

AFRO TECHNIQUE
MAGAZINE N° 49
AVRIL - MAI - JUIN 2017



FIBA
We Are Basketball

MATHURIN NGUOSSAN
LE TEMPS AU
BASKET-BALL

CLAUDE CONSTANTINO
LA DEFENSE
INDIVIDUELLE

DR ROLAND KOUAME
RECUPERATION CHEZ
LE SPORTIF

**LA DEFENSE
INDIVIDUELLE**





ZONE 1

- Algérie (ALG)
- Libye (LBA)
- Maroc (MAR)
- Tunisie (TUN)

ZONE 2

- Cap Vert (CPV)
- Gambie (GAM)
- Guinée (GUI)
- Guinée - Bissau (GBS)
- Mali (MLI)
- Mauritanie (MTN)
- Sénégal (SEN)
- Sierra Leone (SLE)

ZONE 3

- Bénin (BEN)
- Burkina Faso (BUR)
- Côte d'Ivoire (CIV)
- Ghana (GHA)
- Libéria (LBR)
- Niger (NIG)
- Nigeria (NGR)
- Togo (TOG)

ZONE 4

- Cameroun (CMR)
- Centrafrique (CAF)
- Tchad (CHA)
- Rép. Dem. du Congo (COD)
- Guinée Equatoriale (EQ)
- Gabon (GAB)
- République du Congo (CGO)
- Sao Tomé & Príncipe (STP)

ZONE 5

- Burundi (BDI)
- Egypte(EGY)
- Erythrée(ERI)
- Ethiopie (ETH)
- Kenya (KEN)
- Rwanda (RWA)
- Somalie (SOM)
- Soudan du Sud (SSD)
- Soudan (SUD)
- Tanzanie (TAN)
- Ouganda (UGA)

ZONE 6

- Angola (ANG)
- Botswana (BOT)
- Lesotho (LES)
- Malawi (MAW)
- Mozambique (MOZ)
- Namibie (NAM)
- Afrique du Sud (RSA)
- Swaziland (SWZ)
- Zambie (ZAM)
- Zimbabwe (ZIM)

ZONE 7

- Comores (COM)
- Djibouti (DJI)
- Madagascar (MAD)
- Maurice (MRI)
- Seychelles (SEY)



DIRECTEUR DE PUBLICATION
Dr Alphonse BILE
PRÉSIDENT DU CONSEIL MEDIA
Abdellatif HATIM
RESPONSABLE COMMUNICATION
Lamine BADIANE
REDACTEUR EN CHEF
Ali BOUKARI
E-mail : ali.boukari@fiba.com
REDACTEURS
Abbas DIOP, Dr Eric ALLANGBA,
Dr. Roland KOUAME, NOUREDDINE TABOUBI
TRADUCTION
Elysée Dégni, Ali Boukari, Olivier Kambiré
INFOGRAPHIE
Olivier KAMBIRE
CREDITS PHOTOS
Richard SIKABI, Régis THALMAS, FIBA,
COMITE DE LECTEURS
Yacouba YIRA, Mathurin N'GUESSAN
TIRAGE
1000 copies
PERIODICITE: TRIMESTRIEL
FIBA et FIBA Afrique ne sont nullement responsables pour les opinions exprimées dans les articles. Les Fédérations Nationales et leurs affiliés peuvent reproduire une partie ou le magazine entier pour leur usage interne, mais ne doivent vendre aucune partie ou le magazine entier à un publicateur extérieur sans l'autorisation écrite de la FIBA Afrique. Toute information publiée dans ce magazine est produite à titre de nouvelles uniquement et ne saurait être utilisée pour violer toute disposition légale nationale ou internationale.

IMPRESSION
Le Caire (Egypte)
Copyright 2016 FIBA - Bureau Régional Afrique

"LE PROFESSIONALISME, GAGE DU DEVELOPPEMENT DU BASKET AFRICAIN"



DR. ALPHONSE BILE

FIBA Afrique a tenu les 20 et 21 Avril son Congrès mi-mandat à Bamako.

Lors de son Congrès tenu en 2014, l'instance de gestion du basketball africain a adopté une feuille de route pour la période 2014-2018.

Celle-ci a capitalisé sur les progrès réalisés et a dégagé une stratégie d'avenir qui vise la mise à niveau du Basket-ball africain. Le plan d'action élaboré tient compte des objec-

tifs prioritaires fixés par la FIBA. Il est caractérisé principalement par la nouvelle gouvernance, le développement des Fédérations nationales, le nouveau système de compétitions et l'appui au 3x3. Le tout est d'en faire un outil important pour la popularisation du Basketball en Afrique.

