



PdT 2016/17

En attendant les nouvelles règles

Une saison de transition

La FIBA adoptera de nouvelles règles en novembre 2016

Des changements importants sont en vue pour la saison 17/18

Toutefois pour cette saison...



Un nouveau signal
(simulation de
faute)



Des nouvelles
interprétations

Simulation de faute

Bouger
deux fois le
bras du haut
vers le bas
et retour



Protocole à suivre

Première simulation :

effectuez le signal
et, à la première
interruption
suivante:

avertissez le
coach et

informez votre
collègue



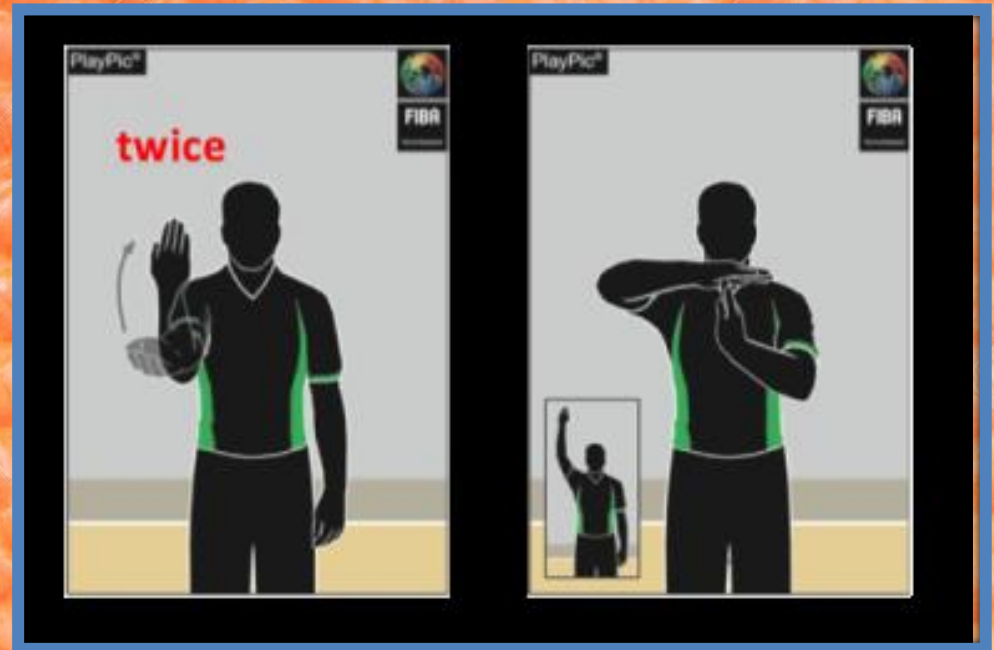
Protocole à suivre

Deuxième simulation :

Arrêtez le jeu
avec le signal
officiel

Effectuez le
signal de faute
simulée et

Sanctionnez
avec une FT le
joueur concerné



16-9/ Déclaration

Le panier est valide quand le ballon entre dans le panier par-dessus et reste bloqué à l'intérieur ou traverse l'entièreté du panier. Quand :

Le chrono de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la 4^{ème} période ou dans les prolongations

L'équipe qui doit effectuer la remise en jeu après un panier sollicite un temps-mort pendant la rencontre

Le chrono de jeu sera arrêté quand le ballon a traversé clairement le panier comme indiqué dans le diagramme 1.



29-/50-54

- **Exemple** : Il reste 25:2 secondes avant la fin de la deuxième période quand l'équipe A établit un contrôle de ballon. Après 23 secondes de possession, l'équipe A tire au panier. Quand le ballon est en l'air, le chrono de temps de tir retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et après s'être écoulé de 1:2 secondes, le signal de fin de période retentit.
- **Interprétation** : Il n'y pas de violation des 24 secondes, car l'arbitre n'a pas sifflé la violation. L'arbitre confirme la fin de la période.

