



TECHNIQUE & MECANIQUE D'ARBITRAGE



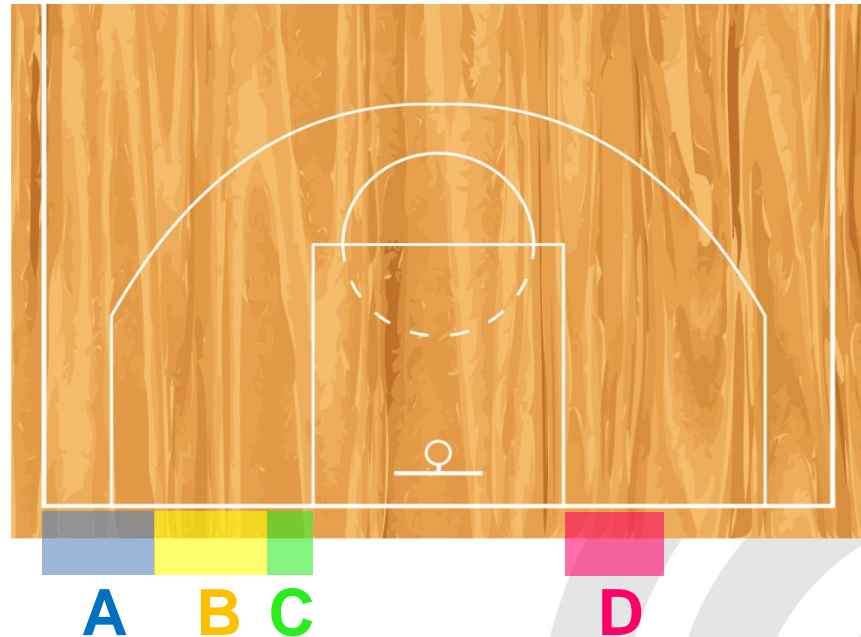
- 1- Les 4 positions de AT
- 2- Close down et traversée en Zone 6
- 3- Déplacement AK en zone 3
- 4- Arbitrage de la zone 5
- 5- Fautes proches du tir
- 6- Annonce des fautes
- 7- Transition AK → AT
- 8- Procédures TM et Remplacement

1. LES 4 POSITIONS DE AT



Les 4 positions standards de AT

- A** - Angle
 - B** - Base
 - C** - Close down
 - D** – De l'autre côté
- Zone 6



2. CLOSE DOWN ET TRAVERSEE EN ZONE 6

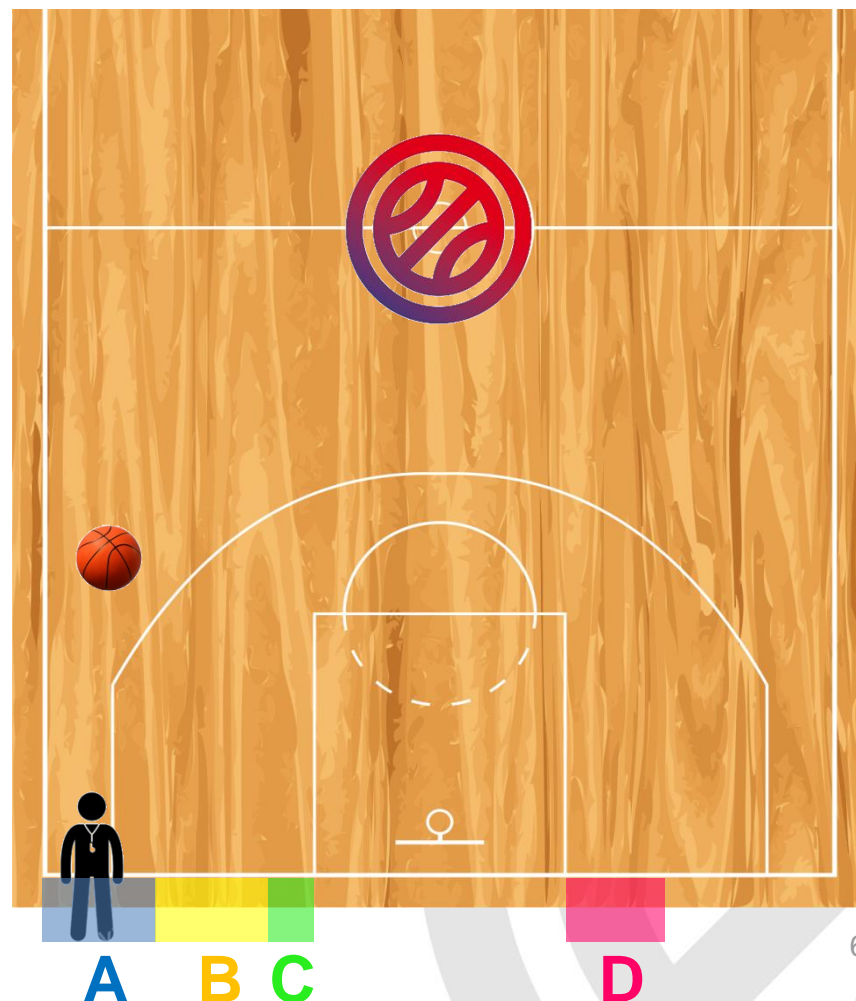


2- CLOSE DOWN ET TRAVERSEE EN ZONE 6

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 de la zone restrictive en position C et s'arrêter pour observer en position de close down avant de décider de traverser ou pas.

