

News 7 Arbitrage AWBB - 09/10/2015

Critères pour sanctionner les contacts personnels



Direction



Vitesse



Equilibre

Un bon arbitrage se caractérise par une bonne gestion des contacts personnels. Les statistiques confirment que deux tiers des coups de sifflet donnés par les arbitres pendant le match sont des fautes. Le temps où le contact était interdit dans le basket est révolu. Le contact fait partie intégrale du basket et les meilleurs arbitres sont ceux qui ont les meilleurs critères pour les pénaliser.

La théorie générale des contacts est bien connue : le défenseur a le droit d'établir une position légale de défense et de la maintenir en fonction des mouvements de l'attaquant. De ce fait, le défenseur n'est pas autorisé à entrer en contact fautivement avec l'attaquant, avec ou sans ballon, et de le placer en désavantage. Les arbitres sont censés sanctionner les contacts qui causent ce désavantage et de laisser les contacts sans conséquence sur les mouvements/déplacements de l'adversaire.

L'appréciation de l'avantage/désavantage constitue le point d'orgue de la performance arbitrale. Quels sont les critères à utiliser ? Quels sont les contacts à pénaliser ? Le règlement FIBA est assez succinct en ce qui concerne les critères à utiliser par les arbitres, afin de bien distinguer entre contacts fautifs et non. Il faut chercher dans les règles de la NBA et de la NCAA, afin de trouver trois éléments clés pour la bonne pénalisation des fautes personnelles.

Les américains ont identifié trois éléments décisifs pour sanctionner les fautes. L'arbitre devra siffler quand le contact personnel interfère de manière négative sur :

- La direction du joueur,
- La vitesse du joueur et
- L'équilibre du joueur.

Dans un article précédent, il avait été indiqué que l'objectif des défenseurs était de retarder et d'éloigner les tirs de l'adversaire. Ceci est d'actualité si on pense que les arbitres AWBB, toutes catégories confondues, doivent appliquer cette saison la règle de temps de tir dans son intégralité. Ce qui veut dire qu'une équipe gagnant le rebond offensif disposera de 14 secondes pour tenter un tir. Retarder et éloigner, deux verbes qu'on va conjuguer plus que jamais.

Quelques conseils sur la manière de juger les contacts :

DIRECTION

Le premier élément à juger est celui de la direction. S'agissant de la défense sur l'attaquant il est question de faire circuler le meneur de jeu à l'opposé du côté fort où il souhaiterait mener le ballon. S'il s'agit du jeu de poste, l'objectif sera de l'éloigner de l'anneau et de l'obliger à prendre une direction plus compliquée pour se diriger vers le panier. Enfin, il convient aussi de penser à la défense sur le défenseur, ou si on le préfère aux aides entre les attaquants. Le jeu sans ballon ; la défense, afin d'empêcher le défenseur de récupérer sa position légale de défense.

VITESSE

Le deuxième élément clé est celui de la vitesse. C'est le contact typique avec les mains sur le meneur de jeu. L'objectif, il est évident, est de le freiner dans l'élaboration de l'attaque en retardant sa progression. Au basket, on défend avec les pieds, pas avec les mains. Une expression exagérée, car il est évident que le mouvement des bras aide à la défense, mais qui veut souligner l'importance de bouger, de rectifier sa position de défense en fonction des mouvements de l'attaquant. Il serait trop facile de défendre avec les mains, mais alors on serait très loin de ce que Naismith avait comme idée de notre sport. Les arbitres doivent protéger les bons joueurs, les créateurs ; ceci contribue à la qualité du spectacle et à la bonne gestion de la rencontre.

EQUILIBRE

Le dernier élément concerne l'équilibre du joueur. Très important. Ce concept concerne notamment les tireurs, mais il est aussi applicable au joueur avec le ballon. Si comme conséquence d'un contact illégal, le meneur perd l'équilibre, il doit le récupérer et recommencer le mouvement, donc désavantage évident. Il importe de bien sanctionner les contacts qui déséquilibrent les tireurs. Au moment du tir, le tireur est tout seul, sans aucune possibilité d'aide. Un contact, même léger, mais qui le déséquilibre, peut avoir une influence directe sur la qualité du tir. Attention aussi aux contacts sur les tireurs, car il existe des joueurs qui sont de grands comédiens. L'arbitre doit toujours assurer l'équilibre entre défense et attaque.

Tout ceci est de la théorie. En pratique, il convient de bien travailler le critère, de regarder des rencontres de haut niveau, d'examiner des vidéos, afin de bien s'imprégner de ces concepts clés qui doivent guider les arbitres au moment de décider de siffler ou de ne pas siffler un contact personnel.

Pendant des années on disait qu'il appartient aux joueurs de s'adapter aux arbitres. De grâce, cette vision démodée a été remplacée pour des conseils mieux adaptés au jeu actuel. D'abord ne pas se précipiter à tout sanctionner ; ensuite, sanctionner dès le début les contacts qui vont déterminer votre ligne ; montrer votre intransigeance sur les destructeurs ; enfin, communiquer, si nécessaire avec les coaches et/ou les capitaines si vous sentez qu'ils ne comprennent pas vos décisions.

Porter un bon jugement sur les contacts, requiert également une bonne technique d'arbitrage : placement, lecture du jeu et coopération avec le collègue. Mais pour ces derniers points, ce sera pour la semaine prochaine.

Jambes, 9 octobre 2015

Rappel :

Un test théorique relatif aux règles de temps de tir se trouve à l'adresse suivante : <http://www.awbb.be/images/arbitrage/test1.pdf>

N'oubliez pas d'y répondre et de me renvoyer vos réponses pour le 16/10/2015 au plus tard.

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