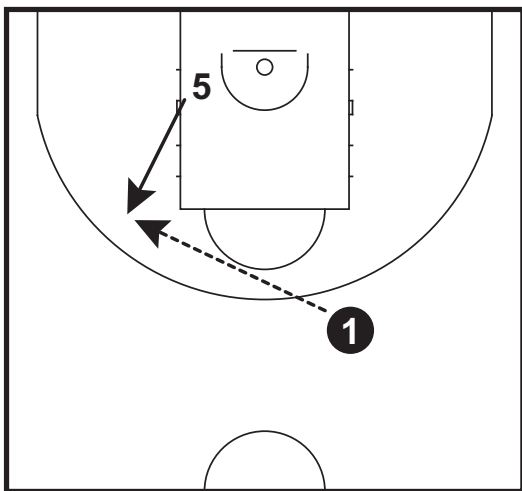
Flare screen and Dive shot

SHOOTING DRILL
SERIE # 4



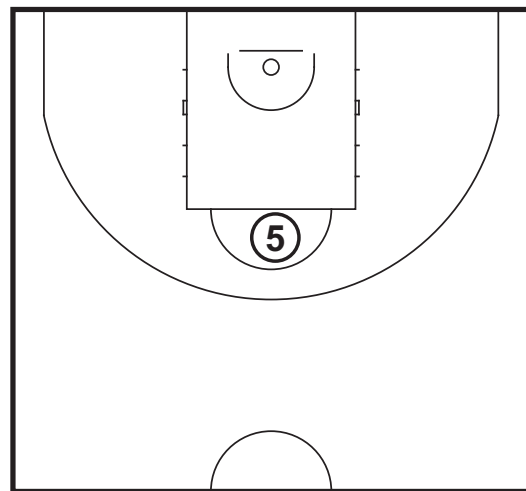
Swing screen and seal shot or slip shot

SHOOTING DRILL
SERIE # 4



Flash high and shot

SHOOTING DRILL
SERIE # 4



Freethrough. Score 100 and record how many shots were needed to score 100 freethrough



DR ROLAND KOUAME

LES PUBALGIES DU SPORTIF

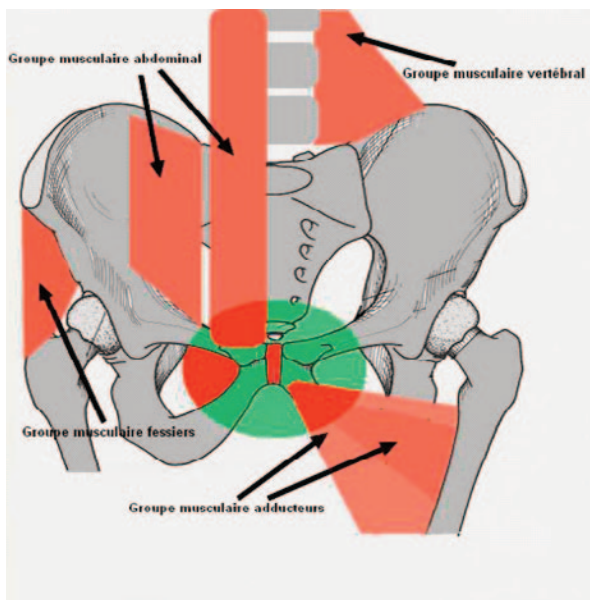
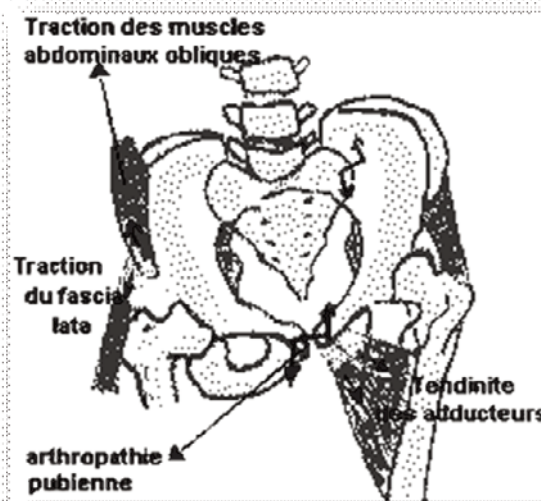
INTRODUCTION

La musculature des sportifs est puissante, très tonique et très conséquente en fonction des contraintes qui lui sont imposées durant les activités physiques. Le développement de cette musculature variable d'une discipline sportive à l'autre, pour être à l'avantage du sportif, doit être équilibré à tous les niveaux du corps. Malheureusement certains déséquilibres dans le fonctionnement des différents groupes musculaires vont créer à certains endroits du corps humain des tensions locales insupportables au point de compromettre la carrière sportive de certains athlètes. La pubalgie est une affection douloureuse de la symphyse pubienne et des muscles ou tendons avoisinants. Considérée comme une maladie "fourre-tout" elle est d'apparition progressive, fréquente et siège au niveau du bas ventre, du pubis voire des abducteurs. Plus que tout autre sportif, le footballeur demeure de loin le plus grand pourvoyeur à cause de ses mouvements fréquents de coups de pieds dans le ballon. Cependant cette pathologie est aussi loin d'être le seul apanage des footballeurs car tous les sportifs sans exception peuvent en être victimes si les conditions de son apparition sont réunies.

DESCRIPTION ANATOMIQUE DE LA ZONE PUBIENNE

Un rappel anatomique s'impose pour comprendre la biomécanique de la région pubienne. La symphyse pubienne est une articulation pratiquement immobile en avant du bassin, en regard de la vessie. Il y a en premier lieu l'articulation des deux os iliaques et en deuxième lieu le canal inguinal et l'insertion de :

- Muscles abducteurs formant un triangle à la face interne de la cuisse et composés de trois couches (supérieure, moyenne et profonde)
- Muscles abdominaux dont la zone de faiblesse entre deux faisceaux du muscle grand oblique représente la faiblesse musculaire provoquant l'origine des pubalgies.



