



Éléments de mécanique d'arbitrage

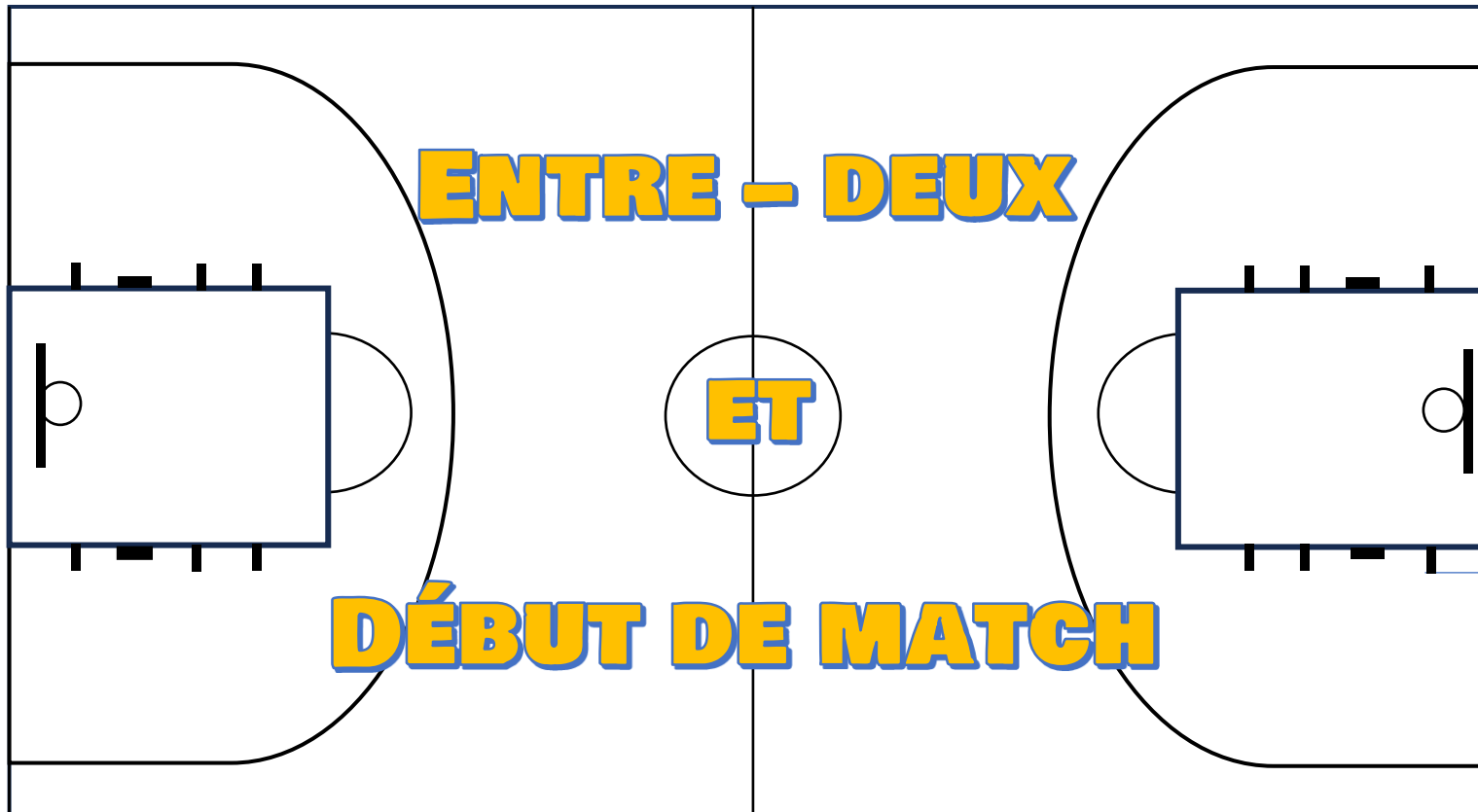
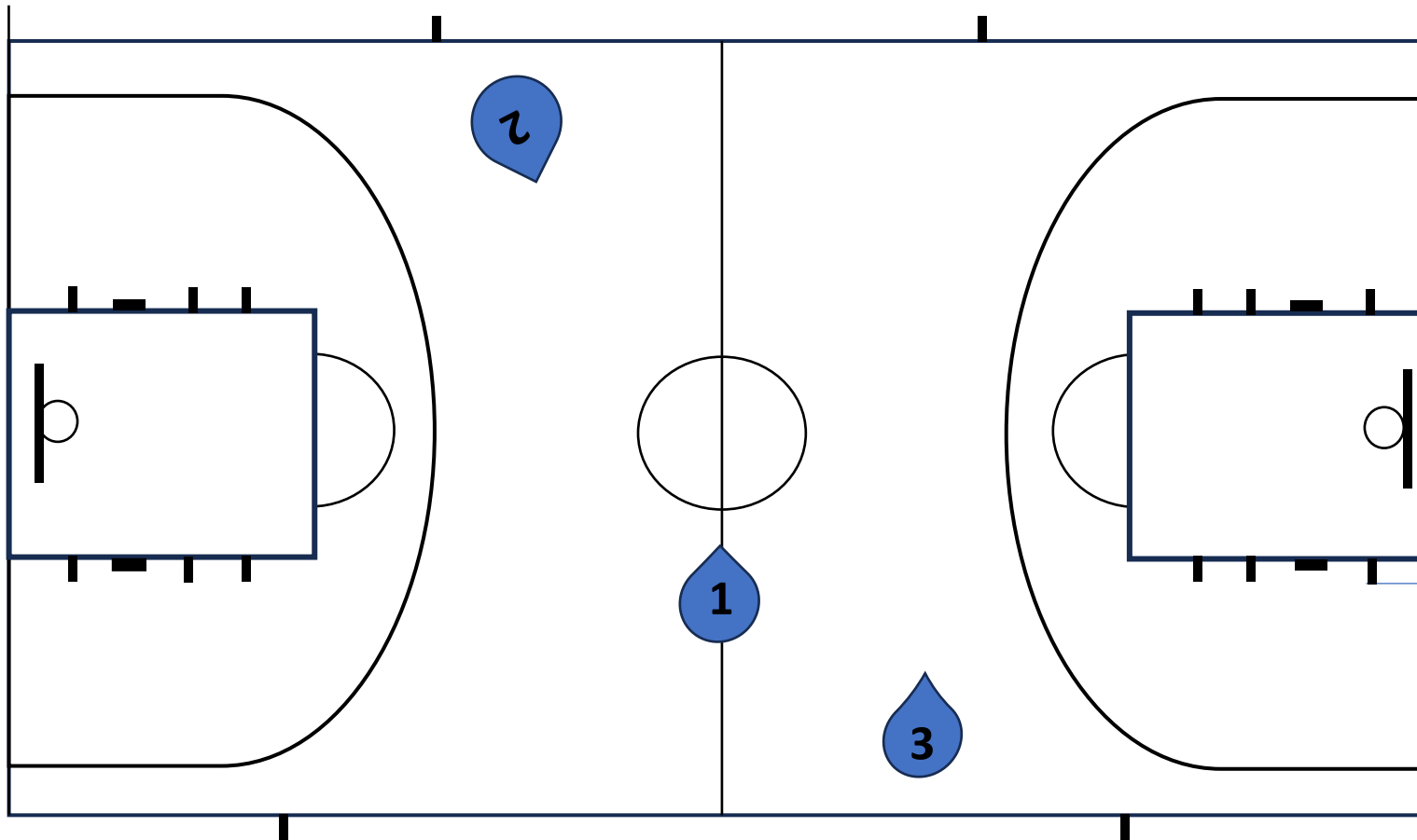
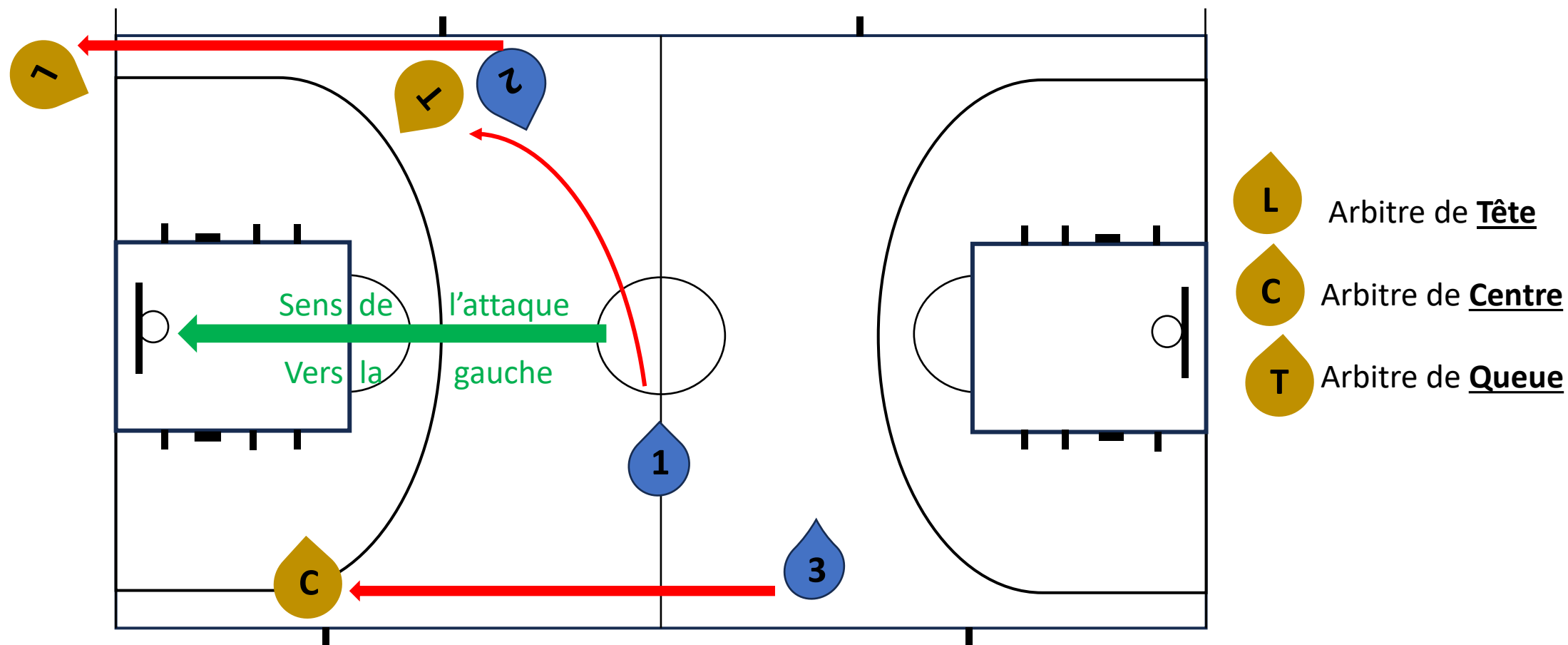


