

News 18 Arbitrage AWBB - 30/01/2015

L'importance du marcher



La règle du marcher est à nouveau d'actualité. L'utilisation généralisée du « spin move » a ouvert un débat sur l'opportunité ou non de modifier la règle, de manière à permettre ce mouvement spectaculaire, qui donne un terrible avantage à l'attaquant. C'est donc le bon moment pour passer un peu en revue l'importance et l'utilité de cette règle, et de se pencher sur certains problèmes que posent son application correcte.

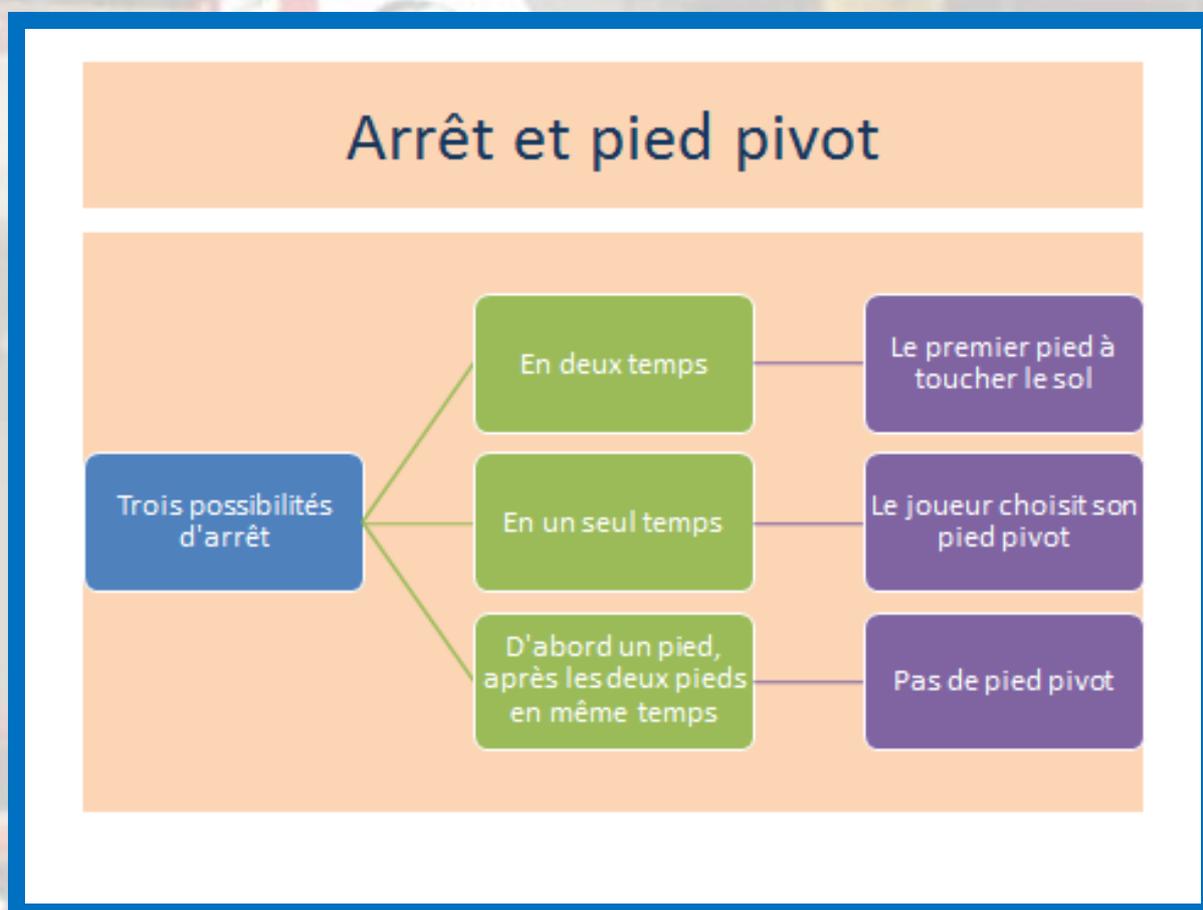
Le marcher fait partie de l'ADN du basket-ball. Cette règle figure parmi les quinze règles fondamentales du basket, telles qu'établies par Naismith. Le basket étant un sport d'intérieur, celui-ci se pratique dans un espace de terrain fort limité, il aurait été impossible de laisser progresser un joueur avec le ballon dans toutes les directions et sans aucune limite; rendant la pratique du basket-ball impossible. Il était nécessaire d'introduire quelques contrepoids de manière à équilibrer l'attaque et la défense.



