



FIBA

We Are Basketball



MANUEL FIBA POUR ARBITRES

ARBITRAGE À 3 - NIVEAU AVANCÉ

Version 2.0

Ce manuel pour arbitres est basé sur le
Règlement Officiel du Basketball 2022
de la FIBA.

En cas de divergence entre les différentes
éditions linguistiques sur le sens ou
l'interprétation d'un mot ou d'une phrase, le
texte anglais prévaut.

Le contenu ne peut pas être modifié et
présenté avec le logo de la FIBA, sans
l'autorisation écrite des Opérations
d'Arbitrage de la FIBA.

Tout au long de cette publication, le texte
s'applique également à tous les genres,
et toutes les références dans ce texte aux
hommes ou aux femmes (par exemple il
ou elle) doivent être considérées comme
s'appliquant également aux autres genres
et doivent être lues en conséquence.

Août 2023,
Tous droits réservés

FIBA - International Basketball Federation

5 Route Suisse, PO Box 29
1295 Mies Switzerland
fiba.basketball
Tel: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99

Ce matériel a été créé par FIBA Referee
Operations.

Si vous identifiez une erreur ou une
anomalie, veuillez en aviser FIBA Referee
Operations à refereeing@fiba.basketball



À télécharger dès maintenant ! FIBA iRef Academy Apps



FIBA iRef Academy Library App

Cette application vous permet d'accéder à tous les documents publics édités par la FIBA.

Elle couvre une large gamme de sujets, du niveau débutant à élite. Vous pourrez y trouver des vidéos, manuels et directives publiées par FIBA Referee Operations pour les arbitres, commissaires, officiels de table de marque, instructeurs d'arbitres et opérateurs vidéos.

Elle contient également les nouvelles règles et leurs interprétations.

FIBA iRef Academy Pre-Game App

Il s'agit d'une application spécialement conçue par la FIBA pour la préparation de match des arbitres.

Elles contient des vidéos, une checklist d'avant-match, des manuels techniques, le règlement officiel de basketball et ses interprétations, des demi-terrains et terrains entiers où l'on peut ajouter et déplacer des arbitres, joueurs, des zones de responsabilités, des outils de dessin, tout cela afin de permettre d'illustrer et d'enregistrer ses propres actions de jeu.



STANDARD QUALITY GLOBAL CONNECTION

AVANT-PROPOS

Le basketball est un sport qui voit ses compétences et sa vitesse progresser tous les jours. Il s'agit d'un processus naturel de développement qu'on appelle évolution.

Le jeu, et encore plus l'arbitrage, ont complètement changé depuis 10 ans. Actuellement, l'arbitrage de haut-niveau s'améliore au moins à la même vitesse que le jeu lui-même et des niveaux de performance plus élevés sont attendus chaque année. La rapidité de ce changement a nécessité l'adoption d'une devise : "ce qui était considéré comme exceptionnellement bon hier est considéré comme la qualité standard d'aujourd'hui et comme inférieure au standard de demain ».

Ce manuel FIBA d'arbitrage à 3 - niveau avancé - présente des mécanismes plus approfondis pour arbitrer le basketball de manière performante et à un niveau d'élite. Pour arbitrer avec succès au plus haut niveau, les arbitres doivent s'entraîner et utiliser ces mécanismes dans chaque situation. Pour appliquer les techniques à un niveau avancé, les arbitres sont tenus de maîtriser d'abord les principes se trouvant dans le manuel FIBA d'arbitrage à 3 - niveau basique, afin de construire une base solide et durable.

Ce manuel pour niveau avancé complète d'autres manuels techniques de la FIBA concernant l'arbitrage. Ceux-ci offrent du contenu de formation pour les niveaux standard d'arbitrage FIBA, tandis que les manuels techniques avancés de la FIBA posent un regard plus approfondi et sont destinés à un groupe d'arbitres de niveau plus avancé. Les documents pour arbitres de niveau avancé comprennent les mêmes informations que l'on peut trouver dans un manuel de base ainsi que des instructions supplémentaires et plus détaillées sur la mécanique. Il est important que les arbitres se réfèrent au manuel le plus approprié en fonction de leur niveau de compétence actuel.

En outre, FIBA Referee Operations produisent une variété de documents, à savoir la série " Improve Your... " (par exemple "Improve Your... Rotation" qui signifie "Améliorez votre(vos) ... rotations). Ces petits guides fournissent plus de détails sur la façon de travailler sur le contenu mentionné dans ce manuel.

En cas de divergence entre les lignes directrices du manuel et le Règlement Officiel de Basketball (OBR) et/ou les Interprétations Officielles du Règlement (OBRI), ces dernières (OBR et OBRI) prévaudront.

Contrôle de Version

v1.1	2.15.1	Couverture de tir en 3 points ajoutée
v2.0	1.3	Chapitre ajouté
	2.6	Entre-deux (Point 5 ajouté)
	2.7.1	Le principe check-in ajouté
	2.22	Mécaniques du Centre amélioré
	3.1	Mise à jour des signaux officiels des arbitres

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS

CHAPITRE 1

1. INTRODUCTION & GÉNÉRALITÉS	7
1.1 L'arbitrage de basketball	7
1.2 Image d'un arbitre de basketball d'élite	7
1.3 Traitement du jeu- Décision de qualité	8

CHAPITRE 2

2. MÉCANIQUE À 3 ARBITRES (3PO) – NIVEAU AVANCÉ	10
2.1 Introduction	10
2.2 Terminologie	10
2.3 Symboles utilisés	10
2.4 Positions générales sur le terrain	11
2.5 Avant-match / mi-temps	13
2.6 Entre-deux et début des quarts-temps	13
2.7 Couverture du terrain	15
2.8 Rotation	17
2.9 Position de l'arbitre de tête et transition	22
2.10 Position de l'arbitre de queue et transition	24
2.11 Position de l'arbitre de centre et transition	26
2.12 Contre-attaque	28
2.13 Défense en presse	29
2.14 Ballon hors des limites & remises en jeu	30
2.15 Couverture des tirs (tentatives de tir en général et à 3 points)	31
2.16 Temps-morts	31
2.17 Remplacements	33
2.18 Huit secondes et violation de retour en zone	33
2.19 Couverture du chronomètre des tirs	33
2.20 Intervention illégale et goaltending	34
2.21 Signalement des fautes et permutations	35
2.22 Couverture des lancers-francs	42
2.23 Couverture du rebond	43
2.24 Dernier tir	45

CHAPITRE 3

3. DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES	47
3.1 Signaux officiels des arbitres	47
3.2 Terminologie basique de l'arbitrage de basket-ball	55

INTRODUCTION & GÉNÉRALITÉS



CHAPITRE 1

1. INTRODUCTION & GÉNÉRALITÉS

1.1 L'ARBITRAGE DE BASKETBALL

En général, l'arbitrage dans le sport est difficile et plus encore dans le basketball - en particulier lorsque dix joueurs athlétiques se déplacent rapidement dans une zone limitée. Naturellement, le jeu a changé et le terrain est devenu plus grand, non pas par rapport à la taille réelle du terrain, mais du point de vue du jeu et de l'arbitrage. Les situations de jeu sont réparties sur tout le terrain avec chaque joueur capable de jouer à presque tous les postes. Cela établit donc une nouvelle exigence pour l'arbitrage de basketball. Il ne faut pas oublier que l'amélioration quotidienne ne doit pas être considérée comme une progression, mais plutôt comme une nécessité pour suivre le rythme du développement du jeu - c'est ce qu'on appelle l'évolution et cela se produit naturellement - que nous le voulions ou non.

Parfois, il y a une tendance à définir l'arbitrage de basketball comme une combinaison très complexe de diverses compétences. Il est vrai que cela nécessite de nombreuses capacités chez l'arbitre, mais l'essentiel est que toutes ces compétences visent à atteindre un but - être prêt à arbitrer une situation ou gérer les actions qui peuvent survenir pendant le match.

L'arbitrage, c'est :

Anticiper ce qui va se passer — État d'esprit actif
Comprendre ce qui se passe — Connaissances du basketball
Réagir correctement à ce qui s'est passé — Entraînement à l'imagerie mentale

1.2 IMAGE D'UN ARBITRE DE BASKETBALL D'ÉLITE

La FIBA a une règle d'or lorsqu'il s'agit de donner la priorité à la formation des arbitres pour les matchs de la FIBA : contrôler le match. Cela signifie assurer le bon déroulement d'un match dynamique où les joueurs sont en mesure de mettre en valeur leurs compétences de basketteurs. C'est l'image que la FIBA recherche. Les deux ou trois arbitres désignés sont ceux qui sont garants du contrôle du match.

Il convient de définir et de se rappeler que le contrôle de match est différent de la gestion de match. En fin de compte, ce sont les arbitres qui sont responsables du jeu. Ils définissent ce qui est permis et ce qui ne l'est pas – personne d'autre.

Cela étant dit, il est tout aussi important que les arbitres soient responsables par l'image qu'ils véhiculent et par leurs actes. Ils doivent délivrer un message non verbal indiquant qu'ils sont prêts et capables de prendre des décisions. La fonction fondamentale de l'arbitrage est la prise de décision. Les arbitres doivent se sentir à l'aise dans la prise de décision sans hésiter lors du processus décisionnel. Bien sûr, la justesse de leurs décisions peut être analysée après le match et les arbitres doivent donc faire preuve de confiance ou du moins doivent donner l'impression qu'ils en ont (perception).

Par conséquent, la FIBA a ajouté le thème de la « présence sur le terrain » à son programme de formation. Cela comprend la préparation mentale avec le concept « C'est de ma responsabilité » qui sera combinée avec un plan d'entraînement physique pour développer une image d'un corps fort et athlétique, afin d'être en adéquation avec l'image du professionnalisme et promouvoir le contrôle de match.

“ Contrôler, c'est une attitude ”

1.3 TRAITEMENT DU JEU- DÉCISION DE QUALITÉ

Dans un match de basket-ball moderne, les arbitres prennent environ 700 décisions par match. Seuls 10% de ces décisions sont "visibles", c'est-à-dire au moment qu'il y a un coup de sifflet. Le basket-ball est un jeu extrêmement rapide et la vitesse du jeu ajoute un grand défi à la prise de décision.

La prise de décision dans l'arbitrage du basket-ball

Il s'agit d'un processus perceptif et cognitif.

1. Voir - Rassembler toutes les informations pertinentes.
2. Traiter - Organiser les informations pertinentes.
3. Décider - Définir l'action nécessaire

Les arbitres de la FIBA sont censés prendre des décisions basées sur les observations et les faits qu'ils ont rassemblés sur la situation de jeu. Avant de siffler, les arbitres doivent traiter l'ensemble du jeu, du début à la fin, en passant par le développement, avant de prendre la décision de siffler ou non. Ils prendront ainsi des décisions plus analytiques au lieu de ne voir que la fin du jeu et d'y réagir (ce que l'on appelle une décision émotionnelle).



Diagramme 1: Voir l'ensemble du jeu avant de prendre une décision.



**MÉCANIQUE À 3
ARBITRES (3PO)
– NIVEAU AVANCÉ**

CHAPITRE 2

2. MÉCANIQUE À 3 ARBITRES (3PO) – NIVEAU AVANCÉ

2.1 INTRODUCTION

Arbitrer à 3 est la meilleure façon d'arbitrer un match. Si ce n'était pas le cas, la NBA, la WNBA, la NCAA, la FIBA et toutes les meilleures ligues du monde n'utiliseraient pas ce système. Dans le basketball moderne, un match se déroule sur tout le terrain et de nombreuses actions ont lieu simultanément. La mécanique à 3 est un excellent outil pour appliquer correctement les principes de l'IOT (techniques individuelles d'arbitrage) et disposer de plus de temps pour analyser pleinement une action (début-milieu-fin) avant de prendre une décision. Les analyses montrent que les «no-call» corrects (c'est-à-dire quand l'arbitre ne siffle pas) sont plus nombreux quand il y a 3 arbitres que lorsqu'il y en a 2, et les premières actions illégales sont sanctionnées, plutôt que les réactions. Cela contribue donc à la diminution du nombre de coups de sifflet et rend le match plus dynamique.

La clé du succès d'une mécanique à 3 réussie se résume en un mot : la confiance. Vous devez faire confiance à vos collègues. Ce n'est qu'à ce moment-là que vous pourrez vous concentrer sur votre zone de responsabilité principale, sans avoir à vous soucier de ce qui se passe dans la zone de votre collègue. Dans l'idéal, les 3 arbitres doivent avoir une zone de responsabilité principale et ils ne devraient pas avoir à arbitrer dans une zone de responsabilité secondaire.

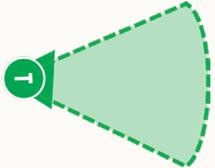
Dans l'arbitrage de très haut niveau, la mécanique à 3 est un travail d'équipe harmonieux où chacun des arbitres se charge d'arbitrer sur une partie du terrain où les autres ne peuvent pas le faire, chacun couvrant une partie du terrain, ou à un niveau avancé, chacun couvrant une partie différente d'une même action. Toutefois, avant de progresser vers un niveau avancé, il est important d'avoir une solide connaissance et compréhension des bases de la mécanique à 3.

2.2 TERMINOLOGIE

Vous pourrez trouver les termes de base utilisés dans les manuels FIBA dans le document "Terminologie basique de l'arbitrage de basketball". Il peut être téléchargé sur l'App FIBA iRef Academy. Il est conseillé de prendre connaissance de ces termes avant d'étudier ce document.

2.3 SYMBOLES UTILISÉS

SYMBOLE	EXPLICATION
	Arbitre de queue ou « T » ("Trail" en anglais), en vert sur les diagrammes. Arbitre de tête ou « L » ("Lead" en anglais), en bleu sur les diagrammes. Arbitre de centre ou « C » ("Center" en anglais), en rouge sur les diagrammes. La base du triangle représente l'orientation des appuis de l'arbitre.
	Positions précédentes de l'arbitre de queue, de l'arbitre de tête et de l'arbitre de centre. Le même principe (gris = ancienne position) s'applique pour tous les symboles (ballon, joueurs etc.)
	Crew chief (CC), 2e arbitre (U1), 3e arbitre (U2)
	Direction du jeu

SYMBOLE	EXPLICATION
	Direction de l'arbitre de queue (vert), de l'arbitre de tête (bleu) et de l'arbitre de centre (rouge)
	Arbitre qui siffle
	Lieu de l'action - faute sifflée
	Zone de responsabilité
	Arbitre qui signale la faute, indiqué par un cadre de couleur (Queue (T) = vert, Tête (L) = bleu, Centre (C) = rouge)
	Joueur A1 (attaquant), B1 (défenseur)
	Dribble

2.4 POSITIONS GÉNÉRALES SUR LE TERRAIN

But : Comprendre les positions de base sur le terrain de l'arbitre de queue, de tête et de centre dans la mécanique à 3, et les positions avant le match ainsi que pendant les temps-morts.

Commençons par quelques termes clés concernant les positions sur le terrain :

TERME	EXPLICATION
Strong side – refereeing Côté fort – arbitrage (SSR)	Côté du terrain où se trouvent les arbitres de tête (L) et de queue (T) (arbitrage à 3).
Weak side – refereeing Côté faible – arbitrage (WSR)	Côté du terrain où se trouve l'arbitre de centre (arbitrage à 3).
Ball-side Côté ballon (BS)	Cela fait référence à la position du ballon. Lorsque le terrain est divisé par une ligne imaginaire s'étendant d'un panier à l'autre, le côté du terrain où se trouve le ballon est appelé « côté ballon ».
Help side Côté aide (HSB)	Il s'agit de la moitié de la zone avant, située à l'opposé de l'endroit où se trouve le ballon (délimitée par une ligne imaginaire partant de l'anneau, passant par le haut de la zone restrictive et allant jusqu'au cercle central).
Table side Côté table (TS)	Il s'agit du côté du terrain qui est le plus proche de la table de marque.
Opposite side Côté opposé (FPO)	Il s'agit du côté du terrain qui est le plus éloigné de la table de marque.

Trail
Arbitre de queue (T)

L'arbitre de queue est l'arbitre qui est positionné vers le bord de la zone du banc d'équipe, proche de la ligne médiane et du même côté que l'arbitre de tête (toujours côté fort), et qui reste derrière le jeu.

Lead
Arbitre de tête (L)

L'arbitre de tête est l'arbitre qui est positionné à l'extrémité du terrain (dans sa longueur). Il doit être le plus possible situé côté ballon (côté fort).

Centre
Arbitre de l'arbitre de centre (C)

L'arbitre de centre est l'arbitre qui est placé de l'autre côté de la zone avant par rapport à l'arbitre de tête (habituellement à l'opposé du côté ballon) au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée (position initiale). Selon l'emplacement du ballon, l'arbitre de centre peut se trouver de chaque côté de la zone avant. Sa zone de travail standard se trouve dans le terrain.

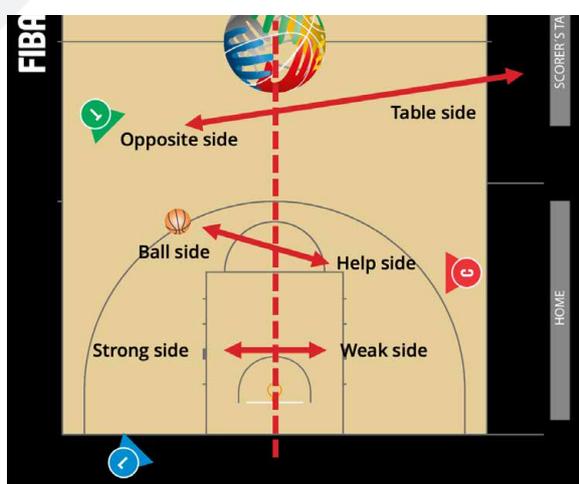


Diagramme 2:
Arbitre de queue (Trail), de tête (Lead), de centre (Centre), côté fort (strong side), côté faible (weak side), côté ballon (ball side), côté aide (help side), côté table (table side) et côté opposé (opposite side).

