

# News 10 Arbitrage AWBB - 31/01/2014

## Le « tip » de la semaine



Il est facile de siffler une faute, quand le défenseur est à l'arrêt et que l'attaquant vient s'encaster contre lui.

Malheureusement, il s'agit des occasions les moins fréquentes. Au contraire, ce qui arrive le plus souvent est le contact entre deux personnes en mouvement et c'est alors que tout se complique pour les arbitres.

Comment décider qui est le responsable de la faute ? Deux conseils de base sont donnés aux arbitres :

- ✓ **Arbitrer le défenseur (ou celui qui fait l'écran) :** l'arbitre doit voir si le défenseur a une bonne position de défense, s'il bouge dans la bonne direction (en parallèle, vers l'arrière) ; il pourra ainsi mieux établir la responsabilité finale,
- ✓ **Déterminer qui est à l'origine du contact fautif :** si on voit que le défenseur ou celui qui plante l'écran se trouve dans une position correcte, alors il est plus facile de déterminer qui, de l'attaquant ou du défenseur, a initié le contact fautif.

## Situations block/charge

Une erreur assez commune des arbitres est d'oublier que le défenseur, non seulement peut bouger en parallèle ou vers l'arrière, mais aussi qu'il a droit à son espace vertical. Si le défenseur a une position légalement établie, saute verticalement et si l'attaquant le touche dans cet espace, la responsabilité éventuelle pour le contact revient à l'attaquant. Soyons honnêtes avec nous-mêmes et reconnaissons que, assez souvent, les fautes sont sifflées à l'inverse de ce principe.



Il arrive aussi assez souvent, que le défenseur et l'attaquant progressent en parallèle. Au moment où l'attaquant veut se diriger vers le

panier, il touche le défenseur pour obtenir plus d'espace et partir sans être dérangé. Ce contact inattendu, déséquilibre le défenseur et l'attaquant part tout seul, en toute impunité, pire encore, pas mal de fois, le défenseur se voit sanctionner d'une faute.

Deux autres situations similaires :



- ✓ L'attaquant dribble le long de la ligne de fond, il voit son défenseur sauter verticalement devant lui et il s'avance sur lui en provoquant le contact,
- ✓ Autre situation, quand le tireur touche son défenseur qui a sauté verticalement.

### Situations d'écran

Un joueur qui fait l'objet d'un écran à droit à une zone de protection autour de lui (les Américains l'appellent NTZ : no trespassing zone) en deux situations en particulier :

- ✓ Écrans aveugles (dans le dos) : celui qui place l'écran doit laisser un pas de distance au joueur en mouvement,
- ✓ Écrans sur un joueur en mouvement : celui qui place l'écran doit respecter les éléments temps/distance, fixés par un pas minimum/deux pas maximum.



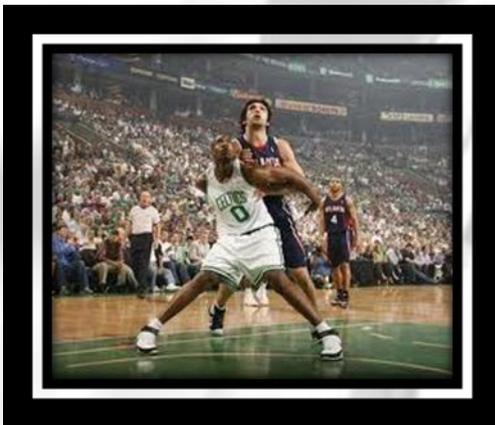
Le joueur qui place l'écran doit être à l'arrêt et ne peut pas effectuer un mouvement d'extension des bras et/ou du corps pour empêcher le mouvement de l'attaquant. L'attaquant, de son côté, ne peut pas enrouler le défenseur pour échapper à l'écran.

## **Rebonds/jeu de poste**

Les arbitres doivent accorder une attention égale au joueur qui joue à l'intérieur et au joueur qui joue à l'extérieur ; pour ainsi respecter l'égalité de chances. Le joueur qui joue à l'extérieur est facile à contrôler : la faute typique sera la poussée avec un déplacement de l'adversaire, ce qui est assez évident à contrôler. En revanche, le joueur qui se trouve à l'intérieur a plus de possibilités de commettre une faute sans être sanctionné.



