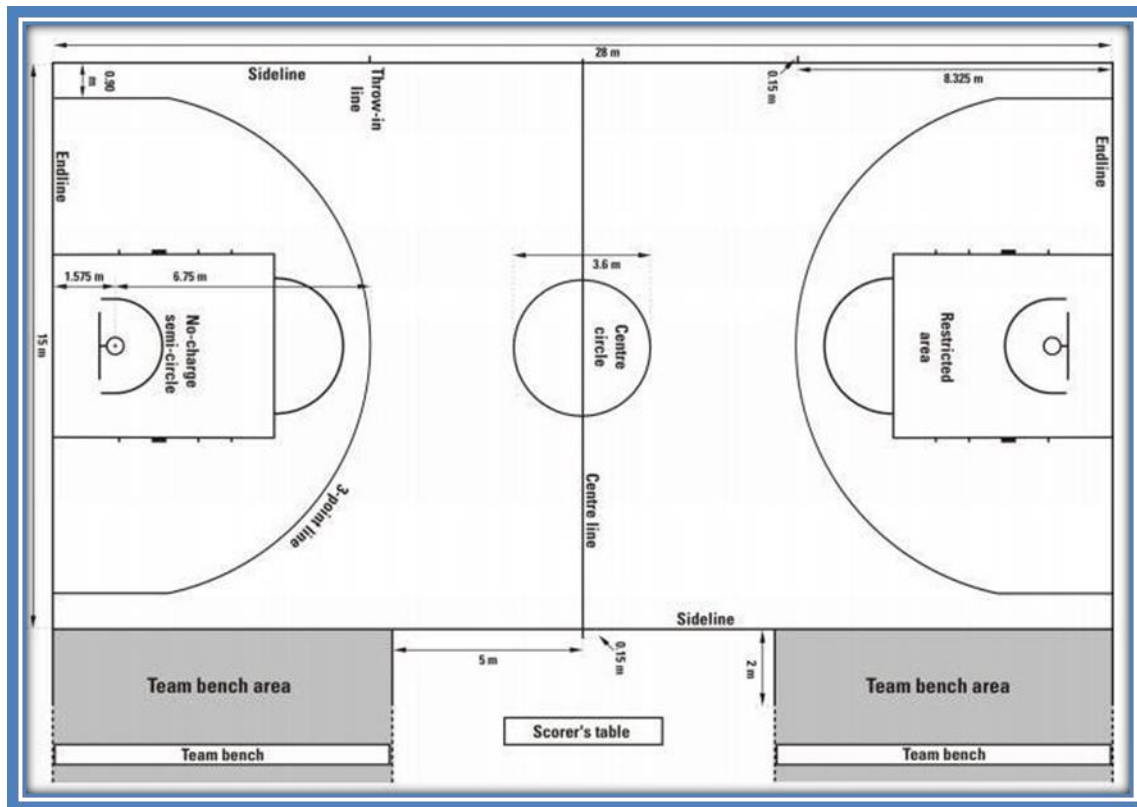


News 11 Arbitrage AWBB - 06/11/2015

L'importance des lignes



Les lignes de démarcation jouent un rôle très important dans les règles de basket. En général la ligne est un élément graphique qui sert à mettre en relation deux concepts contradictoires. En basket, par exemple, la ligne médiane sépare la zone d'attaque de la zone de défense; les lignes délimitant le terrain informent les acteurs de la rencontre et le public sur la zone de jeu et la zone extérieure.

Les lignes délimitant le terrain produisent aussi des effets psychologiques auprès des joueurs et du public. Une décision arbitrale fondée sur une ligne va automatiquement générer de la crédibilité, de la confiance et de la fiabilité. En effet, quand on siffle une faute il y a plus de possibilités que la décision soit contestée, car il existe un élément subjectif très important. En revanche, si l'attaquant en zone avant touche avec son pied la ligne médiane et que l'arbitre sanctionne une violation de retour en zone, la décision sera plus crédible, les joueurs seront plus confiants et la fiabilité de l'arbitre sera grandie. D'où l'importance de ne pas rater des décisions concernant les lignes. Les violations sur les lignes ne peuvent pas être soumises au critère avantage/désavantage.

