POINTS DE TRAVAIL 2014-15



Clinic 1

Le programme

- Introduction
- Coopérer avec les officiels de table
- Gérer le temps de la rencontre
- Protéger la liberté de circulation des joueurs
- Améliorer la mécanique

Coopérer avec les officiels de table

Les nouvelles
règles
impliquent, plus
que jamais, que
les arbitres et les
officiels de table
forment une
seule équipe : la
troisième équipe



Coopérer avec les officiels de table

Avant

 Le premier arbitre doit parler avec les officiels avant la rencontre et les informer des points de leurs compétences

Pendant

 Pendant la rencontre, le premier arbitre doit vérifier le bon déroulement des opérations

Enfin

 Une attention particulière devra être accordée dès que le chrono indique 02 : 00 pour la fin de la rencontre



La gestion du temps : Chaque quart est une histoire différente

Q1 : réagissez vite, afin de montrer votre ligne de conduite Q2 : la fatigue commence; soyez attentifs aux changements tactiques

Q3: le match commence maintenant

Q4 : le money time est arrivé

La gestion du temps

- A chaque possession, les arbitres doivent connaître ce qui reste de temps de jeu et ce qui reste de temps de tir
- La violation des 8 secondes arrive dès que le chrono passe de 16 à 15 secondes
- Dans une transition, le nouvel arbitre de tête regarde le marquoir pour connaître l'état de la situation
- Cette mécanique doit être suivie après chaque panier marqué et après le dernier lancer-franc





- Alerter les 2 dernières minutes de jeu
- Changement des règles
- Approche finale :
 - Atterrissage en douceur
 - MDAY/Crash



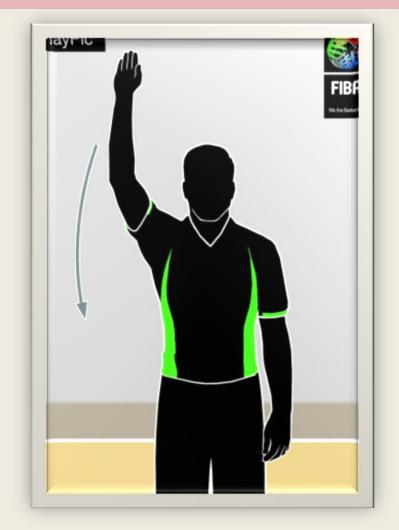
La gestion du temps

- Pendant la transition, les arbitres s'assurent que le temps de tir se déclenche correctement
- Avant d'effectuer la rentrée, l'arbitre actif vérifie que le temps de tir est correct
- Soyez consistant avec cette situation pendant toute la rencontre
- Evitez d'être surpris par le klaxon à n'importe quel moment





- **Gérer** le temps de la rencontre
- Aider son collègue pour la mise en jeu
- Déclencher le chrono du match et le chrono de temps de tir





"Liberté de mouvement :

Capacité des joueurs à bouger en liberté

- > sans être empêchés ou
- > sans devoir changer son rythme, sa vitesse, son équilibre ou son accélération

par des mouvements illégaux"

(George TOLIVER, arbitre NBA)



La liberté de mouvement concerne

Joueur avec ballon



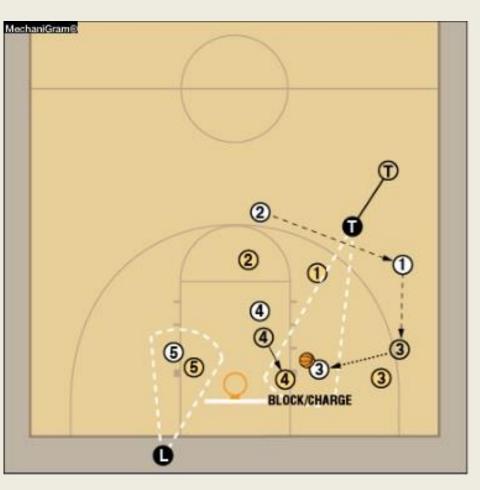
Joueur sans ballon





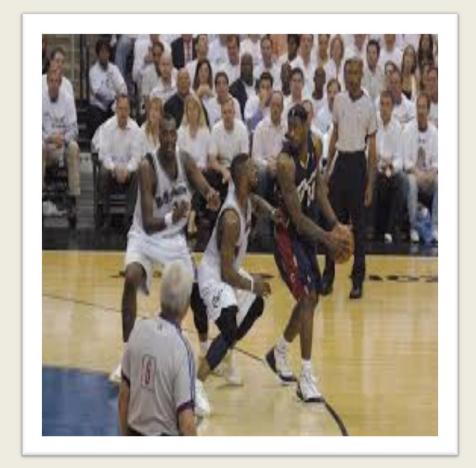


La liberté de mouvement concerne





 Les arbitres doivent siffler ces fautes, de manière consistante, tout au long, non seulement de la rencontre, mais aussi de la **saison**



