

PLACEMENT DE L'ARBITRE



Ce que l'arbitre DOIT savoir ?

en fonction du fait qu'il siffle...

SEUL ou A DEUX

Il doit appliquer la **REGLE D'OR** suivante

ETRE AU BON ENDROIT, AU BON MOMENT...

La qualité de votre arbitrage en dépend !

- Pour déterminer la correction d'une situation,
- il faut être placé pour **VOIR (être à la bonne place)**
- Ce placement ne doit pas figé dans le temps,
- il doit s'adapter **EN PERMANENCE**
- en fonction du placement des joueurs (**au bon moment**)

PLACEMENT DE L'ARBITRE



Ce que l'arbitre DOIT savoir ?

DEPLACEMENTS

Eviter de courir à reculons
afin de garder l'équilibre

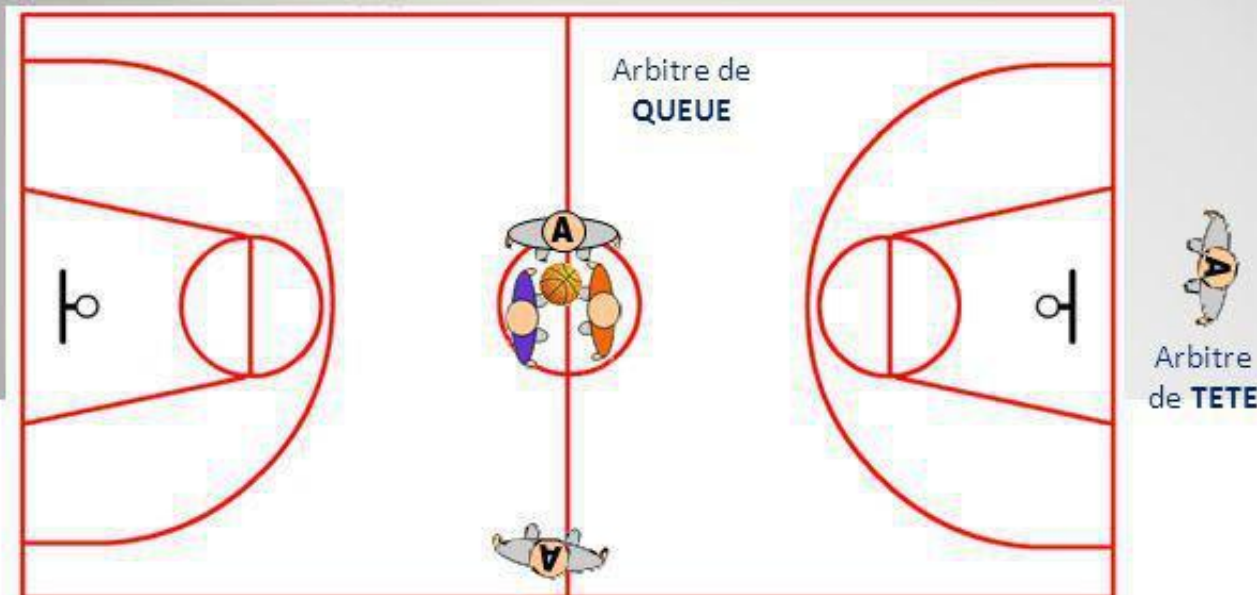
Courir normalement,
dans les couloirs extérieurs
et tourner la tête vers l'intérieur du terrain pour voir l'ensemble du jeu.