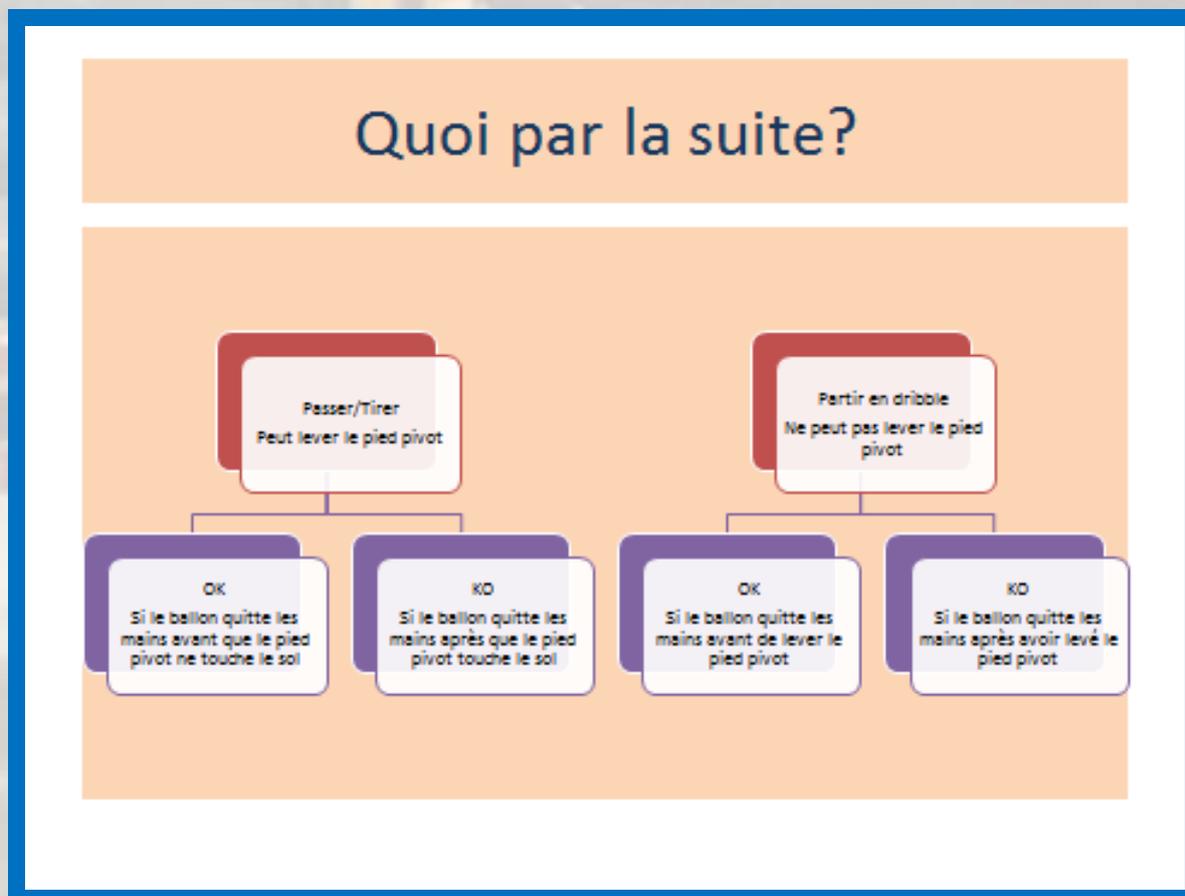
Tout d'abord, il faut faire attention à la manière de s'arrêter. Un joueur qui progresse à une vitesse déterminée ne sait pas s'arrêter sèchement, il a besoin d'un temps pour perdre sa vitesse. Inspiré sans doute par l'exemple militaire des troupes