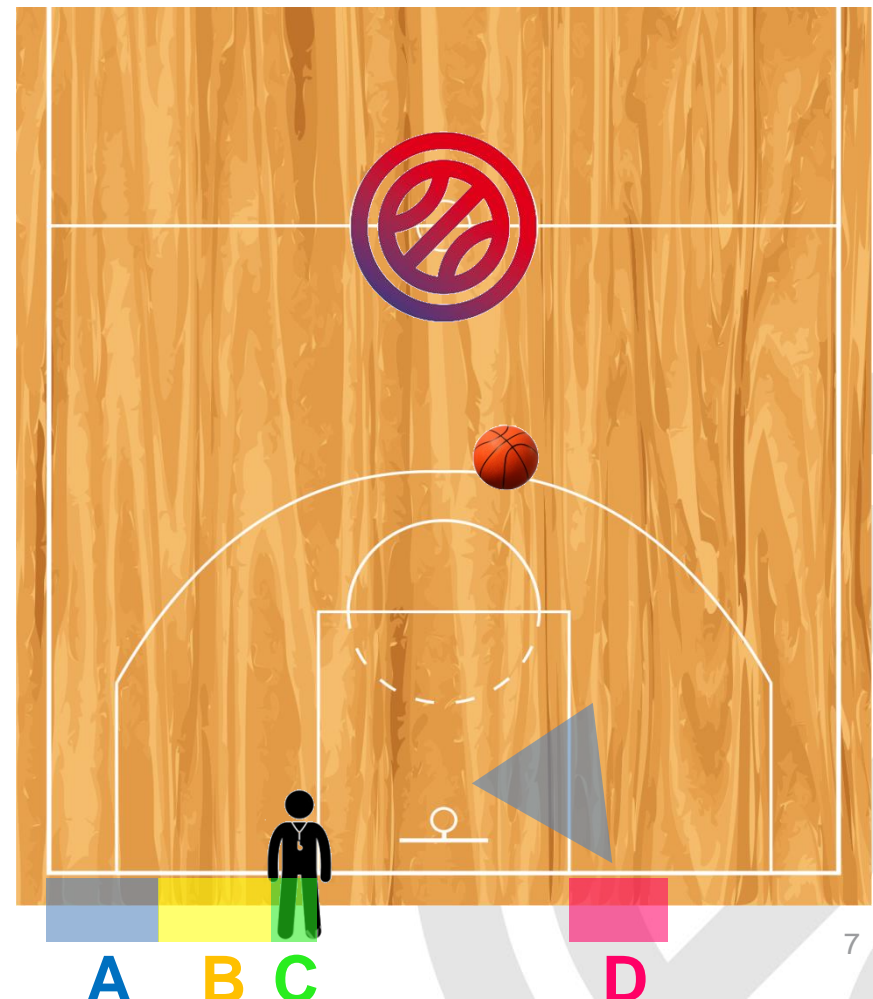


2 Le ballon passe en Zone 1

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

Ce mouvement doit se faire en marchant rapidement tout en restant orienté vers l'ensemble du jeu pour le contrôler en permanence (« *scan the paint* »)

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

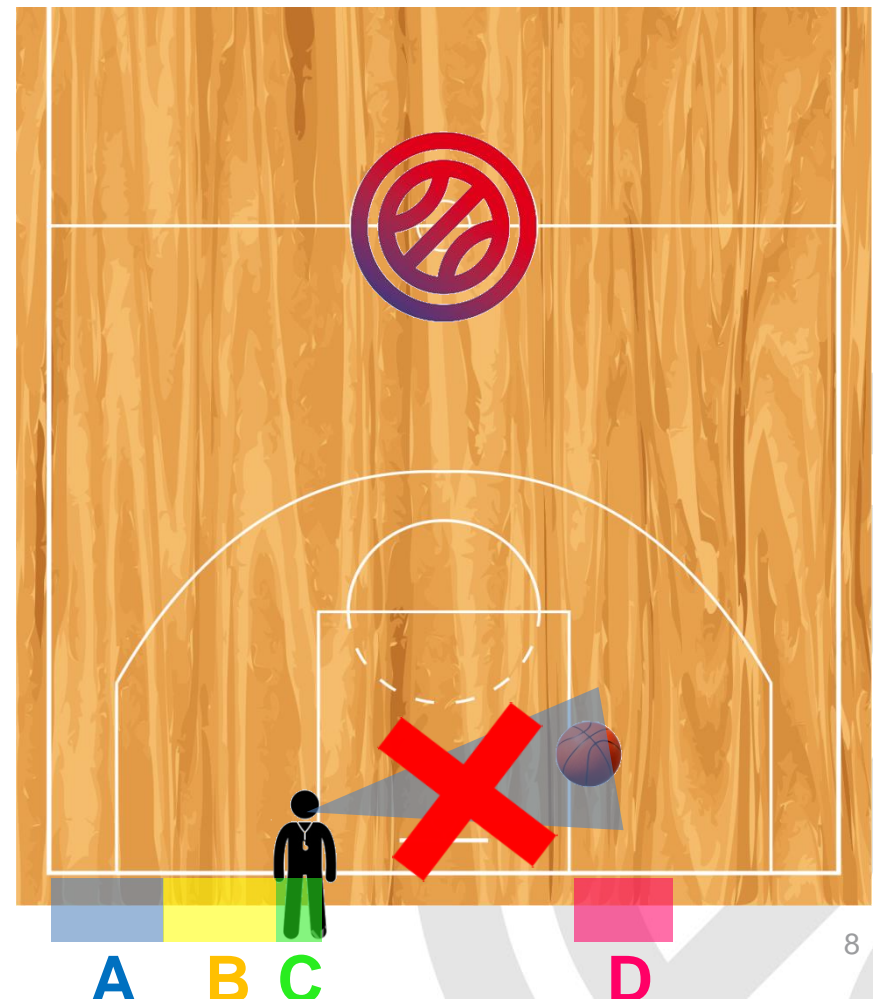


3 A éviter...

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).

