

AFRO TECHNIC MAGAZINE

**AFRO
TECHNIC
MAGAZINE 23**
OCT./NOV./DEC. 2010

FIBA AFRIQUE
RESULTATS CHAMPIONS' CUP 2010

MADY DOUMBIA
LA MISSION DE L'ARBITRE

HABIB CHERIF
ETUDE DES EQUIPES DU
MALI ET SENEGAL AU
CHAMPIONNAT DU MONDE
FEMININ 2010

ALEXIS SIEWE
LA PROBLEMATIQUE DE LA
FORMATION DES OFFICIELS
DE BASKET- BALL

VRAI OU FAUX
QUESTIONS - REponses

DR. ERIC ALLANGBA
LA LUXATION
DE
L'EPAULE



FIBA
AFRICA
We Are Basketball

www.fiba-afrique.org



PRIMEIRO AGOSTO, CHAMPION D'AFRIQUE DES CLUBS MASCULINS 2010



AFRO TECHNIC MAGAZINE

EST UNE PUBLICATION DE
FIBA AFRIQUE

Imm. Alpha 2000, 7e étage

01 BP 4482 Abidjan 01

Tel: +225 20 21 14 10

Fax: : +225 20 21 14 13

Site web: www.fiba-afrique.org

E-mail: office@fiba-afrique.org

Siege Caire:

10 Rue 26 juillet - Caire- Egypte

Tel: +202 239 10 292

Fax: +202 239 33 600

E-mail: fibaafriquecaire@hotmail.com

EN COLLABORATION AVEC FIBA ET LE ZONES DE FIBA
AFRIQUE

PRODUCTION: FIBA AFRIQUE
DIRECTEUR DE LA PUBLICATION:
DR. ALPHONSE BILE

LA MISSION

Notre objectif est de permettre le développement technique du basket-ball africain par la formation des cadres. notre but est de mettre un document technique au service des arbitres, entraîneurs et commissaires technique pour assurer la vulgarisation des règles du basket-ball en Afrique.

LE MAGAZINE EST PUBLIE 4 FOIS PAR AN
FIBA et FIBA AFRIQUE ne sont pas responsables des opinions exprimées dans les articles.

Tous droits réservés.

Les Fédérations nationales et leurs structures affiliées peuvent reproduire tout ou parties du magazine pour leur usage interne, mais ne pourront vendre tout ou parties du magazine à un éditeur externe sans l'autorisation expresse de FIBA AFRIQUE.

Toute information publiée dans le cadre de ce magazine est fournie strictement à titre d'information et ne doit en aucun cas être utilisée pour contrevenir à des dispositions légales locales ou nationales.

Imprimé en Egypte

Copyright 2010 par FIBA AFRIQUE

SOMMAIRE

I. RESUME DES COMPETIONS 2010	4-5
- CHAMPIONS CUP 2010	
II. ARBITRAGE, TABLE DE MARQUE, COMMISSAIRES TECHNIQUES	6-10
- LA MISSION DE L'ARBITRAGE	
- LE ROLE DES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE	
III. BULLETIN DES ENTRAINEURS	11-20
- ETUDE DES EQUIPES DU MALI ET SENEGAL AU CHAMPIONNAT DU MONDE FEMININ 2010	
- L'OFFENSIVE INDIRECTE	
IV. TRIBUNE LIBRE	21-22
- LA PROBLEMATIQUE DE LA FORMATION DES OFFICIELS DE BASKET-BALL AU CHAMPIONNAT DU MONDE FEMININ 2010	
V. BULLETIN MEDICAL	23-24
- LA LUXATION DE L'EPAULE	
VI. QUESTIONS - REPONSES	25-26
- VRAIX OU FAUX	



RESULTATS

CLUBS CHAMPIONS 2010

16ème CHAMPIONS CUP FEMININ

29 Juillet – 06 Août 2010 Bizerte (Tunisie)

Classement final

- 1er : Interclube (Angola)
- 2ème : Desportivo (Mozambique)
- 3ème : ABC (Côte d'Ivoire)
- 4ème : First Bank (Nigeria)
- 5ème : CSA (Côte d'Ivoire)
- 6ème : CSF Bizerte (Tunisie)
- 7ème : INJS (Cameroun)
- 8ème : Arc en Ciel (RD Congo)
- 9ème : CMahamasina (Madagascar)
- 10ème : SLBC (Sénégal)



INTERCLUBE, VAINQUEUR DU CHAMPIONS CUP FEMININ 2010

Récompenses Individuelles

- MVP:** Daniel Green (Interclube, ANGOLA)
- Meilleure marqueuse :** Kani Kouyaté (CSA, CIV) avec 171 points
- Meilleure rebondeuse :** Coulibaly Ouleymatou (CSFB, TUN) avec 93 rebonds
- Meilleure Tripointeuse :** Ebondji Hélène (INJS, CMR) avec 18 tirs à 3pts
- Meilleure Joueuse :** Ossama Reem
- Fair play :** Tunisie



DANIEL GREEN, MEILLEURE JOUEUSE (MVP) DU CHAMPIONS CUP FEMININ 2010

Sélection 5 majeur

- Daniel Green (Interclube, ANG)
- Kani Kouyaté (CSA, CIV)
- Olejabi Funmilayo (First Bank, NGR)
- Dongue Leia (Desportivo, MOZ)

Trophées

- Fair-play : CFSB (TUN)
- Coupe de la Zone : BBCM (MAD)

25ème Champions CUP MASCULIN

10 – 19 Décembre 2010 Cotonou (Bénin)

Classement final

- 1er : Primeiro Agosto (Angola)
- 2ème : Condor (Cameroun)
- 3ème : AS Sale (Tunisie)
- 4ème : Mazembe (RD Congo)
- 5ème : Kano Pillars (Nigeria)
- 6ème : Manga (Gabon)
- 7ème : Maxaquene (Mozambique)
- 8ème : Interlube (Angola)
- 9ème : Royal Hoopers (Nigeria)
- 10ème : ASO Modele (Benin)
- 11ème : Al Ahly (Libye)



PRIMEIRO AGOSTO, VAINQUEUR DU CHAMPIONS CUP MASCULIN 2010

Récompenses Individuelles

- MVP:** Gomez Joaquim (Primeiro Agosto, ANG)
- Meilleur marqueur:** Usman Abubacar (Kano Pillars, NGR) avec 150 points
- Meilleur rebondeur :** Gomez Joaquim (Primeiro Agosto, ANG) avec 77 rebonds
- Meilleur Tripointeur :** Usman Abubacar (Kano Pillars, NGR) avec 19 tirs à 3pts



GOMEZ JOAQUIM, MEILLEUR JOUEUR (MVP) DU CHAMPIONS CUP MASCULIN 2010

Sélection 5 majeur

- Usman Abubacar (Kano Pillars, NGR)
- Almeida Carlos (Primeiro Agosto, ANG)
- Bayang Christian (Condor, CMR)
- Rhalimi Reda (AS Sale, MAR)
- Gomez Joaquim (Primeiro Agosto, ANG)

Trophées

- Fair-play : ASO Modele (BEN)



FIBA
AFRICA

We Are Basketball



Mady Doumbia

LA MISSION DE L'ARBITRE

Pour rappel, Monsieur James Naismith a créé le basketball en 1891 et conçut 13 règles de jeu. Aujourd'hui nous en sommes à 8 règles qui ont d'ailleurs subi constamment des modifications compte tenu de l'évolution du basketball. Une rencontre de basketball est dirigée par deux ou trois arbitres (arbitre et aides arbitres).