PLACEMENT DE L'ARBITRE

Arbitrage A DEUX

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



Situation d'entre-deux

(départ du ballon vers la droite)

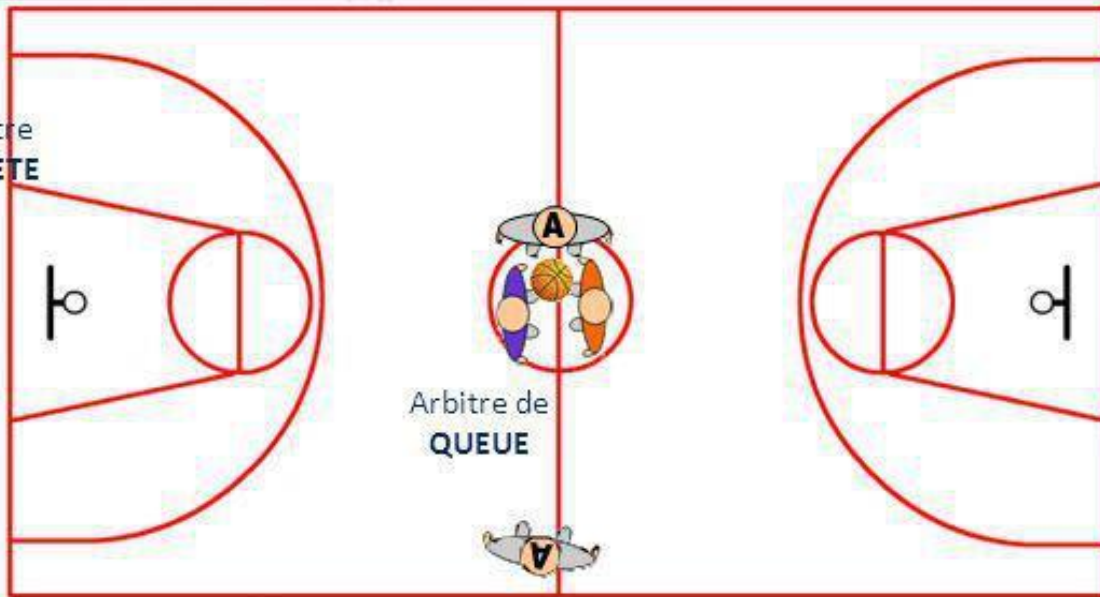
PLACEMENT DE L'ARBITRE

Arbitrage A DEUX

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



Arbitre
de TETE



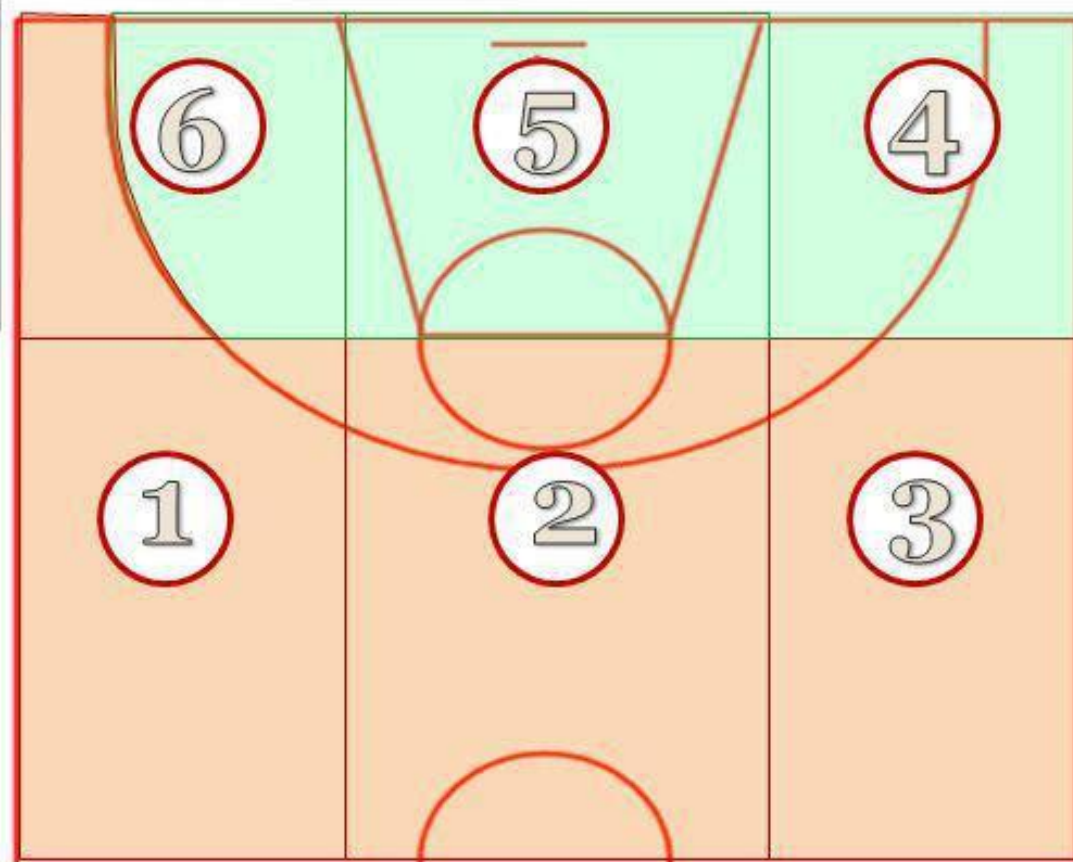
Situation d'entre-deux

(départ du ballon vers la gauche)

PLACEMENT DE L'ARBITRE

Arbitrage A DEUX

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



La responsabilité des arbitres est partagée

Il existe **DEUX** zones de responsabilité

ARBITRE DE QUEUE

Zones 1, 2, 3 et 6 (espace 3 pts)

ARBITRE DE TETE

Zones 4, 5 et 6 (espace 2 pts)

