

News 15 Arbitrage AWBB - 21/03/2014

Le tip de la semaine

Le rôle de l'arbitre de tête

Il convient de se pencher sur le rôle et les fonctions de l'arbitre de tête, après avoir consacré quelques commentaires à l'action de l'arbitre de queue. Certes, la figure de l'arbitre de queue a pris une nouvelle dimension, beaucoup plus active qu'elle ne l'était, mais cela ne doit pas faire oublier le travail important accompli par l'arbitre de tête.



En effet, certaines statistiques prouvent que 80% des coups de sifflet donnés dans la phase finale d'une attaque sont donnés par l'arbitre de tête. Ceci représente la plupart des fautes personnelles signalées qui, comme on l'a écrit dans la newsletter 14, constituent le paquet principal des sanctions infligées par les arbitres pendant une rencontre.

Une relecture rapide de la mécanique d'arbitrage nous permet de nous rappeler les deux fonctions principales de l'arbitre de tête :



- Il est responsable des situations de ballon quand celui-ci se trouve dans les rectangles 4, 5 et une partie de 6 ;
- Il est responsable du jeu hors ballon (4, 5 et une partie de 6), quand celui-ci se trouve dans les rectangles 1, 2 et 3.

Garant de la liberté de circulation

Cela veut dire que l'arbitre de tête ne doit pas être un dépendant du ballon, mais il est aussi vrai que l'arbitre de tête doit savoir à tout moment où se trouve le ballon, car en fonction de la position du ballon, les joueurs vont évoluer de manières différentes. Si l'arbitre de tête n'est pas responsable du ballon, il est responsable de la liberté de mouvement des autres joueurs qui vont essayer d'occuper une position

sur le terrain leur permettant d'obtenir une bonne passe ou de gagner le ballon pour un tir. L'arbitre de tête est donc garant à ce moment de la liberté d'action des joueurs et de contrôler que les actions de l'attaquant soient correctes, comme déplacer avec son corps un défenseur déjà sur place, ainsi que les actions du défenseur le soient également, comme empêcher les déplacements d'un attaquant en le dirigeant hors du terrain de jeu. Quand on voit un joueur quitter le terrain de jeu par la ligne de fond, c'est rarement l'effet d'un coup de vent !

L'arbitre de tête doit accorder une attention particulière à l'exécution des écrans. Dans ces circonstances il doit avoir bien en tête que les éléments de temps/distance doivent s'appliquer. Pour rappel, la distance doit être proportionnelle à la vitesse de l'attaquant et, dans aucun cas, inférieure à un pas de distance. Il importe que les arbitres connaissent bien les principes régissant les écrans : fautes commises ou non dans le champ visuel de l'attaquant.

L'arbitre de tête a une responsabilité absolue dans le contrôle hors ballon et de la qualité de ses décisions dépendra le déroulement d'un match ; correct et bien joué ou la possibilité d'avoir un match qui dégénère avec des actions violentes.

L'arbitre de tête doit s'occuper des situations de la zone de non charge. Il doit être capable, de part un bon placement et donc une bonne vision, de voir si le défenseur est dans ou hors de la zone de non charge afin d'en appliquer les principes qui en découlent.

Les zones partagées

Le succès d'un arbitrage repose sur la bonne coopération entre les deux arbitres. Pour faciliter la vie aux arbitres, la FIBA a adopté en 1986 une mécanique d'arbitrage qui a introduit les rectangles, afin d'expliquer les zones de partage de responsabilités. Toutefois les rectangles ne représentent pas des murs infranchissables, mais il est connu que sur le terrain il existe quelques zones que nous pouvons qualifier de partagées. Ces zones sont :

- ***Les sorties latérales par le rectangle 3.***



D'après la mécanique le responsable pour le ballon est l'arbitre de queue, mais la mécanique attribue également la responsabilité pour la sortie latérale à l'arbitre de tête. Comment voir une sortie, si je ne suis responsable du ballon ? Les arbitres ont été informés qu'il s'agit d'une des situations qui doit toujours faire partie d'une concertation préalable dans le pré-game. Il faut éviter, qu'un arbitre sanctionne à 15 mètres, quand l'autre se trouve à 5 mètres.

- **La zone de transition du rectangle 3 bas vers le rectangle 4/5.**



Encore une autre situation à discuter, car c'est la zone habituelle de passage vers la phase finale de l'attaque et, par conséquent, il est très important de bien la contrôler. En général, l'arbitre de queue en est responsable jusqu'au moment où l'arbitre de tête voit la situation complètement de face. Imaginez deux caméras de télévision qui retransmettent la rencontre. Le réalisateur garde le plan offert par l'une, tant qu'on voit l'action. Quand la caméra perd de vue l'action, le réalisateur changera de caméra. Les deux arbitres doivent donc bien s'accorder pour voir le moment du changement de responsabilités.

