



CONSIGNES ARBITRES TARN

FAUTES ANTISPORTIVES

- Etre prêt à sanctionner une antisportive tôt dans la rencontre. Cela, si nécessaire, pose le cadre de l'arbitrage et permet de limiter les décisions difficiles en fin de rencontre

***Rappel des trois critères principaux :**

- rudesse excessive
- non tentative de jouer le ballon
- faute du dernier défenseur sur contre-attaque par derrière ou sur le côté avant l'action de tir

ANTENNES ET DEFENSE SUR DRIBBLEUR

- Le contact avec la main ou l'avant-bras sur le dribbleur est interdit au défenseur (cela ralentit l'attaquant ou aide le défenseur à se replacer). Cela doit être sanctionné.
- L'arbitre en début de rencontre peut tenter de dissuader les joueurs de ces actions par la voix, un geste ou de la présence. S'ils ne s'adaptent pas, il faut sanctionner ensuite systématiquement. Siffler immédiatement en cas d'évidence.
- La défense au contact sur le torse ou sur bras collé au torse, en déplacement latéral ou arrière est légale

AVANTAGE / DESAVANTAGE

- Ne pas sanctionner le moindre contact L'arbitre n'est pas là pour stopper mais rendre le jeu fluide, en contrôlant le respect des règles et en empêchant la violence physique.
- Un contact qui ralentit, déséquilibre ou casse le rythme du joueur doit être sanctionné.
- Un jeu rude ou d'intimidation doit être sanctionné
- Les contacts sur rebonds ou luttés de balle entre joueurs sont naturels et bien souvent dans la normalité; les tricheries sont à sanctionner.
- Sanctionner les évidences et les tricheries

ACTION DE TIR

- Rappel : dès la fin d'un dribble, l'action de tir commence quand le ballon repose dans la main du dribbleur et que le joueur tire ensuite.
- En cas de doute : accorder le panier ou donner des lancers francs plutôt que de les refuser.

Une faute peut empêcher parfois que les bras du tireur s'engagent vers le panier ou que le ballon quitte les mains du tireur. Si un mouvement des bras ou du corps est engagé dans la tentative de tir, c'est une action de tir.

GESTION DES COACHES ET JOUEURS

- Ne pas ignorer et recadrer les comportements limites avant de devoir sanctionner
- Intervenir très tôt dans la rencontre, de façon courtoise et rassurante tant que cela est possible, sans forcément arrêter le jeu (geste, sourire, parole claire et concise). Proscrire les menaces. Pas de discours.
- Si cela ne suffit pas, avertir officiellement une seule fois et/ou sanctionner
- Contester en joignant le geste à la parole, toucher ou intimider l'arbitre mérite une faute technique immédiate

Rappel des zones



MECANIQUE AT

- Obligation pour AT de lire le jeu, pour traverser vers la zone 6 chaque fois que le jeu s'établit poste bas ou qu'un drive est gérable par lui
- Ne pas stationner derrière la zone restrictive



