ARBITRE CLUB
9 – MECANIQUE D'ARBITRAGE

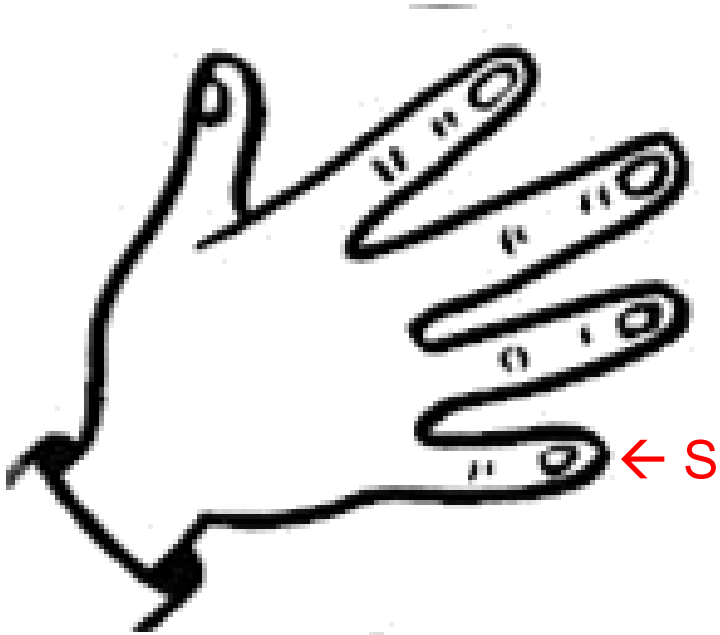
INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL

La mécanique d'arbitrage

Ce qu'on appelle la <u>mécanique d'arbitrage</u> correspond aux placements et aux déplacements des arbitres.

On pourrait la résumer avec les doigts de la main :



