

COMMISSION DES OFFICIELS

La mécanique
de l'arbitre





Sommaire

- Introduction
- Définition
- La mécanique d'arbitrage
- Principe général
- Pour débiter le match
- Répartition sur le terrain
- Placement et responsabilité des arbitres
- Attention
- Quand l'arbitre siffle une faute



Introduction :

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 !



Définition :

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

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 :

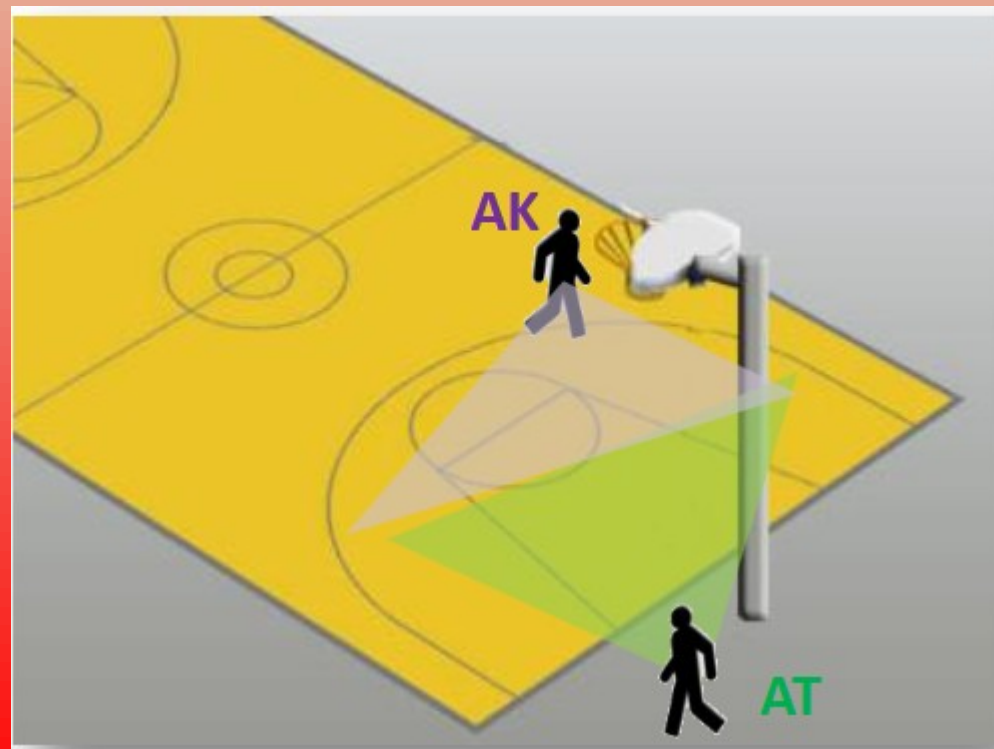
- contrôler ce que fait le défenseur
- contrôler ce que fait l'attaquant
- siffler si le ballon ou un joueur avec le ballon sort des limites du terrain