L'arbitre a pour rôle de diriger correctement une rencontre en appliquant strictement les règles jeu.

Mady Doumbia, l'actuel secrétaire adjoint de la Fédération Malienne de Basket-ball (FMBB), fut arbitre international avant de devenir instructeur arbitre FIBA Afrique depuis 2007



Pour avoir un jeu vivant, l'arbitre doit dans chaque cas conserver et peser les principes fondamentaux suivants :

- L'esprit et l'intention du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- L Constance dans l'application du concept « avantage/désavantage » ;
- L Constance dans l'application du bon sens lors

de chaque rencontre

L Constance dans l'application de la fluidité du jeu et capacité à siffler ce qui est bien pour le jeu. L'arbitre doit être physiquement et psychologiquement prêt pour diriger une rencontre. Chaque arbitre a pouvoir de décisions dans les limites de ses fonctions, mais n'a pas le pouvoir d'ignorer ou mettre en doute les décisions prises par le(s) autre(s) arbitre(s).

Ce pouvoir est de savoir utiliser intelligemment son coup de sifflet sur ses interventions sur les violations et les fautes. Cinquante neuf (59) signaux utilisés traduisent la nature de faute ou de violation.

Après chaque coup de sifflet, l'arbitre communique avec les officiels de table (marqueur-aide arbitre-chronométreur-opérateur des vingt quatre secondes – un commissaire) par des gestes qui suivent une chronologie :

• Violations :

- 1.Coup de sifflet et simultanément pour l'arrêt du chronomètre avoir le bras tendu au dessus de la tête avec la paume ouverte ;
 - 2.La nature de la violation ;
 - 3.Direction à donner au sens du jeu : doigt pointé parallèlement aux lignes de touche.
- Une violation est une des règles dont la sanction est la perte de balle : ballon hors jeu- reprise de dribble-marcher-retour du ballon en zone arrière.

• Fautes :

- 1.Coup de sifflet et simultanément pour l'arrêt du chronomètre avoir le bras tendu au dessus de la tête avec le poing fermé et la paume de l'autre main pointée vers la taille du fautif;
- 2.La nature de la faute et le numéro de maillot du ou des fautif (s);
- 3.Direction à donner au sens du jeu (doigt pointé parallèlement aux lignes de touche ou poing fermé dirigé vers le panier de l'équipe fautive) ou indication du nombre de lancers francs à exécuter.

Une faute est une infraction aux règles impliquant un contact personnel avec un adversaire ou un comportement antisportif.

La performance de l'arbitre se mesure par sa mobilité, ses interventions, sa clairvoyance et connaissance du règlement et son autorité.

1.La mobilité : l'arbitre doit

- a.toujours être en mouvement ;
- b.avoir la meilleure position possible face à toute situation de jeu (se trouver toujours à la fenêtre)
- c.être prêt physiquement.

2.**Interventions** : suivant sa position, l'arbitre s'abstient d'intervenir dans une zone qui n'est pas la sienne.

L'intervention dans la zone de son partenaire entraîne malheureusement des réactions de joueurs, d'entraîneurs et même de spectateurs.



3.Connaissance du règlement : huit (8) règles et cinquante (50) articles constituent le règlement officiel de basketball. Dans son application, l'arbitre signale les fautes (tenir, usage illégal des mains, pousser etc...), les violations (marcher, dribble illégal etc...) et communique en utilisant les signaux avec le marqueur (la table de marque).

4.**Autorité** : en plus de la maîtrise des règles, la présence physique, et l'utilisation correcte des signaux permettent à l'arbitre de s'exprimer avec confiance. Il marquera

son autorité par :

- Tenue vestimentaire
 - Coup de sifflet
 - M Maîtrise des signaux
 - M Communication parfaite.
- A la fin d'une rencontre, les arbitres sont évalués par ces critères. En étant psychologue, en faisant preuve de rigueur face aux joueurs et en gardant le plus possible un jeu vivant, l'arbitre réussit sa rencontre en minimisant les erreurs. L'arbitre doit toujours relire le règlement de jeu, outil de travail, pendant ses moments libres.



FIBA
AFRICA
We Are Basketball



Mady Doumbia

RÔLE DES OFFICIELS DE LA TABLE DE MARQUE



Mady Doumbia, l'actuel secrétaire adjoint de la Fédération Malienne de Basket-ball (FMBB), fut arbitre international avant de devenir instructeur arbitre FIBA Afrique depuis 2007

Un marqueur, un aide marqueur, un chronométrateur, un opérateur de 24 secondes et un commissaire,

représentant l'organisateur de la compétition sont les officiels ou assistants de table qui ont chacun un rôle dans le déroulement d'une rencontre au niveau de la table de marque. La table de marque se situe sur le côté du terrain, dans le sens de la longueur, entre les deux bancs des deux équipes. Elle est positionnée au niveau du milieu du terrain.

Le marqueur

Les fonctions du marqueur sont :

- remplissage de la feuille de marque (liste des joueurs, numéros de licence, entraîneurs et officiels)
 - progression du score et numéros des marqueurs
 - inscription des fautes et numéros des joueurs fautifs
 - gestion des remplacements
 - gestion des temps-morts.
 - Indication à l'aide d'une plaquette le nombre de fautes personnelles de joueur
 - Signal du nombre de fautes d'équipe (placer sur la table des plaquettes numérotées de 1 à 4 du côté de l'équipe concernée).
 - Gestion de la flèche de possession alternée
- A la fin de la rencontre, il signe la feuille de marque après une vérification minutieuse. La feuille de marque est d'abord contresignée par les autres officiels pour être enfin vérifiée et signée par l'arbitre.

L'aide marqueur

L'aide marqueur est chargé du tableau d'affichage et toute inscription doit être en conformité à la feuille de marque courante :

- évolution du score
- fautes et numéros de joueurs fautifs
- fautes d'équipe
- temps-morts

Seule la feuille de marque fait foi en cas d'erreur commise par l'aide marqueur.

Exemple : erreur au niveau de la marque courante à la 6ème minute du 2ème quart temps :

- feuille de marque : équipe A (28) et équipe B (24)
- 8 tableau de marque : équipe A (27) et équipe B (24)

Le score de la feuille de marque est retenu : équipe A (28) et équipe B (24) (sur instruction de l'arbitre).