Les fautes typiques de ces joueurs sont :



- ✓ Déplacer l'adversaire en reculant contre lui,
- ✓ Écarter les bras de manière à empêcher l'adversaire d'avancer vers le ballon.

Les arbitres – d'où l'importance de bien travailler « lead and trail » – doivent garantir des rebonds équitables pour tous les

joueurs : une bonne lecture des rebonds aide à augmenter la crédibilité des arbitres et à nettoyer le jeu.

Dans le jeu de poste, les contacts s'initient habituellement par un contact initial avec le corps (« bump »/secousse) ou par un mouvement illégal avec les bras. L'attaquant peut pousser brusquement le défenseur au moment où il va recevoir la passe ou encore enrouler son défenseur pour échapper à une bonne défense.



Combien de fois ces fautes sont signalées ?

En revanche, il semble beaucoup plus facile de sanctionner le défenseur, en ne respectant pas ainsi le principe d'égalité de chances. Une responsabilité principale pour le « lead » est d'avoir un bon angle, une vue d'ensemble pour

prévoir la situation – pas le coup de sifflet – et bien déterminer qui est à l'origine du contact fautif.

En résumé, deux obligations principales pour les arbitres : bien déterminer la position des joueurs et bien voir qui est à l'origine du contact fautif.

### **Le cas de la semaine**

Nous allons vous proposer cette semaine trois cas concernant l'interception sur le ballon après un tir au panier.

#### **Premier Cas**

*A5 tire au panier d'une position de deux points. Quand le ballon est en l'air, le signal de fin de quart-temps retentit. Le ballon continue sa trajectoire, touche l'anneau, rebondit et est en train de descendre vers l'anneau quand B5 le chasse. L'arbitre accorde les deux points.*

#### **Réponse**

Décision correcte. La règle dit que quand le signal de fin de temps de jeu retentit, il est interdit de toucher le ballon tant qu'une possibilité de pénétrer dans le panier existe. Ceci afin de maintenir le principe d'égalité entre les deux équipes : il ne serait pas équitable de permettre au défenseur de chasser le ballon et de ne pas permettre à l'attaquant de le smasher. Un élément objectif pour déterminer que le ballon ne peut pas pénétrer : si il passe en-dessous du niveau de l'anneau.

#### **Deuxième Cas**

*A5 tire au panier d'une position de deux points. Quand le ballon est en l'air, le signal de fin des 24 secondes retentit. Le ballon continue sa trajectoire, touche l'anneau, rebondit et est en train de descendre vers l'anneau quand B5 le chasse. L'arbitre accorde les deux points.*

#### **Réponse**

Décision incorrecte. Le signal des 24 secondes n'arrête pas le jeu et les règles générales sur les tirs sont d'application. Pour que les restrictions soient d'application, les arbitres doivent avoir sifflé et arrêté le jeu. Il convient de penser que si c'était A5 qui « tipait » le ballon vers l'anneau, le panier compterait. Le principe d'égalité entre les deux équipes est garanti.

### **Troisième Cas**

*A5 exécute le premier lancer-franc d'une série de deux. Après avoir touché l'anneau et quand le ballon a encore la possibilité de pénétrer dans l'anneau, B5 le chasse. L'arbitre siffle la violation et accorde le panier (1 point) et siffle une FT au joueur B5.*

### **Réponse**

Décision partiellement incorrecte. Décision correcte concernant le fait d'accorder le panier et sa valeur ; incorrecte concernant la FT, celle-ci ne s'applique que lors du dernier lancer-franc.

La FIBA avait introduit cette règle pour éviter des situations antisportives du type suivant :

L'équipe A mène de 3 points, il reste 4 secondes avant la fin du match. Une FP avec deux lancers est sifflée contre A. Tactique de B : essayer de réussir le premier lancer-franc et de rater le second, afin de tenter un panier à 2 points pour réussir l'égalisation. Tactique de A : quand B tire le deuxième lancer-franc, A5 saute et intercepte le ballon ; violation, un point, mais A sécurise la possession du ballon pour les 4 secondes restantes. Afin d'éviter ces situations, la FIBA avait décidé d'ajouter la FT, une arme fort persuasive.

