

News 9 Arbitrage AWBB - 24/01/2014

Le « tip » de la semaine

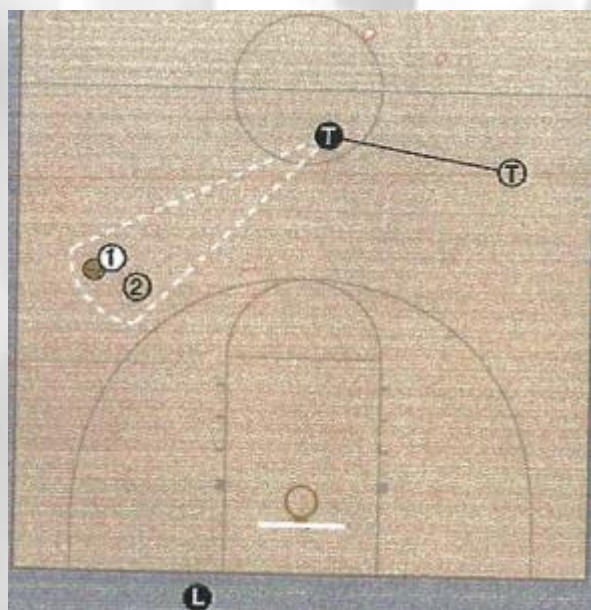
Mouvement et engagement sont les deux grands principes qui inspirent l'arbitrage à deux. Mouvement, car nous devons gérer 10 joueurs qui bougent à tout moment. Les arbitres doivent vraiment s'activer à tout moment pour adapter leurs angles de vision et ne pas perdre de vue les situations conflictuelles.

Engagement, car les deux arbitres doivent se souder dans une seule personnalité de manière à pouvoir travailler en pleine confiance, à se distribuer les zones de couverture de manière logique, à s'entre-aider dans les situations difficiles. Il importe que tous les deux partagent une même vision du jeu.

Dans cette perspective de coopération, la figure de l'arbitre de queue (nous allons utiliser les termes anglais « trail » et « lead ») a gagné beaucoup d'importance. Le jeu a besoin de « trails » courageux et agressifs, dans le sens qui bougent pour avoir des meilleurs angles de couverture. Le jeu va souffrir avec des « trails » conformistes, incapables de comprendre l'importance de leur rôle.

Nous vous proposons d'analyser trois situations concrètes :

Ballon dans le rectangle 3

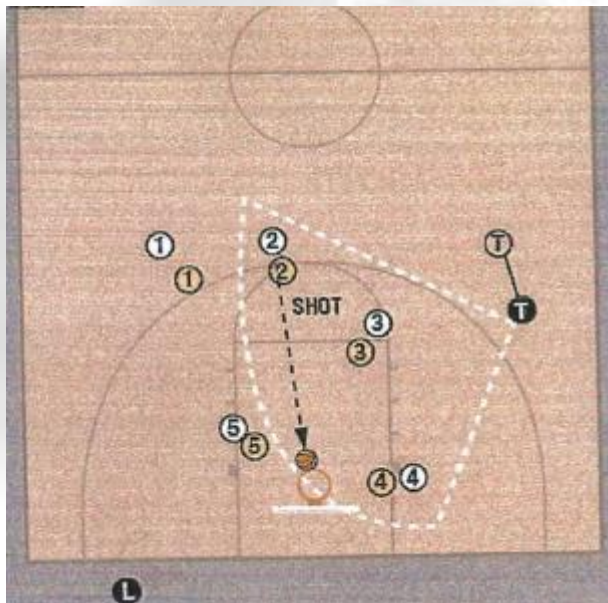


Le trail est toujours responsable de suivre le joueur avec le ballon. Or, s'il reste collé à sa ligne latérale dans le rectangle 1, il ne va rien voir ; pire encore, il va siffler à plus de 10 mètres de distance, perdant ainsi toute sa crédibilité. Le trail doit bouger pour avoir un meilleur angle. Il n'est pas nécessaire de pénétrer jusqu'au rectangle 3, parfois il suffit de reculer de sa position et de pénétrer d'un/deux pas vers l'intérieur du terrain, afin d'établir un bon angle de vision, sans joueurs qui cachent la situation.

Le trail, dans son mouvement de pénétration, doit éviter de se placer en plein milieu de la ligne de contre-attaque, afin de ne pas gêner une possible situation de contre-attaque. Vous voyez donc, qu'il n'est pas question de pénétrer

perpendiculairement dans le terrain, mais d'établir un nouvel angle, et cela peut se faire par un petit pas de recul. « Reculer, c'est aussi bouger ».

