

News 25 Arbitrage AWBB - 20/03/2015

Transition : le Triangle des Bermudes

Comme vous le savez, le **Triangle des Bermudes** est une zone géographique imaginaire de l'océan Atlantique qui aurait été, selon la légende, le théâtre d'un grand nombre de disparitions de navires et d'aéronefs. Néanmoins, il semblerait que ces disparitions se fondent surtout sur des informations erronées, embellies ou mal interprétées et non sur des preuves évidentes.

En revanche, en basket-ball il est possible de bien identifier ce Triangle et d'affirmer que c'est dans cette zone du terrain que certains bons arbitrages ont disparu de manière pas toujours mystérieuse, mais bien identifiable. Arbitrer la transition, notamment dans la mécanique à deux, est l'un des moments le plus difficile de toute la rencontre.

Il est connu que les systèmes défensifs actuels sont créés pour retarder et éloigner le tir : règle de temps de tir oblige. Cette défense de retardement commence tout juste après la mise en jeu du ballon par l'adversaire à la ligne de fond. Le but des défenses en pressing est d'installer la panique chez les attaquants. L'objectif de ces défenses est aussi de retarder le franchissement de la ligne médiane et de s'éloigner non seulement du couloir central du terrain, mais aussi de l'arbitre, chargé à ce moment des infractions autour du ballon.

Ce type de défense se produit notamment vers la fin de la rencontre, quand une équipe essaie de revenir à la marque. Dès la remise en jeu effectuée à la ligne de fond, le meneur reçoit la passe et un défenseur se colle latéralement à lui pour gêner sa progression et le dévier vers la ligne latérale à la droite de l'attaque, loin du



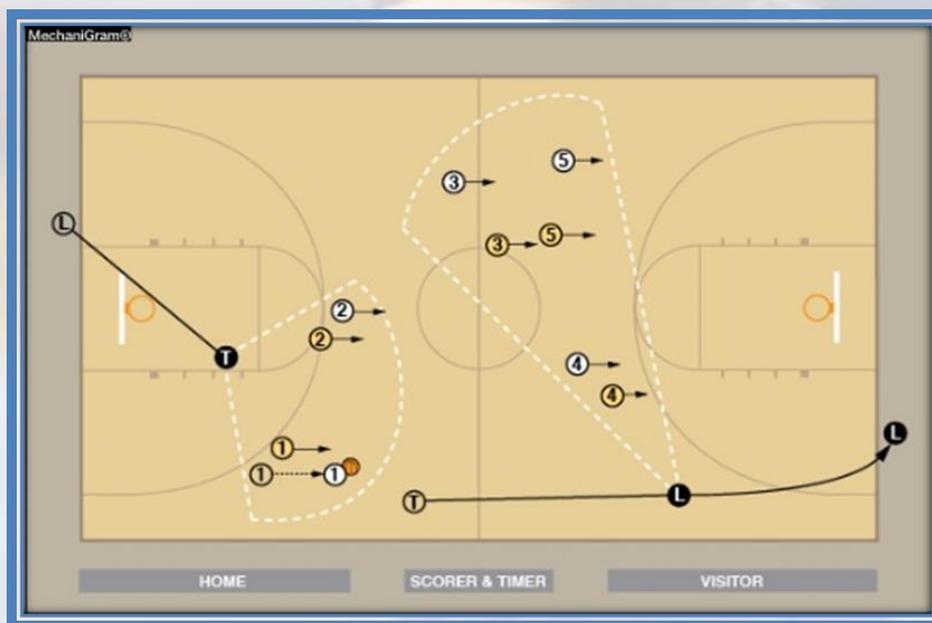
contrôle de l'arbitre. A ce moment, il peut se produire des contacts dangereux : cette gêne dérange tellement l'attaquant qu'il finit par utiliser le coude, afin de dégager le défenseur; un coéquipier de l'attaquant tente de planter un pick and roll autour du meneur et une situation de contact, parfois assez virulente se produit. Des moments qui peuvent dégénérer en situations explosives.

