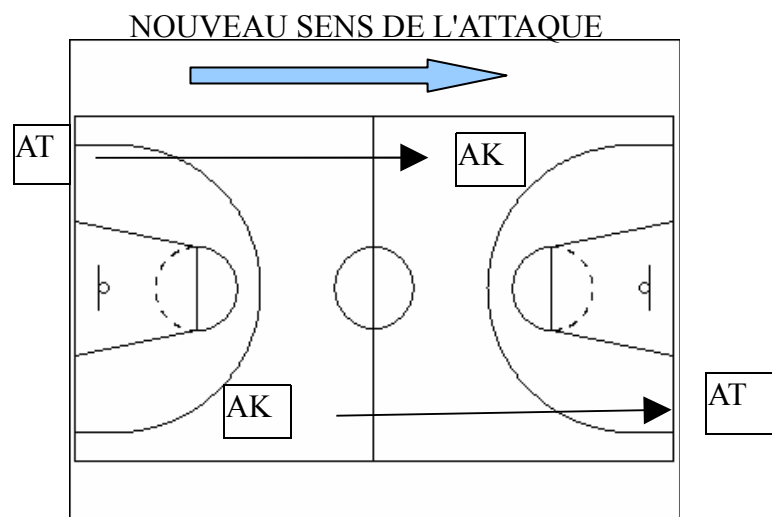
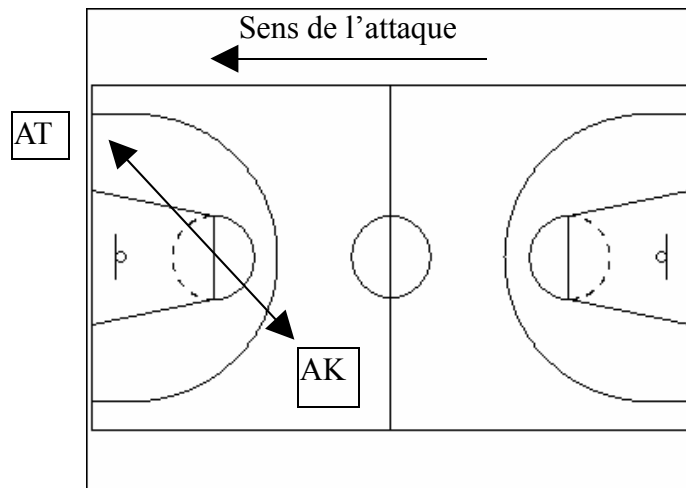


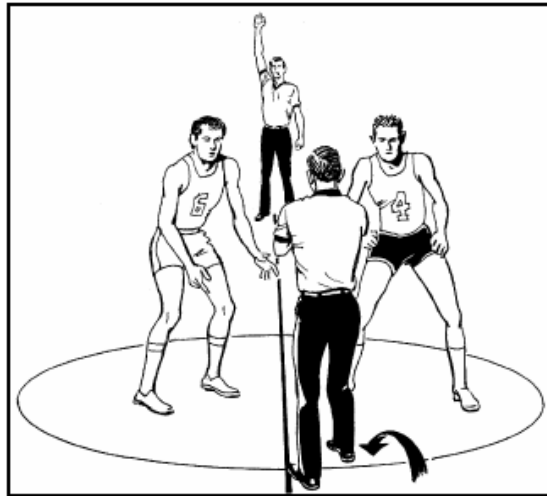
# MECANIQUE

## Principe de base :

- On aura toujours :
  - un Arbitre de Queue (AK) qui sera le plus près de la ligne médiane
  - un Arbitre de Tête (AT) qui sera placé en ligne de fond
  - les 2 arbitres seront placés diagonalement l'un à l'autre
  - les 2 arbitres devront se placer de façon en entourer les 10 joueurs
  - Lorsque le sens de l'attaque change AK devient nouvel AT et réciproquement.
- Le placement initial des arbitres est déterminés par l'entre deux de début de rencontre.