← Se déplacer…

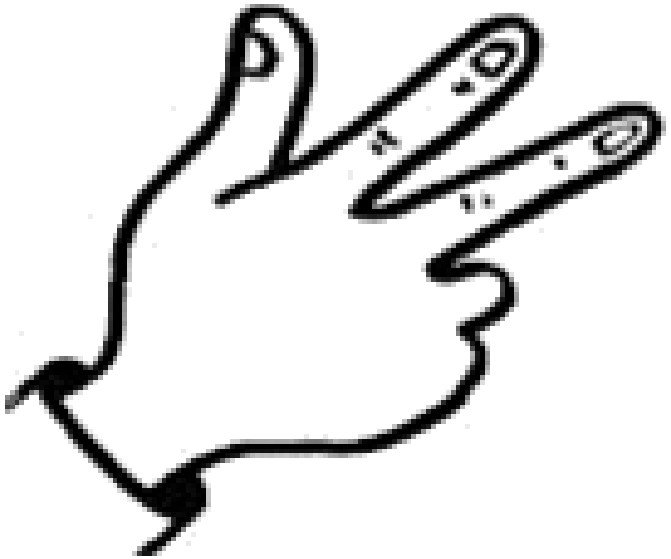
La mécanique d’arbitrage

Se déplacer…

← Pour être bien placé…

La mécanique d'arbitrage

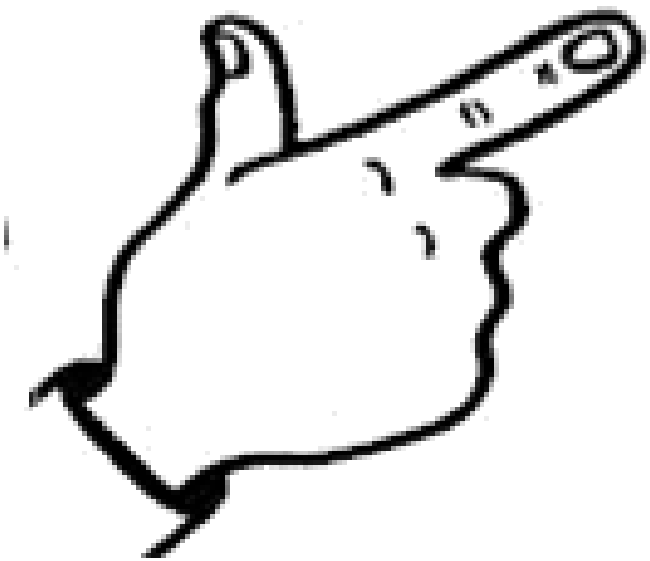
Se déplacer, pour être bien placé…



← Pour bien voir…

La mécanique d'arbitrage

Se déplacer, pour être bien placé, pour bien voir…



← Pour bien juger…

La mécanique d'arbitrage

Se déplacer, pour être bien placé, pour bien voir, pour bien juger…

← Et donc être un bon arbitre !!! ☺

La mécanique d'arbitrage

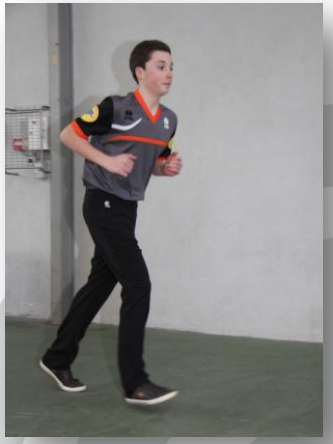
Les arbitres doivent toujours être **au plus proche de l'action afin de bien voir** ce que font les joueurs.

Les arbitres doivent :

- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain

La mécanique d'arbitrage

Afin de couvrir au mieux les 10 joueurs et le ballon sur le terrain, il a été convenu de quelques grands principes que les arbitres appliquent.
Mais il ne faut jamais perdre de vue que la mécanique doit aider pour mieux juger les situations, ce n'est pas une règle stricte à appliquer.
L'important est d'être bien placé !



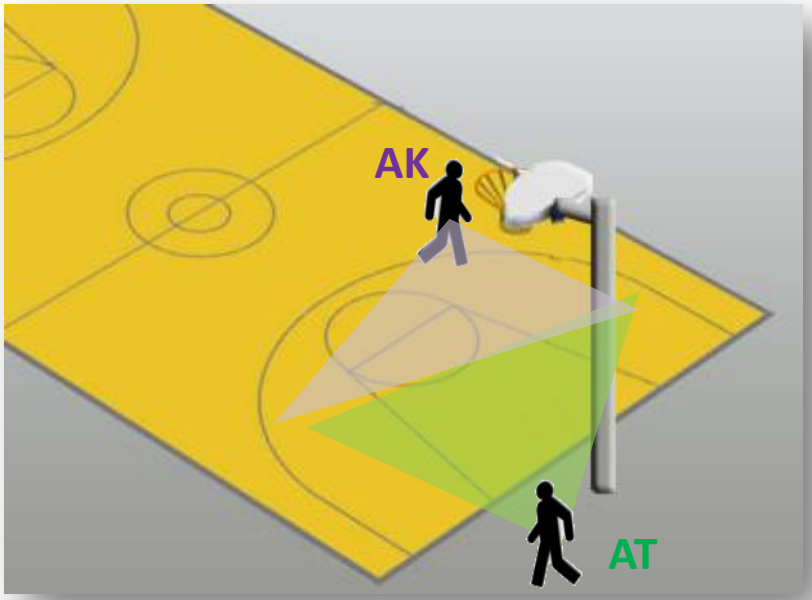
Dans le club, l'arbitre doit avoir une tenue sportive (jean interdit !) et montrer un dynamisme sur le terrain par sa course, ses déplacements, …
Il s'échauffe avant le match !

Un arbitre qui ne bouge pas et reste au milieu du terrain ne peut pas être efficace et donne une mauvaise image de l'arbitrage ! Pensez-y !

La mécanique d’arbitrage

Principe général :

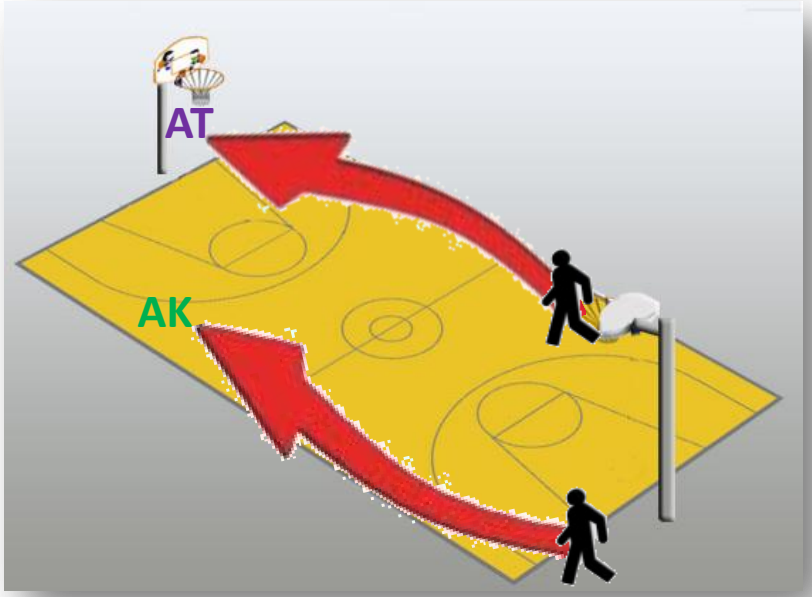
- un arbitre se placera le long de la ligne de fond (arbitre de tête = AT)
- l’autre derrière le jeu (arbitre de queue = AK) afin de surveiller TOUS les joueurs.



