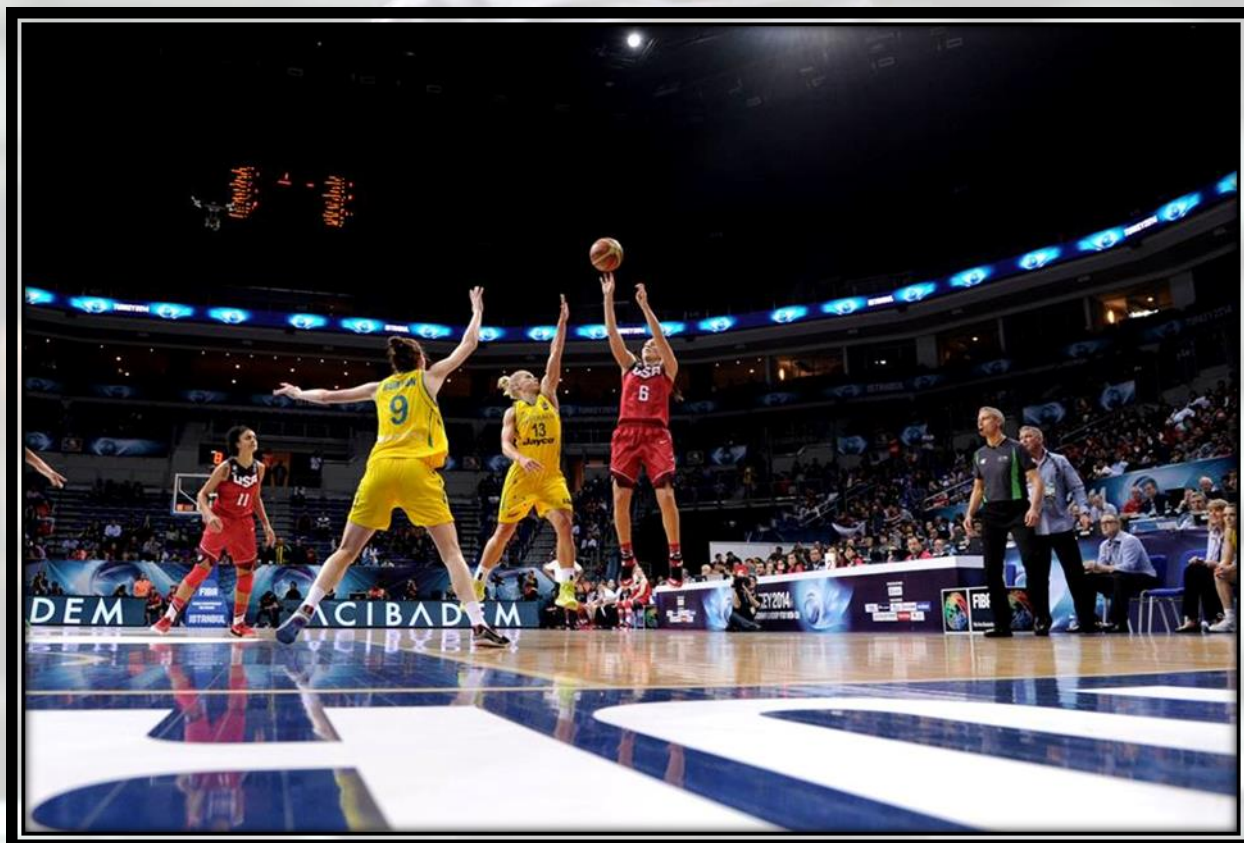


# News 5 Arbitrage AWBB - 10/10/2014

## Un honneur pour l'arbitrage AWBB



Renaud GELLER vient d'accomplir un excellent Championnat du monde féminin, récompensé avec la direction d'une demi-finale (USA contre Australie) en qualité de « crew chief ». Cette nomination complète de manière brillante une étape du parcours arbitral de Renaud. Il a derrière lui 23 années consacrées à sa passion : moments heureux mais aussi moments difficiles. Etre arbitre au plus haut niveau (FIBA et Euroleague) ne constitue pas une tâche facile ; ce sont de nombreuses heures volées à sa femme, à sa famille, aux amis, au métier. Les arbitres de « haut niveau » (ainsi que les autres) se doivent d'arriver à maintenir un équilibre constant entre vie arbitrale, vie privée et vie professionnelle.