La mécanique à 3 est basée sur le fait que deux arbitres (queue et tête) se trouvent autant que possible côté ballon. Cela leur donne au moins deux angles différents sur les situations de jeu côté ballon et les analyses ont démontré que cela conduit à une plus grande précision dans la prise de décision. Pour y parvenir, les arbitres doivent ajuster leur «triangle» en tournant (voir «2.8 Rotation»).

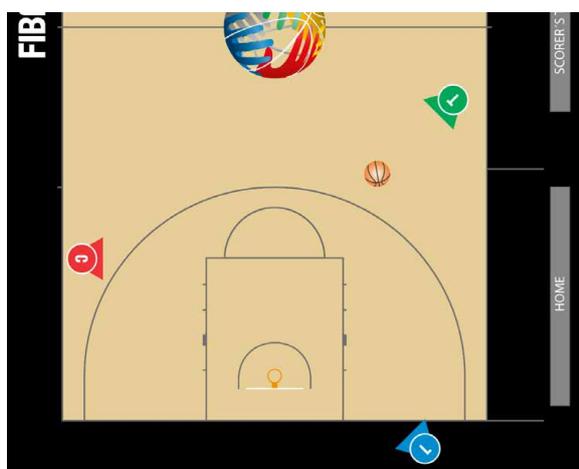


Diagramme 3:
Positions de base en zone avant pour l'arbitre de queue (T), de tête (L) et de centre (C) lorsque l'arbitre de tête (L) est situé côté table.



Diagramme 4:
Positions de base en zone avant pour l'arbitre de queue (T), de tête (L) et de centre (C) lorsque l'arbitre de tête (L) est situé côté opposé.

2.5 AVANT-MATCH / MI-TEMPS

Le positionnement standard avant le match et pendant la mi-temps est décrit sur le diagramme 4. Si les arbitres s'échauffent correctement, il y a un arbitre qui observe le terrain tandis que les deux autres s'échauffent à l'extérieur de la ligne de touche (diagramme 5). Les arbitres doivent alterner entre eux afin d'avoir un échauffement approprié et observer les équipes. Pour en savoir plus sur ce sujet, vous pouvez consulter le document « Améliorez votre ... échauffement d'avant-match et vos étirements ».



Diagramme 5:
Position standard d'avant-match.



Diagramme 6:
Position optionnelle d'avant-match pour que deux arbitres puissent s'échauffer à tout moment.

2.6 ENTRE-DEUX ET DÉBUT DES QUARTS-TEMPS

But : Identifier et comprendre les procédures pendant l'entre-deux et au début des quarts-temps.

La position des arbitres lors de l'entre-deux initial est la suivante :

1. Le crew chief (CC) est responsable d'effectuer l'entre-deux en se plaçant face à la table de marque.
2. Les deux autres arbitres prennent position sur les lignes de touche opposées. Le 2e arbitre (U1) est côté table près de la ligne médiane et le 3e arbitre (U2) est de l'autre côté, près du bord de la zone du banc d'équipe.
3. Responsabilités de U1 :
 - a. Siffler pour refaire un nouvel entre-deux en cas de mauvais lancer ou en cas de violation d'un des sauteurs.
 - b. Faire le signal de déclenchement du chronomètre de jeu lorsque le ballon est frappé légalement.
4. Responsabilité de U2 : observer les 8 non-sauteurs pour contrôler d'éventuelles violations et fautes.
5. Tous les arbitres sont chargés de vérifier que les officiels de table ont correctement placé la flèche de possession alternée après l'entre-deux initial



Diagramme 7:
Le crew chief effectue l'entre-deux et U1 est situé près de la ligne médiane pour observer un éventuel mauvais lancer ou une violation des sauteurs, U2 est situé de l'autre côté et observe d'éventuelles violations ou fautes commises par les non-sauteurs.

Entre-deux – le jeu part sur la gauche du crew chief

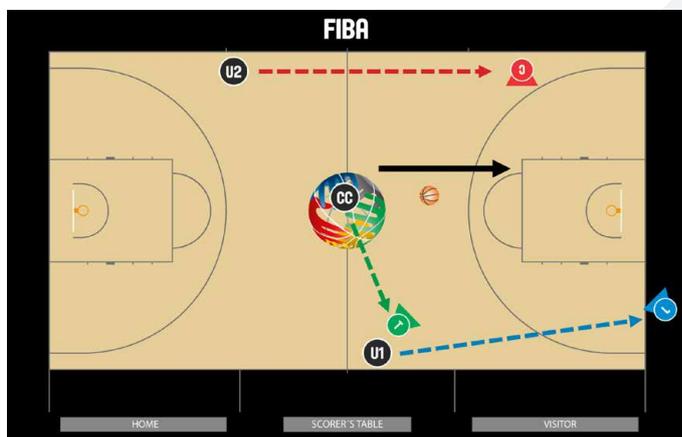


Diagramme 8:

1) U1 devient arbitre de tête (L), 2) U2 devient arbitre de centre (C), 3) Le CC se déplace vers la ligne de touche où était U1 et devient arbitre de queue (T).

Entre-deux – le jeu part sur la droite du crew chief



Diagramme 9:

1) U2 devient arbitre de tête (L), 2) U1 devient arbitre de centre (C), 3) Le CC se déplace vers la ligne de touche où était U2 et devient arbitre de queue (T).

Début des 2e, 3e et 4e quart-temps et prolongations :

Le positionnement des arbitres est le suivant : 1) Le CC effectue la remise en jeu et devient arbitre de queue 2) U1 et U2 se positionnent en arbitre de tête côté opposé et arbitre de centre côté table.



Diagramme 10:

Le crew chief est toujours l'arbitre qui effectue la remise en jeu à l'opposé pour commencer les quart-temps. U1 et U2 se placent soit en position d'arbitre de tête, soit d'arbitre de centre.

2.7 COUVERTURE DU TERRAIN

But : Identifier et comprendre la couverture de base en zone avant.

Lorsque la mécanique à 3 avec des arbitres expérimentés et professionnels fonctionne de manière optimale, ils ont uniquement à se concentrer sur leur zone de responsabilité principale. Si les trois arbitres couvrent leur zone de responsabilité principale, il n'est en théorie pas nécessaire d'avoir une zone de responsabilité secondaire. Le principe de base est qu'un arbitre doit avoir un regard ouvert sur le jeu et doit être en mesure d'arbitrer une zone que les deux autres arbitres ne peuvent pas observer.

Dans les diagrammes ci-dessous, l'arbitre de tête a la plus petite zone de responsabilité en taille, mais les analyses indiquent clairement qu'il siffle encore environ 50-60% des fautes pendant le match. C'est le résultat de ce qu'on appelle la « zone d'action » (également connue sous le nom d'« arrêt de bus ») qui est le poste bas côté ballon. En d'autres termes, la plupart des actions finissent dans la zone d'action et si l'arbitre de tête est côté ballon comme il devrait l'être, il a le meilleur angle pour couvrir n'importe quelle situation dans la zone d'action. C'est pourquoi il est essentiel d'avoir autant que possible deux arbitres (queue et tête = côté fort) côté ballon.

Naturellement, le jeu est dynamique, mais les zones de responsabilité sont statiques en théorie. C'est pourquoi il existe deux descriptions différentes des zones de responsabilité : en principe (statique – diagrammes 10 et 11) et fonctionnelle (dynamique - diagrammes 12 et 13) qui auront forcément une partie qui empiète sur l'autre ou une zone de responsabilité partagée.



Diagramme 11:
Couverture du terrain en principe par l'arbitre de queue (T), de tête (L) et de centre (C) lorsque tête (L) est situé côté table.

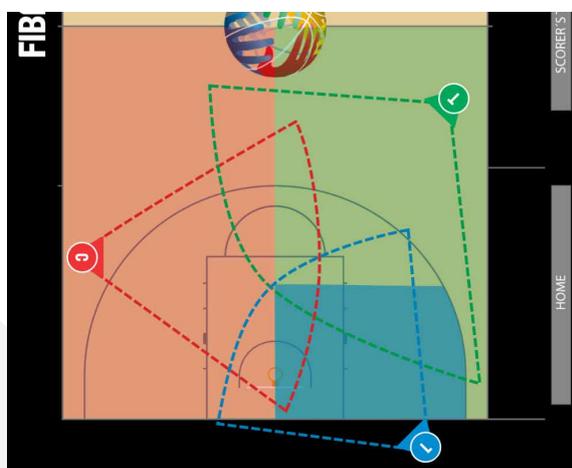


Diagramme 12:
Couverture fonctionnelle du terrain par l'arbitre de queue (T), de tête (L) et de centre (C) lorsque tête (L) est situé côté table.

2.7.1 LE PRINCIPE CHECK-IN – CHECK-IN – CHECK-OUT (TRIPLE-C)

Afin de ne pas laisser des situations de jeu sans être couvertes à tout moment et de ne pas avoir deux arbitres qui couvrent inutilement la même situation de jeu, une procédure de base doit être suivie. Pour que le changement de couverture du ballon soit aussi fluide et efficace que possible entre deux arbitres (Piste-Centre ou Piste-Tête), on utilise le principe du « Check-in - Check-in - Check-out » (également appelé triple-C)..

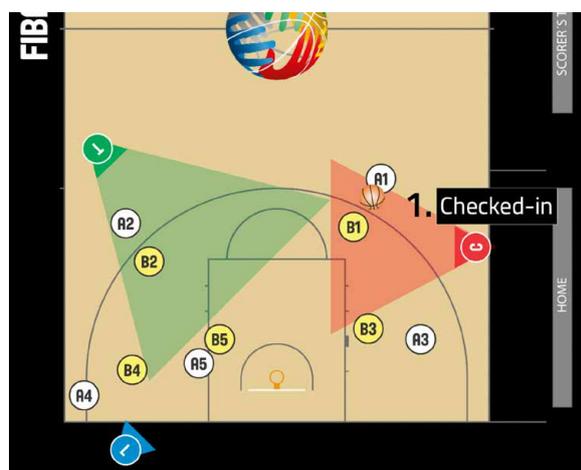


Diagramme 13:
Dans cet exemple, la situation de jeu est du côté de C et, C couvre le jeu.



Diagramme 14:
Lorsque le ballon passe du côté C au côté T, le C doit suivre la situation de jeu jusqu'à ce que le T ait commencé (check-in) à couvrir la situation. Le C se concentre alors sur le jeu hors-ball dans sa zone primaire.

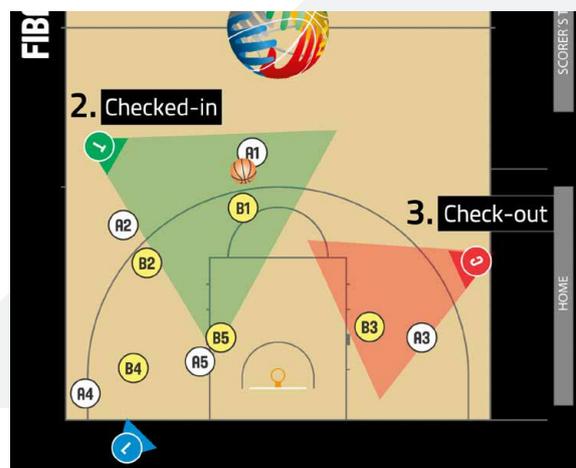


Diagramme 15:
Après que le T a commencé à couvrir (check-in) la situation, le C checks-out de la situation et porte son attention sur le jeu hors-ball dans sa zone primaire.

2.8 ROTATION

But : Identifier la nécessité, le moment et les techniques de rotation appropriées.

Le succès de la mécanique à 3 dépend du nombre de situations de jeu impliquant le ballon qui sont couvertes par les arbitres situés côté fort (tête et queue). Pour cette raison, la mécanique à 3 prévoit des mouvements de rotation qui permettent à l'arbitre de tête de changer de position (rotation) derrière la ligne de fond d'un côté à l'autre du terrain.

C'est toujours l'arbitre de tête qui lance et dicte la rotation. Il est très important qu'il réfléchisse toujours à l'opportunité de traverser (et non pas aux raisons pour ne pas traverser). Cet état d'esprit actif maintient une couverture active à 3 arbitres en zone avant et permet d'avoir le plus souvent possible deux arbitres côté ballon. Bien qu'il puisse sembler à ceux qui n'ont pas d'expérience d'arbitrage à 3 que les arbitres effectuent simplement une rotation et qu'il n'est pas important de savoir comment celle-ci est exécutée, il faut comprendre qu'il existe une technique spécifique pour chaque position pendant la rotation. Les 3 arbitres doivent constamment savoir à quel moment et comment faire la rotation, et quand leur zone de responsabilité change.

Les clés pour réussir une rotation correcte, en particulier initiée par l'arbitre de tête, sont :

- (1) une distance appropriée pour que l'arbitre de tête fasse la rotation (close down),
- (2) le bon moment pour la faire (quand le ballon se déplace vers le côté faible)
- (3) une technique appropriée (évaluer la situation, se déplacer rapidement, sans hésitation).

Certaines analyses de match ont montré que des situations de jeu s'achèvent par une pénétration ou un tir du côté faible plutôt que du côté fort, ce qui signifie qu'un seul arbitre (centre) couvre le ballon. Cela va à l'encontre de la philosophie et du sens de la mécanique à 3.

Lors de l'analyse des rotations à un niveau avancé, il faut toujours se demander si une rotation était possible dans le cas d'un tir ou d'une pénétration côté faible. Si la réponse est oui, alors une amélioration est envisageable. Mais il est d'abord crucial d'apprendre à comprendre le concept de rotation et les techniques de base pour être en mesure de l'exécuter efficacement.

La rotation en résumé :

1. Le ballon va vers le milieu du terrain (Zone / Rectangle 2) -> L'arbitre de tête fait un close down (il se rapproche de l'axe panier/panier).
2. Le ballon se déplace vers le côté faible (à l'extérieur de la zone / rectangle 2) -> A) L'arbitre de tête traverse vers le côté faible et B) l'arbitre de queue va se placer en nouvel arbitre de centre.
3. L'arbitre de tête a terminé la rotation et est prêt à arbitrer la situation -> L'arbitre de centre va prendre la position de nouvel arbitre de queue. La rotation est terminée.
4. Lorsqu'il y a un tir rapide ou une pénétration côté faible, il ne doit pas y avoir de rotation initiée par l'arbitre de tête (voir phase 2a – Pause).
5. Lors de la rotation, l'arbitre de tête doit marcher rapidement (ne jamais courir). Cela lui permet d'interrompre la rotation en cas de tir rapide ou de pénétration côté faible, ou d'un changement dans la direction du jeu.

Il y a 4 phases différentes dans la rotation :

1. **Phase 1 : Close Down** Quand le ballon est au milieu du terrain (rectangle 2), l'arbitre de tête doit se déplacer vers la position de close down afin d'être prêt à effectuer la rotation lorsque le ballon se déplace vers le côté faible (à l'extérieur du rectangle 2).

Si la balle revient sur le côté fort, il repart dans sa position normale initiale.

Remarque : La position de close down n'est pas une position pour arbitrer. S'il y a une pénétration ou un tir, l'arbitre de tête en position de close down doit s'éloigner afin d'avoir la distance et l'angle appropriés pour juger l'action.



Diagramme 16:
Le ballon se déplace et reste dans le rectangle 2 – L'arbitre de tête (L) se déplace en position de close down.

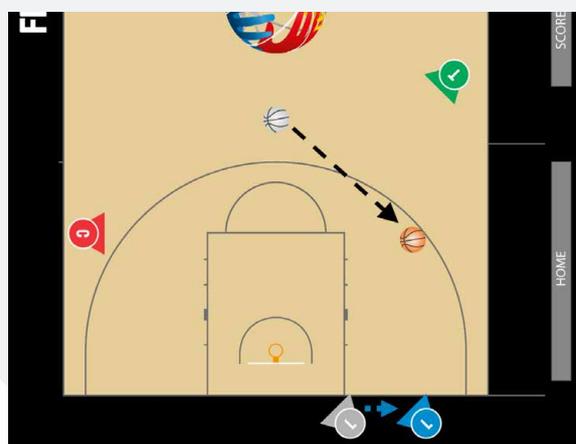


Diagramme 17:
Si le ballon revient sur le côté fort – il se replace à sa position initiale.

2. **Phase 2 : Rotation par tête et queue** Lorsque le ballon va vers le côté faible, l'arbitre de tête commence la rotation dès que possible. En même temps, l'arbitre de queue se déplace dans la nouvelle position d'arbitre de centre.
 - a. **Phase 2a : Rotation par l'arbitre de tête – Pause** Lorsque la balle arrive côté faible, l'arbitre de tête doit analyser si un tir rapide ou une pénétration côté faible peuvent se produire. Ce délai d'une seconde (« une respiration ») s'appelle Pause. Si le porteur de balle prend un tir ou pénètre vers le panier, il n'y aura pas de rotation et l'arbitre de centre doit couvrir le jeu côté faible. Pourquoi ? Parce que les principes de distance et d'arbitrage stationnaire d'une situation de 1 contre 1 doivent être respectés (avant toute chose).

- b. Phase 2b : Rotation par l'arbitre de tête – Scannez la peinture** En traversant, l'arbitre de tête doit marcher tout droit et rapidement, tout en continuant d'arbitrer activement. S'il y a des joueurs dans la peinture, ils sont de la responsabilité principale de l'arbitre de tête et sinon, ce dernier doit être attentif aux joueurs qui peuvent arriver dans la zone d'action (arrêt de bus) sur le nouveau côté fort.