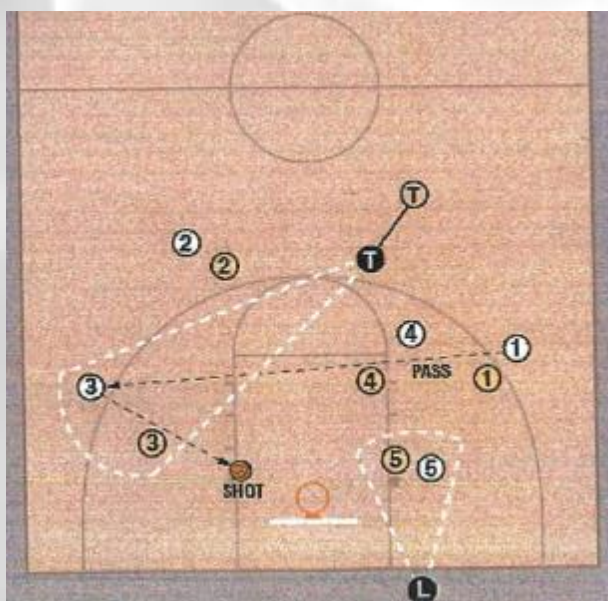
Tir à distance



Le travail du trail est terriblement important dans cette situation. Il doit d'abord contrôler que l'action de tir soit effectuée de manière correcte et que ni l'attaquant ni le défenseur n'aient commis une faute personnelle. Ensuite il doit vérifier la valeur du tir (2/3 points) : de ce fait, il ne faut pas se précipiter pour avancer vers le panier. Le trail contrôle maintenant la trajectoire du ballon et les possibles interférences. Pour ce faire, il doit pouvoir avoir une vision globale du panier et du panneau, si le trail est déjà avancé

il risque de ne pas voir la totalité du panier et du panneau et risque de rater l'interception. Dernière grande responsabilité du trail : « aider à contrôler la situation de rebond ». Le lead ne peut contrôler que la moitié du rectangle 5. Il doit à tout prix éviter de donner des coups de sifflet « croisés » – placé au niveau rectangle 4/5, aller siffler une faute du côté 5/6. Cette zone est de l'entière responsabilité du trail, qui se trouve plus près et, ce qui est plus important, avec un angle total de vision. Conseil pratique pour le trail lors d'un tir à distance : ne pas se précipiter à avancer, mais s'engager dans le rebond dès que le contrôle du tir et les éventuelles interférences seront terminés.

Low-post côté 5/6



Quand le low-post va se placer du côté 5/6, le lead doit se déplacer à cet endroit pour bien contrôler cette situation, une situation difficile.

Malheureusement dans l'arbitrage à deux, cela signifie que les deux arbitres vont se trouver en ligne, du même côté du ballon. Cette situation peut représenter une perte importante de vision du côté faible si le trail ne s'engage pas.

A ce moment (voir le graphique), le trail doit reculer de manière à avoir dans son angle de vision le côté faible, qui sera le côté d'où vont venir les joueurs au rebond. Mieux encore. Il arrive, assez souvent, que lors du low-post, la situation finit par une passe du côté 5/6 vers un joueur qui se trouve tout seul, ou presque, du côté 3/4. Si le trail essaye à ce moment de regagner sa position, il sera toujours en retard, il ne va rien voir : ni le low-post, ni la possible faute sur le tireur. Si le trail a bien fait son travail, il sera placé dans la bonne situation, un peu en recul et avec un angle qui lui permet de voir, à une distance de 4-5 mètres, le tireur et de contrôler la légalité de ce tir. Le lead pourra ainsi rester concentré sur le low-post et les joueurs dans les alentours.

Comme vous le voyez, il s'agit de bien travailler en équipe, de se distribuer le travail de manière à avoir de bons angles et, notamment, d'éviter que le trail fasse du « camping » dans le rectangle 1, laissant le tout à son collègue. **Mouvement et engagement**, vous le voyez, mots clés pour une bonne gestion à deux !

Le cas de la semaine

Les cas de la semaine vont porter sur la règle des 8 secondes.

Premier Cas

A6 dribble en sa zone de défense pendant 6 secondes. A ce moment, il lance le ballon de manière délibérée contre la jambe de B5 qui se trouve dans sa zone de défense (zone d'attaque de l'équipe A). Le ballon revient aux mains d'A6 qui, après avoir dribblé pendant 2 secondes, se voit siffler violation de 8 secondes.

Réponse

Décision incorrecte de la part de l'arbitre. Le ballon doit être considéré en zone avant dès le moment où il touche la jambe de B5. A6 regagne ainsi un nouveau contrôle de ballon en zone arrière, il aura, par conséquent, droit à un nouveau compte de 8 secondes. (Art. 28.1.2 des Règles Officielles).

Deuxième Cas

A8 contrôle le ballon dans sa zone avant. B5 frappe le ballon hors des mains d'A8 et le ballon rebondit vers la zone de défense de l'équipe A, où il touche le dos d'A6. L'arbitre décide de commencer un nouveau compte de 8 secondes.