- **Le rectangle 5.**



La mécanique, très naïvement, dit que les deux arbitres en sont responsables simultanément. Un peu exagéré. Le rectangle 5 doit se distribuer encore en fonction de quel arbitre voit l'action de face, il est inutile que l'arbitre de tête vienne siffler à la partie supérieure du rectangle 5 et, vice-versa, que l'arbitre de queue ait à siffler dans les pieds du collègue à la ligne de fond. C'est seulement, en plein milieu du rectangle qu'il est possible de siffler à deux arbitres. Évidemment, quand le joueur se trouve en phase terminale, il vaut mieux un double coup de sifflet plutôt qu'aucun ! A utiliser avec précaution.

Couper la zone

Depuis l'introduction en 1997 de l'arbitrage à trois en FIBA, un nouveau concept s'est ajouté à la mécanique : côté fort et côté faible du ballon. Un concept utilisé par les entraîneurs et qui détermine le côté dans lequel se trouve le ballon (fort). Les arbitres doivent aussi tenir compte de ce concept pour évoluer sur le terrain et se placer correctement.

Pour l'arbitre de tête, l'introduction de ce concept a changé sa forme de travailler. Il doit toujours se trouver du côté fort du ballon (mécanique à 3), ce qui implique couper sous le panier et aller de l'autre côté si le ballon se trouve dans cette partie du terrain. Notamment quand le poste bas se trouve placé dans cette zone. Ce principe est également appliqué pour la mécanique à 2, avec parcimonie bien sûr.

Première remarque importante à rappeler aux arbitres :



Ne jamais se placer sous le panier !

La position est toujours angle de 45° avec les pieds tournés vers le panier à la limite extérieure du rectangle et à une distance de la ligne de fond qui permet de voir la totalité des joueurs (de la tête aux pieds) sans devoir baisser la tête pour voir si le mouvement du pied pivot a été correct.



Deuxième remarque importante :



Ne pas couper la zone tout le temps, mais seulement quand on sent que le jeu va se stabiliser de ce côté.

L'arbitre le plus rapide sera toujours plus lent que le ballon. Ainsi, l'arbitre de tête doit avoir du feeling, il doit anticiper et passer très vite de l'autre côté du panier. En effet, ce n'est pas utile de couper si c'est pour arriver en retard et qu'on rate une faute ou qu'on siffle en mouvement...

De même, si l'arbitre de tête décide de couper et si le pivot réussit à passer du côté faible, n'essayez pas de regagner la première position, c'est l'arbitre de queue qui devra surveiller cette situation.

Troisième remarque :

Parler de cette situation avec le collègue avant le match et garder à tout moment le contact visuel, afin de bien garder la totalité des équipes sous contrôle. L'arbitre de tête décide le mouvement et sa décision agit comme le principe des vases communicants : si l'arbitre de tête va du rectangle 4 au 6, l'arbitre de queue doit reculer et rentrer plus dans le terrain ; si l'arbitre de tête décide de revenir du 6 au 4, l'arbitre de queue doit se rapprocher de la ligne des 3 points et reprendre une position adéquate.

De ce nouveau mouvement de coupe implique pour les arbitres :

- **de bien savoir lire le jeu**
- **de bouger en fonction de l'évolution de l'action**
- **de Garder un contact visuel en permanence.**

Un arbitre de tête qui ne remplit pas bien ses fonctions, sera toujours en retard, mal placé et souvent il va devoir siffler croisé, c'est-à-dire, siffler au rectangle 6 en se trouvant au rectangle 4 : une mauvaise position qui lui fera perdre de la crédibilité vis-à-vis des autres acteurs du match.

La mécanique n'est pas un texte figé, elle doit s'adapter à l'évolution du style de jeu, aux nouvelles théories sur la manière de garder le match sous contrôle. Le rôle des arbitres de tête et de queue s'est ainsi vu modifier légèrement dans l'intérêt de siffler toujours depuis l'angle le plus correct. Pour l'arbitre de tête, trois tâches principales donc :

- **protéger la libre circulation des joueurs sans ballon quand ceux-ci se trouvent au périmètre extérieur et,**
- **contrôler de près les situations de poste bas et,**
- **sanctionner les fautes en phase finale d'approche du panier.**

Le cas de la semaine

Deux cas sur des situations différentes.

Premier cas

Cas tiré d'un groupe Facebook des arbitres de Bruxelles-Brabant wallon. Le joueur A5 est dans la zone restrictive depuis 4 secondes. L'arbitre décide de ne pas le sanctionner de 3 secondes, car un coéquipier A6 est en train de tirer au panier. Le tir est raté, trop court, et A5 attrape le ballon et réussit le panier. Dans cette circonstance que doivent faire les arbitres. Les opinions dans Facebook étaient partagées entre les partisans de sanctionner la violation et ceux qui étaient contre.