La mécanique d’arbitrage

Si le jeu part de l’autre côté, les rôles seront inversés.

L’arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.



La mécanique d'arbitrage

<u>Pour débuter le match</u>

- Le 1er arbitre effectue l'entre-deux face à la table de marque
- L'arbitre qui est libre ira se placer en Arbitre de Tête (AT)
- Celui qui a effectué l'entre-deux ira se placer en Arbitre de Queue (AK)

Entre-deux, départ sur la gauche de la table de marque

Le 1er arbitre

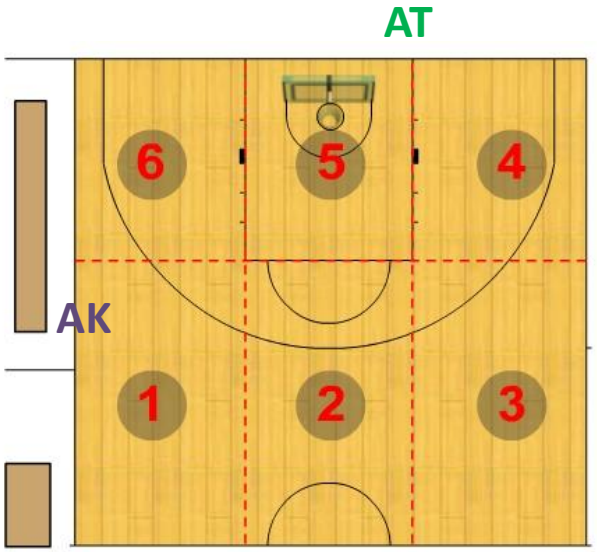
Entre-deux, départ sur la droite de la table de marque

La mécanique d'arbitrage

Répartition sur le terrain

Pour permettre aux arbitres de se répartir les endroits du terrain et leur éviter de devoir tout siffler partout, des zones de responsabilités ont été définies. Il convient aux arbitres de respecter ses zones pour intervenir.

Ceci permet aux arbitres de contrôler tous les joueurs et d'éviter des coups de sifflets contradictoires entre les deux arbitres !



AK : Zones 1 - 2 - 3
Zone 5 (avec AT)
Zone 6 (jeu extérieur)

AT : Zones 4 - 5 (avec AK)
Zone 6 (poste bas)

La mécanique d’arbitrage

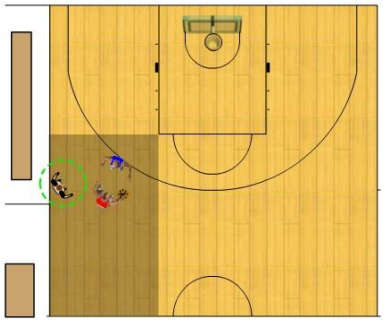
Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la ZONE 1 :

- AK est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l’attaquant, …)

- AT s’occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AK se place généralement à hauteur de la ligne à 3 points



La mécanique d'arbitrage

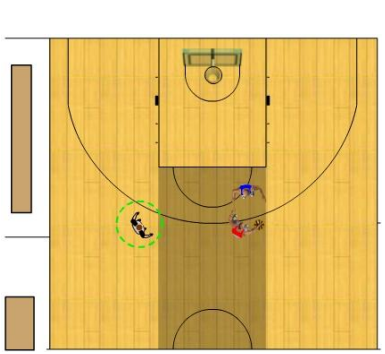
Placement et responsabilités des arbitres

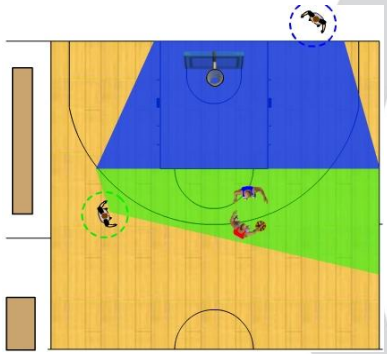
Si le ballon va dans la ZONE 2 :

- AK est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AT s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AK adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il est généralement à hauteur de la ligne à 3 points