Le chronométrateur

Le chronométrateur de part ses attributions est parmi les officiels celui qu'on peut appeler le cerveau de la table de marque. Il doit être attentif et suivre la rencontre à cause de l'importance de la gestion de tout ce qui est décompte du temps pendant une rencontre. Il doit toujours être prêt à déclencher et arrêter le chronomètre suivant des règles bien précises.



Avant la rencontre :

- mettre le chronomètre en marche 20 minutes avant début de la rencontre.
- avertir les arbitres et les équipes 3 minutes avant le début de la rencontre.
- avertir les arbitres et les équipes 1 minute avant le début de la rencontre : ce qui permet aux arbitres de débiter la rencontre à l'heure indiquée.

Début de la rencontre :

- **déclencher le chronomètre de jeu :**
 - 8 Lorsque l'arbitre jette le ballon pour l'entre deux initial
 - 8 Après un dernier ou unique lancer franc et que le ballon reste vivant et que le ballon touche ou soit touché par un joueur.
 - 8 Lorsqu'un le ballon touche ou est légalement touché par un joueur sur le terrain.

• arrêter le chronomètre de jeu :

- 8 à la fin d'une période

8 lorsque l'arbitre siffle pendant que la ballon est vivant.

8 lorsqu'un temps-mort est accordé à une équipe qui a encaissé un panier.

8 lorsqu'un panier est marqué pendant les deux (2) dernières minutes du 4ème quart temps

8 lorsque l'appareil des 24 secondes retentit alors qu'une équipe contrôle le ballon.

Pour la gestion des temps-morts et des intervalles d'une rencontre, le chronométrateur utilise une montre appelée chronographe.

Temps morts

Le chronométrateur doit:

- 8 déclencher le chronographe dès que l'arbitre siffle et fait le signal de temps-mort
- 8 faire retentir son signal 50 secondes du temps-morts écoulées
- 8 faire retentir encore son signal une fois le temps-mort terminé.

Intervalles:

Le chronométrateur doit:

M déclencher le chronographe à la fin de la période précédente

M faire retentir son signal 3 minutes, 1 minute et 30 secondes avant le début de la première période et troisième période

M faire retentir son signal 30 secondes avant le début de la seconde et troisième période et chaque prolongation

M faire retentir son signal et arrêter simultanément le chronomètre immédiatement à la fin de chaque intervalle.

L'opérateur des 24 secondes

L'opérateur des 24 secondes, par ses attributions, doit maîtriser la règle relative aux 24 secondes. Il utilise l'appareil des 24 secondes et a pour tâche :

- déclencher son appareil dès qu'une équipe prend le contrôle d'un ballon vivant.

- arrêter et remettre à 24 secondes : M dès qu'un arbitre siffle une faute ou une violation

M le ballon pénètre légalement dans le panier

M le ballon pénètre dans le panier

M le ballon rebondit sur le panier



de l'adversaire, (excepté ballon coincé dans les supports du panier)

M jeu arrêté pour cause de blessure de joueur dont l'équipe ne contrôlant pas le ballon

M jeu arrêté sans qu'aucune équipe n'en soit impliquée.

- ramener à 24 secondes dès qu'une équipe récupère un ballon vivant pour une nouvelle possession ; le fait de toucher le ballon ne fait pas

bénéficier une nouvelle période de 24 secondes si la même équipe conserve le contrôle du ballon.

- Arrêter et non remettre à 24 secondes pour une équipe qui avait le contrôle du ballon et qui bénéficie d'une remise en jeu:

M Sortie de balle

M Blessure de joueur de la même

équipe

M Situation d'entre deux

M Double faute

M Annulation de fautes identiques infligées aux deux équipes.

A la fin de chaque période, lorsqu'il reste moins de 24 secondes, l'appareil est arrêté ou éteint.

Le Commissaire

Le Commissaire a pour attribution de veiller à ce qu'une rencontre se déroule suivant le règlement de jeu. A la table, il se place entre le marqueur et le chronométrateur. Il supervise le travail des assistants de table et aide les arbitres à diriger la rencontre sans pour autant peser sur leur pouvoir de décisions.



FIBA
AFRICA
We Are Basketball



Habib Cherif

ETUDE DES EQUIPES DU MALI ET DU SENEGAL AU CHAMPIONNAT DU MONDE FEMININ 2010

Cette étude statistique permet d'évaluer le rendement collectif de nos 2 équipes africaines (Mali -Sénégal) lors du dernier championnat du monde féminin qui s'est déroulé à Karlory-Vary (République Tchèque), du 23 septembre au 03 octobre 2010, Les représentantes du continent africain se sont partagées les 2 dernières places du classement final : Mali = 15ème, Sénégal = 16ème après avoir disputé 05 rencontres chacune.

Cette étude statistique permet d'évaluer le rendement collectif de nos 2 équipes africaines (Mali -Sénégal) lors du dernier championnat du monde féminin qui s'est déroulé à Karlory-Vary (République Tchèque), du 23 septembre au 03 octobre 2010, Les représentantes du continent africain se sont partagées les 2 dernières places du classement final : Mali = 15ème, Sénégal = 16ème après avoir disputé 05 rencontres chacune.

Les statistiques, les commentaires, l'observation directe et audiovisuelle, nous permettent, après exploitation judicieuse des données, d'expliquer et de tirer les enseignements adéquats afin de prendre des décisions précises permettant la conservation d'un tel niveau ou de l'améliorer (c'est le cas de notre basket) pour les prochaines joutes.

Sachant que les tacticiens concernés ont d'ores et déjà tiré les conclusions nécessaires. Ceci ne nous empêche pas de présenter ces données statistiques à la majorité des tacticiens africains concernés de près et de loin, afin d'y réfléchir aussi sur le sort du basket africain, en général et féminin en particulier. Voici présenté la prestation de nos deux équipes en tableau.



Tableau 7: Données quantitatives par poste relatives aux différentes actions :

Actions		RD		RO		PD		INT		PB		Contre		Fautes	
Postes	PAYS	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M	N ^{BR}	M/M
Organisatrices	Mali	20	4	11	2	9	2	16	3	36	7	1	0	30	6
	Sénégal	20	4	15	3	7	1	16	3	39	8	1	0	29	6
Ailière	Mali	42	8	29	6	33	7	12	2	58	12	2	0	34	7
	Sénégal	42	8	17	3	19	4	12	2	33	7	5	1	49	10
Pivots	Mali	63	13	31	6	12	2	12	2	27	5	11	2	31	6
	Sénégal	31	6	22	4	2	0	6	1	21	4	3	1	29	6

Interprétations: Suite aux données relatives aux différentes actions par postes, nous remarquons que :

*Les pivots : du Mali ont fourni un effort nettement meilleur que celui des Sénégalaises (objectivement).