PLACEMENT DE L'ARBITRE

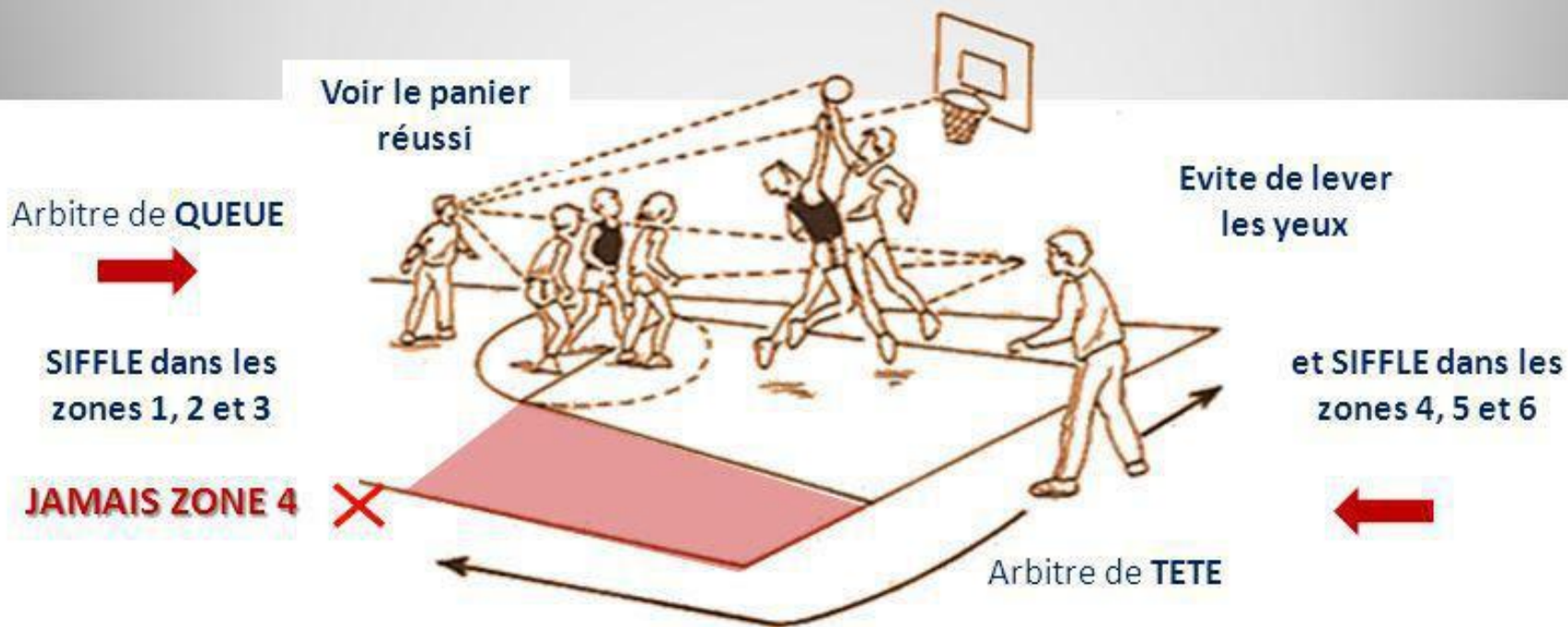
Arbitrage A DEUX

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