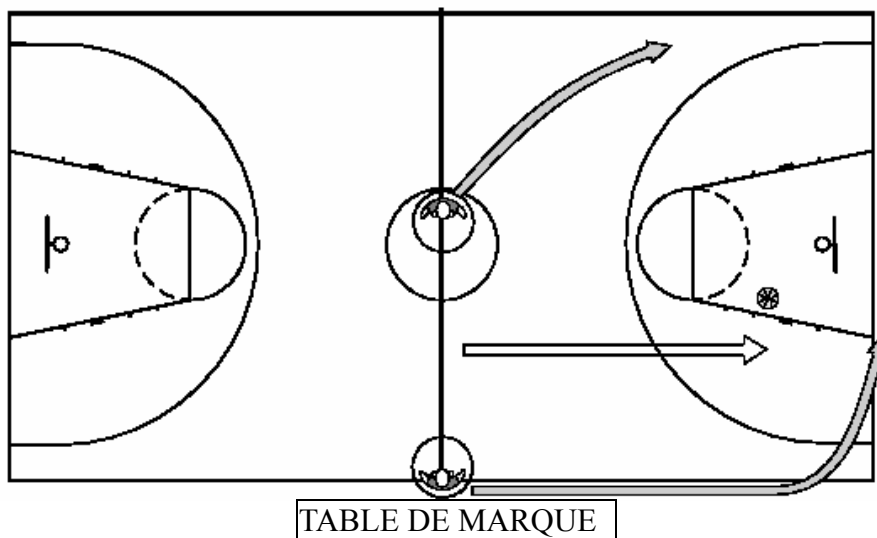


## L'ENTRE DEUX



L'aide arbitre prend position près de la ligne médiane sur la ligne adjacente à la table de marque. Il est l'arbitre libre (AL). IL doit être prêt à devenir l'AT que le ballon parte d'un coté ou de l'autre.

L'arbitre se tient de l'autre coté, face à la table de marque, prêt à entrer dans le cercle central pour effectuer l'entre deux. Il est l'arbitre actif (AA).



Placement des arbitres selon direction du jeu :

- AA devient toujours Arbitre de Queue (en haut)
- AL devient Arbitre de tête (en bas)

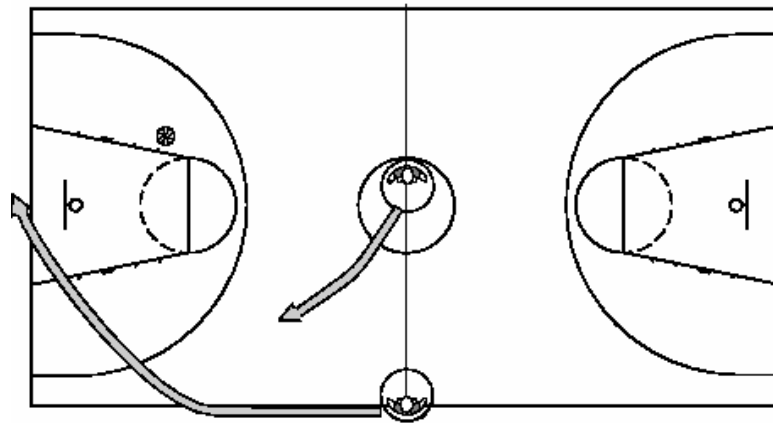
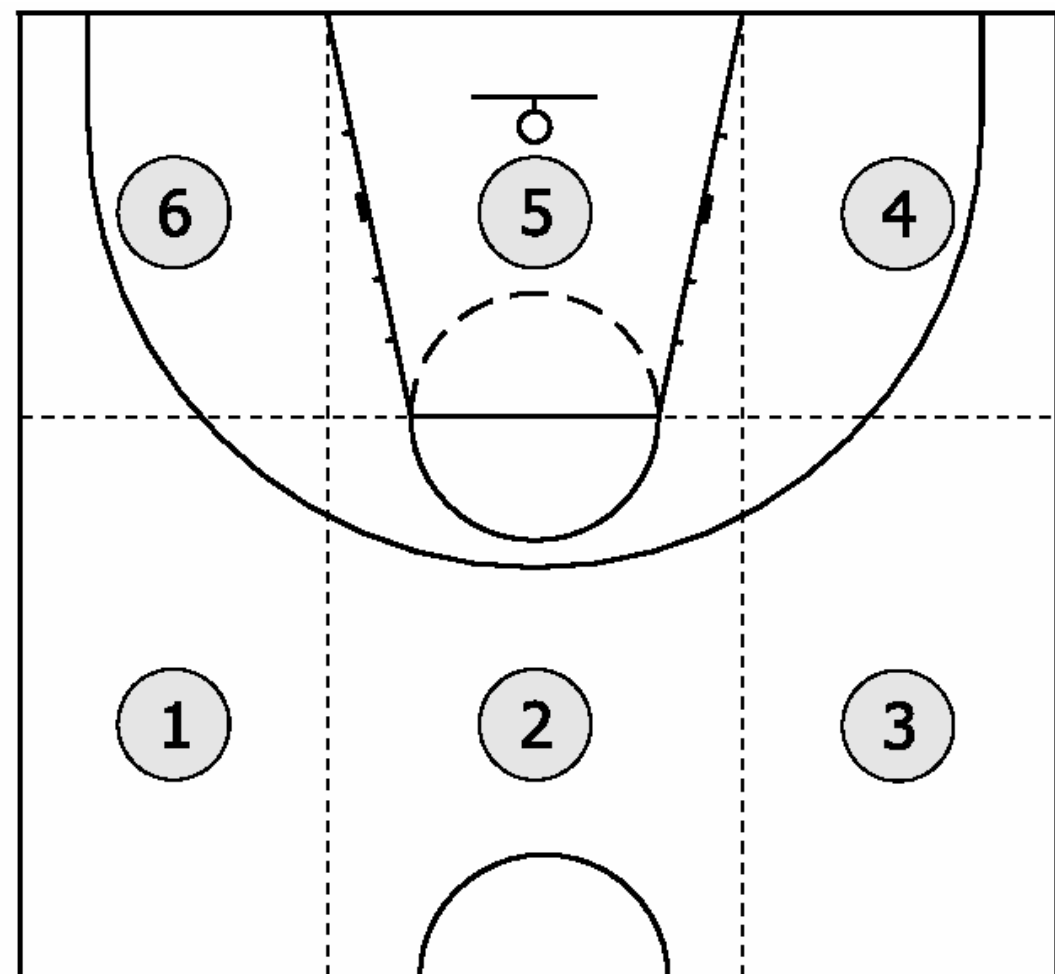


