



MECANIQUE D'ARBITRAGE



Les techniques à appliquer :

- 1- Utilisation du close down
- 2- Déplacement en zone 3
- 3- Arbitrage de la zone 5

Les rappels :

- 1- Rappel transition AK → AT
 - 2- Positionnement pendant TM
 - 3- Application des nouvelles consignes de gestuelle
- 

Techniques à appliquer

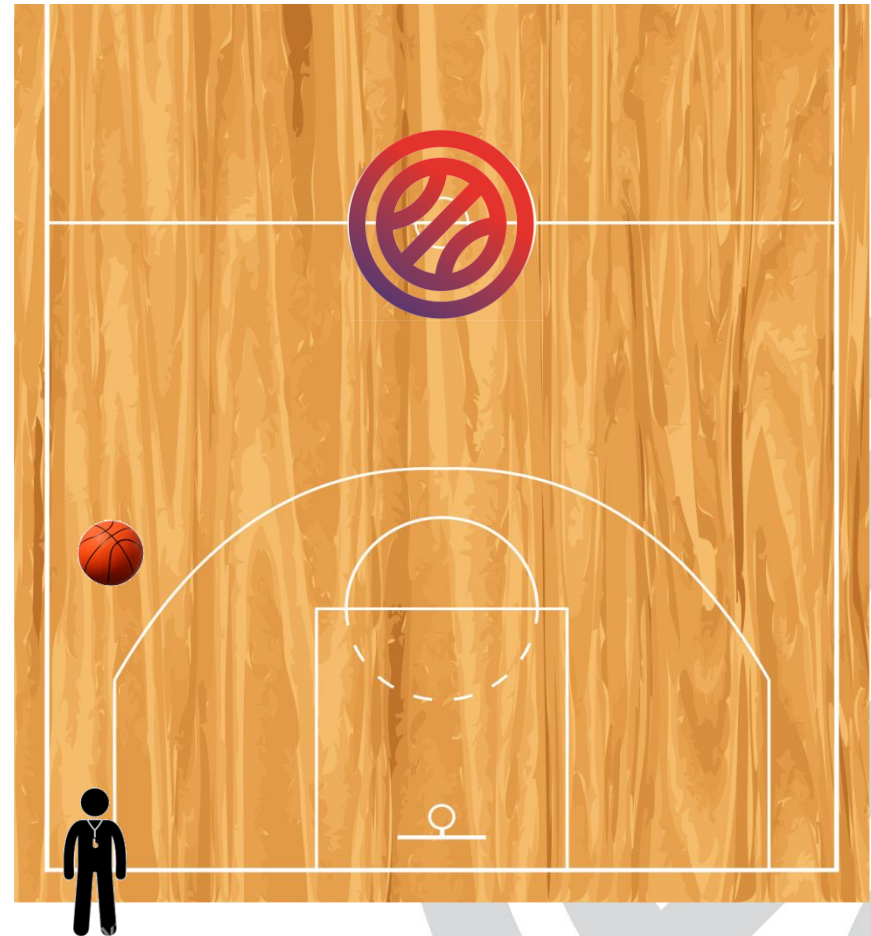


1- AT : CLOSE DOWN

CLOSE DOWN = Se rapprocher du panier lorsque le ballon est au-delà de l'axe panier-panier pour se préparer à arbitrer le jeu à l'opposé

1 Tu es AT et le ballon passe l'axe panier-panier

Se rapprocher près du panneau et s'arrêter pour observer en position de close down avant de décider de traverser ou pas



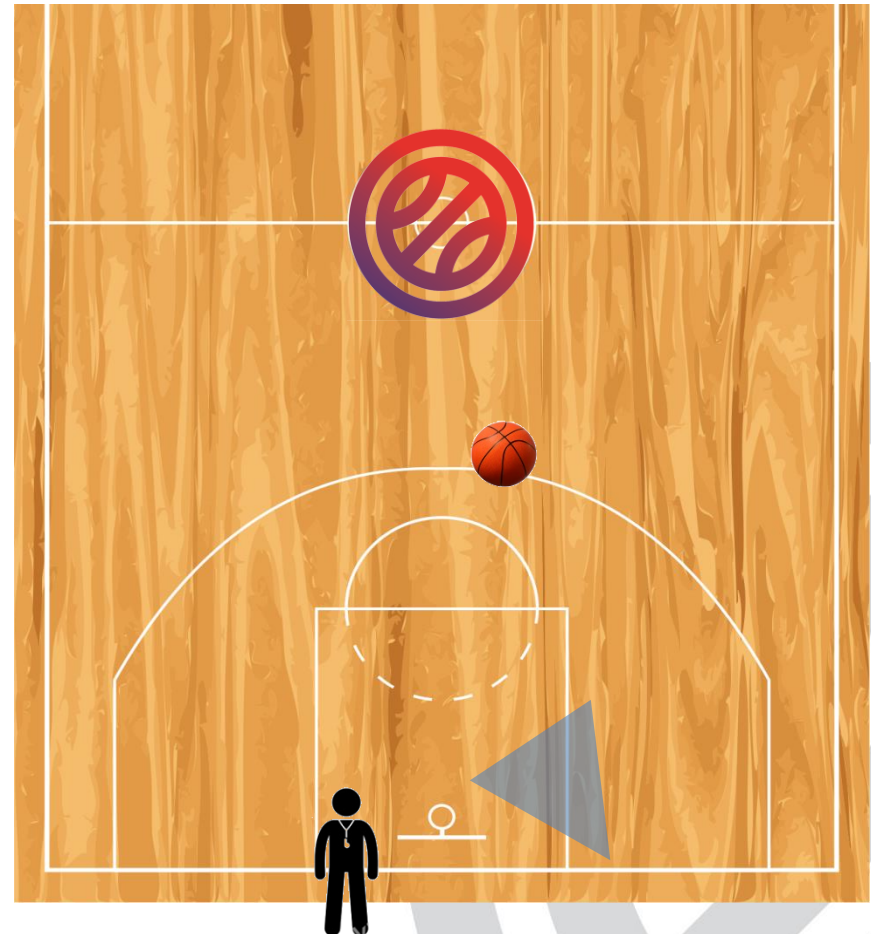
1- AT : CLOSE DOWN

2 Le ballon passe en Zone 1

Si un jeu poste bas s'établit et qu'une lutte pour la position préférentielle commence, la traversée en zone 6 (= rotation, *expression utilisée à 3*) est donc OBLIGATOIRE.

