

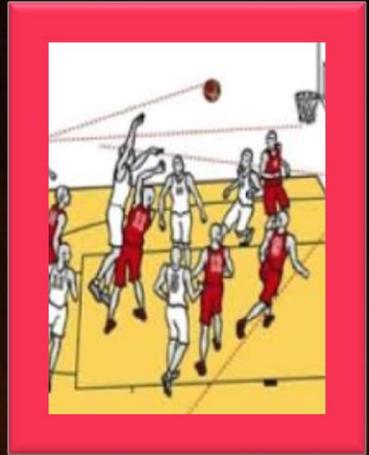


La mécanique : Mise à jour

Adapter la position à l'évolution du jeu

Colloque Régionaux/Provinciaux
Février 2015

30 ans de mécanique officielle FIBA



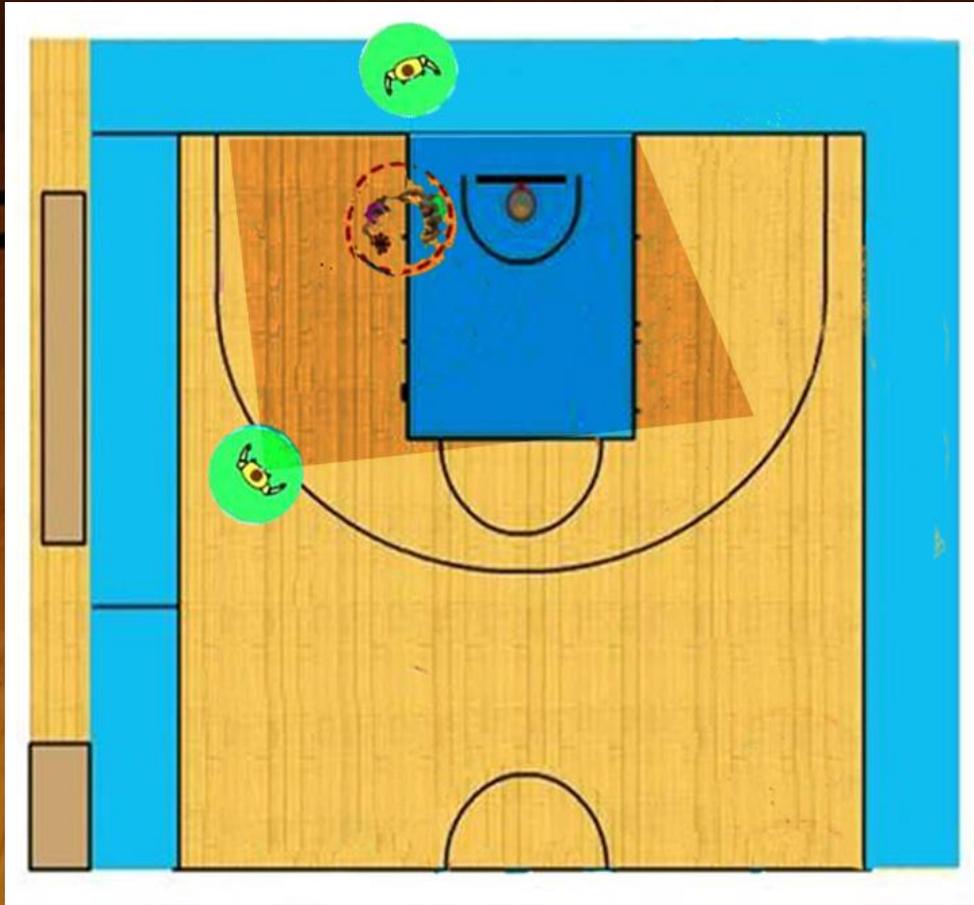
En 1986

- Arbitrage à deux
- 2 mi-temps de 20 minutes
- Règle des 30 secondes : jeu ralenti
- Règle des 10 secondes
- 8 fautes d'équipe
- Ligne à 6.25 m
- Faute intentionnelle

En 2015

- Arbitrage à trois
- 4 quarts de 10'
- Règle des 24/14 secondes : éloigner, retarder le tir
- Règle des 8 secondes
- 4 fautes d'équipe
- Ligne à 6.75 m
- Nombre de fautes plus restrictif

A quoi sert la mécanique?



