

SÉANCE 2 : LA MÉCANIQUE

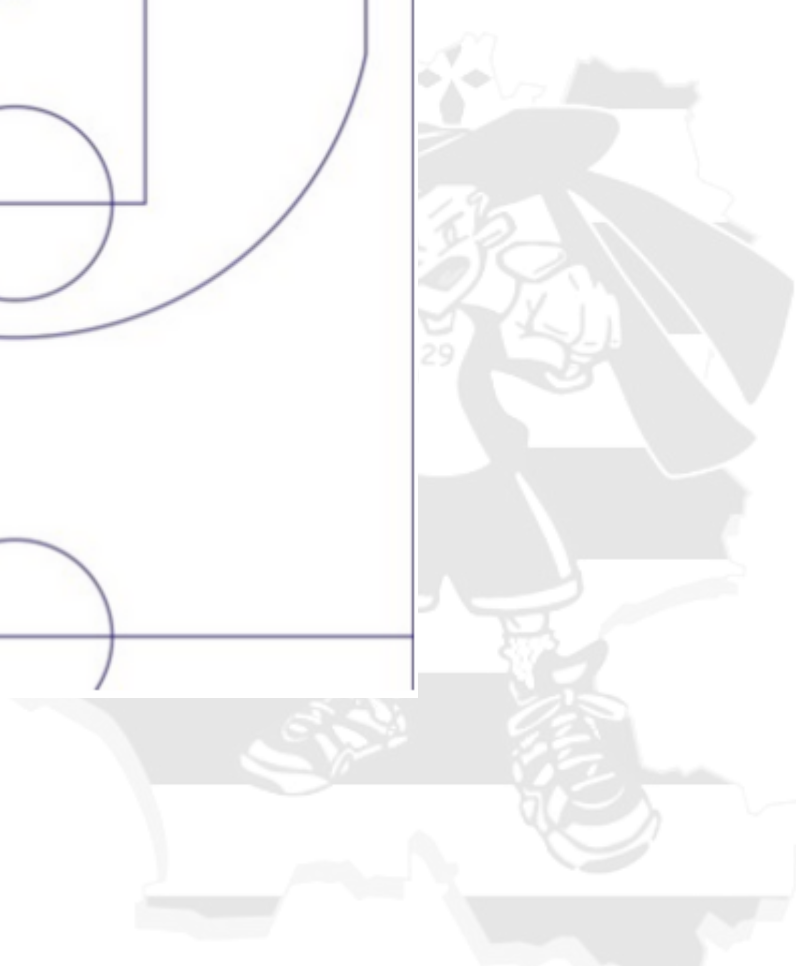
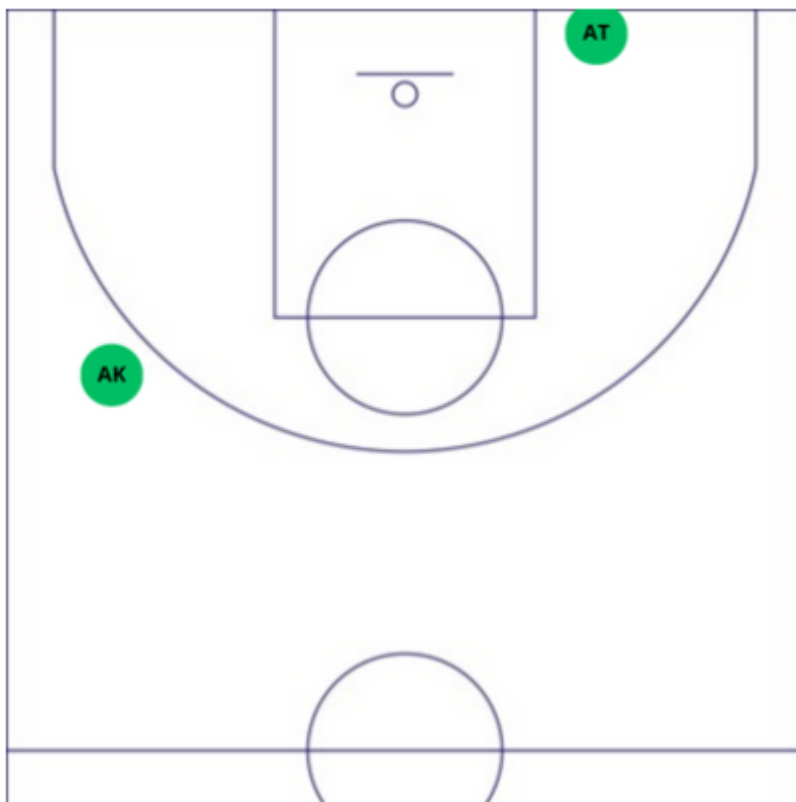
Généralités : La mécanique est une aide au placement des arbitres, leur permettant un placement optimal sur le terrain, afin de pouvoir les décisions les plus pertinentes pour le jeu, et de pouvoir fournir le travail en binôme aussi pertinent.