Ce mouvement doit se faire en marchant tout en restant orienté vers l'ensemble du jeu pour le contrôler en permanence.

AT peut désormais gérer le jeu intérieur et décharger AK de cette responsabilité première.



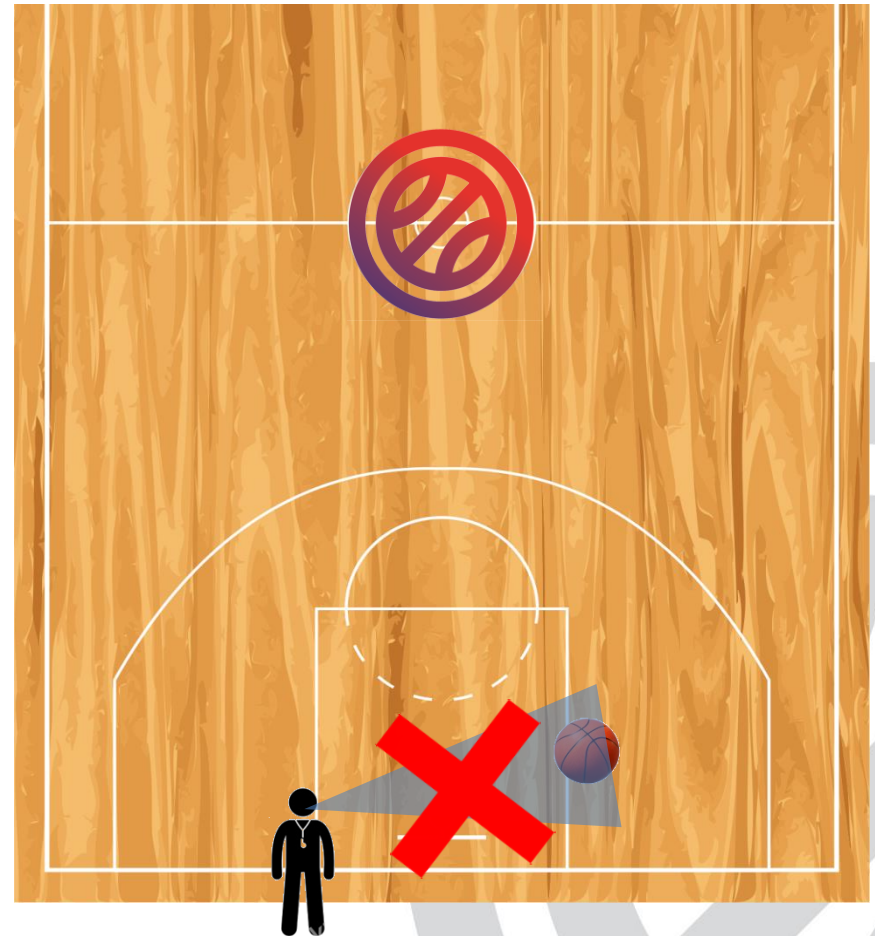
1- AT : CLOSE DOWN

3 A éviter...

Ne pas se focaliser sur le ballon, arbitrer en priorité sa zone de responsabilité.

Principe : on n'arbitre pas le jeu depuis l'opposé (risque de coup de sifflet croisé).

« Si je veux arbitrer à l'opposé, je traverse »

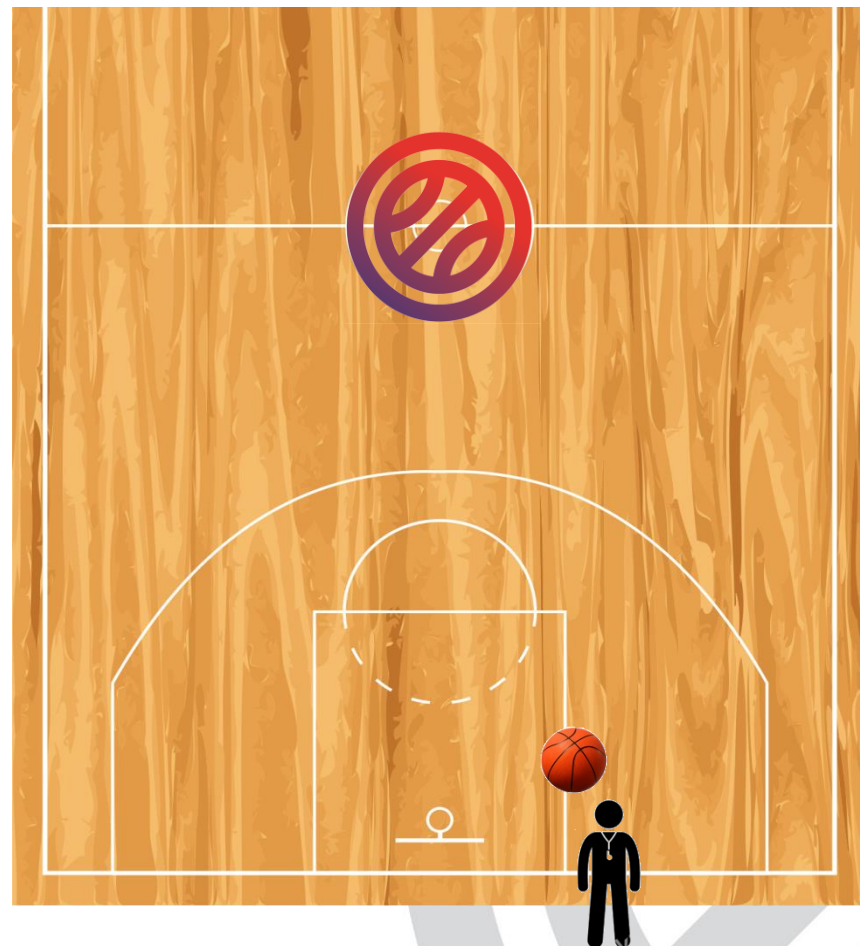


1- AT : CLOSE DOWN

4 Et si le ballon revient vers l'axe panier-panier ?

« Mais si je suis de l'autre côté et que le ballon se rapproche de l'axe panier-panier ? »...

Se rapprocher en close down près du panier.