TABLE DE MARQUE

Ce placement initial est ensuite le même pour toute la rencontre :

- Un Arbitre de Queue (AK) en haut et un Arbitre de tête (AT) en Ligne de fond

**QUI GERE LE PORTEUR DE BALLE ?  
QUI GERE LE JEU SANS BALLON ?**

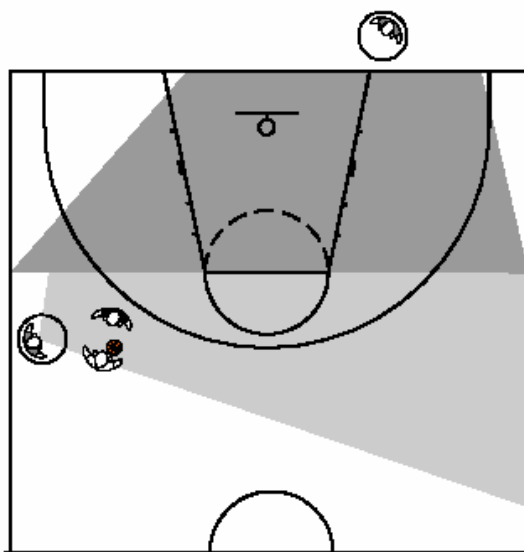


Pour faciliter, on divise le demi terrain en 6 zones. AK gère le duel entre le porteur de balle et son défenseur lorsque le ballon est dans les zones grisées. Sinon c'est AT qui gère ce duel.

**La zone 5 = zone à risques :**  
**LES 2 ARBITRES gèrent le ballon.**

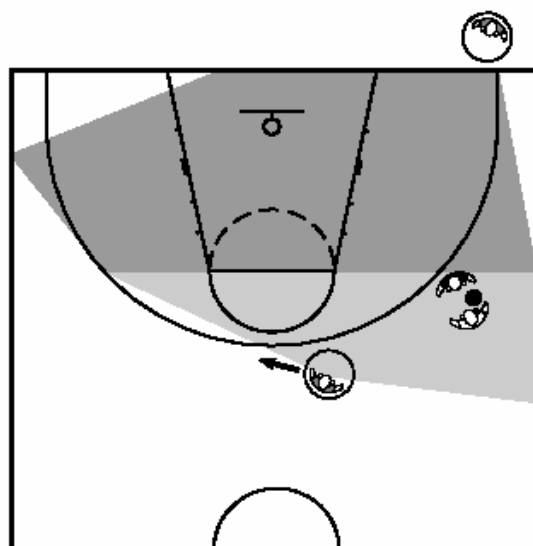
**REMARQUE :** Si l'arbitre ne gère pas le ballon, c'est donc qu'il gère les 8 autres joueurs (écran, contestations déplacements, ...).