armées, Naismith a établi qu'un joueur en dribble peut s'arrêter mais en deux temps. C'est la figure classique, bien connue par tous, l'un des signes identitaires du basket-ball. Il est clair que si le joueur a besoin de plus de temps, il commet une violation. Vous trouverez en annexe un tableau faisant le récapitulatif sur la manière de s'arrêter et d'établir un pied pivot.

Ensuite, si le joueur s'est légalement arrêté, il faut faire attention à l'établissement du pied pivot. En effet, une définition du marcher consiste à dire qu'il s'agit de la violation commise par une utilisation incorrecte du pied pivot. L'arbitre doit donc connaître à tout moment, quel est le pied pivot du joueur arrêté.

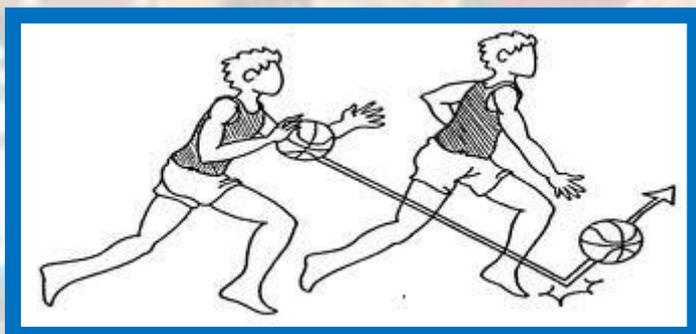


Finalement, une fois le pied pivot établi, le joueur aura trois actions possibles à effectuer : passer, tirer ou dribbler ; assujetties à un mouvement correct du pied pivot, comme indiqué dans le tableau-ci-après.



Les problèmes, les éventuelles solutions

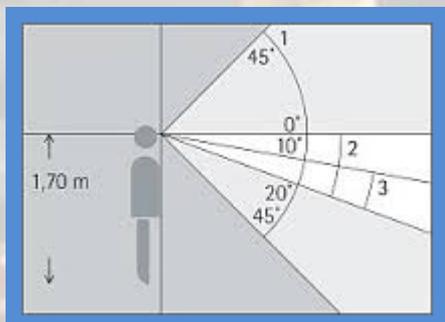
La théorie établie, il convient maintenant de s'attaquer aux problèmes d'application de la règle. Il est possible d'identifier trois problèmes majeurs, rendant difficile la lecture du marcher et sa pénalisation correcte :



- **La vitesse de jeu** : les joueurs effectuent les mouvements à une grande vitesse, difficile donc de pouvoir bien établir le pied pivot et de se rappeler si c'est le gauche ou le droit; dans « le spin move », il est facile à contrôler quand le joueur l'effectue en

dribblant, mais difficile à saisir quand il est effectué à l'arrêt; la vitesse peut

néanmoins aider les arbitres à bien sanctionner le marcher; dès que le joueur hésite, il est presque sûr qu'il va commettre une violation, car il n'aura pas le temps de rectifier un mouvement mal coordonné : **hésitation = violation!**