- 1) À éviter que les deux arbitres se concentrent sur le ballon
- 2) À établir des zones de responsabilité : les rectangles
- 3) À empêcher les guess et les cross calls
- 4) À assurer qu'un des deux arbitres voit de face le jeu autour du ballon



Nouveaux concepts

- ***Côté fort*** : moitié où se trouve le ballon
- ***Côté faible*** : moitié sans ballon
- ***Zone primaire*** : premier centre d'attention pour l'arbitre
- ***Zone secondaire*** : travail d'aide
- ***Rotation*** : placement des arbitres en fonction du placement de l'arbitre de tête
- ***Cross step***

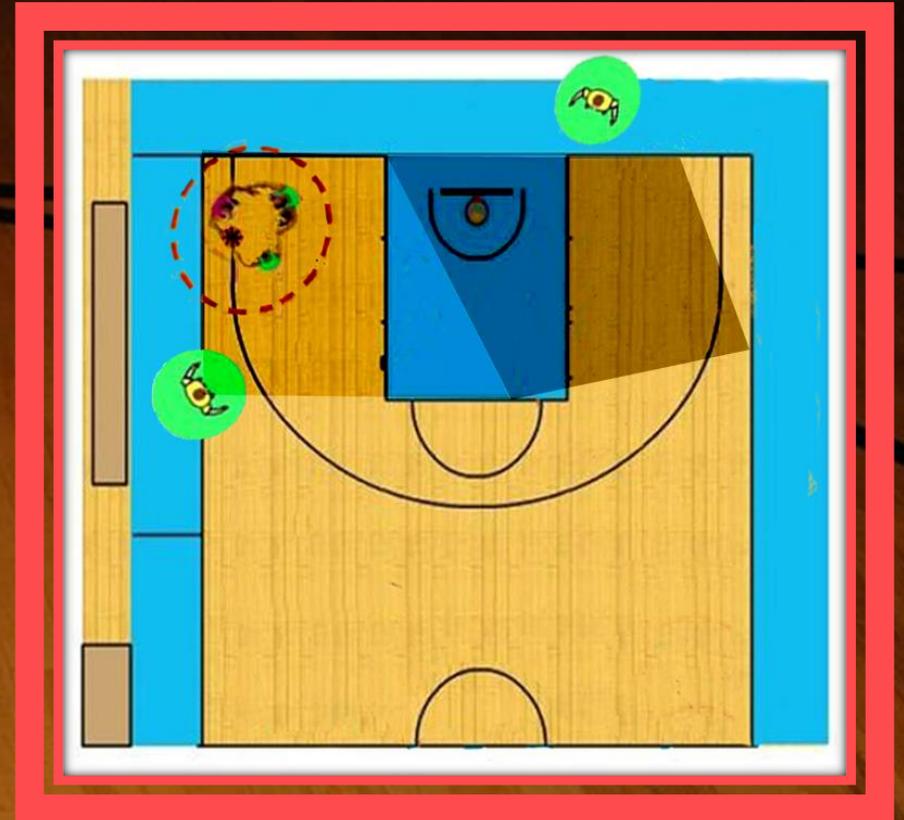
Les principes

- *Améliorer la coopération :*
importance accrue du pré-game
- *Privilégier l'angle, pas la proximité*
- *Travailler plus en accord avec le jeu :*
mieux le lire



Les principes

- *Avoir deux perspectives différentes du jeu en fonction de la zone de responsabilité*
- *Gérer les zones duales*
- *Disposer d'un angle plus large, permettant de voir la conséquence de l'infraction*



Les principes

- *Évaluer mieux le principe avantage/désavantage*
- *Empêcher les angles morts de vision*
- *Contrôler le temps de jeu et de tir*



Importance accrue de la communication



- Bien dérouler la conférence pré-game***
- Se parler avec franchise pendant les temps-morts***
- Utiliser l'auto-motivation***
- Prévoir les situations à venir***
- Savoir s'évaluer après la rencontre***



Comment signaler à la table



L'arbitre de queue

Rôle accru, très important pour la qualité du jeu

- *Responsable du ballon entre la ligne des lancers-francs et la ligne médiane*
- *Responsable pour fixer la ligne de contacts sur le meneur*
- *Responsable pour les pick and roll autour du meneur*



L'arbitre de queue



Responsable des tirs extérieurs



Responsable des interférences sur le tir



Responsable du périmètre extérieur du rebond

Responsable lors des pénétrations extérieures dans le 5/6

Les trois "F"

- ***Feet** : déterminer la valeur du tir
(2/3 points)*
- ***Foul** : déterminer s'il existe un
contact fautif et qui est le
responsable*
- ***Floor** : contrôler la finalisation
correcte de l'action de tir*