Parfois, il ne s'agit pas d'un pressing, mais d'une situation de tir finale avec plusieurs éléments à contrôler. Trois exemples pour illustrer des situations typiques de la transition :

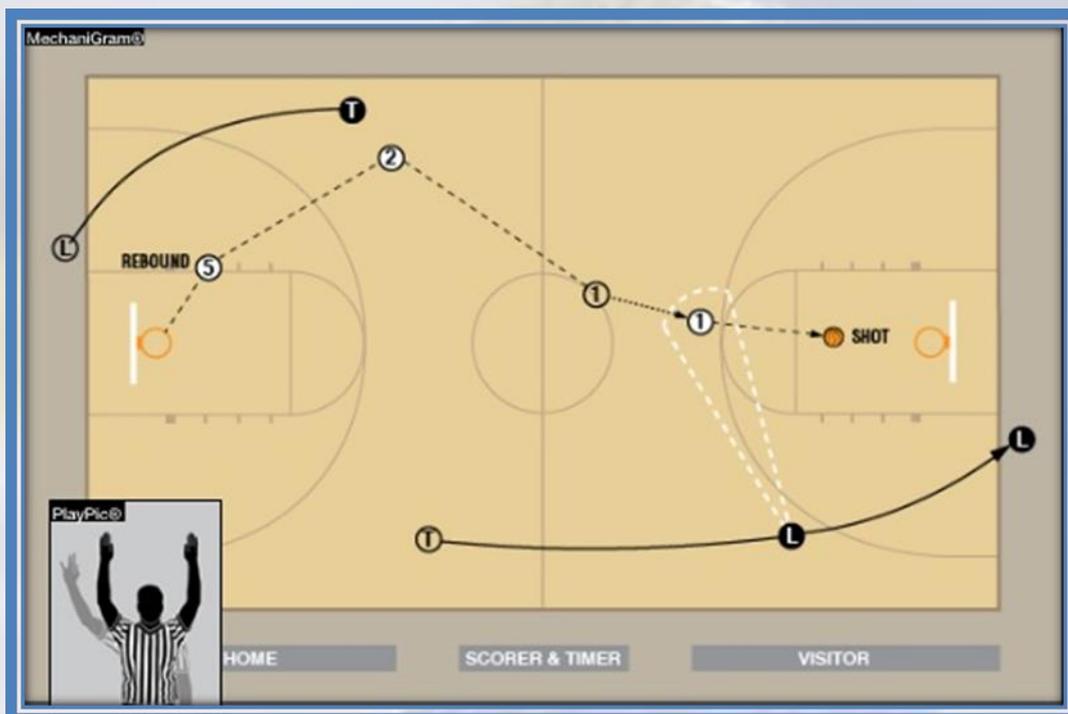
- trois secondes pour finir la rencontre, une équipe est menée de deux points et elle a la dernière possession de ballon. Il est évident que cette équipe va tenter un dernier tir à 3 points, où se placent les arbitres?
- pressing sur le meneur en zone arrière, les joueurs se trouvent collés à la ligne latérale du côté droit et la balle sort, qui est l'arbitre responsable pour décider de la suite?
- les joueurs se trouvent à proximité de la ligne médiane quand une faute est commise face à l'arbitre de tête, déjà en ligne de fond à 14 mètres, tandis que l'arbitre de queue, à 4 mètres de l'action, ne voit rien car il se trouve derrière les joueurs, sans fenêtre ; qui doit sanctionner la faute?

Premier conseil à donner : parlez de ces situations au vestiaire, pendant le pré-game. Reparlez-en pendant les temps-morts, surtout vers la fin du match et notamment quand le résultat est serré. Prévoyez les événements, évitez les mauvaises surprises.

