

News 6 Arbitrage AWBB - 20/12/2013

Le « tip » de la semaine

« **Bouger pour s'améliorer** », tel est le sujet de cette semaine. Un sujet que le Département va contrôler de plus près dans les visionnements du deuxième tour. En effet, le Département, à la lecture des rapports, a constaté une certaine tendance à l'immobilité, une fois que l'arbitre a atteint sa position : queue ou tête.

Or, il est clair que pour bien arbitrer il faut ajuster à tout moment l'angle de vision. Il ne s'agit pas de courir dans tous les sens, mais de savoir où je dois être pour avoir le bon angle, la bonne perspective qui va me permettre d'adopter la décision correcte.

Arbitrer est un jeu d'angles. Sortir de la bulle de confort, même un pas parfois suffit, pour mieux gérer l'action. Vous devez bouger tout le temps afin de modifier votre position. Quand vous sentez que vos yeux et vos pieds sont en direction contraire cela signifie qu'il est temps de modifier votre position : un simple pas de pivot peut vous aider.

Quelle est la bonne distance ? C'est celle qui vous permet de voir l'entièreté de l'action, c'est-à-dire, l'action et sa conséquence. Cette vision globale est indispensable pour pouvoir appliquer correctement le principe avantage/désavantage, pour éviter d'annuler un panier après avoir sifflé un contact banal. Voir la totalité de l'action signifie, par exemple, quand vous êtes arbitre de tête, avoir une distance suffisante pour voir les pieds du joueur. Comme expliqué la semaine dernière, un marcher prélude une faute, autant siffler le marcher correctement.

La manière de se placer sur le terrain fait partie importante du pré-game. Savoir quoi faire de manière automatique en cas de double coup de sifflet, de se donner des priorités dans certaines parties du terrain – les zones duales comme le rectangle 3 bas et le 4 haut ou le rectangle 5 -, afin d'éviter le pénible spectacle de deux décisions divergentes sur la même phase de jeu.

Mais pour savoir bouger il faut aussi connaître le jeu. Lire le jeu et savoir où le jeu va s'adresser. Si nous n'avons pas ce sens de l'anticipation, alors on va perdre notre temps et nos énergies en vain car on sera toujours en retard par rapport à l'action.

Au moment de siffler, en revanche, vous devez vous arrêter. Vous devez vous trouver à une distance de crédibilité, entre 1.50 et 3 mètres, ce qui prouve votre bonne situation sur le terrain et suscite moins de doutes que quand vous sifflez à des distances plus longues. Evitez de courir vers l'action quand vous sifflez. Si

cela vous arrive, c'est la preuve que vous étiez trop loin de l'action. Rappelez-vous donc que :

- ***Les arbitres doivent bouger pour améliorer l'angle de décision.***
- ***Les arbitres doivent s'arrêter au moment de siffler.***
- ***Les arbitres ne doivent pas adopter l'attitude de la statue : cela témoigne de la paresse, une attitude qui ne vous sera jamais pardonnée.***

Le cas de la semaine

Cette semaine nous vous proposons deux cas relatifs aux fautes dans des situations spéciales.

Premier cas

A5 commet une faute antisportive contre B5. Une discussion éclate entre A6 et B6, discussion soldée avec une FT pour chacun des joueurs. Les arbitres décident d'inscrire toutes les sanctions, d'annuler les pénalités des deux FT et d'accorder deux lancers-francs à B5, suivi de la possession de ballon pour l'équipe B.

Réponse

Décision erronée : Dans le cas en question, les trois pénalités sont identiques. Par conséquent, il faudra les annuler en suivant l'ordre chronologique. Ainsi, on annule d'abord la FU de l'équipe A avec la FT de l'équipe B. Il ne reste, donc, qu'à exécuter la FT commise par l'équipe A : 2 LF + possession de ballon pour l'équipe B. Voir l'article 42.2 du Règlement fixant la procédure pour les fautes en cas de situations spéciales.

Attention, ce fait est important car l'équipe B peut choisir son tireur, ce qui représente un avantage important.

Deuxième cas

B5 commet une faute antisportive contre A5, en train de dribbler. A5 réagit en insultant B5, conséquence de quoi il se voit infliger une FT. La flèche d'alternance indique que la possession du ballon est pour l'équipe B. Nonobstant, les arbitres accordent la sortie latérale pour l'équipe A.

Réponse

Décision correcte : Quand les sanctions sont annulées et qu'il ne reste aucune autre pénalité à sanctionner, l'article 42.2.7 établit que si une équipe avait le contrôle du ballon ou y avait droit, ce dernier doit être remis à cette équipe pour une remise en jeu du point le plus proche de l'infraction.

Le conseil de la semaine

L'action est arrivée lors de la rencontre opposant Mons Hainaut à Liège Basket, en Ethias League. Un joueur de Mons, qui joue sous le panier, lance le ballon vers l'anneau. Le ballon est en l'air quand le klaxon des 24 secondes retentit.

Le ballon rebondit sur l'anneau et à ce moment, un autre joueur de Mons saute et « dunk » le ballon dans le panier.

Le premier arbitre annule l'action et indique violation des 24 secondes (surpris par le klaxon ?). Moments de flottement, petite concertation des arbitres (bon travail d'équipe) et le premier arbitre revient sur sa décision initiale et accorde le panier.

Il s'agit d'une circonstance exceptionnelle, à ne pas abuser, mais qui est payante. Tout le monde a salué positivement la rectification. Cela prouve que les arbitres peuvent, dans des cas particuliers, rectifier une décision prise et dont tout le monde s'accorde à signaler qu'elle fut erronée. Avoir ce courage met en exergue la personnalité de l'arbitre qui est capable de ce faire. Une rectification peut contribuer à la bonne ambiance, à condition, il est clair de ne pas en abuser. A utiliser avec précaution.

« Le sage rectifie sans faire violence »
Proverbe chinois

Dernière sortie de la Newsletter en 2013. Dernière sortie avant les fêtes. Un chroniqueur américain a écrit : « A Noël, plus important qu'ouvrir les cadeaux, c'est ouvrir les cœurs ». L'équipe de rédaction et tout le Département Arbitrage tient à vous souhaiter que cet esprit vous accompagne, à vous et aux vôtres, pendant ces jours et, mieux encore, pendant toute l'Année 2014.

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be