



CONSIGNES DÉPARTEMENTALES

ARBITRES - TECHNICIENS



2013-2014





Consignes 2013-2014

1- CRITERES DE JUGEMENT





MARCHER

- **Siffler les marchers** sur les départs en dribble
- **Changement de pied de pivot** sur un appui effacé doit être sanctionné (jeu intérieur)
- **Sanctionner** le marcher **avant** de prendre faute
- Si un doute s'instaure sur un marcher, **n'inventez pas** mais soyez vigilant au prochain



RAPPEL

- Un joueur allongé au sol prend le ballon
 - Action légale
- Un joueur allongé au sol avec le ballon le passe ou commence un dribble
 - Action légale
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon
 - Action légale
- Un joueur tombe accidentellement au sol avec le ballon et, pris par son élan, glisse brièvement
 - Action légale
- Un joueur allongé au sol roule tout en détenant le ballon
 - Action illégale
- Un joueur allongé au sol tente de se relever tout en détenant le ballon
 - Action illégale



VIOLATION LF

- Le tireur de LF peut aller au rebond **APRES que le ballon ait touché le cercle**
 - Si violation du tireur : AUCUN point n'est accordé + REJ pour l'adversaire dans le prolongement de la LF
- Les joueurs occupant les places de rebond peuvent aller au rebond **APRES que le ballon ait quitté les mains du tireur**
 - LF réussi :
 - si violation par tout autre joueur le POINT doit compter et la violation doit être ignorée
 - LF n'est pas réussi :
 - violation commise par un coéquipier lors du dernier ou unique LF = REJ pour adversaire dans le prolongement de la LF
 - Violation commise par un adversaire = 1 LF de remplacement
 - Les 2 équipes , lors du dernier ou unique LF, situation d'entre deux
- Les joueurs qui ne sont pas dans les places de rebond peuvent aller au rebond **APRES que le ballon ait touché le cercle**
 - Si LF réussi :
 - si violation par tout autre joueur le POINT doit compter et la violation doit être ignorée
 - LF n'est pas réussi :
 - violation commise par un coéquipier lors du dernier ou unique LF = REJ pour adversaire dans le prolongement de la LF
 - Violation commise par un adversaire = 1 LF de remplacement



ACTION DE TIR

- Commence **dès la fin du dribble** (quand le ballon repose dans la/les mains)
- Se termine :
 - joueur ayant les appuis au sol : dès que le ballon a quitté les mains
 - Joueur en l'air : dès que le ballon quitte les mains et que les 2 appuis ont repris contact au sol
- **Accorder panier ou LF en cas de doute**
- Si un mouvement des bras ou du corps est engagé dans la tentative de tir, c'est une action de tir, même si la faute empêche le ballon de quitter les mains du tireur ou l'empêche de finir son mouvement.



CHARGES / OBSTRUCTIONS

- Ne pas sanctionner les défenses légales :
 - verticalité
 - contact sur le torse
- Sanctionner les contacts irréguliers
 - contacts avec la hanche
 - usage illégal des mains



USAGE DES MAINS SUR PORTEUR DU BALLON

- **Tout contact avec les mains ou avant bras impactant le déplacement de l'adversaire (écarter de la trajectoire, ralentir, réduire une accélération, déséquilibrer, ...) est une faute.**
- **Un simple contact** de la main bref, non appuyé, non maintenu et non répété **sur un joueur ou dribbleur statique n'est pas nécessairement une faute.**



USAGE DES MAINS SUR JEU POSTE

- **Placer les deux mains, les deux avant-bras ou un bras tendu sur l'adversaire est toujours une faute.**
- Si le joueur posté s'engage **en dribble, pas d'usage de main autorisé** pour le défenseur.
- **Protection avec bras fléchi** sans pousser = **accepté**
- L'arbitre doit **recadrer immédiatement** et très tôt dans la rencontre les comportements illégaux pour faire respecter ces principes.
- Les **évidences ou répétitions** sont à **sanctionner**.