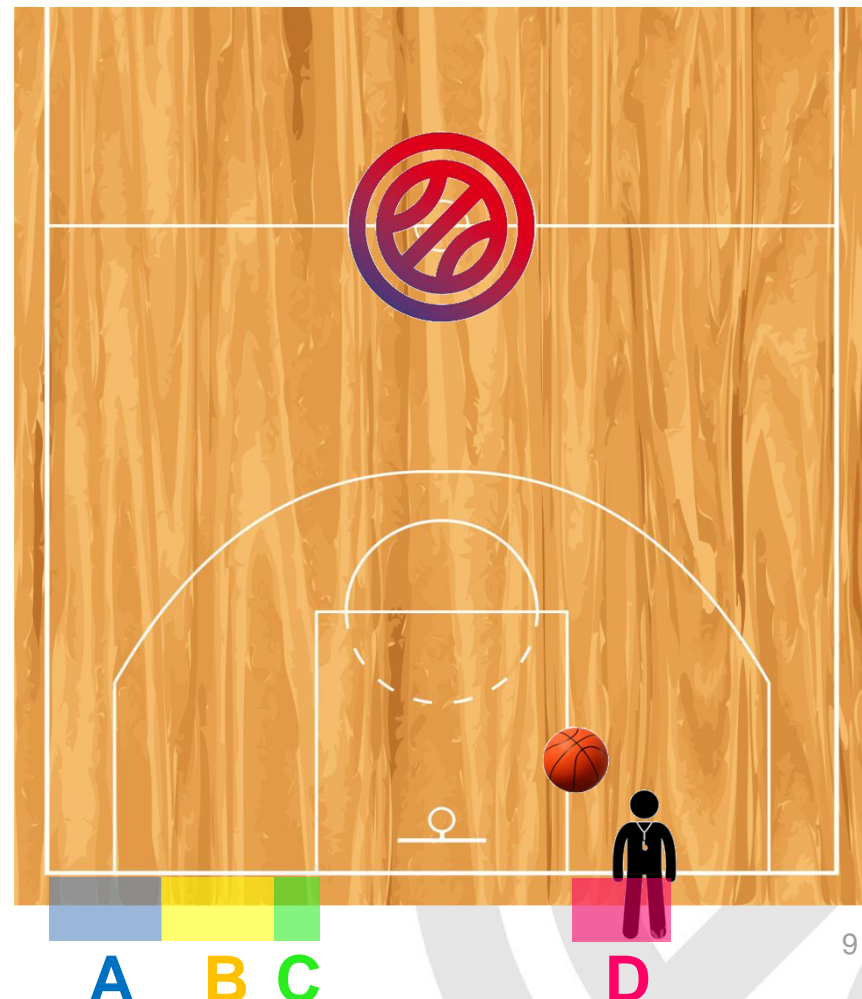
« Si je veux arbitrer à l'opposé, je traverse »



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 ? »...

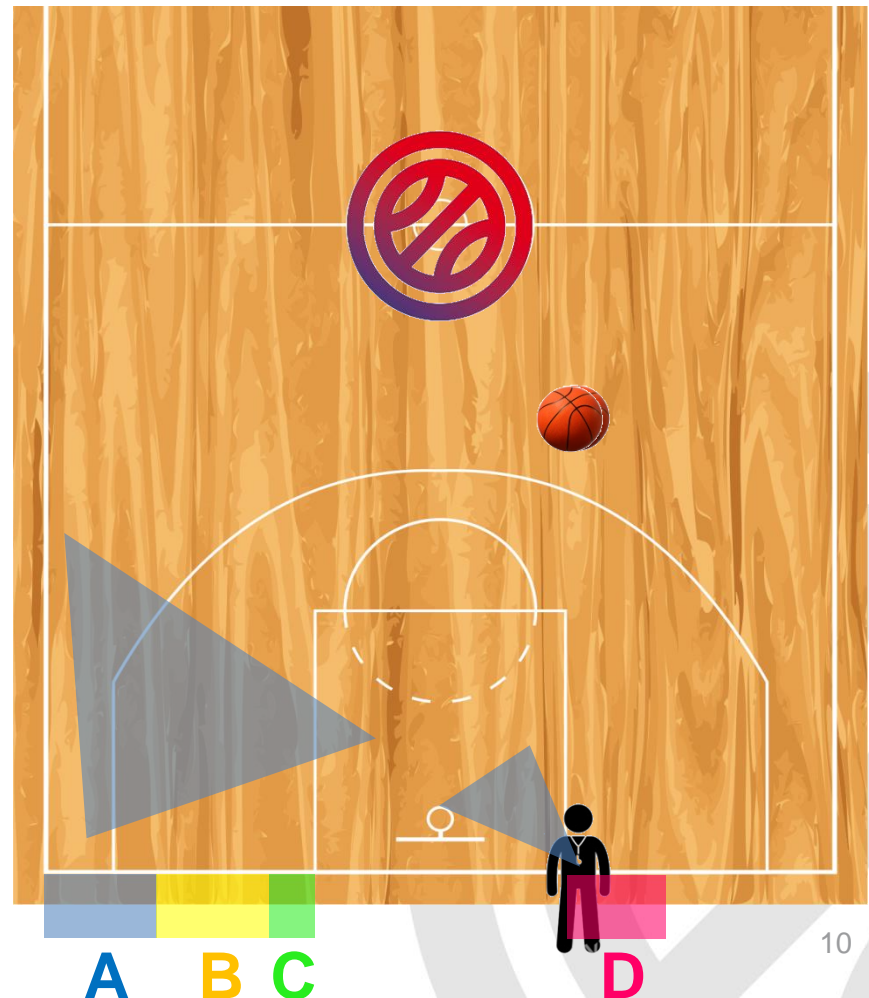
Se rapprocher en close down près de la zone restrictive.



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 position B, voire A pour prendre en charge le jeu si passe à l'opposé.