L'arbitre de tête



- Garant de la libre circulation des joueurs***
- Contrôle le jeu du poste bas***
- Pénétration vers le panier : charge/passe***

L'arbitre de tête

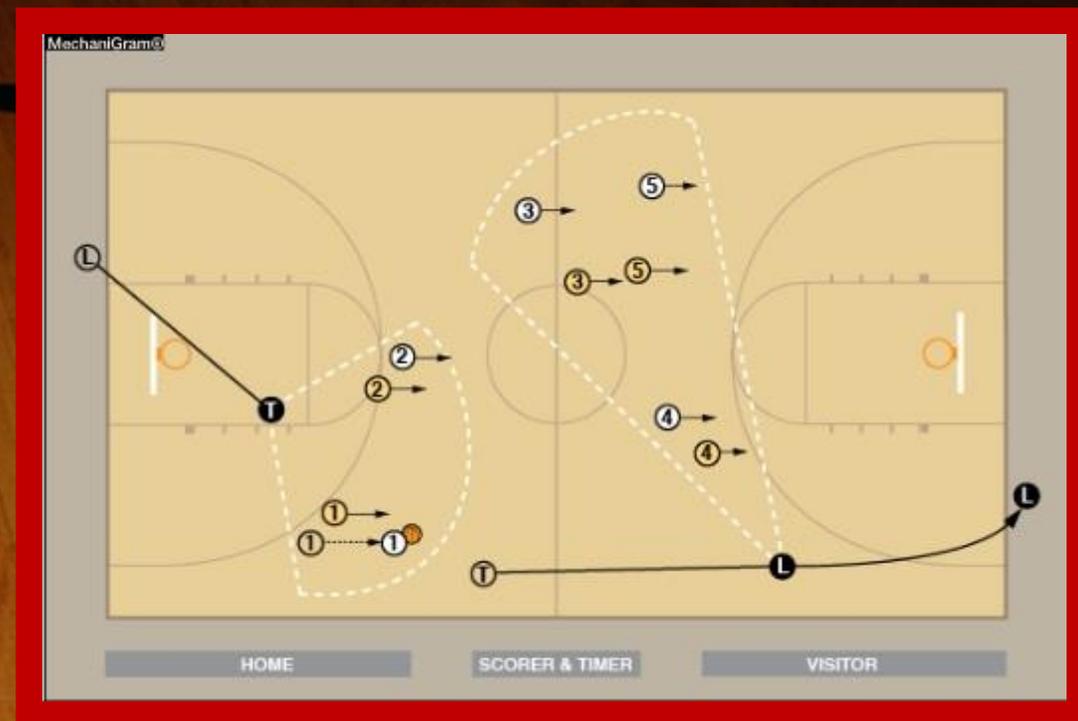


□ *Responsable de la zone de non-charge*

□ *Surveillant des 3 secondes*

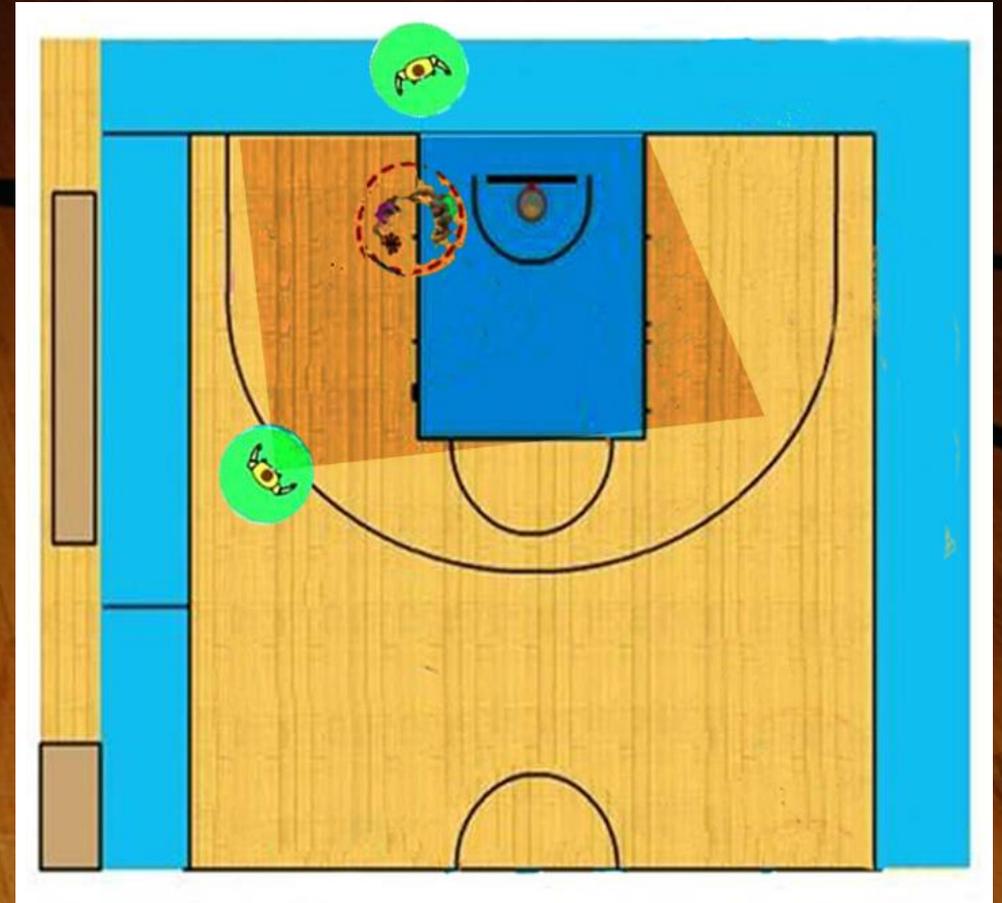
□ *Responsable du périmètre intérieur du rebond*