1. Placement en AT / AK

Les deux arbitres, AT (arbitre de tête) et AK (arbitre de queue), sont toujours placés en diagonale sur le terrain. Chacun gardera toujours le panier à sa droite lorsqu'il est placé.

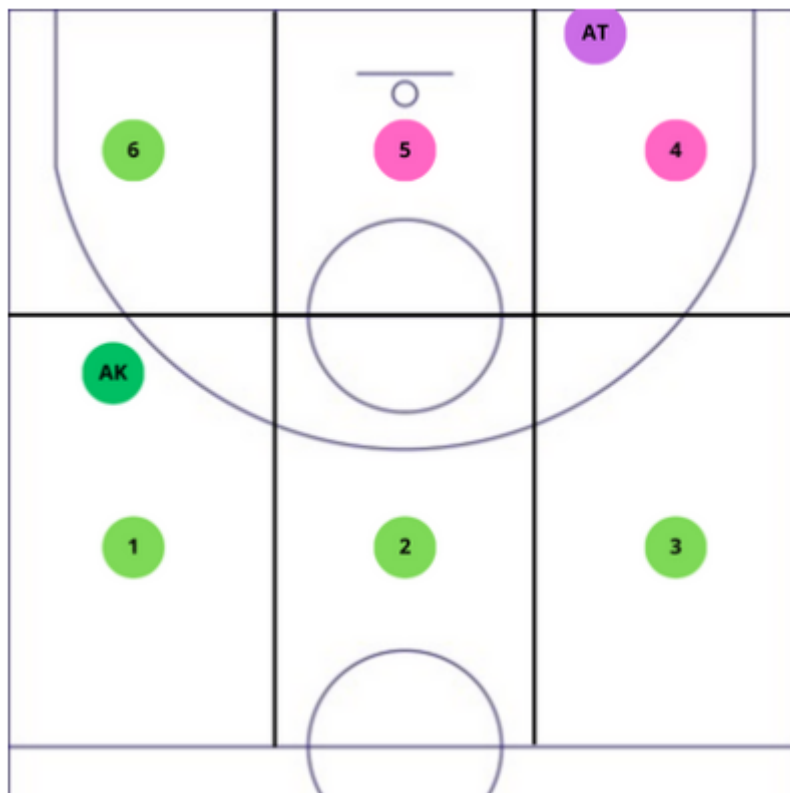
Lors de la traversée du terrain, AK devient AT, AT devient AK.

Suite à l'entre-deux initial, l'arbitre situé proche de la table de marque sera toujours le nouvel AT. L'arbitre ayant fait l'entre-deux, sera lui toujours AK.



2. Zones de responsabilités

Chaque demi-terrain est divisé en 6 zones de responsabilité. Chaque arbitre est responsable de sa zone. Ceci se fait dans un souci d'efficacité et de pertinence des arbitres dans leurs décisions.



Ceci étant, il va de soit que les arbitres se partagent également les lignes de touches. AK est responsable de la ligne médiane et de la ligne à sa gauche. AT, lui, est responsable de la ligne de fond et de la ligne à sa gauche.