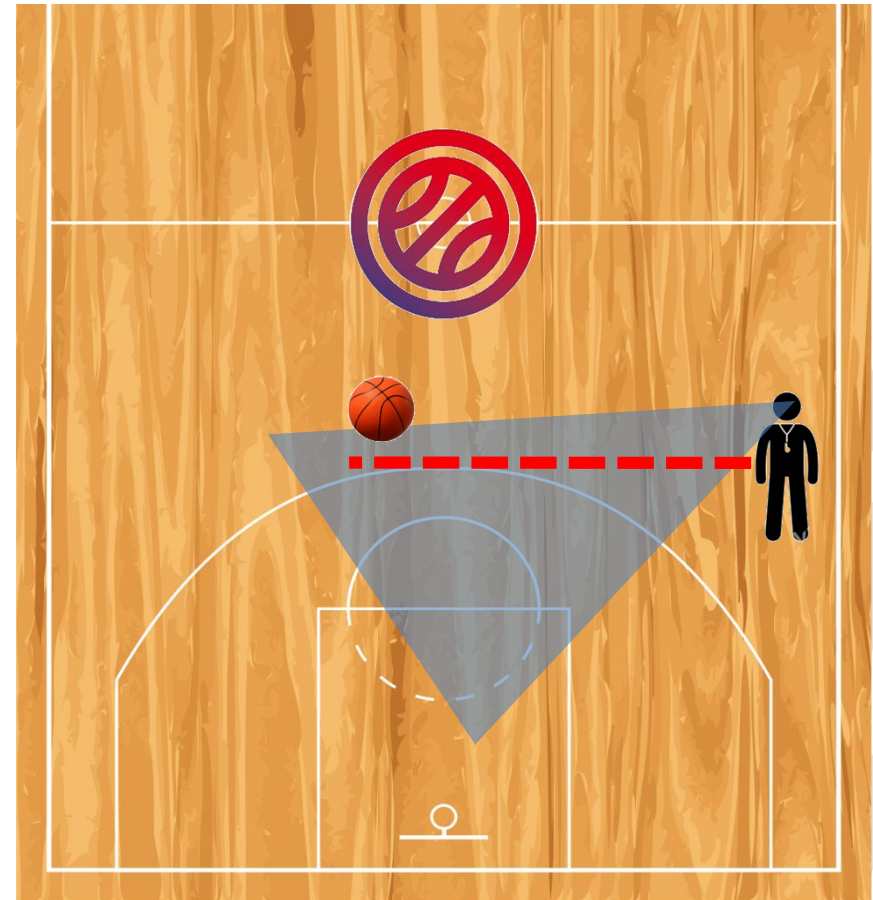
3. DEPLACEMENT AK EN ZONE 3



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)