Zones transition



La rotation : rôle de l'arbitre de tête

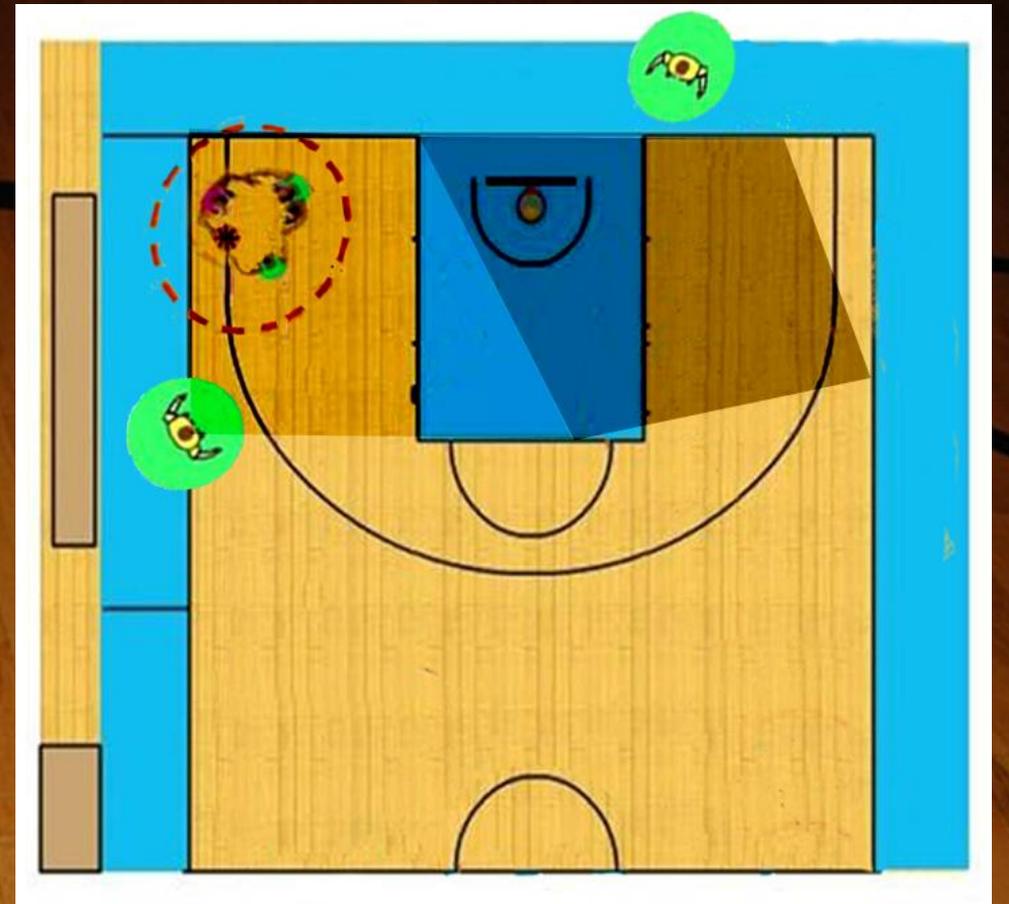
- *L'arbitre de tête déclenche la rotation*
- *Il se déplace du côté fort si :*
 - *ballon et + de 4 joueurs*
 - *postplay 1c1 important*
- *Eviter de se précipiter*
- *L'arbitre de tête n'essaye pas de revenir au 4/5, si le joueur renverse le ballon*