TABLE DE MARQUE

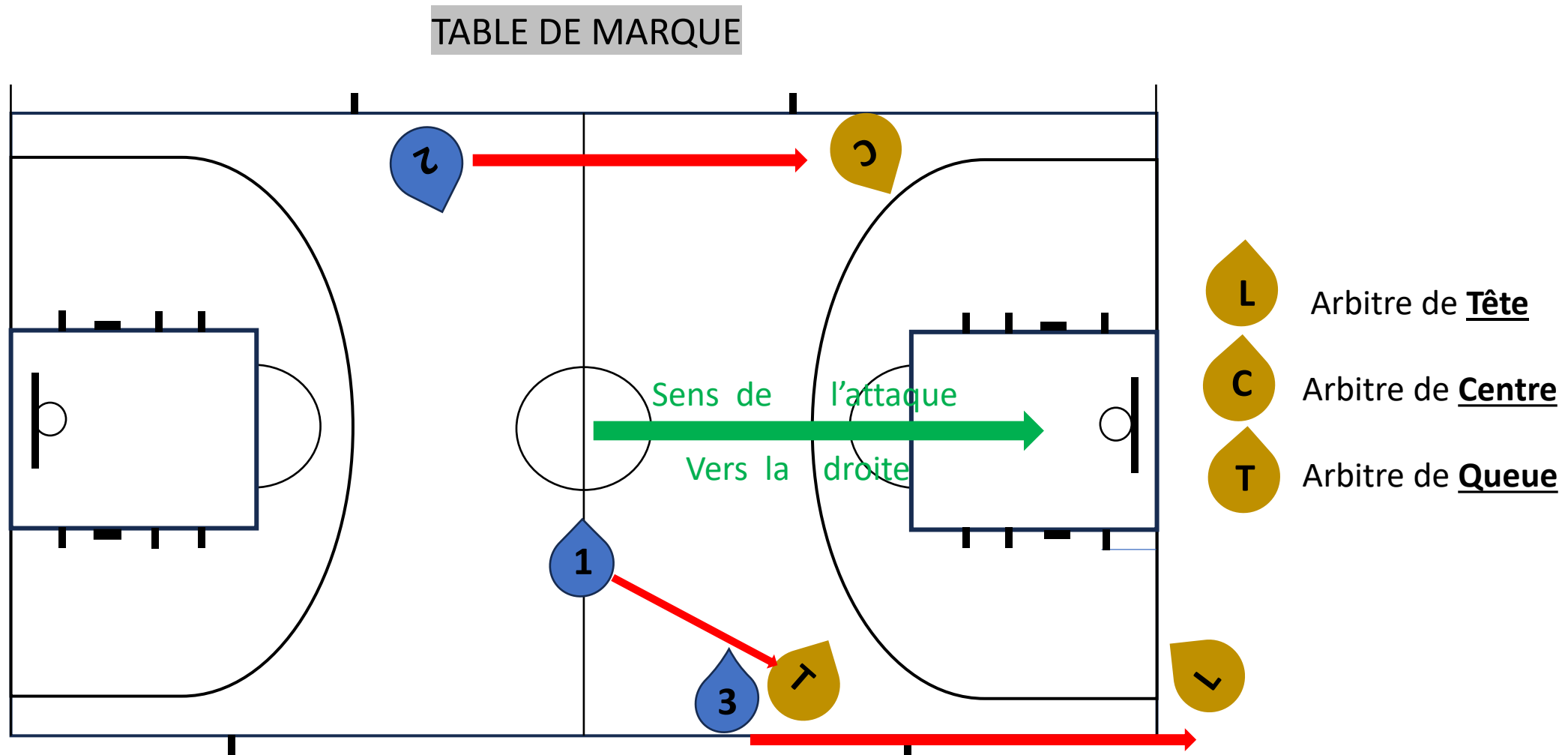


Positionnement des 3 arbitres au début de la rencontre

TABLE DE MARQUE

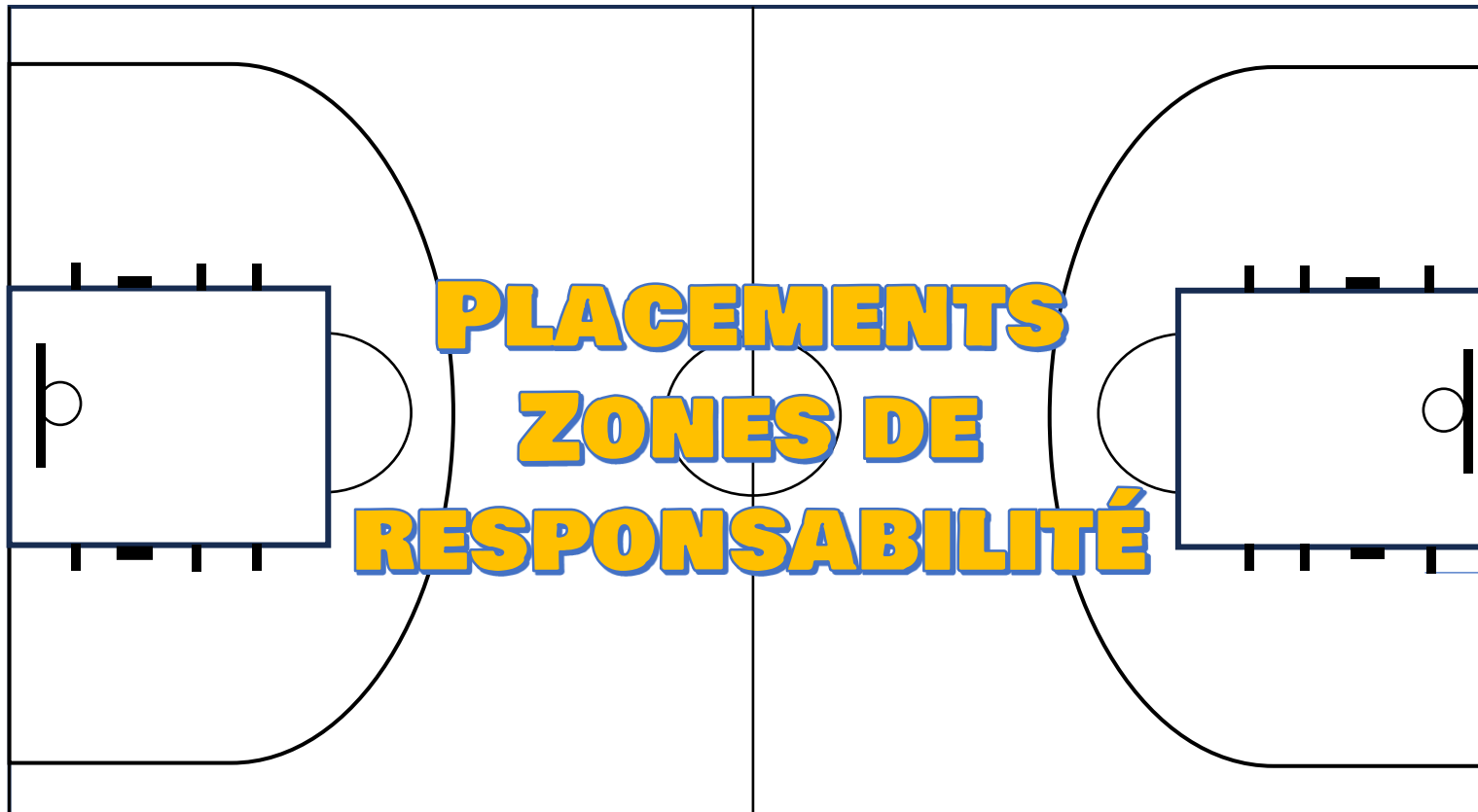


Déplacements des arbitres en fonction du sens du jeu

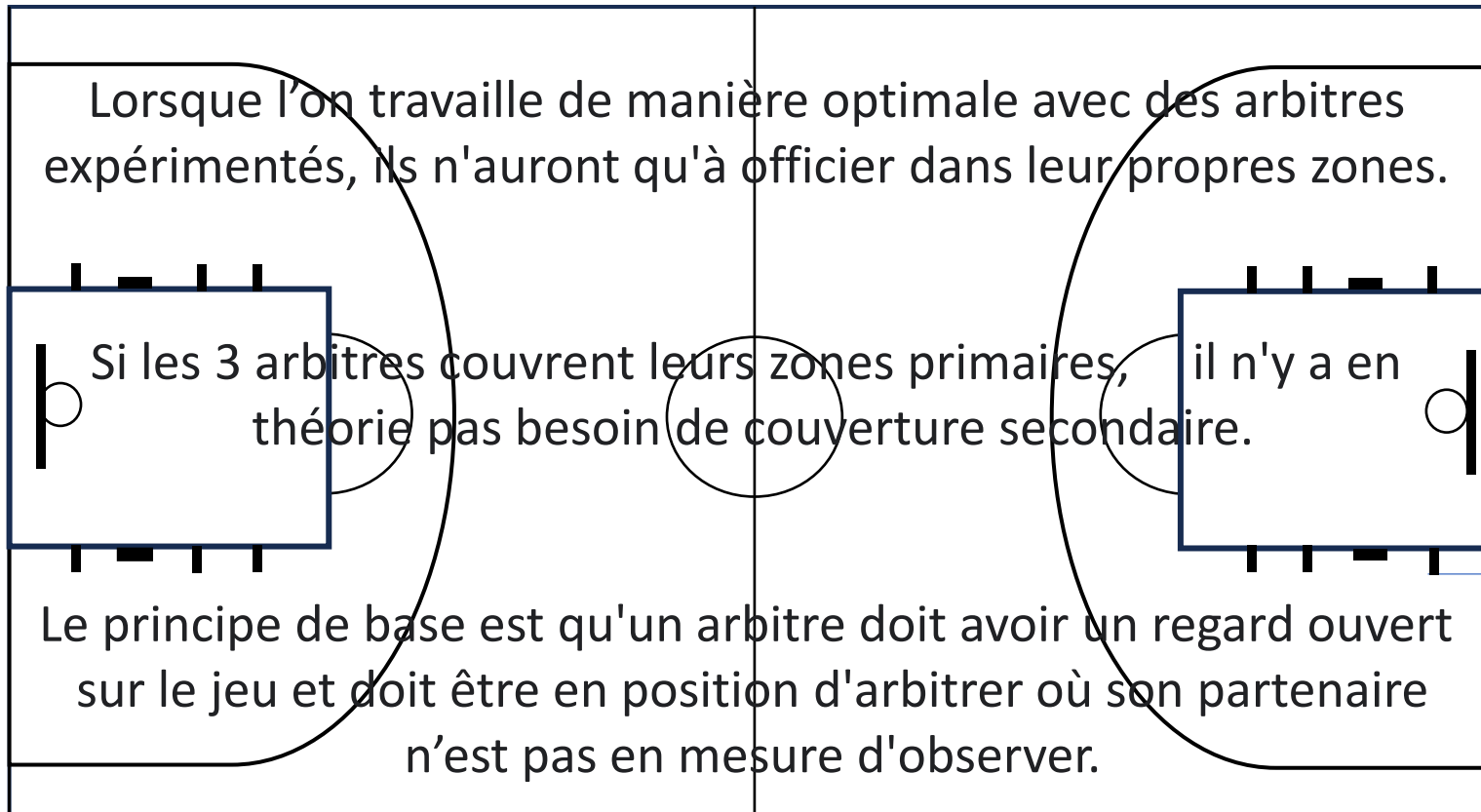


Déplacements des arbitres en fonction du sens du jeu