* Les Ailiers : Maliennes sont aussi légèrement supérieures aux Sénégalaises.

Par contre, le rendement des organisatrices des 2 pays est égale ou presque.

Ainsi nous déduisons que le rendement dans les trois postes (compartiments) des Maliennes est supérieur à celui des Sénégalaises, sauf dans le nombre des pertes de balles (léger avantage pour le Sénégal).

C'est ce qui explique en quelque sorte la victoire de Mali sur le Sénégal en match de classement.

A la fin de notre étude comparative et lecture statistique, nous présentons quelques données (des chiffres qui ne nécessitent pas de commentaires : no comment) sur le rendement de nos 2 équipes africaines par rapport à leurs adversaires : « ces chiffres représentent la moyenne par match.

Actions	Mali	Adversaires	Actions	Sénégal	Adversaires
Points marqués 2Pts	21	17	Points marqués 2Pts	20	27
Points marqués 3Pts	02	09	Points marqués 3Pts	03	04
Lancers Francs	14	11	Lancers Francs	12	17
Rebonds défensifs	27	21	Rebonds défensifs	21	29
Rebonds offensifs	16	13	Rebonds offensifs	13	10
Total rebonds	43	37	Total rebonds	34	40
Passe décisives	09	15	Passe décisives	06	13
Interceptions	08	11	Interceptions	07	08
Pertes balles	22	17	Pertes balles	19	16
Contres	03	02	Contres	02 =	02
Fautes	19 =	19	Fautes	21	17
Points sur interception	09	11	Points sur interception	06	14
Points sur contreattaque	08	10	Points sur contreattaque	06	11
Total actions	7/13	5/13	Total actions	3/13	9/13

D'après l'analyse des résultats statistiques et suite à la composition des 2 équipes (bonne moyenne de la taille et plusieurs joueuses évoluent dans les compétitions européennes surtout), nous nous permettons « et à titre de rappel » d'avancer les propositions suivantes :

- Consacrer beaucoup plus de temps et de moyens à la préparation.
- Améliorer les insuffisances (voir les statistiques), perfectionner les automatismes et mieux gérer les points forts

des joueuses et de l'équipe.

- Multiplier les participations dans des tournois de haut niveau (matchs amicaux).
- Faire plus attention quand on choisit des joueuses.
- La préparation mentale (psychologique) ?
- Doter les équipes d'un staff technique complet et expérimenté ; (c'est ridicule de voir encore une équipe nationale dans des manifestations de cette envergure dirigée par un seul entraîneur...)



FIBA AFRICA
We Are Basketball



Lindsay_Gaze

L'OFFENSIVE INDIRECTE

Après une excellente carrière de joueur professionnel (Trois éditions des Jeux Olympiques et deux éditions du Championnat du monde), Lindsay Gaze fut entraîneur de l'équipe nationale de l'Australie et a participé à quatre éditions des Jeux Olympiques et trois Championnats du Monde. En 1985 est devenu coach principal du club Melbourne Tigers jusqu'en 2005. Il est nommé entraîneur de l'année en 1989, 1997 et 1999. Lindsay fut introduit au FIBA Hall of Fame en 2010.

J'ai eu la chance de côtoyer de remarquables coaches, qui ont influencé ma philosophie de méthodes d'entraînement et de jeu. L'un des plus grands conseils que j'ai retenu, est le choix d'un style de jeu en observant les autres avec qui ont des points de vue similaires et s'accrocher à cela.

Quand j'ai pris en main le coaching de Melbourne Tigers, j'ai adopté des méthodes semblables, bien que beaucoup d'ajustements aient été faits en prenant en compte le talent et l'agilité des joueurs.

Les équipes nationales que j'ai entraînés ont utilisé les mêmes méthodes que mes clubs, mais dans chaque cas les points majeurs variaient selon le talent disponible.

L'offensive indirecte des Melbourne Tigers exige que tous les joueurs soient capables de jouer à toutes les positions et ce n'est pas inhabituel de voir les ailières et les pivots de jouer à des positions habituellement réservées aux arrières. On a trouvé qu'en positionnant les joueurs de grandes tailles loin du panier cela réduisait leur rendement au rebond et pourcentage de tirs réussis, mais également cela peut créer des problèmes pour des adversaires, qui, dans de nombreux cas, sont familiers à une défense dans le périmètre.

Développant dans le même schéma nos arrières à être des joueurs de poste haut pour exploiter les nombreuses occasions.



L'une des raisons principales pour laquelle nous avons utilisé l'offensive indirecte est due au fait que dans notre ligue nationale et internationale, nous avons toujours été dominés dans la forme et la taille par nos adversaires. Si nous devons les affronter sur leur propre jeu nous serions voués à l'échec. C'est seulement ces dernières années que nous avons été capables d'avoir des joueurs de grandes tailles tel que Luc Longley, Mark Bradtke, Chris Anstey etc.

Quand un club ou une équipe nationale utilise les mêmes méthodes pour sa structure offensive durant de nombreuses années et que ces méthodes sont enseignées dans les camps et stages, il est inévitable que des coaches adverses affinent leurs méthodes défensives et appliquent différentes stratégies pour contrer votre jeu.

Cela a toujours l'objet d'étude et comme conséquence, notre club a eu à faire face à toutes sortes de défenses

3ème OPTION DE BASE:

Les positions de base de tous les joueurs sont très importantes. Les variations dans les positions affecteront les options qui seraient incluses pour contrer les marquages défensifs. (diagr.1).



DIAGRAMME (1)

□ 1 est le "distributeur". Il prend position avec le pied intérieur proche de la ligne à trois points à l'extension de la ligne de lancer francs.

è 2 est l'arrière et prend une position directe avec le panier.

è 3 est le "premier coupeur", habituellement l'arrière meneur capable de se positionner haut. Sa position de départ est la ligne avec le poste et le panier.

è 4 est le "second coupeur", habituellement un excellent tirer dans la raquette capable de faire une grande pénétration et un jump shot

imaginables. Les méthodes défensives ont varié du 2-3 zones standard à la moins conventionnelle « Box - and - one », triangle - and - two alternant le man-to-man à la zone etc. Le grand avantage de ce que nous faisons est que nous pouvons utiliser les mêmes principes de base de notre attaque, avec seulement de légers rajustements dans le timing et des coupes indépendamment des méthodes défensives.

après le dribble.

è 5 est le "pivot", a bon faiseur d'écran et "la position cible".

3 fait la passe à 2 et fixe son adversaire pour une coupe vers 5.

Note: Il est important que 3 ne coupe pas avant que la balle ne soit en mouvement ou ait été reçue par le distributeur.