## VOICI DES EXEMPLES POUR ILLUSTRER :



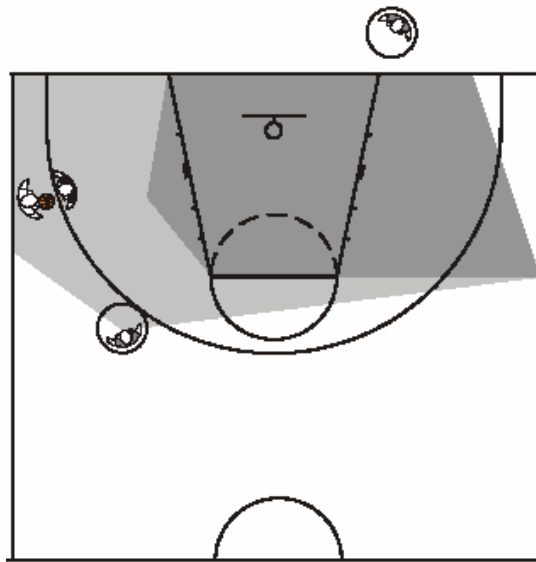
**ICI** : le ballon est en zone 1, AK contrôle le duel avec le ballon et l'environnement directement autour.

AT sait où est le ballon mais ne le regarde pas. Il regarde le jeu sans ballon.



**ICI** : le ballon est en zone 3, AK gère le duel mais pour respecter la diagonale recule à moins que la pression du défenseur nécessite une plus grande présence.

AT est au niveau du ballon mais contrôle toujours le jeu sans ballon (prise de position)



**ICI** : Le ballon est en zone 6AK contrôle le ballon. AT le jeu sans ballon.

## RESPONSABILITE DES SORTIES ET DES REMISES EN JEU

AK est responsable de la ligne à sa gauche et de la ligne médiane.

AT est responsable de la ligne à sa gauche et de la ligne de fond.