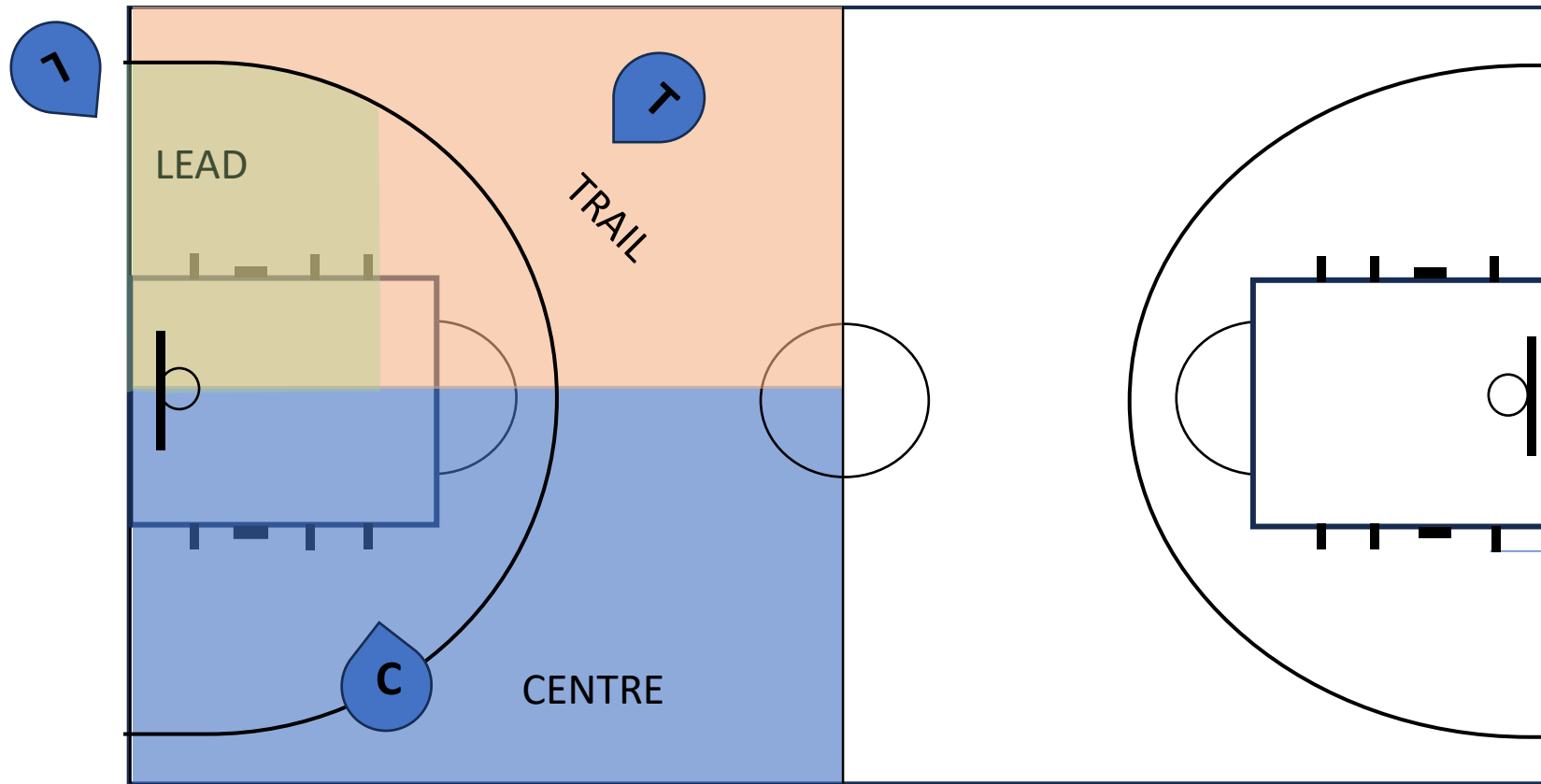
Éléments de mécanique d'arbitrage



Eléments de mécanique d'arbitrage

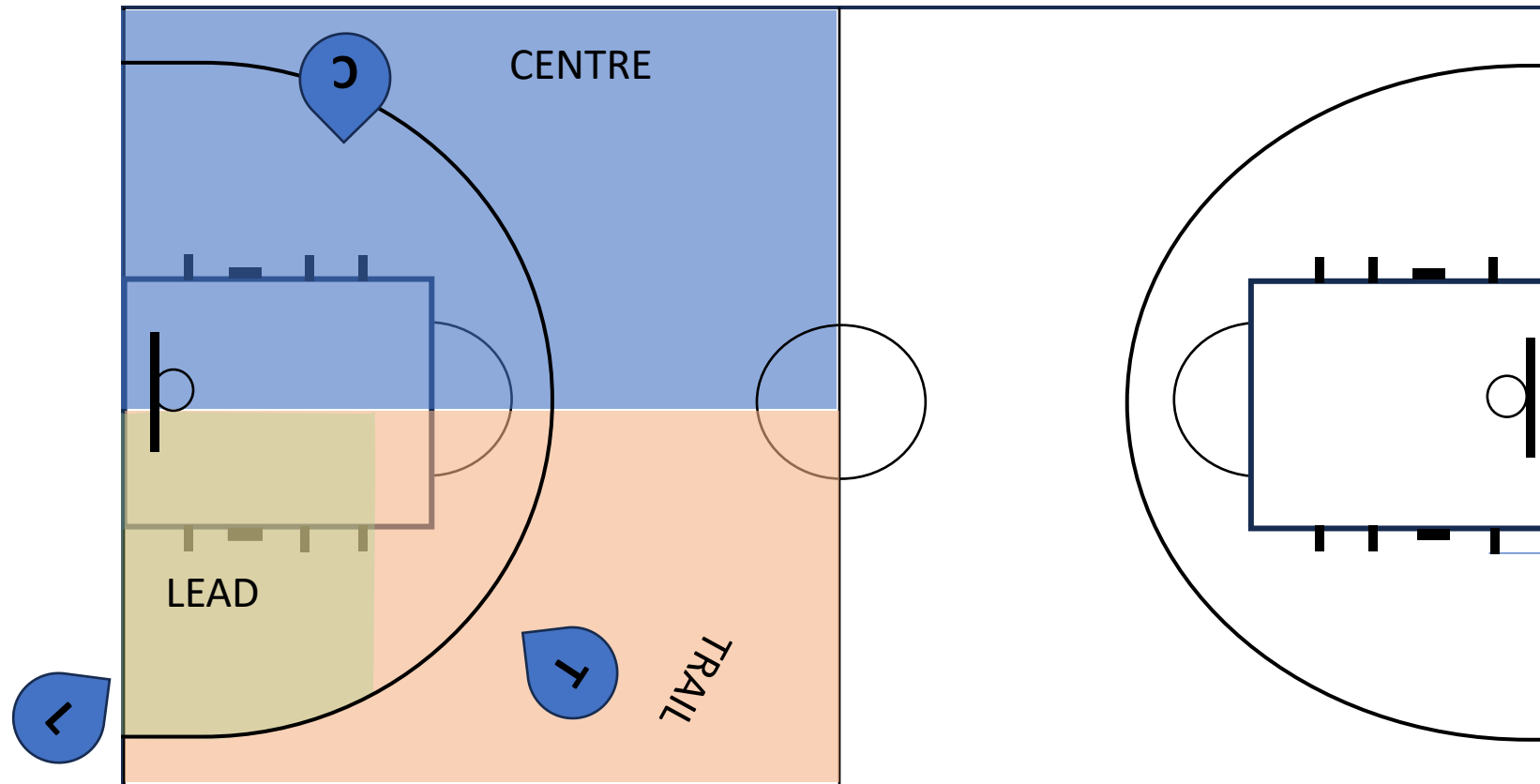


Éléments de mécanique d'arbitrage



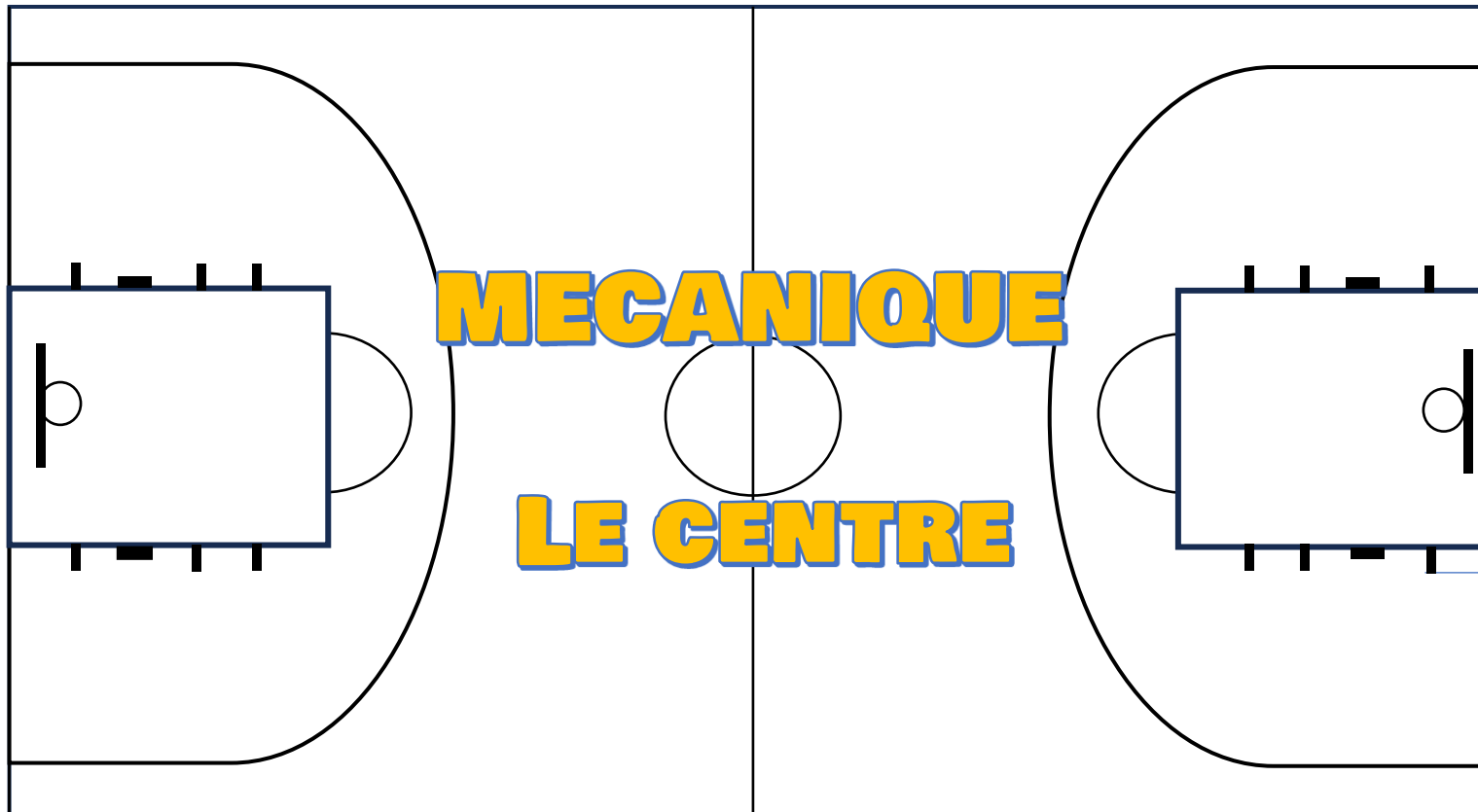
Zones de responsabilités

Éléments de mécanique d'arbitrage

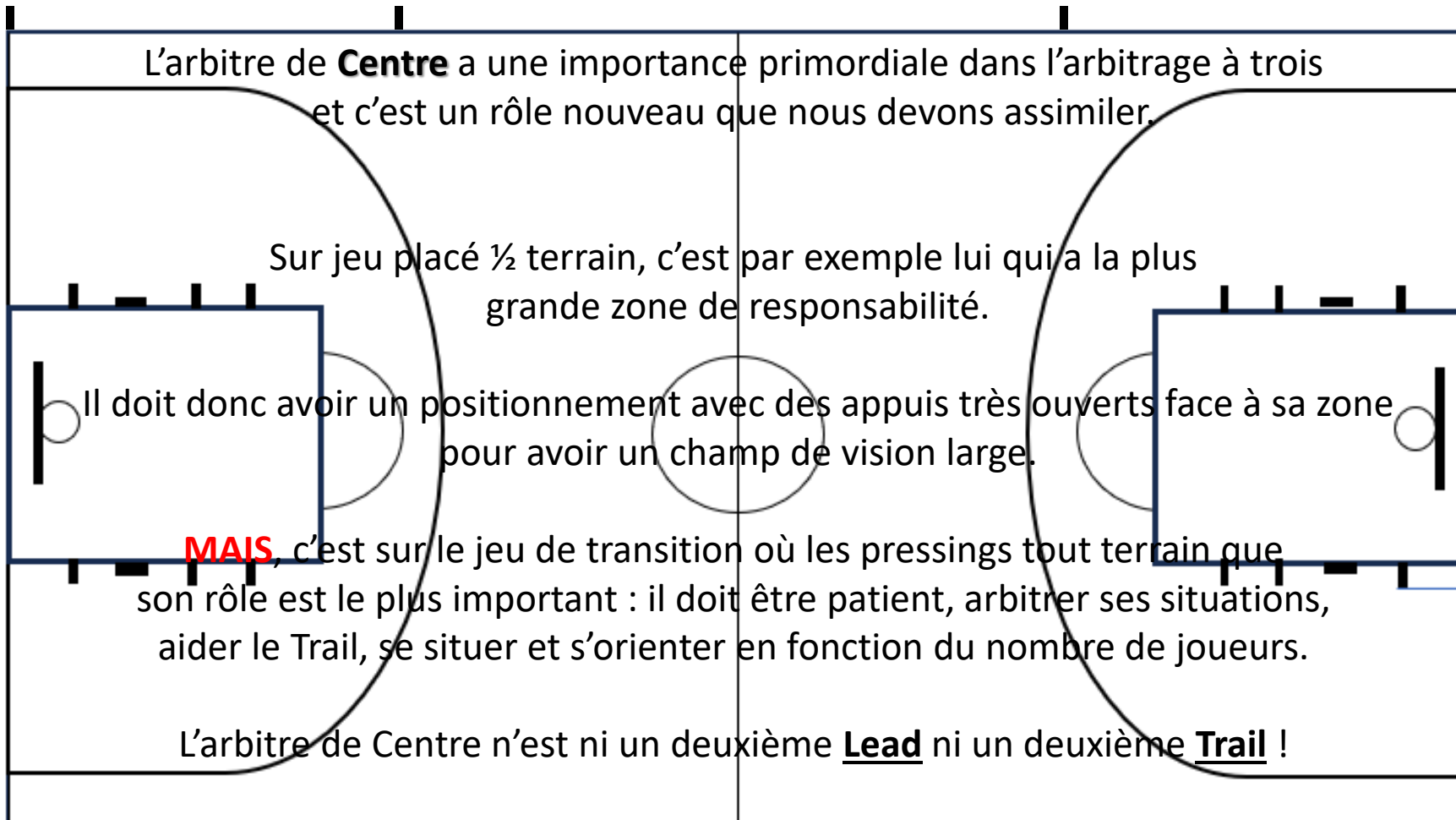