Désignations et exploits comme celui de Renaud doivent servir d'encouragement à tous les arbitres AWBB. Pour les jeunes, Renaud représente un modèle d'où tirer de l'inspiration, de se dire que tout est possible, que rien n'est interdit ; pour les vétérans, de se dire que cela vaut la peine de continuer à s'investir avec les jeunes. Le mérite de cette désignation revient à Renaud de manière exclusive, à son travail, à sa volonté de progresser. Toutefois, comme il a eu la gentillesse de le reconnaître,

à la base apparaissent tous les arbitres provinciaux, régionaux et nationaux qui font partie de la Belgique. Tous, vous contribuez à ce que des arbitres illustres, comme Renaud maintenant, continuent à arborer le fanion de l'arbitrage AWBB et belge.

Félicitations Renaud pour le travail accompli avec grand succès et merci pour nous permettre de le partager avec toi !

## **Du commencement on peut augurer la fin**

Le titre est une citation originelle du rhéteur Quintilien, un pédagogue latin qui a vécu pendant le siècle I de notre ère. Le conseil est adressé aux orateurs : Quintilien veut les prévenir de la nécessité d'un bon départ du discours, comme garantie que tout va bien finir. Les arbitres construisent avec leur arbitrage un discours tout au long de la rencontre. Dès lors, il importe que le début attire l'intérêt de l'audience. Si le début n'est pas convaincant, les joueurs vont se lasser des arbitres et le match risque de dérailler.

Dans une édition antérieure des News, nous avons évoqué l'importance des 2 minutes finales de la rencontre. Nous allons aujourd'hui traiter du début du match. Rappelez-vous de l'exemple des pilotes d'avion. Si le décollage est raté, l'avion ne s'envole pas et le risque de catastrophe arrive de manière immédiate. Nous allons donc vous proposer quelques conseils pour mieux gérer le début d'une rencontre de basketball et d'éviter le capotage.

Avant que la rencontre commence, allons-nous déjà passer quinze minutes sur le terrain de jeu ? Cette période de temps est déjà très importante car elle nous permet de :



- vérifier une série de situations,
- nous préparer physiquement et psychologiquement au match,
- prendre contact avec les officiels de table,
- sentir l'ambiance du public.

Cela fait partie du travail de l'arbitre et il doit y accorder l'attention nécessaire que mérite ces minutes qui précèdent la rencontre.



Le premier moment important arrive, pour le premier arbitre, quand il doit utiliser pour la première fois son sifflet afin d'annoncer les 6 ou les 3 minutes avant le début de la rencontre. C'est la première fois que vous allez intervenir, que vous allez vous présenter aux acteurs de la rencontre et aux spectateurs. Quelle image de marque voulez-vous véhiculer ? Si vous êtes intéressés à épater de manière positive, de mériter déjà la confiance de tout le monde, n'hésitez pas à bien donner votre premier coup de sifflet : court, puissant et sec. Montrez bien le signal des 3 minutes ou invitez les joueurs à arrêter l'échauffement pour regagner les bancs d'équipe. Vous devez à ce moment communiquer de manière très assertive : gagner la confiance non seulement par la fermeté de vos annonces, mais aussi par la conviction de votre regard, par le poids de votre présence.



Négliger cet instant c'est rater déjà une première opportunité de bien communiquer avec les participants. Tout compte à la fin.

La même chose si un problème arrive ; le plus habituel, un joueur qui s'accroche à l'anneau et met en péril l'intégrité du panier. Vous devez capter son attention et l'inviter à cesser ! A vous de savoir quelle impression vous voulez communiquer à ce moment : le « petit dictateur », qui menace déjà avant même que le ballon soit en jeu, ou une impression de sérénité, de calme, en étant capable de convaincre par un avertissement clair et précis, qui sera convaincant et efficace.