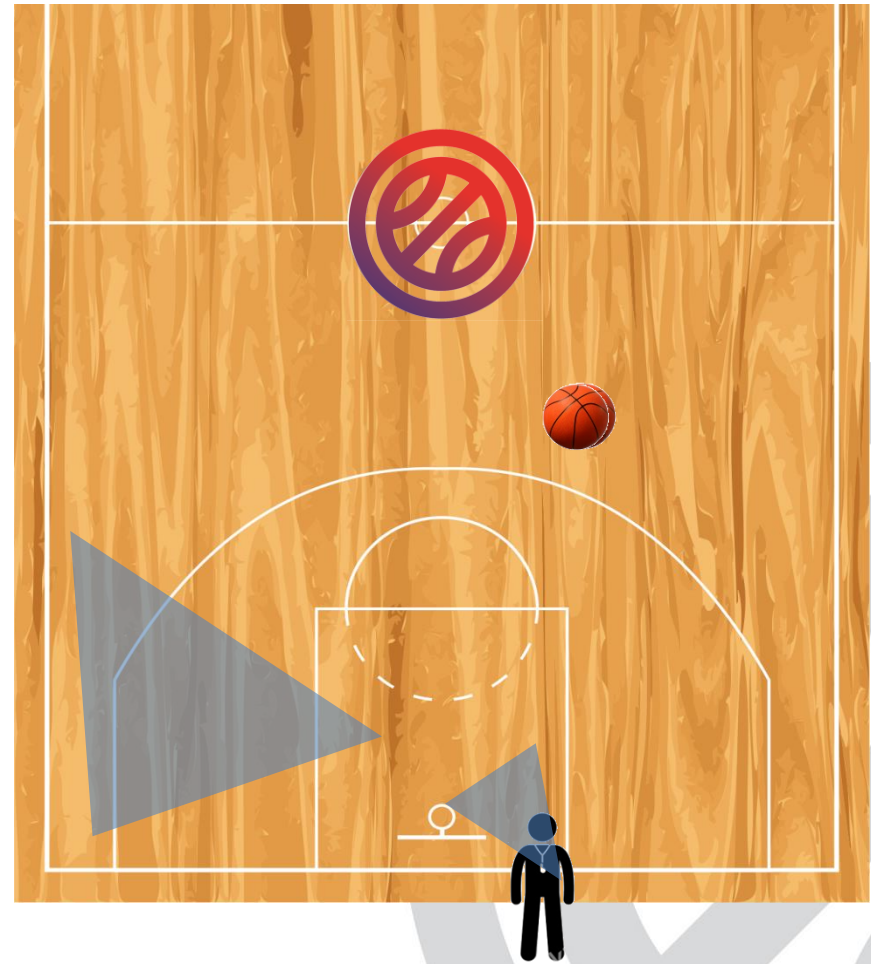


1- AT : CLOSE DOWN

4 Et si le ballon revient vers l'axe panier-panier ?

AT doit décider selon le mouvement des joueurs et du ballon :

- de rester en zone 6 si drive
- de revenir vers la zone 4 pour prendre en charge le jeu si passe à l'opposé.

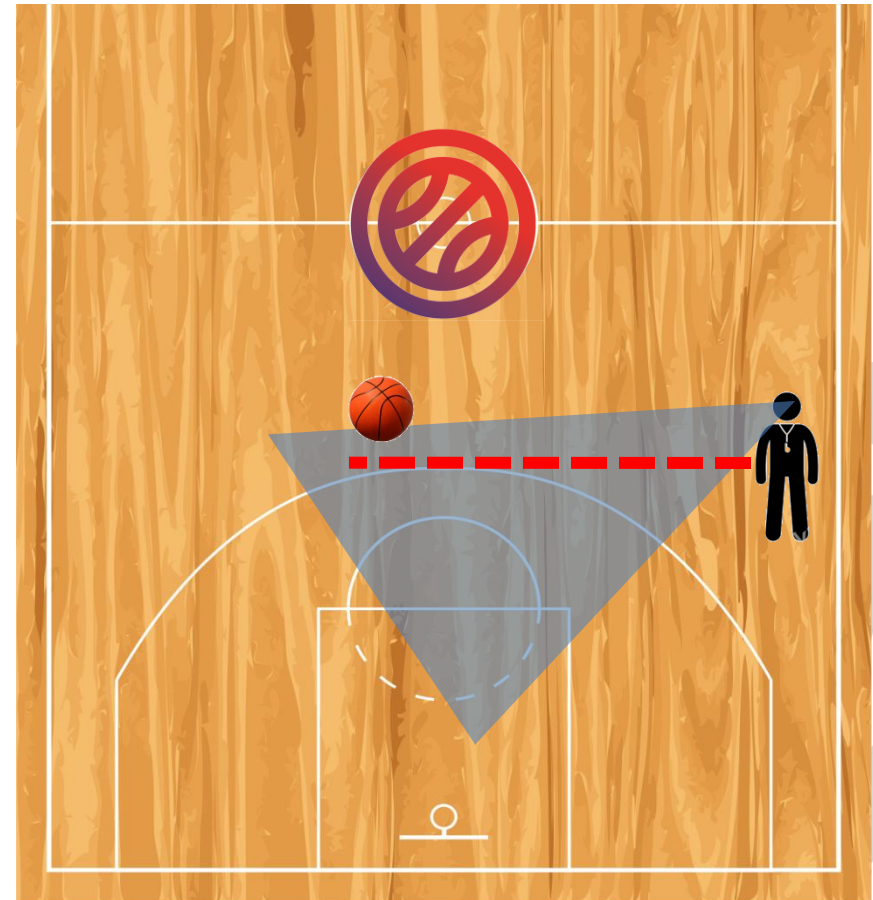


2- DEPLACEMENT EN ZONE 3

Positionnement de base de AK

- Etre à la hauteur des joueurs à contrôler
- Placement de base = à hauteur du sommet de la ligne à 3 points
- Refuser la proximité de la ligne médiane

Rappel : AK en zone arrière doit toujours être derrière le ballon (trail the play)