Réponse

Décision incorrecte. Le nouveau compte de 8 secondes doit commencer quand un joueur de l'équipe contrôlera le ballon en zone arrière. En effet, la règle établit que « *chaque fois qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone arrière... (Art. 28.1 des Règles officielles)* » cette équipe disposera de 8 secondes pour mener le ballon en zone avant. Il convient donc de ne pas se

précipiter à recommencer le compte des 8 secondes. Il va de soi, que la règle des 24 secondes n'a jamais été interrompue.

Troisième Cas

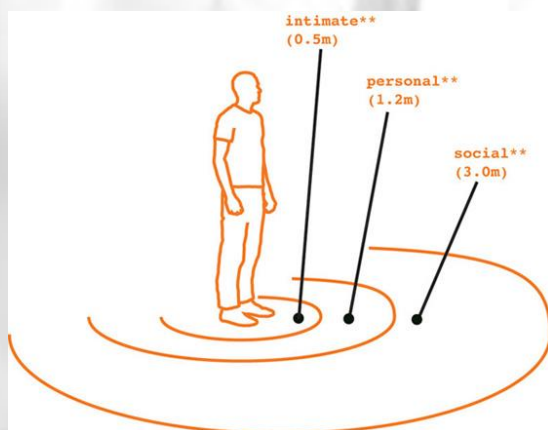
A8 contrôle le ballon dans sa zone avant. B5 frappe le ballon hors des mains d'A8 et le ballon roule vers la zone de défense de l'équipe A, où il sort par la ligne latérale. Remise en jeu pour l'équipe A. A5 effectue la remise en jeu. Le ballon est touché par B5. Le chrono et les 24 secondes se déclenchent, mais l'arbitre ne commence pas le compte des 8 secondes car l'équipe A n'avait pas encore établi un nouveau contrôle de ballon en zone arrière.

Réponse

Décision erronée. L'article 28.1 établit que « *chaque fois que lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur dans la zone arrière et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon dans sa zone arrière, cette équipe doit amener le ballon dans sa zone avant dans le délai de huit (8) secondes* ». Dès lors il importe de rappeler que le compte des 8 secondes commence ou reprend dès que le ballon est légalement touché par un joueur sur le terrain du jeu.

Comme vous le voyez, les Règles sont pleines de subtilités, que les arbitres doivent maîtriser à tout moment. Courage !

Le conseil de la semaine



Les arbitres ont déjà entendu parler de la nécessité de siffler à une distance qui apporte de la crédibilité à la décision prise. Sanctionner à 10 mètres de distance serait siffler de près pour un arbitre de football ou de rugby ; pour un arbitre de basket, c'est inadmissible. Aujourd'hui nous nous permettons de vous rappeler que, outre la **distance de crédibilité**, les arbitres doivent garder une **distance de sécurité** lors de leurs

interventions, de leurs rapports avec les joueurs et les entraîneurs. Les psychologues parlent de l'espace personnel. Le graphique en annexe montre quel est cet espace.



Espace intime (0,5 mètres) : Vivement déconseillé. Il peut donner une image de « compagnons », qui ne contribue pas à la crédibilité de l'arbitre et peut lui créer des problèmes dans ses rapports avec l'autre équipe. De plus, pénétrer dans l'espace intime peut

être risqué car une conversation peut mal tourner et l'arbitre peut se trouver dans une situation engagée pour son intégrité physique.



Espace personnel (1 à 2 mètres) : A utiliser occasionnellement pour faire passer un message discret et rapide à un joueur, à un entraîneur. Si vous acceptez une conversation à cette distance, vous devez être prêts à assumer. Siffler une technique à ce moment, parce que l'interlocuteur glisse un petit commentaire du type « *vous êtes mauvais* » va généralement vous créer plus de problèmes qu'arranger les situations. Si vous acceptez la distance

courte, alors soyez prêts à encaisser. Parfois, à une telle distance, il est mieux d'avoir l'air de ne rien entendre plutôt que de prendre des décisions qui seront difficiles à expliquer car personne n'aura rien vu et/ou entendu. Cela restera un dialogue inter-personnel et il peut amener un contact physique si les choses tournent mal.



Espace social (3 mètres) : La bonne distance pour passer un message. Elle vous met à l'abri du contact physique, elle vous permet de parler et de donner des explications sur un pied d'égalité pour tout le monde : vous allez engager le témoignage des autres acteurs. De plus, si le joueur/entraîneur souhaite réagir, il devra le faire à haute voix, moyennant des gestes visibles par tout le monde, et

alors vous serez légitimés pour intervenir : tout le monde aura vu/entendu ; la raison sera de votre côté.

Gardez donc en tête ce double concept de **distance de crédibilité** pour les décisions et **distance de sécurité** pour les relations personnelles.

« **Il est facile d'être courageux avec une distance de sécurité** »

Esope

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be