CAUSE DES PUBALGIES : FACTEURS DE CONFLITS PELVIENS

Le syndrome pubien inguinal du sportif d'origine le plus souvent microtraumatique est en rapport avec une souffrance du canal inguinal qui est un espace entre les piliers internes et externes du muscle abdominal grand oblique. Ce canal correspond à une sorte de « voie ouverte » entre deux chefs ou bandes musculaires. Ce syndrome douloureux se situant au niveau du pubis, peut englober

plusieurs pathologies qui sont :

- La pathologie du canal inguinal
- La tendinite d'insertion des abducteurs (muscles de la cuisse)
- L'ostéo-arthropathie pubienne microtraumatique qui est une arthrite du pubis
- La maladie d'insertion des grands droits ; musculature insuffisante des muscles abdominaux (pathologie de la paroi abdominale ou pubalgie pariéto-abdominale)
- Traction du tenseur du fascia lata

Parmi les signes d'alerte de la pubalgie l'on



peut noter des douleurs :

- au bas ventre avec irradiations douloureuses soit vers les muscles abdominaux, soit vers le périnée et les testicules
- des abducteurs, à gauche ou à droite, ou les deux côtés
- accentuées par la toux, les efforts de soulèvement

ou les mouvements brusques de flexion du tronc
En définitif le tableau clinique de la pubalgie est complexe et mérite d'être effectivement qualifié de syndrome algique abdomino-pubo-crural.

PRISE EN CHARGE

La prévention est une phase importante dans cette prise en charge car la pubalgie découlant surtout d'une technopathie du footballeur, d'une charge de travail importante, ainsi que d'une spécialisation précoce. Par ailleurs la prise en charge passe également par une modification de la préparation physique gé-

néralisée des jeunes footballeurs en même temps qu'elle peut mettre en jeu :

- Un repos sportif complet d'une durée minimum de 3 à 4 mois
- L'administration d'antalgique, de décontractants, d'anti-inflammatoire non stéroïdiens
- Des séances de kinésithérapie, de mésothérapie, de manipulations vertébrales
- Des infiltrations
- Une rééducation fonctionnelle ayant pour but les renforcements des muscles obliques, transverses et abdominaux avec un travail des abducteurs et des poas

- Une reprogrammation à l'effort par la reprise et la réadaptation progressive du sportif

CONCLUSION

Le syndrome algo-abdomino-pubo-crural ou pubalgie n'est pas en tant que tel pas une maladie. Il traduit simplement l'expression d'une pathologie de surmenage liée à l'addition sur le pubis d'une part des microtraumatismes répétés et d'autre part des déséquilibres musculaires de la zone pubienne. Véritable épidémie du footballeur en herbe et accessoirement des autres sportifs, les pubalgies peuvent être prévenues par des gestes techniques adéquats et un rééquilibrage des forces musculaires en présence par renforcement musculaire. Notons que le traitement chirurgical des pubalgies n'intervient que s'il y a eu échec du traitement médical et kinésithérapeutique.



MATHURIN NGUESSAN

L'ARBITRAGE VIDEO : L'IRS CE QU'IL FAUT SAVOIR

L'arbitrage vidéo ou IRS (Instant Replay System) ou système de visionnage instantané a été introduit pour la première fois dans les compétitions de la FIBA lors de la Coupe du monde de basketball FIBA 2010 en Turquie.

En 2018, la règle IRS a été étendue pour inclure des situations de jeu révisables supplémentaires. Naturellement, la configuration technique et les techniques d'examen ont évolué, ce qui a abouti à des décisions finales plus précises dans un laps de temps plus court. Les facteurs clés d'une révision réussie pendant le jeu comprennent:

- Revue courte et précise (doit être aussi courte que possible)
- Bonne connaissance des règles et protocoles par les arbitres (quoi et comment revoir)
- Communication correcte et précise entre les arbitres et l'opérateur du système de visionnage instantané (IRSO)*

1. L'EQUIPEMENT

- La production TV

Les arbitres de la FIBA doivent se familiariser avec les exigences de production télévisuelle. Ils doivent également être conscients que, selon

le lieu, il peut y avoir des écarts par rapport au plan de caméra de production télévisé approuvé.

Pour cette raison, il est important que les arbitres nommés par la FIBA, à leur arrivée sur le site, vérifient le plan réel de la caméra de production TV et se familiarisent avec l'emplacement des caméras. Ils doivent également établir le contact avec le Délégué Technique de la FIBA, l'Opérateur IRS (IRSO) et le Coordinateur TV.

Le Crew-chief, avec l'IRSO et le coordinateur TV, doit vérifier le plan de la caméra de production TV et les capacités du système de visionnage instantané. Avant le match, le crew-chief doit établir les règles de communication avec l'IRSO pendant le match. Il est également recommandé au crew-chief d'avoir un plan imprimé des caméras de production TV FIBA et de prendre des notes concernant les emplacements réels ou la numérotation des caméras. Ce plan doit être placé à côté du moniteur IRS et utilisé si l'examen IRS a lieu pour faciliter la communication avec l'IRSO et l'OB-van.

- Les principes de base des plans de diffusion

Il existe un «plan de diffusion» différent approuvé par la FIBA pour chaque compétition qui fournit les directives optimales pour le diffuseur hôte et les partenaires de diffusion.



Le diffuseur hôte produira le signal international en haute définition avec au moins douze (12) caméras et transmettra le signal du match en direct et du programme des temps forts au satellite pan régional concerné.

Le comité local d'organisation ou la fédération nationale membre hôte fournira l'espace nécessaire à l'installation des caméras et autres installations du diffuseur hôte et des partenaires de diffusion. Les caméras doivent être installées de l'autre côté de l'arène par rapport aux bancs d'équipe et à la table des marqueurs.

La fédération nationale membre hôte veillera à ce que le nombre minimum de positions de caméras puisse être occupé avant que les billets ne soient vendus ou attribués.

Selon l'équipement technique de la télévision et le plan de diffusion dans chaque salle, il peut y avoir des limitations qui pourraient restreindre l'examen de certaines pièces.

Les officiels doivent clarifier cela avant le match et doivent être conscients de la capacité de l'IRS.

• Le nom des caméras utilisées dans le système IRS

Les arbitres ainsi que les opérateurs IRS doivent connaître les noms et les différentes possibilités de chaque caméra, et savoir demander à les utiliser, pour voir le jeu sous le meilleur angle. Selon le système de production utilisé, plus ou moins de caméras peuvent être disponibles, mais il existe une configuration de base.

a- La caméra principale

Située en hauteur dans les gradins, exactement sur le court central. La caméra la plus importante qui suit le jeu à tout moment.

b- La caméra à tir serré

Un regard plus attentif sur l'action et l'émotion. Une vue dégagée sur le terrain et ses environs.

c- La caméra de base portable

Située en face de la table des officiels au niveau du terrain tourné près des joueurs, excellents angles de jeu.

d- La caméra latérale portable

Situé à côté du panier, des deux côtés, vue pour couvrir toutes les actions. Couverture de time-out, excellent angle de lecture.

e- Les caméras de banc

Situées à côté de la caméra principale, concentrez-vous sur les réactions de la zone des bancs d'équipe et les remplacements de joueurs.

f- Les caméras robotiques

Cliché emblématique pour des actions spectaculaires.

g- les caméras hero shot

Transformez toutes les actions et plans émotionnels en plans épiques.