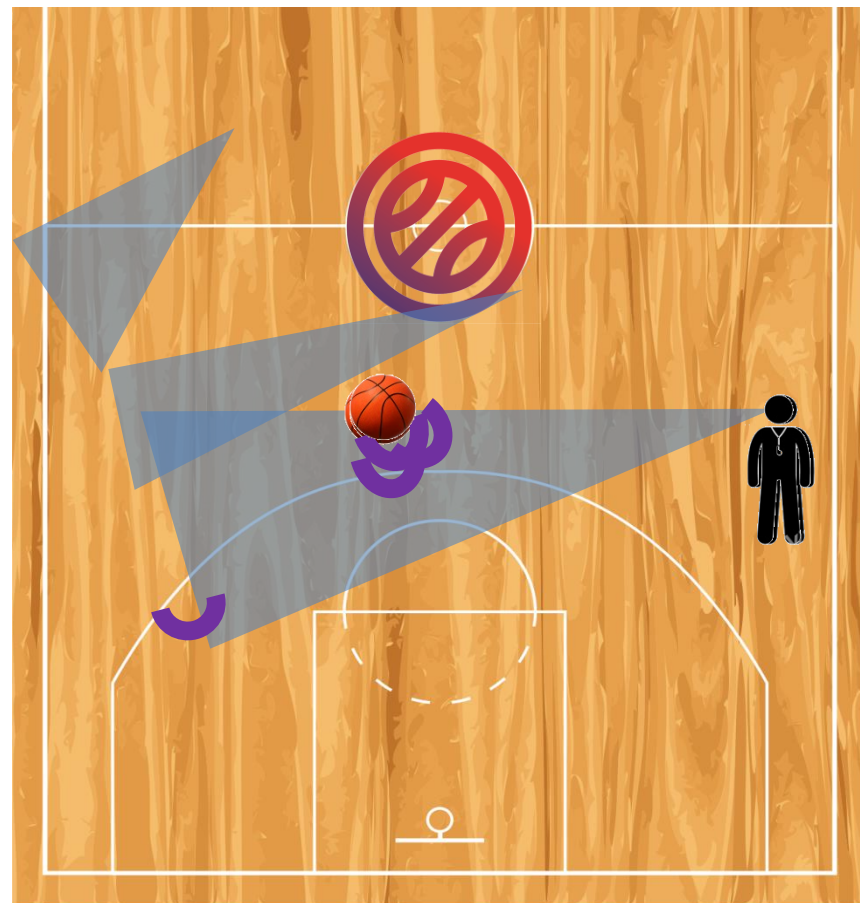
2- DEPLACEMENT EN ZONE 3

Si forte pression défensive ou trappe en Zone 3

1- Si le défenseur du porteur de balle ne met pas de pression, AK peut rester à distance

2- Si une forte pression est mise sur le porteur, AK peut/doit se décaler pour mieux voir en évitant le couloir central

3- S'il y a une prise à deux en zone 3, AK doit se déplacer pour bien juger



3- ARBITRAGE DE LA ZONE 5

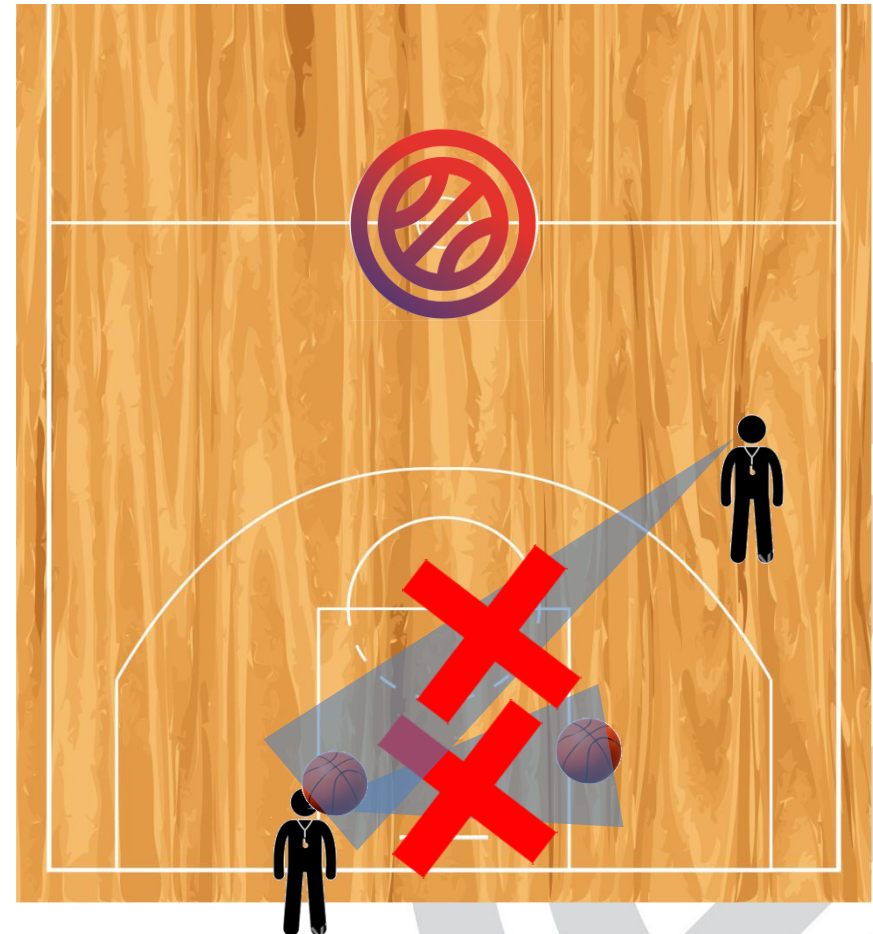
Pas de coup de sifflet croisé

AT : De la zone 4 vers la zone 6

AK : de la zone 3 vers la zone 4

... sauf Si + Si + Si :

- **Si** le collègue est mal positionné pour voir
- **Si** la faute oubliée est importante pour le jeu
- **Si** la faute oubliée est évidente pour tous