Zones de responsabilités

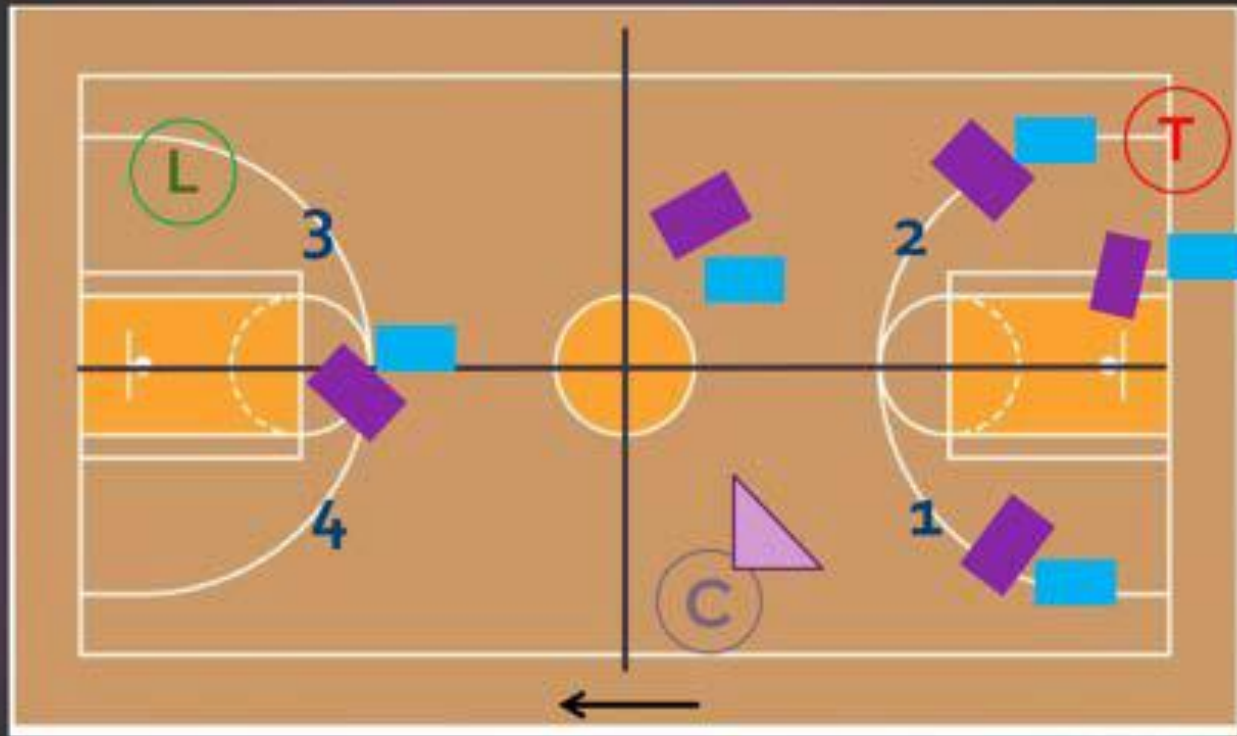
Éléments de mécanique d'arbitrage



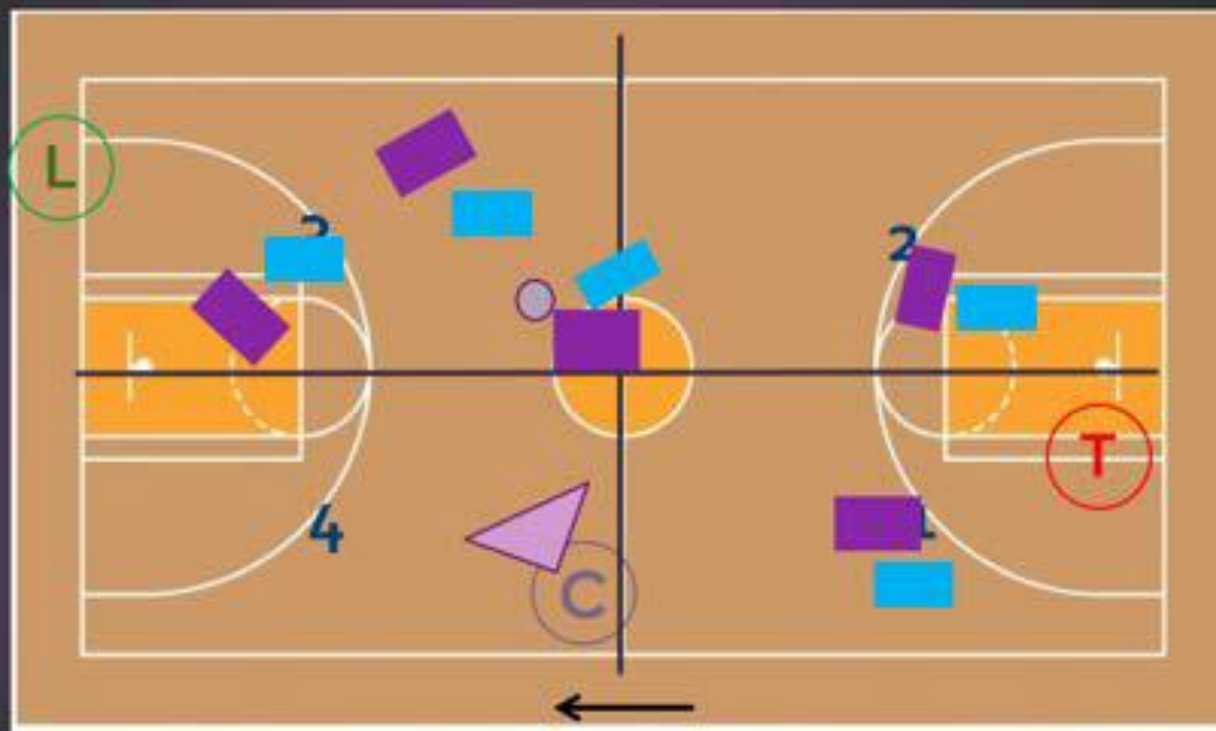
Éléments de mécanique d'arbitrage



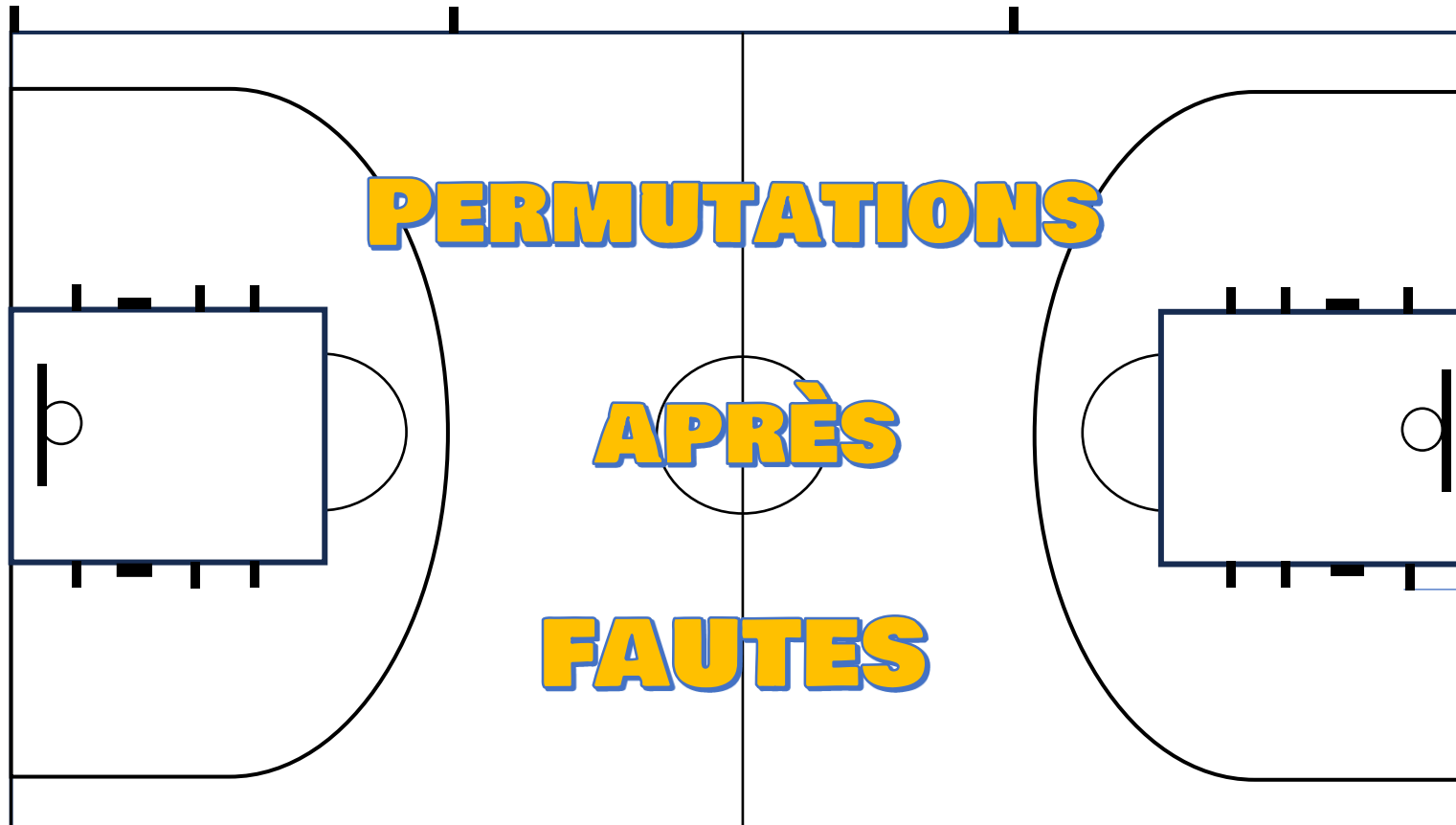
3 PO / COURT COVERAGE / frontcourt press



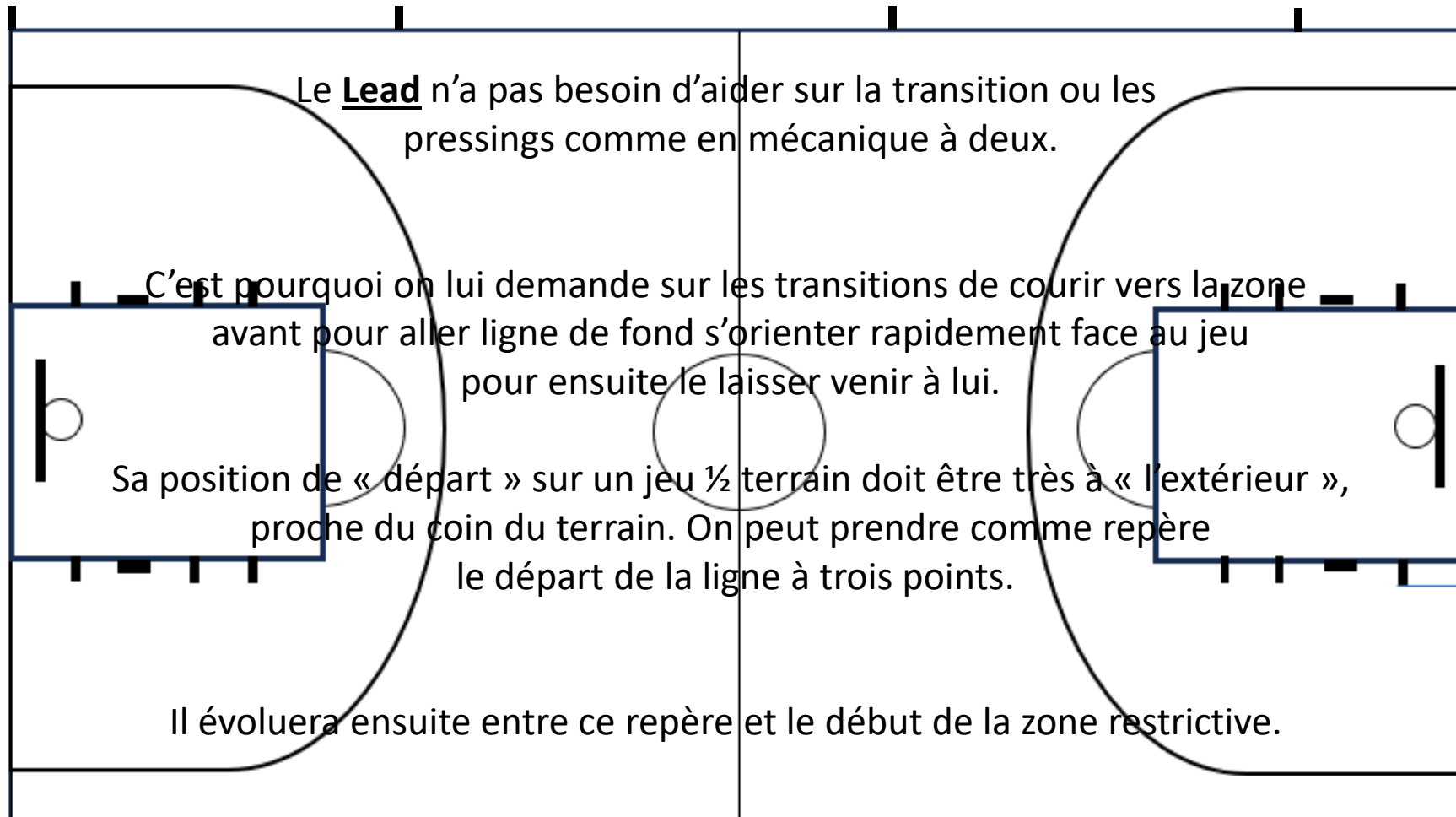
3 PO / COURT COVERAGE / frontcourt press