Maintenant des conseils plus précis et pratiques :



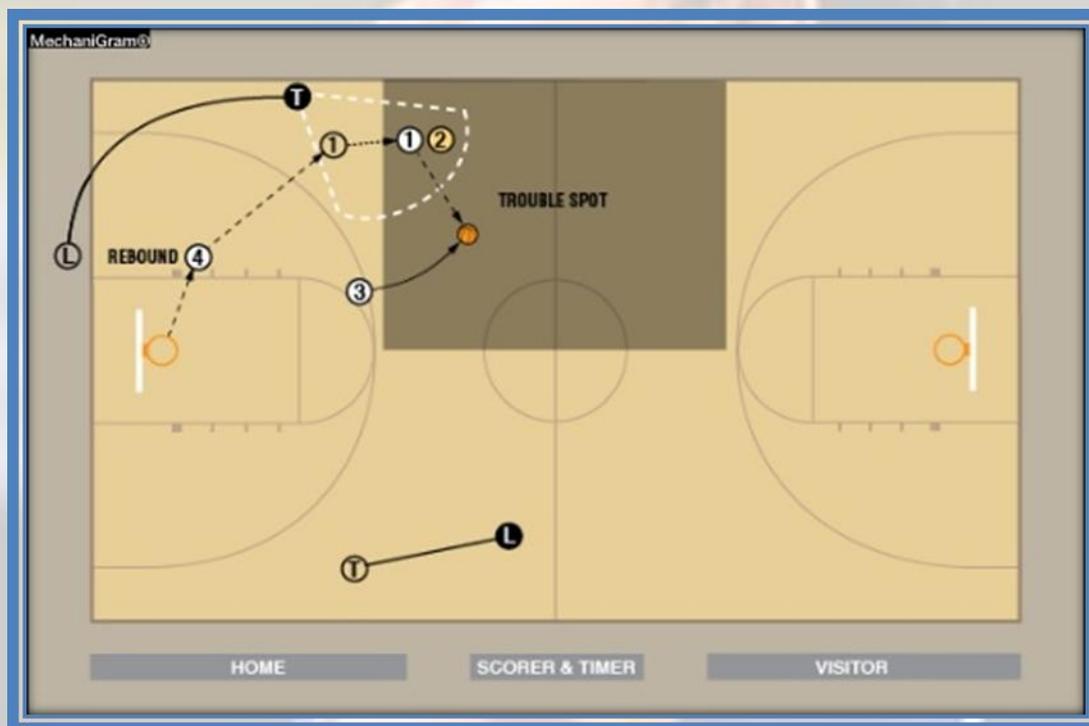
- Si le jeu se décale vers la droite, comme il est montré dans le croquis, l'arbitre de queue doit clairement pénétrer vers l'intérieur pour contrôler le jeu autour du ballon; comme expliqué, c'est dans cette situation d' 1 contre 1, que peuvent arriver des situations périlleuses, notamment une utilisation abusive des coudes;
- Lors de la même situation de transition avec pressing, le nouvel arbitre de tête ne doit pas se précipiter à courir vers la ligne de fond, avec le dos tourné; il est préférable de retarder son arrivée à la ligne de fond en fonction du mouvement des joueurs et de courir avec le pas chassé-croisé en gardant toujours une vision frontale du jeu.
- L'arbitre de tête doit aussi se coller près de la ligne latérale, il pourra apporter une aide précieuse à son collègue, si la balle sort de ce côté-là : il aura un meilleur angle de vision. Le contact visuel entre les deux arbitres est à ce moment, plus nécessaire que jamais.