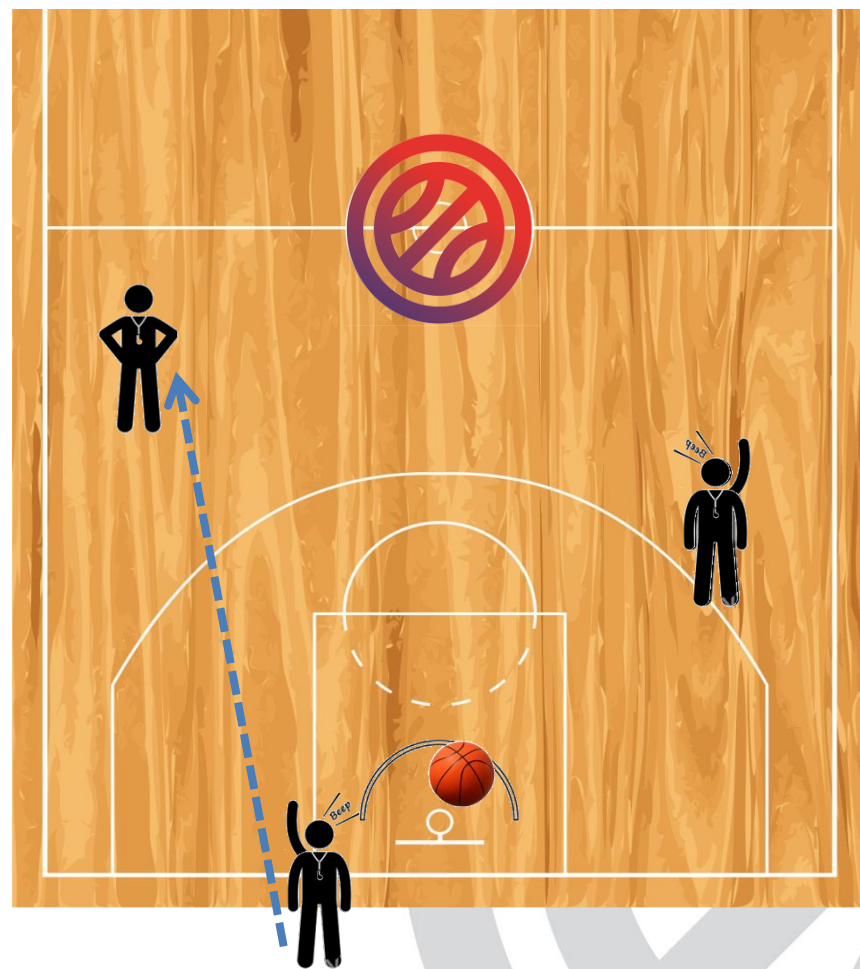


3- ARBITRAGE DE LA ZONE 5

Si faute dans le demi-cercle...

AT doit siffler car c'est lui le plus proche...
... dans ce cas, le double coup de sifflet n'est pas gênant.

Mais c'est AT qui ira signaler le fautif à la table de marque.

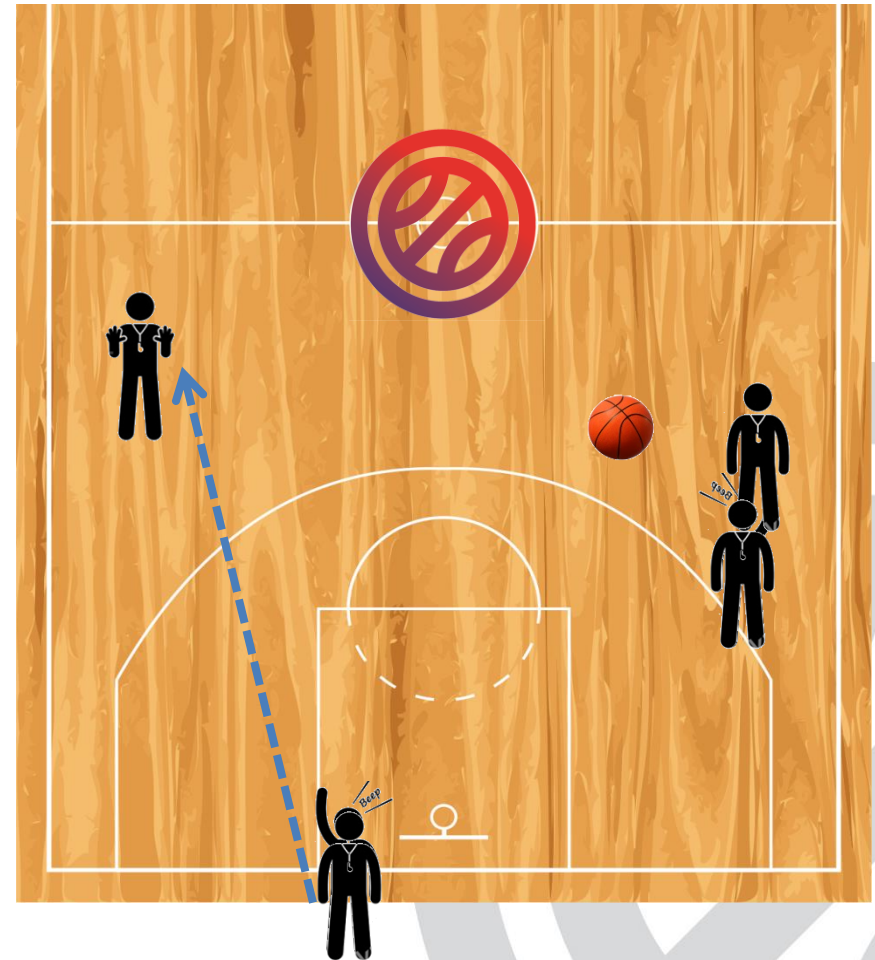


3- ARBITRAGE DE LA ZONE 5

Lors d'un drive depuis
les zones 1 ou 2 vers
le panier

AK suit l'action et est en
responsabilité première.

S'il y a double coup de sifflet, alors
l'arbitre le plus proche de l'action
reporte la faute à la table de marque