29/50-55

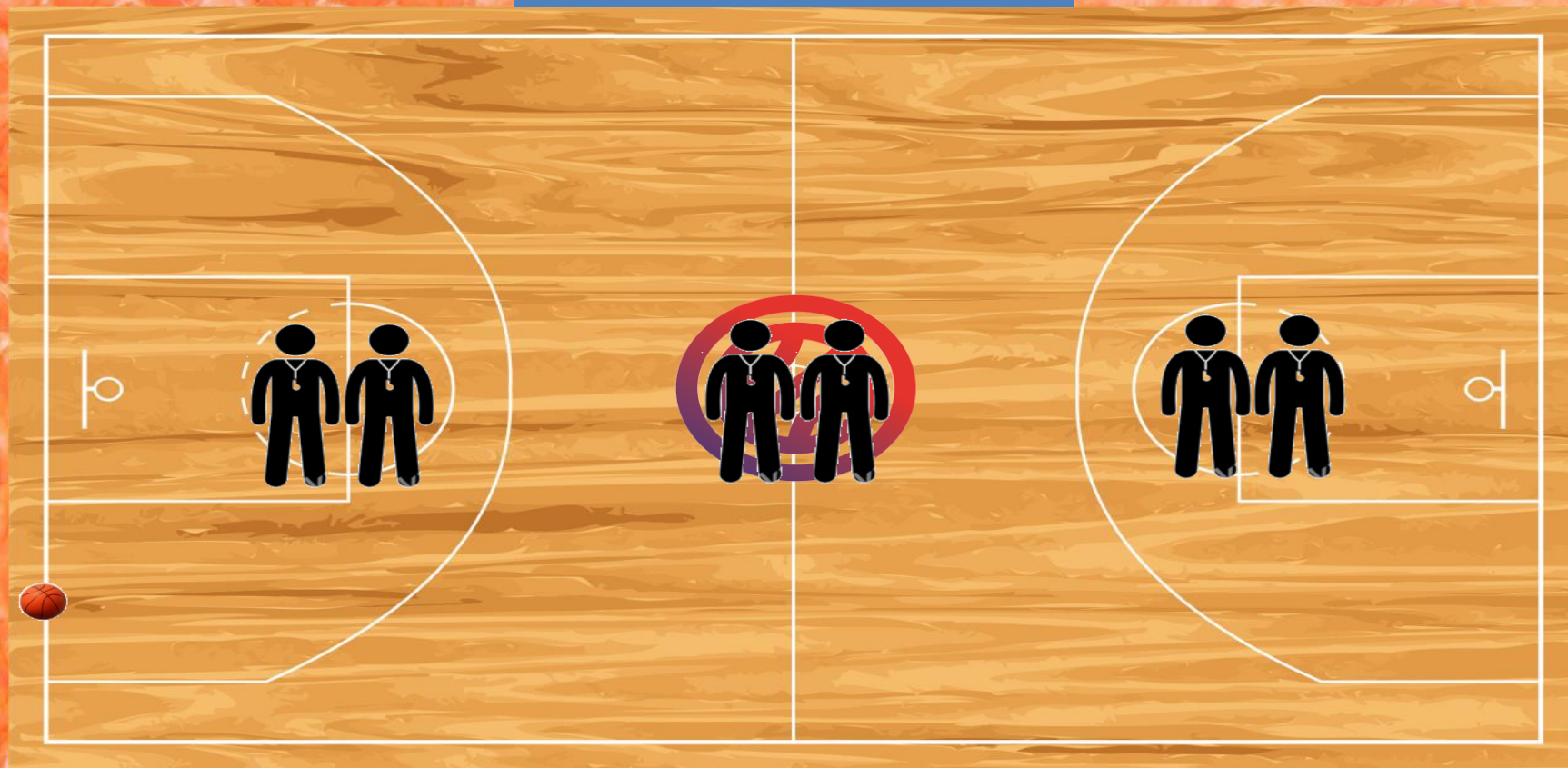
- **Exemple** : Il reste 25:2 secondes avant la fin de la deuxième période quand l'équipe A établit un contrôle de ballon. Après 23 secondes de possession, l'équipe A tire au panier. Quand le ballon est dans l'air, le chrono de temps de tir retentit. Le ballon ne touche pas l'anneau et l'arbitre siffle la violation, le chrono de jeu indique 0:8 secondes pour la fin de la période.
- **Interprétation : Violation de temps de tir. Ballon pour une remise en jeu latérale à l'équipe B avec 0:8 secondes au chrono de jeu.**