La ligne de banc d'équipe constitue un exemple pragmatique de l'influence psychologique des lignes. La ligne du banc d'équipe fut introduite dans le règlement des années 90 du siècle passé. La zone de banc d'équipe a donc un peu plus de trente ans d'existence. Les raisons qui motivèrent son

introduction par la FIBA furent très simples. Les coaches allaient de plus en plus vers la table de marque pour contester les décisions arbitrales. Cela créait des moments de tension difficiles à gérer. L'arbitre, bien sûr, pouvait sanctionner d'une FT le coach, mais cela provoquait la réaction du public. L'introduction de la ligne eut une influence psychologique évidente auprès du public; le fait de dépasser la ligne – toujours perçue comme un élément graphique neutre – permet aux arbitres de sanctionner plus facilement. Aujourd'hui, ce que le public ne comprend pas, c'est la raison pour laquelle un coach qui dépasse la ligne ne reçoit pas de FT!

Les arbitres doivent connaître très bien tout ce qui se passe autour des lignes sur le terrain de jeu. Tout d'abord, ils ne doivent pas oublier l'existence d'une troisième dimension, cette fois imaginaire, mais qui délimite aussi le terrain : les 7 mètres d hauteur réglementaire. Il est connu que si un ballon touche un élément – une lampe d'éclairage, par exemple – l'équipe a commis une violation de sortie. Aussi les lignes imaginaires qui séparent les couloirs des joueurs au rebond lors des lancers-franc : ils ne peuvent pas dépasser ces murs invisibles et pénétrer avec leur corps dans le couloir de l'adversaire.

Faisons un rappel des principales lignes et de leur importance en commençant par rappeler que la largeur des lignes de démarcation est de 5 centimètres :

- ✓ **Lignes délimitant le terrain** : Le joueur qui touche une ligne se trouvant à l'intérieur du terrain de jeu commet une violation et la balle doit être remise à l'équipe adverse. Une exception : si le joueur accroche le ballon en même temps que l'adversaire, l'arbitre doit signaler : situation d'entre-deux et non pas violation. Lors de la remise en jeu latérale, la situation est différente pour l'attaquant et le défenseur. L'attaquant peut toucher la ligne – pas le terrain- avec son (ses) pied(s) et il peut dépasser avec ses bras la ligne imaginaire délimitant le terrain. Le défenseur ne peut ni toucher la ligne, ni la dépasser avec ses bras, c'est une violation. Attention à la situation suivante : A5 effectue une remise en jeu latérale avec 5 secondes de temps de tir. Le défenseur B7 touche avec ses pieds la ligne limitrophe et l'arbitre sanctionne d'une violation. L'équipe A disposera de 14 secondes de temps de tir.

- ✓ **Ligne médiane** : la ligne médiane intègre la zone arrière d'une équipe. Le joueur qui touche la ligne médiane ne se trouve pas en zone avant. Dès lors, le compte des 8 secondes ne s'interrompt pas et il peut encore repasser le ballon en zone arrière. En revanche, si une équipe qui a eu le contrôle du ballon en zone avant et dont un joueur reçoit le ballon avec une partie de son corps en contact avec la ligne médiane, celui-ci commet une violation de retour en zone.



- ✓ **Ligne des 3 points** : la ligne délimitant la zone de trois points ne peut pas être touchée par le joueur qui effectue le tir, s'il souhaite bénéficier de 3 points. Toucher la ligne vaut 2 points. Bien entendu, le joueur peut sauter de la zone de 3 points, lâcher le ballon et tomber dans la zone de 2 points, si le tir est réussi il comptera pour 3 points.