### 5. Sorties des limites du terrain et remises en jeu

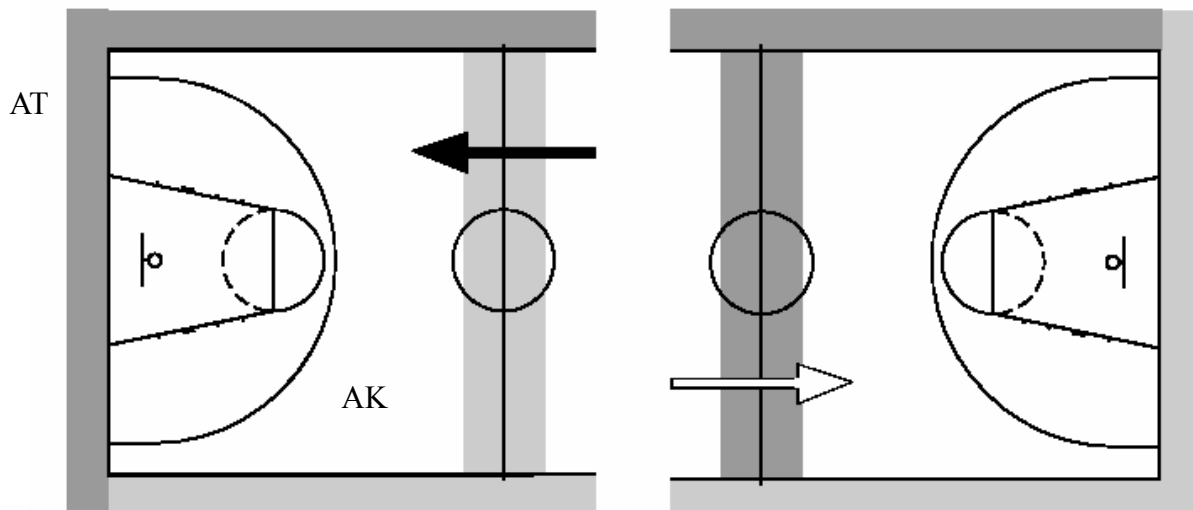
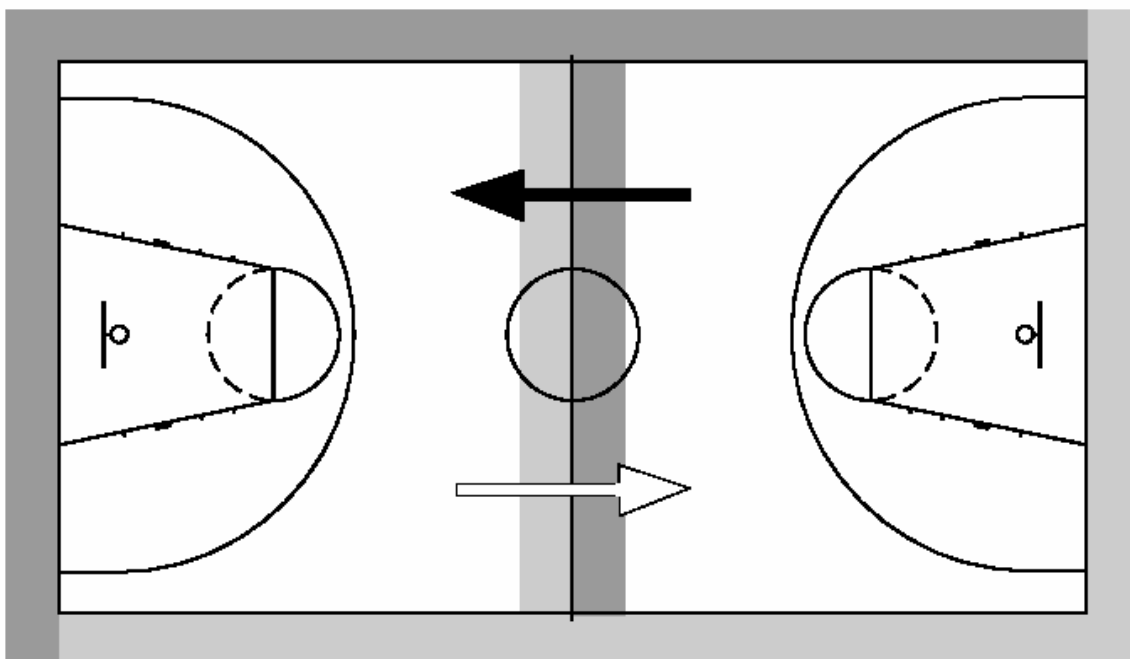


Figure 83

Figure 84



## PERMUTER APRES UNE FAUTE

Après chaque faute sifflée par AT en zone avant et toute faute entraînant des LF, les arbitres doivent permuter. Pendant que l'un fait les signaux à la table, l'autre surveille les joueurs.