2. LES OFFICIELS TECHNIQUES

• Le délégué technique Fiba

Afin de superviser la compétition et de soutenir le COL ou la fédération nationale membre hôte dans la livraison du match, la FIBA désignera pour chaque match un délégué technique de la FIBA pour observer, vérifier et aider à l'accomplissement des règlements par l'hôte et le visiteur. Fédérations nationales affiliées. Le délégué technique de la FIBA sera le représentant officiel de la FIBA à chaque match de la compétition principale de la FIBA et la liaison entre la FIBA et les fédérations nationales membres hôtes et visiteurs. Les matchs des pré-qualifications des Coupes Continentales FIBA 2021 peuvent également être supervisés dans certains cas par un Délégué Technique de la FIBA. La nomination des délégués techniques de la FIBA sera faite par la FIBA.

• Les arbitres Fiba

Les matchs du niveau FIBA seront dirigés par des arbitres FIBA désignés par la FIBA.

Un arbitre FIBA supplémentaire du pays hôte sera également nommé par la fédération nationale membre hôte à partir de la dernière liste d'arbitres FIBA pour aider avec le système de visionnage instantané et sera situé à la table des marqueurs pendant le match en tant qu'opérateur IRS.

Le nom de l'arbitre FIBA désigné sera communiqué au Crew chief de la FIBA au plus tard deux (2) semaines avant le premier jour de chaque fenêtre. Une formation spécifique en ligne sera fournie à tous les arbitres de la FIBA avant le début de la compétition afin de s'acquitter de cette tâche. Chaque fédération nationale membre doit former un minimum de trois (3) arbitres pour s'acquitter de cette tâche au plus tard un (1) mois avant la fenêtre concernée.

• **Le comité local d'organisation**

Le jour du match, matin: la fédération nationale membre hôte organisera la journée comme suit:

- Arrivée du personnel et des principaux bénévoles.
- Arrivée du délégué technique de la FIBA et des arbitres de la FIBA pour vérifier tout l'équipement et l'IRS.
- Délégué technique de la FIBA pour vérifiera toutes les activités demandées pendant la journée.
- Les arbitres de la FIBA sont ramenés à leur hôtel.

• **La table des OTM**

La table de marque doit être placée le long de la ligne de touche, entre les deux bancs d'équipe, au niveau du sol ou idéalement surélevée de 0,20 mètre et avec suffisamment d'espace derrière les sièges pour que le personnel puisse accéder facilement à leur position de travail. Il doit être suffisamment grand pour accueillir huit (8) personnes comme suit:

- Quatre (4) officiels de table.
- Un (1) Délégué Technique FIBA;
- L'annonceur public;

- L'officier de liaison de la FIBA;
- Un poste pour l'opérateur IRS.

La table de marque doit être équipée des éléments suivants:

- Feuille de marque officielle de la FIBA, fournie par la FIBA
- Marqueurs de faute de joueur: numérotés de 1 à 5 (numéros 1 à 4 en noir et numéro 5 en rouge);
- Marqueurs de faute d'équipe: pour montrer que l'équipe a atteint une situation de faute d'équipe (de préférence un dispositif électronique);
- Flèche de possession alternée (de préférence un appareil électronique);
- Chronomètre à main / table (2 pièces);
- Un Sifflet.

3. SYSTEME DE VISIONNAGE VIDEO INSTANTANE (INSTANT REPLAY SYSTEM - IRS)

Le système de visionnage vidéo instantané (Instant Replay System : « IRS » en Anglais) est un outil de travail utilisé par les arbitres pour vérifier des décisions en visionnant des situations de jeu grâce à une technologie vidéo validée.

La Procédure

Les arbitres sont autorisés à utiliser l'IRS jusqu'à ce que la feuille de match soit signée après le match.

Pour utiliser l'IRS, la procédure suivante s'applique:

- Le crew chief doit valider l'équipement de l'IRS avant le match, si disponible.
- Le crew chief prend la décision d'utiliser ou non l'IRS.
- Si la décision des arbitres entre dans les critères de l'IRS, la décision initiale doit d'abord être indiquée par les arbitres sur le terrain.
- Après que les autres arbitres, les officiels de table de marque et le commissaire ont fourni les informations nécessaires, le visionnage doit commencer le plus rapidement possible.

- Le crew chief et un autre arbitre au minimum (celui qui a sifflé) participent au visionnage. Si c'est le crew chief qui a sifflé, il doit choisir un de ses deux collègues pour l'accompagner au visionnage.

- Pendant le visionnage, le crew chief doit s'assurer qu'aucune personne non autorisée n'a accès au moniteur vidéo de l'IRS.

- Le visionnage doit avoir lieu avant toute administration de temps-mort ou de remplacement, et avant la reprise du jeu.

- Après le visionnage, l'arbitre qui a sifflé initialement doit indiquer la décision finale et le jeu doit reprendre en fonction de la décision prise.

- La décision initiale du ou des arbitre(s) doit être corrigée uniquement si le visionnage de l'IRS apporte des preuves visuelles claires et incontestables en faveur de la correction.

- Après que le crew chief a signé la feuille de marque, il n'est plus possible de recourir à l'IRS.

Les situations de jeu suivantes peuvent être visionnées :

a) A la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation :

- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre de jeu retentisse pour la fin de quart-temps ou prolongation.

- S'il reste du temps de jeu, et le cas échéant, combien de temps doit être affiché au chronomètre de jeu, si :

- Une violation de sortie des limites du terrain du tireur a eu lieu.

- Une violation du chronomètre des tirs a eu lieu.

- Une violation des 8 secondes a eu lieu.

- Une faute a été commise avant la fin d'un quart-temps ou d'une prolongation.

b) Lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins dans le quatrième quart-temps et dans chaque prolongation :

- Si, lors d'un tir du terrain réussi, le ballon a été lâché avant que le signal du chronomètre des tirs retentisse.

- Si une faute a été commise à distance de la situation de tir, dans ce cas :

- Si le chronomètre de jeu ou des tirs a expiré, Si l'action de tir a commencé,

- Si le ballon était toujours dans la (les) main(s) du tireur.

- Si une violation de goaltending ou d'intervention illégale sur le panier a été sifflée correctement.

- Pour identifier le joueur responsable de la sortie de balle du terrain.

c) A n'importe quel moment pendant le match :

- Si un tir réussi doit compter à 2 ou 3 points.

- Si 2 ou 3 lancers-francs doivent être accordés après qu'une faute a été sifflée sur un joueur en action de tir manqué.