Quelques rappels

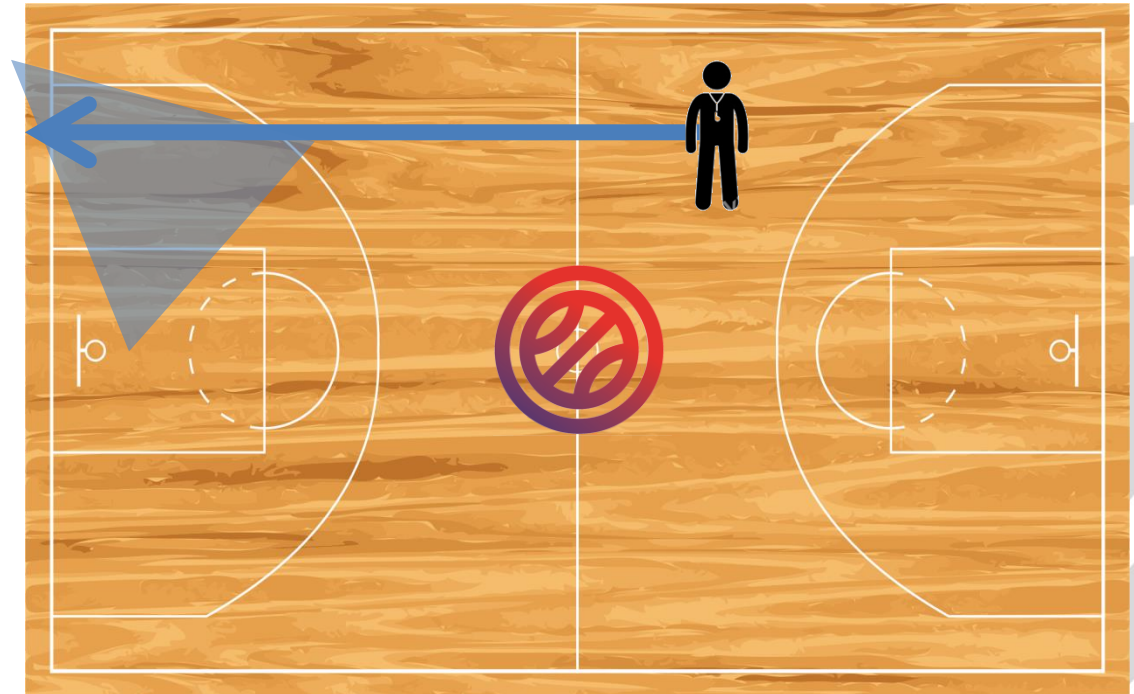


1- RAPPEL TRANSITION AK → AT

La course de AK vers AT est rectiligne

Elle doit se faire en 4 secondes maximum

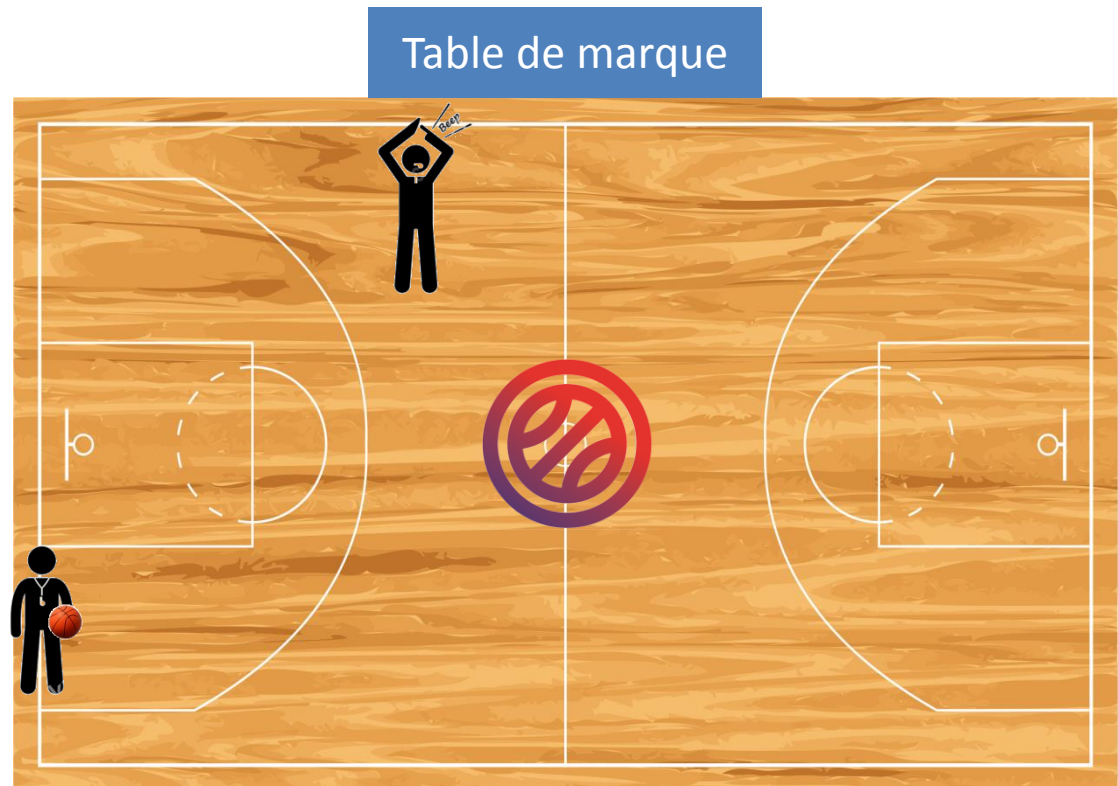
AT doit se positionner et être arrêté pour recevoir le jeu et bien juger avant que les joueurs arrivent au niveau du panier.



2- POSITIONNEMENT PENDANT TM

Un arbitre siffle le TM

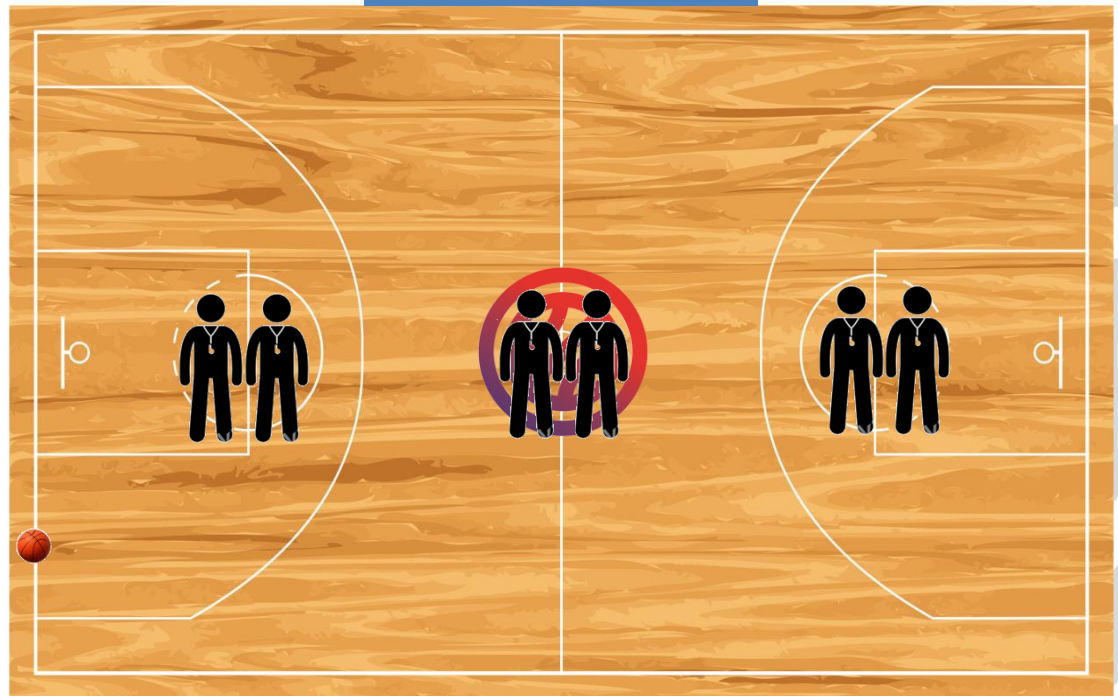
L'autre arbitre va placer le ballon à l'endroit de la remise en jeu



2- POSITIONNEMENT PENDANT TM

Pendant le TM, les deux arbitres se placent dans un des cercles.

