



COMMISSION ARBITRES,
MARQUEURS ET CHRONOMÉTREURS

CONSIGNES 2013-2014 LIGUE DE PROVENCE



Dimanche 15 Septembre 2013

Sainte Tulle

Stage de revalidation entraineurs/arbitres/OTM

USAGE DES MAINS SUR PORTEUR DU BALLON

- Tout contact avec les mains ou avant bras impactant le déplacement du dribbleur (écarter de la trajectoire, ralentir, réduire une accélération, déséquilibrer, ...) est une faute
- **Un simple contact de la main bref, non appuyé, non maintenu et non répété sur un joueur ou dribbleur statique n'est pas nécessairement une faute.**

USAGE DES MAINS SUR JEU POSTE

- ⦿ Placer les deux mains, les deux avant-bras ou un bras tendu sur l'adversaire est toujours une faute.
- ⦿ Si le joueur s'engage en dribble, pas d'usage de main autorisé.
- ⦿ Protection avec bras fléchi sans pousser = accepté
- ⦿ L'arbitre doit recadrer immédiatement et très tôt dans la rencontre les comportements illégaux pour faire respecter ces principes. Les répétitions doivent être pénalisées.

ACTION DE TIR

- ⦿ A la fin d'un dribble, l'action de tir commence dès que le ballon repose dans la main du dribbleur et que le joueur continue son action pour tirer.
- ⦿ En cas de doute : accorder le panier ou donner des lancers francs plutôt que de les refuser.
- ⦿ Si un mouvement des bras ou du corps est engagé dans la tentative de tir, c'est une action de tir, même si la faute empêche le ballon de quitter les mains du tireur ou l'empêche de finir son mouvement.

GESTION DES ATTITUDES THEATRALES, FLOPPING, EXAGERATIONS ET SIMULATIONS

- Toute chute n'est pas pour autant un flopping : il faut différencier le joueur déséquilibré qui chute, de celui qui se laisse tomber en espérant obtenir une décision favorable.
- Si un joueur « floppeur » déjà averti est pénalisé d'une faute personnelle, une faute technique supplémentaire n'est pas justifiée (éviter la double peine).



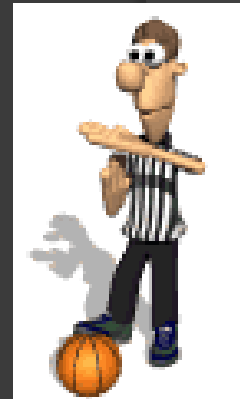
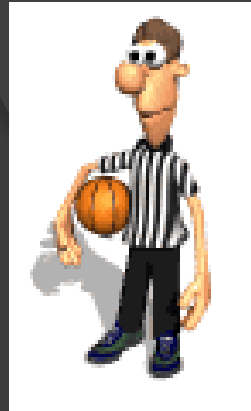
GESTION DES COACHES ET JOUEURS



- ⦿ Rester ouvert à l'écoute sur ballon mort, sans prolonger l'arrêt de jeu
- ⦿ Stopper immédiatement les prémices de débordement
- ⦿ Sanctionner immédiatement les attitudes inacceptables
- ⦿ Echanges toujours brefs avec les coaches ou joueurs

GESTION DES ERREURS

- Toujours réparer une erreur avec bon sens quand cela est possible. Par exemple :
 - * accorder un temps mort ou un remplacement oublié, s'il a été demandé dans les temps et annoncé trop tardivement par les OTM
 - * rectifier un score reconnu comme manifestement erroné
 - * rectifier une erreur avérée et reconnue sur l'inscription d'un fautif
 - * rectifier le chronomètre de jeu ou les 24 secondes si nécessaire
 - * rectifier la flèche d'alternance en cas d'erreur constatée avant la remise en jeu
- Ne pas s'enfermer dans l'erreur ni aller jusqu'à la réclamation quand une erreur est constatées et qu'elle peut être réparée, corrigée ou rectifiée.



DECOMPTE DES SECONDES

Le décompte des secondes doit être visible et systématique sur :

- 8 secondes sur chaque montée de balle
- 5 secondes sur remises en jeu
- 5 secondes sur joueurs étroitement marqué

CONTROLE DES REMPLACEMENTS ET DES TEMPS-MORTS

- Faire respecter, si possible sans autoritarisme et avec courtoisie, les procédures, durées et validation des remplacements et des temps morts
- Il est rappelé que les demandes de temps-morts "conditionnels" ne sont pas réglementaires (exemple : "temps-mort si panier encaissé"). Il appartient au coach de demander et d'annuler sa demande à chaque fois que nécessaire.
- L'attention des OTM est attirée sur les nécessaires vigilance, bonne écoute et communication avec les coaches et remplaçants de façon à répondre à leurs demandes et annulations de temps-morts et remplacement sans être procéduriers. Il vaut mieux s'assurer que la demande est maintenue plutôt que de se presser de la signaler.

FAUTES TECHNIQUES ET FAUTES DISQUALIFIANTES SANS RAPPORT

- Rappel : afin de limiter les risques d'incidents au vestiaire, les fautes techniques et disqualifiantes sans rapport devront être reportées et signées par les arbitres au verso de la feuille de marque. Il n'est pas demandé de faire contresigner les capitaines.
- Les fautes techniques « B » des « membres de banc d'équipe », ne doivent plus être reportées au verso de la feuille de marque. Elles doivent uniquement être enregistrées avec la lettre "B" au compte de l'entraîneur au recto de la feuille.

FAUTES ANTISPORTIVES

- Toujours sanctionner d'une Faute Antisportive si l'action répond aux critères de la règle :
 - * Rudesse
 - * Pas d'effort légitime pour jouer le ballon
 - * Dernier défenseur, sur contre attaque, par derrière ou sur le côté, avant le tir
- En cas de faute antisportive : pas de notion d'avantage
- Comme dans le jeu normal, une faute mineure sans aucune conséquence peut être négligée sur contre attaque





COMMISSION ARBITRES,
MARQUEURS ET CHRONOMÉTREURS

MERCI
BONNE SAISON
A TOUS



COMMISSION DES
ARBITRES, MARQUEURS
CHRONOMÉTREURS



Dimanche 15 Septembre 2013

Sainte Tulle

Stage de revalidation entraineurs/arbitres/OTM