Commencer à menacer de siffler des FT, risque d'empoisonner l'ambiance de la rencontre. Menacer implique un engagement : ne serait-ce pas mieux d'utiliser une approche efficace, sans devoir prendre des engagements publics du type, « à la prochaine fois, FT » ? Si vous menacez, vous devez tenir parole et sanctionner à la prochaine opportunité. Laissez-vous des marges de liberté d'action, ne devenez pas un otage de vos manifestations : le silence ne peut pas être cité.

### **Analyser la rencontre, prendre la ligne... et la garder**

Avant de commencer la rencontre, dernier checking : regarder que les appareils sont en mode de fonctionnement, les filets bien placés, vérification finale avec la table de marque. Le match est en mode d'envol : vous pouvez y aller. Rien de pire que de commencer une rencontre pour devoir l'arrêter par la suite de manière immédiate ; la peur, la méfiance s'installe alors chez les acteurs.

Lors de l'entre-deux, il y a déjà beaucoup de situations à contrôler :

- ✓ La légalité de l'entre-deux : les règles ont été respectées,
- ✓ L'enclenchement de l'appareil de temps de tir : a-t-il été démarré au bon moment,
- ✓ La direction de la flèche : assurez-vous que la flèche du principe d'alternance a été placée de manière correcte,
- ✓ Vérifiez que votre placement, en tant qu'arbitre non-actif, est correct et que vous bougez dans la bonne direction.

Pas mal pour commencer, n'est-ce pas ?



Maintenant vous avez deux options :

- ✓ Commencer à siffler sans avoir étudié les équipes ou
- ✓ Prendre votre temps pour voir le jeu proposé, les types de défense et commencer alors à prendre les dispositions nécessaires.



Le premier choix peut avoir un effet pernicieux. Vous allez inventer un match qui ne correspond pas à la réalité de ce qui se développe sur le terrain de jeu et ce décalage risque de se traduire par l'introduction d'un sentiment de malaise, qui peut encore nuire à la stabilité de la rencontre, au degré de confiance des coaches et des joueurs, voir du public, vis-à-vis des arbitres.

La préparation de ces minutes initiales doit avoir été faite pendant le pré-game. Vous devez passer en revue une série de points que vous voulez soigner de manière particulière :

- ✓ **Protéger** la liberté de circulation des joueurs
- ✓ **Favoriser** le jeu créatif
- ✓ **Réagir** face aux situations de bumping, fake ou flopping
- ✓ **Garder** le contrôle des bancs d'équipe, voir des entraîneurs
- ✓ **Contrôler**, si une demande de TM arrive, la reprise de la rencontre
- ✓ **Vérifier** le temps de jeu, avec une attention particulière au temps de tir...



Voici donc une série de bons propos que vous devez avoir passés en revue avant le début du match. Maintenant, le moment est arrivé de mettre cela en œuvre, mais sans forcer, sans inventer. Anticipez la situation, pas le coup de sifflet. Le match vient de commencer, les joueurs sont encore frais et plus disposés à permettre le contact, mais ne vous laissez pas tromper, ils ne vont pas tarder à commencer à se plaindre si vous marquez une ligne laxiste ou trop rigoureuse.

Prenez une minute pour analyser le type de jeu qui vous est proposé par les équipes et marquez la ligne de conduite en fonction de celui-ci. Les équipes jouent physique mais permettent le contact, prenez vos risques ; les équipes utilisent, au contraire, une agressivité malsaine : alors coupez court et déracinez l'anti-jeu.

Sanctionnez le jeu de mains sur le porteur du ballon, sanctionnez les écrans « rideau de fer », sanctionnez les assauts lors des rebonds, sanctionnez l'attaquant qui croit que tout est permis. Il est possible qu'à ce moment, un joueur plaintif se tourne vers vous et vous lance : « *Ref, on ne peut pas jouer comme ça ?* » ; la réponse est prête de la part de l'arbitre, vous lui répondez, avec un regard serein et calme : « *pas aujourd'hui, pas avec moi, désolé* ».