Pensez maintenant à la situation où une équipe a un besoin impérieux d'un panier à 3 points pour égaliser ou gagner une rencontre. À ce moment, regardez le croquis :

- Le moment chaud de la rencontre ne va pas se situer en ligne de fond, mais à la zone de 3 points. Le nouvel arbitre de tête ne doit pas courir comme un fou vers la ligne de fond, mais suivre l'attaque et se placer à hauteur du lieu où le tir aura lieu. Il lui incombe de bien contrôler les trois "f" :
 - Valeur du tir
 - Faute ou pas faute
 - Contacts des joueurs après le tir.
- L'arbitre de tête doit faire le nécessaire pour arriver au plus vite près de la zone où le tir sera effectué, notamment s'il voit qu'il y aura encore une situation de rebond à contrôler.
- Attention! La décision la plus importante se passe autour du tir, et contrôler cette situation est la priorité absolue des arbitres. Rappelez-vous de la séquence suivante : ...

Nous allons regarder une situation finale, la zone de turbulences, le Triangle des Bermudes. Cette zone dont les responsabilités ne sont toujours pas très claires à définir et qui peuvent être décisives à la fin du match. Attention à bien les travailler! Il s'agit des situations où le jeu se déplace vers la gauche de l'attaque, comme montré dans le croquis ci-après.



- Le nouvel arbitre de queue nouveau doit se déplacer le plus vite possible vers la zone où se trouve le ballon;
- L'arbitre de tête doit, à nouveau, ne pas se précipiter vers la ligne de fond, mais soutenir son collègue : avoir une vision frontale de la situation et analyser si l'arbitre de queue dispose d'un bon angle de vision, ou bien si des joueurs lui cachent la vue; si tel est le cas, l'arbitre de tête doit être en condition pour intervenir, une faute à ce moment du match, à ce lieu, risque de devenir antisportive et un non-coup de sifflet peut résulter décisive pour la décision de la rencontre. Voyez que l'arbitre de tête dans ces cas-là peut se permettre de pénétrer vers l'intérieur du terrain, afin d'obtenir une vision plus large.

Les transitions sont toujours des moments difficiles, autant de bien les gérer avec une bonne lecture du jeu, une bonne préparation, une bonne concentration et un placement supérieur : plus que jamais privilégier l'angle, pas nécessairement la proximité. Votre coup de sifflet doit être plus crédible que jamais. Il s'agit de décisions cruciales pour la fin du match.

Attention donc à ne pas se laisser engouffrer dans le Triangle des Bermudes.

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 2015 » (envoyé le 01.02.2015), 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 20

Tirs au panier

Jambes, mars 2015

20/03/2015

Tir au panier (31/8)

A1 tente un tir au panier à 3 points. Pendant sa trajectoire ascendante le ballon est touché par A2 ou B2, de l'intérieur de la zone à 2 points. Le ballon poursuit après sa trajectoire descendante vers le panier où il est touché par

- a) A4***
- b) B4***

Les arbitres décident...

Tir au panier (31/8)

- a) Violation par interférence de l'équipe A; le ballon est mis à disposition de l'équipe B pour une remise en jeu latérale, à hauteur de la prolongation de la ligne de lancers-francs.***
- b) Violation par interférence de l'équipe B; un panier à 3 points est accordé; le ballon est mis à disposition de l'équipe B pour une remise en jeu à la ligne de fond.***

Logique: Toucher le ballon en trajectoire ascendante est légal; ce contact ne change pas le statut original du tir.

Tir au panier (31/14)

A1 tente un tir au panier à 3 points. Le ballon atteint sa trajectoire descendante et il se trouve au-dessus de l'anneau quand il est touché simultanément par A4 et B5. Suite à ce touché

- a) Le ballon entre dans le panier**
- b) Le ballon ne rentre pas**

Les arbitres décident...

20/03/2015

interprétations

4

Tir au panier (31/14)

Dans les deux cas, aucun point ne sera accordé. La situation sera signalée comme situation d'entre-deux, comme aucune équipe n'avait la possession du ballon, il faudra suivre la flèche.

Logique : Quand il se produit des décisions contradictoires des arbitres et/ou si des infractions se produisent en même temps, si l'une des sanctions est d'annuler le panier, cette décision prévaut et aucun point ne sera accordé.

20/03/2015

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