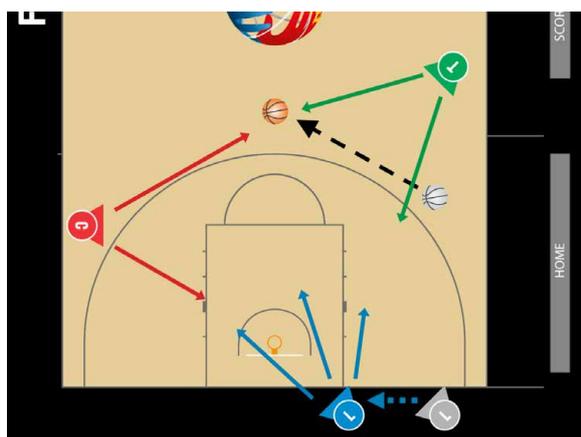


Diagramme 18:
Le ballon se déplace vers le milieu du terrain, l'arbitre de tête (L) fait un close down. L'arbitre de centre (C) se prépare à commencer à couvrir le ballon.

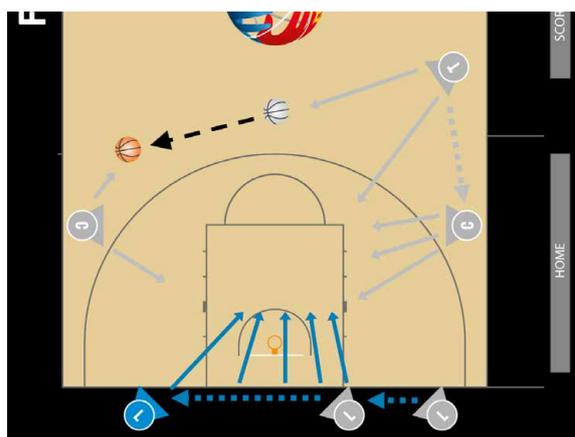


Diagramme 19:
Le ballon se déplace vers le côté faible, l'arbitre de tête (L) traverse et scanne la peinture ou le duel le plus proche.

- c. Phase 2c : Rotation par l'arbitre de queue vers la position d'arbitre de centre** Dès que l'arbitre de queue s'est assuré que l'arbitre de centre a récupéré la vision du ballon du côté faible, il doit revoir la sienne et s'occuper du poste bas du nouveau côté faible avant de commencer la rotation. Des études ont indiqué qu'il s'agit de l'un des points les plus faibles dans le processus de rotation, parce que l'arbitre de queue reste souvent concentré sur le ballon tout en tournant, sans se concentrer d'abord sur la vision de l'action côté faible.

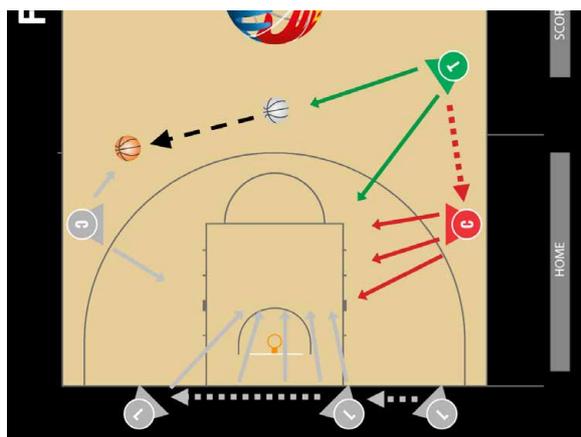


Diagramme 20:
Lorsque l'arbitre de centre (C) se concentre sur le ballon, l'arbitre de queue (T) doit s'occuper du poste bas du nouveau côté faible dès que possible.

- d. Phase 2d : Rotation « non terminée » par l'arbitre de queue** Lorsque l'arbitre de tête utilise la technique appropriée pour traverser (démarrage précoce, marche rapide), il est en mesure d'arrêter la rotation à tout moment et de revenir à sa position initiale. Les situations les plus courantes sont une pénétration / un tir côté faible pendant la rotation ou une skip pass de l'autre côté du terrain. Lorsque cela se produit, l'arbitre de centre ne doit pas bouger et doit rester à sa place. L'arbitre de queue retourne alors à sa position initiale. En principe, si l'arbitre de tête a dépassé le milieu du panneau ou de la peinture, la rotation doit aller à son terme car il s'agit du point de non-retour.

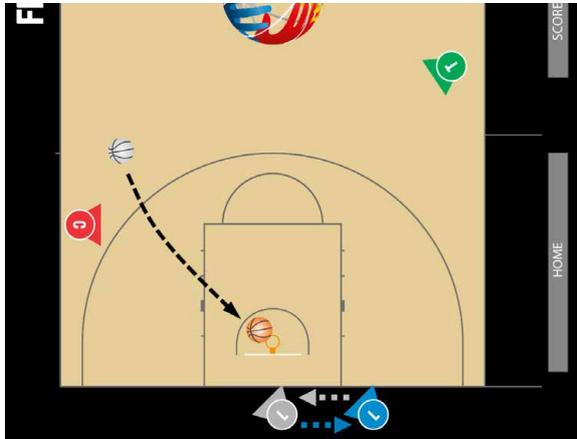


Diagramme 21:
Pénétration/tir du côté faible et l'arbitre de tête (L) est capable de s'arrêter et de revenir à sa position initiale.

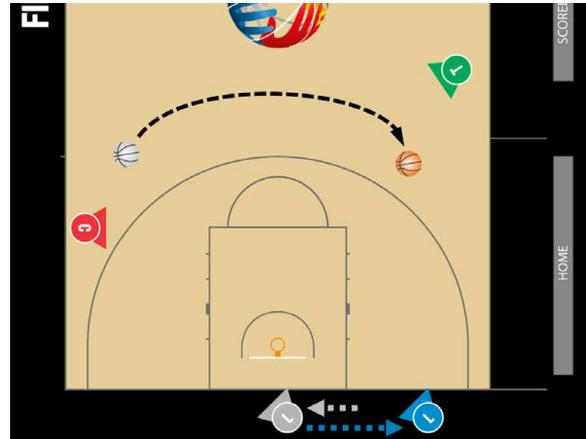


Diagramme 22:
Skip pass de l'autre côté, l'arbitre de tête (L) est capable de s'arrêter et de revenir côté ballon.

3. Phase 3: L'arbitre de queue arrive côté ballon et l'arbitre de centre effectue une rotation vers une nouvelle position d'arbitre de queue

Une fois que l'arbitre de tête a terminé la rotation, l'arbitre de centre est le dernier à passer à la nouvelle position d'arbitre de queue.

- a. **Phase 3a : Couverture par l'arbitre de centre et de tête** L'arbitre de centre reste en position de centre et couvre les actions sur et autour du ballon jusqu'à ce que l'arbitre de tête ait terminé la rotation, soit prêt à arbitrer la situation et que l'action soit terminée. Si la situation continue pendant que l'arbitre de tête traverse, l'arbitre de centre restera sur l'action jusqu'à ce qu'elle soit terminée avant de se déplacer en position d'arbitre de queue. L'objectif principal est de continuer à arbitrer n'importe quelle action, puis de passer à la nouvelle position (rotation). Par conséquent, il y aura toujours momentanément deux arbitres de centre.
- b. **Phase 3b : Rotation par l'arbitre de centre vers la position d'arbitre de queue** Lorsque l'arbitre de centre se déplace jusqu'à la position d'arbitre de queue, ce mouvement doit se faire vers l'arrière et toujours face au panier (45°).



Diagramme 23:
L'arbitre de centre (C) reste sur l'action jusqu'à ce que l'arbitre de tête (L) ait terminé la rotation et soit prêt à arbitrer.



Diagramme 24:
L'ancien arbitre de centre (C) est toujours le dernier à passer à la nouvelle position d'arbitre de queue (T) (en se déplaçant vers l'arrière) et c'est à ce moment que la rotation prend fin.

4. Déséquilibre – « les collègues ne se rendent pas compte » de la rotation Bien qu'il faille les éviter, il peut y avoir des moments où tous les arbitres ne se rendent pas compte qu'il y a une rotation en cours, puis un changement dans la direction du jeu se produit. Si cela arrive, les arbitres ne doivent pas paniquer car il y a deux options pour se replacer correctement lors d'un loupé dans la rotation pendant la transition. Normalement, il y a toujours au moins un arbitre (mais généralement deux), qui se rend(ent) compte de la situation.

- a. **Option 1 : Les nouveaux arbitres de tête et de centre** doivent toujours voir leurs collègues et rechercher l'équilibre sur le terrain pendant la transition. Identifiez de quel côté se trouve le nouvel arbitre de queue en zone arrière et ajustez votre position en conséquence afin d'avoir un bon équilibre en arrivant en zone avant. Vous pouvez utiliser votre voix ou des signaux décidés à l'avance par le trio pour attirer l'attention de l'arbitre qui a manqué la rotation initiale.
- b. **Option 2 : Le nouvel arbitre de queue** constitue toujours la dernière chance d'équilibrer la couverture du terrain lors d'une rotation manquée en transition. Normalement, le nouvel arbitre de queue a plus de temps et une vue idéale pour voir la progression de la transition. Si nécessaire, le nouvel arbitre de queue peut se déplacer de l'autre côté du terrain pendant la transition pour que l'arbitre de queue et l'arbitre de tête soient du même côté. Toutefois, cela doit alors se produire en zone arrière.

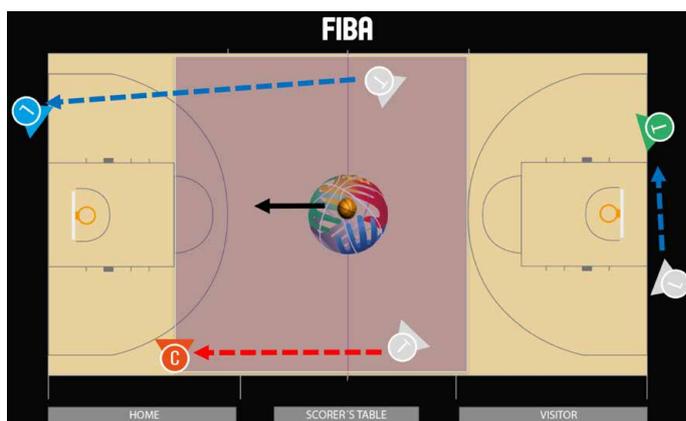


Diagramme 25:
Les nouveaux arbitres de centre (C) et de tête (L) doivent toujours contrôler la transition, avant d'arriver au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée en zone avant.

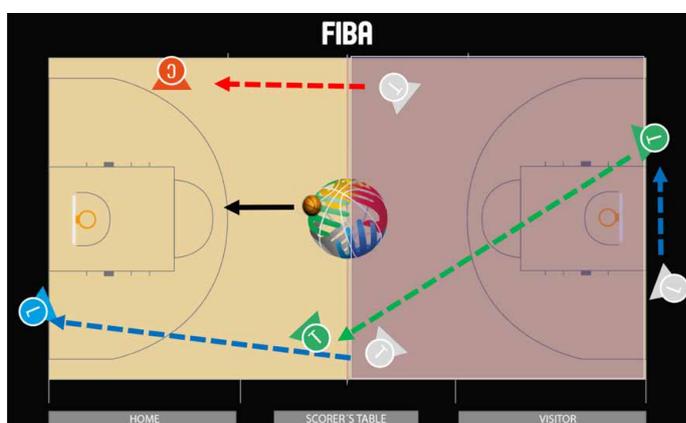


Diagramme 26:
La deuxième option est que le nouvel arbitre de queue (T) équilibre la couverture du terrain en le traversant en diagonale en zone arrière.

2.9 POSITION DE L'ARBITRE DE TÊTE ET TRANSITION

But : Identifier la zone de travail et la couverture appropriées en arbitre de tête.

Pendant la transition, le nouvel arbitre de tête (L) doit être en avance sur le jeu et arriver ligne de fond en 4 secondes ou moins, et doit être positionné de manière à être prêt à arbitrer. Le nouvel arbitre de tête (L) doit également être bien placé pour arbitrer tout au long de la transition. Cela n'est possible que lorsque les techniques suivantes sont correctement appliquées :

- Rester sur l'action précédente avant la nouvelle transition - c'est-à-dire attendre jusqu'à ce que le ballon soit entré dans le panier dans le cas d'un tir réussi ou qu'un défenseur prenne le contrôle d'un rebond,
- Après s'être retourné avec un power step, s'assurer de faire face au terrain tout le temps (lorsque cela est fait correctement, l'arbitre doit également être en mesure de vérifier le chronomètre de jeu),
- Commencer la transition en courant à pleine vitesse et maintenir le sprint jusqu'à l'arrivée ligne de fond,
- Regarder le terrain pendant toute la transition (rechercher activement la prochaine situation et arbitrer la défense),
- Courir directement vers la ligne de fond pour se positionner (en gardant continuellement la même distance par rapport au jeu) - angle « extérieur / extérieur »,
- S'arrêter derrière la ligne de fond et compter « un-deux » dans une position stationnaire, puis être prêt à arbitrer une situation quand elle commence.

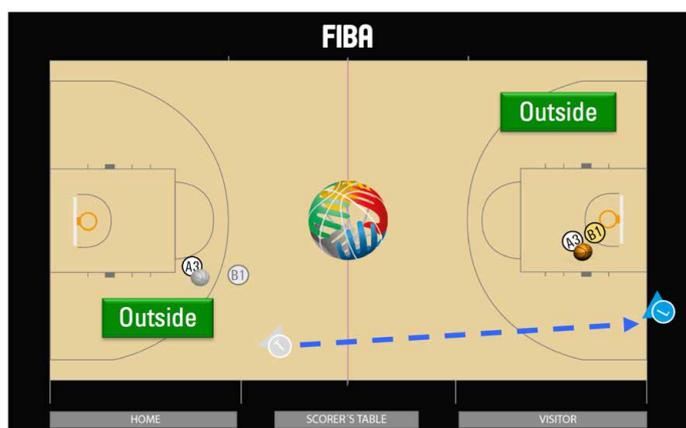


Diagramme 27:

L'arbitre de tête (L) se déplace correctement en ligne droite vers la ligne de fond en maintenant la même distance par rapport au jeu - la vitesse et la taille des joueurs restent les mêmes du début à la fin.



Diagramme 28:

L'arbitre de tête (L) coupe de manière incorrecte près du panier et le jeu vient vers lui. L'angle change complètement parce que les joueurs semblent plus grands et plus rapides.

L'arbitre de tête est positionné derrière la ligne de fond avec un angle de 45° face au panier. Il ne doit pas se trouver à plus d'un mètre de la ligne de fond et doit normalement être à l'extérieur de la peinture. La zone de travail de l'arbitre de tête va de la ligne à trois points jusqu'au bord du panneau.

La position normale de l'arbitre de tête se trouve entre la ligne du couloir de lancer-franc et la ligne à trois points. Il doit se déplacer le long de la ligne de fond en fonction du mouvement du ballon, en s'assurant qu'il est positionné en bordure du jeu. Il doit se déplacer en dehors du terrain.

C'est normalement l'arbitre de tête qui est chargé de siffler les violations/fautes qui ont lieu côté fort du terrain en dessous de la ligne des lancers-francs. Des études ont prouvé que lorsque l'arbitre de tête siffle lors d'une action côté faible (de l'autre côté du terrain), en particulier lors d'une pénétration (nombreux contacts), la décision est incorrecte et dans de nombreux cas, les coups de sifflet erronés se produisent lorsqu'on croit deviner une action (une faute est sifflée alors que le contact était légal ou qu'il n'y a eu aucun contact). Ce type de coup de sifflet est appelé « coup de sifflet croisé de l'arbitre de tête » et ne devrait pas se produire. L'arbitre de tête doit faire confiance à l'arbitre de centre pour qu'il siffle si un contact illégal se produit (confiance par l'arbitre de tête et arbitre de centre actif). Sur les pénétrations côté faible, l'arbitre de tête se charge des contacts en bas et devant et des contacts illégaux avec les mains de son côté, que l'arbitre de centre ne peut pas voir. L'arbitre de tête doit avoir un angle ouvert pour siffler.

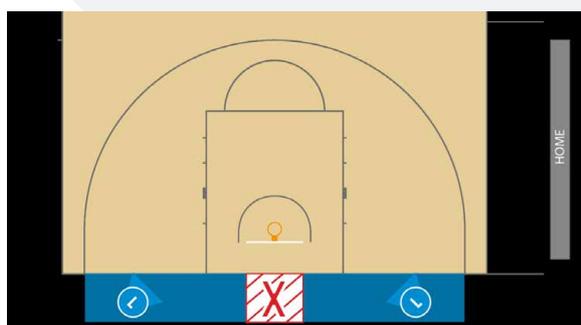


Diagramme 29:
La zone de travail principale se situe entre la ligne à 3 points et le bord du panneau. Pour savoir si vous avez la bonne position, vérifiez que vous voyez l'avant de l'anneau.

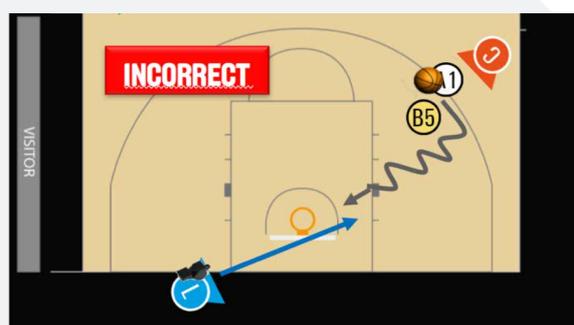


Diagramme 30:
L'arbitre de tête (L) doit faire confiance à l'arbitre de centre (C) qui doit être actif et prêt à couvrir sa zone de responsabilité principale. Le diagramme montre le "coup de sifflet croisé" de l'arbitre de tête, ce qui est incorrect.