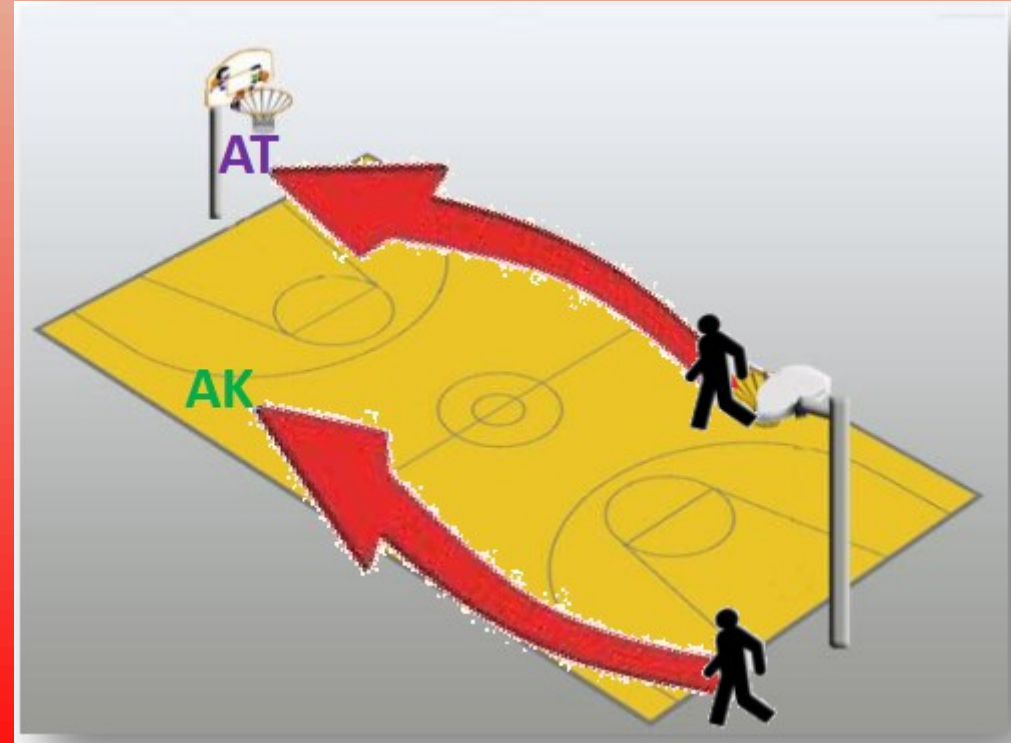
Principe général :

- 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.





Si le jeu part de l'autre côté, les rôles seront inversés.
L'arbitre de tête (AT) devient arbitre de queue (AK), et inversement.





Pour débiter le match :

- 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)

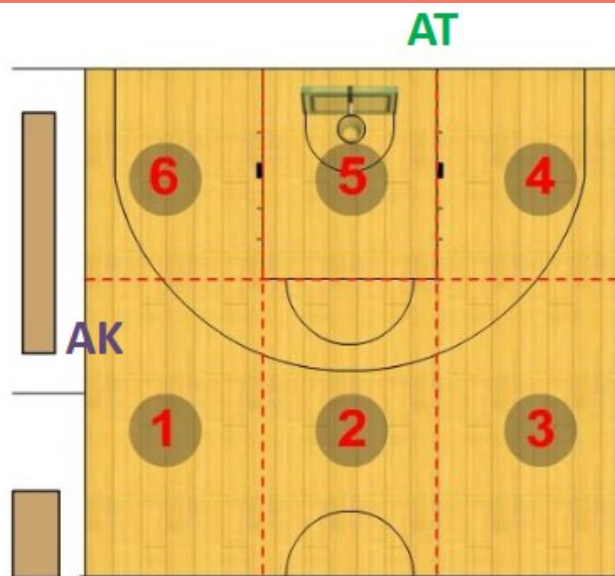




Répartition sur le terrain :

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)



Placement et responsabilité 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

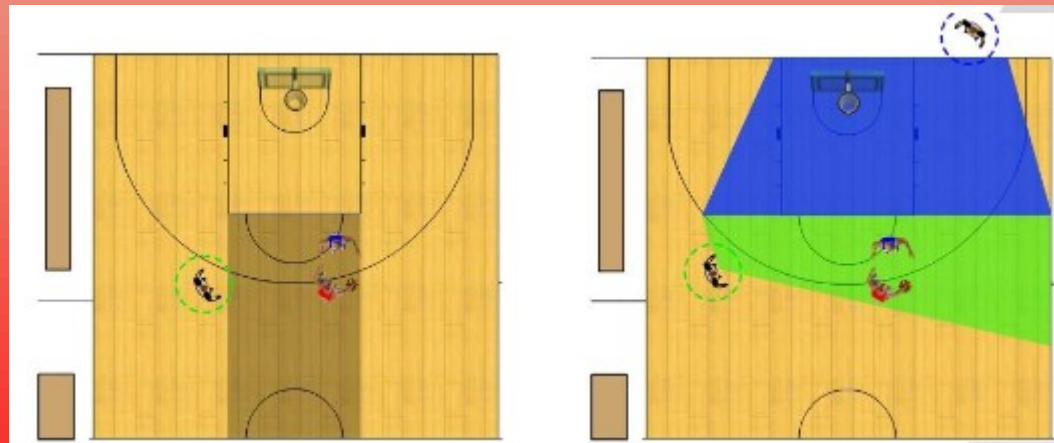




Placement et responsabilité des arbitres :