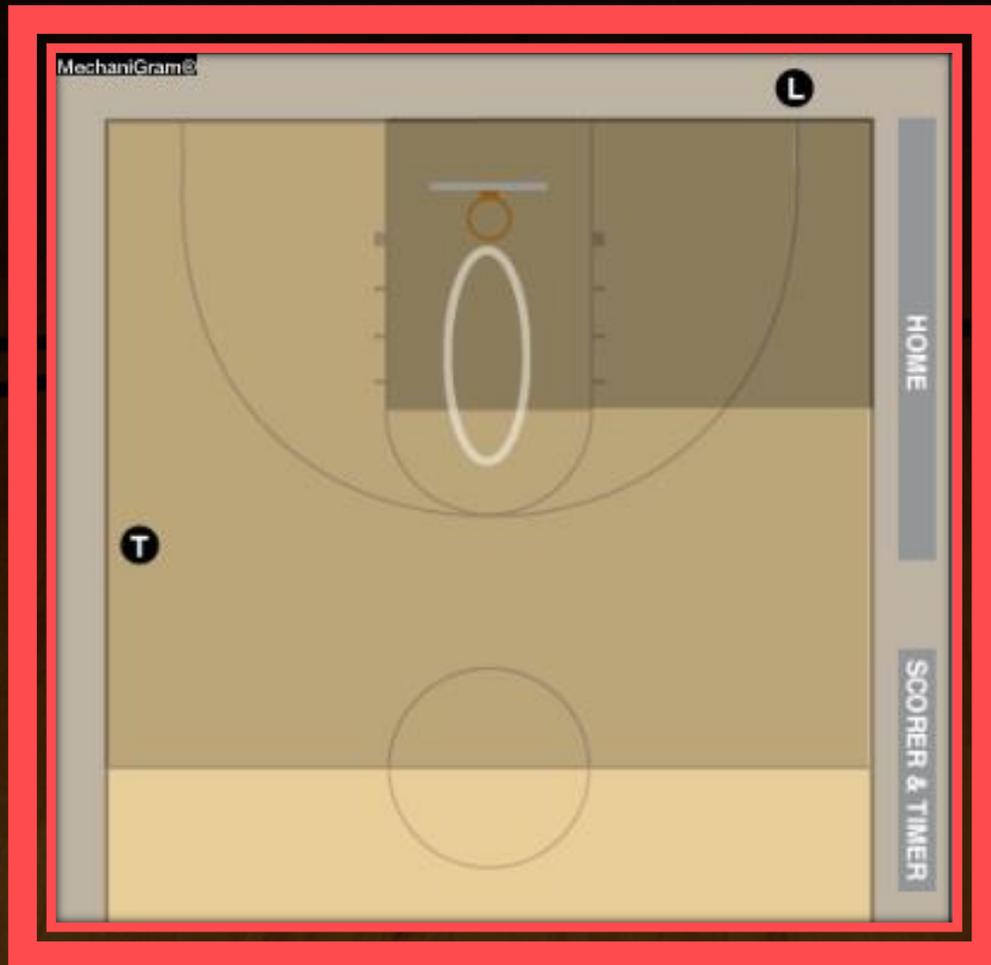


La rotation : position de l'arbitre de queue

L'arbitre de queue ajuste sa position en fonction de la rotation

- **Si rotation** : il recule entre la ligne médiane et la ligne latérale
- **Pas rotation** : il se rapproche de la ligne à 3 points à hauteur de la ligne des LF





Le rectangle 5

- Gérer la zone duale :
zone terminale***
- S'entre-aider sur les
marchers***
- Up/Down***