La mécanique d'arbitrage

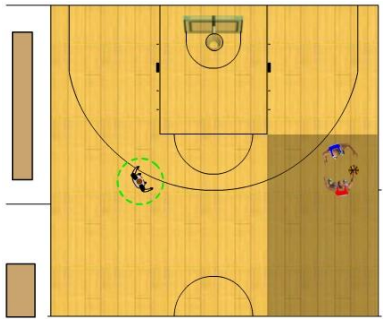
Placement et responsabilités des arbitres

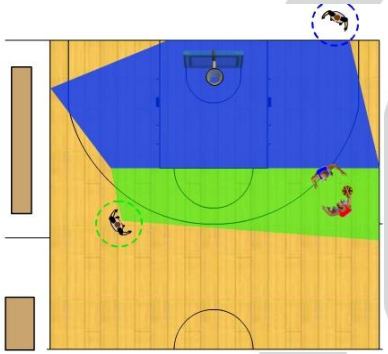
Si le ballon va dans la ZONE 3 :

- AK est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AT s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AK adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il peut se rapprocher de l'action.





La mécanique d'arbitrage

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la ZONE 3 et qu'il y a une trappe :

- AK est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, violations de l'attaquant, …)

- AT s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AK adapte son placement aux joueurs, et se rapproche de l'axe panier-panier pour bien juger la situation (fautes, pieds sur la ligne, violations de l'attaquant, …)

Vue opposée

La mécanique d'arbitrage

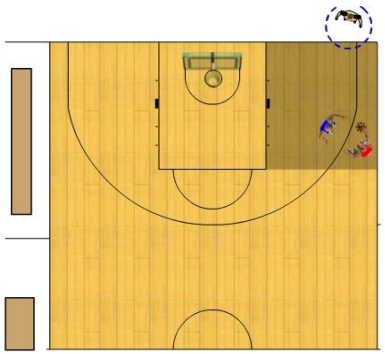
Placement et responsabilités des arbitres

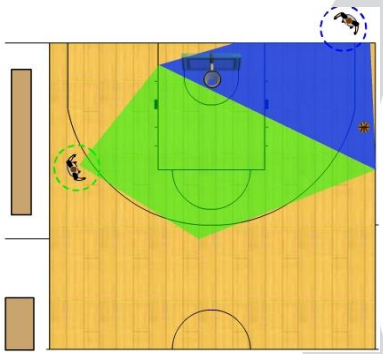
Si le ballon va dans la ZONE 4 :

- AT est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AK s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AT adapte son placement aux joueurs, notamment le défenseur du porteur du ballon, il peut se rapprocher de l'action, surtout dans le coin du terrain.





La mécanique d'arbitrage

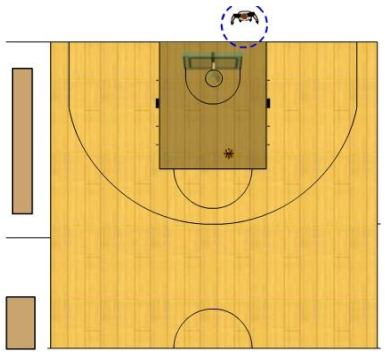
Placement et responsabilités des arbitres

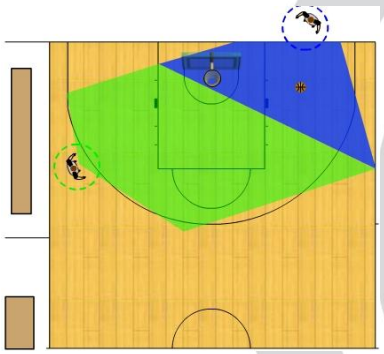
Si le ballon va dans la ZONE 5 en poste bas :

- AT est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AK s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AT se rapproche du jeu intérieur pour mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs.





La mécanique d'arbitrage

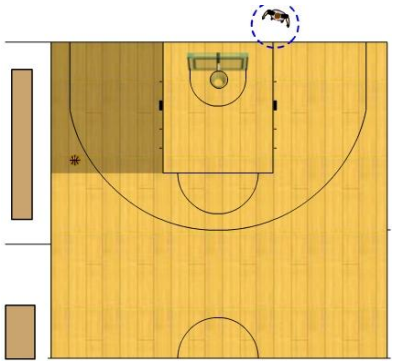
Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va dans la ZONE 6 :

- AK est responsable des joueurs autour du ballon (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AT s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)

- AK se rapproche du jeu intérieur pour mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs.



