

Formation arbitrage / table de marque

Bravo et merci à tous les participants de notre matinée arbitrage de ce samedi 21 septembre 2013.

Votre présence et votre implication sont essentiels pour les arbitrages de nos matches à domicile et les tenues de table de marque. Les rencontres ne peuvent se dérouler sans cela.

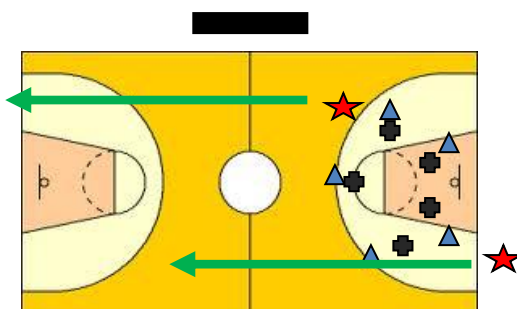
Voici un petit mémo de ce que nous avons abordé :

1) Mécanique

C'est le déplacement des arbitres sur le terrain pour couvrir les 10 joueurs - pas seulement le ballon...

La règle : c'est l'arbitre le plus prêt qui siffle (sauf zone restrictive qui est pour les 2 arbitres).

Ci-dessous en rouge le placement des arbitres. Puis en vert quand l'attaque change de sens.



En tant que parent/adulte, c'est en adoptant ces placements que vous serez des **points de repère** pour nos jeunes qui arbitreront avec vous.

2) Gestuelle

C'est un plus pour se faire comprendre, mais cela ne doit en aucun cas vous bloquer. Il vaut mieux siffler et ne pas faire la gestuelle que de ne pas siffler par peur/doute et de laisser le jeu se durcir.

La communication orale est toujours possible et même nous vous y encourageons fortement sur les matches poussins/benjamins.

3) Fautes

Mots clés : position légale de défense, cylindre, réduction de distance. = pour déterminer qui est le responsable du contact.

Faute de l'équipe qui contrôle le ballon (exemple : passage en force) = JAMAIS de lancer-francs.

Un joueur dans l'action de tir qui passe en force (le ballon est encore dans ses mains sur le tir), le panier ne sera pas accordé et il n'y aura pas de lancer-francs. Par contre, un joueur qui tire, le ballon a quitté ses mains et qui retombe sur son défenseur, la faute est une faute simple P, panier accordé s'il est rentré, et lancer-francs à l'opposé si plus de 7 fautes d'équipe (car le contrôle du ballon est terminé lorsque le ballon quitte les mains de l'attaquant = ce n'est pas un passage en force, ce n'est pas une faute de l'équipe qui contrôle le ballon).

Attention, nous avons vu plusieurs fois des fautes sifflées sur action de tir et vous n'aviez pas regardé si le tir était réussi. C'est la 1^{ère} chose que vous devez indiquer à la table : panier accordé ou refusé ! A ce moment là, tout le monde vous regarde alors prenez l'info (panier rentré ou pas) et soyez en sûrs avant que ce ne soit l'entraîneur qui ne vous le demande...

4) Violations

Pied volontaire : beaucoup d'incompréhensions dans les tribunes (et si ce n'était que dans les tribunes...). On ne siffle un « pied » que si c'est le pied/jambe qui va vers le ballon. Et JAMAIS quand c'est le ballon qui tombe ou est lancé sur le pied/jambe.

Retour en zone : sur montée de balle de la zone arrière vers la zone avant, le ballon est considéré en zone avant seulement quand les 2 pieds de l'attaquant sont en contacts complètement avec la zone avant ET le ballon en zone avant. (cela modifie le décompte des 8 sec tel qu'il était fait il y a 3 ans et aussi les retours en zone).

Marcher : il faut avant tout définir le pied de pivot selon le type d'arrêt. Ensuite, selon ce que le joueur va faire :

- dribble = le ballon doit quitter la main du dribbleur avant que le pied de pivot ne soit décollé;
- tir ou passe = le pied de pivot peut être décollé mais ne doit pas retomber au sol tant que le ballon n'a pas quitté la main du tireur/passeur.

5) Table de marque

Très bonne participation (smile). A votre demande, la tenue d'une table pour mise en application à côté d'un match réel sera proposée. Hugues et Ludo vous communiqueront la date à laquelle ils feront cet exercice.

En conclusion, ce que nous avons fait est un 1^{er} pas et il faut continuer pour ainsi motiver un maximum de jeunes ou moins jeunes à l'arbitrage car aujourd'hui le manque d'arbitres à St Georges est critique. Peut-être faut-il cependant s'interroger aussi sur le comportement de nos « supporters » dans les tribunes vis-à-vis des arbitres... est-ce là le meilleur moyen de motiver de futurs arbitres...