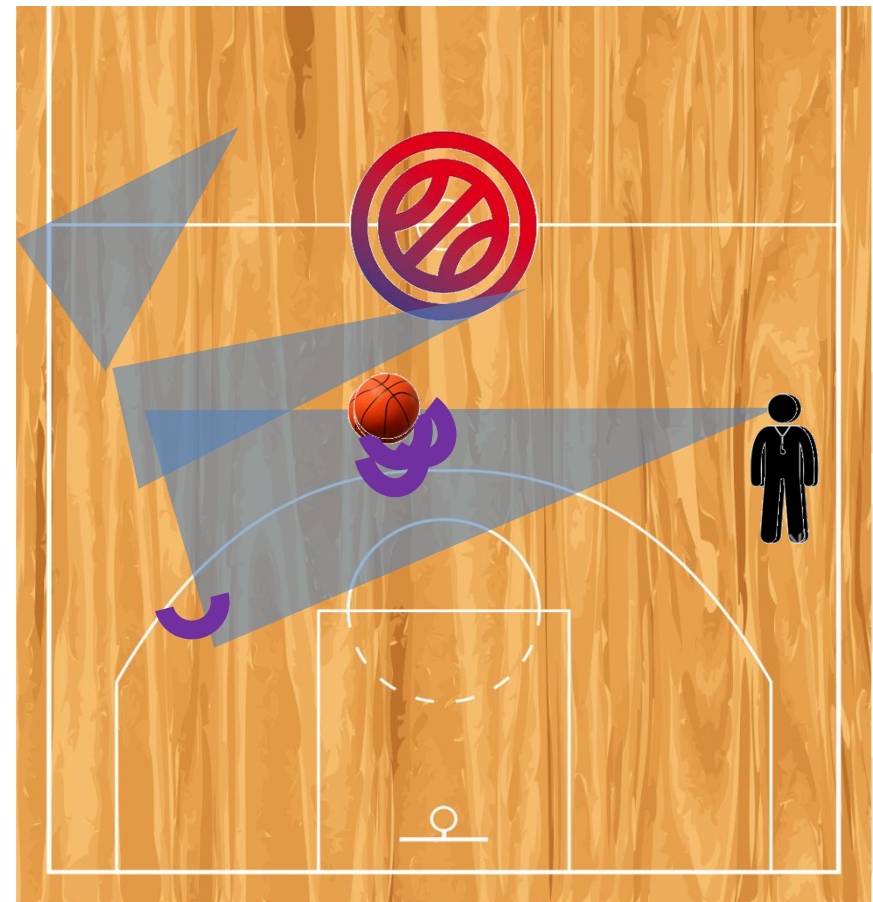


Si forte pression défensive ou trappe en Zone 3

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



4. ARBITRAGE DE LA ZONE 5



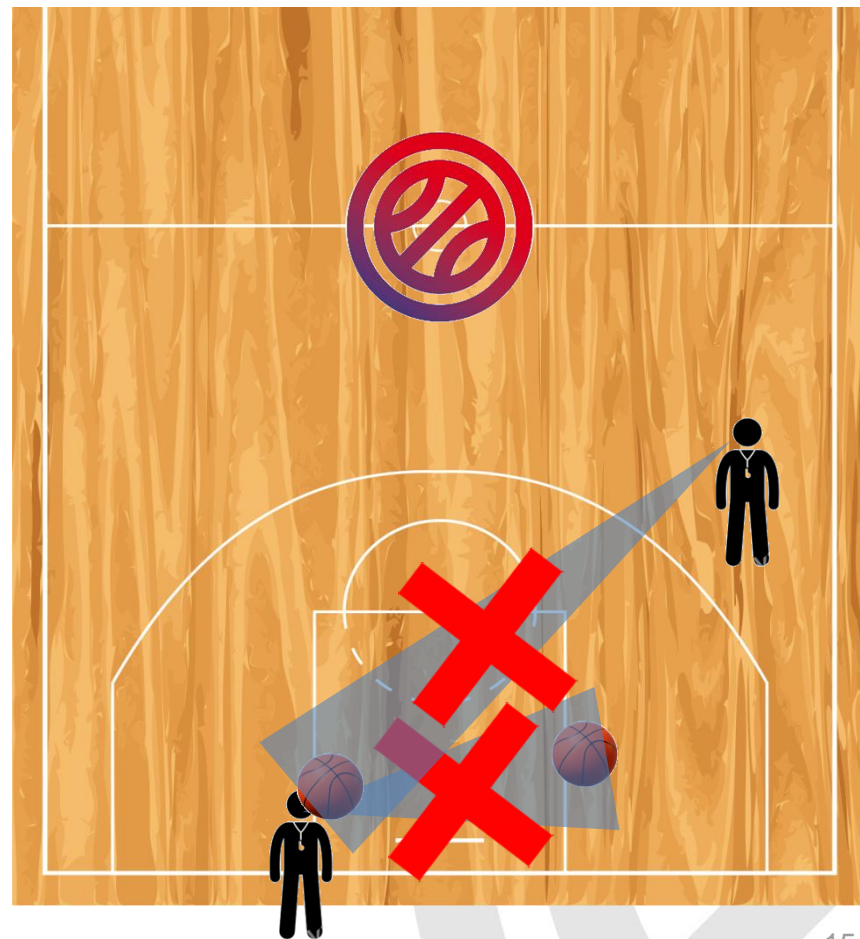
Pas de coup de sifflet croisé

AT : De la zone 4 vers la zone 6

AK : de la zone 3 vers la zone 4

... sauf Si + Si + Si :

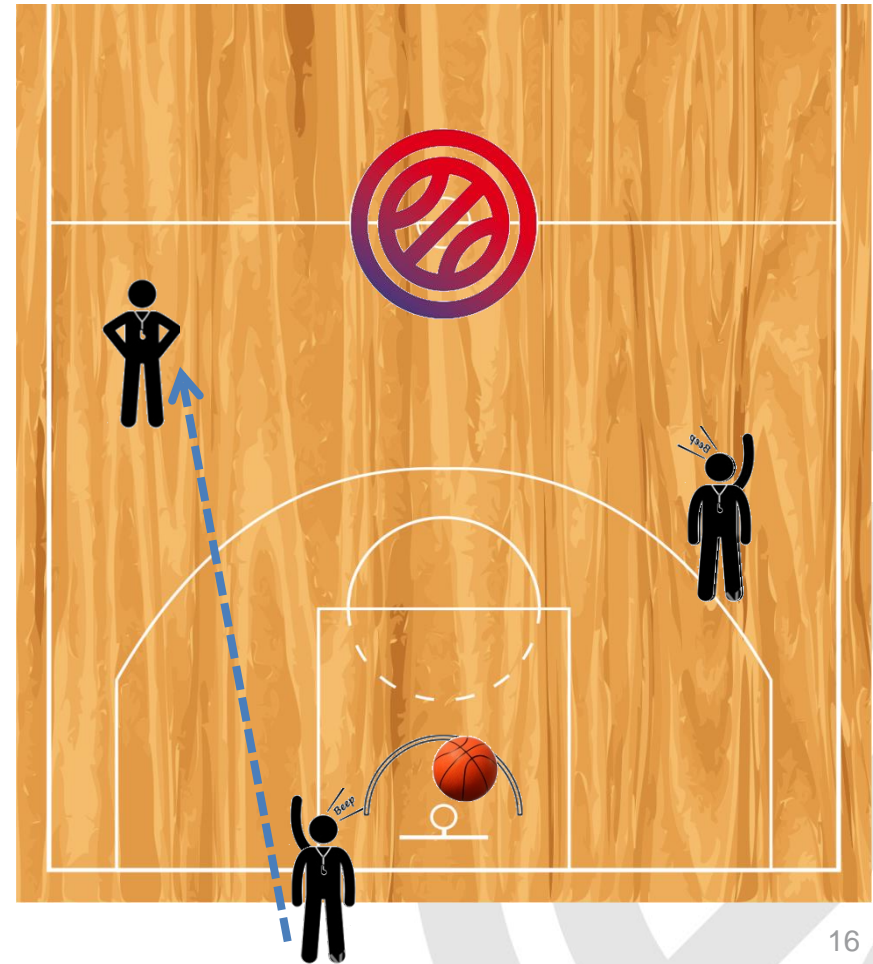
- **Si** le collègue est mal positionné pour voir
- **Si** la faute oubliée est importante pour le jeu
- **Si** la faute oubliée est évidente pour tous



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.