Éléments de mécanique d'arbitrage

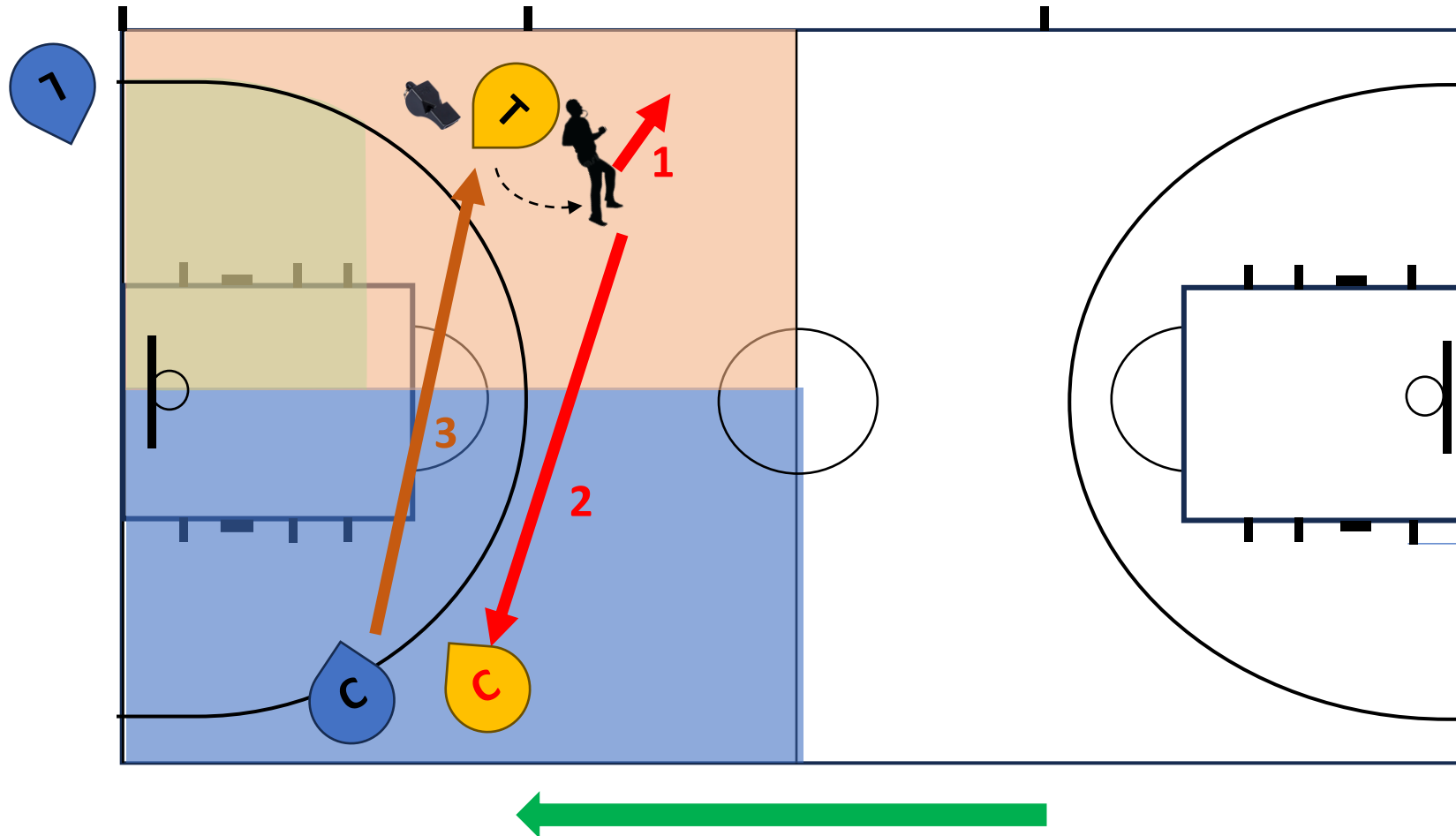


Eléments de mécanique d'arbitrage



Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Trail siffle une faute :

1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Se déplace ensuite à l'opposé de la table de marque à la place du Centre.

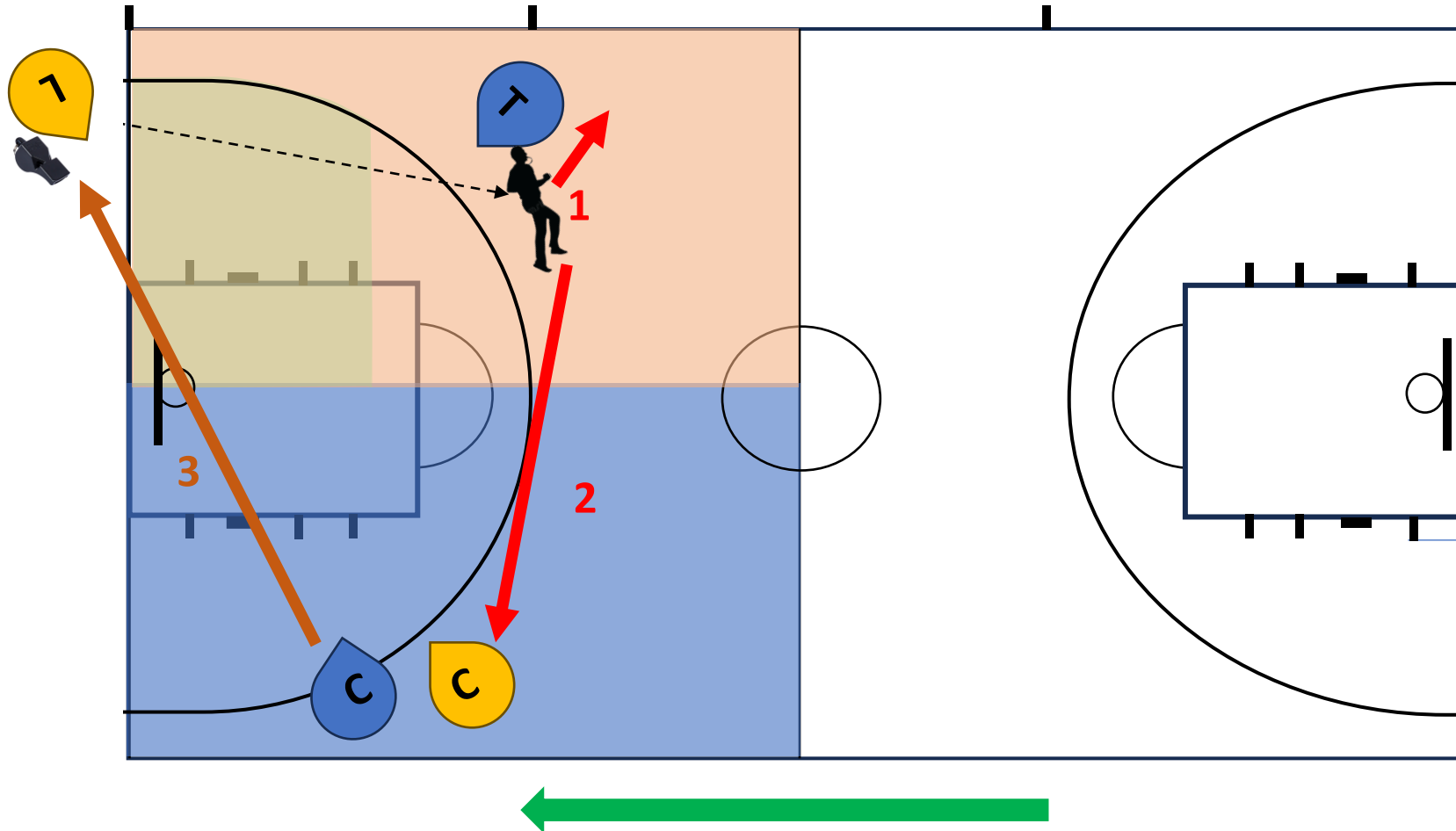
3 - Le Centre prenant la place du Trail.

Lead reste à sa place

Trail : rotations après appel de fautes

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Lead siffle une faute :

1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Se déplace ensuite à l'opposé de la table de marque à la place du Centre.

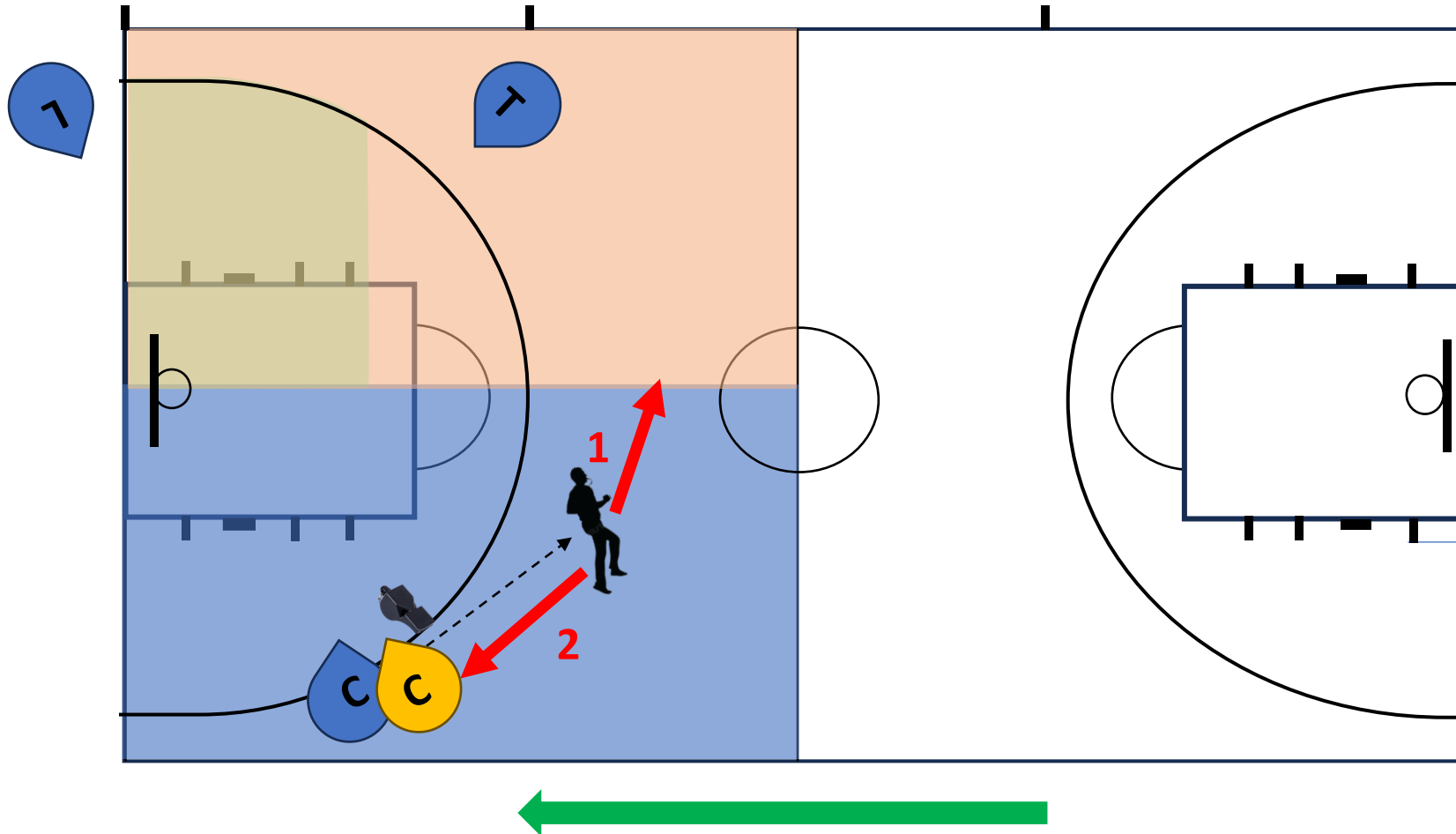
3 - Le Centre prenant la place du Lead.

Trail reste à sa place.

