

# News 15 Arbitrage AWBB - 04/12/2015

## Moustiques contre éléphants



### *Le type de contact à contrôler, afin de mieux nettoyer le jeu*

Les collègues de la Scoore League ont consacré leur deuxième colloque de la saison à la question des moustiques et des éléphants. Ne croyez pas qu'ils ont assisté à un cours de zoologie. Ils ont consacré la matinée à discuter des contacts personnels; de ces contacts, où les moustiques, qui se heurtent sans conséquences contre la peau des éléphants, les joueurs, mais sifflés par des arbitres qui finissent par irriter le public.

James Naismith avait inventé le basket comme un sport de technique et d'agilité, où tout un chacun peut juger et s'amuser. Etant donné l'espace réduit du terrain – en comparaison avec celui du rugby – il a été nécessaire de se donner des règles visant à freiner la violence. Toutefois, il est clair que les joueurs sont, depuis, devenus plus grands et plus costauds, que l'espace du terrain de jeu est trop petit pour pouvoir éviter les contacts. Voilà donc le problème pour les arbitres. Quels contacts doivent-ils sanctionner ? Comment éviter de siffler les « moustiques » ?

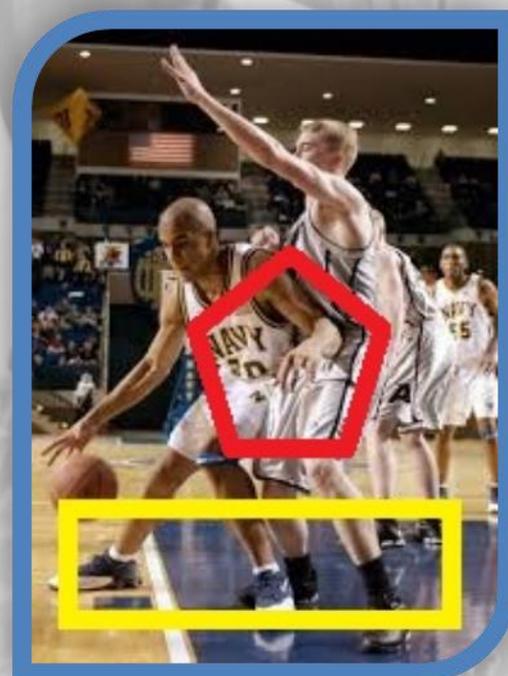
Le Département l'a déjà signalé dans d'autres numéros de la news : la qualité d'un arbitre se mesure par la qualité de son critère sur les contacts personnels. Il est évident que pour avoir un bon jugement sur les contacts personnels, les arbitres doivent posséder un bon placement sur le terrain. Voici donc la première question. Sans une bonne technique d'arbitrage, il est impossible de bien juger les contacts à

punir de ceux qui ne le sont pas. Saint Thomas l'avait dit au Christ : « Voir pour croire ». Les arbitres devraient dire « Voir pour siffler », telle est la question.

Si l'arbitre est placé à la bonne position, s'il a bien suivi l'entièreté de l'action, s'il a vu la conséquence de ce contact, alors il sera bien placé pour s'arrêter et sanctionner, afin de prendre la bonne décision. La question se pose sur quels contacts siffler.

L'article 47.3 des Règles nous donne quatre lignes directrices :

- a) Siffler les contacts qui peuvent mettre en danger l'intégrité de la rencontre ;
- b) Siffler les contacts qui donnent un avantage illégal au joueur infracteur ;
- c) Siffler en utilisant le bon sens et en permettant aux joueurs de s'exprimer : ils sont plus talentueux qu'on ne le pense ;
- d) Siffler en gardant l'équilibre entre le contrôle de la rencontre et la fluidité du jeu : ne pas créer des barrages artificiels.



Deux points de contact à regarder :

1. En rouge, la zone de verticalité : l'attaquant force le passage? Le défenseur bloque la pénétration?
2. En jaune, la position des pieds : le défenseur était-il en position initiale légale de défense ?

Nous allons passer en revue quelques points particuliers qu'il convient de tenir bien présent au moment de pénaliser les contacts.

La pire situation qui peut arriver à un arbitre est celle de siffler une faute pour, par la suite, devoir annuler le panier consécutif à l'action. Par ce coup de sifflet, l'arbitre réussit à attirer les rouspétances des deux équipes : celle qui a commis la faute regrettera la faute ; l'autre regrettera le tir marqué et annulé. Et « pauvre de lui », l'arbitre qui, en annulant un panier, décide de la rencontre : voilà comment une situation peut devenir dangereuse.

Le Département vous a déjà donné deux conseils pour éviter ceci :

- ✓ Trouver une position qui vous permet de voir le contact et sa conséquence ;
- ✓ Retenir un dixième de seconde le coup de sifflet.

Un autre aspect important des contacts est la protection du tireur. Deux moments différents à considérer et un travail différent à exécuter.