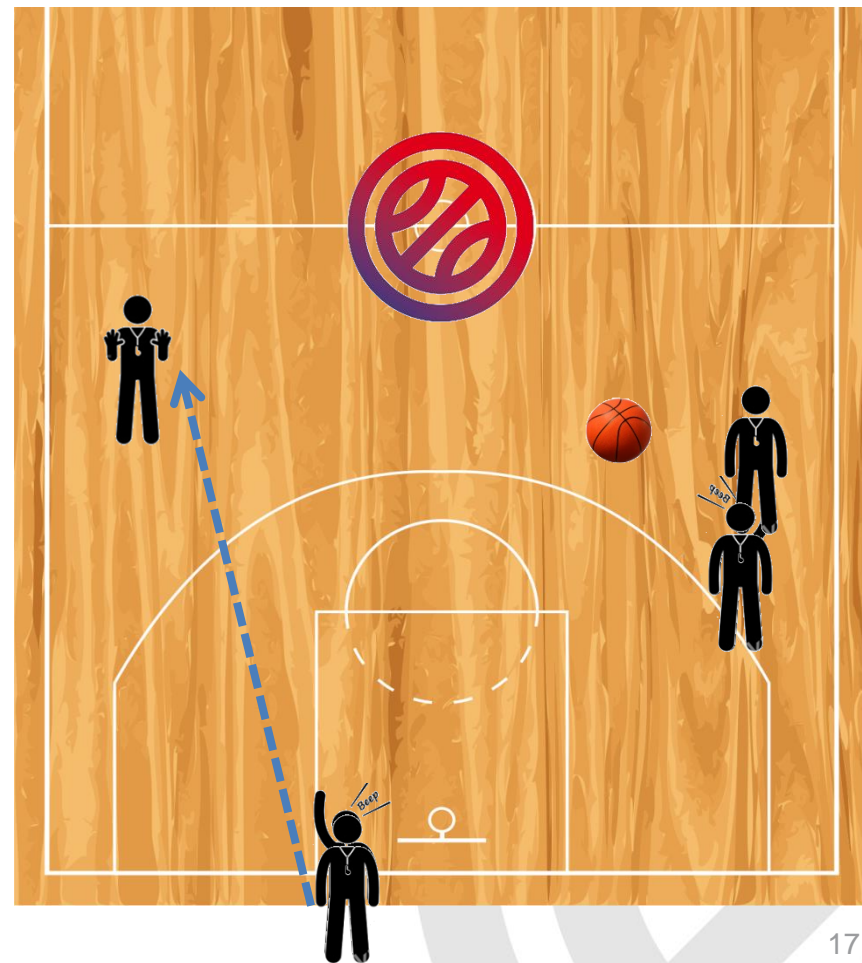


4- ARBITRAGE DE LA ZONE 5

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



5. FAUTES PROCHES DU TIR



5- FAUTES PROCHES DU TIR

1. Siffler en restant figé au moins une seconde, face au fautif
2. Indiquer immédiatement et obligatoirement si c'est une action de tir (annoncer 2 ou 3 lancers) ou pas (pointer le sol), et avant que le tir soit terminé pour lever toute incertitude
3. Valider 2 ou 3 points sans doubler le coup de sifflet si le panier doit compter (ne pas montrer un LF)
4. Annuler le panier si le tir qui suit est réussi et ne doit pas compter (attention : ne pas faire de geste annulé si le panier est raté)
5. Procéder à l'annonce de la faute à la table selon la nouvelle procédure

6. ANNONCE DES FAUTES



NOUVEAU

Lorsqu'une faute est sifflée

Il n'est plus demandé aux arbitres de courir jusqu'à 6-8 mètres de la table pour annoncer une faute sifflée.

Il est demandé désormais de :

- 1. Siffler en restant figé au moins une seconde, face au fautif,**
pour :
 - Assumer sa faute avant de s'extraire du groupe de joueurs pour l'annoncer à la table
 - Vérifier les informations sur l'action (numéro de fautif ?, panier marqué ?, numéro du tireur ?, ...)
 - Contrôler les réactions éventuelles, surtout si la faute est rude ou antisportive

6- ANNONCE DES FAUTES

- 2. Annoncer verbalement** le numéro et la couleur du fautif si plusieurs joueurs peuvent être concernés (ex : 8 bleu)
- 3. Marcher de façon dynamique et déterminée** (« Sharp Walk ») jusqu'à un endroit bien visible des bancs et de la table de marque
- 4. S'arrêter**, bien équilibré, face à la table, avant de commencer sa gestuelle
- 5. Annoncer la faute** avec la gestuelle réglementaire adaptée à la faute, en renforçant systématiquement les gestes par la voix et en précisant la couleur du fautif
ex : « 8 bleu, obstruction, 2 lancers-francs »

7. TRANSITION AK → AT

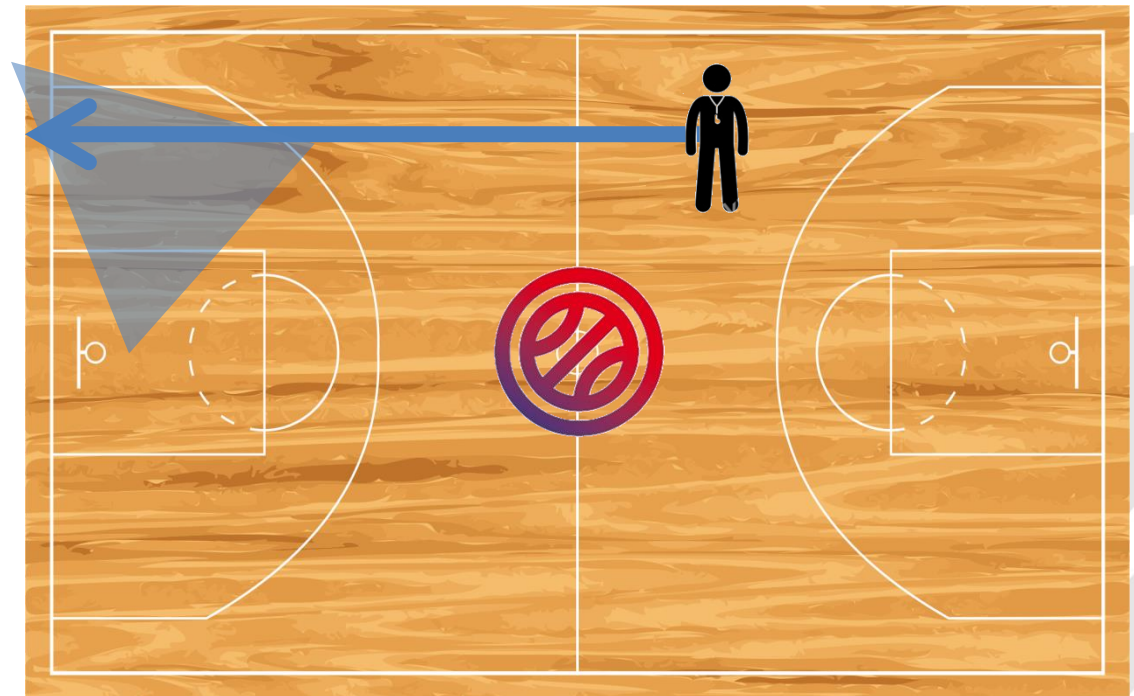


7- TRANSITION AK → AT

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.