Quand le ballon arrive au poste bas du côté fort (du côté de l'arbitre de tête), ce dernier doit se préparer à une éventuelle pénétration en effectuant quelques pas vers le côté opposé. C'est ce qu'on appelle le « cross step » de l'arbitre de tête. Cela lui permet de voir une éventuelle pénétration vers le panier, de repérer une possible aide défensive venant du côté faible, et de mettre en œuvre le même principe « Être à distance et stationnaire » que lors de la transition.



Diagramme 31:
Quand la balle arrive au poste bas du côté fort, l'arbitre de tête (L) doit être prêt pour l'action suivante en effectuant quelques pas vers le côté opposé pour avoir un plus angle plus large pour couvrir l'éventuelle action suivante.

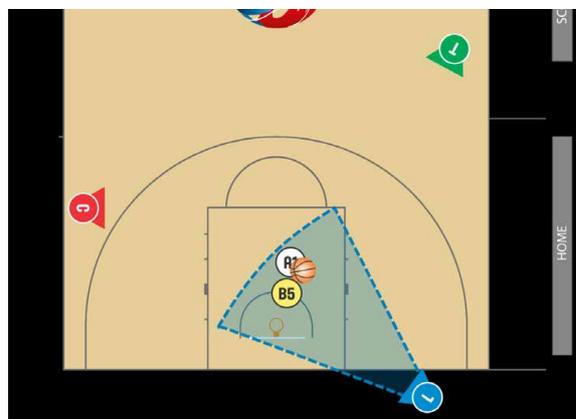


Diagramme 32:
L'arbitre de tête (L) a effectué le cross step et s'est légèrement tourné vers le panier. Ce nouvel angle lui permet d'arbitrer la défense lors de la pénétration et d'être prêt en cas d'aide défensive.

2.10 POSITION DE L'ARBITRE DE QUEUE ET TRANSITION

But : Identifier la zone de travail et la couverture appropriées en arbitre de queue.

Pendant la transition, le nouvel arbitre de queue doit toujours suivre le jeu (il doit être derrière le jeu – ni aligné ni au-devant du jeu). De cette façon, l'arbitre de queue peut contrôler facilement les chronomètres et analyser les prochaines situations qui peuvent éventuellement se produire. Cela n'est possible que lorsque les techniques correctes suivantes sont mises en œuvre :

- Attendre derrière la ligne de fond jusqu'à ce que le ballon soit passé à un coéquipier sur le terrain après un panier marqué et que le joueur chargé de la remise en jeu a avancé sur le terrain (le nouvel arbitre de queue doit attendre d'avoir au minimum 3 mètres de distance avec le ballon avant d'entrer sur le terrain),
- Toujours maintenir une distance adéquate derrière le jeu - 1 à 2 pas (ne pas courir en accordéon),
- Être le dernier à arriver en zone avant, et avoir un angle de 45° face au panier (tous les joueurs doivent être situés être entre les bras droits et étendus = côté droit / ligne de touche à gauche et côté gauche / ligne médiane à droite).

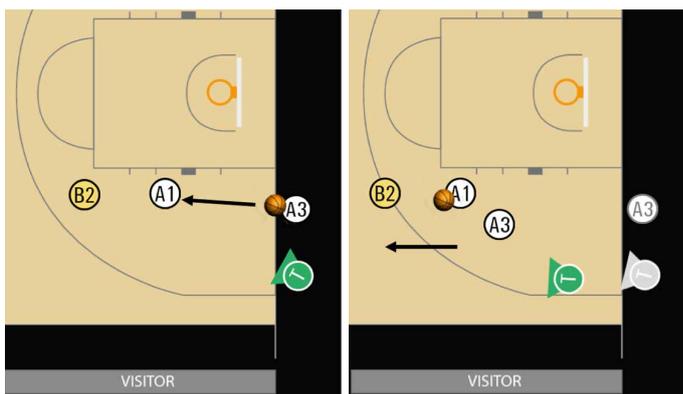


Diagramme 33:
Le nouvel arbitre de queue (T) applique les techniques correctes en attendant derrière la ligne de fond que le ballon soit passé à un coéquipier après un panier encaissé et que le joueur effectuant la remise en jeu ait pénétré sur le terrain.



Diagramme 34:
L'arbitre de queue maintient la bonne distance, toujours derrière le jeu (ne court pas en accordéon), ce qui lui permet d'avoir un angle identique, de contrôler les chronomètres et de voir la mise en place en zone avant.

L'aire de travail de l'arbitre de queue se situe entre la ligne de banc d'équipe et la ligne médiane. L'arbitre de queue doit être en mesure de contrôler une large zone s'il garde une bonne distance par rapport aux joueurs avec un état d'esprit actif pour analyser leurs prochains mouvements. Il se situe normalement sur le terrain.

Lorsque le ballon se rapproche de la ligne de touche du côté de l'arbitre de queue, il doit rentrer plus dans le terrain pour maintenir un angle ouvert. Chaque fois qu'un dribbleur est positionné devant lui, il doit évaluer la direction dans laquelle le dribbleur se déplacera ensuite. Chaque fois qu'un joueur se déplace dans une direction, l'arbitre de queue doit se déplacer dans l'autre direction - c'est ce qu'on appelle le «cross step» de l'arbitre de queue. Lorsque l'action est terminée, il doit revenir plus près de la ligne de touche dans sa position habituelle de travail.

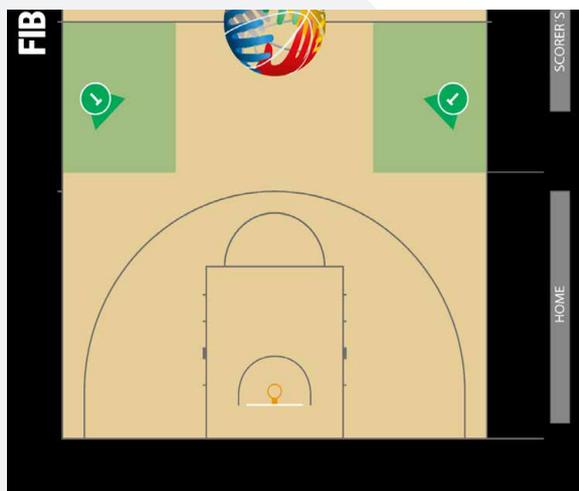


Diagramme 35:
La zone de travail de l'arbitre de queue (T) se situe entre la ligne de banc d'équipe et la ligne médiane. Si la balle se déplace à proximité de la ligne de touche côté fort, l'arbitre de queue (T) doit faire un ou deux pas vers l'intérieur du terrain pour maintenir un angle large.



Diagramme 36:
Chaque fois que l'arbitre de queue (T) est aligné, il doit anticiper le côté vers lequel le joueur va se déplacer ensuite. Lorsque le joueur se déplace, l'arbitre de queue (T) doit réagir et faire un cross step dans la direction opposée des joueurs.

2.11 POSITION DE L'ARBITRE DE CENTRE ET TRANSITION

But : Identifier la zone de travail et la couverture appropriées en arbitre de centre.

Pendant la transition d'arbitre de centre à arbitre de centre, l'arbitre en question doit suivre les étapes suivantes :

- Rester sur l'action précédente avant la nouvelle transition, c'est-à-dire attendre que le ballon soit rentré dans le panier en cas de panier marqué, ou jusqu'à ce qu'un défenseur ait pris le contrôle d'un rebond,
- Faire face au terrain pendant toute la transition (rechercher activement la situation suivante et arbitrer la défense),
- Courir directement jusqu'à la ligne de lancer-franc prolongée en zone avant (position de mise en place),
- Lorsqu'un jeu de transition va vers le côté faible, il est possible que l'arbitre de centre doive s'arrêter momentanément et arbitrer une situation (garder la distance par rapport au jeu – anticiper).

La zone de travail de l'arbitre de centre se trouve entre le haut du cercle des lancers-francs et le « bas du cercle des lancers-francs » imaginaire. Concrètement parlant, cela signifie à partir de la ligne de lancer-franc prolongée, quelques pas vers le haut et quelques pas vers le bas. La zone de travail de l'arbitre de centre est normalement toujours sur le terrain.

Toute action côté faible qui part vers le panier est de la responsabilité principale de l'arbitre de centre. Il doit se tenir prêt à siffler en cas de contact ou d'action illégaux. Si l'arbitre de centre manque un contact illégal et reste passif, cela forcera l'arbitre de tête à être plus actif et, dans le pire des cas, engendrera un « coup de sifflet croisé de l'arbitre de tête » (L'arbitre de tête fait confiance et l'arbitre de centre est actif).

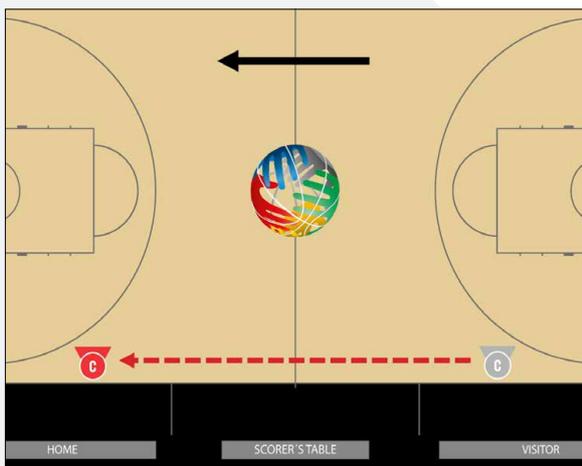


Diagramme 37:
L'arbitre de centre (C) se déplace normalement lors de la transition de la ligne de lancer-franc prolongée en zone arrière à celle en zone avant, en couvrant toute éventuelle transition côté faible.

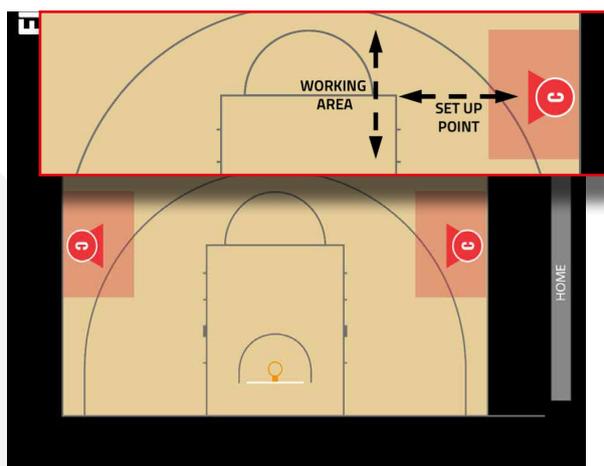


Diagramme 38:
La position de mise en place de l'arbitre de centre (C) se trouve au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée et la zone de travail du haut du cercle de lancer-franc au bas imaginaire de ce cercle.

Lorsqu'il y a une pénétration vers le panier côté faible, l'arbitre de centre doit faire un ou plusieurs pas sur le terrain en diagonale vers la ligne médiane, même principe que pour l'arbitre de queue. Chaque

fois qu'un joueur se déplace dans une direction, l'arbitre de centre doit se déplacer dans l'autre sens. C'est ce qu'on appelle le « cross step de l'arbitre de centre ». Il y aura toujours un moment où il sera aligné au début de la pénétration mais ce ne sera que momentané et sera minimisé avec le cross step.

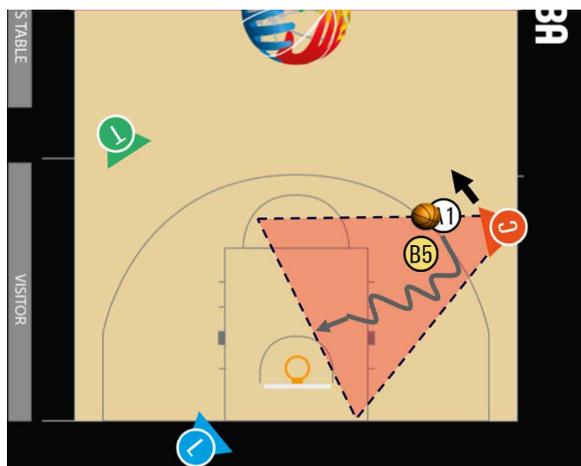


Diagramme 39:
Le ballon est côté faible et l'arbitre de centre (C) se prépare à arbitrer la pénétration vers le panier (il est mentalement prêt à faire un cross step).

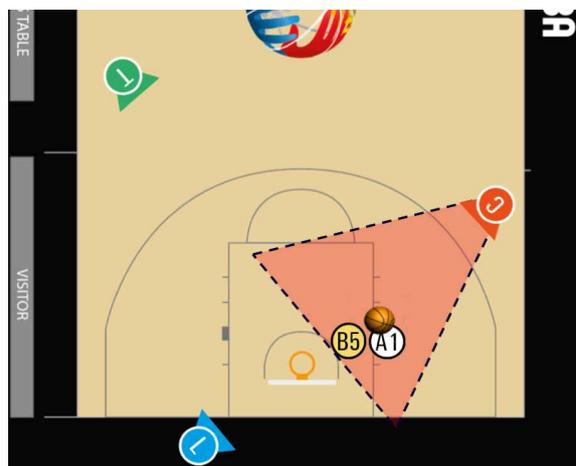


Diagramme 40:
Le dribbleur se déplace vers la gauche et l'arbitre de centre (C) fait un cross step à juste titre vers la droite et maintient un angle ouvert.

En cas de trappe proche de la ligne médiane en zone avant côté faible, l'arbitre de centre doit se rapprocher de la ligne médiane pour arbitrer la situation (« allez où vous avez besoin d'aller pour arbitrer une situation »). Une fois la situation de trappe terminée, l'arbitre de centre reprend sa position normale au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée, à moins que l'arbitre de tête ait traversé pendant la trappe (bien qu'il aurait dû traverser avant la trappe).

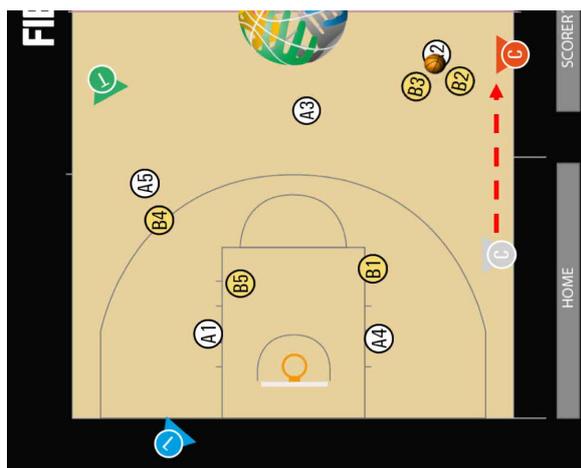


Diagramme 41:
Lorsqu'il y a une trappe près de la ligne médiane côté faible, l'arbitre de centre (C) doit se rapprocher de la ligne médiane pour couvrir correctement la situation, mais ce n'est pas une rotation (sauf si l'arbitre de tête (L) traverse).



Diagramme 42:
Une fois la trappe terminée, l'arbitre de centre (C) reprend sa position initiale et sa zone de travail au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée (sauf si l'arbitre de tête (L) a traversé pendant la trappe – première option).

2.12 CONTRE-ATTAQUE

But : Identifier la couverture adéquate et la collaboration entre l'arbitre de tête et l'arbitre de centre lors d'une contre-attaque.

Lors d'une contre-attaque, il est important de comprendre que l'arbitre de centre doit être actif et qu'il couvre 50 % du terrain (côté faible).

Toute action ou tout contact du côté faible doivent être couverts par l'arbitre de centre, et toute action du côté fort par l'arbitre de tête. C'est la beauté de la mécanique à 3 quand elle fonctionne correctement.

Il est conseillé de s'entraîner à passer d'arbitre de queue à arbitre de tête pendant une transition pour repérer automatiquement où se trouve l'arbitre de centre de l'autre côté du terrain. Avec l'expérience, cela devient une procédure standard qui sera automatiquement effectuée pendant la contre-attaque lorsqu'il y a moins de temps.

L'arbitre de tête et l'arbitre de centre doivent sprinter, analyser le moment où la situation va commencer, puis s'arrêter et arbitrer la situation en se concentrant sur la défense (arbitrer la défense). Le point faible de la couverture pendant une contre-attaque est quand l'arbitre de tête coupe sous le panier et tente d'arbitrer l'action côté faible. Cela détruit le concept de la mécanique à 3 car chaque arbitre est en charge de sa zone de responsabilité principale et il ne devrait pas y avoir besoin de responsabilité secondaire.

Il est important que l'arbitre de centre arrive rapidement en zone avant au niveau de la ligne de lancer-franc prolongée pour avoir la meilleure couverture en cas d'éventuelle intervention illégale ou de goaltending (voir aussi le chapitre «2.20 Intervention illégale et goaltending» pour plus de détails).

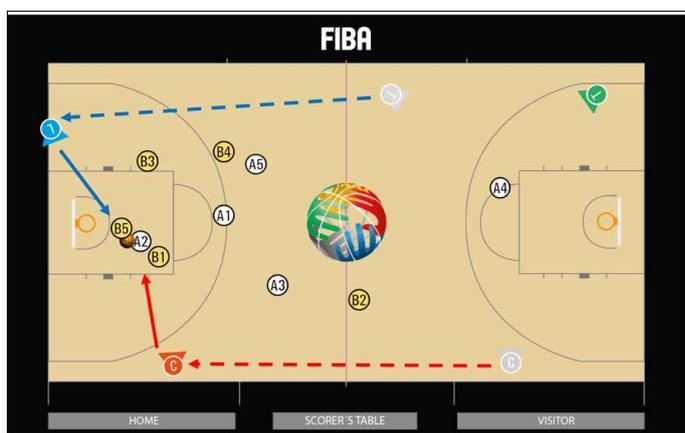


Diagramme 43:

L'arbitre de centre (C) doit courir vite lors de chaque contre-attaque. Il est important que l'arbitre de tête (L) et l'arbitre de centre (C) soient en mesure d'avoir une position stationnaire pour arbitrer lorsqu'une situation commence. Il s'agit normalement d'une situation de double couverture.