1 doit servir 3 s'il est ouvert sur la coupe (au début) ou dans le bas poste ou dans l'angle. S'il ne sert pas 3, 5 pose un écran pour le second coupeur 4 pour empêcher le marqueur de 4 de se battre au sommet. 2 pose un double écran visant à empêcher le marqueur de 4 de se glisser par le dessous. 4 a l'opportunité de recevoir la passe pour un jump shot autour de la ligne de lancer francs ou fixer (diagr. 2).

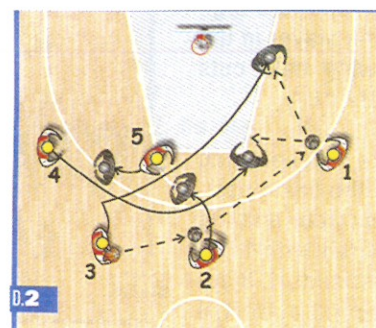


DIAGRAMME (2)



Si le distributeur passe la balle à 3 dans l'angle, 4 glisse vers le poste bas pour une possible passe et une option au panier ultérieure (diagr.3).

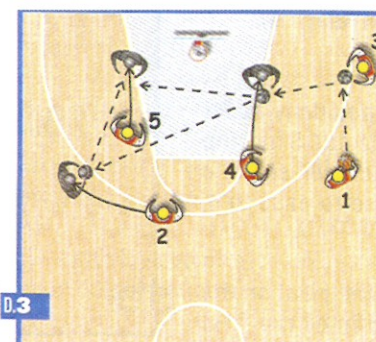


DIAGRAMME (3)

Note: Chaque fois qu'une passe est faite à un poste haut ou bas, le joueur à la position 2 et sur le coté de l'aile faible fait des coupes pour des options de balle au panier (diagr.4).



DIAGRAMME (4)

Si le distributeur ne fait pas de passe pénétrante, les joueurs s'adaptent aux positions de base sur le côté droit du plancher et les mêmes options peuvent être répétées avec 1 devenant le nouveau 3 (le premier coupeur), 3 devient le 4 (le second coupeur), 4 devient le pivot et 2 devient le distributeur. 5 devient le 2 (diagr.5).

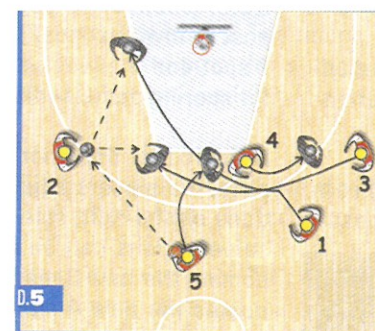


DIAGRAMME (5)

PREMIERE OPTION

Les joueurs restent sur les mêmes positions comme pour une troisième option régulière de coupe indirecte. 3 a le choix de servir 2, qui sera le signal d'une troisième option, mais peut choisir de servir 4, qui sera le signal d'une première option.

Note: Dans tous les cas le centre pivotera sur le pied le plus proche à la direction de la première passe et posera un écran avec son dos au coupeur.

3 coupe en profitant l'écran posé par 5 et compte recevoir une passe retour de 4 (et une possible action de panier).

S'il ne sert pas 3, 5 pose un écran intérieur pour 4, qui compte effectuer un dribble de pénétration et un possible jump shot autour de la

ligne de lancer francs ou un screen -and -roll passe à 5 (diagr.6).

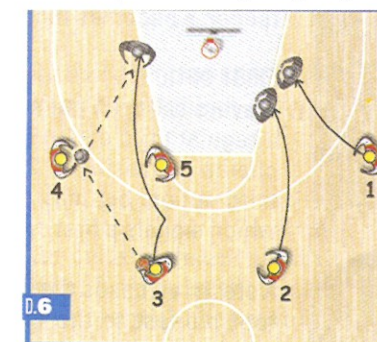


DIAGRAMME (6)

Si 4 ne tire pas ou ne sert pas 5, il sert 3, qui profite du double écran posé par 2 et 1. 3 peut prendre le tir ou attendre 5 qui se positionne suite à l'écran posé par 2 (diagr.7).

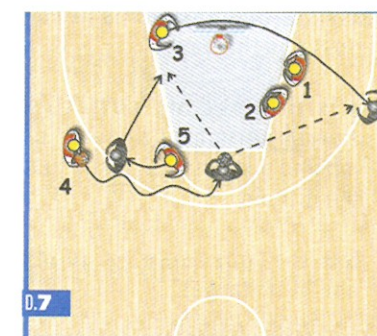


DIAGRAMME (7)

Note: 2 devra attendre sur le double écran jusqu'à ce que la passe soit en mouvement pour 3 et ensuite il traverse la ligne pour poser un écran pour 5. 5 doit attendre la pose de l'écran pour couper sinon les joueurs adverses peuvent poser une défense de zone à l'intérieur et rendre plus difficile l'option au panier. Pendant que 2 pose un écran pour 5, 1 présent dans le bas poste, s'éloigne assez de la clé pour forcer la défense à le respecter. Si 1 va très loin, la défense pourra choisir de l'ignorer et se concentrer sur 5.

3 peut faire une passe à 5 dans le

bas poste ou 1 peut avoir un jump shot pendant que son coéquipier charge le défenseur du pivot. Cependant, 1 peut servir le pivot aussi. 3 peut aussi servir 2 qui se détache grâce à l'écran posé par 4 (diagr. 8).

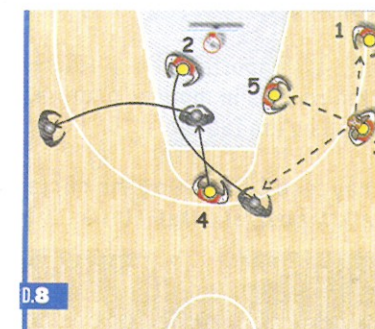


DIAGRAMME (8)

Si 3 ne peut pas faire de passe, il conserve la balle sur la position de base et peut choisir de lancer une troisième option ou servir 1 qui sera le signal d'une autre première option sur le coté droit (diagr.9).

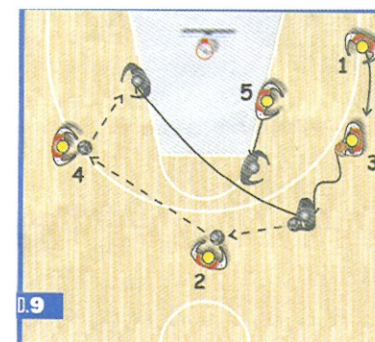


DIAGRAMME (9)

REVERSE (Changement)

Lorsque le distributeur est chargé, il peut choisir une feinte de coupe.

Notez : c'est la raison pour laquelle 3 ne devrait pas couper, avant que la passe ne soit sur la voie du distributeur. Nous ne voulons pas voir 3 et 1 couper dans le même secteur du parquet en même temps.