AVANTAGE – DESAVANTAGE

- Maintenir autant que possible la **fluidité du jeu**
- **Donner très tôt un cadre conforme aux consignes** et le faire respecter
- Préserver le jeu de la **violence**



FAUTES ANTISPORTIVES

- Sanctionner très tôt si justifié
Rappel des critères :
- Rudesse
- Pas d'effort légitime pour jouer le ballon
- Dernier défenseur, sur contre attaque, par derrière ou sur le côté, sur un dribbleur
- Pas de notion d'avantage sur faute antisportive
- Comme dans le jeu normal, une faute mineure sans aucune conséquence peut être négligée sur contre attaque



REBONDS ET LUTTES POUR LE BALLON

- **Contacts inévitables** ou bénins à tolérer
- Sanctionner le **tricheur**
- Sanctionner le **jeu rude**
- **Contact évident par derrière** = faute



Consignes 2013-2014

2- CONSIGNES DE GESTION





GESTION DES ATTITUDES THEATRALES, FLOPPINGS, EXAGERATIONS ET SIMULATIONS (1)

- Continuer à **nettoyer la triche** du jeu
- Gérer les simulations et exagérations **dès le début de la rencontre**
- **Avertir joueurs et coach** au premier ballon mort, puis sanctionner toute répétition d'une FT



GESTION DES ATTITUDES THEATRALES, FLOPPINGS, EXAGERATIONS ET SIMULATIONS (2)

- Si pas faute offensive et **pas de désavantage pour l'attaquant** : laisser jouer puis avertir au 1^{er} ballon mort d'une FT.
- Si contact fautif **désavantage l'attaquant** = siffler faute défenseur
- Si pas de contact ou contact négligé suivi d'une attitude théâtrale = avertissement au 1^{er} ballon mort d'une FT
- Toute **chute** n'est pas pour autant un flopping
 - Il faut différencier le joueur déséquilibré qui chute, de celui qui se laisse tomber ou exagère en espérant obtenir une décision favorable.
- Ne pas avertir sur une chute accidentelle



ECHANGES AVEC COACHS ET JOUEURS (1)

- **Ecoute, communication et échanges envisageables sur ballons morts, sans arrêter ou prolonger l'arrêt du jeu, par exemple :**
 - Pendant des LF
 - Pendant que le collègue signale une faute
 - Pendant une procédure de remplacement



ECHANGES AVEC COACHS ET JOUEURS (2)

- **Echanges brefs et concis, centrés sur la règle**
- **Pas de discours** ni d'échanges prolongés donnés en spectacle
- **Pas d'arbitre « convoqué »** par un coach
- L'arbitre n'a **pas** de **devoir de se justifier**
- **Sanctionner** immédiatement **les attitudes inacceptables**



GESTION PREVENTIVE (1)

- **Repérer et gérer immédiatement les comportements « limite »** avant qu'ils deviennent moins gérables :
 - Sorties de zones de banc d'équipe
 - Montées de contestations
 - Réactions de joueurs
- **Intervenir et recadrer cordialement,** éventuellement pendant le jeu



GESTION PREVENTIVE (2)

- **Eviter les menaces** (gestes de FT) et **attitudes agressives**, même sur avertissement
- Rester **ferme, courtois et sous contrôle**
- **Eviter** de terminer par un **avertissement** ou une menace de faute technique **quand le message est entendu**
- Toujours **sanctionner** si un **avertissement** n'est pas suivi d'effet



GESTION DES COACHES/JOUEURS (comportements inacceptables)



Contestation ouverte en direction
des arbitres = FT

Gestes démonstratifs ou de déni = FT





GESTION DES COACHES/JOUEURS

(comportements inacceptables)

- **Sortir de la zone de banc en contestant = FT**
- **Toucher ou intimider l'arbitre = FT**
- **Couper la route de l'arbitre pour contester = FT**
- **Se mettre nez à nez face à l'arbitre = FT**





GESTION DES ERREURS

- **Toujours réparer une erreur avec bon sens**
 - Rectifier le **temps**
 - Rectifier le **score** s'il est reconnu erroné
 - Rectifier le **fautif** si l'erreur est avérée
 - Accorder un **temps mort ou remplacement oublié** s'il a été demandé dans les règles
 - Rectifier la **flèche d'alternance** avant remise en jeu en cas d'erreur
- **Corriger, rétablir la justice, éviter les réclamations évitables**



SALUTATIONS DE FIN DE RENCONTRE

- **Ne plus rentrer directement au vestiaire**
- Se retrouver au centre du terrain
- Aller saluer les OTM à la table de marque

- **Accepter les remerciements des coachs et joueurs ainsi que les discussions cordiales**

- **Ne pas aller au devant des problèmes, ni insister quand ils se posent :**
- **Juger s'il est préférable de rentrer directement, mais toujours ensemble, au vestiaire**