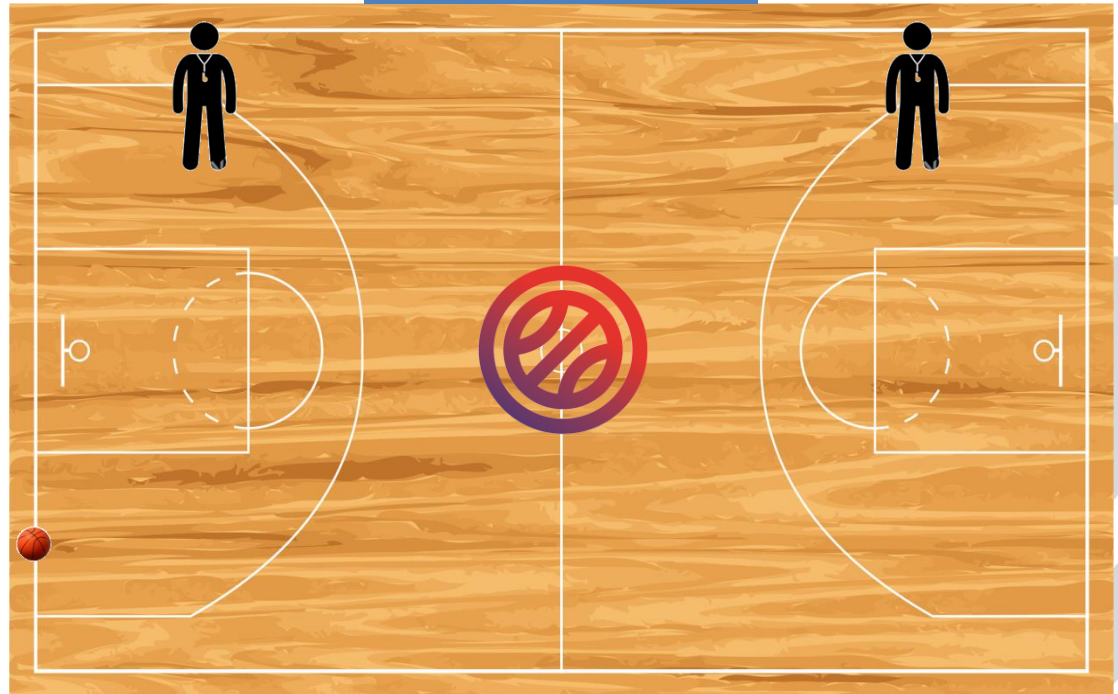
Table de marque



2- POSITIONNEMENT PENDANT TM

Après 40 secondes, chaque arbitre va près d'un banc d'équipe.
A 50 secondes, les arbitres sifflent pour faire revenir les équipes et s'assurent du retour des joueurs avant de reprendre leur position.