Lead : rotations après appel de fautes

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Centre siffle une faute :

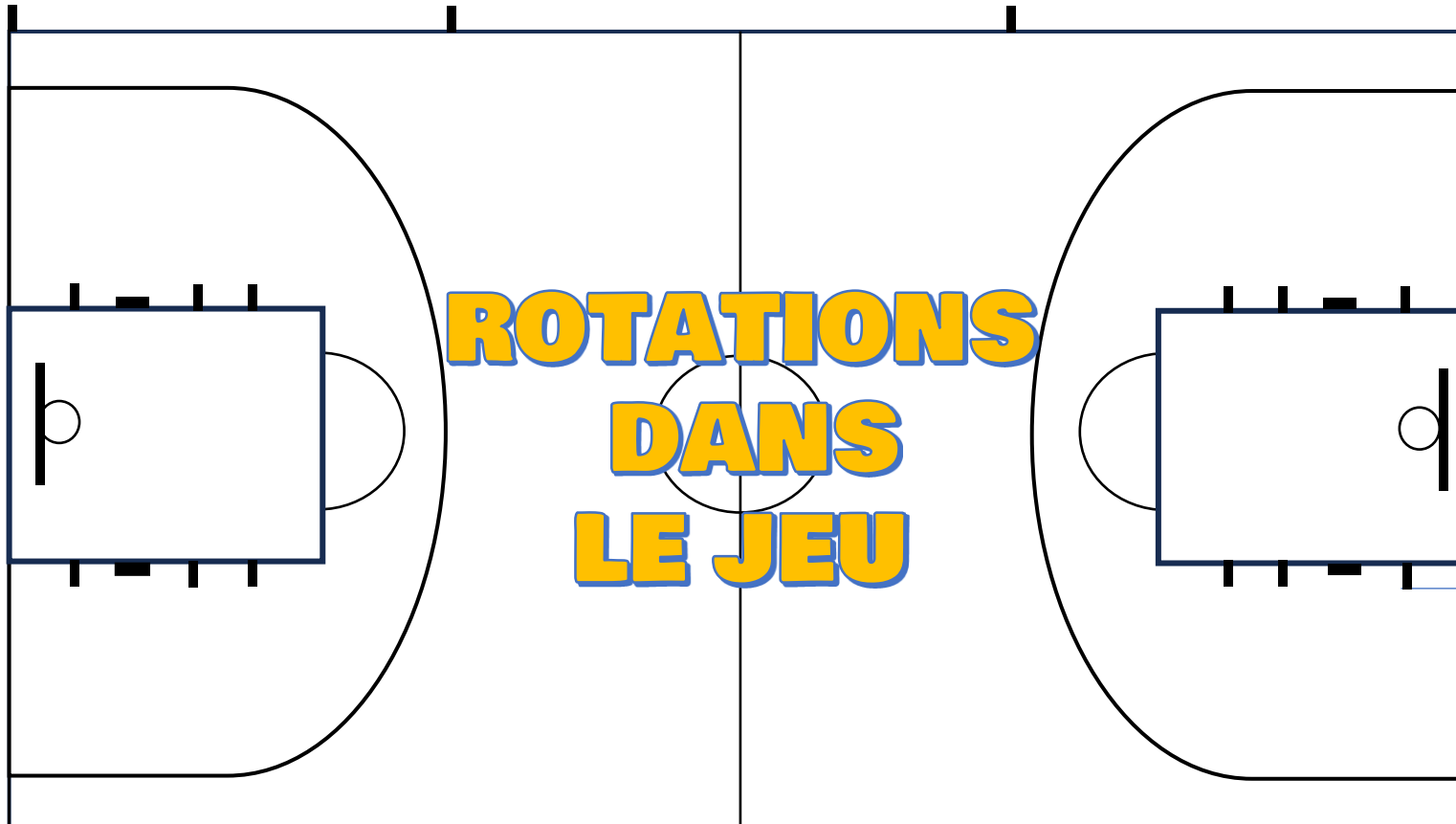
1 - Fait face à la table de marque et donne les informations.

2 - Revient à sa place initiale de Centre.

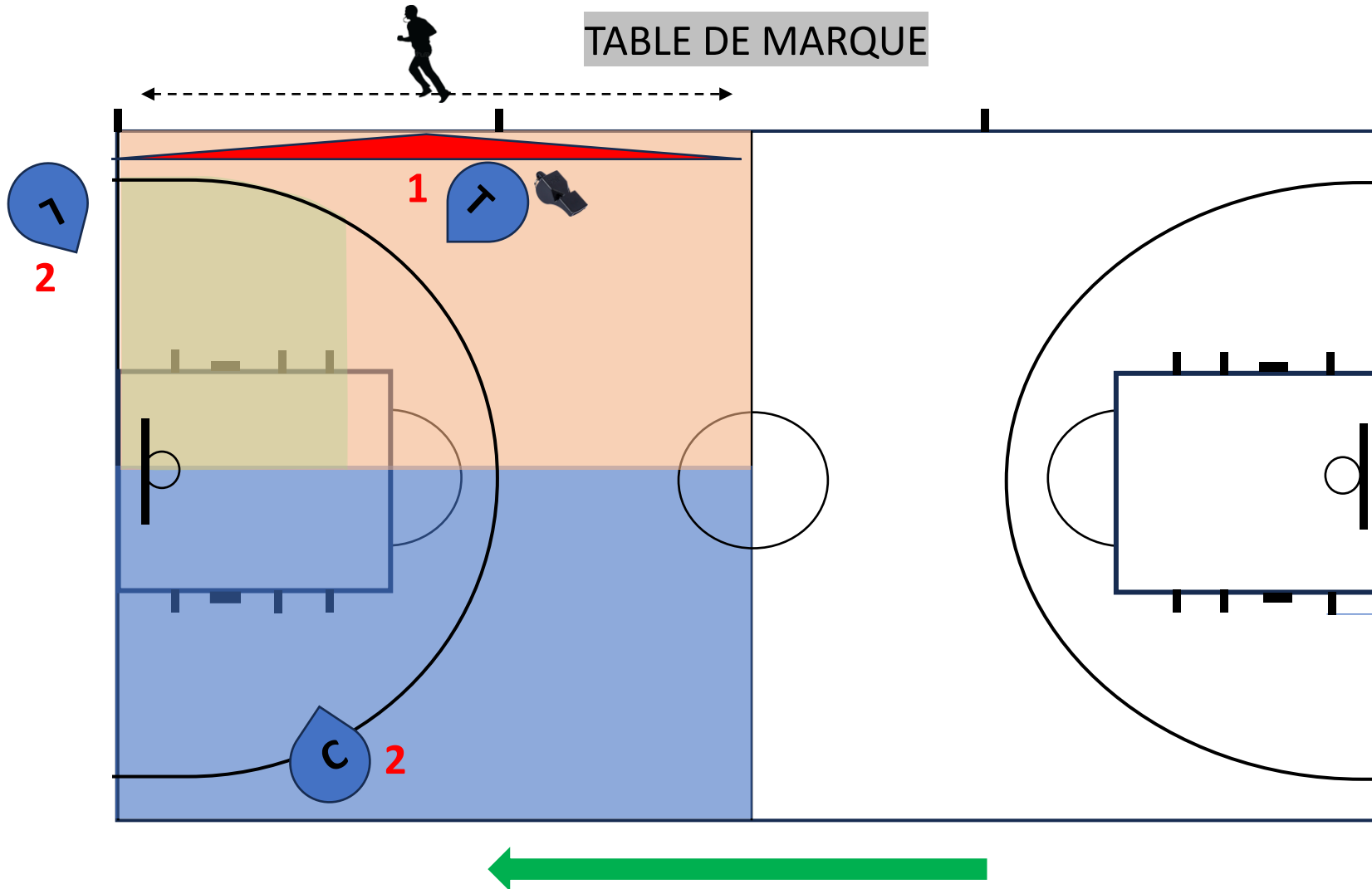
Lead et Trail restent à leurs places.

Centre : rotations après appel de fautes

Éléments de mécanique d'arbitrage



Éléments de mécanique d'arbitrage



Sortie de balle dans la zone de **Trail** :

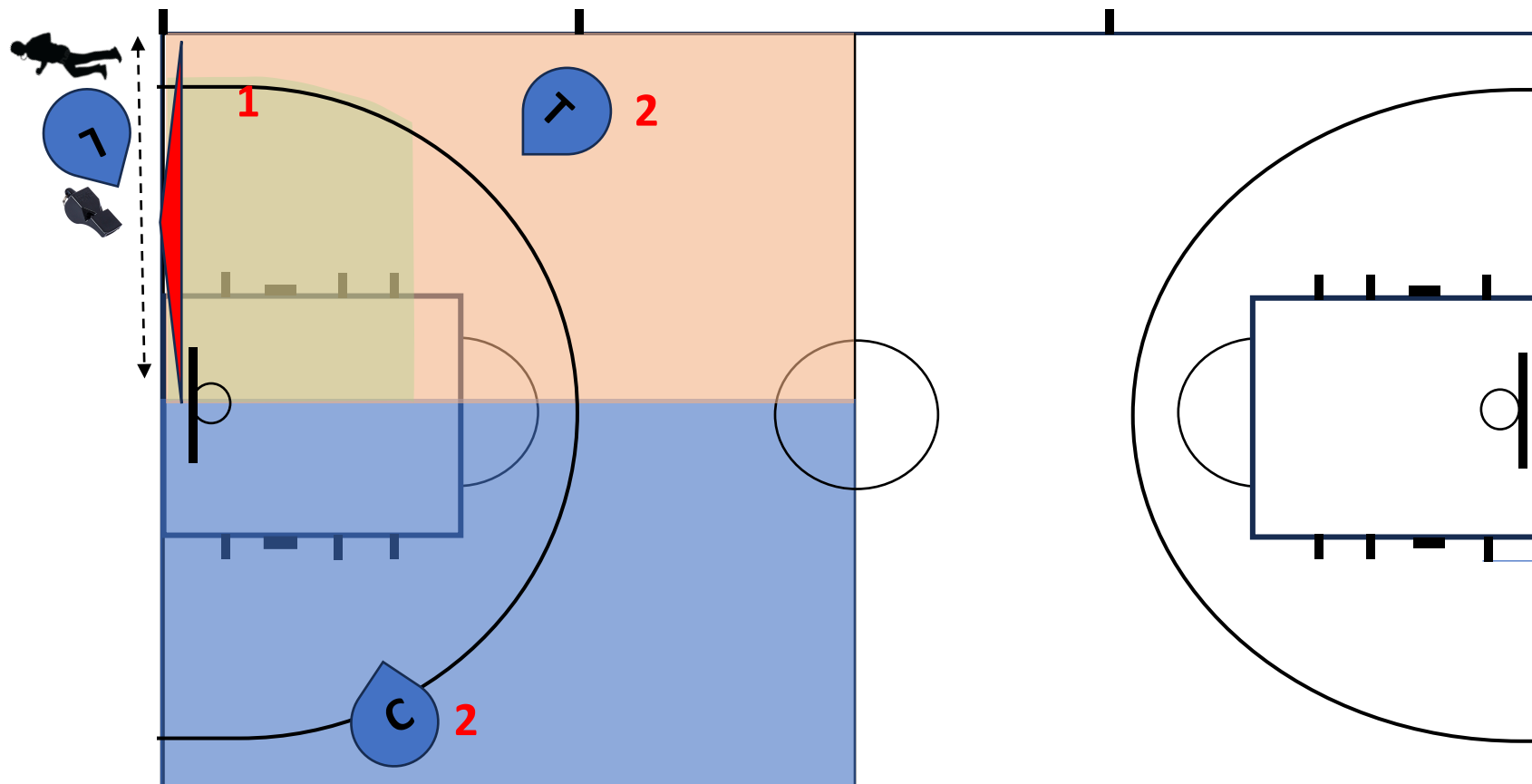
1 Trail fera les remises en jeu le long de la ligne de touche.