En fonction de la position du BALLON

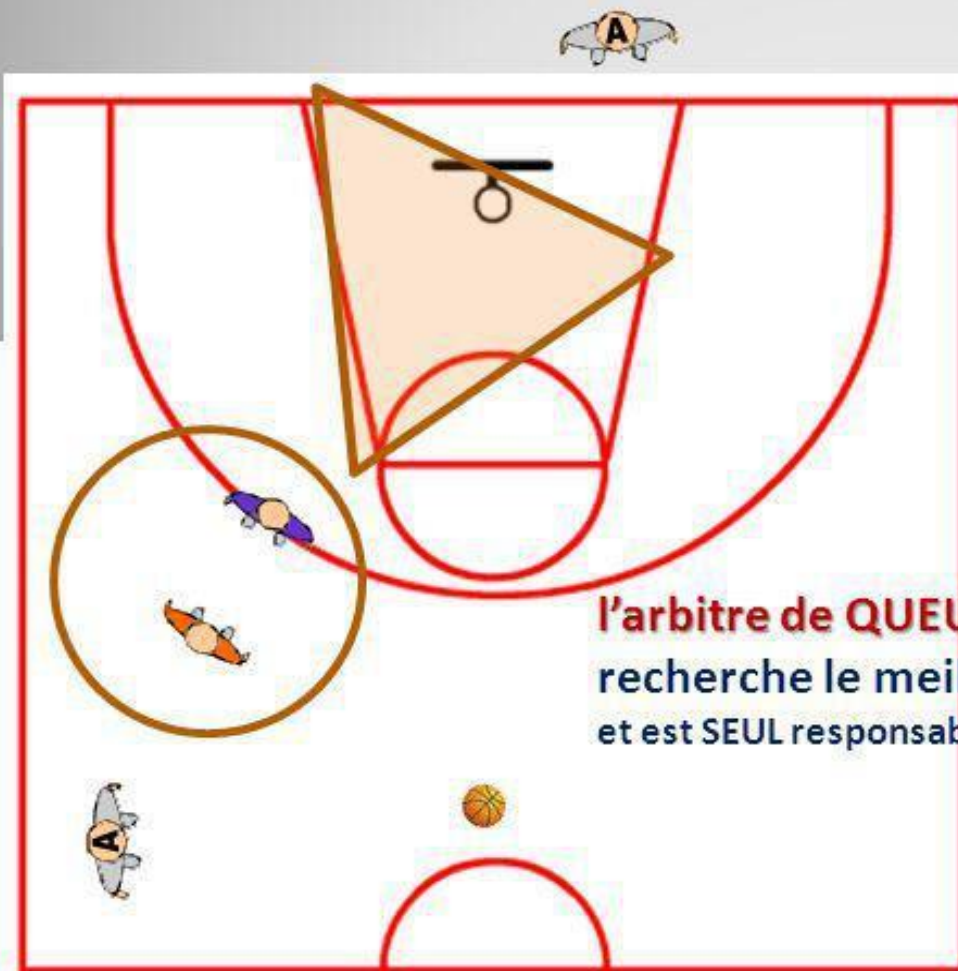
Il appartiendra à l'arbitre de siffler **la faute ou la violation** vue