2.13 DÉFENSE EN PRESSE

But : Identifier la couverture adéquate et la collaboration entre l'arbitre de queue et l'arbitre de centre lors d'une défense en presse.

Lorsqu'il y a plus de deux paires de joueurs adverses en zone arrière, l'arbitre de centre doit être actif et aider l'arbitre de queue à couvrir le jeu. Si tous les joueurs sont en zone arrière, alors l'arbitre de tête doit aussi se rapprocher du jeu et être prêt à couvrir toutes les longues passes potentielles.

Tous les joueurs sont en zone arrière

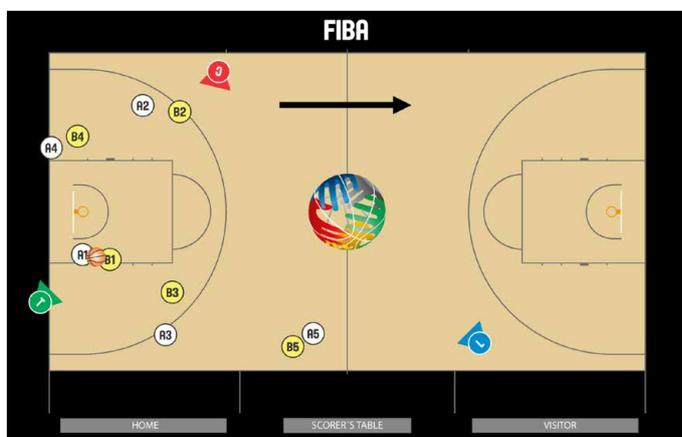


Diagramme 44:
L'arbitre de queue (T) et l'arbitre de centre (C) arbitrent l'action dans la zone arrière.

Il y a plus de 4 joueurs adverses en zone arrière

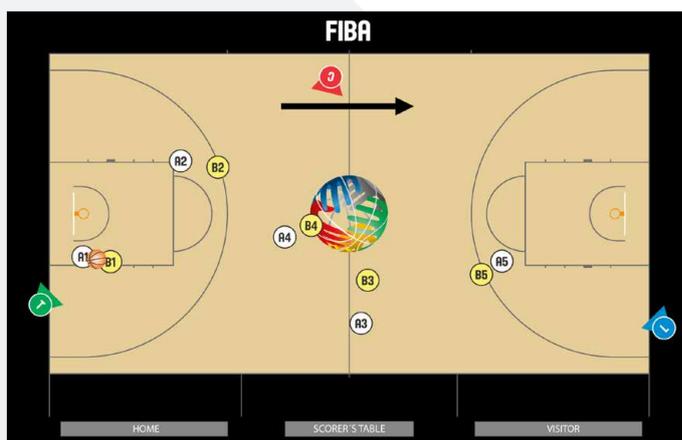


Diagramme 45:
L'arbitre de queue (T) arbitre derrière le jeu. L'arbitre de centre (C) se place près de la ligne médiane pour arbitrer les joueurs qui se trouvent en zone avant ou arrière. L'arbitre de tête (L) se place ligne de fond pour arbitrer les joueurs situés en zone avant.

2.14 BALLON HORS DES LIMITES & REMISES EN JEU

But : Comprendre la couverture des situations de sortie de balle pour s'assurer qu'un seul arbitre siffle un «ballon hors des limites».

Avec la mécanique à 3, toutes les lignes de la zone avant sont couvertes. Seul l'arbitre de queue a deux lignes à couvrir. La règle de base est que l'arbitre de tête couvre la ligne de fond, l'arbitre de centre couvre la ligne de touche côté faible, et l'arbitre de queue couvre la ligne de touche côté fort et la ligne médiane.

Lorsque le jeu se poursuit avec une remise en jeu, il doit toujours y avoir deux arbitres (l'arbitre de tête et l'arbitre de queue) du côté de la remise en jeu.

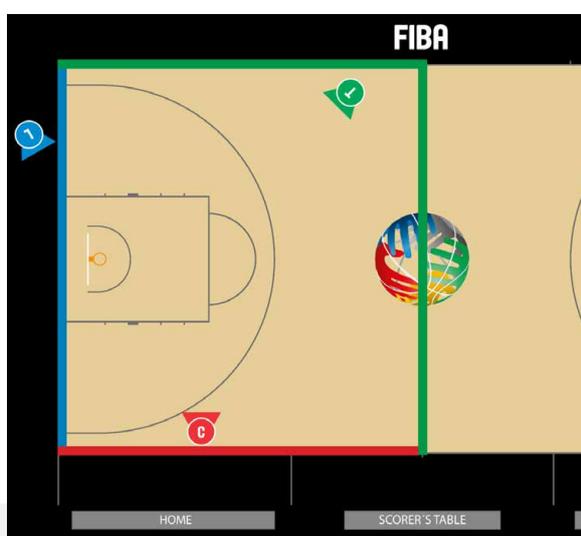


Diagramme 46:
L'arbitre de tête (L) et l'arbitre de centre (C) ont une seule ligne à couvrir, tandis que l'arbitre de queue (T) en a deux (une ligne de touche et la ligne médiane).

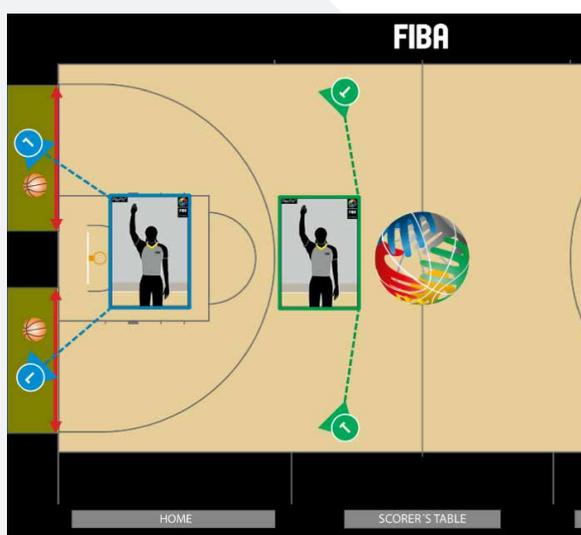


Diagramme 47:
Lorsque la remise en jeu est effectuée au niveau de la ligne de fond en zone avant entre la ligne à 3 points et le bord du panneau, l'arbitre de tête (L) doit se placer à l'extérieur de l'endroit de la remise en jeu (et l'arbitre de centre (C) doit être prêt à couvrir le côté faible). L'arbitre de queue (T) répercute le signal « déclenchement du chronomètre du jeu à venir » auprès de la table de marque.

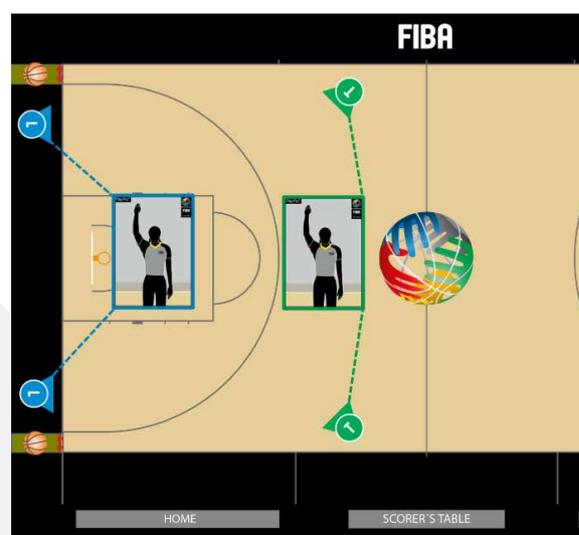


Diagramme 48:
Lorsque la remise en jeu est effectuée au niveau de la ligne de fond en zone avant entre la ligne à 3 points et la ligne de touche, l'arbitre de tête (L) doit se placer entre le panier et le lieu de la remise en jeu. L'arbitre de queue (T) répercute le signal « déclenchement du chronomètre du jeu à venir » auprès de la table de marque.

2.15 COUVERTURE DES TIRS (TENTATIVES DE TIR EN GÉNÉRAL ET À 3 POINTS)

But : Identifier et comprendre la couverture par chaque arbitre lors d'un tir au panier.

Le principe de base est que l'arbitre de tête est en responsabilité principale pour tous les tirs à 2 points côté fort (comme démontré ci-dessous, zone bleue) et l'arbitre de queue est en responsabilité principale pour tous les tirs à 3 points, et les tirs à 2 points côté fort.

L'arbitre de centre est en responsabilité principale pour tous les tirs côté faible (voir Diagramme 49).

Chaque fois qu'il y a une zone de responsabilité partagée (zone restreinte, rectangle 2), le principe de base est que l'arbitre respectif couvre son côté de l'action (voir Diagramme 50).

Voir aussi les chapitres «2.11 Responsabilité lors d'un tir (protection du tireur)», «2.3 Arbitrer la défense» et «2.4 Rester sur l'action» dans le Manuel FIBA pour arbitres - Techniques individuelles d'arbitrage (IOT).

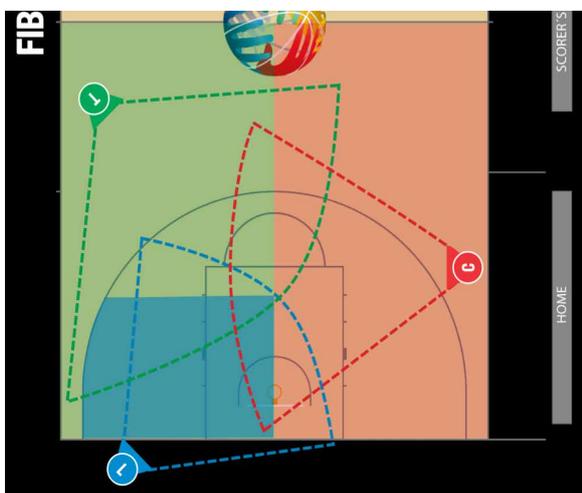


Diagramme 49:
L'arbitre de tête (L) est normalement en responsabilité principale pour la zone bleue, l'arbitre de queue (T) pour la zone verte et l'arbitre de centre (C) pour la zone rouge.

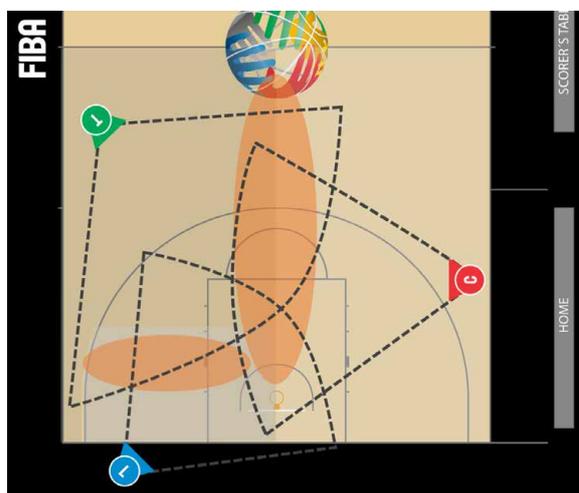


Diagramme 50:
Dans les zones de responsabilité partagée, il est important que les deux arbitres aient la discipline nécessaire pour traiter l'ensemble de l'action et essayer de se concentrer uniquement sur leur côté des défenseurs.

2.16 TEMPS-MORTS

Une fois que la table de marque a notifié aux arbitres une demande de temps-mort, c'est normalement à l'arbitre de queue ou à l'arbitre de centre le plus proche de la table d'octroyer le temps-mort.

Les arbitres ont trois positions standard pendant les temps-morts (toujours côté opposé). Ils peuvent sélectionner l'une des trois positions qu'ils jugent la plus appropriée (NDLR : il faut laisser le ballon sur le terrain à l'endroit où le jeu reprendra).

Lorsqu'il reste 20 secondes, deux arbitres se déplacent près des bancs d'équipe afin d'être prêts à activer les équipes pour revenir sur le terrain lorsque le signal sonore des 50 secondes retentit.



Diagramme 51:
Les trois positions standard pendant un temps-mort, toujours du côté opposé.

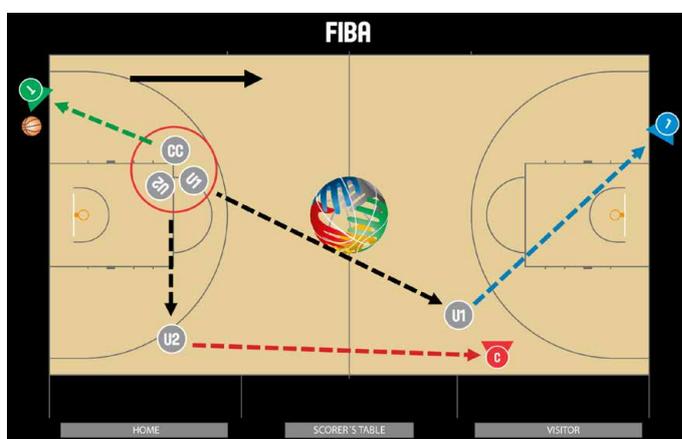


Diagramme 52:
Lorsqu'il reste 20 secondes avant la fin du temps-mort, deux arbitres se rapprochent des bancs d'équipe.

Protocole lors d'un temps-mort dans les 2 dernières minutes (L2M)

(où une équipe a la possibilité de faire avancer le ballon en zone avant)

Lorsque le chronomètre indique 2 minutes ou moins dans le quatrième quart-temps et dans une prolongation lorsque l'équipe demandant le temps-mort bénéficie de la possession du ballon dans sa zone arrière :

- Les arbitres ont trois positions standard pendant les temps-morts (toujours du côté opposé). Ils peuvent choisir l'une des trois positions qu'ils estiment la plus appropriée.
- Pendant le temps-mort, le ballon doit rester dans les mains du crew chief (ce qui indique que la décision quant à l'emplacement de la remise en jeu n'a pas encore été prise).
- Lorsqu'il reste 20 secondes, le crew chief et un des arbitres se rapprochent des bancs d'équipe. Le crew chief va voir l'équipe qui a droit à la possession du ballon.
- Lorsque le signal des 50 secondes retentit, les arbitres activent les équipes pour revenir sur le terrain.
- Le crew chief demande à l'entraîneur principal de décider si la remise en jeu doit rester en zone arrière ou si elle doit être avancée en zone avant. Le crew chief confirme verbalement la décision avec l'entraîneur principal (par ex. « La remise en jeu sera en zone avant ou en zone arrière du terrain »). Le crew chief désigne l'emplacement de la remise en jeu en pointant vers cet endroit et en s'y déplaçant pour la remise en jeu. Il soutient verbalement ce geste.
- Normalement, le crew chief effectue la remise en jeu et les deux autres arbitres ajustent leurs positions en conséquence.
- Les arbitres doivent s'assurer que le chronomètre des tirs est correctement réglé (réinitialisé/ avec le temps restant) avant la remise en jeu.

2.17 REMPLACEMENTS

C'est l'arbitre de queue ou l'arbitre de centre le plus proche de la table qui effectue les remplacements. Tous les remplacements doivent être effectués le plus rapidement possible. Dès que tous les remplacements sont terminés, l'arbitre en charge doit s'assurer qu'il y a le bon nombre de joueurs sur le terrain et communiquer ensuite par un contact visuel avec l'arbitre actif qui détient le ballon.

Remplacements après une faute sifflée

Une fois que l'arbitre qui a sifflé a terminé sa gestuelle auprès de la table de marque, il incombe à l'arbitre qui arrive côté table de marque d'effectuer les remplacements (l'arbitre de queue ou l'arbitre de centre).



Diagramme 53:

L'arbitre de queue (T) a terminé sa gestuelle et se déplace vers sa nouvelle position pour les lancers-francs. Le nouvel arbitre de centre (C) administre ensuite les remplacements.

2.18 HUIT SECONDES ET VIOLATION DE RETOUR EN ZONE

C'est normalement l'arbitre de queue qui a la responsabilité première de compter les 8 secondes. Dans toutes les situations de presse, l'arbitre de centre doit être prêt à aider l'arbitre de queue (il doit être physiquement et mentalement engagé dans la situation).

L'arbitre de queue est également en responsabilité principale sur toutes les violations ayant lieu au niveau de la ligne médiane. Parfois, l'arbitre de centre peut aussi aider sur les éventuelles violations de retour en zone lorsque le ballon est joué côté faible avant de retourner en zone arrière.

2.19 COUVERTURE DU CHRONOMÈTRE DES TIRS

C'est normalement les arbitres extérieurs (l'arbitre de queue et l'arbitre de centre) qui sont les principaux responsables des infractions commises lors d'un tir. En outre, l'arbitre de tête doit se rappeler du temps restant sur le chronomètre des tirs et être prêt à aider l'arbitre de queue / l'arbitre de centre dans leurs décisions. Il est essentiel pour les arbitres de savoir quand la période de chronomètre des tirs touche à sa fin pour être en mesure de prendre des décisions correctes dans les situations de chronomètre des tirs.

En ce qui concerne l'arbitre actif qui effectue la remise en jeu, il doit toujours vérifier le chronomètre des tirs pour s'assurer que le bon temps est affiché. Cela doit être fait avant que l'arbitre ne passe le ballon au joueur effectuant la remise en jeu.

Remarque : Lorsque le panneau est équipé d'un éclairage jaune sur le dessus de son périmètre, ce signal visuel prévaut sur le signal sonore du chronomètre des tirs.

