



SAISON 2011-2012

**CONSIGNES NATIONALES AUX
ARBITRES DES
CHAMPIONNATS DE FRANCE**

CF1 – CF2 – CF3

Mise à jour du 28 septembre 2011

Validité :	Saison 2011-2012
Version originale :	1^{er} septembre 2011
Additif n°1 :	8 septembre 2011
Additif n°2 :	28 septembre 2011

Les présentes instructions ont été présentées lors des stages de zone de revalidation des arbitres CF1-CF2-CF3, ainsi qu'aux observateurs.

Un premier additif a été inclus compte tenu des retours formulés lors du stage de zone. Un second additif a été inclus suite aux remontées des premières journées de championnat. Vous les trouverez à la suite des consignes initiales.

Ces consignes sont également adressées aux clubs des championnats de France à l'attention des entraîneurs.

Le service de la formation des arbitres et des officiels reste à votre disposition pour tout renseignement.

Votre responsable Technique de Zone (RTZ) est cependant votre interlocuteur privilégié pour toute précision sur les instructions nationales.

Présentation du Service SFAO (Service Formation des Arbitres et Officiels)

Responsable du service :

Bruno VAUTHIER

bvauthier@ffbb.com

+33 06.99.97.81.96

Responsables techniques de zone :

Zone Centre

Johann JEANNEAU

jjeanneau@ffbb.com

+33 6 89 80 21 29

Zone Est

Freddy LEPERCQ

flepercq@ffbb.com

+33 6 89 80 16 86

Zone Nord

Eddie VIATOR

eviator@ffbb.com

+33 6 89 02 44 70

Zone Ouest

Carole DELAUNE

cdeleine@ffbb.com

+33 6 89 02 44 53

Zone Sud-ouest

Nicolas MAESTRE

nmaestre@ffbb.com

+33 6 89 80 13 75

Zone Sud-est

Abdel HAMZAOU

ahamzaoui@ffbb.com

+33 6 89 02 44 45

SAISON 2011-2012

CONSIGNES NATIONALES AUX ARBITRES DES CHAMPIONNATS DE FRANCE CF1 - CF2 - CF3

FAUTES ANTISPORTIVES ET "FAUTES TACTIQUES"

- 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
- Bien que volontaire, ne pas négliger et toujours sanctionner comme faute normale les fautes "tactiques" de fin de match si elles ne répondent pas aux trois critères précédents de la faute antisportive. A cause d'une faute "tactique" non sifflée, la prochaine faute risque d'être plus rude ou sans jouer le ballon, donc proche de l'antisportive, plus difficile à juger, plus difficile à assumer.

CHARGE OU OBSTRUCTION

- Juger et accepter la défense légale (verticalité, face à l'adversaire, contact torse, déplacement latéral ou arrière).
- Sanctionner uniquement les défenses illégales (contacts hanches, bras, épaules, ..., non verticalité, avancer vers l'adversaire)
- Avertir et sanctionner sur simulation ou exagération de contacts subis (flopping), par un attaquant comme un défenseur. Toute chute n'est pas pour autant un flopping : il faut différencier le joueur déstabilisé qui chute de celui qui se laisse tomber en espérant obtenir une décision favorable. Dans ce dernier cas, l'avertissement donné au joueur doit être répercuté au coach et au collègue car il s'adrese automatiquement toute l'équipe concernée.

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 lutttes 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.
- Mise à jour 28 septembre 2011 : 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.