- ✓ **Lignes de la zone restrictive** : les lignes délimitant la zone restrictive en font partie. Cela signifie qu'un attaquant qui touche avec une partie de son corps une ligne de la zone est considéré à l'intérieur de celle-ci et susceptible d'être sanctionné pour une infraction de la règle des 3 secondes. Un joueur qui effectue des lancers-francs ne peut pas non plus toucher la ligne délimitant le rectangle de la zone restrictive, le panier éventuel doit être annulé; à la différence du tireur à 3 points, celui du lancer-franc ne peut pas toucher la zone restrictive avant que le ballon n'ait pas rentré ou touché l'anneau. Enfin, les joueurs (attaquants et défenseurs) alignés dans les couloirs ne peuvent pas non plus toucher les lignes de la zone restrictive, et ce avant que le ballon n'ait touché l'anneau. Ils ne peuvent pas non plus dépasser les murs imaginaires délimitant chacun des couloirs.
- ✓ **Ligne de la zone de non-charge** : suite à la dernière modification introduite en 2014, la ligne de non-charge fait partie de cette zone du terrain. Un défenseur qui touche avec un pied la ligne de non-charge est déjà considéré placé à l'intérieur de la zone de non-charge. Par conséquent, s'il se place sur la trajectoire de l'attaquant déjà en l'air et que celui-ci retombe sur lui, l'arbitre ne sanctionnera pas par une faute offensive.
- ✓ **Prolongation de la ligne médiane** : cette ligne a une longueur de 15 centimètres. Son importance réside dans le fait qu'elle permet de visualiser la zone avant de la zone arrière, et ainsi que de bien positionner le joueur qui doit effectuer une remise en jeu lui donnant le droit de passer le ballon dans n'importe quelle zone du terrain. Pour rappel cette possibilité arrive au début de chaque quart, lors des pénalisations des FU, FT et FD. La prolongation de la ligne médiane est aussi le point de remise en jeu suite à une situation de bagarre, quand aucune équipe n'avait la possession du ballon. Le joueur qui effectue la remise en jeu doit placer chacun de ses pieds de chaque côté de la ligne (« être à cheval »).
- ✓ **Ligne de remise en jeu** : il s'agit de la ligne introduite plus récemment. C'est pourquoi, il est

intéressant de rappeler la définition de la ligne telle qu'elle figure dans les règles de jeu, article 2.4.6 : "Les 2 lignes de 15 cm de long doivent être tracées en dehors du terrain de jeu, sur la ligne de touche à l'opposé de la table de marque, avec leur bord extérieur à 8,325m du bord interne de la ligne de fond la plus proche". Ces



lignes sont d'une grande importance. Il est connu qu'elles ne seront utilisées que dans les deux dernières minutes du quatrième quart ou d'une prolongation, c'est-à-dire, dans le noyau dur du match, quand tout est à décider. Elles ne seront utilisées qu'après un TM demandé par l'équipe qui a le droit à effectuer une remise en jeu dans sa zone arrière; moyennant un TM (le coach peut ainsi acheter l'opportunité d'avancer). Les arbitres doivent donc faire attention aux points suivants :

- Ne pas oublier de faire effectuer la rentrée depuis la ligne de remise en jeu;
- Contrôler le bon fonctionnement du chrono de temps de tir : que le temps correct soit affiché;
- Parler avec votre collègue durant le TM sur la situation à venir : une équipe peut disposer de 24 secondes et mener dans la rencontre, il faudra s'attendre à un pressing féroce; l'équipe qui effectue la remise est en-dessous au scorer, elle essaiera

un tir rapide, donc votre attention doit être accrue concernant les situations hors-ballon, il faut protéger la liberté de circulation des joueurs.

- ✓ **Lignes de zone de banc d'équipe** : Elles ont un tracé de 2 mètres et elles se trouvent à 5 mètres de la ligne médiane. C'est la ligne à ne pas franchir par le coach pendant qu'il est debout pour diriger ses joueurs. Les arbitres doivent contrôler que les coaches respectent la règle, sans être des obsédés. Toutefois, si le coach persiste, la ligne – comme indiqué auparavant- est un élément graphique qui aide les arbitres à remettre le coach à sa juste place. Ne pas le faire, notamment s'il s'agit du coach de l'équipe visiteuse, peut provoquer une réaction négative du public. Les arbitres doivent apprendre à utiliser avec intelligence cet instrument. S'ils permettent aux coaches de dépasser la limite en toute impunité, ils auront perdu une bataille psychologique!



Voici donc un récapitulatif simple sur l'importance des lignes et leur utilité pour une bonne gestion du match. Tahar Ben Jalloun a écrit : *“On est tous à la recherche d'une frontière, une ligne claire entre le rêve et la réalité.”* Une ligne mal sanctionnée peut briser le rêve d'un bon arbitrage. Une ligne bien sanctionnée fait revenir à la réalité tous les participants. Utilisez-les donc avec bon sens!

Jambes, 6 novembre 2015

N'hésitez pas à nous envoyer vos anecdotes, vos situations particulières rencontrées lors de vos rencontres ; le département tiendra compte de votre interactivité !

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be