2 Lead et Centre restent à leurs places.

Centre : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle dans la zone de **Lead** :

1 Lead fera les remises en jeu le long de la ligne de fond (mais pas directement sous le panier).

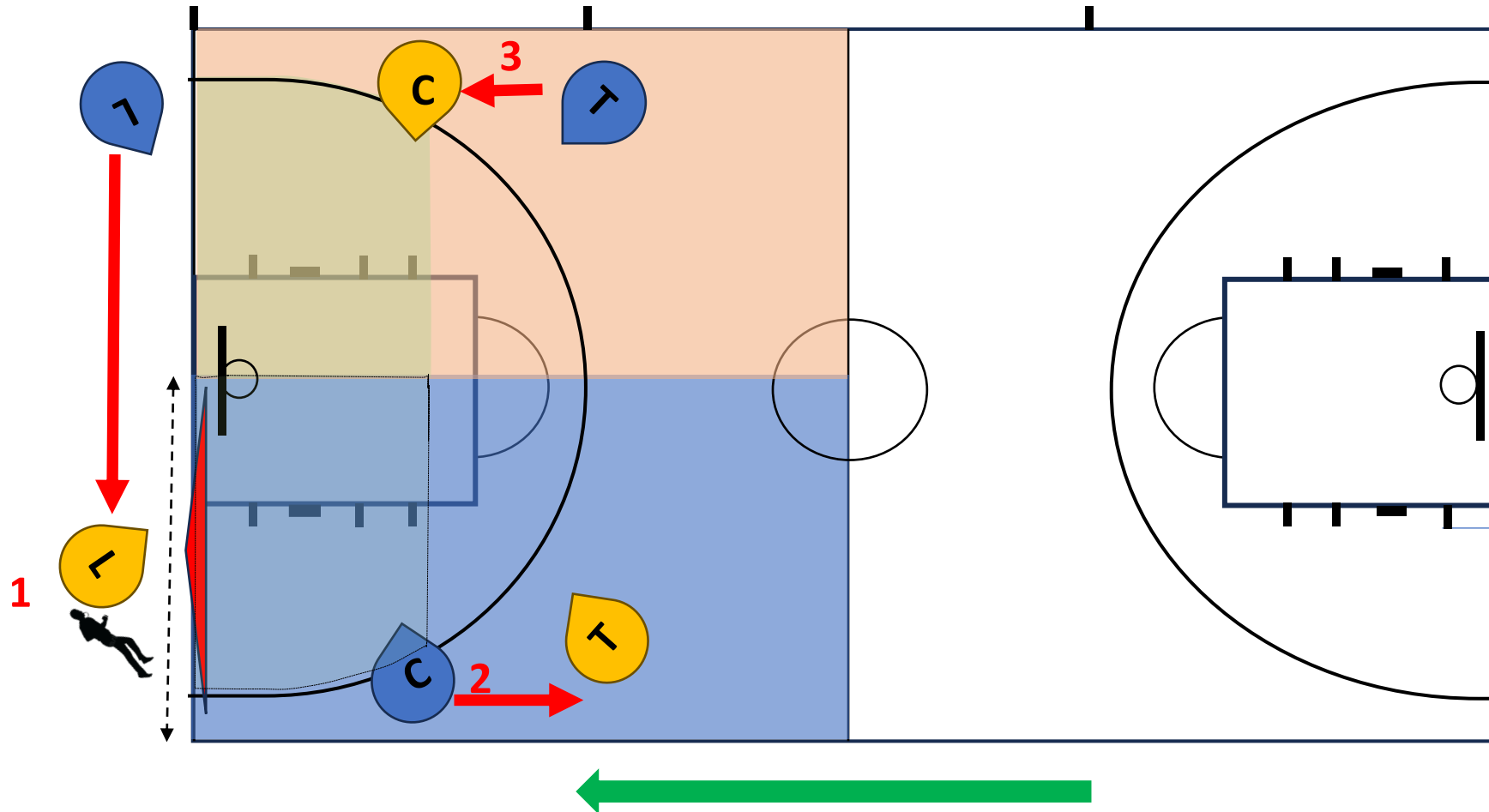
Se positionner toujours entre la ligne de touche et le joueur lors de la REJ

2 Trail et Centre restent à leurs places.

Lead : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle sur la ligne de fond de **Lead** (à l'opposé de son placement initia) :

1 **Lead** fera la remise en jeu le long de la ligne de fond (mais pas directement sous le panier).

Se positionner toujours entre la ligne de touche et le joueur lors de la REJ.

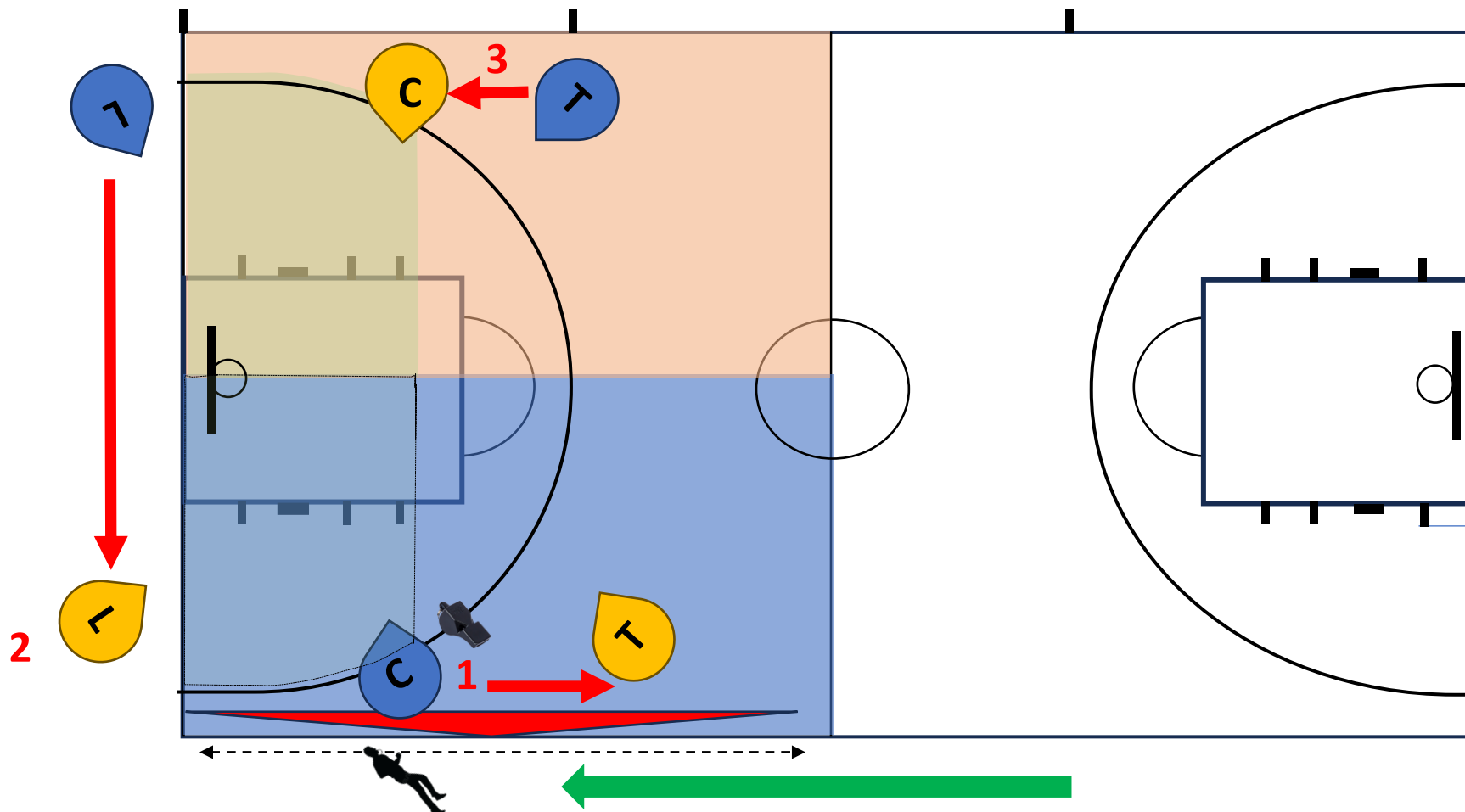
2 **Centre** devient **Trail**.

3 **Trail** devient **Centre**.

Lead : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

TABLE DE MARQUE



Sortie de balle dans la zone de Centre :

1 Centre fera les remises en jeu le long de la ligne de touche et deviendra Trail.

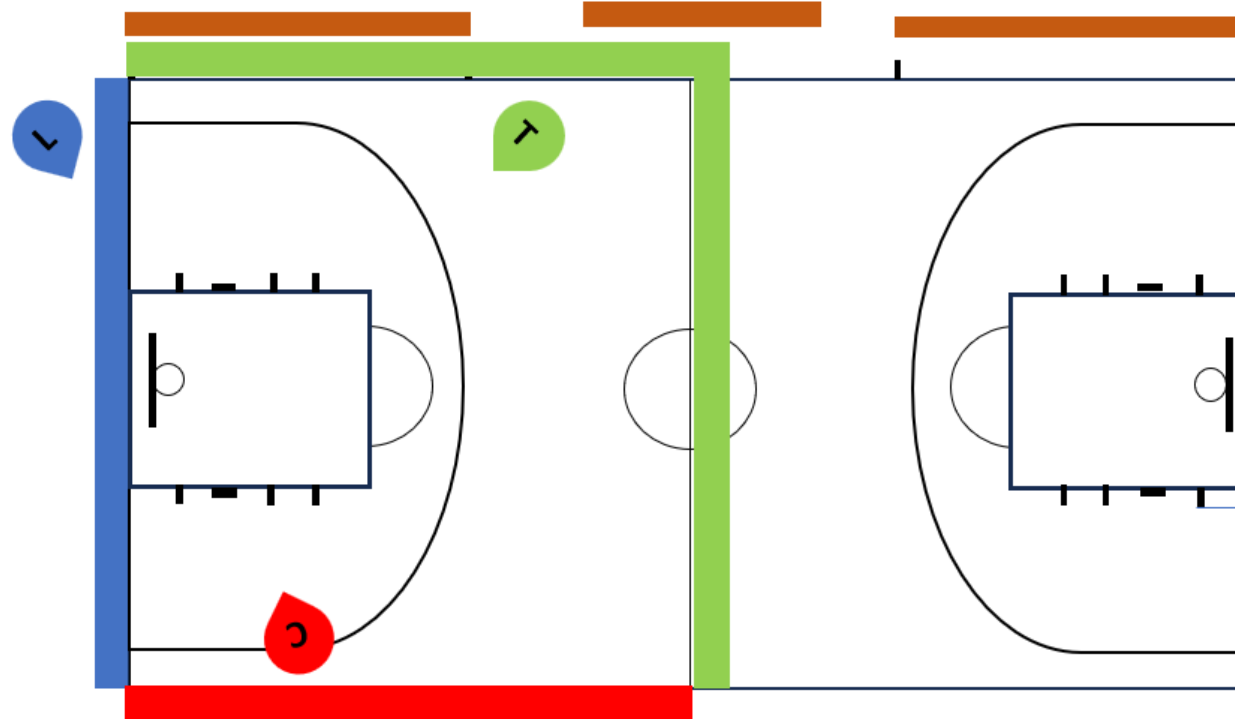
2 Lead se déplacera côté ballon Pour s'aligner et reste Lead.

3 Trail deviendra Centre.

Centre : Sortie de de balle

Éléments de mécanique d'arbitrage

Responsabilité de la couverture du ballon hors des limites et remise en jeu consécutive