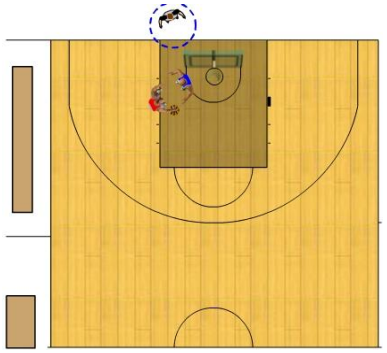
La mécanique d'arbitrage

Placement et responsabilités des arbitres

Si le ballon va maintenant dans la ZONE 6 au poste bas :

- AT doit traverser l'axe panier-panier pour se rapprocher du jeu intérieur afin de mieux voir les éventuels contacts entre les deux joueurs (fautes sur ou du porteur du ballon, contrôle des joueurs proches, écrans sur le porteur du ballon, violations de l'attaquant, …)

- AK s'occupe des autres joueurs (démarquage, écrans, contestation de déplacement, …)



La mécanique d’arbitrage

ATTENTION!

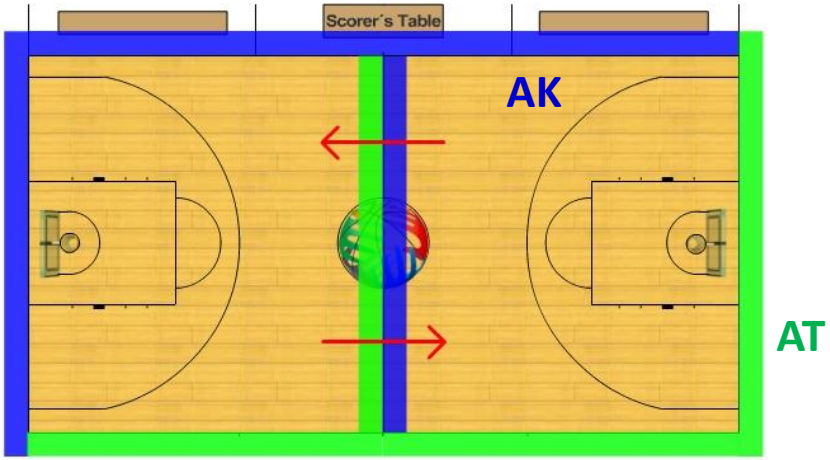
- Sifflez ce que vous voyez près de vous et qui est contraire aux règles
- Sifflez ce qui est important pour le jeu (ne sifflez pas les petits contacts sans importance)
- Ne sifflez pas juste devant ton collègue arbitre, il est mieux placé.
- A deux collègues, on fait équipe pour mieux arbitrer le jeu.

- Si votre collègue oublie une faute évidente pour tout le monde, vous devez la siffler dans sa zone de responsabilité. C’est une aide, et cela doit aider le jeu. Ce n’est pas la peine de siffler devant lui si c’est un petit contact sans influence sur le jeu.

La mécanique d’arbitrage

Les sorties de balle (ballon et joueur hors jeu)

De la même manière que précédemment, chaque arbitre est responsable de lignes de touche selon le schéma ci-dessous.



Sorties ligne de fond

Sortie ligne de touche droite

Sortie ligne de touche gauche

La mécanique d’arbitrage

Quand un arbitre siffle une faute

- Il lève le poing et regarde le joueur
- Il indique s’il y a des lancers-francs ou si c’est une remise en jeu
- Il va face à la table de marque pour indiquer :
    - le numéro du fautif
    - la nature de la faute
    - la réparation : remise en jeu ou lancers-francs

puis…

La mécanique d'arbitrage

Après la gestuelle face à la table de marque

- Si AK siffle une faute, il va face à la table, puis retourne à l'endroit de la remise en jeu (ou aux LF en AK)

AK siffle une faute

- Si AT si une faute, il va face à la table de marque
    - pendant ce temps, AK va à l'endroit de la remise en jeu en position de AT (ou aux LF en AT)
    - AT qui a sifflé la faute va ensuite se positionner en AK

On appelle ce changement de position : la PERMUTATION

AT siffle une faute

La mécanique d'arbitrage

Vous avez désormais les clés en main pour vous placer le mieux possible sur le terrain. Vous devez cependant pratiquez en arbitrant des matchs dans votre club car cette formation théorique ne suffit pas pour être un bon arbitre !

Le point le plus important est de bien regarder le défenseur pour voir si ce qu'il fait est correct. Si c'est le cas, alors il ne doit pas être sanctionné !

Rappelez-vous : Il ne faut jamais perdre de vue que la mécanique doit aider pour mieux juger les situations, ce n'est pas une règle stricte à appliquer. L'important est d'être bien placé !

Pour plus d'informations :
http://web01.ffbb.com/sites/default/files/manuel_arbitrage_2_arbitres_2010.pdf

POLE FORMATION

INFBB

INSTITUT NATIONAL
DE FORMATION DU BASKETBALL

FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

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