GESTION DES REMPLACEMENTS

- 1. **Arrêter les entrées non autorisées** de remplaçants et finir la signalétique de faute
- 2. **Annoncer** par le geste la demande de remplacement (bras croisés)
- 3. **Vérifier** les tenues des remplaçants
- 4. **Contrôler** les joueurs sortants
- 5. **Valider** : autoriser le remplaçant à devenir joueur (geste de la main)



GESTION DES TEMPS MORTS (1)

- Se rapprocher des bancs en fin de temps mort.
- **A 50''** : signaler aux coachs la **fin de temps mort**
- **A 60''**, les joueurs doivent être **prêts à jouer** sur le terrain : intervenir si nécessaire



GESTION DES TEMPS MORTS (2)

Pendant le temps-mort :

- **Communiquer** sur les choses importantes passées
- **Se concentrer** sur ce qui risque de se passer ensuite
- Marques **d'encouragement** entre arbitres = OUI
- Gestes de **congratulations** et manifestations **d'autosatisfaction** aux yeux de tous = NON



GESTION DU TEMPS

- Décompte **visible** et **systematique** des :
 - 5 secondes sur remise en jeu**
 - 5 secondes sur pression sur porteur**
 - 8 secondes**
- **Contrôler** fréquemment **et corriger** si nécessaire :
 - le chronomètre de jeu**



Consignes 2013-2014

3- CONSIGNES ADMINISTRATIVES





GESTION DES LICENCES

- **Inscrire le type de licence** (CP1, AS, ...) même pour l'entraîneur
- **Absences de licence** (si pièce d'identité fournie) : faire signer en case « n°de licence », ne rien inscrire ni signer au verso de la feuille de marque
- **Duplicata de licence fourni + pièce d'identité fournie** : inscrire le numéro de licence en case « n°de licence », ne rien inscrire ni signer au verso
- **Pas de surclassement** : laisser jouer et inscrire « OBSERVATION : le joueur X n'a pas justifié de surclassement » dans la case « RESERVES »



FAUTES TECHNIQUES et FAUTES DISQUALIFIANTES SANS RAPPORT

- **Ne plus faire signer les fautes techniques et disqualifiantes sans rapport au verso de la feuille par les capitaines**
- Le but est d'éviter les incidents inutiles au vestiaire
- Inscrire au verso **le nom du joueur si « T », du coach si « C »**,
- **Signature au verso par les arbitres uniquement.**



FAUTES DISQUALIFIANTES AVEC RAPPORT

- **Coups de poing, violence caractérisée, intégrité physique menacée = FD avec rapport**
- **Bousculer, agresser physiquement ou verbalement un arbitre = FD avec rapport**
- **Signature au verso par les arbitres et les capitaines**



INCIDENTS

La case « **INCIDENTS** » concerne et ouvre des **procédures juridiques** et/ou **disciplinaires**, et ne concernent pas les incidents techniques :

- Cela concerne principalement : **bagarres, envahissement de terrain, problèmes disciplinaires grave**
- **Signature au verso** par les **arbitres** et **capitaines** en cas d'**incidents constatés** avant la signature finale.

Inscrire les incidents techniques en case « réserves », en notant « observations »



MECANIQUE - GENERALITES

- Surveiller l'action dont on est responsable, tout en **conservant une vue globale du jeu** et des 10 joueurs
- Pas de **coup de sifflet masqué**.
- Pas de **coup de sifflet éloigné** à l'opposé.



MECANIQUE – ARBITRE DE TETE

- AT ne doit **traverser** que dans un objectif précis, pas parce que le ballon a changé de coté.
- Attendre, regarder et **évaluer les besoins avant de décider d'engager son déplacement en zone 6.**
- AT doit traverser s'il souhaite arbitrer à l'opposé
- AT peut **s'approcher brièvement du panier** pour bien juger une situation avant de reprendre sa position latérale



MECANIQUE – ARBITRE DE QUEUE

- AK ne doit **pas** arbitrer en restant **aligné derrière le porteur** : descendre pour bien voir l'espace entre les joueurs
- AK : **éviter** les positions **dans ou au-delà de l'axe central** et celles **proches de la ligne médiane**
- AK : privilégier une position ajustée **proche du haut de la ligne à 3 points**
- Aide : **laisser le temps** au **collègue** responsable de **siffler** avant d'aller aider sur une évidence



FIN