- Si une faute personnelle, antisportive ou disqualifiante correspond bien aux critères d'une telle faute ou si sa nature doit être corrigée à la hausse ou à la baisse ou doit être considérée comme une faute technique.

- S'il s'est produit un dysfonctionnement des chronomètres de jeu ou des tirs, de combien de temps chacun des chronomètres doit être corrigé.

- D'identifier le tireur de lancer-franc correct.

- D'identifier l'implication des membres de l'équipe, des entraîneurs principaux, des premiers entraîneurs adjoints et des membres accompagnant la délégation lors de tout acte de violence.

4. ÉTAPES IRS POUR L'ARBITRE

• ÉTAPE 1 - vérifier l'équipement IRS

À l'arrivée sur le site avant le match, le crew chief (CC) doit vérifier l'équipement IRS. Il doit:

1. Contactez le Délégué Technique de la FIBA, l'Opérateur IRS local et le Coordinateur TV.

2. Établissez la méthode de communication et de travail avec: a) l'opérateur IRS ou b) le directeur de la diffusion TV dans la fourgonnette OB. § Vérifier les capacités de l'IRS (moniteur et casque)

3. Connaître les fonctionnalités spécifiques de l'appareil IRS, si elles sont disponibles à la table des marqueurs.

4. Vérifiez le nombre / le nom des caméras de télévision, leurs angles et leurs caractéristiques. Il doit connaître les noms et leurs possibilités pour pouvoir demander leur utilisation au directeur de l'OB-VAN ou à l'opérateur IRS local.

5. Gardez à l'esprit que le plan de caméra de production télévisuelle peut être différent d'une compétition à l'autre. Placez le plan de caméra réel des caméras disponibles à côté du moniteur IRS.

6. Parlez - lors de la réunion d'avant-match - avec les collègues (arbitres 1 et 2) des situations de jeu et du protocole d'utilisation de l'IRS.

7. **IMPORTANT:** Confirmer le protocole de communication et assurer la responsabilité collective par des confirmations de sécurité.

8. Faites une copie papier de la liste de contrôle et placez-la au poste d'examen de l'IRS.

• **ETAPE 2 - prise de décision et IRS**

Lorsqu'une situation IRS se produit, voici le protocole standard:

1. Les officiels doivent montrer leur décision initiale immédiatement (avec des signaux clairs et visibles)

2. La décision initiale doit être suivie du signal «examen IRS»

3. Le crew chief se dirige brusquement vers le moniteur IRS pour examiner la situation dans son ensemble.

Dans une situation de combat, il n'est pas nécessaire de montrer la décision initiale:

1. Les arbitres doivent d'abord essayer de séparer les personnes impliquées dans un combat, si possible.

2. Le crew chief a ensuite une brève réunion avec ses collègues.

3. Le crew chief se rend au moniteur IRS pour examiner l'implication des membres de l'équipe dans un combat.

4. Le crew chief organise une deuxième réunion avec ses collègues.

5. Le Crew chief prend la décision finale.

• **ETAPE 3 - examen de l'IRS**

Lorsque les arbitres sont devant le moniteur, ils doivent définir clairement ce qu'ils veulent voir, et ils ne peuvent examiner que ce qui est autorisé par les règles.

Pendant les matchs, un opérateur IRS et l'arbitre en attente lisent et présélectionnent les angles de caméra à partir d'un maximum de huit flux en direct en utilisant une combinaison de la télécommande Replay et des deux écrans tactiles.

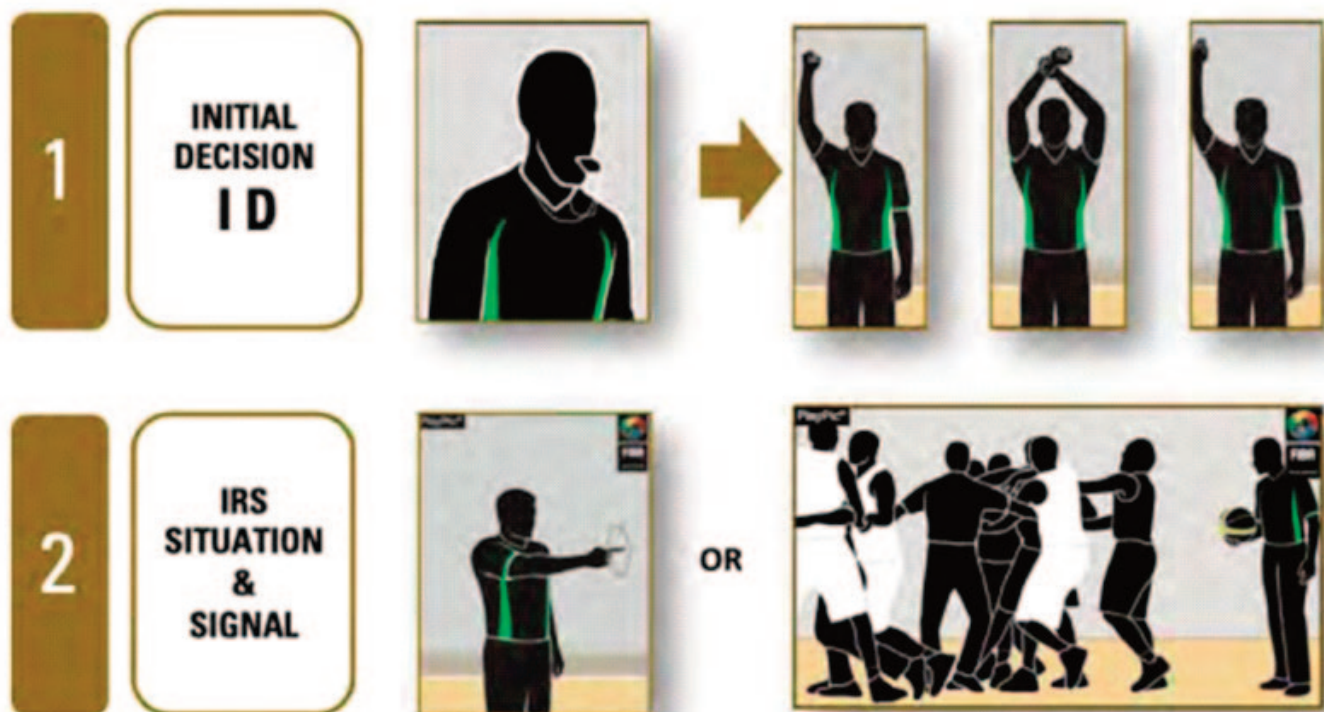
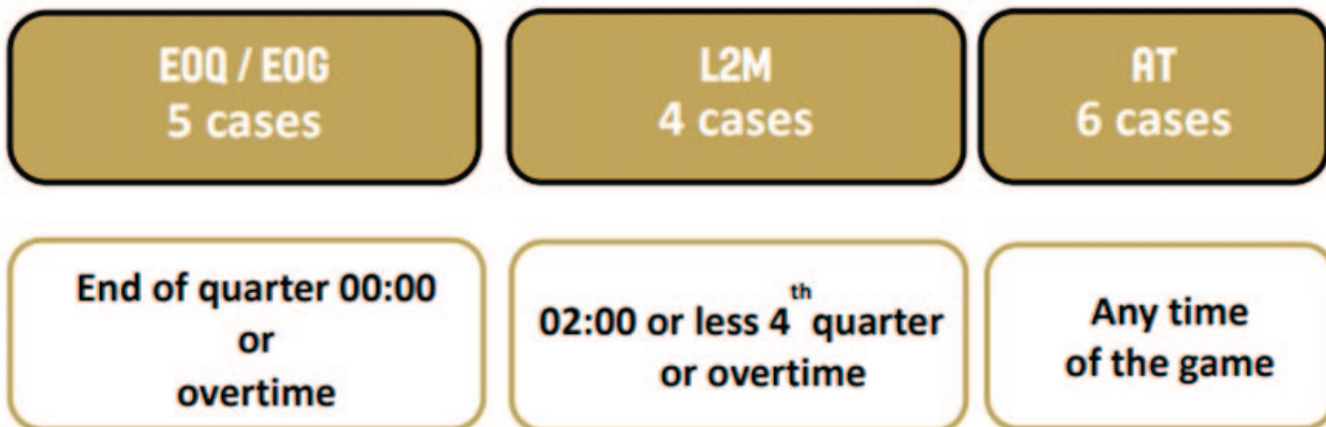
Les officiels sur le terrain examinent ensuite l'action à l'aide de l'écran tactile afin de pouvoir vérifier chaque angle en synchronisation complète et, si nécessaire, sélectionner une image à zoomer d'un simple geste de toucher et de pincer.