Si la feinte de coupe n'est pas exécutée donc 2 revient à 3. C'est le signal pour 3 d'effectuer sa plongée (ou chercher un repli décrit plus tard) donc 2 se concentre sur le joueur adverse manquant 4 et lance une pénétration profitant de l'écran posé par 5. 2 cherche à donner une passe à 4 et continuer sa coupe autour de l'écran de 1. Après avoir reçu la passe, 4 peut faire un jump shot ou redonner la balle à 2 (diagr. 10).

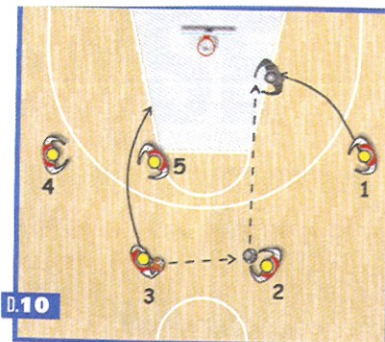


DIAGRAMME (10)

S'il n'y a pas de tir ou de passe à 2, donc 4 sert 3, qui se détache de l'écran posé par 1.

Note: Toute cette action est similaire à la première action régulière, à l'exception du jeu qui débute par une pénétration de 4 au lieu d'une passe et 3 se détachant d'un écran au lieu du double écran. Après que 4 eu faire sa pénétration 5 se positionne sur le poste bas à gauche et attend la pose de l'écran par 1 (diagr.11).

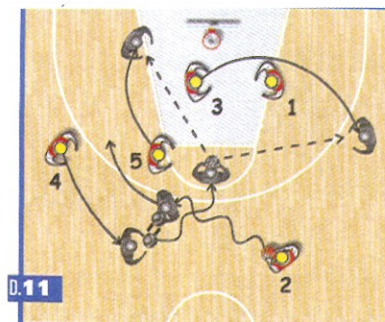
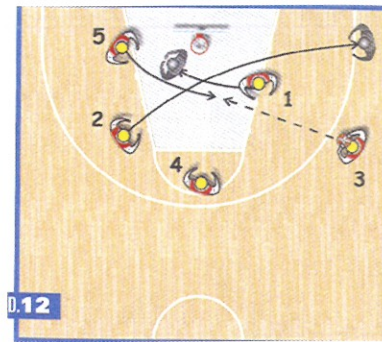


DIAGRAMME (11)

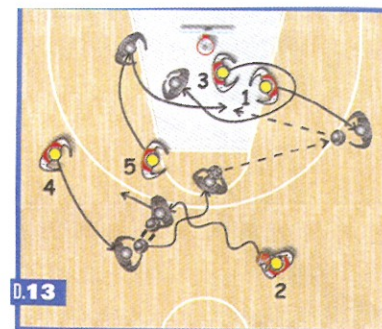
Si 3 n'a pas une opportunité de tir, il cherche 5 qui se détache suite à un écran de 1 ou une passe à 2 dans le milieu de la zone du bas poste ou reprend l'offensive pour lancer n'importe quelle option à partir du coté droit (diagr.12).



D.12

DIAGRAMME (12)

Variation: 3 peut lancer une coupe en boucle autour de 1 pour un possible jump shot ou continuer à poser un écran pour 5. 1 revient sur ses pas après un écran pour 3 s'il reçoit une passe de 4, il servira 5 ou prendra un possible jump shot (diagr.13).



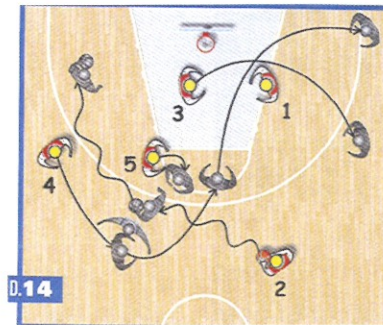
D.13

DIAGRAMME (13)

REVERSE - VARIATIONS

Si 4 est marqué, 2 devra pas forcer la passe. 4 doit simplement conserver temporairement sa position permettant à 2 de continuer sa pénétration jusqu'au niveau de la ligne de touche. 2 peut avoir un jump shot ou il peut chercher 4 maintenant après que 4 ait coupé

autour de l'écran posé par 5 (Diagr. 14).

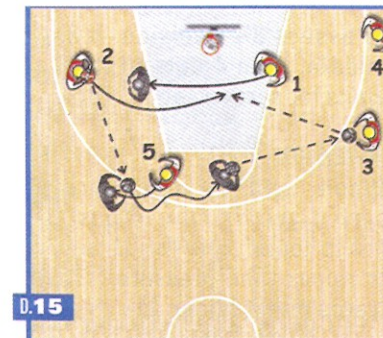


D.14

DIAGRAMME (14)

Si 2 ne peut tirer ou servir 4, il cherche 5, qui est resté à son poste après la coupe de 2. 5 effectue une pénétration en rebondant pour un possible jump shot mais plus probablement pour servir 3, qui s'est détaché d'un écran posé par 1.

Note: une importante règle pour 3 est d'attendre sur l'écran jusqu'à ce que la balle atteigne le milieu de la ligne de lancer francs. Ceci peut être une voie pour une pénétration de 4 ou 5. Le timing est crucial car il n'ya aucun espace libre pour positionner 3 si la passe n'est pas encore disponible (diagr.15).

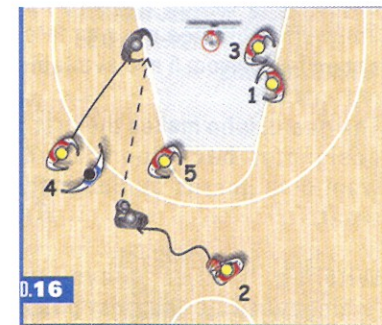


D.15

DIAGRAMME (15)

Alternativement, si 4 est marqué, il peut vouloir faire une feinte de coupe pour une possible passe de 2. Si 2 ne fait pas la passe à 4 sur la feinte de coupe,

les options de jump shot ou il continue dans la même lignée comme décrite sur dessus (diagr.16).



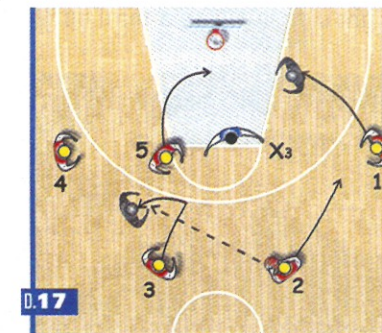
D.16

DIAGRAMME (16)

Note: Les options décrites ici sont utiles lorsque vous visez au début un jump shot ou une option de poste haut pour l'un ou l'autre des arrières.

KICKBACKS (Passe en arrière)

Lorsque le défenseur du premier coupeur "pêche" pour boucher la voie, 3 peut choisir de faire un "kickbacks" pour un potentiel tir aidé par un écran mis par 5. L'adversaire de 5 peut chercher à soutenir, empêcher, bloquer le tir et donc 5 fonce sur le panier avec toutes les options du "kickbacks" (diagr.17).