### **Le conseil de la semaine**



Anecdote récemment arrivée et qui prouve la nécessité d'apprendre à bien s'auto-évaluer. Deux arbitres – un chevronné, un prometteur – sont convoqués pour diriger deux rencontres. La première se déroule très bien. La deuxième un peu moins, car dans le troisième quart-temps, le match étant plié, les arbitres commencent à avoir de petits problèmes : des fautes non-sanctionnées, des rouspétances mal gérées. Bref, à la fin du match, l'équipe qui gagne – de 22 points d'écart – quitte le terrain fâchée, sans saluer les arbitres.

Que s'est-il passé ?

Nous pouvons affirmer que les arbitres ont suivi ce que les psychologues connaissent comme le paradigme de Kübler-Ross sur l'acceptation du chagrin. En effet, quand les arbitres ne sifflent pas bien, c'est difficile qu'ils l'acceptent tout

de suite. Ils sont obligés de passer par cinq étapes : le refus, la colère, la négociation, la dépression et l'acceptation.

Dans notre histoire comment cela s'est-il passé ?



**Le refus** : pendant la rencontre les arbitres ont difficile à admettre qu'ils se trompent. Dans notre cas, les échanges pendant les TM étaient du style : « On ne va pas tout siffler, maintenant que le match est plié », « Ils ne sont pas habitués à ce type d'arbitrage ». Les arbitres doivent avoir le courage de se dire la vérité, même si le collègue est plus chevronné, il peut aussi déconner. L'histoire de l'aviation, par exemple, est remplie d'accidents parce que le second pilote n'a pas osé contredire un ordre visiblement erroné du commandant. Ne laissez pas aller le match !

**La colère** : quand les joueurs essayent de faire comprendre à l'arbitre de son attitude erronée, l'arbitre a tendance à se retrancher dans sa position, voire à la rendre plus difficile. Il peut réagir en distribuant des FT ou en répondant de mauvaise manière, à la limite de la politesse. Voir les deux.

**La négociation** : cette phase commence après le match, même après la douche, quand l'arbitre va se relâcher et commencer à accepter ce qui a été le match. Normalement cela se fait en dialogue avec le collègue et on utilise le conditionnel. Dans notre cas : « Si on avait sifflé, le match aurait été parfait », « Si je n'avais pas mal répondu, les joueurs se seraient calmés ». Le tournant commence à se produire.

**La dépression** : elle va se produire quand l'arbitre va se retrouver tout seul, dans sa voiture, en rentrant chez lui. Il va penser au match et il va se dire « M... Comment se fait-il que cette situation me soit arrivée, avec mon expérience, lors d'un match facile? ». Pendant le trajet de retour l'arbitre commence à se rendre compte et à accepter qu'il avait eu un off-day.



**L'acceptation** : le mardi qui suit le match, les deux arbitres ont échangé des e-mails : « Merci pour les matchs, ce fut un plaisir ; dommage les deux derniers quart-temps, on s'est laissé aller ». Ils ont fini par accepter que ce ne fut pas la manière correcte de diriger la rencontre et ils en tirent les leçons. Ils se promettent de corriger le tir lors d'un autre match.

L'histoire est réelle. Combien de fois n'avez-vous pas vécu des situations similaires. Il est toujours difficile d'accepter les erreurs. Cela requiert du temps. Mais il importe d'arriver à le faire et de ne pas brûler les étapes.

Un mot final pour les formateurs. Pensez, vous aussi à ces étapes quand vous entrez dans un vestiaire, après un match, si les choses ne se sont pas bien passées. Rappelez-vous que les arbitres, si tout va bien, sont encore à la phase de la colère/négociation : ne brûlez donc pas vous-mêmes les étapes et notamment n'essayez pas de vouloir leur faire accepter le mauvais arbitrage tout de suite. Au contraire, montrez-leur le chemin à parcourir, et faites qu'ils l'acceptent de leur propre volonté.

« **L'erreur est humaine ; accepter la sienne est inhumain** »

*Doug Larson, sportif anglais*

*Des idées, des cas vécus ? Ça nous  
intéresse !*



Envoyez-les à l'adresse suivante :

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