PLACEMENT DE L'ARBITRE

Zone de responsabilité 1

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



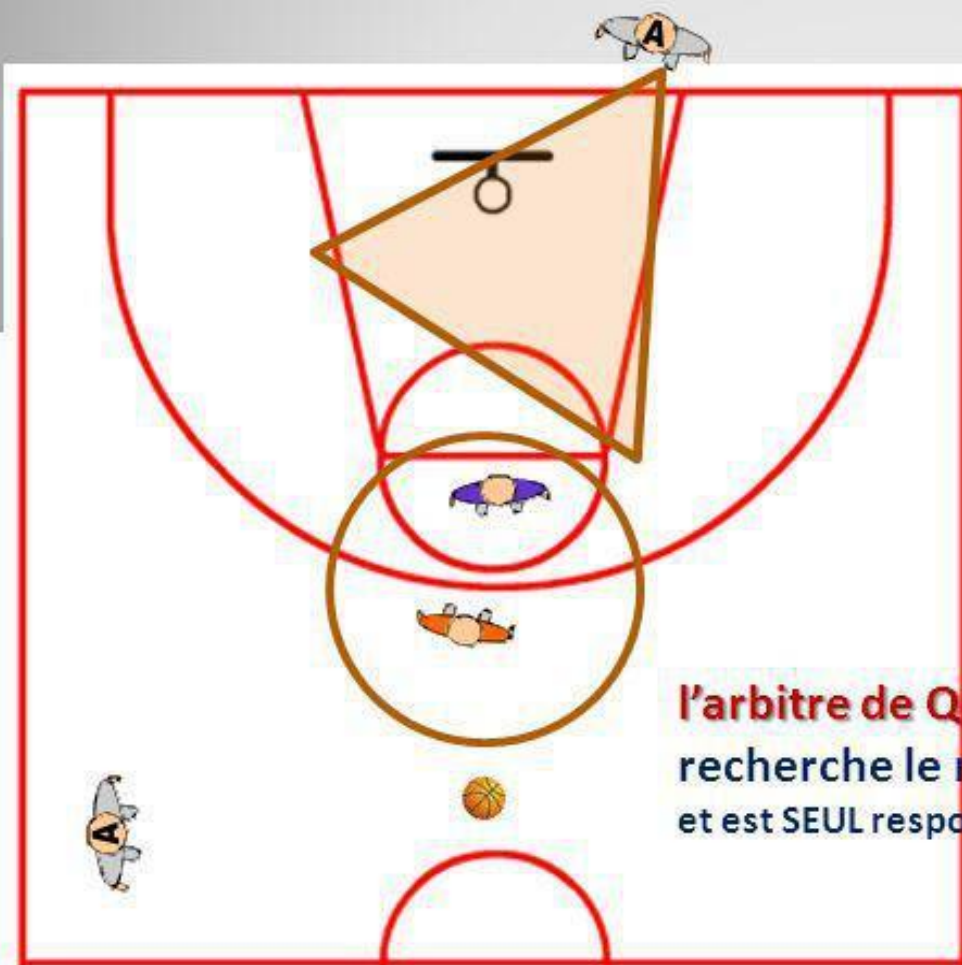
l'arbitre de TETE
se déplace limite zone 6
pour voir le jeu intérieur
SANS BALLON

l'arbitre de QUEUE
recherche le meilleur angle de vision
et est **SEUL** responsable de décision dans sa zone.

PLACEMENT DE L'ARBITRE

Zone de responsabilité 2

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



l'arbitre de TETE

se place limite zone 4
pour voir le jeu intérieur
SANS BALLON

l'arbitre de QUEUE

recherche le meilleur angle de vision
et est SEUL responsable de décision dans sa zone.

PLACEMENT DE L'ARBITRE



Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?