JEU INTERIEUR

- Repousser, tenir, déplacer pour se créer de l'espace, user des coudes, créer un contact dans le dos sont des fautes
- Attaquant ou défenseur : dans le jeu posté, contenir son adversaire un bras recourbé dans son cylindre est légal
- Résister en contact avec le torse vertical et sans avancer est légal
- Veiller à ajuster en permanence le placement pour bien voir dans les espaces
- Rester concentré, cohérent et consistant toute la rencontre

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

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
- C'est la mécanique bien ou mal appliquée qui permet d'éviter ou qui provoque les coups de sifflet croisés
- Ne pas stationner derrière la zone restrictive

MECANIQUE AK

- AK doit absolument éviter de venir jusqu'à l'axe central ou au-delà à moins d'une forte nécessité (forte pression, prise à deux). Il perd dans ce cas la vision des autres joueurs, peut gêner une interception ou une contre-attaque, risque d'avoir du retard de remplacement en cas de transfert de balle
- 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

ORIENTATION ET LECTURE DU JEU

- Même en zone de responsabilité, il est indispensable de conserver une orientation permanente vers les 10 joueurs pour garder une bonne lecture du jeu.
- Les hanches doivent être tournées de sorte à encadrer les 10 joueurs

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.

ADDITIF N° 1 DU 8 SEPTEMBRE 2011

Précisions sur les "coups de sifflet croisés" figurant sur les fiches d'observation des championnats CF1-CF2-CF3

Messieurs les Arbitres et Observateurs CF1-CF2-CF3,

En réponse à certaines questions posées aux stages de zone sur les « coups de sifflet croisés » que les observateurs doivent sanctionner s'ils se répètent, soyez informés des précisions suivantes :

- Remarque préalable : la majorité des coups de sifflets "croisés" ou "hors zone de responsabilité" s'avèrent soit erronés, soit injustifiés, soit mettent en péril l'équilibre et le bon fonctionnement de l'équipe d'arbitres.
- Chaque arbitre doit connaître le placement de son collègue. La position d'AT définit prioritairement les zones de responsabilité. Chacun doit faire effort de se limiter à intervenir autour du ballon dans sa zone et laisser son collègue juger de la sorte dans la sienne.
- Les coups de sifflet lointains dans la zone de responsabilité de son collègue sont à proscrire (ex 1 : AT ne traverse pas et siffle devant AK en limite de zone 5/6, ex 2 : coup de sifflet d'AK devant AT en limite de zone 4/5)
- Si l'infraction est **évidente** dans une zone raisonnable pour aider et que le **collègue masqué** ou **trop éloigné** n'intervient pas, c'est un coup de sifflet qui peut être accepté.
- Si l'infraction sifflée à l'opposé n'est pas évidente ou que le collègue est bien placé : c'est un coup de sifflet à sanctionner par l'observateur s'il est répété
- Un double coup de sifflet à la limite des zones de responsabilité de chacun peut être toléré. Si cela est répétitif, l'observateur doit en apprécier la cause et en tenir compte dans son évaluation
- Alors qu'il est en zone 4, un coup de sifflet d'AT pour une action sous le panier et coté opposé en zone 5 peut être accepté si AT est proche de la situation (ex : entrée de zone restrictive). Si AT est plus loin en zone 4 ou

si le ballon est proche de la zone 6 ou de AK, AT doit s'abstenir de siffler au profit d'AK.



ADDITIF N° 2 DU 27 SEPTEMBRE 2011

Antennes et usage des mains en défense. Attitudes théâtrales, simulations, exagérations, joueurs se laissant tomber au sol (flopping).

Les principes suivants s'ajoutent aux consignes de l'année dans le but de les éclaircir. Ils sont à appliquer de façon uniforme par les arbitres.