D.17

DIAGRAMME (17)

Si 3 ne peut tirer ou faire la passe à 5, il sert 4 et alors cela engendre une autre variation de la première option. 4 pénètre grâce à l'écran

posé par 3 et s'il ne tire pas ou ne revient pas à 3, il sert 1 sortant de l'écran mis par 2. 5 continue toujours sa course au poste bas sur le coté droit. Si 1 ne peut tirer, il cherche 3 profite de l'écran posé par 2 cherche 5 au milieu du bas poste (diagr.18).



D.18

DIAGRAMME (18)

S'il n'y a aucune option de panier prise, 1 stabilise sur trois nouveaux endroits sur le coté droit et prépare à lancer une troisième option régulière ou une première option (diagr.19).



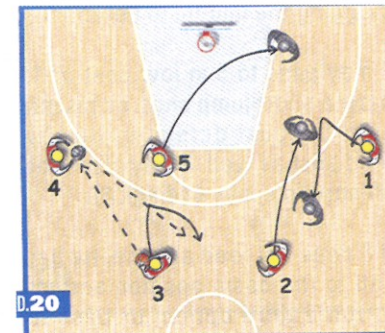
D.19

DIAGRAMME (19)

Ces mêmes règles s'appliquent si un "kickbacks" est lancé d'une première option. 5 doit fonce après une remise à 3. 3 peut choisir de servir 5 ou 4 ou effectuer une pénétration en rebond jusqu'au milieu de la clé et servir 1.

Après la passe de 4 à 3, il attend juste un moment pour évaluer le

choix de 3. Si 3 pénètre jusqu'au milieu, 4 plonge sur la ligne de fond et attend pour l'écran de 2 (diagr.20).

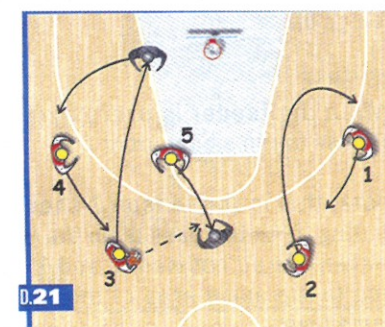


D.20

DIAGRAMME (20)

INVERSION

Lorsque les deux ailiers sont marqués, les arrières visent le poste 5, qui s'éloigne vers le sommet de la raquette (ou aussi loin que possible pour faire baisser la pression). Les ailiers et les arrières inversent leurs positions (Diagr.21).



D.21

DIAGRAMME (21)

Souvent peu d'options de panier réussis sur remise ou un rebond ou une feinte de coupe tardive sur une passe de 5 sont disponibles.

L'arrière, qui effectue la première passe, est le meilleur choix pour une feinte de coupe (nous ne voulons pas que les deux arrières s'encombrent dans la zone du bas poste).

Avec un jeu de confiance, la règle est que "quelque soit le coté qui est servi par le pivot, il doit guider l'option." S'il sert le coté droit, ca sera la troisième option avec 4 comme 1 premier coupeur et 3 comme le second coupeur. Si 5 sert le coté gauche, ca sera une première option avec 4 comme le coupeur et 3 comme le meneur (diagr.22).

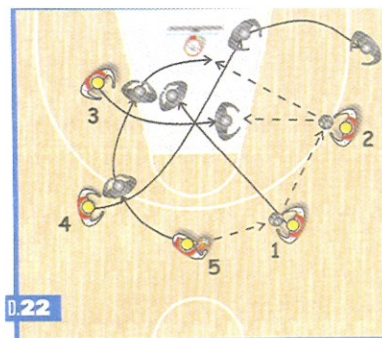


DIAGRAMME (22)

Note: Etant donné que 3 est maintenant dans la plus basse position que dans la normal pour le second coupeur de la troisième option, l'option varie légèrement. 3 est appelé à attendre bas pour un double écran pose par 5 et 1. 3 cherche une opportunité de jump shot.

Habituellement en raison de l'attention accordée à 3, 5 devient la prochaine cible car il devra virer à l'intérieur après que 3 e profité de son écran et présenter une bonne option à l'intérieur. I stabilisera à la nouvelle place du distributeur sur le coté gauche.

Si 2 ne sert personne, il stabilise pour lancer une autre troisième ou première option régulière (diagr 23).

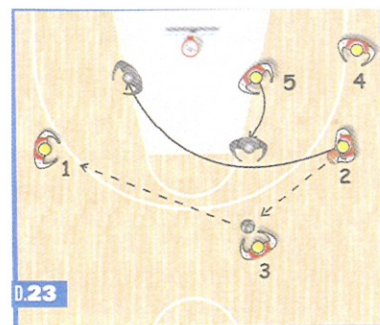


DIAGRAMME (23)

Si 5 fait une passe sur le coté gauche, cela conduira à une première option. 4 profite de l'écran posé par 5 et 5 fera un écran pour 3 pour es options d'écran et course ou une suite régulière si nécessaire (diagr.24).

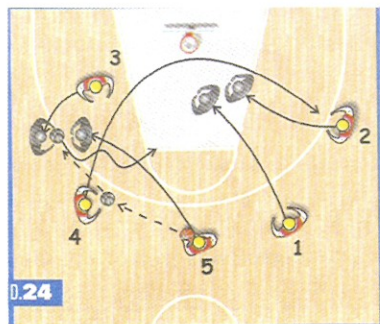


DIAGRAMME (24)

Ce qui a été présenté ici représente la base fondamentale de l'offensive indirecte des Melbourne Tigers. Il ya beaucoup d'options comprises dans notre système pour nous permettre de faire face à toutes sortes de défense, en particulier la défense de pression.

Egalement les options de transitions qui nous permettent d'exploiter les joueurs spécifiques et Les ajustements au système sont minimes bien que le timing des coupes et les décisions de dribles

de pénétration sont importants. Nous essayons de rappeler toujours à nos joueurs que c'est pas le système qui est le plus important mais comment cela est exécuté et pourquoi l priorité est donnée à certains éléments pour atteindre le succès. Chercher à introduire beaucoup d'options conduira à une confusion et un défaut d'exécution tandis qu'en n'ayant bien préparés, le système se briser assez rapidement.

Nos méthodes requièrent assez d'habilités de la part des joueurs dans tous les aspects du jeu et c'est presque impossible de "cacher" un talent inférieur. et tous les joueurs doivent s'engagés pour le système de l'équipe et ses retombées. Cependant, la satisfaction des joueurs se manifeste lorsque tout le monde contribue au succès et le moral de toute l'équipe reste habituellement haut.