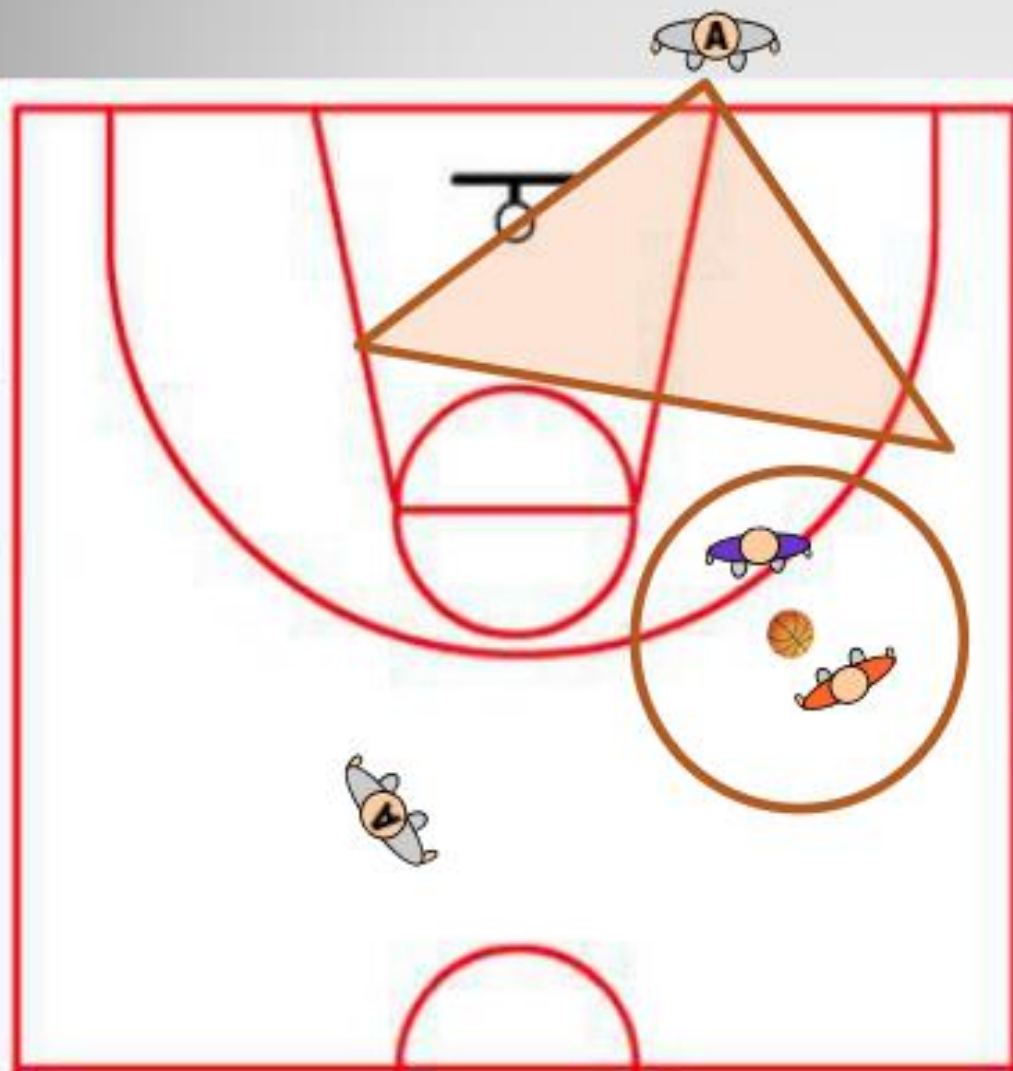
Zone de responsabilité 3

l'arbitre de TETE

se place limite zone 4
pour voir le jeu intérieur
SANS BALLON

l'arbitre de QUEUE

recherche le meilleur angle de vision
et est SEUL responsable de décision dans sa zone.