Antennes et usage des mains en défense

1. Un défenseur faisant face à son adversaire n'a aucune raison de placer sa main ou son avant bras sur ce dernier. Prévenir dès l'apparition de telles situations (voix, parole, présence), sanctionner les répétitions.
2. Tout contact avec les mains ou avant bras impactant le déplacement de l'adversaire (écarter de la trajectoire, ralentir, réduire une accélération, déséquilibrer, ...) ou aidant le défenseur à se replacer ou mieux se déplacer (s'appuyer sur l'adversaire pour profiter de sa vitesse) doit être sanctionné.
3. Un simple contact de la main bref, non appuyé, non maintenu et non répété n'est pas nécessairement une faute. En tout état de cause il ne doit pas dévier, ralentir, déséquilibrer, gêner l'adversaire, ni aider ou profiter à celui qui le crée.
4. Un joueur au poste face à un adversaire jouant de dos, peut placer son avant bras dans son propre cylindre sur le dos de son adversaire pour protéger son espace gagné au sol, à condition :
 - de rester dans son cylindre (ses bras ne sont jamais plus loin que ses appuis au sol)
 - de ne pas agir pour tenir, retenir ou repousser son adversaire
 - de ne jamais placer les deux mains ou les deux avant-bras sur l'adversaire.
5. Si un joueur attaquant au poste bas s'engage en dribble vers le panier en contournant le défenseur, le défenseur ne peut utiliser ses mains ou ses avant-bras, mais utiliser son torse.
6. L'arbitre a le devoir de prévenir (par la voix, sa présence ou le geste) puis de sanctionner très tôt dans la rencontre ces comportements illégaux pour faire respecter ces principes toute la rencontre.

Attitudes théâtrales, simulations, exagérations, joueurs se laissant tomber au sol (flopping)

Ces comportements polluent le jeu et ont pour but de tenter d'influencer ou de mettre une pression sur les arbitres. Ils doivent être prévenus puis sanctionnés.

Voici un éclaircissement pour aider les arbitres à gérer ces situations de façon uniformes.

Principes généraux

1. la règle de jeu doit être appliquée normalement (faute offensive, faute défensive, charge, tenu, obstruction)
2. l'arbitre doit intervenir dans tous les cas pour gérer cette attitude, sans désavantager pour autant l'adversaire
3. Le premier avertissement donné à un joueur d'une équipe doit être rapporté également à son entraîneur. Il concerne dès lors tout membre de cette équipe.
4. toute nouvelle attitude de ce type doit voir le coupable sanctionné d'une faute technique

Exemple n°1 : faute offensive avérée + exagération

Si un joueur subit une faute et cherche à exagérer l'impact du contact pour influencer l'arbitre et être sûr d'obtenir la faute méritée, il faut siffler cette faute. Ensuite l'arbitre interviendra auprès de ce joueur, voire l'avertira, pour veiller à ce que ce phénomène ne se reproduise pas.

En aucun cas il ne faut inverser la faute et donner une faute au joueur qui ne l'a pas commise sous prétexte qu'il tente d'influencer l'arbitrage. L'arbitre doit appliquer la règle sur le contact, puis gérer l'attitude théâtrale.

Exemple n°2 : aucun contact et simulation

Si un joueur simule d'être victime d'une faute par une action théâtrale sans qu'il n'y ait eu aucun contact, une faute technique PEUT être infligée.

Exemple n°3 : faute défensive et simulation de faute offensive

Si un joueur en position illégale de défense profite d'un contact avec l'attaquant pour se jeter au sol ou exagérer le contact pour tenter d'obtenir une faute offensive :

- si l'attaquant est désavantagé par ce contact, il faut sanctionner la faute défensive immédiatement puis avertir le joueur et le coach de l'équipe que toute nouvelle tentative d'influencer l'arbitrage sera sanctionnée d'une faute technique
- si le contact est mineur et que l'attaquant n'est pas désavantagé, il faut lui laisser continuer son action et ne pas siffler le contact pour lui permettre de poursuivre son action. Il faudra intervenir auprès du joueur qui simule lors prochain ballon mort. Un avertissement lui sera donné ainsi qu'à son coach, prévenant que toute nouvelle tentative d'influencer l'arbitrage sera sanctionnée d'une faute technique

Exemple n°4 : nouvelle simulation ou exagération d'un joueur d'une équipe déjà avertie

Si à nouveau un joueur d'une équipe déjà avertie se jette au sol, adopte une attitude théâtrale, simule ou exagère un contact dans le but d'influencer ou de mettre une pression sur l'arbitrage, une faute technique doit être sifflée au joueur immédiatement.