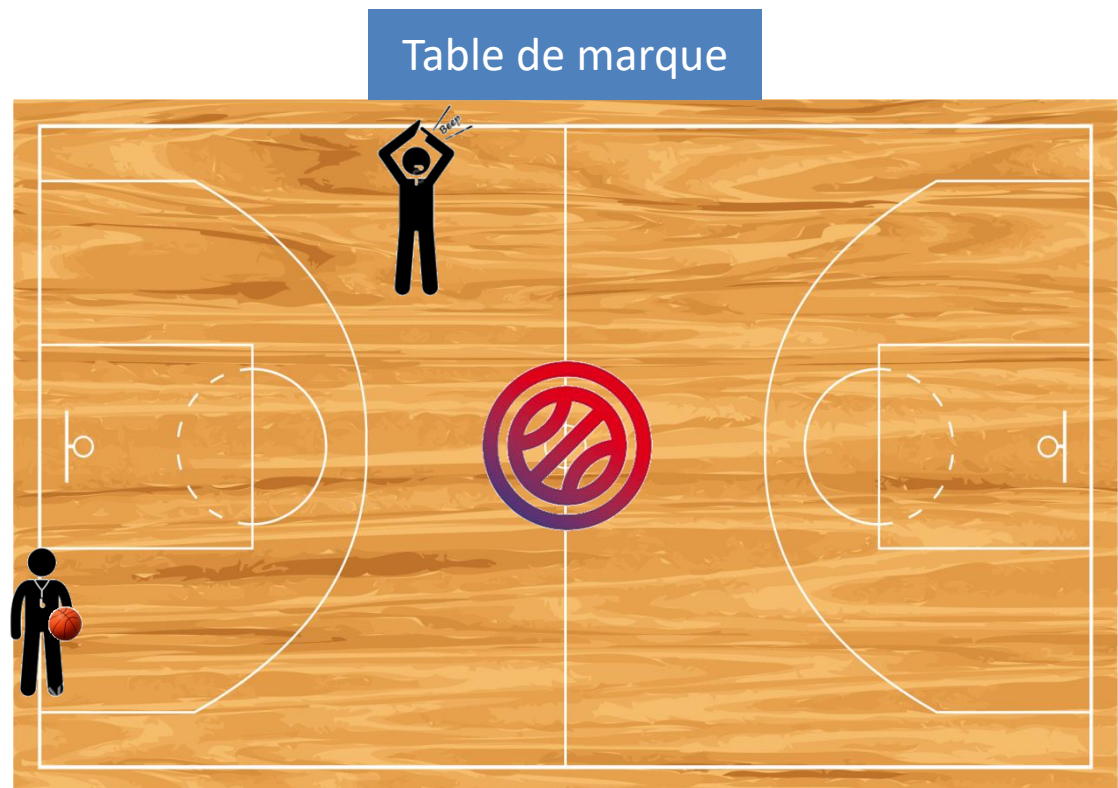
8. PROCEDURES TM ET REMPLACEMENT



8- POSITIONNEMENT PENDANT TM

Un arbitre siffle le TM

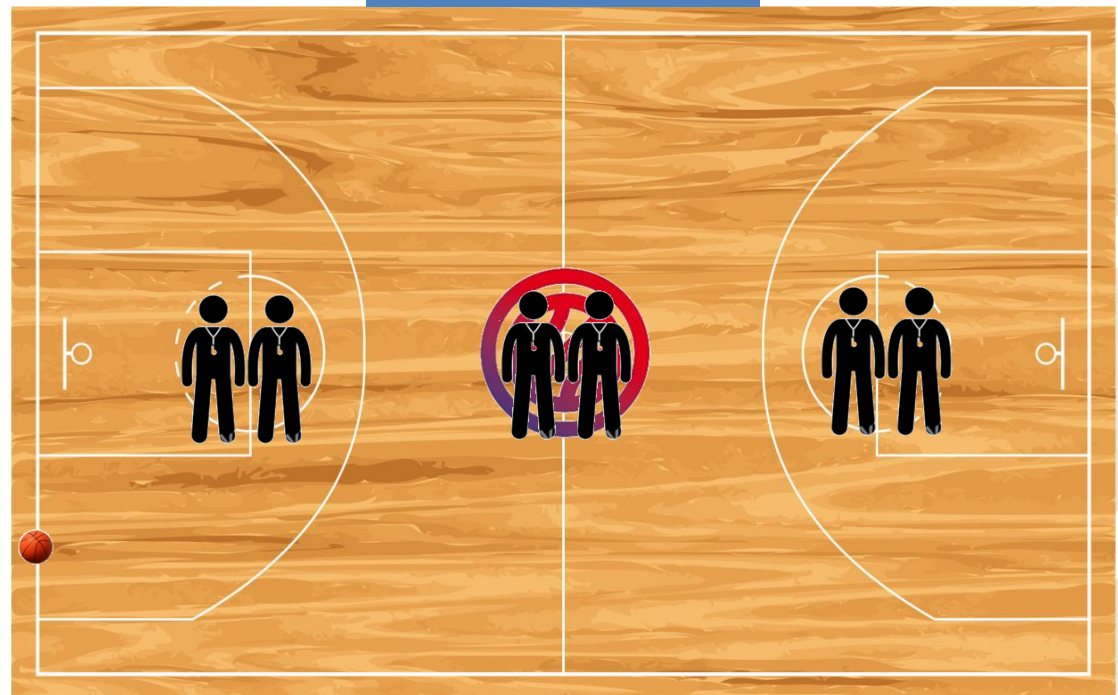
L'autre arbitre va placer le ballon à l'endroit de la remise en jeu