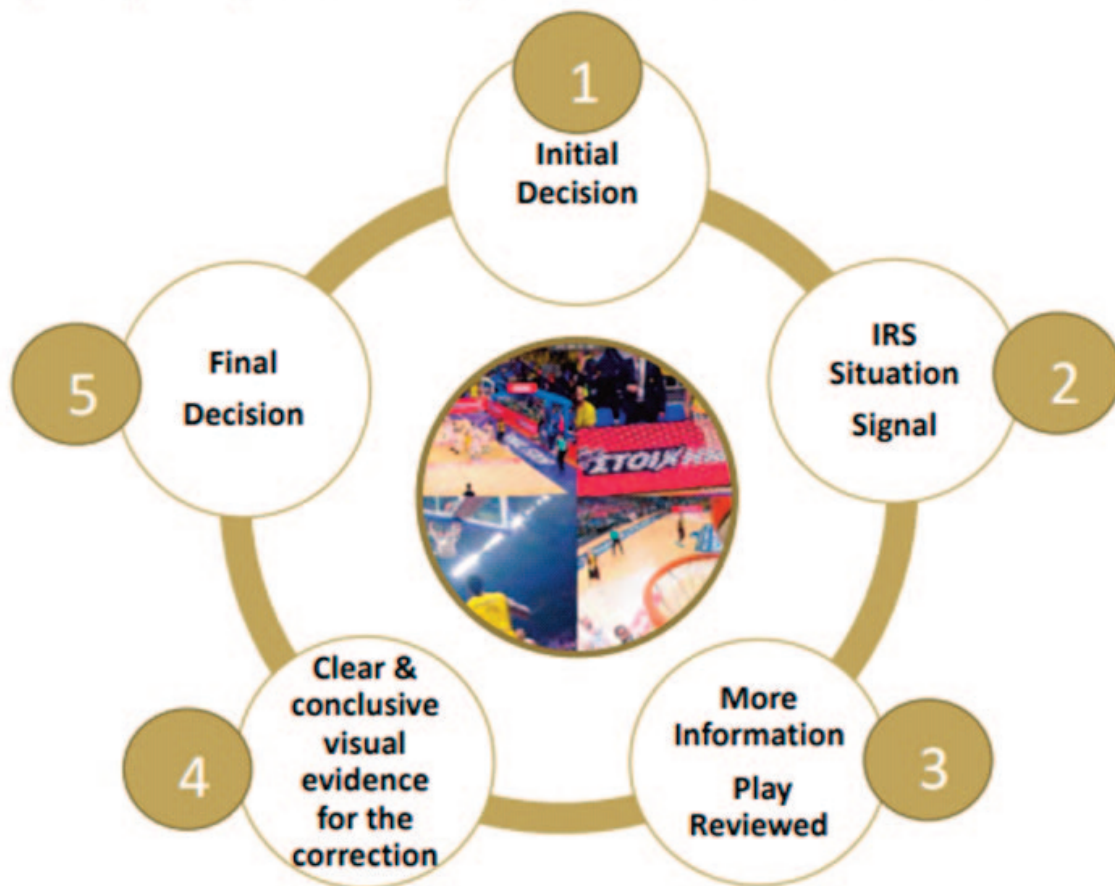
Ils doivent demander à passer en revue à une vitesse normale, avec la caméra principale afin de comprendre le contexte de l'action dans le jeu.

Et puis ils peuvent analyser l'aspect technique, avec les caméras spécifiques au ralenti et en zoom, et enfin revenir à l'action avec la caméra principale.

Les mouvements techniques doivent être analysés dans un contexte de basket-ball.

FIBA referees are expected to have an excellent knowledge of the FIBA Basketball Rules and Interpretations. They shall have in mind all cases that could occur depending on the moment of the game and the possible solutions.





4.2 IRS PLAY SUMMARY

= most common

5 - End of quarter/Overtime

- SHOT EQQ OR EOQ
- OUT-OF BOUNDS VIOLATION SHOOTER
- SHOT CLOK VIOLATION SHOOTER
- 8 SEC VIOLATION SHOOTER
- FOUL EQQ OR EOQ

4 - Last 2 Minutes, 4 Quarter or Overtime

- SHOT CLOK VIOLATION & BASKET
- SHOT vs FOUL OFF BALL
- OUT OF BOUNDS
- CALLED GOALTENDING OR INTERFERENCE

6 -Any time during the game

- 2 or 3 POINTS
- 2 or 3 FREE THROWS
- P, UF, DQF Up- or downgrade
- TIME GAME & SHOT CLOK
- IDENTIFY CORRECT FREE-THROW SHOOTER
- IDENTIFY FIGHT or VIOLENCE



NOUREDDINE TABOUBI

GESTION DES RESSOURCES HUMAINES DANS LES ORGANISATIONS SPORTIVES

« CELA N'A AUCUN SENS DE RECRUTER DES GENS BRILLANTS ET DE LEUR DIRE CE QU'IL FAUT FAIRE. NOUS RECRUTONS DES GENS BRILLANTS POUR QU'ILS NOUS DISENT CE QU'IL FAUT FAIRE. »

STEVE JOBS, ANCIEN DIRECTEUR GÉNÉRAL D'APPLE

C'EST VOTRE PLUS GRANDE RESSOURCE :

Les personnes constituent incontestablement la plus belle ressource de votre organisation.