29/50-56

- **Exemple** : Il reste 25:2 secondes avant la fin de la deuxième période quand l'équipe A établit un contrôle de ballon. Le signal du chrono de temps de tir retentit quand A8 a le ballon entre les mains. L'arbitre siffle la violation, mais le chrono de jeu indique 0:8 secondes.
- **Interprétation : Violation de temps de tir. Ballon pour une remise en jeu latérale à l'équipe B avec 1:2 secondes au chrono de jeu.**

Position Temps-mort

Table de marque

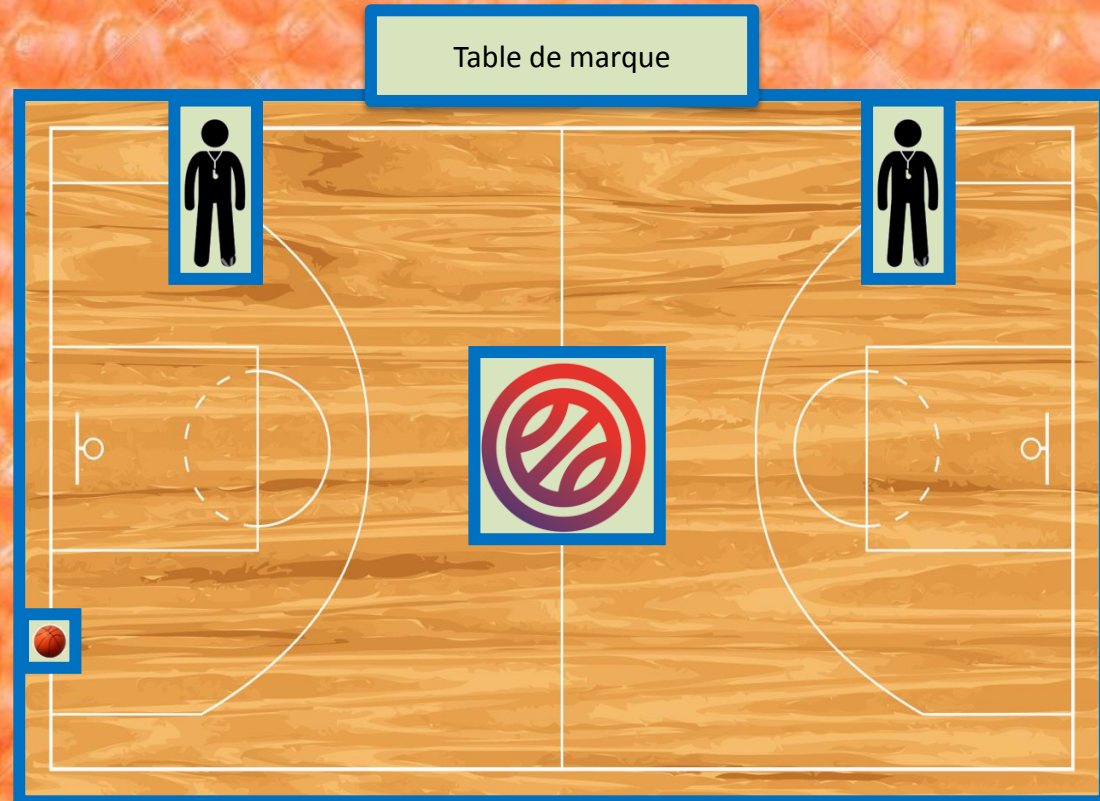


Procédure fin temps-mort

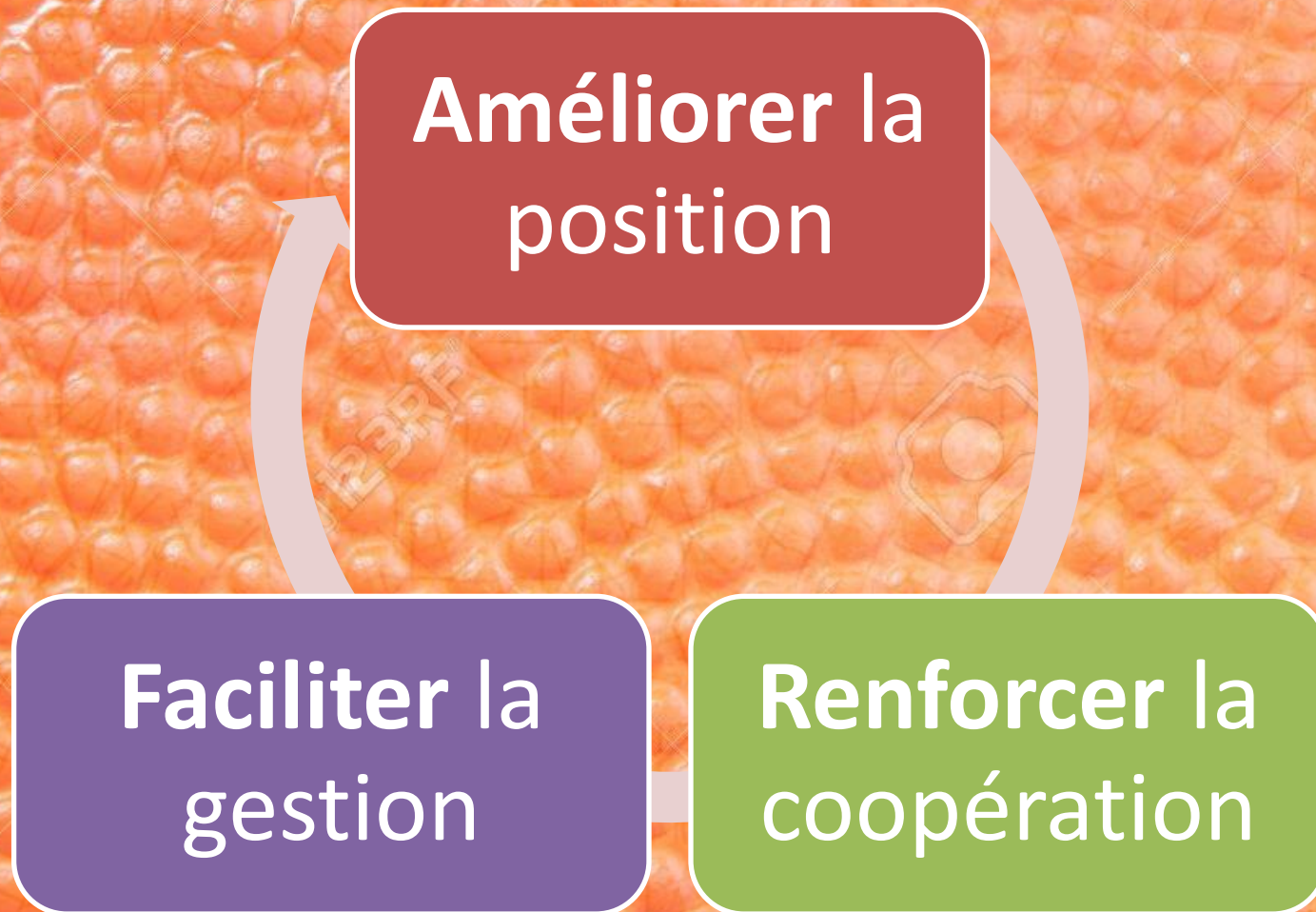
40 ''

50''

60 ''