PLACEMENT DE L'ARBITRE

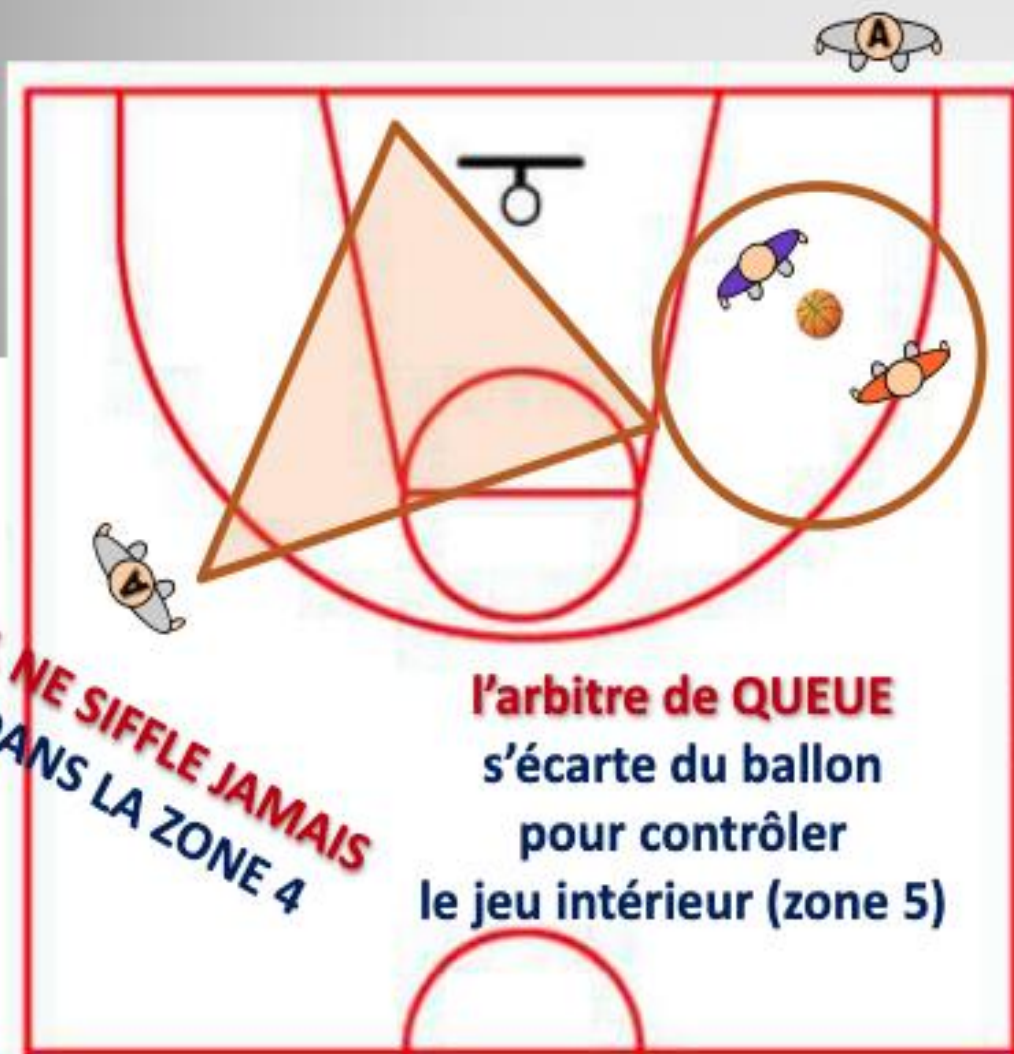
Zone de responsabilité 4

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



l'arbitre de TETE

recherche le meilleur angle de vision
et est **SEUL** responsable de décision dans sa zone.



l'arbitre de QUEUE
s'écarte du ballon
pour contrôler
le jeu intérieur (zone 5)

**IL NE SIFFLE JAMAIS
DANS LA ZONE 4**

PLACEMENT DE L'ARBITRE

Zone de responsabilité 5

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?



PLACEMENT DE L'ARBITRE

Zone de responsabilité 6

Ce que les arbitres DOIVENT savoir ?

