

CONSIGNES TECHNIQUES, SAISON 2010 / 2011, CHAMPIONNATS REGIONAUX

AVANT LA RENCONTRE

PREPARATION DE LA RENCONTRE

- Contacter le collègue deux jours avant la rencontre afin de s'assurer de sa présence,
- Etre présent sur le lieu de la rencontre à H – 45 mn,
- Se présenter et saluer les dirigeants des clubs présents,
- Se faire présenter le Responsable d'Organisation,
- Penser à s'échauffer (les accidents musculaires ne sont pas une légende et il convient d'être performant dès le début de rencontre).

BRIEFING ENTRE ARBITRES

- Echange afin de se mettre d'accord sur les interventions poste par poste,
 - Si nous avons besoin de communiquer, comment le faisons-nous ?, quand ?, où ?
 - Echange d'informations sur le jeu pratiqué par les équipes en présence (type de défense, points forts, points faibles).
- ! Il ne s'agit nullement de porter un jugement, mais de se doter d'informations permettant une meilleure gestion de la rencontre.**
- Evoquer la répartition des responsabilités de chacun en fonction de l'évolution du jeu (suivi du porteur, gestion du jeu hors ballon),
 - Mécanisme en cas de passage de l'AT en zone 6 (c'est lui qui détermine la position de son collègue) et répartition des responsabilités en zone 5,



- Arrivée sur le terrain à H – 20 mn.

BRIEFING AVEC LES OFFICIELS DE TABLE DE MARQUE

- Les saluer,
- Echange pour rappeler les procédures pas encore assimilées,
- Evocation des derniers problèmes rencontrés en matière de tenue de feuille, chronométrage
- En Pré Nationale, rappel des modifications des règles avec l'Opérateur des 24 secondes,
- Vérification des licences et des inscriptions des équipes par le 1^{er} arbitre, suivi de l'échauffement des équipes par le 2^{ème} arbitre.
- Proposer à chaque entraîneur de voir les licences de l'équipe adverse s'il le désire,
- **Si absence de licence ou licence sans photo**, ne pas accepter l'inscription du numéro de licence, faire signer le joueur et indiquer le fait au verso de la feuille de marque, **dans la case « réserves » (ne pas tenir compte de l'info DNA)**, en précisant la nature de la pièce d'identité présentée (faire signer les capitaines en titre),
- Faire valider la composition des équipes et indiquer les entrées en jeu à H – 10 mn (Equipe A, puis B),
- S'assurer de la présence du Responsable d'Organisation à proximité de la Table de Marque (il doit y rester durant toute la rencontre),
- Faire commencer la rencontre à l'heure officielle, si retard en indiquer les raisons au verso de la feuille.

PENDANT LA RENCONTRE

RAPPELS REGLEMENTAIRES

- **Fin de temps de jeu** : Il reste moins de 0.3 secondes à jouer.
 - * Aucun attaquant ne peut contrôler le ballon et tirer dans le temps imparti, seuls le smash ou le frapper de balle sont possibles,
 - * Une faute peut être sifflée et donner droit à tir(s) de lancer(s) franc(s),
 - * S'il y a eu contrôle, les arbitres se consultent pour l'avérer et le panier ne doit pas être accordé.
- Tenue des joueurs (joueuses) : les maillots doivent être rentrés dans les shorts.
- **Faute antisportive** :
 - * Les critères sont le caractère rude de la faute, le fait de ne pas jouer le ballon, Jouer le ballon, c'est venir dans l'espace où se trouve ce dernier, être en attitude de défense sur non porteur, faire obstacle avec le corps (attention aux appuis) et avec le bras pour couper la ligne de passe.
 - * Dernier défenseur : Faute commise derrière ou sur le côté.
 - * 2 dernières minutes de la rencontre :
 - Faute commise par un défenseur alors que le ballon est encore dans les mains du joueur chargé de la remise en jeu = antisportive.
 - Faute commise sur le receveur du ballon = antisportive uniquement si un des critères est rempli.
 - Faute commise sur un attaquant loin du ballon = antisportive.
 - La faute antisportive n'est pas une exclusivité du défenseur, un attaquant peut également être sanctionné d'une faute antisportive s'il remplit l'un des critères.
- **L'arbitre doit juger les actes**, pas les intentions, il doit siffler la première situation, l'évidence et ce pendant toute la rencontre.
- Faute offensive, il convient de se poser les questions suivantes pour déterminer la responsabilité du contact : Attention ! Ce n'est pas parce qu'un joueur se déplace avant un contact qu'il est forcément responsable de celui-ci.
 - * Les appuis du défenseur encadrent-ils ceux de l'attaquant ?
 - * Qui réduit la distance ?
 - * Les appuis de l'attaquant sont-ils rentrés dans ceux du défenseur ?
 - * L'attaquant a-t-il passé un appui et une épaule ?
- **L'action de tir** : Elle commence dès l'arrêt du dribble,
 - * S'il y a mouvement continu vers le panier, le panier sera accordé et un (des) lancer(s) franc(s) accordés,
 - * L'arbitre suivant l'action de tir doit le faire jusqu'à ce que le tireur ait retrouvé ses appuis au sol.
- **Utilisation des bras** :
 - * Les « antennes » d'un défenseur sur un adversaire qui est dans son champ de vision ne sont pas légales et doivent être sanctionnés si elles sont répétitives,
 - * Un attaquant qui va au panier ne peut écartier son adversaire avec son bras protecteur.
- **Principe de verticalité** :
 - * Un joueur (surtout un grand) ne doit pas être pénalisé pour avoir sauté,
 - * Regarder où il prend ses appuis et où il retombe après son saut,
 - * Vérifier que ce n'est pas l'attaquant qui recherche le contact.
- **Le rebond** se décompose en trois phases :
 - * Pré-rebond, surveiller la préparation du défenseur (réduction de distance, verrouillage) et de l'attaquant (engagement des appuis, feinte).
 - * Rebond, surveiller la phase de saut (poussées, envahissement du cylindre de l'adversaire)
80 % des rebonds vont à l'opposé du tir.
 - * Post rebond, captation du ballon et tentative de tir ou sortie vers les extérieurs.
- **Position préférentielle** :
Si un joueur passe les bras avant l'engagement d'un appui, il doit être sanctionné d'une faute.
- **Communication** :
 - * L'arbitre doit être compris par tous,
 - * Il peut utiliser la prévention orale ou gestuelle pour se faire comprendre,
 - * L'arbitre peut fournir une explication orale de sa décision (notamment vers les entraîneurs), celle-ci doit être **courtoise, précise et brève**. Le terrain est le « salon » où l'on joue, pas celui où « l'on cause ».
- **Violation sur lancer franc** :
 - * Siffler si on constate une infraction,