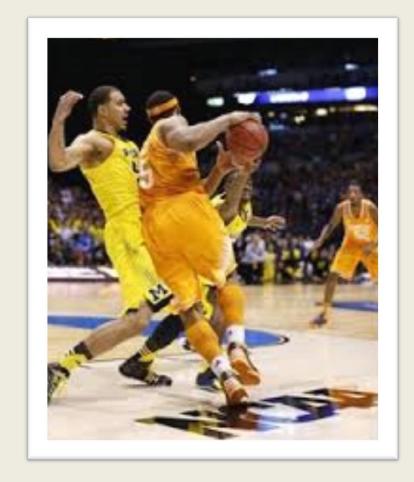




Siffler si le joueur, par des mouvements illégaux, interfère dans :

- La vitesse
- Le rythme
- La direction
- <u>L'équilibre</u>

de l'adversaire





 L'arbitre de tête doit faire attention à ce que les attaquants qui circulent, afin de gagner une position de tir ou de planter un écran, ne soient illégalement empêchés par les défenseurs

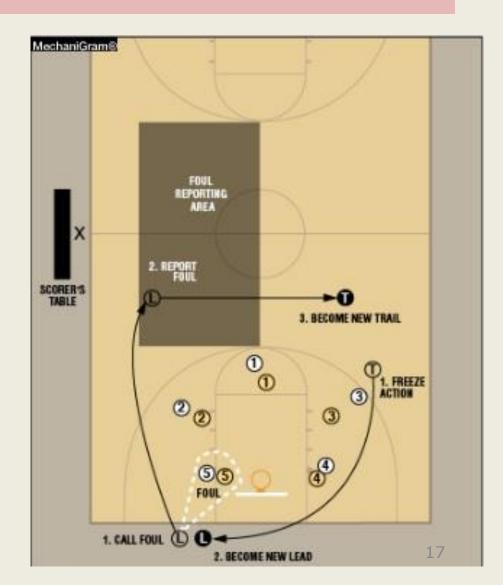




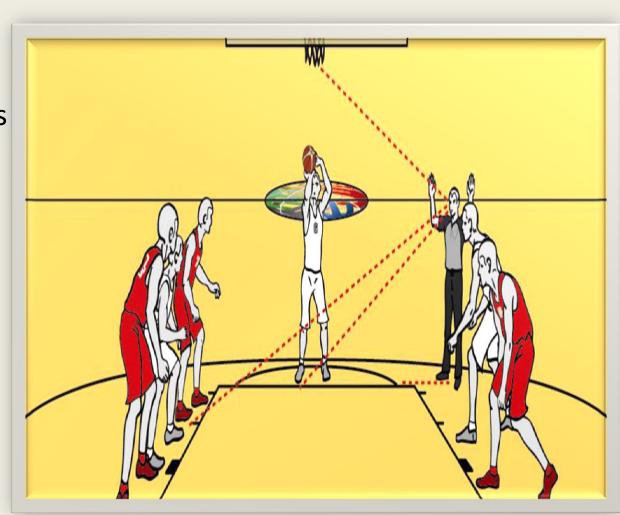
- La consistance du critère sur les fautes sera le grand sujet à travailler pendant la saison.
- Ce travail commence lors de la conférence pré-game.
- Il se complète avec le visionnement de situations de jeu.



- Reporter à la table :
 - Chemin le plus court
 - Reprendre le jeu au plus vite
- Assumer la responsabilité, sans jouer la provocation



- Lancers-francs
- Responsabilités des arbitres:
 - Lead
 - Trail
- Respecter le box-in
- Chercher à tout couvrir





Merci pour votre attention BONNE SAISON!