### ***Tir à distance***

Si le joueur effectue son tir à distance, rappelez-vous que :

- ✓ L'action doit être contrôlée habituellement par l'arbitre de queue, sauf si le tir se produit au rectangle 4 bas, alors l'arbitre de tête doit se placer de manière à contrôler la situation, laissant la responsabilité du rebond à son collègue de queue : situation à préparer au pré-game.
- ✓ Il importe d'appliquer dans ce type de situations le principe des trois F :
  - Feet (pieds) : identifier la bonne zone (2 ou 3 points) où était le joueur,
  - Faute : veiller que l'attaquant ne sorte pas de son cylindre en effectuant le tir ; que le défenseur respecte la verticalité et ne pénètre pas dans le cylindre de l'attaquant ; et
  - Floor (sol) : contrôler que l'atterrissage du tireur se produise en normalité : deux joueurs par terre est une situation délicate et risquée.

### ***Principe de verticalité***

Vincent Delestrée rappelait aux contrôleurs régionaux que le Règlement parle du principe de verticalité, mais qu'il ne donne aucune autre indication ni aucun angle précis permettant d'établir si le joueur l'a respecté ou non. A quel moment le défenseur a brisé ce principe et a commis une faute sur l'attaquant ? A quel moment l'attaquant a brisé la verticalité du ***défenseur et a obtenu ainsi un avantage ?***



**La verticalité est un principe clé du basket. Une bonne application permet de garantir l'équité de traitement entre défenseur et attaquant.**

A nouveau il faut se référer à la nécessité de posséder une position impeccable sur le terrain de jeu et à fixer son attention sur le défenseur : était-il en position légale de défense quand le contact s'est produit ? Le défenseur a-t-il empêché avec le contact de bien exécuter le tir à l'attaquant ? Regardez l'illustration qui accompagne ce texte et vous pourrez visualiser une bonne définition de la verticalité.

### ***Le lay-up***

Une autre possibilité de tir intervient, quand le joueur décide de pénétrer vers le panier. A ce moment, la responsabilité de couverture incombe en premier lieu à l'arbitre de tête vers lequel va le jeu. Toutefois, les joueurs sont actuellement très habiles et peuvent changer au dernier moment leur angle de pénétration ; si cela arrive, et que le ballon échappe au contrôle de l'arbitre de tête – nous sommes au rectangle 5 – l'arbitre de queue **doit** intervenir. C'est la raison pour laquelle, dès

que le joueur initie son mouvement final vers le panier, l'arbitre de queue doit se placer avec les pieds près de la ligne des trois points de manière à se trouver dans une position de crédibilité si son coup de sifflet doit partir.

Pour l'arbitre de tête, des conseils déjà répétés et fort connus :



Dans les mouvements vers le panier, il importe de faire attention à trois points de contact. Le cercle bleu indique si le défenseur était dans une position légale de défense; le cercle vert indique la zone de contact avec les genoux : très importante pour bloquer, obliger de changer de direction; le cercle rouge indique la zone de contact de l'attaquant pour se protéger du défenseur, mais en excès pour se débarrasser de lui. L'arbitre doit contrôler la totalité des trois.

- ✓ Garder une position out/in, tout en progressant vers le panier en même temps que l'attaquant ;
- ✓ Focaliser son attention sur le défenseur, mais en tenant compte qu'il peut à tout moment faire l'objet d'une faute ;
- ✓ Geler sa position une fois le coup de sifflet donné, afin de bien évaluer s'il se produit une action continue vers le panier et, par conséquent, si le panier doit compter ou non ; ce qui peut aussi aider dans le cas d'une interception sur le tir, si celle-ci se produit du côté opposé à l'arbitre de queue.

L'arbitre qui a sifflé doit aussi garder en tête deux interprétations des règles de jeu qui sont d'application à ce moment :

- ✓ Si après la faute, le joueur dans son mouvement continu commet une violation de marcher, le panier ne compte pas ;
- ✓ Si après la faute, le joueur qui était en action de tir décide de passer à un coéquipier, il n'est plus considéré en action de tir et aucun lancer-franc ne devra lui être accordé (hormis si la défense a déjà commis 4 fautes d'équipe).

Voici donc un ensemble de petits rappels, de « tips » comme disent les anglophones, qui peuvent vous être utiles au moment d'évaluer si le contact doit être ou non sanctionné. Mais tout cela ne sert à rien, si vous ne connaissez pas un peu le jeu des équipes, si vous ne savez pas bien lire leur jeu. Si tel est le cas, vous risquez de vous faire surprendre par les joueurs et de prendre une mauvaise décision, assez souvent parce que vous sifflez par divination ou par fantaisie et ceci n'est pas conseillé du tout.

Pierre de Coubertin, le créateur de l'olympisme moderne a écrit « Voir loin, parler franc (ici on pourrait dire siffler franc), et agir ferme », tel doit être l'approche des arbitres vis-à-vis des contacts.

Jambes, 4 décembre 2015

### **Erratum :**

Une erreur s'est glissée dans la News 11 (P.2 – Lignes de la zone restrictive), veuillez-nous en excuser et prendre en compte la rectification suivante :

« 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 ait quitté la ou les main(s) du tireur de lancer-franc.

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](mailto:h.forthomme@awbb.be)**