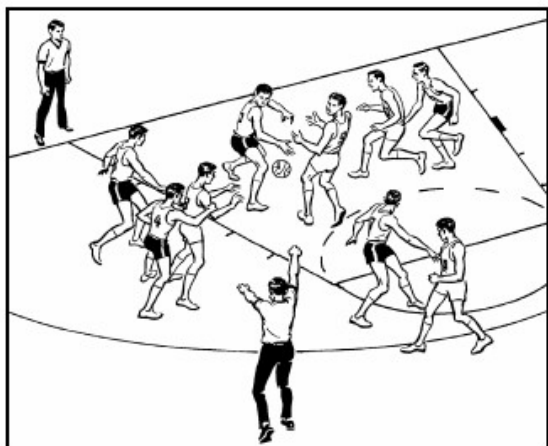


Figure 147

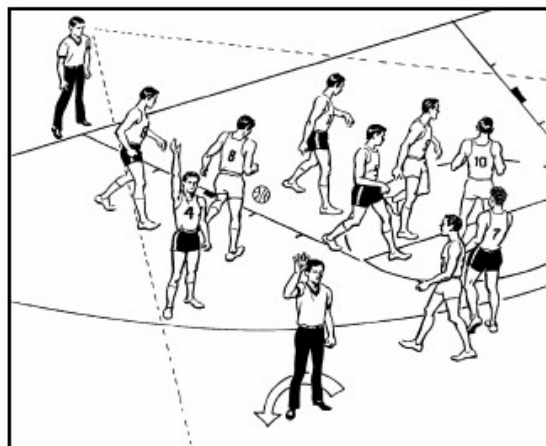
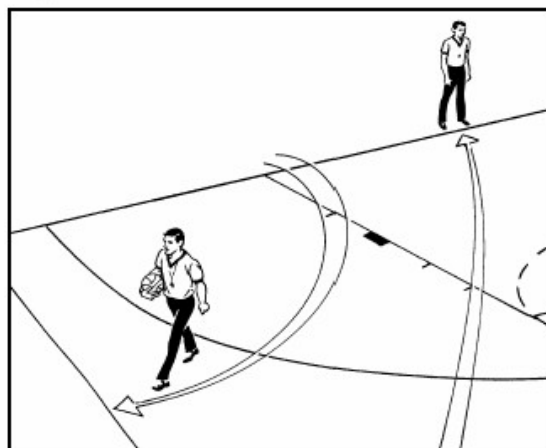
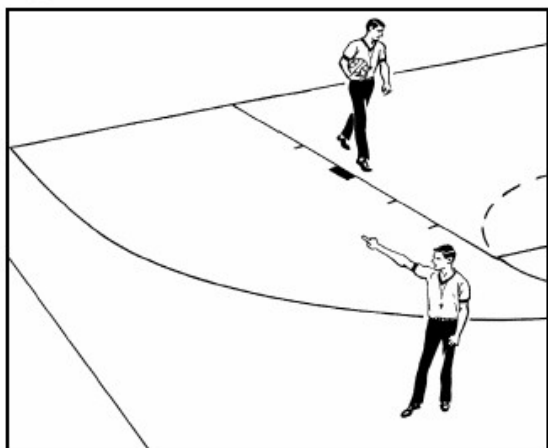


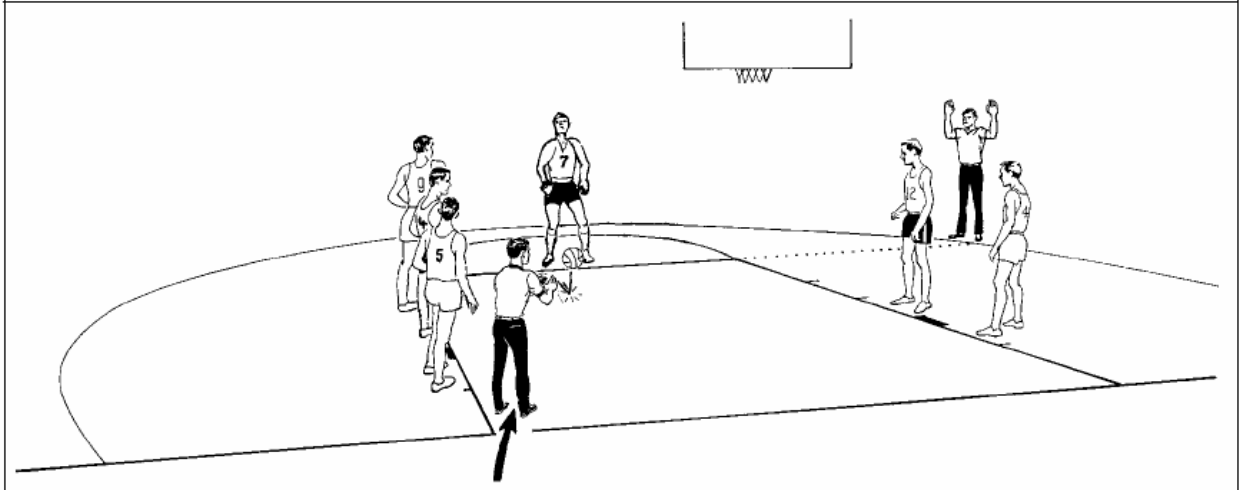
Figure 148





## LE PLACEMENT SUR LF

AT entre dans la zone restrictive et annonce 1, 2 ou 3 LF, passe le ballon au tireur et se place en ligne de fond. Il fait de même pour le dernier ou unique LF.