Coopération rectangle 5

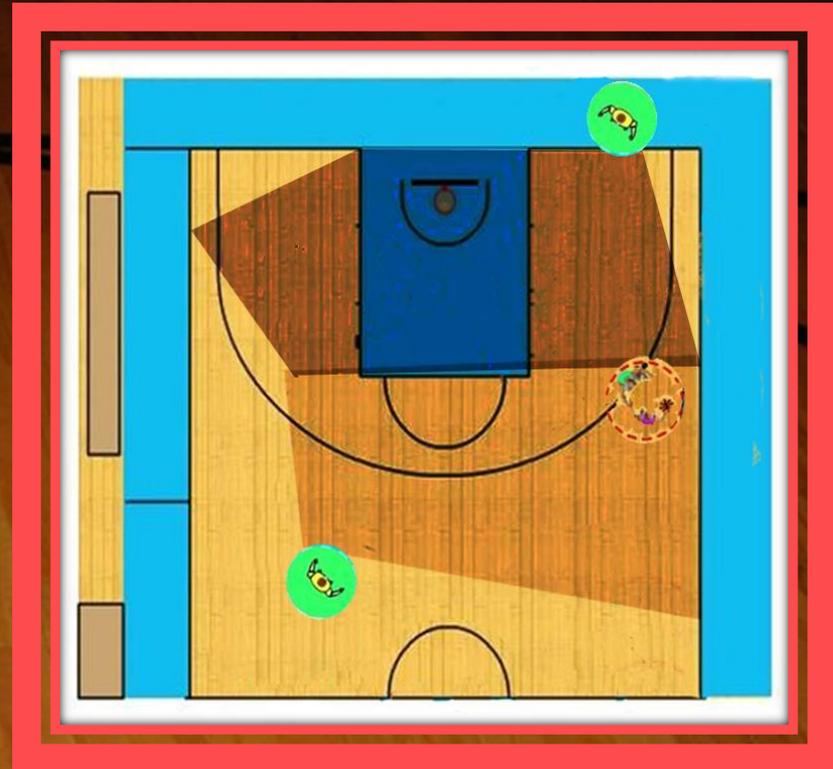


Situations Rebond

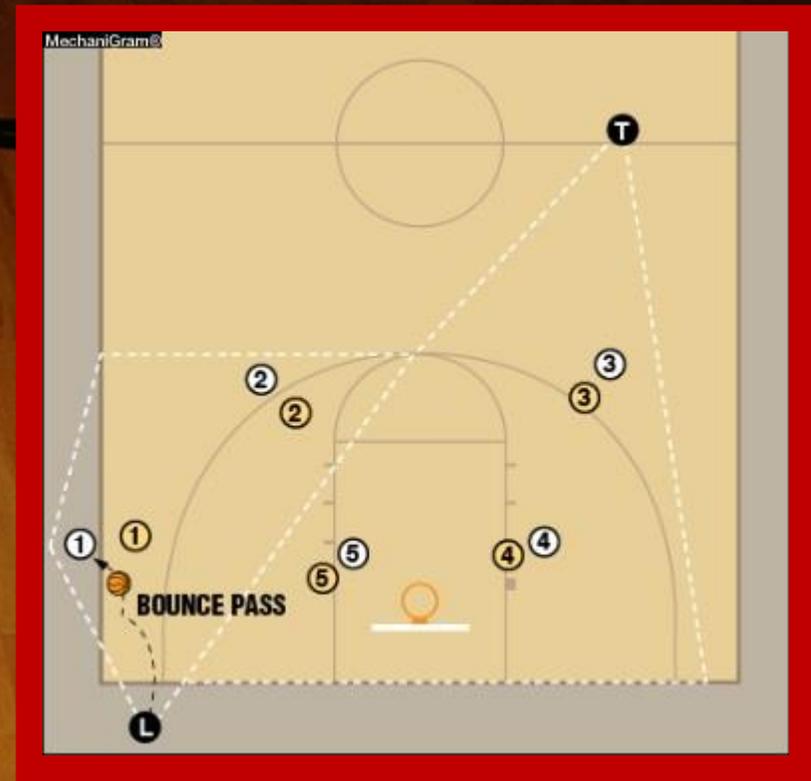


Zones duales : 3/4 et lignes latérales

- Parler au pré-game*
- Donner priorité à celui qui voit le ballon de face*
- Échanger visuellement le moment de siffler*
- Reculer pour mieux voir, agrandir l'angle*



Aide rectangle 3/4



Récapitulatif

- Bien préparer le match
- Bien lire le jeu :
DIRECTION/VITESSE/EQUILIBRE
- Chercher des angles permettant de voir l'infraction et la conséquence



Récapitulatif



- Privilégier l'arbitre qui voit le ballon de face
- Contrôler l'action de tir à distance
- Pratiquer les rotations sans se précipiter

Ce fût tout!



Merci pour votre attention !