Réponse

La solution est simple : il n'est plus possible de siffler une violation à A5, car dès le moment où le ballon a quitté les mains du tireur A6, l'équipe A perd le contrôle du ballon. Et, le contrôle du ballon vivant sur le terrain est la première condition pour siffler la violation des 3 secondes.

- Explication :

Jusqu'à la moitié des années 90, le contrôle du ballon et le compte des 30 secondes finissait quand le ballon touchait l'anneau : avec cette règle il aurait été possible de siffler la violation. La règle fut changée et actuellement le contrôle de ballon se perd dès que le ballon quitte les mains du tireur. Malgré ceci, le compte des 24 continue jusqu'à ce que le ballon touche l'anneau conséquence d'un tir. La règle a été changée, comme vous le savez, et maintenant dès que le ballon touche l'anneau pour n'importe quel raison, le compte s'interrompt. Malgré ces changements, FIBA n'a pas considéré opportun d'aligner ces changements et cela a comme conséquence, des situations curieuses comme celle discutée par les collègues.

- Conseil :

Contrairement, comme indiqué dans la Newsletter 8, à ceux qui parlent de joueurs qui interviennent ou non, il est mieux de siffler les 3 secondes, que de se faire chahuter après par la salle et les joueurs, si cette situation arrive. Au basket le joueur n'est jamais passif !

Deuxième cas

A15 se trouve dans la phase de mouvement continu vers le panier quand l'arbitre signale une double faute entre A5 et B7. A15 complète le mouvement continu et réussit son action. Les arbitres décident d'accorder le panier et de donner le ballon à B pour une remise en jeu à la ligne de fond.

Réponse

La décision est erronée. Le panier ne doit pas compter car l'article 15 en connexion avec l'article 10 sont clairs : le mouvement continu s'applique seulement quand le joueur qui dribble reçoit la faute, mais il ne s'applique jamais quand le dribbleur ou un coéquipier commettent une double faute : le ballon devient mort automatiquement à ce moment.

Le conseil de la semaine

L'adaptabilité, un atout



Arbitrer doit représenter pour tous les arbitres un moment de plaisir, de détente, de partage avec le collègue. Si vous n'entendez pas l'arbitrage de cette manière, alors il est opportun de se remettre en question et de s'interroger pour savoir pourquoi vous faites partie du monde de l'arbitrage ?

L'arbitrage donne aussi l'opportunité de rencontrer des collègues de différentes origines, de diverses conditions sociales,..., de personnes, en définitive, avec lesquelles il est possible de nouer des rapports d'amitié. Une amitié qui a débuté dans l'arbitrage est une amitié pour la vie, tellement les liens qui unissent les arbitres sur le terrain de jeu, sont forts.

Malheureusement, les rapports qui se nouent à l'intérieur d'un collectif arbitral ne peuvent pas tous être de la même intensité. La différence d'âge, la différence d'expérience, la différente philosophie sur le jeu, sur la technique d'arbitrage ont comme conséquence que nous nous trouvons plus à l'aise avec certains collègues qu'avec d'autres.

Cela a comme conséquence qu'une convocation avec tel collègue représente un moment de satisfaction, tandis qu'une convocation avec tel autre collègue constitue un moment d'inquiétude, voir de panique.

Les convocateurs savent que leur mission est de toujours convoquer chaque semaine les personnes appropriées pour le match approprié, le jour approprié. Les arbitres sont des personnes assez expérimentées que pour essayer de faire plaisir à tout le monde. Malheureusement les nombreux désistements, la prolifération des rencontres, les changements de dernière minute obligent le convocateur de placer ensemble des personnes dont il connaît leur incompatibilité, plus ou moins profonde.



A ce moment, les arbitres doivent faire épreuve de leur adaptabilité. Si un arbitre vétérane est convoqué avec un jeune et qu'il déteste les jeunes, alors il doit faire le nécessaire pour s'adapter et montrer ses capacités de pédagogue : il doit partager. Vice-versa, le jeune arbitre devra faire preuve de compréhension avec son collègue aîné. Si l'aîné détecte quelques défaillances... il peut facilement mettre tout le monde contre le jeune.

Il faut dire de même quand le problème réside dans des visions opposées du jeu. Un arbitre qui sanctionne tout, un autre qui aime plus laisser jouer. Alors la conférence pré-game atteint sa plus haute valeur, car il conviendra d'avoir le courage de se regarder en face et de bien préparer la rencontre. La conviction dans ses propres idées ne doit jamais se traduire par un blocage total pendant la rencontre.

Nous ne sommes pas appelés dans tous les matchs à aller avec nos collègues de préférence, d'affinité arbitrale et/ou personnelle, mais il constitue un point positif – à valoriser par les classificateurs – savoir s'adapter au collègue et bien se compléter. Nous n'avons pas l'obligation de devenir copains de tous et chacun des collègues, mais nous avons le devoir de travailler professionnellement avec chacun d'entre-eux.

« L'intelligence c'est la faculté d'adaptation »

André Gide

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

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