2.20 INTERVENTION ILLÉGALE ET GOALTENDING

C'est normalement l'arbitre de queue ou l'arbitre de centre qui sont chargés de déterminer s'il y a intervention illégale ou violation de goaltending. L'arbitre à l'opposé du tir a la responsabilité principale de la trajectoire du ballon et des violations d'intervention illégale ou de goaltending - voir aussi diagramme 93 et diagramme 94.

Si un panier est accordé en raison d'une intervention illégale ou d'un goaltending, l'arbitre qui siffle doit arrêter le chronomètre et accorder le panier en montrant le signal officiel correct.

Intervention illégale et goaltending lors d'une contre-attaque

Dans les situations de contre-attaque, il incombe principalement à l'arbitre de centre et à l'arbitre de tête de couvrir les éventuelles interventions illégales ou les violations de goaltending. Si l'arbitre de centre n'est pas prêt à couvrir (physiquement non engagé avec l'action) la contre-attaque, la responsabilité est transférée à l'arbitre de tête. Dans ce cas, l'arbitre de tête doit s'arrêter avant la ligne de fond pour pouvoir voir à la fois l'anneau et l'avant du panneau.

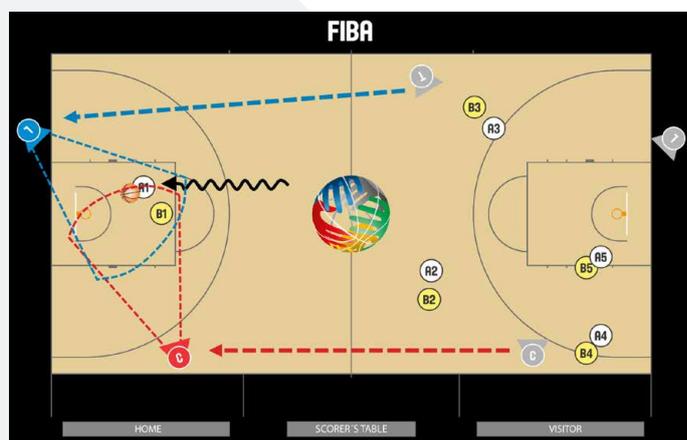


Diagramme 54:
Normalement, dans les situations de contre-attaque, l'arbitre de centre (C) est responsable des interventions illégales ou des infractions de goaltending.

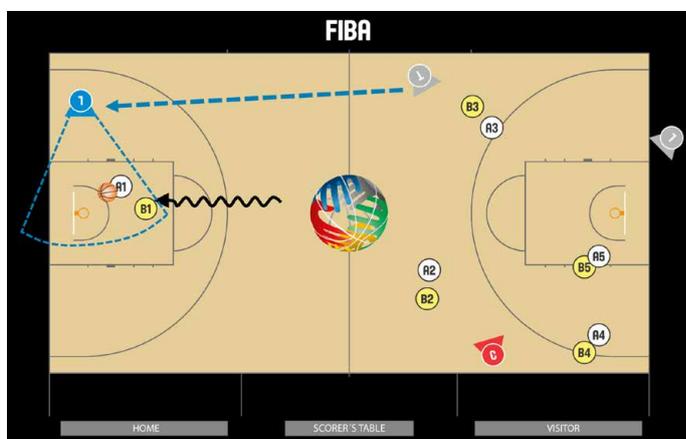


Diagramme 55:
Si l'arbitre de centre (C) n'est pas engagé dans la contre-attaque, il devient de la responsabilité de l'arbitre de tête de couvrir les interventions illégales et les infractions de goaltending. Dans ce cas, l'arbitre de tête doit s'arrêter avant la ligne de fond pour pouvoir voir à la fois l'anneau et l'avant du panneau.

Intervention illégale et goaltending lors d'une situation avec faute

Sur toutes les situations entraînant un coup de sifflet, l'arbitre de queue et l'arbitre de centre ne doivent pas se déconcentrer. Au contraire, ils doivent maintenir leur position, rester concentrés et suivre la situation jusqu'à la fin (lorsque la balle n'a plus la possibilité d'entrer dans le panier) et être prêts à siffler toute intervention illégale / goaltending.

2.21 SIGNALEMENT DES FAUTES ET PERMUTATIONS

Cible : Identifier et connaître les positions et procédures correctes après une faute sifflée.

Principes pour les permutations :

Lancers-francs (le ballon reste en zone avant) :

- a. L'arbitre qui signale la faute part se placer à l'opposé
- b. Les deux autres remplissent les espaces libres

Remise en jeu (le ballon reste en zone avant) :

- a. L'arbitre qui signale la faute part se placer à l'opposé en position d'arbitre de queue ou de centre
- b. Les deux autres remplissent les espaces libres

Il faut réduire au minimum la distance – marche rapide – et penser à la prochaine position après avoir signalé la faute. Si deux arbitres sifflent la même faute, c'est l'arbitre qui est à l'opposé qui signale la faute.

Dans toutes les situations, les arbitres doivent essayer de réduire les permutations. Parfois, il n'y a pas besoin de permuter, et parfois les trois arbitres doivent se déplacer pour que les règles ci-dessus soient appliquées.

Signalement d'une faute :

- a. Voix claire
- b. Signaux nets
- c. Rythme

Voir aussi « 2.8.1. Gestuelle » du Manuel FIBA pour arbitres - Techniques individuelles d'arbitrage (IOT) sur les techniques et les procédures pour signaler une faute.

Le jeu reste en zone avant et reprend par une remise en jeu

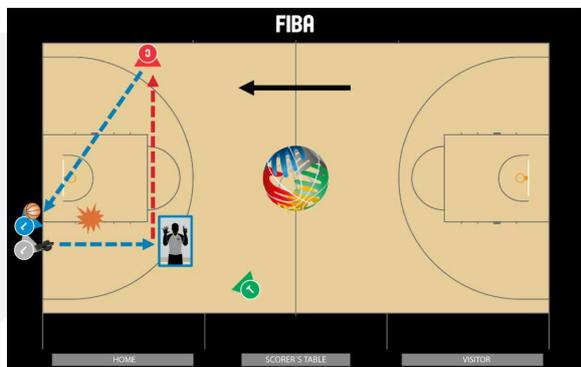


Diagramme 56:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

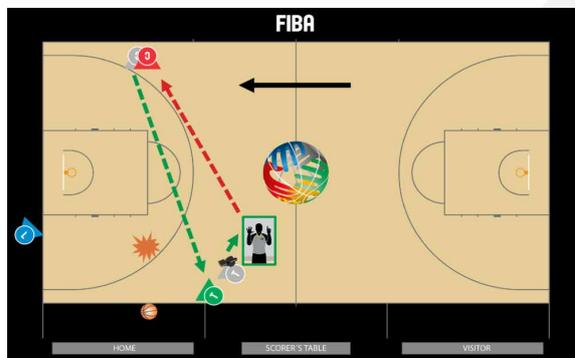


Diagramme 57:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de queue (T) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)



Diagramme 58:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)



Diagramme 59:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de queue (T) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

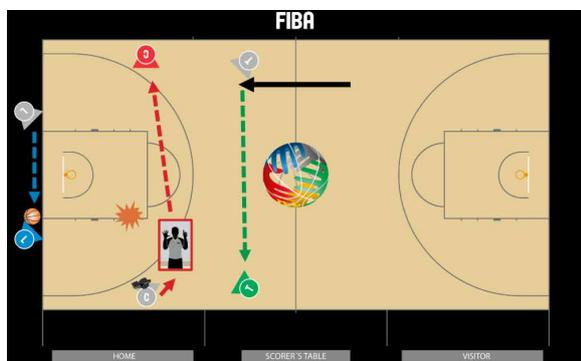


Diagramme 60:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de centre (C) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)



Diagramme 61:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de centre (C) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)



Diagramme 62:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de queue (T) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

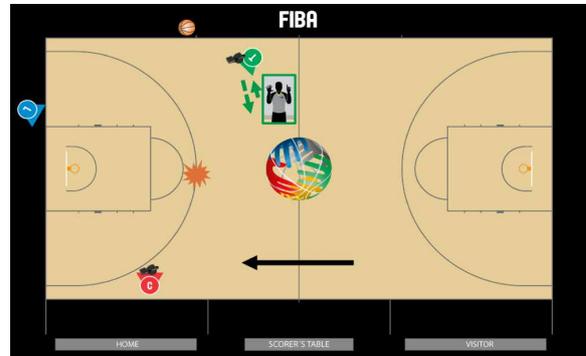


Diagramme 63:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de queue (T) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

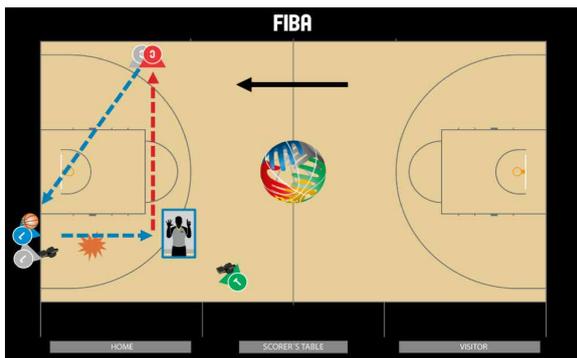


Diagramme 64:
Double coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de queue (T) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

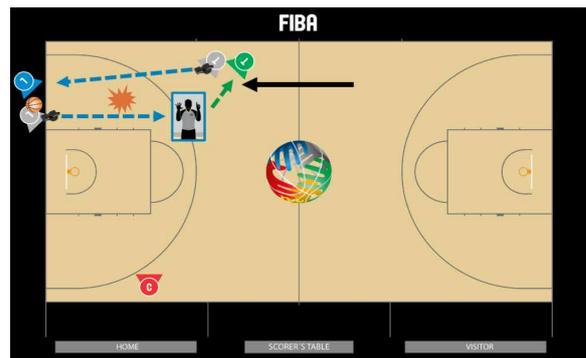


Diagramme 65:
Double coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de queue (T) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)



Diagramme 66:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de centre (C) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

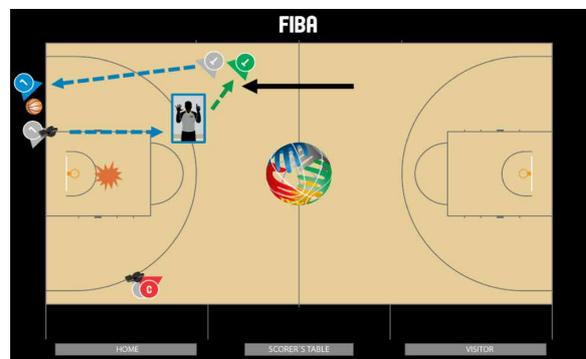


Diagramme 67:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de centre (C) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (remise en jeu)

Le jeu reste en zone avant et reprend par un ou des lancers-francs



Diagramme 68:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de tête (L) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 69:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de queue (T) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 70:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de tête (L) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 71:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de queue (T) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 72:
Coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 73:
Coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 74:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de queue (T) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 75:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de queue (T) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 76:
Double coup de sifflet en zone avant côté table par l'arbitre de queue (T) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 77:
Double coup de sifflet en zone avant à l'opposé de la table par l'arbitre de queue (T) et de tête (L) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 78:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de tête (L) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)



Diagramme 79:
Double coup de sifflet en zone avant par l'arbitre de tête (L) et de centre (C) - le ballon reste en zone avant (lancers-francs)

Le jeu reprend en nouvelle zone avant par une remise en jeu

Remarque : Lorsqu'une faute est sifflée en zone arrière ou qu'il y a une faute offensive en zone avant, il n'y a pas de permutation à moins qu'il ne soit nécessaire de faciliter la nouvelle position de l'arbitre qui siffle à l'opposé (pas de longues permutations).

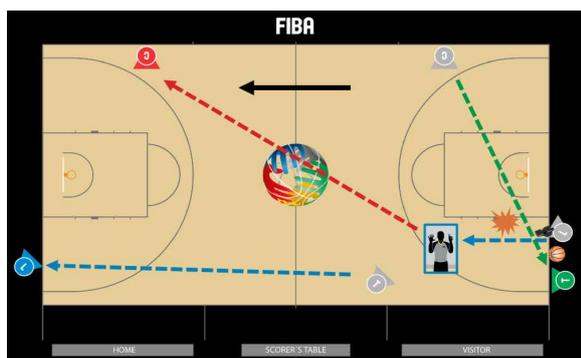


Diagramme 80:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de tête (L) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)



Diagramme 81:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de tête (L) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)



Diagramme 82:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de queue (T) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)



Diagramme 83:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de queue (T) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)

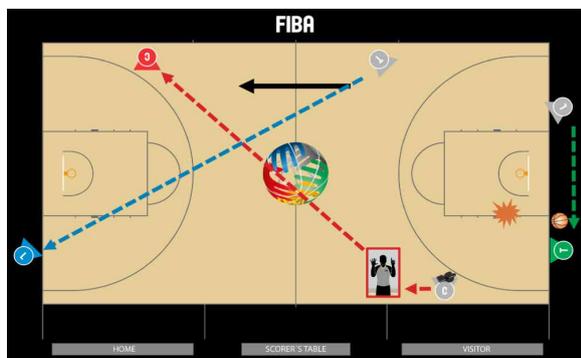


Diagramme 84:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de centre (C) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)

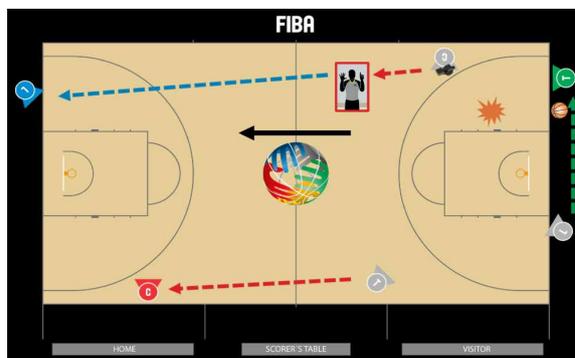


Diagramme 85:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de centre (C) - le jeu repart dans l'autre direction (remise en jeu)

Le jeu reprend de l'autre côté du terrain avec un ou des lancers-francs



Diagramme 86:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de tête (L) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)



Diagramme 87:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de tête (L) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)



Diagramme 88:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de queue (T) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)

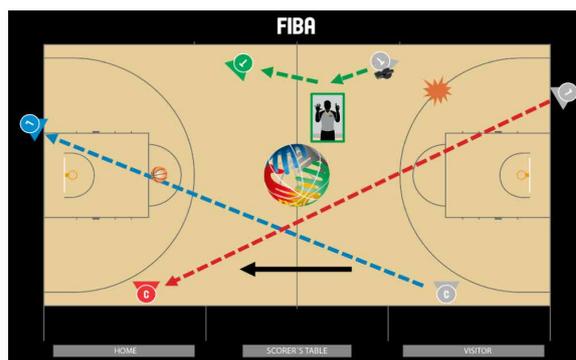


Diagramme 89:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de queue (T) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)



Diagramme 90:
Coup de sifflet en zone arrière côté table par l'arbitre de centre (C) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)



Diagramme 91:
Coup de sifflet en zone arrière côté opposé par l'arbitre de centre (C) - le jeu repart dans l'autre direction (lancers-francs)

2.22 COUVERTURE DES LANCERS-FRANCS

But : comprendre la couverture et les responsabilités pendant les situations de lancer-franc et les situations de rebond qui suivent.

Dans la mécanique à 3, l'arbitre de tête est l'arbitre actif dans toutes les situations de lancer-franc. Il administre tous les lancers-francs. Lors du dernier lancer-franc, il est responsable des rebondeurs situés le long de la zone restrictive côté table. Pour le dernier lancer-franc, l'arbitre de tête doit se placer à sa position habituelle.

L'arbitre de centre indique le nombre de lancers francs en utilisant les signaux officiels. Ceci n'est nécessaire qu'à partir du moment qui précède immédiatement l'entrée de l'arbitre tête dans la zone restreinte pour administrer chaque lancer franc - et seulement jusqu'à ce que le ballon soit mis à la disposition du tireur de lancer franc. Une fois que le ballon est en jeu, le centre peut relâcher (drop) le signal correspondant et avoir les bras le long du corps, dans une position normale. Il n'est pas non plus nécessaire d'indiquer un lancer franc réussi (1 point) ou de démarrer le chronomètre après un lancer franc non réussi, lorsque le jeu continue. Pour tous les lancers-francs, l'arbitre de centre est chargé de vérifier qu'il n'y a pas de violation du tireur. Lors du dernier lancer-franc, l'arbitre de centre est responsable des rebondeurs situés le long de la zone restrictive côté opposé. Pendant les lancers francs, l'arbitre de centre doit se mettre près de la ligne de touche, à sa position normale. L'arbitre de queue est responsable du reste des joueurs situés derrière la ligne de lancer-franc prolongée et derrière la ligne à 3 points pendant tous les lancers-francs.

Lorsqu'une violation se produit pendant un lancer-franc et que le ballon est en l'air, l'arbitre doit immédiatement siffler pour indiquer la violation (exception : feinte par le tireur de lancer-franc). Il s'agit de réduire toute escalade inutile de contact physique entre les joueurs après qu'une violation se produise. Il n'est pas nécessaire d'attendre de voir si le ballon entre ou non dans le panier.

Si le ballon entre dans le panier :

- En cas de violation par le tireur de lancer-franc, le panier n'est pas accordé
- En cas de violation par d'autres joueurs - le panier est accordé, le coup de sifflet doit être ignoré et le jeu se poursuivra avec une remise en jeu comme après tout dernier lancer-franc marqué.