- **Le placement** : pour bien déterminer le pied pivot et contrôler que le mouvement est effectué correctement, l'arbitre doit voir les pieds du joueur; or tel n'est pas toujours le cas. Les arbitres se trouvent trop près de l'action, très concentrés sur les fautes éventuelles

qu'ils oublient les pieds. Assez souvent, l'arbitre le mieux placé est celui le plus éloigné, mais un faux concept de respect des zones d'influence, l'empêche d'intervenir. Il convient, dès lors, d'échanger lors du pré-game sur cette question et de se dire que si marcher existe, il convient de le sanctionner, avant de sanctionner une faute injuste. Mais avant d'aller siffler hors zone, il vaut mieux que l'arbitre, normalement celui de tête, recule un peu sa position, afin d'avoir un angle de vision qui lui permette d'encadrer l'entièreté des joueurs : des pieds à la tête à tout moment. Si tel n'est pas le cas, la solution est facile : bouger pour voir!



- **L'avantage/désavantage** : ce principe est aussi d'application pour la règle du marcher. Assez souvent les contrôleurs détectent une grande rigueur pour le marcher de départ, mais trop de tolérance lors des marchers sous les paniers, les mouvements des pivots. Le marcher est l'antichambre de la faute : un marcher non sifflé va donner un tel avantage à l'attaquant, que le défenseur sera presque obligé de commettre la faute. Les arbitres doivent

être équitables et respecter le principe d'égalité des chances. Parfois, un marcher loin de l'anneau, avec le dos tourné vers le panier, sans qu'il existe une pression défensive peut être toléré; en revanche, un marcher sous/vers le panier doit être sanctionné *ipso facto*. Une fois encore, le bon placement sera le facteur clé pour bien siffler.

Le marcher, et notamment le « spin move », est devenu une règle difficile à juger et à appliquer de manière consistante. Encore faudra-t-il une bonne lecture du jeu de manière à bien déterminer le pied pivot et d'analyser s'il a été établi/bougé de manière correcte. Cela requiert encore un bon placement, un bon angle de vision permettant à l'arbitre de voir l'entièreté de l'action. Enfin, il sera aussi nécessaire d'avoir le courage de le sanctionner, sans accorder d'importance à qui l'a commis et quand il l'a commis. Siffler bien les marchers aide à clarifier le jeu, à s'épargner de sanctionner des fautes.

Par le passé, nous avons affirmé que sans arbitres, le sport n'existerait pas; dans cette même manière de penser, il est possible d'affirmer que **sans le marcher, le basket-ball n'existerait pas non plus.**

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 14

Double dribble
Marcher

Jambes, janvier 2015

Double dribble (24-2)

Le joueur A14 se trouve sur le terrain avec les deux pieds au sol. Il reçoit le ballon, qu'il lance contre le panier. Il reprend le ballon avant qu'il ne soit touché par un quelconque joueur. Il commence alors :

a) Un tir au panier

b) Une passe

c) Un dribble

L'arbitre décide de...

30/01/15

interprétations

2

Double dribble (24-2)

a) Laisser continuer le jeu : action légale;

b) Laisser continuer le jeu : action légale

c) Siffler une violation de double dribble : action illégale

Logique : Lancer le ballon de manière délibérée contre le panier est considéré comme si le joueur avait lancé le ballon contre le sol; dès lors, quand il retient le ballon entre les mains, le dribble est considéré comme complété; il ne peut pas commencer un second dribble.

30/01/15

interprétations

3

Marcher (25-3)

Pendant qu'il est couché au sol, A58 attrape le ballon en établissant un contrôle et par la suite, il va :

- a) Effectuer une passe vers A4*
- b) Commencer un dribble pendant qu'il est encore couché*
- c) Essayer de se relever tout en tenant le ballon*

L'arbitre décide de...

30/01/15

interprétations

4

Marcher (25-3)

- a) Laisser continuer le jeu : action légale;**
- b) Laisser continuer le jeu : action légale**
- c) Siffler une violation de marcher : action illégale**

Logique : Dans les deux premiers cas, il est considéré que le joueur n'a pris aucun avantage, tandis que dans le 3^{ème}, il obtiendrait un avantage illégal.

30/01/15

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