2- POSITIONNEMENT PENDANT TM

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

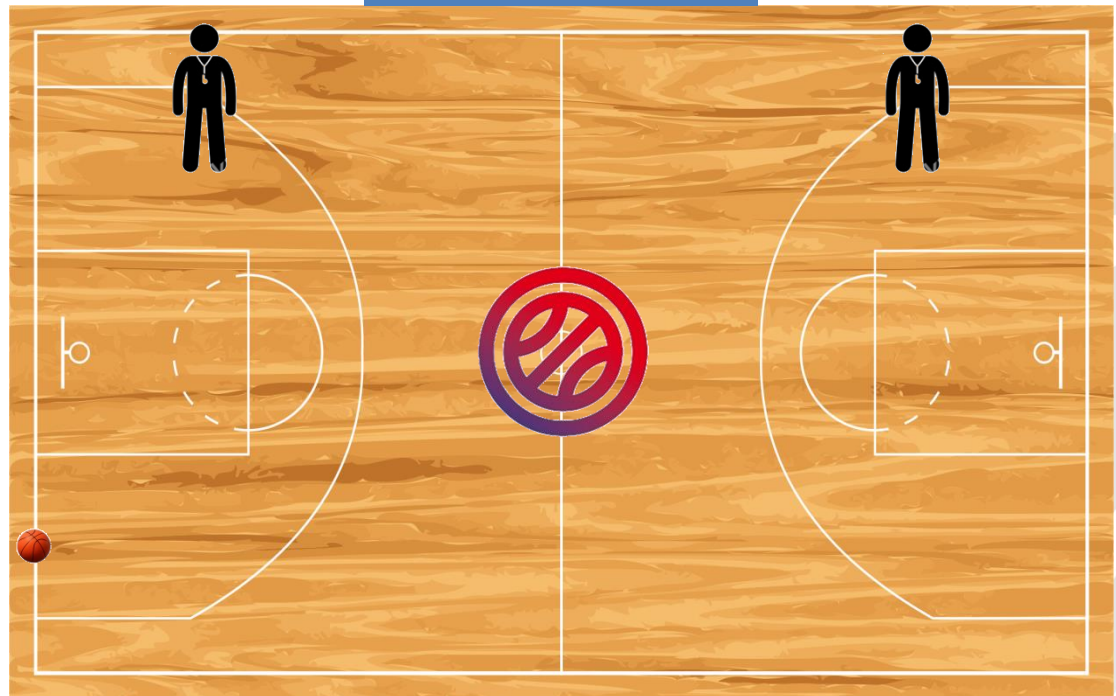
Table de marque



8- 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.

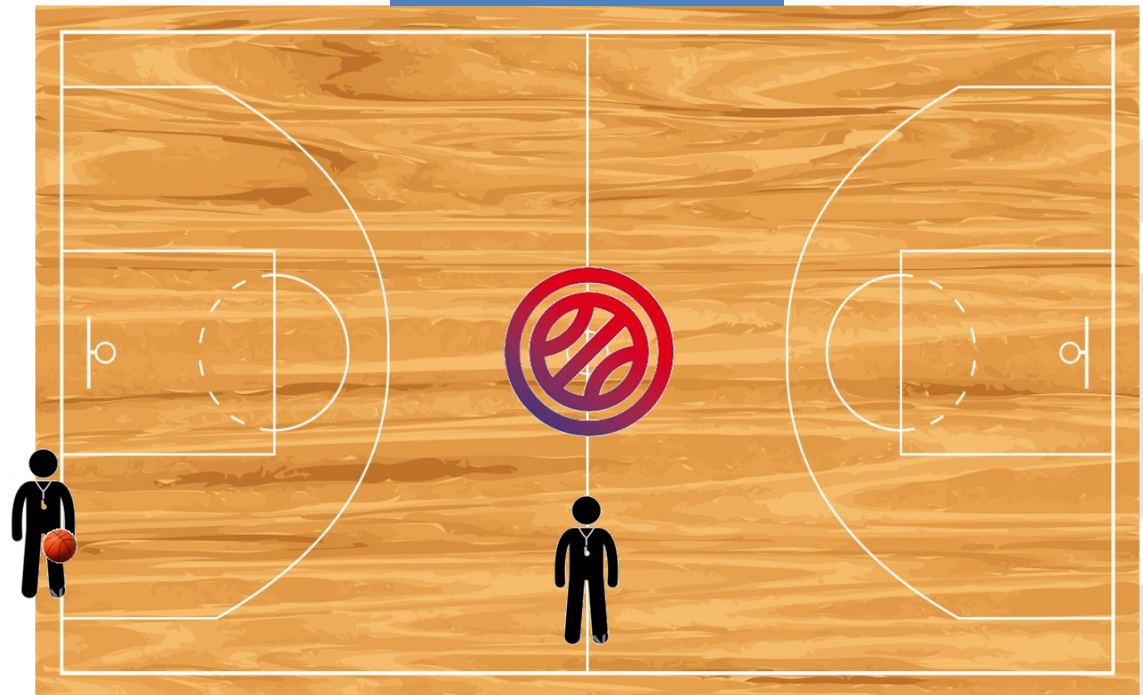
Table de marque



8- POSITIONNEMENT PENDANT TM

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

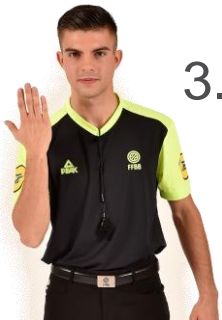
Table de marque



8- RAPPEL REMPLACEMENT

Procédure :

1. Siffler pour annoncer le remplacement et faire le geste conventionnel.
2. Freiner l'entrée du remplaçant afin d'identifier le joueur qui sort. Vérifier que le maillot du remplaçant soit bien dans le short.
3. Une fois le joueur sortant identifié, autoriser le remplaçant à entrer en jeu en utilisant le geste conventionnel.





FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTIERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 00 - F 01 53 94 26 80