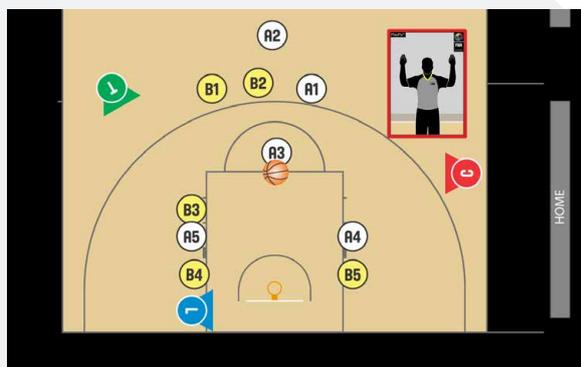


Diagramme 92: Seul l'arbitre de centre (C) indique le nombre de lancers-francs en utilisant les signaux officiels.

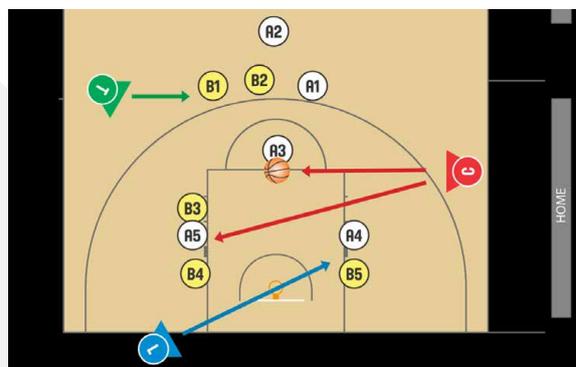


Diagramme 93: Responsabilités principales lors du dernier ou unique lancer-franc.

Lorsqu'il y a un dernier lancer-franc avec des joueurs adverses dans la nouvelle zone avant : L'arbitre de queue se déplace vers la nouvelle zone avant (la position dépend du nombre de joueurs en zone avant et du temps de jeu restant).

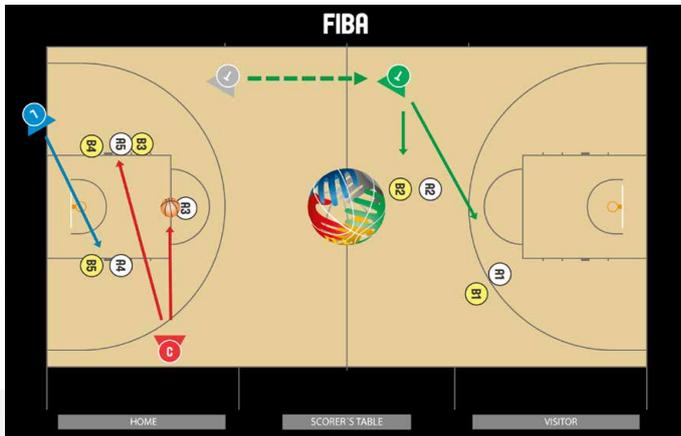


Diagramme 94:
L'arbitre de queue (T) ajuste sa position vers la nouvelle zone avant lors du dernier lancer-franc s'il y a des joueurs adverses en nouvelle zone avant.

2.23 COUVERTURE DU REBOND

But : Identifier les bonnes techniques de couverture totale des situations de rebond afin de s'assurer que pas plus d'1 ou 2 duels actifs soient couverts par chaque arbitre.

Pour arbitrer correctement des situations de rebond, il est important de comprendre les principes des techniques de rebond réussies par les joueurs (position à l'intérieur, timing, etc.). Dans ce chapitre, nous nous concentrons sur la mise en œuvre pratique de ces principes et le lien avec l'arbitrage.

Tout d'abord, il est crucial de comprendre que lorsqu'un tir part, c'est le moment clé pour les joueurs pour se placer correctement afin d'obtenir le rebond. Dans de nombreux cas, les arbitres pensent que le moment clé est quand le ballon touche l'anneau alors que c'est déjà bien trop tard. En gardant à l'esprit les principes clés mentionnés ci-dessus, il est important que les arbitres soient déjà prêts à arbitrer la situation de rebond lorsque le tir est lâché (état d'esprit actif, positionnement approprié pour la situation suivante). Ce faisant, l'arbitre met en œuvre les éléments de base des techniques individuelles d'arbitrage (IOT) concernant la distance et l'état stationnaire, ainsi que l'état d'esprit actif facilitant les chances d'analyser la situation dans son intégralité (décision analytique) - c'est-à-dire ne pas voir seulement la fin de l'action et réagir (décision émotionnelle).

La deuxième technique consiste à définir le principe selon lequel chaque arbitre n'a que 1 à 2 duels à surveiller lors d'un rebond. Ce n'est pas si difficile si l'arbitre se concentre seulement sur quelques joueurs au lieu d'essayer de couvrir l'ensemble du terrain et les dix joueurs. Le défi est que tous les arbitres puissent couvrir les différents duels. Naturellement, le briefing d'avant-match joue un rôle important pour définir les bons plans, méthodes et exécution.

Normalement, chaque arbitre s'occupe du duel le plus proche, voire peut-être un de plus. Habituellement, il est possible d'exclure un duel qui ne sera pas actif lors d'une situation de rebond et qui ne nécessite pas une attention active.

S'il y a un tir côté fort : l'arbitre de tête couvre le duel près du panier (fautes de joueurs qui tiennent ou retiennent), l'arbitre de queue et l'arbitre de centre s'occupent des rebondeurs en périphérie (qui poussent, repoussent ou «montent sur le dos») de leurs côtés respectifs. L'arbitre de centre est en responsabilité principale sur les goaltendings ou interventions illégales car l'arbitre de queue couvre le tir (Diagramme 95).

S'il y a un tir côté faible : l'arbitre de tête couvre le duel près du panier (fautes de joueurs qui tiennent ou retiennent), l'arbitre de queue et l'arbitre de centre s'occupent des rebondeurs en périphérie (qui poussent, repoussent ou «montent sur le dos») de leurs côtés respectifs. L'arbitre de queue est en responsabilité principale sur les goaltendings ou interventions illégales car l'arbitre de centre couvre le tir (Diagramme 96).

**S'il n'y a pas de duel actif de votre côté, vous devez passer au duel actif suivant !
(Ne pas se focaliser sur la mécanique mais sur le jeu et avoir un état d'esprit actif)**

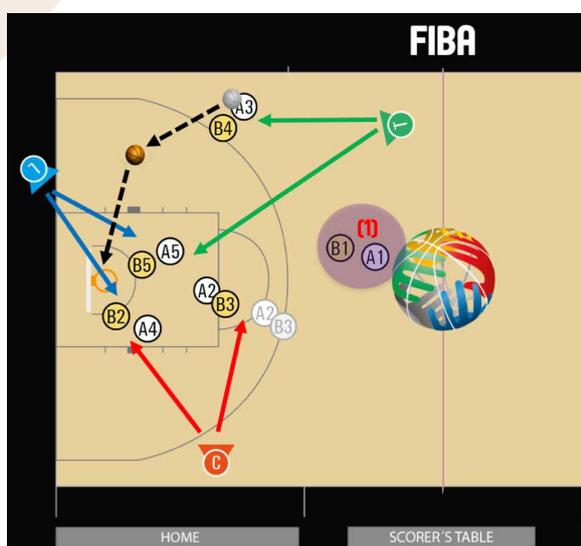


Diagramme 95:
Un tir part du côté fort, l'arbitre de tête (L) se concentre sur les joueurs qui sont proches du panier, l'arbitre de queue (T) et l'arbitre de centre (C) sur les joueurs en périphérie et l'arbitre de centre (C) est en responsabilité principale pour un éventuel goaltending ou une éventuelle intervention illégale. (1) = pas de duel actif.



Diagramme 96:
Un tir part du côté faible, l'arbitre de tête (L) se concentre sur les joueurs qui sont proches du panier, l'arbitre de queue (T) et l'arbitre de centre (C) sur les joueurs en périphérie et l'arbitre de queue (T) est en responsabilité principale pour un éventuel goaltending ou une éventuelle intervention illégale. (1) = pas de duel actif.

2.24 DERNIER TIR

But : Identifier l'arbitre qui est sur le dernier tir et qui est responsable du contrôle des chronomètres de jeu/des tirs à la fin d'un quart-temps ou du match.

C'est normalement l'arbitre de queue ou l'arbitre de centre qui décident si un tir près de la fin d'un quart-temps ou du match est valide ou si la balle n'a pas été lâchée avant que le signal lumineux ne s'allume.



Diagramme 97:
Dernier tir côté opposé :

- L'arbitre de queue (T) ou l'arbitre de centre (C) qui est côté table est en responsabilité principale pour le chronomètre (responsabilité principale)
- L'arbitre de queue (T) ou l'arbitre de centre (C) (qui couvre la situation de tir) du côté opposé est en responsabilité secondaire pour le chronomètre (aide)



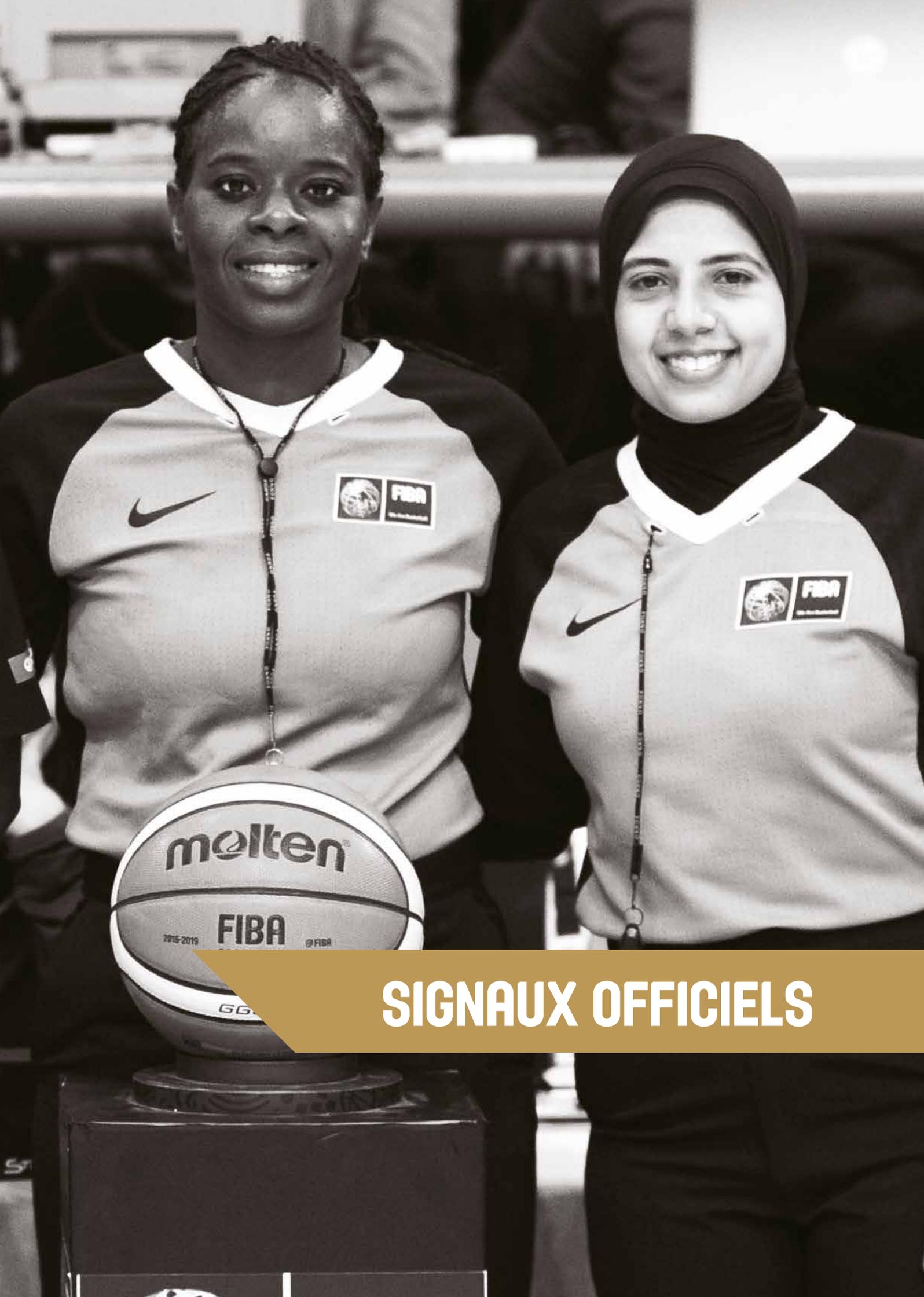
Diagramme 98:
Dernier tir côté table :

- L'arbitre de queue (T) ou l'arbitre de centre (C) qui est à l'opposé est en responsabilité principale pour le chronomètre (responsabilité principale)
- L'arbitre de queue (T) ou l'arbitre de centre (C) (qui couvre la situation de tir) côté table est en responsabilité secondaire pour le chronomètre (aide)

Si l'un des arbitres ne couvrant pas le dernier tir a des informations concernant le dernier tir et le chronomètre, il est tenu d'aller voir immédiatement l'arbitre qui a sifflé et qui est responsable du dernier tir, et de partager son information avec l'équipe (aide).

En cas de désaccord entre les arbitres, c'est toujours le crew chief qui prendra la décision finale.

Voir aussi «2.14 Contrôle du chronomètre de jeu et des tirs» dans le manuel FIBA pour arbitres - techniques individuelles d'arbitrage (IOT) et le document « Améliorez votre ... Communication au sein de l'équipe d'arbitres » pour appliquer les bonnes techniques et procédures.



SIGNAUX OFFICIELS

CHAPITRE 3

3. DOCUMENTS COMPLÉMENTAIRES

3.1 SIGNAUX OFFICIELS DES ARBITRES

Signaux de chronométrage

ARRÊT DU
CHRONOMÈTRE



Paume ouverte

ARRÊT DU
CHRONOMÈTRE
POUR FAUTE



Un poing fermé

DÉMARRAGE DU
CHRONOMÈTRE



Couperet avec la
main

Gestion du score

1 POINT



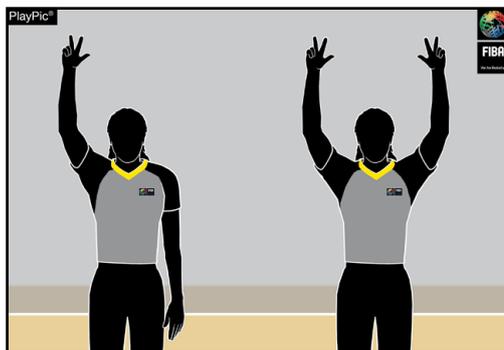
Abaisser un doigt
d'un mouvement du
poignet

2 POINTS



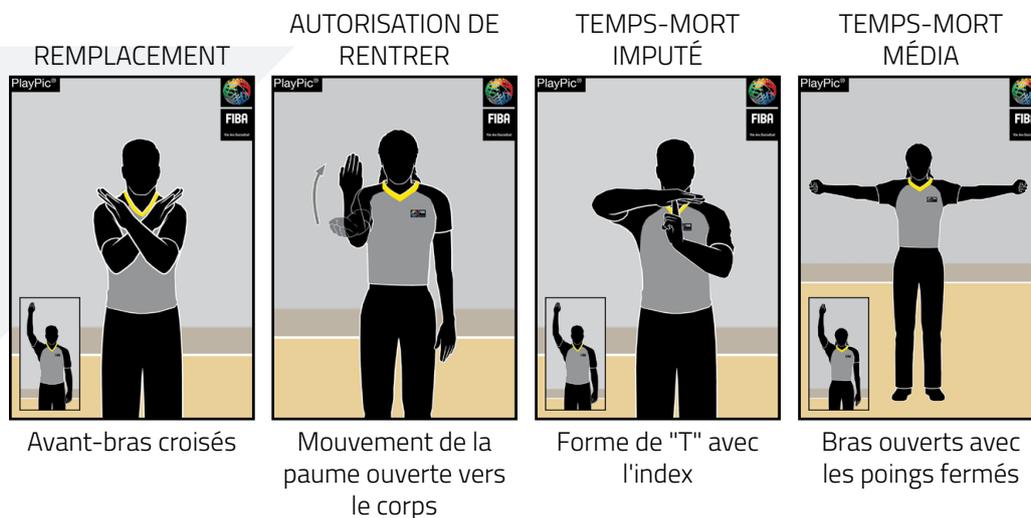
Abaisser deux
doigts d'un
mouvement du
poignet