AK est responsable de :

- surveiller le tireur
- surveiller les joueurs le long de la ligne opposée de la zone restrictive
- décompter les 5 sec,
- surveiller la trajectoire du ballon et le ballon sur l'anneau
- confirmer si le lancer francs est réussi,

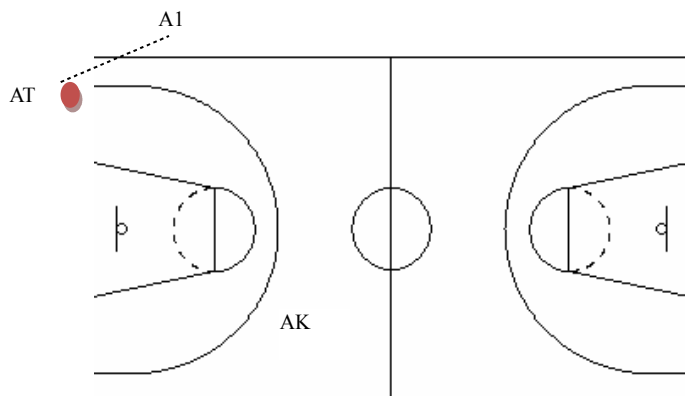
AT est responsable de :

- surveiller les joueurs le long de la ligne opposée de la zone restrictive
- surveiller les contacts et les violations,

# LE PLACEMENT SUR REJ

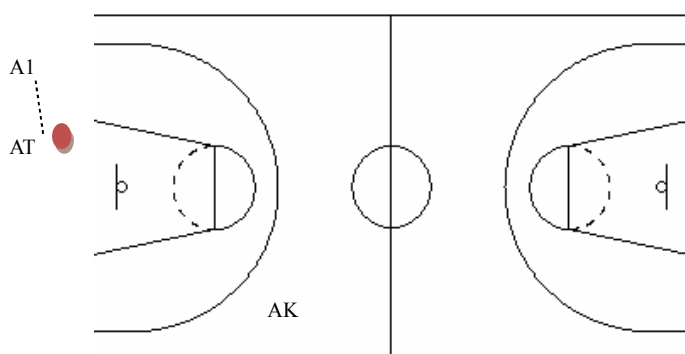
Le placement sur une REJ dépend de l'endroit où a lieu celle-ci. Les illustrations ci-dessous montrent comment bien se placer par rapport au ballon et aux joueurs

## Exemple 1



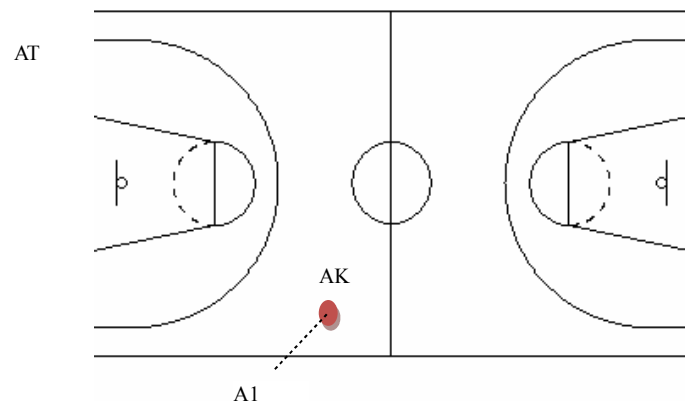
Sur REJ latérale, AT doit se placer ligne de fond avant de mettre le B à disposition du joueur effectuant la REJ à l'aide d'une passe à terre

## Exemple 2



Sur REJ ligne de fond, AT doit se placer derrière le panier afin d'éviter d'être surpris si le B passe en zone 6 sur la REJ avant de mettre le B à disposition du joueur effectuant celle-ci. (Même chose si la REJ a lieu en zone 6)

## Exemple 3



Sur REJ latérale (coté AK, AK doit se placer en léger retrait avant de mettre le B à disposition du joueur effectuant celle-ci afin de ne pas être en retard si lors de la REJ il y a une interception.

## Exercice pour application

- Faire circuler le ballon de zone en zone et à chaque fois que le B est dans la zone appartenant soit à AK ou soit à AT, celui qui a le couple porteur doit indiquer qu'il a la fenêtre du couple porteur et l'autre qu'il a une vision périphérique du jeu.
- Faire un match pour voir si les placements sont bons.