Des salariés et des volontaires bien encadrés, c'est l'assurance de services de grande qualité et d'une plus-value pour votre organisation.

Pour vous aider à gérer les personnes correctement, gardez à l'esprit les points qui suivent :

- Recrutez les meilleurs éléments possible en faisant appel à un maximum de sources, provenant aussi bien du monde du sport que de l'extérieur. Ce recrutement peut se faire par voie de publicité, par le bouche-à-oreille ou en faisant appel à des chasseurs de têtes.
- Confiez-leur des rôles leur permettant d'exploiter au mieux leurs compétences et leur expertise. Cela implique d'avoir identifié clairement ce que le travail demande et les compétences et aptitudes des candidats.
- Formez les salariés et les volontaires pour combler les lacunes.
- Faites en sorte que salariés et volontaires restent intéressés et motivés. Pour ce faire, vous devrez comprendre ce qui les a poussés à travailler ou à devenir volontaires pour l'organisation. Reconnaissez leur contribution et récompensez-les de façon appropriée.

À votre avis, comment pourriez-vous gérer les gens de manière plus efficace dans votre organisation ?

GESTION DES PROFESSIONNELS

PROFESSIONNELS ET SPÉCIALISTES EXTERNES

Les professionnels peuvent être soit des cadres administratifs, soit des spécialistes techniques tels que des entraîneurs, des experts en sciences

du sport et des conseillers médicaux.

Votre organisation peut également avoir recours à des professionnels externes, tels que des consultants, si :

- le projet est à court terme ou ponctuel ;
- personne d'autre n'a le temps de prendre en charge le projet ;
- vous souhaitez avoir un point de vue extérieur ;
- un bailleur de fonds vous demande de solliciter un expert pour un projet qu'il finance.

Les professionnels peuvent être coûteux et il est donc important de tirer le meilleur profit de leur expertise et du temps qu'ils consacreront à votre organisation. Lors de la gestion de professionnels, suivez plusieurs principes clés :

- Soyez très clair sur les raisons qui vous poussent à recruter un expert et sur ce que vous souhaitez qu'il réalise.
- Définissez un périmètre de travail clair et utilisez-le pour recruter votre expert.
- Recherchez le meilleur candidat possible. Demandez à d'autres des renseignements sur les personnes qu'ils ont recrutées par le passé ou cherchez des recommandations auprès des organismes de financement.
- Déterminez la façon dont vous allez recruter : allez-vous publier une offre d'emploi, allez-vous approcher quelqu'un en particulier, ou les deux ?
- Signez un contrat juridique avec l'expert externe que vous avez choisi.
- Fixez un budget pour le projet et assurez-vous qu'il est communiqué clairement à votre expert.
- Mettez-vous d'accord sur le résultat final du projet.
- Entendez-vous avec votre expert sur des délais et faites-lui parvenir toutes les informations et ressources convenues.

GESTION DES VOLONTAIRES

Les organisations sportives sollicitent de plus en plus de volontaires. Ces derniers peuvent rendre des services dans de nombreux domaines, de l'entraînement et l'encadrement d'équipes

à l'administration, en passant par l'organisation d'événements, la gouvernance et la réglementation. Il peut toutefois s'avérer difficile de trouver des volontaires et cela peut avoir un coût.

Vous devez donc gérer les volontaires avec autant d'attention que le personnel salarié.

Vous pourrez mieux répondre aux attentes des volontaires si vous comprenez leurs motivations

Les raisons qui poussent une personne à donner de son temps peuvent être :

- l'occasion de se mettre au service des autres et du sport ;
- l'opportunité d'acquérir une expérience professionnelle ;
- l'engagement familial ;
- des raisons sociales ;
- le prestige ;
- la possibilité d'influencer le choix des politiques.

Prenez en compte les besoins de vos volontaires sur une base régulière, en considérant ce qui doit être réalisé au sein de votre organisation et les futurs événements ou activités. Pour des questions de planification, il peut s'avérer utile de classer les volontaires en trois catégories :

• Leadership au niveau administratif

Les volontaires peuvent être membres du comité exécutif, secrétaires, trésoriers ou membres de commissions. Les volontaires que vous recrutez à ces postes doivent disposer des compétences et aptitudes requises et de temps.

En fonction des statuts de votre organisation, il est possible qu'ils doivent être élus.

• Leadership au niveau technique

Les entraîneurs, les officiels, les experts médicaux, les spécialistes en sciences du sport et dans d'autres domaines doivent posséder des connaissances et des qualifications approfondies dans les domaines dans lesquels ils sont volontaires.

• Services de soutien

On a toujours besoin de volontaires pour remplir diverses tâches, notamment lors de l'organisation d'événements. Si ces volontaires s'investissent peut-être par passion, ils n'ont pas toujours suffisamment de temps pour s'en-

gager à long terme.

RECRUTEMENT DES VOLONTAIRES

Les personnes qui ont participé à vos activités (tels que les anciens pratiquants ou entraîneurs), les étudiants, les parents/proches et les spectateurs peuvent tous faire de bons volontaires.

Pour les recruter, vous pouvez :

- contacter des bureaux et des associations de volontaires ;
- rencontrer des groupes spécifiques et discuter avec eux pour susciter un intérêt ;
- encourager les médias à parler des ambitions et des objectifs de votre organisation et à publier vos offres de postes volontaires ;
- distribuer des affiches, des prospectus et des dépliants pour accroître la sensibilisation ;
- faire des exposés dans les écoles et les universités ;
- faire de la publicité sur votre site internet et sur d'autres sites pertinents (facebook).

Une fois que vous avez identifié les sources potentielles de volontaires, contactez ces derniers directement.

Il est important de s'entretenir à l'avance avec les candidats, afin de déterminer leurs intérêts, leurs aptitudes et leurs motivations, et de savoir s'ils sont prêts à être supervisés et/ou à assumer des responsabilités. Vous devez vérifier leurs références morales et, si possible, vérifier leurs antécédents auprès de la police.