Et si les choses dégénèrent, du type faute antisportive, encore moins d'hésitation : **« il vaut mieux rougir une fois, que de devenir jaunâtre une centaine »**, ancien proverbe espagnol, qui veut dire qu'il est nécessaire d'avoir du courage à tout moment pendant la rencontre. Si vous ne marquez pas bien cette ligne de conduite, vous allez vous faire dépasser par les événements et le match va commencer à mal tourner. Le premier quart doit être le plus facile et le plus exemplaire. Il doit présager un deuxième avec les idées claires pour tout le monde. Il doit présager une bonne mise en route de la rencontre, qui va ainsi gagner sa vitesse de croisière et son altitude. Certes, il y a des matchs de basse altitude, avec peu de vitesse. Pour les arbitres, il s'agit de trouver la vitesse et l'altitude appropriées pour la rencontre jouée.

Mais attention à ne pas prendre trop d'engagements. Si vous dites, « la prochaine fois... », vous serez tenus de respecter, de tenir votre promesse, sinon votre crédibilité va chuter librement et vous allez perdre le contrôle du match, avec le risque d'éclatement. C'est à vous de montrer le chemin ; pour ce faire, vous devez lire techniquement le jeu et adopter une ligne qui convienne. Ne rien inventer : ni fautes, ni lignes, mais vous tenir à ce qui se passe sur le terrain de jeu. Fantaisie, imagination, rêverie sont des mots interdits pour vous. Réalisme et détermination, fermeté et consistance doivent être vos mots préférés.





Une référence finale à la consistance. La ligne doit être la même pendant toute la rencontre. Il n'est pas possible de la varier de manière constante : une fois très sévère, une autre fois très permissive, etc... Toute rencontre a son rythme, son tempo; le travail des arbitres est de trouver le tempo juste, qui permet au match de bien couler et de faire sentir tout son potentiel. Un arbitre irrégulier dans son critère serait comme un chef d'orchestre qui change le rythme sans comprendre la symphonie qu'il interprète : une variation irrégulière du temps rendrait la musique inaudible et incompréhensible. Et ceci constitue le principal problème pour les arbitres : ils ne respirent pas avec le match et la symphonie se transforme en grosse cacophonie.

Idées claires, bonne préparation de la rencontre, bonne lecture du jeu, détermination pour fixer les limites, résistance et consistance pour les maintenir, respirer ensemble avec le jeu, telles sont les conditions pour bien réussir à prendre un bon départ dans la rencontre, ce qui augure d'une bonne finalisation.

## 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 5

Temps-mort  
Zone de non charge

Jambes, octobre 2014



## Temps-mort (18/19-15/16)

**Après avoir été appelés à jouer à la fin d'un TM, les membres de l'équipe A continuent à parler dans leur zone de banc d'équipe. L'arbitre avait déjà prévenu le coach lors du TM précédent. L'arbitre décide donc de sanctionner ce comportement!**

- a) **L'équipe A a encore un TM disponible**
- b) **L'équipe A ne dispose plus de TM**

9/10/2014

interprétations

2

## Temps-mort (18/19-15/16)

- a) **L'arbitre demandera au marqueur de cocher une case avec un TM; l'équipe A ne disposera plus de TM à utiliser**
- b) **L'arbitre sanctionnera d'une FT le comportement antisportif de l'équipe A; la FT sera enregistrée dans les cases du coach comme "B"**

*Logique* : Comportement antisportif de l'équipe A; retarder la remise en jeu du ballon

9/10/2014

interprétations

3



## Zone de non charge (33-1 et suivants)

**A1 tire au panier, le tir est raté et une situation de rebond se produit. A5 gagne le contrôle du ballon et charge alors B1 qui se trouve en position légale de défense à l'intérieur de la zone de non charge.**

**L'arbitre sifflera...**

9/10/2014

interprétations

4

## Zone de non charge (33-1 et 4)

**Faute de charge d'A5. Les principes de la zone de non charge ne sont pas d'application lors d'une situation de rebond.**

*Logique* : L'objectif de la règle de non charge est de protéger l'attaquant d'un défenseur qui chercherait seulement à obtenir la faute sans avoir fait aucun effort de défense. Lors d'une situation de rebond, il convient de garder l'égalité de chances entre les deux équipes et si on appliquait la règle de non charge, ce principe ne serait pas respecté : un avantage déloyal serait accordé aux attaquants.

9/10/2014

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