

News 21 Arbitrage AWBB - 20/02/2015

Vous contrôlez les écrans, vous contrôlez la rencontre



La règle de temps de tir a eu comme conséquence principale un changement dans la philosophie des défenseurs et des attaquants. Les défenseurs vont essayer de retarder et d'éloigner le tir, de mettre l'attaquant en difficulté, l'empêchant de bouger en liberté : il s'agit de la pression sur le meneur – c'est pourquoi il importe de bien sanctionner ce type de contacts – et de rendre difficile la circulation des autres attaquants à la recherche d'une position de tir sur le terrain.

Après l'action, la réaction de la part de coaches, qui ont développé des tactiques, afin de faciliter la circulation du ballon et l'obtention de positions de tirs confortables et rapides. Ces tactiques passent notamment par la prolifération des écrans et une utilisation accrue du « pick and roll » autour du meneur. Si vous prenez sur Google une définition d'écran vous verrez qu'il est défini comme ***"le joueur destiné à protéger un partenaire de son adversaire particulier dans une phase offensive"***.

Cette définition technique est différente de celle contenue dans le Règlement FIBA où il est indiqué ***que : "Il y a écran lorsqu'un joueur essaie de retarder ou d'empêcher un adversaire sans le ballon d'atteindre une position désirée sur le terrain de jeu"***.

Il est donc possible de tirer une série d'éléments importants pour sanctionner correctement un mauvais écran :

- L'écran est généralement exécuté par un joueur offensif, qui essaye de faciliter la circulation du ballon; il sera exécuté, généralement, près du joueur qui mène le ballon et, par conséquent, il appartiendra à l'arbitre de queue de contrôler cette situation; pour ce faire, il devra disposer d'un bon angle de vision qui lui permet de voir non seulement le meneur du ballon, mais aussi les aides qu'il va recevoir.
- 
- L'écran défensif est généralement utilisé pour empêcher un joueur sans ballon de gagner une position sur le terrain de jeu, normalement une position de tir. Cette liberté de circulation constitue la première responsabilité de l'arbitre de tête, devenu le garant de cette circulation des joueurs.
 - L'écran est commis sur un joueur sans ballon, mais il peut être commis par un joueur qui contrôle le ballon. De ce fait, les éléments de temps et de distance sont d'application et sont établis de la manière suivante :
 - Si l'écran est fait dans le champ visuel (frontal ou latéral) d'un adversaire stationnaire, le joueur-écran peut faire l'écran aussi près qu'il le désire **à condition qu'il n'y ait pas de contact.**
 - Si l'écran est fait hors du champ visuel d'un adversaire stationnaire, le joueur qui fait l'écran **doit permettre à l'adversaire de faire 1 pas normal vers l'écran sans provoquer de contact.**
 - Si l'adversaire est en déplacement,... **la distance requise n'est jamais moins d'1 pas normal et jamais plus de 2 pas normaux.**
 - Le Règlement assujettit l'exécution d'un écran aux conditions suivantes :
 - Le joueur-écran est **stationnaire** (à l'intérieur de son cylindre, donc en verticale) lorsque le contact se produit, et

- A les deux pieds au sol (avec un écart non supérieur à la distance entre les épaules) lorsque le contact se produit.

Les arbitres doivent donc bien garder en tête ces conditions d'exécution des écrans pour bien juger ce type de contacts. Si l'écran est correctement exécuté, le contact doit être évité ou il doit être secondaire. Si le contact se produit :



- Il sera de la responsabilité du joueur-écran si les éléments d'exécution n'ont pas été bien réalisés, par exemple sortir de son cylindre avec les hanches;
- Il sera de la responsabilité de l'adversaire, si celui-ci essaye de passer l'écran correctement exécuté,

moyennant, par exemple une poussée sur le joueur-écran.