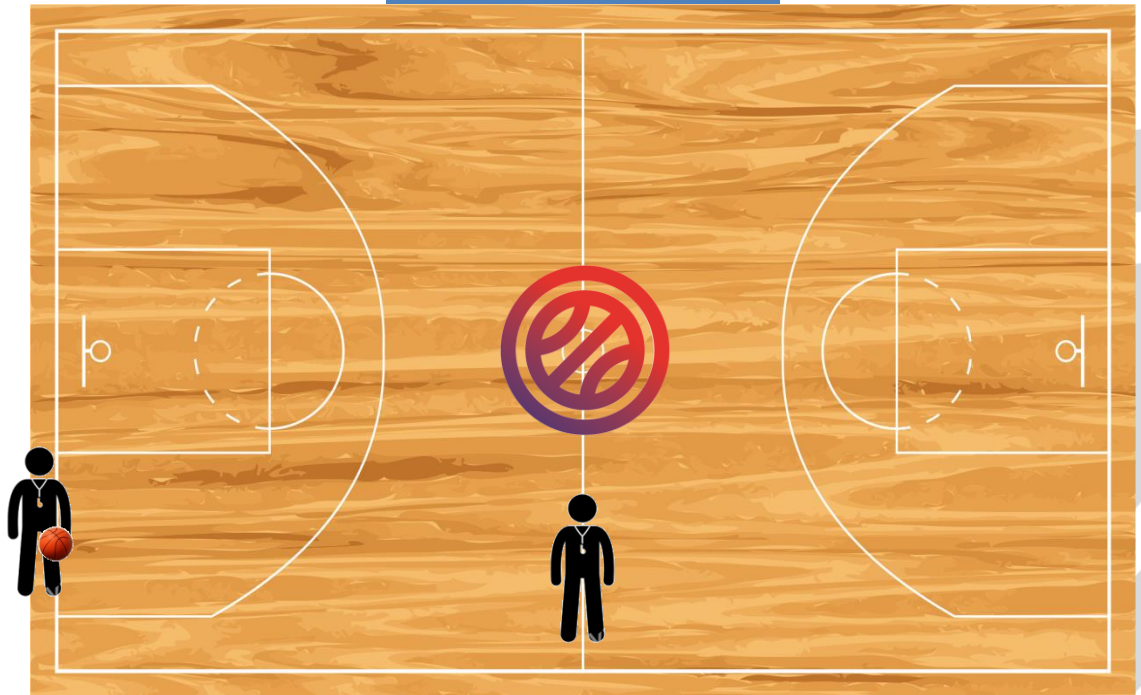
Table de marque



2- POSITIONNEMENT PENDANT TM

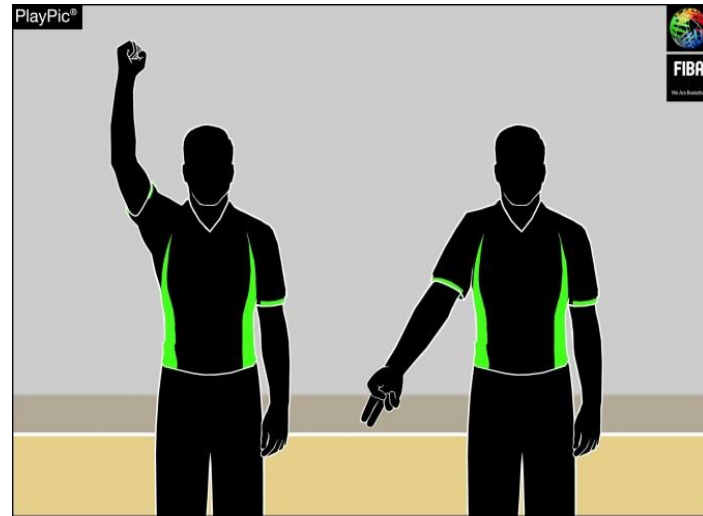
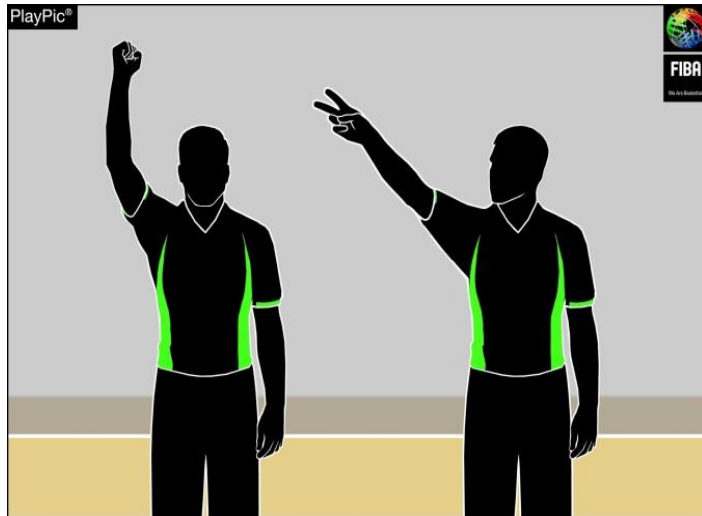
A la fin de la minute de TM, le jeu doit reprendre.

Table de marque



3- APPLICATION DES CONSIGNES DE GESTUELLE

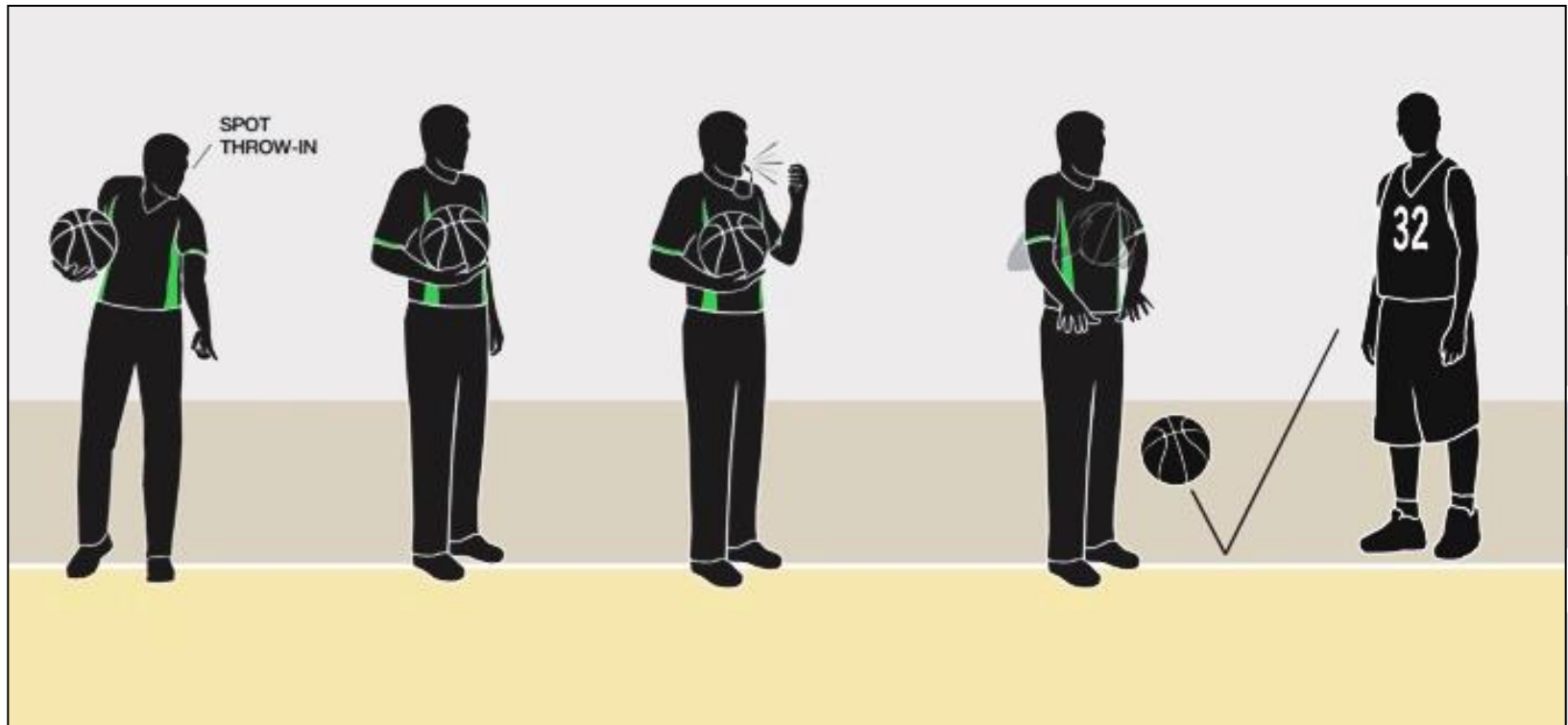
- Etre arrêté pour siffler → permet de contrôler les joueurs et donner du poids à la décision
- Faute sur tir : LF ou remise en jeu ?



- Gestuelle face à la table de marque :
 - Etre arrêté, posé
 - Utiliser la gestuelle conventionnelle
 - Accompagner les gestes de la voix

3- APPLICATION DES CONSIGNES DE GESTUELLE

- Lors d'une remise en jeu ligne de fond : suivre la procédure exacte (sifflet dans la bouche, coup de sifflet, passe à terre)
- AK doit répercuter le geste de départ du chronomètre.





POLE FORMATION



117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 85