3 POINTS

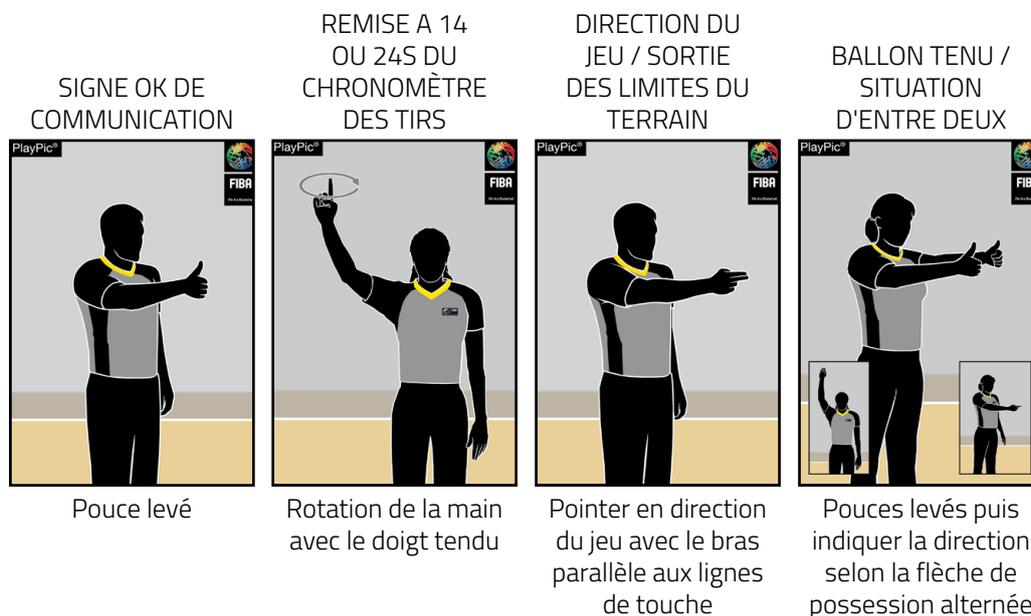
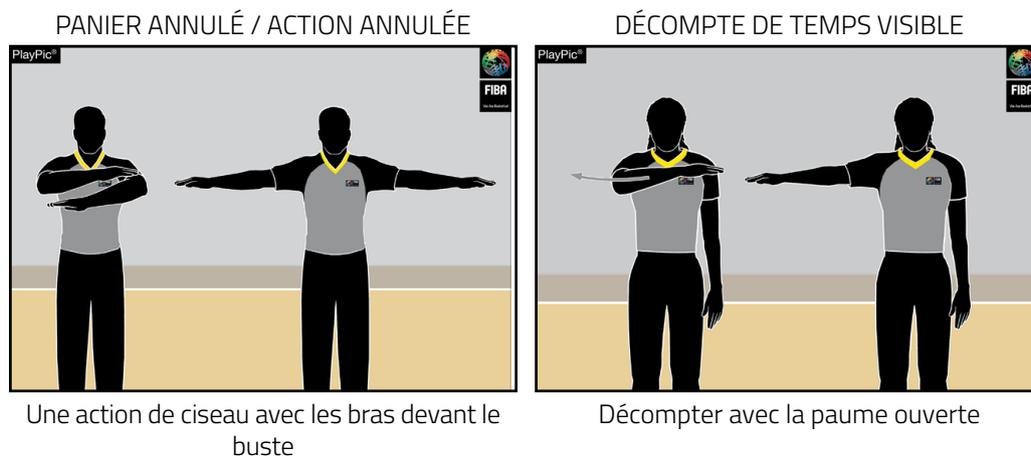


3 doigts tendus
Avec 1 bras : tentative à 3 points
Avec 2 bras : réussite à 3 points

Remplacement et temps-mort



Gestuelle informative



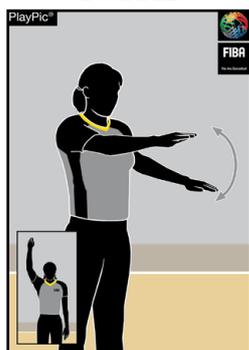
Violations

MARCHER



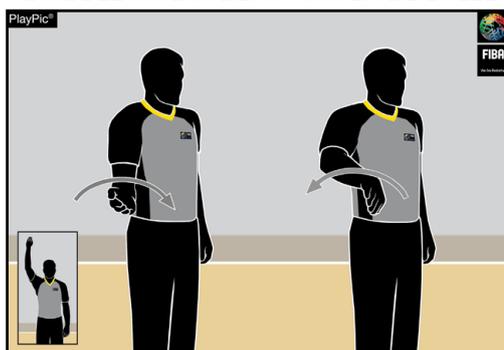
Rotation des poings

DRIBBLE IRRÉGULIER / REPRISE DE DRIBBLE



Battement alternatif

DRIBBLE IRRÉGULIER : PORTER DE BALLE



Demi-rotation de la paume

3 SECONDES



Bras tendu montrant trois doigts

5 SECONDES



Montrer cinq doigts

8 SECONDES



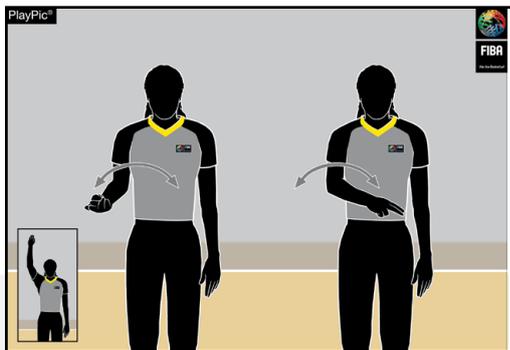
Montrer huit doigts

CHRONOMETRE DES TIRS



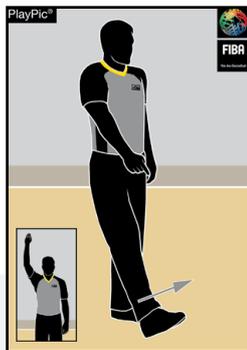
Toucher l'épaule des doigts

RETOUR EN ZONE ARRIÈRE



Mouvement de vague en face du corps

JEU AU PIED VOLONTAIRE



Pointer le pied

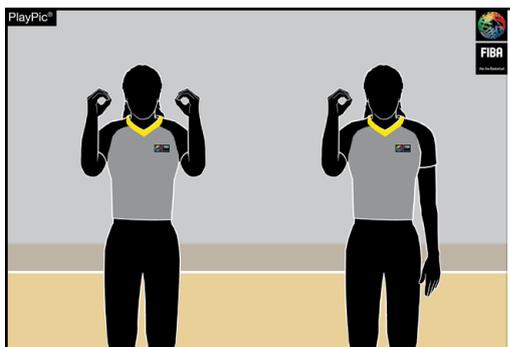
INTERVENTION ILLÉGALE



Faire pivoter l'index tendu au-dessus de l'autre main qui forme un cercle

Numéros des joueurs

N° 00 et 0



Chaque main
montre 0

La main droite
montre 0

N° 1 - 5



La main droite
montre le numéro
1 à 5

N° 6 - 10



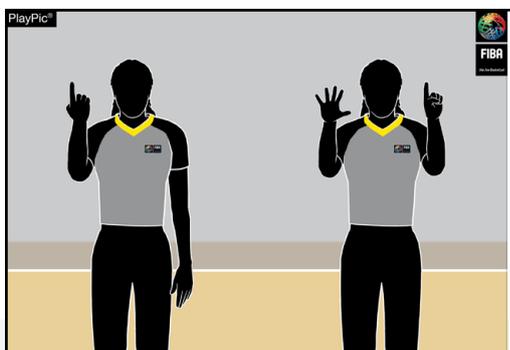
La main droite
montre le numéro
5, la main gauche
montre le numéro
1 à 5

N° 11 - 15



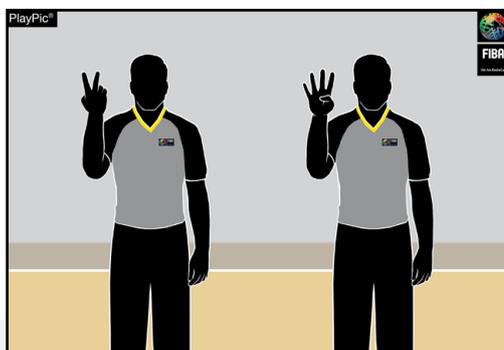
La main droite
montre le poing
fermé, la main
gauche montre le
numéro 1 à 5

N° 16



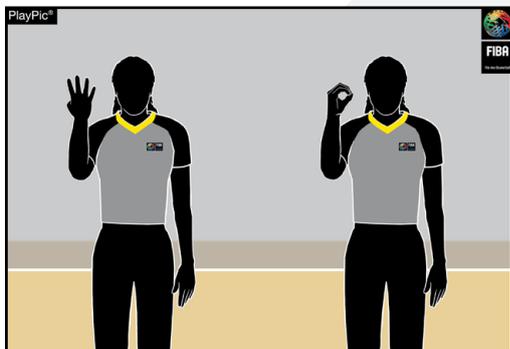
D'abord la main de dos montre le numéro
1 pour le chiffre des dizaines - puis les
mains de face montrent le numéro 6 pour
le chiffre des unités

N° 24



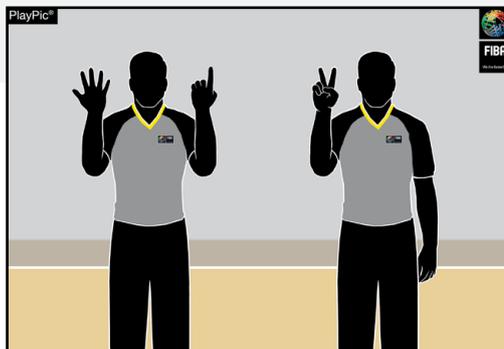
D'abord la main de dos montre le numéro
2 pour le chiffre des dizaines - puis la main
de face montre le numéro 4 pour le chiffre
des unités

N° 40



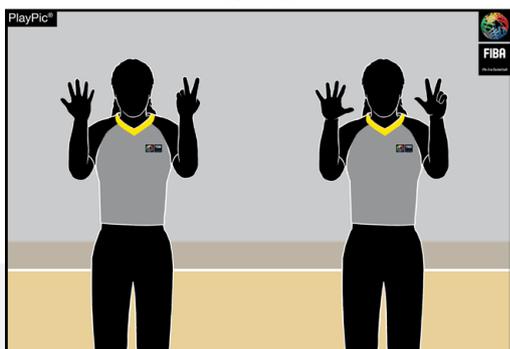
D'abord la main de dos montre le numéro 4 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre 0 pour le chiffre des unités

N° 62



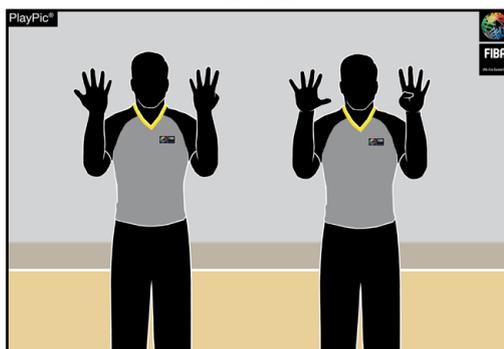
D'abord les mains de dos montrent le numéro 6 pour le chiffre des dizaines, puis la main de face montre le numéro 2 pour le chiffre des unités

N° 78



D'abord les mains de dos montrent le numéro 7 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 8 pour le chiffre des unités

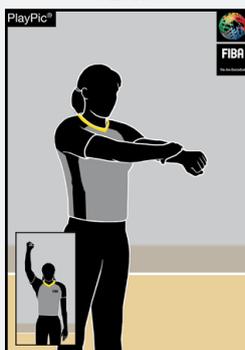
N° 99



D'abord les mains de dos montrent le numéro 9 pour le chiffre des dizaines, puis les mains de face montrent le numéro 9 pour le chiffre des unités

Type de fautes

TENIR



Accrocher le poignet vers le bas

OBSTRUCTION
(EN DÉFENSE),
ÉCRAN ILLÉGAL
(EN ATTAQUE)



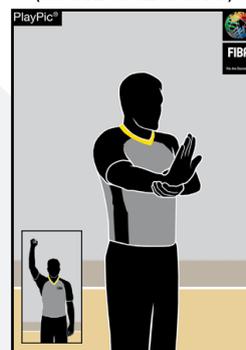
Les deux mains sur les hanches

POUSSER OU
CHARGER SANS LE
BALLON



Imiter une poussée

CONTRÔLE
DE LA MAIN
(HANDCHECKING)



Attraper le poignet d'un mouvement vers l'avant

USAGE ILLÉGAL
DES MAINS



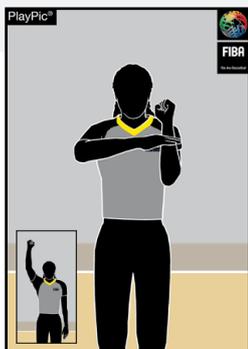
Frapper le poignet

CHARGER AVEC LE
BALLON



Frapper la paume
ouverte du poing
fermé

CONTACT ILLÉGAL
SUR LA MAIN



Frapper la paume
vers l'autre avant-
bras

CROCHETER UN
ADVERSAIRE



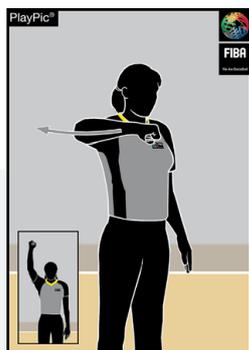
Déplacer l'avant-
bras vers l'arrière

NON-RESPECT DU
CYLINDRE



Abaisser puis
relever les deux
bras avec les mains
verticales

USAGE EXCESSIF
DES COUDES



Balancer le coude
vers l'arrière

FRAPPER LA TÊTE



Imiter le contact sur
la tête

FAUTE DE L'ÉQUIPE
EN CONTRÔLE DU
BALLON



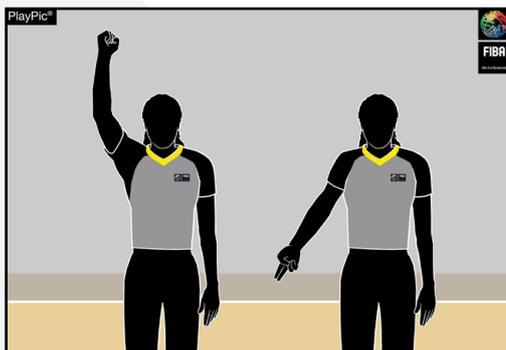
Pointer le poing
fermé vers le panier
de l'équipe fautive

FAUTE SUR L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis indiquer
le nombre de lancers francs

FAUTE EN DEHORS DE L'ACTION DE TIR



Lever un bras le poing fermé, puis pointer
le sol

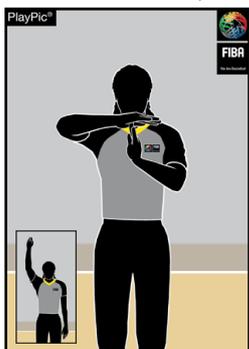
Situations spéciales

DOUBLE FAUTE



Croisement successif des deux poings fermés

FAUTE TECHNIQUE



Former un "T" avec la paume

FAUTE ANTISPORTIVE



Attraper le poignet vers le haut

FAUTE DISQUALIFIANTE



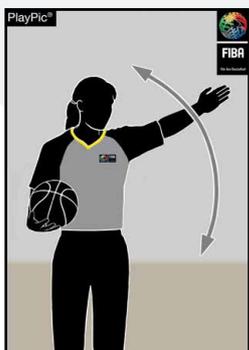
Lever les deux poings fermés

FRANCHISSEMENT ILLEGAL DE LA LIGNE DE TOUCHE SUR REMISE EN JEU

SIMULATION DE FAUTE



Relever deux fois l'avant-bras



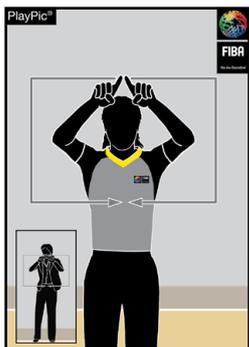
Geste du bras parallèle à la ligne de touche

UTILISATION DE LA VIDÉO (IRS)



Rotation de la main horizontale avec l'index étendu

CHALLENGE VIDEO DE L'ENTRAINEUR PRINCIPAL



Dessiner un rectangle en l'air

Administration des sanctions de fautes – Signalement à la table de marque

APRÈS UNE FAUTE SANS LANCER(S) FRANC(S)	APRÈS UNE FAUTE DE L'ÉQUIPE QUI CONTRÔLE LE BALLON	1 LANCER FRANC	2 LANCERS FRANCS	3 LANCERS FRANCS
				
Pointer la direction du jeu, bras parallèle à la ligne de touche	Engager le poing en direction du jeu, bras parallèle aux lignes de touche	1 doigt vers le haut	2 doigts vers le haut	3 doigts vers le haut

Administration des lancers francs – Arbitre actif (arbitre de tête)

1 LANCER FRANC	2 LANCERS FRANCS	3 LANCERS FRANCS
		
1 doigt horizontal	2 doigts horizontaux	3 doigts horizontaux

Administration des lancers francs – Arbitre libre (arbitre de queue et de centre)

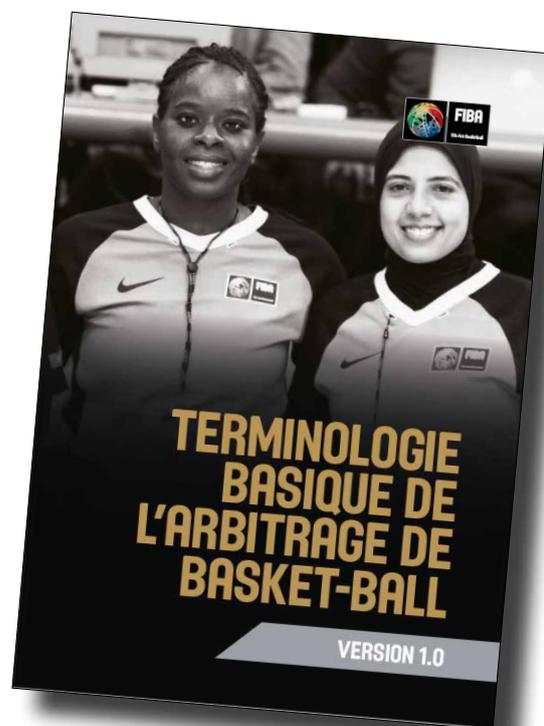
1 LANCER-FRANC	2 LANCERS-FRANCS	3 LANCERS-FRANCS
		
1 doigt vers le haut	Les deux mains avec les doigts serrés	Les deux mains avec 3 doigts tendus

3.2 TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL

Afin que tout le monde puisse parler le même langage concernant l'arbitrage, FIBA Referee Operations a publié le manuel de TERMINOLOGIE BASIQUE DE L'ARBITRAGE DE BASKET-BALL. Il contient un glossaire avec les termes et abréviations utilisés dans l'arbitrage moderne du basket-ball.

Vous pouvez télécharger ou lire le document dans l'application FIBA iRef Academy Library ou accéder directement en cliquant sur ce lien :

MATÉRIEL EXTERNE



standard quality global connection



5, route Suisse - P.O. Box 29
1295 Mies
Switzerland
Tel.: +41 22 545 00 00
Fax: +41 22 545 00 99