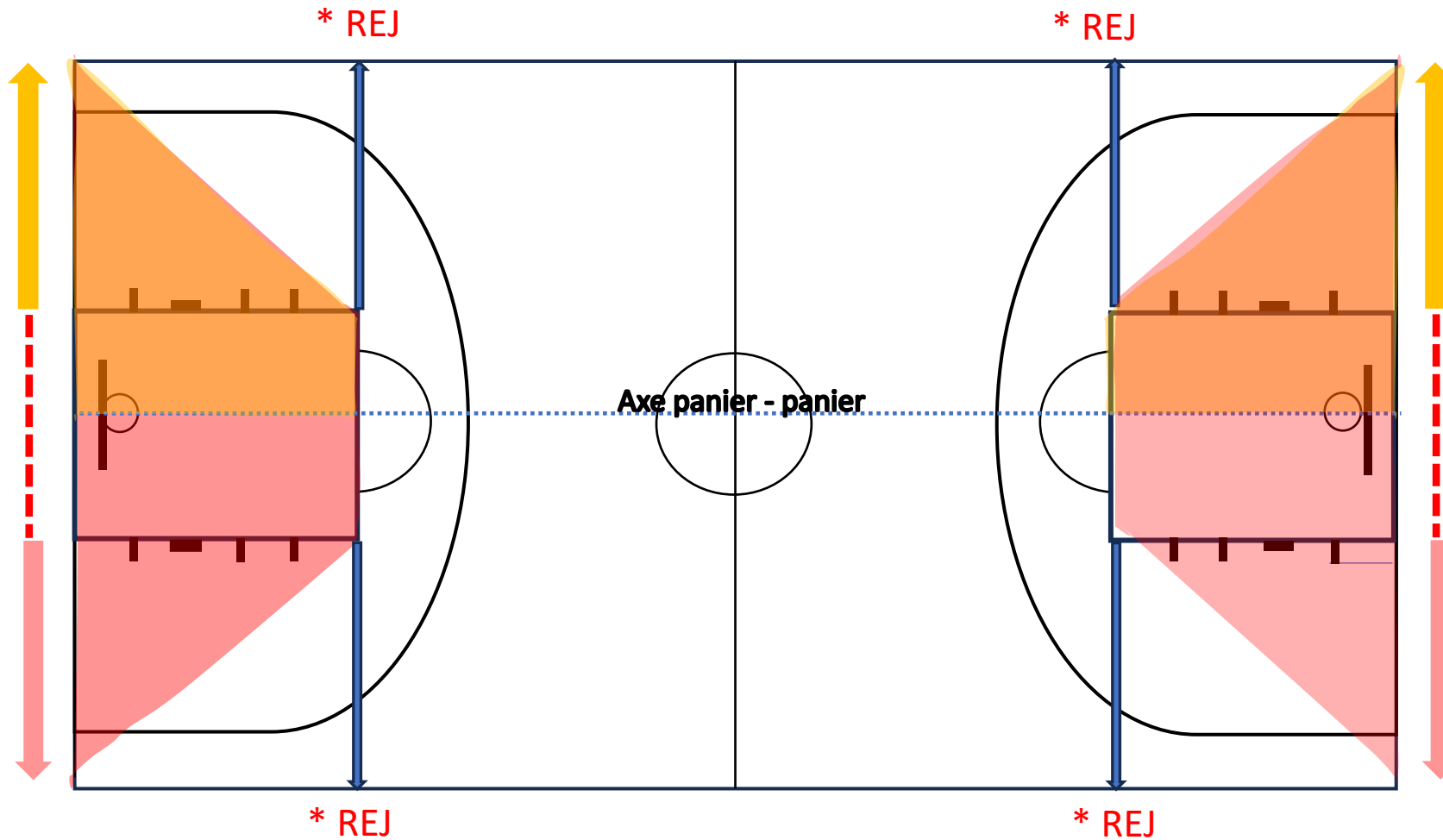


Responsabilités des remises en jeu

Chaque arbitre est responsable de la couverture des sorties du ballon près de la ligne de touche, de la ligne médiane ou de la ligne de fond dans sa zone du terrain. Si cet arbitre est dans le doute quant au responsable de la sortie du ballon, il doit rechercher de l'aide auprès de ses partenaires. La même démarche s'applique concernant les situations de retour en zone arrière sur la ligne médiane.

Eléments de mécanique d'arbitrage

Zones d'interventions – Remise en jeu



Les remises en jeu doivent être faites en **Ligne de fond** par les arbitres, lorsqu'une décision est prise par l'un deux.

* A l'exception d'une action d'un panier annulé, ou violation de tireur de LF, qui seront faites dans le prolongement de la ligne de LF.

Objectif de

la Rotation



Identifier les
besoins

Lorsque le ballon va et s'installe du côté faible durablement



ROTATION

Timing

Technique

Rythme, Orientation, Attitude

la Rotation - Etapes

- En transition Offensive, soyez à temps (pas en retard à la ligne de Fond (courir, s'arrêter, s'ajuster)
- Pause (analyser le jeu en cas de " shot 'drive'" côté faible
- Se rapprocher de la zone restrictive
- Si ballon reviens côté fort (Lead garde sa position initiale)
- Soyez dynamique dans le déplacement, mais pas pressé (marche rapide)
- Continuer toujours d'arbitrer pendant la rotation
- Visualiser et couvrir les prochaines actions dans la zone restrictive
- Aider Trail (nouveau C) lors de son déplacement (bus station)
- AC (futur Trail) , doit maintenir sa position, et prendre en charge l'action autour du ballon. Il sera le dernier à bouger

Rotation

Approche:

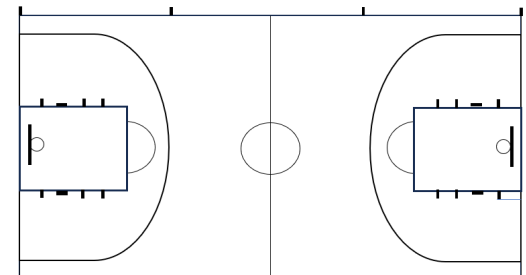
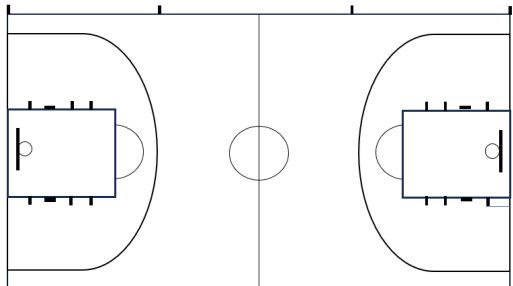
Identifier les besoins, le temps et les techniques appropriées de rotation. Le succès du trio arbitral dépend du nombre de situations de jeux impliquant le ballon qui sont couvertes par les responsables du côté fort (Lead et Trail).

Pour cette raison, les trois arbitres ont des mouvements de rotations qui permettent au Lead de changer sa position (rotation) sur la ligne de fond de l'autre côté du terrain.

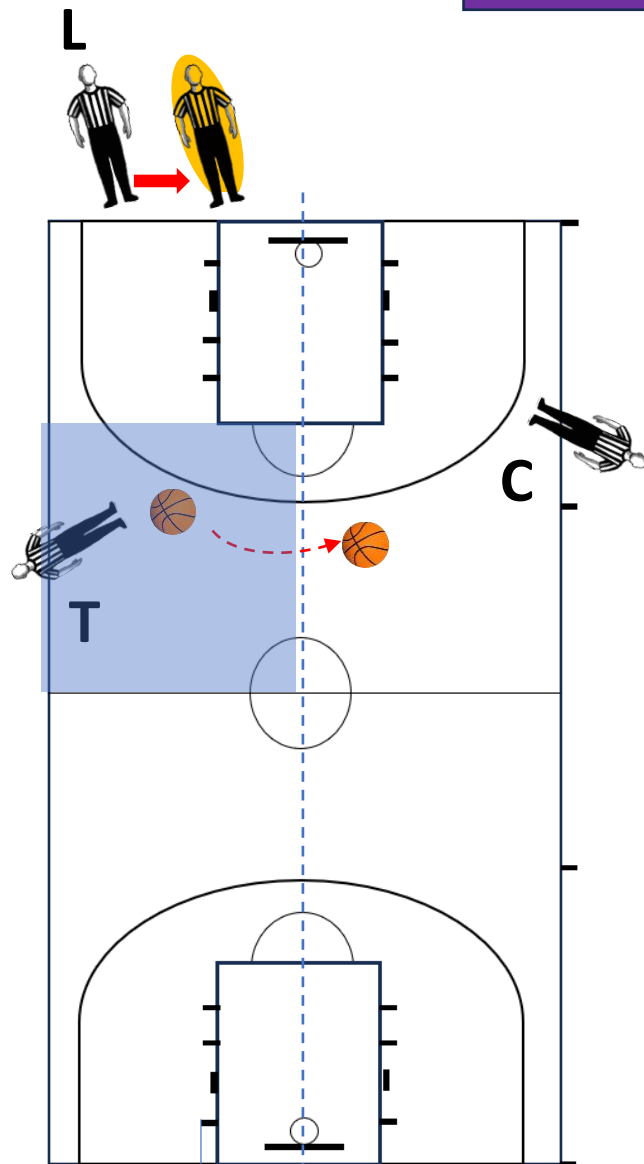
Le **Lead** *initie et dicte toujours la rotation*. Il est très important que le Lead recherche toujours des raisons pour faire une rotation (**pas des raisons de ne pas en faire**). Cet état d'esprit maintient la couverture des trois arbitres en permanence afin d'assurer que deux arbitres sont du côté du ballon autant que possible.

Les clés d'une technique réussie d'une rotation appropriée, en particulier par Lead qui l'initie, sont :

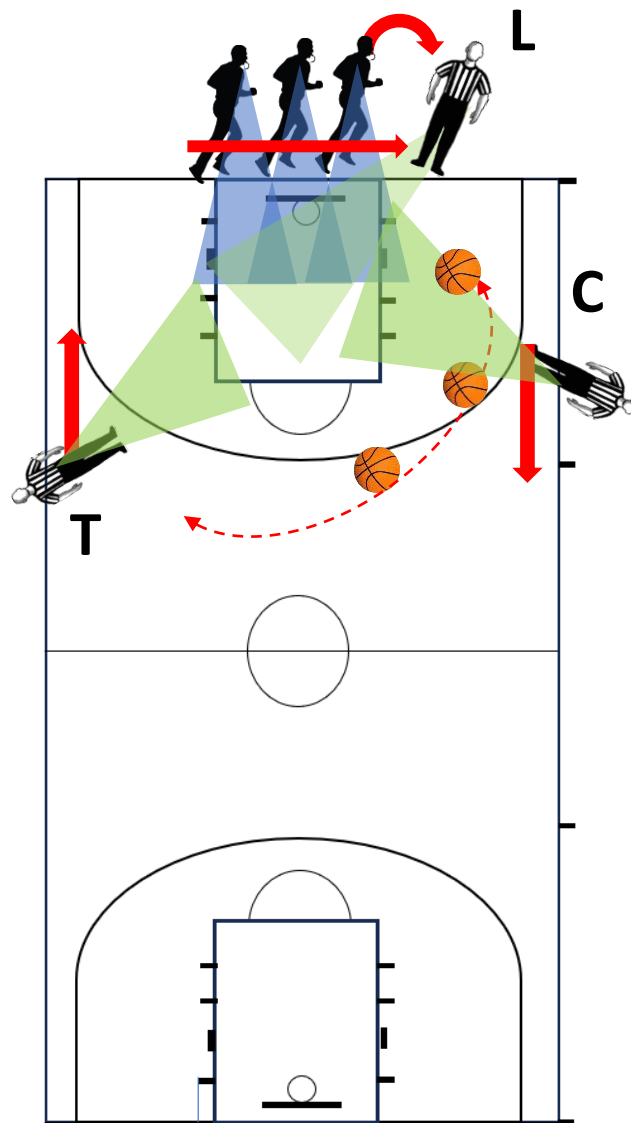
- (1) Se rapprocher de la zone pour fermer (close down)
- (2) Timing approprié pour tourner (lorsque la balle se déplace vers le côté faible)
- (3) Bonne technique (évaluer, bouger, sans hésitation).



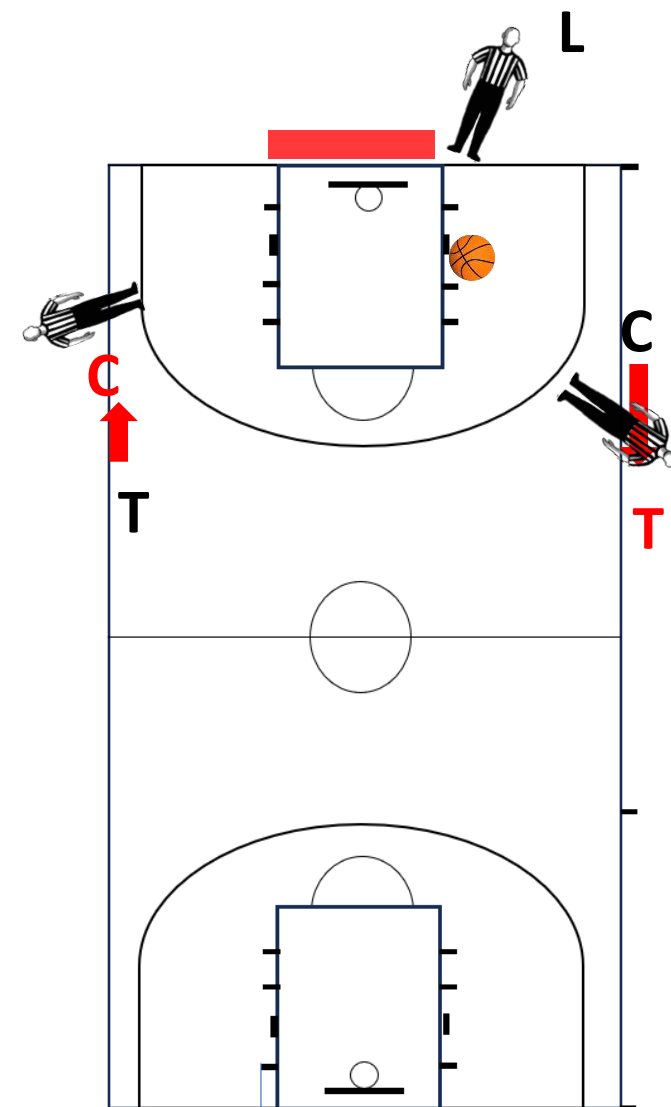
Rotation - Principes



(1) Fermeture (Close down)



(2.3) Timing approprié pour se déplacer
(lorsque la balle se déplace vers
le côté faible)



T devient T en gardant une position d'aide
tandis que T devient C en restant vigilant à l'opposé

Rotation – A retenir

