

News 13 Arbitrage AWBB - 12/12/2014

Trouver le point de contact : les trois « f »

Les situations de tir constituent l'un des moments clés pendant la rencontre. Il s'agit de situations qui attirent l'attention des spectateurs et de tous les autres acteurs. L'action de tir constitue le moment culminant de toute possession de ballon et il importe que si un contact irrégulier se produit à ce moment, il soit bien sanctionné.

Les arbitres ne peuvent, sous aucun prétexte, rater une faute commise pendant l'action de tir. Afin d'éviter une situation non pénalisée, les arbitres doivent avoir parlé de ce type de situations pendant la conférence pré-game. Il est inexcusable qu'après avoir tenté, par exemple, un tir à trois points, le joueur se voit volontairement écarté du jeu, sans que la faute ne soit sanctionnée. Une bonne entente sur la responsabilité première de chaque arbitre devient alors cruciale, de même qu'une excellente coopération visuelle. Personne dans la tribune ne va comprendre que les arbitres ratent une action qui est vue par toute la salle.

Pour aider les arbitres à bien juger ce type de situations, les américains utilisent le principe des trois "f": feet, foul et floor que, comme vous le savez, est traduit par : pieds, faute et sol. Nous allons passer en revue les différents éléments qui composent l'action de tir.

Feet/Pieds

Le premier élément que les arbitres doivent prendre en considération est le placement des pieds du joueur. Le joueur se trouvait en zone de trois points ou était-il en zone de deux points? Cette décision est déjà très importante et demande une bonne coopération entre les arbitres. Il est connu que l'arbitre de queue est responsable pour déterminer si l'essai de tir compte pour 2 ou 3 points quand le ballon se trouve dans les rectangles 1, 2, une partie du 3 et 6. En revanche, cette responsabilité incombe à l'arbitre de tête pour la partie basse du rectangle 3 et tout le rectangle 4. Cela implique comme travail pour l'arbitre responsable de bien voir le placement des pieds et de le déterminer avec précision. Pour l'arbitre de tête, cette responsabilité entraîne



la nécessité de bien s'écartier vers la ligne latérale à sa gauche, si le tir va se produire dans le rectangle 4. Pour savoir si l'arbitre est bien placé, il suffit de vérifier si son cou n'est pas tourné dans la direction opposée à la pointe de ses pieds. Le ballon doit se trouver à l'intérieur de la zone de visibilité de l'arbitre responsable. Une attention particulière doit être accordée quand le ballon se trouve dans le rectangle 3, qui est un rectangle de transition. Un contact visuel entre les deux arbitres devient alors nécessaire.

Comme il est connu, il appartient à l'arbitre de queue d'annoncer que l'essai de tir est de trois points, ainsi que d'officialiser sa validité. Toutefois, si l'arbitre de tête était le responsable pour déterminer la valeur du tir, il lui incombe de signaler la valeur à son collègue de queue et, une fois, que celui-ci, a fait la signalisation, l'arbitre de tête doit cesser de faire la sienne.

Un problème peut se présenter si les arbitres ont une vision différente : pour l'un le panier est à 2 points et, pour l'autre, à 3 points. Si cette situation se présente, pas de panique. Petite réunion en vue de concilier les points de vue et **au premier arbitre d'annoncer la décision finale.** Si malgré la conciliation, aucun accord n'est possible, la décision doit être prise **par le premier arbitre en conformité avec l'article 46.11 des Règles officielles.**

Foul/Faute



Lors de l'action de tir, le deuxième moment intéressant sera le moment du contact entre les deux joueurs. A ce moment, l'arbitre devra décider de sanctionner ou non la faute et de déterminer à qui en incombe la responsabilité. Pour bien faire, l'arbitre responsable de l'action de tir doit rester sur sa position jusqu'à la fin de cette action, c'est-à-dire, jusqu'au moment où

le tireur retombe sur le sol. Inutile d'aller au rebond, si le tir n'est pas encore terminé. De plus, il convient de se rappeler qu'une faute sur le tireur non sifflé peut être à l'origine d'une bagarre, ce qui risque de vous compliquer la vie, le tout pour un déplacement précipité. Dans l'action de tir : d'abord, la possible faute; ensuite, le possible goaltending; enfin, contribuer à contrôler l'éventuelle situation de rebond offensif.

Avec des joueurs en l'air il est impératif de rester à leurs côtés. Or, certains arbitres, obsédés par le pas vers l'avant dès qu'un tir se produit, oublient l'éventuel contact. La responsabilité première est de juger :

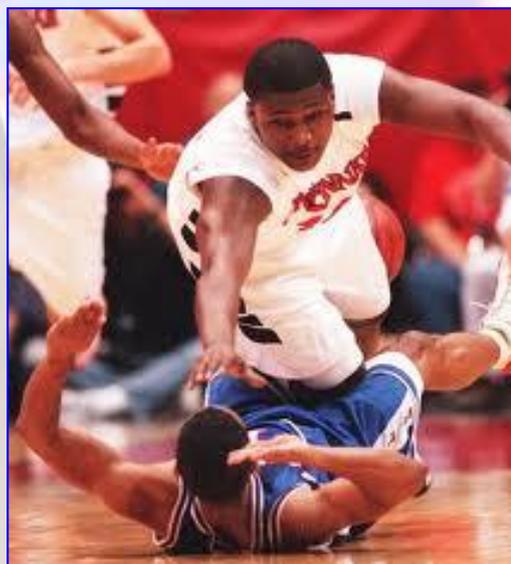
- ✓ si le contact se produit,
- ✓ s'il est fautif et
- ✓ à qui attribuer la faute.