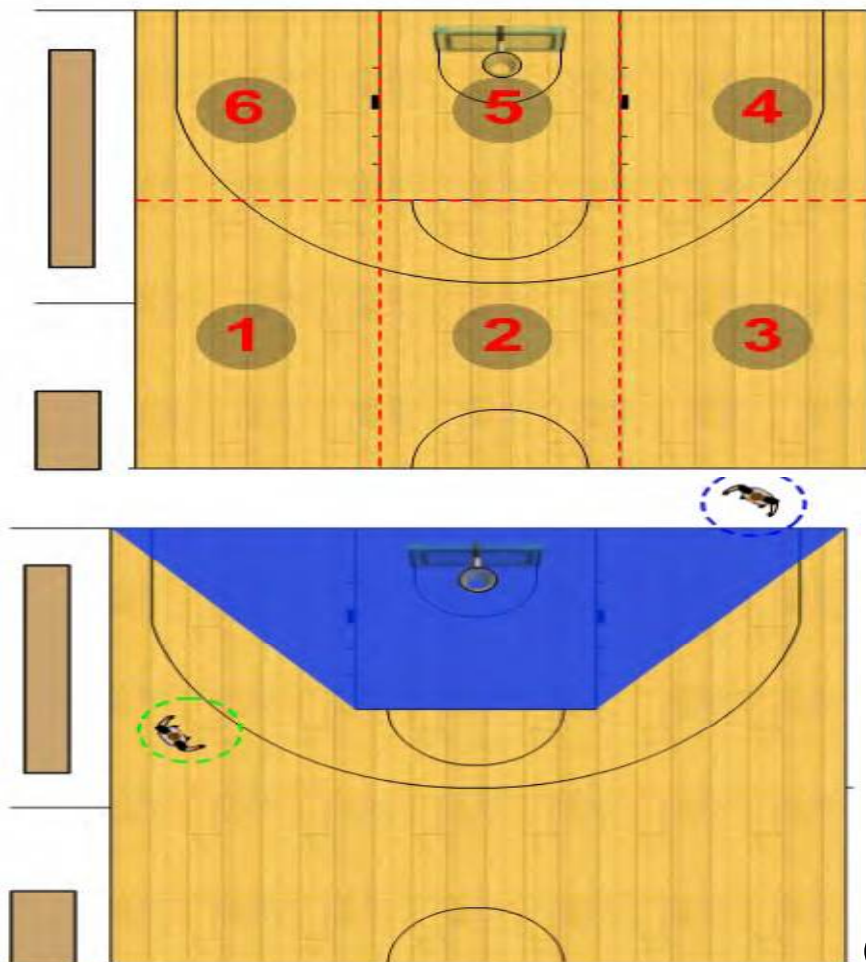
MECANIQUE AK

- La position de base en AK se situe au niveau du haut de la ligne à trois points. L'arbitre, selon les besoins du jeu, doit ajuster son placement : pénétrer éventuellement jusqu'à la ligne de lancers francs sur drive ou rebond, ou reculer pour gérer une pression haute sur le terrain
- Quand AT traverse pour gérer une situation en poste bas, AK doit assurer le contrôle du jeu autour du ballon jusqu'à sa prise en charge par AT



CONTROLE DES REMPLACEMENTS ET DES TEMPS-MORTS

- Il est indispensable pour marquer son contrôle des joueurs et de la rencontre de faire respecter, si possible sans autoritarisme et avec courtoisie, les procédures de remplacement et de temps mort
- Remplacements : respecter les quatre étapes :
 1. toujours attendre la fin de la signalétique de faute,
 2. faire le geste bras croisé de demande de remplacement,
 3. contrôler les sortants,
 4. valider avec geste approprié l'autorisation donnée aux remplaçants de devenir joueurs et de s'engager sur le terrain
- Temps-morts : pas de gestes d'autosatisfaction entre arbitres
- En fin de temps-mort les arbitres se rapprochent des bancs.
- Au signal des 50 secondes : intervention pour annoncer la fin du temps-mort. Les joueurs doivent être sur le terrain à la fin de la minute.
- Au signal des 60 secondes : intervenir si les joueurs ne sont pas sur le terrain et avertir le coach si nécessaire (éviter les menaces). Sanctionner les abus.



Quand le jeu doit reprendre par une remise en jeu à la suite de toute infraction ou de tout arrêt de jeu, la remise en jeu doit être effectuée au point le plus proche de l'endroit où l'infraction a été commise ou le jeu arrêté.

Si c'est dans les rectangles 4, 5 ou 6, le point le plus proche de l'infraction sera déterminé en traçant deux (2) lignes imaginaires entre les angles du terrain et les extrémités de la ligne de lancer franc

Toute remise en jeu à l'intérieur de cette zone doit s'effectuer du point le plus proche de la ligne de fond à **l'exception de directement derrière le panneau.**