- * En fonction de la réussite du lancer franc, l'accorder ou le faire tirer à nouveau (sauf, bien sûr, s'il s'agit d'une violation du tireur).
- **Mécanique d'Arbitrage** : Il convient d'avoir une mobilité active.
 - * Comme AT en zone 5/6, essayer d'avoir une bonne lecture du jeu afin de pouvoir anticiper son déplacement afin de disposer d'une bonne fenêtre,
 - * En AK, ne pas négliger le déplacement vers la ligne de lancer franc en fonction du déroulement du jeu,
 - * Adaptation des courses en fonction de la vitesse du jeu,
 - * Veiller à disposer d'une bonne fenêtre lors des « trappes » en zone 3,
 - * Comme AK, position « 44 » et être derrière le ballon,
 - * Comme AT, passer en zone 6 lorsqu'il s'agit du côté fort. Il ne s'agit pas de faire « l'essuie-glace » mais d'être où il faut quand il le faut.

APRES LA RENCONTRE

DISPOSITIONS ADMINISTRATIVES

- **Fin de temps de jeu** : Quand c'est possible, il est fortement souhaitable de terminer les formalités au calme dans le vestiaire arbitres.
- **Feuille de marque** :
 - * Vérifier que le marqueur a bien terminé son travail,
 - * Faire signer les assistants de Table,
 - * Pour le 1^{er} arbitre, vérifier le score et notamment le score final et le club gagnant,
 - * Reporter les éventuelles fautes techniques et/ou disqualifiantes (ne pas oublier dans ce cas d'appeler les capitaines pour signature),
 - * Ces fautes ne peuvent ni être annulées, ni transformées de nature en fin de rencontre,
 - * S'il y a réclamation, elle est inscrite par le 1^{er} arbitre sous la dictée du capitaine (éventuellement l'entraîneur) de l'équipe réclamante.

Dans ce cas, le 1^{er} arbitre se chargera de l'envoi de la feuille de marque et du chèque déposé par l'équipe réclamante.

Rappeler aux officiels et équipes qu'ils doivent adresser leur rapport sur les faits dans les 24 heures ouvrables suivant la rencontre à l'organisateur de la compétition.

 - * L'éventuel rapport est personnel, précis et porte sur les faits incriminés.
 - * La mention « incident après la rencontre » ne concerne que la période courant de la fin du temps de jeu à la signature de la feuille par le 1^{er} arbitre, il est donc inutile de la laisser apparaître sauf incident pendant cette période (d'autant qu'alors elle doit être signée par les capitaines).
 - * Signatures des arbitres, le 1^{er} en dernier.
- **Débriefing** :
 - * Il est souhaitable de faire le point avec les OTM s'il y a eu des problèmes durant la rencontre.
 - * De même avec le collègue, mais il ne s'agit pas de chercher des erreurs s'il n'y en a pas !

L'APRES MATCH

- Ne pas « se sauver comme un voleur », ni avoir une attitude provocatrice.
- Accepter le dialogue, quand c'est possible, avec les acteurs de la rencontre,
- Toujours rester courtois,
- Se dispenser de toute critique ou remarque désobligeante à l'encontre des acteurs de la rencontre,
- Saluer les dirigeants en quittant le lieu de la rencontre.

CONCLUSION

ÊTRE ARBITRE, C'EST SAVOIR ÊTRE PERFORMANT, HUMBLE, COURAGEUX, EXEMPLAIRE, RIGOUREUX, ...

ON N'ARBITRE PAS POUR ÊTRE AIME, HAÏ OU CRAINT MAIS POUR FAIRE RESPECTER DES REGLES, PERMETTRE LE BON DÉROULEMENT DES RENCONTRES ET ÊTRE AU SERVICE DU JEU.