Pour résumer, le joueur-écran a le droit de nuire aux mouvements de l'adversaire, mais il ne peut pas laisser l'empreinte de ses doigts sur le bras de l'adversaire; vice-versa, le défenseur peut établir un contact léger, quand il s'aperçoit avoir fait l'objet de l'écran, une manière correcte de réagir vis-à-vis de l'écran, mais sans déplacer le joueur-écran ou lutter en essayant de traverser l'écran à la force! Cela implique que les écrans doivent remplir le critère de verticalité et que le contact doit être évité à tout prix par les deux parties.



L'arbitre responsable du contrôle de l'écran doit donc :

1. **Réaliser** que l'écran ne se fait trop près sans possibilité d'éviter le contact;
2. **Contrôler** qu'il est fait de manière verticale;
3. **Vérifier** que le joueur objet de l'écran a du temps et de l'espace pour réagir;
4. **Surveiller** que le joueur objet de l'écran ne se défait pas de celui-ci avec des contacts irréguliers.

Les arbitres doivent sanctionner ce type de situations et ne pas avoir peur de le faire. Mieux encore, un écran sanctionné au bon moment, notamment dans les premières mesures de la rencontre va montrer aux joueurs le chemin à suivre et va contribuer

à garder la rencontre sous contrôle. La permissivité dans ces cas-là n'est pas admise, car le jeu peut dégénérer à cause d'un mauvais arbitrage des écrans.

Dans l'arbitrage à deux, il n'est pas toujours facile de bien sanctionner les écrans; il n'existe pas de solutions miraculeuses, mais une bonne lecture du jeu, un sens de l'anticipation et un bon angle de vision. Dans la mécanique à trois, le rôle de l'arbitre de centre devient primordial pour bien siffler ces infractions. On dirait même, que l'arbitrage à trois est seulement justifié quand les écrans sont bien gérés.

Les écrans font partie des fondamentaux du basketball, autant de bien les exécuter et de bien les arbitrer.

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 17

Valeur du panier
Nombre de TM

Jambes, février 2015

13/02/2015

Valeur du panier (Art. 16 4-5-6)

Lors d'une passe, la valeur d'un éventuel panier est déterminée en fonction d'une pénétration directe ou si le ballon est touché avant de pénétrer. Deux cas :

a) A6 effectue une passe depuis sa zone de 3 points. Le ballon pénètre directement dans le panier,

b) A6 effectue une passe depuis sa zone de 3 points. Le ballon, avant de pénétrer est touché par

1) A5 dans sa zone de 3 points

2) A5 dans sa zone de 2 points.

La valeur du panier sera de...

13/02/2015

interprétations

2

Valeur du panier (Art. 16 4-5-6)

a) La valeur du panier sera de 3 points, car la passe est entrée directement.

b) Dans les cas 1) et 2) la valeur sera de deux points, car le ballon a été touché avant de pénétrer dans le panier.

Logique : Etablir une différence entre un tir et une passe

13/02/2015

interprétations

3

Nombre de TM (Art. 18/19 17-18-19)

Quand le chrono de la rencontre indique 2:00 au 4ème quart, le marqueur devra inscrire deux lignes horizontales dans la premier case des TM de la 2ème mi-temps, si le (s) entraîneur (s) n'ont demandé aucun TM et annoncer qu'il ne reste plus que 2 TM à solliciter.

2:00 du 4ème quart, le coach A demande son premier TM pendant que la balle est en jeu. Le jeu est arrêté à 1:58. Le marqueur demande le TM et annonce que...

13/02/2015

interprétations

4

Nombre de TM (Art. 18/19 17-18-19)

**Le coach A ne dispose plus que
d'un temps-mort à utiliser jusqu'à
la fin de la rencontre**

Logique : L'inscription des TM est chronologique et elle correspond à la minute dans laquelle le TM est accordé. Il faut bien prévenir la table de barrer tout de suite la première case des TM de la 2ème mi-temps, si aucun TM n'a été sollicité.

13/02/2015

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