Pour que votre programme de volontariat se poursuive et s'étoffe, suivez les étapes qui suivent :

- Préparez une description claire des tâches qui mentionne l'engagement souhaité, ainsi que les objectifs et la philosophie générale de votre organisation.
- Formez vos volontaires et laissez-leur le temps d'apprendre.
- Encouragez-les à prendre des initiatives, à essayer de nouvelles idées et façons de travailler, tout en gardant en tête les objectifs du programme.
- Mettez en place des mesures incitatives. Sachez reconnaître la valeur de leur travail en les récompensant, le cas échéant, de manière concrète.



• Encouragez le développement personnel des volontaires afin de les motiver davantage, pour leur bien et celui de l'organisation.

GESTION DES RELATIONS AVEC LES VOLONTAIRES

Si votre organisation emploie du personnel salarié ainsi que des volontaires, des conflits peuvent survenir si l'autorité et les responsabilités ne sont pas claires. Par exemple, un Conseil, qui ne se réunit que quelques fois par an, peut avoir l'impression que les employés à temps plein dirigent l'organisation comme bon leur semble, plutôt que de suivre ses directives. Il est donc essentiel que les employés, les volontaires et les instances dirigeantes aient tous une idée précise de leur rôle et de leurs responsabilités respectifs, et sachent à qui ils doivent rendre des comptes. Le succès ne sera possible que si tout le monde est préparé à travailler en collaboration pour le bien du sport, et à ce titre, votre rôle est primordial.

EVALUATION DE VOTRE STRATÉGIE VIS-À-VIS DES VOLONTAIRES

Le processus de recrutement de votre organisation est-il valable ? Les volontaires effectuent-ils les tâches les plus adaptées à leurs compétences ? Comment reconnaissez-vous les contributions de vos volontaires ?

Tenez compte des questions suivantes lorsque vous évaluez votre recours aux volontaires :

- Quelles sont les tâches effectuées par les volontaires ?
- Existe-t-il un coordinateur responsable de tous les volontaires à qui ils peuvent rendre des comptes ?
- Avez-vous défini les buts et les politiques de votre programme de volontariat par écrit (avec, par exemple, des descriptions de poste) ?
- Le programme des volontaires est-il régulièrement planifié et révisé en collaboration avec le Comité exécutif, le personnel, les utilisateurs et les groupes communautaires ?
- Les volontaires bénéficient-ils d'une présentation formelle de l'organisation et de leur propre rôle ?
- Quels critères utilisez-vous pour recruter et affecter les volontaires ?
- Quelle formation les volontaires reçoivent-ils ?
- L'organisation conserve-t-elle des dossiers sur chaque bénévole ?
- Quelles dépenses l'organisation prend-elle en charge pour les volontaires (transport ou garde d'enfants, par exemple) ?
- Les volontaires sont-ils évalués sur leurs performances ?
- Les volontaires bénéficient-ils d'un soutien administratif ? De bureaux et d'équipements réservés ?

AGENT DE JOUEUR



Le rôle et l'influence des agents de joueurs se sont accrus de façon significative ces deux dernières décennies. De nos jours, les agents assurent la protection des droits d'images et la gestion des affaires financières de leurs joueurs, tout en leur donnant des orientations sur leur carrière, les transferts et bien d'autres choses.

Pour le choix d'un Agent, il est crucial que le joueur sélectionne quelqu'un en qui il a pleinement confiance et qui place en général les intérêts du joueur au cœur de ses orientations et décisions. Cette personne doit avoir les connaissances et les compétences pour jouer ce rôle. Dans le but d'assurer dorénavant un standard de base minimum, de garantir la transparence et d'éviter les conflits d'intérêt cachés, la FIBA a introduit un système de licences pour agents de joueurs en 2007.

Depuis cette date, la FIBA a organisé environ quatre sessions de tests annuels pour agents respectivement en Suisse, en Amérique et en Océanie (Voir comment devenir un Agent FIBA).

Aujourd'hui, près de 600 licenciés - dont une minorité de femmes - représentant en tout 62 nationalités sont en activité dans le monde entier, en étroite collaboration avec les fédérations nationales membres.

Tout en assurant la protection des droits des joueurs, le statut d'agent FIBA comporte certains droits et responsabilités contribuant à l'amélioration du basketball en général.

Conscient de son rôle, l'Agent FIBA devra:

- Se conformer en tout temps aux Règlements Internes de la FIBA
- Représenter les joueurs ou entraîneurs de manière éthique (Voir les codes Éthiques de FIBA)
- Assister les joueurs ou entraîneurs dans les transferts internationaux
- Coopérer avec la FIBA, ses régions et ses fédérations nationales membres
- Garantir un grand niveau de transparence
- Contribuer à la qualité de l'image
- S'assurer d'un haut standard dans la qualité du service
- Promouvoir l'honnêteté dans les affaires

VRAI OU FAUX

Les questions suivantes portent sur, le "règlement officiel de Basketball de la FIBA et ses Interprétations." Un téléchargement gratuit est disponible sur le site de la FIBA (www.fiba.com). Pour des précisions supplémentaires, des explications ou des exemples, s'il vous plaît consulter le document.

QUESTIONS

Q1: A1 est victime d'une faute de B2 dans son acte de tir pour un panier à 2 points. Dans son mouvement continu, A1 commet une violation de déplacement. Le ballon entre dans le panier. Le but de A1 comptera. A1 doit bénéficier d'un lancer franc.

Q2: Le tir d'A1 pour un panier du terrain touche l'anneau. A2 fait rebondir le ballon et le chronomètre des tirs sonne par erreur 9 secondes plus tard. Un arbitre arrête le match. Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes pour l'équipe A

Q3: A1 dribble lorsqu'une double faute se produit. Le chronomètre des tirs doit être remis à 24 secondes

Q4: A8 remplace A3. Avant que le bal ne soit à nouveau en direct, A5 commet sa 5ème faute et doit quitter le match. A3 peut réintégrer le jeu à ce moment.

Q5: Le tir d'A1 pour un panier du terrain rebondit sur l'anneau. B1 l'attrape et commence un dribble. Après 2 secondes, le chronomètre des tirs sonne par erreur. L'équipe B se verra accorder une remise en jeu avec 22 secondes au chronomètre des tirs.

Q6: Le lanceur A1 dans sa zone arrière passe le ballon à A2 dans sa zone avant. A2 commence un dribble lorsqu'un arbitre se rend compte que le chronomètre de jeu n'a pas démarré. Après la correction de l'erreur, le jeu doit reprendre avec une remise en jeu de l'équipe A dans sa zone avant à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté.

Q7: A1 dribble depuis sa zone arrière et s'arrête en chevauchant la ligne médiane. Tout en dribblant, A1 tape le ballon sur A5 dans sa zone arrière. Il s'agit d'un jeu légal de l'équipe A.