L'arbitre doit avoir bien établi qui fut le premier à sauter, si le saut effectué le fut de manière correcte (en verticalité), si aucun joueur n'a pénétré dans le cylindre de l'adversaire en le mettant en désavantage. Les contacts dans l'acte de tir se prêtent, assez souvent, à ce que le tireur essaye de tromper l'arbitre (fake) en simulant une faute, pire encore, en commettant lui-même la faute par une extension excessive de ses jambes ou en s'accrochant au bras du défenseur. Les arbitres ne doivent pas hésiter, s'ils sont convaincus de cette tricherie, de la sanctionner par une faute technique directe au joueur qui essaye de cette manière d'empoisonner le déroulement normal de la rencontre.

Attention à ne pas se précipiter par la sanction d'une faute, assez régulièrement, il s'agit de contacts sans incidence dans le résultat du tir. Il vaut mieux, à ce moment, laisser continuer la rencontre. Une petite astuce, si vous allez juger un possible contre du défenseur sur l'attaquant, serrez votre regard entre le coude et le poignet du joueur : cela va vous aider à déterminer la légalité de l'action.

Floor/Sol

Le Règlement protège le tireur. L'article 15.1.2 établit que l'action de tir prend fin "*dans le cas d'un joueur en l'air, lorsque les deux pieds du joueur ont retouché le sol*". D'où l'importance que les arbitres doivent accorder à cet instant de l'action de tir, d'où l'importance d'avoir une bonne position sur le terrain de jeu. Un arbitre trop près de l'action sera obligé de baisser les yeux pour voir l'atterrissage. Il risque alors de perdre le contrôle de ce qui se passe au niveau des mains. Il faut donc se tenir à une distance qui permette de voir l'entièreté de l'action est encore demandée aux arbitres. Le moment de l'impact sur le sol est important pour déterminer si l'action a été commise encore dans l'action de tir et si elle doit donner l'opportunité d'un bonus. Si l'action est considérée postérieure, elle donnera lieu à une situation de possession de ballon, ou à des lancers-francs, si l'équipe fautive a déjà commis sa 5^{ème} faute personnelle.



Il importe aussi de souligner le danger de la situation d'un joueur tombé sur le sol. Cette situation représente un moment de danger, car une telle situation peut être à l'origine d'une situation d'action/réaction entre les deux joueurs, qui risque de dégénérer en un échange de coups ou d'autres situations périlleuses. Il est donc nécessaire d'insister sur la nécessité de ne pas perdre de vue l'action de tir jusqu'à ce qu'elle soit vraiment finie et qu'aucune situation de péril ne puisse plus se produire. Ne pas se précipiter vers l'avant, mais bien contrôler jusqu'au bout la finalisation de l'action de tir.

Voici donc les trois principes, faciles à retenir, qui peuvent vous aider à garder un arbitrage performant et consistant, qui mérite la confiance du public. Rater une faute sur le joueur sans ballon peut mettre en danger le déroulement de la rencontre, mais il est possible que personne ne s'en aperçoive. En revanche, une faute sur le tireur est vue par toute la salle. Rater donc une telle situation risque de vous faire perdre de la crédibilité. Comme signalé, une bonne coopération entre les deux arbitres, un bon placement et une bonne lecture du jeu sont les ingrédients pour bien arbitrer ces situations.



Interprétations

Chaque semaine, dans les prochains numéros, nous allons vous proposer une série d'interprétations officielles de la FIBA. Nous vous invitons aussi à lire le document « Interprétations FIBA 2014 » (envoyé le 30.07.2014), mais à le faire à petites doses et, notamment, à ne pas vouloir apprendre par cœur les 40 pages. Il importe d'apprendre à bien connaître la logique de l'interprétation : il en existe toujours une. Ne soyez pas obsédé par ces interprétations; la plupart découle de la simple application de la règle, c'est celle-ci que vous devez apprendre à décortiquer. Nous y reviendrons.



Département arbitrage - Formation

Interprétations 11

8 secondes

Action de tir - marcher

Jambes, décembre 2014

8 secondes (28-8)

A8 dribble le ballon et un de ses pieds touche la zone avant. A ce moment, il s'arrête et passe le ballon vers le joueur A12, à cheval sur la ligne médiane. Celui-ci se tourne vers la zone arrière et commence à dribbler dans sa zone arrière. L'arbitre...

8 secondes (28-8)

Décide de laisser jouer. Le ballon n'a jamais été en zone avant. Il aurait fallu que l'un des joueurs impliqués dans l'action ait été en zone avant, mais tel ne fut pas le cas. L'arbitre doit à ce moment poursuivre le compte des 8 secondes.

Logique : pour être en zone avant, un joueur doit avoir eu ses deux pieds en contact avec cette partie du terrain.

Action de tir – marcher (25-6)

A14, dans la zone à 2 points, est en action de tir, quand il fait l'objet d'une faute par B5. La faute sifflée, A14 complète sa pénétration avec un mouvement illégal de pieds (marcher), après quoi il réussit le tir. L'arbitre...

08/12/14

interprétations

4

Action de tir – marcher (25-6)

Annule le panier et accorde 2 lancers-francs à A14.

Logique : La faute a été commise dans l'acte de tir. Le panier a été réussi grâce à un mouvement illégal. L'arbitre a simplement appliqué le principe d'équité.

08/12/14

interprétations

5

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