



MEMENTO D'AIDE POUR LA MECANIQUE A TROIS ARBITRES



Mise à jour le 11/01/2012

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Principes de base

La mécanique à trois doit permettre de couvrir en permanence le jeu autour du ballon avec deux arbitres :

- un arbitre est en responsabilité primaire ou principale
- l'autre en responsabilité secondaire ou aide

·
Le troisième arbitre gère sa zone et principalement le jeu loin du ballon

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Principes de base

Les trois arbitres doivent lire les positions de leurs collègues et savoir en permanence qui est en responsabilité (primaire et secondaire) et qui est responsable du jeu loin du ballon

Le coup de sifflet autour du ballon doit être donné prioritairement par l'arbitre en responsabilité primaire

L'arbitre en responsabilité secondaire doit toujours donner la chance de siffler au collègue en responsabilité primaire avant de l'aider dans sa zone en cas de nécessité

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Placement de base

AT doit établir clairement sa position sur un coté de la base de la zone restrictive. C'est la position de AT qui dictera à ses partenaires de prendre une position d'AK (coté AT) ou d'AC (coté opposé à AT)

AK devrait avoir une position de base proche du haut de la ligne à 3 points

AC doit avoir comme position de base le bas de l'ancien $\frac{1}{2}$ cercle d'entre deux

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Placement de base

Les trois arbitres ajustent sans cesse leur placement

Les rotations futures ne s'engageront que lors du déplacement d'AT vers un nouveau coté fort bien établi

Si les rotations sont engagées prioritairement par AT, il se peut qu'un déplacement nécessaire d'AC vers la ligne médiane pour suivre une trappe ou une pression haute provoque une rotation. Il faut alors bien communiquer visuellement si AC décide de devenir AK

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Zones de responsabilités

Les zones de responsabilité primaires sont définies ainsi :



MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Entre-deux

Le **premier arbitre** actif qui effectue l'entre deux devient **Toujours AK**. Attention à bien rejoindre le coté d'**AT**

L'arbitre libre du coté du développement du jeu devient **AT**

L'**arbitre libre** à l'arrière du jeu devient **AC**

 *Si changement rapide de possession, une lecture et une communication s'imposent entre AC et le premier arbitre qui peut être gêné dans le flot des joueurs pour rejoindre la position d'AT. AC doit alors le suppléer*

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Procédure sur faute

L'arbitre actif siffle, rapporte la faute à la table de marque, puis **s'en va aussitôt se positionner coté opposé à la table de marque**

Il ne gère pas les remplacements ou temps-morts.
Les arbitres libres se rendent à leur nouvelle position en **contrôlant les joueurs**



MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Temps-Mort ou remplacement après faute

C'est un **autre arbitre que celui qui rapporte la faute** qui va gérer les temps-morts et **remplacements**, une fois la signalisation de faute effectuée.

Celui des deux arbitres libres **le plus proche** de la table de marque administre remplacements et temps-mort

Les arbitres peuvent se retrouver ensuite pour communiquer ensemble de façon professionnelle. Les congratulations et marques d'autosatisfaction sont proscrites

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Contre-attaque

L'ex AK et futur AT doit veiller à rester de son côté et éviter de traverser sous le panier et **d'engager de fait** une rotation difficile pour l'équipe d'arbitres en remplacement. Cependant une rotation peut se faire en cas de nécessité



AC doit d'abord aider AT et contrôler le rebond et la relance avant de s'engager en continuant à contrôler le jeu pour soutenir le nouvel AT en fin de contre attaque



MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Rotations

Quand une rotation est engagée par AT, AK le suit pour venir en futur AC et, AC continue à prendre en charge le jeu autour du ballon tant qu'AT n'est pas bien placé pour prendre en charge la situation. Ce n'est que quand AT est en bonne position qu'AC lâche sa position pour devenir AK

Ne jamais engager de rotation au moment d'un tir pour ne pas perturber AC et AK qui à cet instant regarde le ballon, contrôlent le rebond

MECANIQUE A TROIS ARBITRES

Règle de base

- 1- Toujours savoir où sont les collègues et ce qu'ils prennent en charge**
- 2- Toujours contrôler le jeu et la position des collègues avant de remettre le ballon en jeu sur remise en jeu**
- 3- Toujours faire confiance à son partenaire bien placé**



POLE FORMATION
SERVICE FORMATION DES ARBITRES ET OFFICIELS

Pour plus de renseignements

contacter Bruno Vauthier :

bvauthier@ffbb.com



FFBB

FÉDÉRATION
FRANÇAISE DE
BASKETBALL

117 RUE DU CHÂTEAU DES RENTERS - 75013 PARIS
T 01 53 94 25 54 - F 01 53 94 26 85