Q8: Le tir de A1 pour un panier du terrain est dans les airs lorsque B1 fait vibrer le panneau arrière. Le ballon entre dans le panier. Il s'agit d'une violation d'interférence par B1

Q9: les deux équipes présentent 4 joueurs prêts à jouer et acceptent de commencer la partie. Le chef d'équipe doit commencer la partie.

Q10: Une demande de temporisation peut être annulée uniquement avant que le signal du temporisateur ait retenti pour une telle demande.

Q11: Avec 2:02 au chronomètre de jeu au 4e quart-temps, A3 marque un panier du terrain. Le bal roule maintenant sur le sol. Le chronométreur arrêtera le chronomètre de jeu lorsqu'il indiquera 2h00.

Q12: A1 court sur le terrain devant le banc de l'équipe B. B8 pousse A1. La faute de B comptera comme l'une des fautes de l'équipe B dans le quart-temps.

Q13: A1 semble avoir une cheville blessée et le jeu est arrêté. Le premier entraîneur adjoint de l'équipe A entre sur le terrain de jeu et traite A1. A1 peut rester dans le jeu.

Q14: Un joueur semble être blessé. Le chef d'équipe doit arrêter le jeu immédiatement.

Q15: B1 commet une faute sur le dribbleur A1 dans sa zone avant. Il s'agit de la 2e faute de l'équipe B du quart. Le chronomètre des tirs indique 3 secondes. Le chronomètre des tirs sera remis à 14 secondes pour l'équipe A.

Q16: Après le début de la partie, le marqueur informe un arbitre que A1 sur le terrain de jeu n'est pas celui indiqué comme 5 joueurs de départ. A1 doit être remplacé à la première occasion par un olayer qui a été désigné comme l'un des 5 joueurs de départ.

Q17 : L'entraîneur-chef du joueur commet sa deuxième faute antisportive et est disqualifié. L'entraîneur-chef du joueur peut rester dans sa zone de banc d'équipe et continuer à agir en tant qu'entraîneur-chef d'équipe.

Q18: le capitaine de l'équipe désignera le tireur de lancer franc de son équipe en cas de faute technique.

Q19: L'entraîneur-chef du joueur commet sa 5e faute et devient un joueur exclu. Il peut continuer à jouer le rôle d'entraîneur-chef de l'équipe.

Q20: Un joueur semble être blessé. Le chef d'équipe doit arrêter le jeu immédiatement.

REPONSES

Réponse 1: Non. Le ballon devient mort lorsqu'un arbitre siffle. Le but de A1 ne compte pas. A1 doit bénéficier de 2 lancers francs. OBR art.15.1.2

Réponse 2: NON: L'équipe A qui contrôle le ballon serait désavantagée s'il s'agissait d'une violation du chronomètre des tirs. Après avoir consulté le commissaire, s'il y a lieu, et le responsable du chronomètre des tirs.

Réponse 3: Non: le chronomètre des tirs ne doit pas être remis à zéro, lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon se voit accorder une remise en jeu, à la suite d'une double faute. OBR art. 50,2

Réponse 4: Non: un joueur qui est devenu un remplaçant et le remplaçant qui est devenu un joueur ne peuvent pas respectivement réintégrer le jeu ou quitter le jeu jusqu'à ce que la balle redevienne morte.

Réponse 5: Non: si le signal du chronomètre des tirs retentit par erreur alors que l'équipe a le contrôle du ballon, le signal doit être ignoré et le jeu doit continuer. OBR art. 29.2.7

Réponse 6: Oui: Le joueur de l'équipe A doit effectuer la remise en jeu à partir de l'endroit le plus proche de l'endroit où le jeu a été arrêté. OBR ART. 17.2.2

Réponse 7: Oui: l'équipe A n'a pas encore établi le contrôle d'un ballon vivant en zone avant. Par conséquent, la violation de la zone arrière ne s'est pas produite. OBR ART 30.

Réponse 8: Non: l'interférence se produit uniquement lorsqu'un joueur fait vibrer le panier de telle sorte que, selon le jugement d'un arbitre, le ballon a été empêché de pénétrer dans le panier.

Réponse 9: Non: le jeu ne peut pas commencer si une ou les deux équipes ne sont pas sur le terrain de jeu avec 5 joueurs prêts à jouer. OBR ART 9.3

Réponse 10: Oui: Une demande de temporisation peut être annulée uniquement avant que le signal du minuteur ait retenti pour une telle demande. OBR. ART 18.3.2

Réponse 11: NON: le chronomètre doit arrêter le chronomètre de jeu lorsqu'un panier est marqué et

que le chronomètre de jeu indique 2:00 ou moins au 4ème quart-temps. OBR ART 49.2

Réponse 12: NON: Une faute d'équipe est une faute personnelle, technique, antisportive ou disqualifiante commise par un joueur (et non par un remplaçant) OBR ART 41.1.1

Réponse 13: Non: A1 est considéré comme ayant reçu un traitement et doit être remplacé. OBR ART 5.3

Réponse 14: NON: si le ballon est vivant lors d'une blessure, l'arbitre ne doit pas siffler tant que l'équipe qui contrôle le ballon n'a pas tiré au panier, perdu le contrôle du ballon, sans avoir tenu le ballon hors du jeu ou la balle est devenue morte

Réponse 15: Oui: le chronomètre des tirs doit être au repos à 14 secondes lorsque la même équipe qui avait auparavant le contrôle du ballon se voit accorder une remise en jeu en zone avant et que 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs à la suite d'une faute. OBR 29.2.1

ANS 16: NON: si l'erreur est découverte après le début du jeu, l'erreur sera ignorée et le jeu se poursuivra sans aucune sanction.

Réponse 17: NON: l'entraîneur-chef du joueur doit aller et rester dans le vestiaire de son équipe ou doit quitter le bâtiment.

Réponse 18: Non: l'entraîneur-chef doit désigner le tireur de lancer franc de son équipe dans tous les cas où le tireur de lancer franc n'est pas déterminé par le règlement. OBR. ART.7.10.

Réponse 19: Si le joueur-entraîneur-chef doit quitter le terrain de jeu pour 5 fautes personnelles, il peut continuer à jouer le rôle d'entraîneur-chef. OBR. ART 7.9

Réponse 20: NON: Si le ballon est en direct lorsqu'une blessure survient, l'arbitre ne doit pas siffler tant que l'équipe qui contrôle le ballon n'a pas tiré au panier, perdu le contrôle du ballon,...



9:52:27



118

116

117

115

118

120

121

122

122





FIBA

AFROBASKET

RWANDA 2021