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





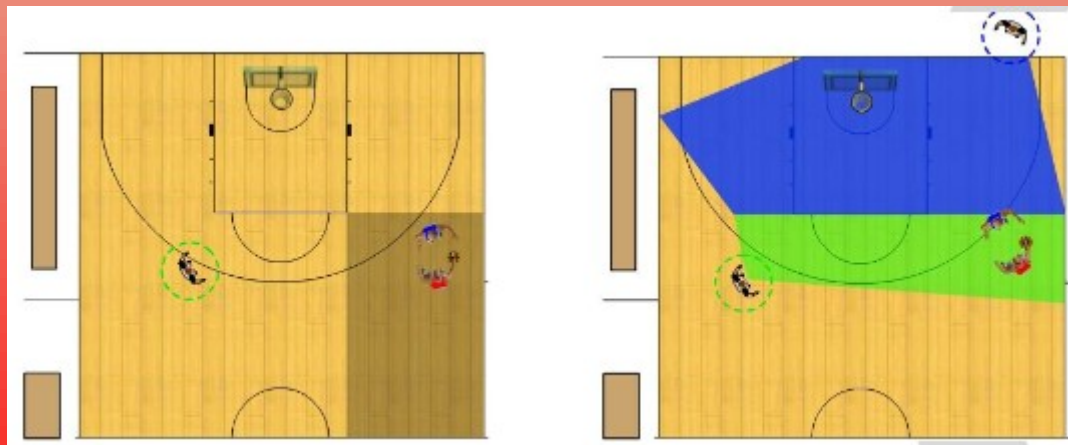
Placement et responsabilité des arbitres :

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.





Placement et responsabilité 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, ...)



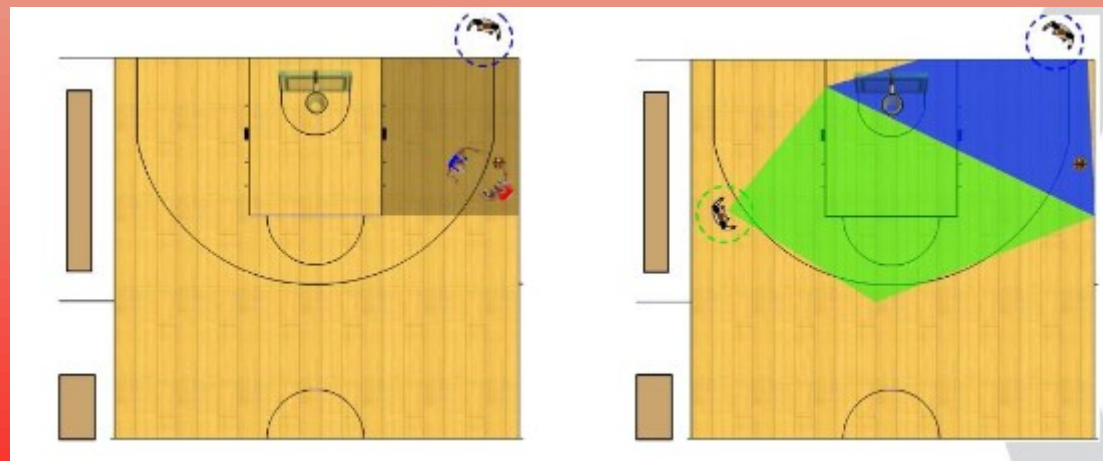
Placement et responsabilité des arbitres :