FIBA AFRICA

We Are Basketball

LA PROBLEMATIQUE DE LA FORMATION DES OFFICIELS DE BASKET-BALL

PAR ALEXIS SIEWE



- Si votre humble serviteur s'attarde sur ce genre de réflexion intégrant la participation et la responsabilisation des parties prenantes, tels officiels de table, de marque, arbitres de toutes les catégories, officiels statisticiens, commissaires et instructeurs arbitres, c'est parce qu'il est grand temps qu'ils se débarrassent de la mentalité d'assistés permanents. Et à tous les niveaux de leur formation au lieu de prendre des dispositions adéquates et à temps pour réunir ne serait ce qu'une partie des frais exigibles pour leur formation.
- Voilà pourquoi, il s'est développé dans nos ligues et fédérations nationales une culture de la fonction publique et cette culture ambiante a pris de l'ampleur.
- Aujourd'hui, les données ont changé. La fédération

nationale ou la ligue n'est plus la voie royale pour réussir à former des les officiels sans leur participation et leur aide au développement tant au niveau régional, national, qu'international.

- Voilà pourquoi, il est urgent et important d'introduire une autre culture qui est celle de l'effort, de la grandeur, de l'activité, quelque soit, car, l'expérience a démontré que dans la vie, l'on n'exerce pas toujours le métier auquel l'on a rêvé dans l'adolescence ou dans le milieu social.

- Si l'arbitre, l'officiel de table de marque, le commissaire, l'officiel statisticien, ou l'instructeur arbitre ne veut vraiment réussir son insertion dans l'arbitrage et le corps arbitral, il doit travailler avec passion, probité et humilité.



C'est d'ailleurs le signe dit de l'épaulette. La palpation révèle une cavité articulaire vide et la présence anormale d'une masse arrondie, dans le creux de l'aisselle. Il s'agit de la tête de l'humérus. L'existence d'une insensibilité quelconque du membre supérieur peut signifier une atteinte nerveuse ou vasculaire associée.

La conduite à tenir enseignée dans les écoles de médecine, recommande de réaliser en urgence un bilan radiographique complet de l'épaule, afin de confirmer le diagnostic et d'éliminer toute suspicion de fracture ou autre anomalie associée. Ceci, avant toute tentative de réduction de la luxation.

Malheureusement dans la pratique courante, les luxations de l'épaule sont souvent réduites "manu militari" sur les stades. La technique de réduction consiste à exercer une traction sur le bras vers le bas, tout

en repoussant la tête de l'humérus en dehors, à l'aide du talon du pied ou du poing de l'opérateur logé dans le creux de l'aisselle. Pour un opérateur avisé, la réduction d'une luxation de l'épaule est relativement aisée en dehors de lésion associée (fracture, interposition ligamentaire, tendineuse, musculaire ou osseuse).

Le traitement consiste à mettre le bras en écharpe sur une attelle ou mieux à l'immobiliser contre le corps, à l'aide de bandes collantes, durant 3 à 4 semaines. Par la suite des séances de rééducation fonctionnelle pour renforcer l'articulation sont nécessaires, afin d'éviter la survenue de complications (épaule douloureuse, arthrose, récurrence, etc.).

La complication la plus fréquente est la luxation récidivante de l'épaule. Il s'agit d'une luxation qui se reproduit fréquemment et

facilement pour des traumatismes de plus en plus minimes, parfois même au cours du sommeil. Très souvent le sujet finit par savoir remettre son épaule en place tout seul.

Lorsque la luxation devient trop fréquente, on a recours à la chirurgie qui réalise un montage anti-luxation. Les avis quant aux performances sportives après une chirurgie de l'épaule demeurent très mitigés. Elles sont plutôt décevantes...

Il convient donc de rappeler l'importance de la préparation physique, de l'échauffement, avec ses phases d'étirements et de mobilisations articulaires, pour une pratique sportive sécurisée. Il faut également insister sur l'apprentissage du bon geste technique. Le respect de ces règles, aussi élémentaires soient-elles, permet d'éviter, assurément, de nombreux accidents !



FIBA
AFRICA

We Are Basketball

VRAI OU FAUX



QUESTIONS

1. Le capitaine A4 fait faute sur B4. C'est la 5ème faute de A4. A7 remplace A4. Dans cette même période, le coach de l'équipe A commet une faute disqualifiante. Il n'a pas d'assistant coach inscrit sur la feuille de match pour l'équipe A. A4 peut-il prendre en main le coaching de l'équipe ?
2. Durant la première période, le marqueur accorde par erreur deux points inscrits par A3 à l'équipe B. L'erreur est découverte durant l'intervalle entre la première et seconde période. Peut-on corriger la feuille de match à ce moment ?
3. L'équipe A inscrit un panier de champ après quoi A4 commet une faute dans la zone restrictive. C'est la troisième faute de joueur commise par l'équipe A. Dans la remise en jeu qui suit, est-il permis au joueur qui effectue cette remise en jeu de courir le long de la ligne de fond avant d'exécuter la remise en jeu ?
4. A2 dans la zone avant de l'équipe A effectue une passe pour A4. La balle touche un arbitre et repart dans la zone arrière de l'équipe A où elle est contrôlée par A4. Y a-t-il une violation pour retour en zone ?



5. Une remise en jeu alternée est accordée à A3 sur le coté de la zone avant de l'équipe A. Est il permis à A3 de faire une passe à son coéquipier qui est dans la zone arrière?

6. L'équipe A contrôle la balle et le chronomètre de 24 secondes marque dix seconde restantes lorsque le jeu est interrompu pour une situation de bagarre. Le jeu reprend avec une remise en jeu pour l'équipe A. L'équipe A aura-t-elle seulement dix secondes restantes sur le chronomètre de 24 secondes?

7. Un joueur de l'équipe A marque sans faire exprès dans son propre panier. Doit-on accorder les deux points au capitaine de l'équipe B?

8. Lors d'un échec du dunk de A4, la balle rebondit sur le cerceau après quoi le signal de 24 secondes retentit par erreur. Est une situation d'entre deux?

9. Lors de toutes les remises en jeu alternées, Est que toutes ces remises en jeu seront elles administrées par l'arbitre?

10. Pendant que l'équipe A a le contrôle la balle, B3 commet une faute sur A3. Cette faute est la seconde faute de joueur de l'équipe B dans cette période. Ensuite, A2 et B2 commet une double faute. Aurons nous avoir une situation d'entre deux?

REPONSES

- | | |
|--------|---------|
| 1. Oui | 2. Oui |
| 3. Non | 4. Oui |
| 5. Non | 6. Oui |
| 7. Oui | 8. Non |
| 9. Non | 10. Non |





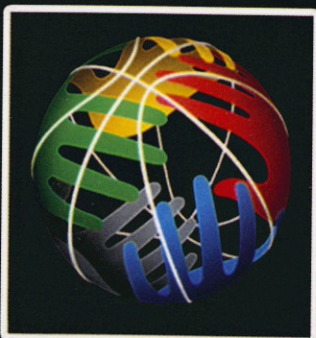
FIBA
AFRICA

We Are Basketball

50

ANS

1961 - 2011



FIBA
AFRICA

We Are Basketball