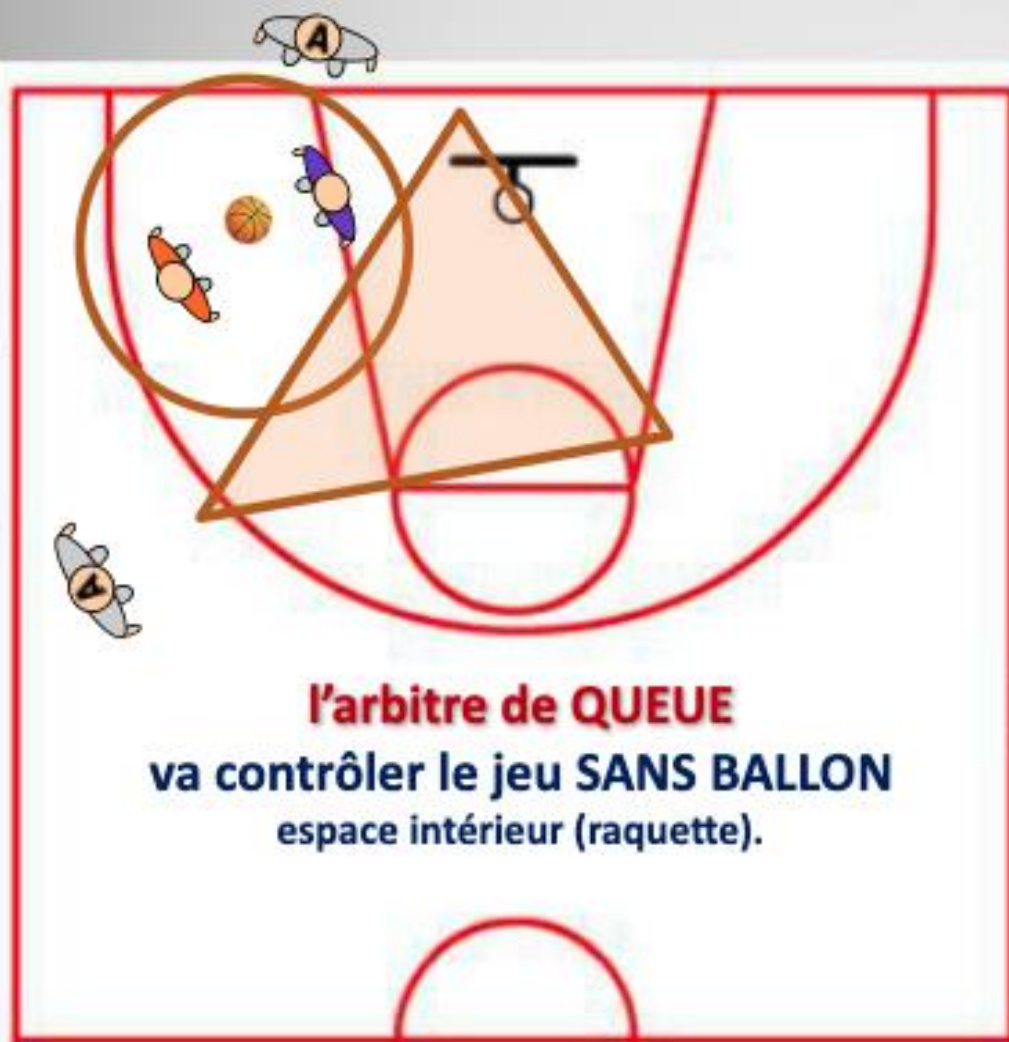


l'arbitre de TETE

placé limite zone 6

CHANGE SON REGARD

pour « contrôler le jeu »



l'arbitre de QUEUE

va contrôler le jeu **SANS BALLON**

espace intérieur (raquette).

La nomenclature, les 1ers déplacements.

- "AT" : arbitre de tête, gère le secteur intérieur.
- "AK" : arbitre de queue : gère le secteur extérieur.
- en cas de changement de possession, AK sprint sous le panier adverse pour devenir AT. Et inversement pour AT qui devient AK.

=> Cela nécessite une bonne condition physique des arbitres, et donc un échauffement avant match!