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

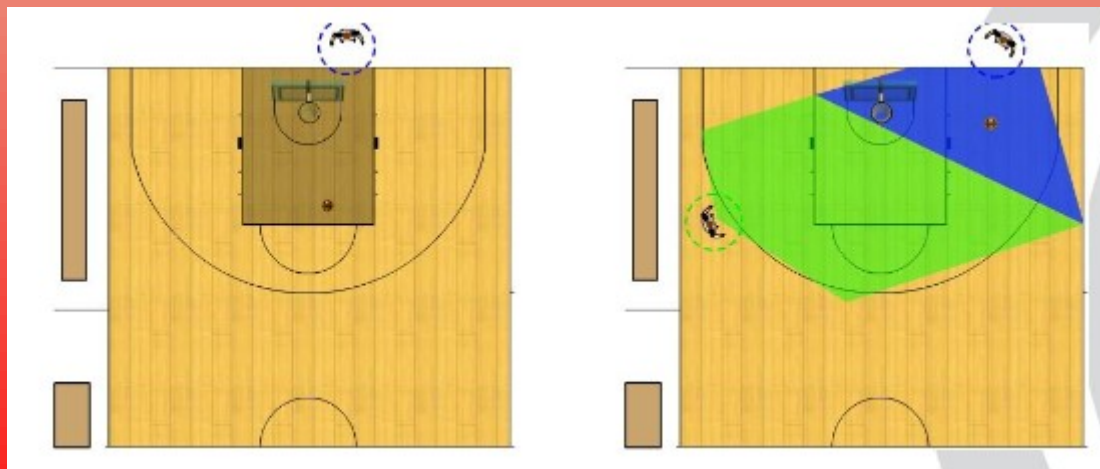




Placement et responsabilité des arbitres :

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.





Placement et responsabilité 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.





Placement et responsabilité 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, ...)





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)

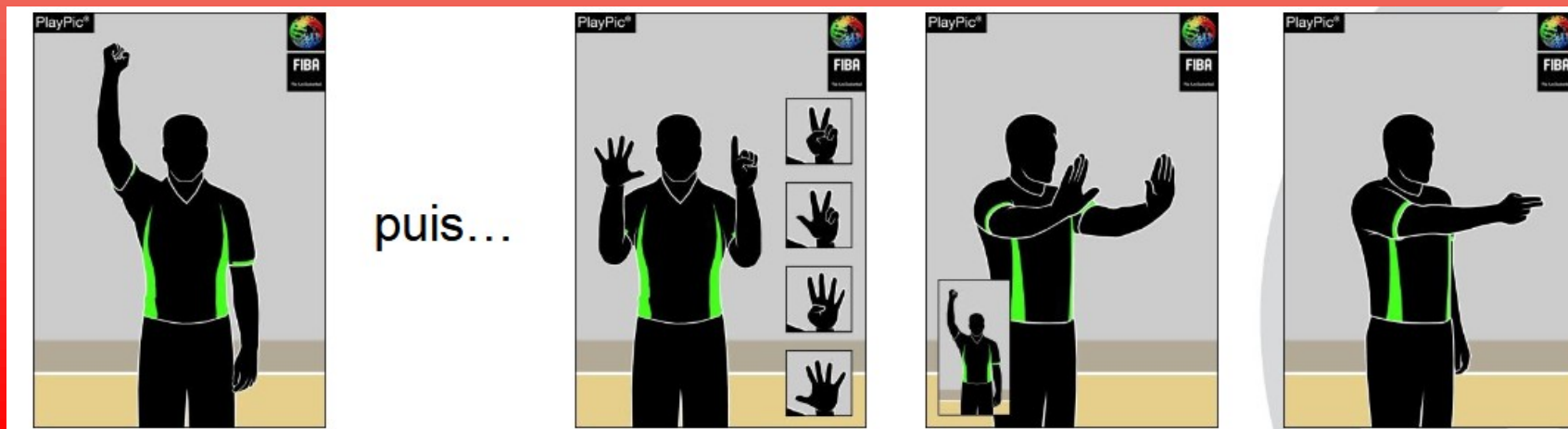
De la même manière que précédemment, chaque arbitre est responsable de lignes de touche selon le schéma ci-dessous.





Quand l'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





Quand l'arbitre siffle une faute :

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)
- 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

24/02/2025



COORDONEES



ALLOMBERT SOPHIE
RESPONSABLE DE LA COMMISSION DES
OFFICIELS
Mail : OFFICIELS@ESJBASKET.FR

ADRESSE :
23 RUE DU LAVOIR 69330 JONAGE

Formation e-learning

Arbitre club aura 2024/2025 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/c4f88ffd-d66a-47a3-a703-4fd580d8e66d>

Examen départemental CD69 : <https://ffbb.teachup.com/spoc/1f875e75-efb8-4ac6-8fd1-518028e4fe69>