Trois aspects clés à travailler





Arbitrer consiste à être à la bonne position, afin de prendre la bonne décision

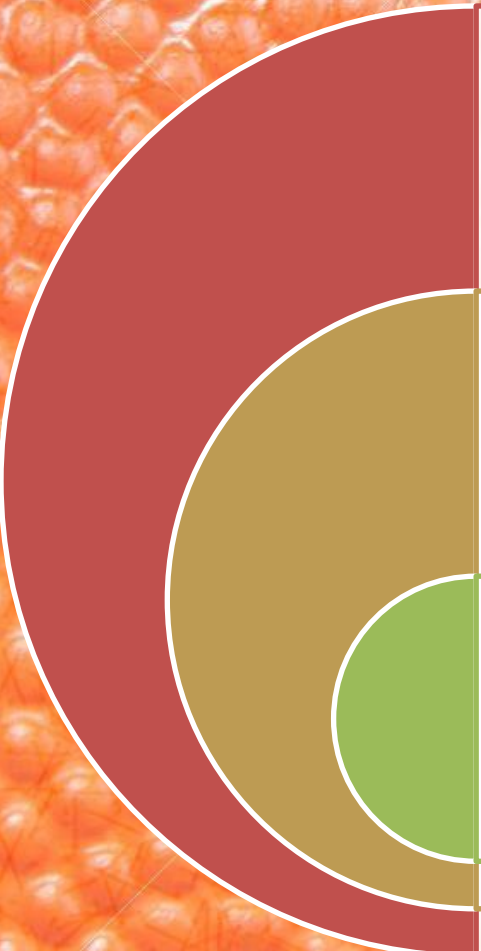
Les principes

Il n'existe pas
une formule pour
bien se placer

L'arbitre doit
sentir où se
trouve le bon
endroit

Le manuel de
mécanique ne
constitue pas
une obligation,
mais un
instrument

À pratiquer



Automatiser les
mouvements sur le terrain

Appliquer les grands
principes de la position

Lire le jeu et anticiper les
actions

Je suis à la bonne position quand



Je vois l'entièreté de l'action : le fait et ses conséquences (avantage/désavantage)



Je me trouve à une distance crédible de la situation; je n'arbitre pas les dos



Je réalise que mes yeux et mes pieds regardent vers la même direction (cross step)



Je respecte la séquence ABP : arbitre – balle – panier (position out/in)



La coopération

L'arbitrage à deux
demande une
coopération (travailler
ensemble) accrue

The diagram features two large, stylized arrows pointing towards each other. The left arrow is green and contains text about the need for increased cooperation in two-party arbitration. The right arrow is purple and contains text stating that cooperation involves mechanics and management. The background is a textured orange surface.

La coopération
concerne la
mécanique et la
gestion

Responsabilités du trail



Trail the trail



Contrôler l'action autour du meneur: pick and roll, cross step



Tirs à 3 points : de plus en plus rapides

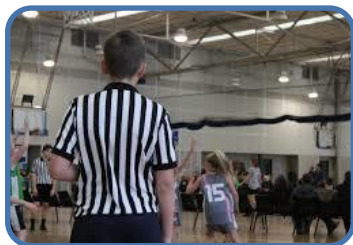
Responsabilités du trail



Contrôler les 3Fs



Contrôler le poste-bas si le lead ne décide pas de faire la rotation



Reculer, afin de contrôler le coté faible, si le lead fait la rotation

Responsabilités du lead



Contrôler la circulation des joueurs sans ballon



Effectuer la rotation, afin de contrôler le poste-bas si le côté fort se trouve dans le rectangle 5/6



Se focaliser sur le périmètre intérieur du rebond, lors d'un tir



Contrôler les situations de big-bang (charge/block) lors des pénétrations vers le panier

Responsabilités partagées



Transition
des équipes



Phase finale
d'approche
vers le panier



Match up
pendant les
rebonds



Responsabilités de gestion

Tenir un bon briefing avant la rencontre

Informar avec clarté des avertissements aux coaches et aux joueurs

Savoir se soutenir, prendre l'initiative, si l'un des arbitres crispe les acteurs/le public

Responsabilités de gestion

Prendre les décisions concernant le temps de jeu/tir avec rapidité et conviction : responsabilité accrue du 1^{er} arbitre

Bien profiter des TM, notamment vers la fin des périodes, et du 4^{ème} en particulier, pour anticiper les situations

Etre honnête avec le collègue, savoir se dire la vérité, sans offenser l'autre

L'arbitre est un facilitateur



« Facilitateur : personne neutre qui rend possible l'entente et le travail entre deux groupes de personnes avec des objectifs et intérêts opposés »

L'arbitre/facilitateur dispose de...



L'autorité



La persuasion



La conviction



La diplomatie

Décider: quatre étapes à parcourir



**Perception
sensorielle**



**Réaction
émotionnelle**



**Réaction
rationnelle**



Décision



Etape ratée

**Perception
sensorielle ≠
décision inventée**

**Réaction
émotionnelle ≠
décision
émotionnelle**

**Réaction
rationnelle ≠
décision de
compromis**

**Décision finale ≠
inhibition**

**Bonne saison
16/17 !**