FIBA Afrique reste convaincue qu'il s'agit d'un plan ambitieux qui tient compte des spécificités propres au Continent africain. Sa réussite aura une portée bénéfique sur le développement de l'ensemble de composantes du Basket africain.

Alphonse Bile,
Directeur Régional FIBA Afrique

SOMMAIRE

BON A SAVOIR	4 - 5
OUVERTURE DES DEMANDES D'ACCREDITATION POUR LE FIBA WOMEN'S AFROBASKET 2017	
ARBITRAGE	
LE TEMPS AU BASKET-BALL Par Mathurin N'Guessan	6 - 9
CODE D'ETHIQUE DE L'ARBITRE Par Noureddine TABOUBI	
BULLETIN DES ENTRAINEURS	10- 13
LA DEFENSE INDIVIDUELLE Par Claude Constantino	
BULLETIN MEDICAL	14 - 17
LA RECUPERATION CHEZ LE SPORTIF Par Dr Roland Kouamé	
LE POINT DE CÔTE Par Dr. Eric Allangba	
GESTION ADMINISTRATIVE	18 - 21
LIER UNE STRUCTURE D'ORGANISATION A UNE STRATEGIE	
TRIBUNE LIBRE	22 - 24
LA FEUILLE DE MATCH ELECTRONIQUE Par Richard Stokes et Miguel Betancor	
QUESTIONS- REponses	25 - 26
VRAI OU FAUX	



OUVERTURE DES DEMANDES D'ACCREDITATION



ABIDJAN, Cote d'Ivoire – La période des demandes d'accréditation pour le FIBA Women's AfroBasket 2017 est maintenant ouverte.

La compétition se déroulera du 18 au 27 août à Bamako, la capitale du Mali et les représentants des médias désireux de prendre part à cet événement sont priés de soumettre leurs demandes sur le Portail Media de la FIBA.

La date limite des demandes d'accréditation est fixée au 4 août. Toute demande d'accréditation soumise fera l'objet d'une étude.

TERMES & CONDITIONS

Les candidats retenus seront informés par le Bureau régional de la FIBA en Afrique. Veuillez noter que la soumission d'un formulaire en ligne reste une demande et ne garantit pas l'obtention de l'accréditation.

Une version électronique appropriée et valide d'une photo d'identité (montrant clairement le visage) du candidat doit être téléchargée au moment de l'enregistrement.

Les demandes ne comportant pas de photo appropriée et valide ne seront pas prises en compte.

Pour bénéficier d'une accréditation média, le candidat doit représenter un organe de presse de bonne foi qui produit et publie du contenu original.

Les demandes d'accréditation média soumises par les représentants des clubs, les agents de joueurs, les auteurs de brochures éducatives, les blogueurs ou les médias qui ne produisent pas du contenu original selon les critères conventionnels de collecte d'informations ne seront pas prises en considération.

Les indépendants (journalistes, photographes et vidéastes) pourraient être invités à prouver qu'ils sont en mission pour un média

ION POUR LE FIBA WOMEN'S AFROBASKET 2017



afin d'être pris en compte pour les accréditations médias.

Les accréditations seront attribuées sur la base de l'historique

professionnel du média demandeur, l'importance de l'événement et le rapport avec le basket-ball en général, ainsi que le nombre de places disponibles.

GROUP A

-  MALI
-  CAMEROON
-  WILDCARD
-  TUNISIA
-  COTE D'IVOIRE
-  ANGOLA

GROUP B

-  SENEGAL
-  NIGERIA
-  EGYPT
-  GUINEA
-  ZONE 4
-  MOZAMBIQUE

#AFROBASKETWOMEN2017



MATHURIN N'GUESSAN

LE TEMPS AU BASKET-BALL

Pour rendre le basket-ball plus attrayant, le législateur a prévu l'exécution de chaque action dans un temps bien déterminé.

LES TROIS SECONDES:

- Un joueur ne peut pas rester plus de 3 secondes consécutives dans la zone restrictive adverse alors que son équipe a le contrôle d'un ballon vivant dans sa zone avant et que le chronomètre de jeu est en marche.

LES CINQ SECONDES:

- Le joueur effectuant la remise en jeu ne doit pas : Mettre plus de 5 secondes avant de lâcher le ballon.
- Le tireur de lancer franc doit se placer derrière la ligne de lancer franc doit lâcher le ballon dans les cinq (5) secondes à partir du moment où l'arbitre l'a mis à sa disposition.
- Un joueur étroitement marqué doit passer, tirer ou dribbler le ballon dans un délai de 5 secondes.



LES HUITES SECONDES :

- Chaque fois : Qu'un joueur situé dans sa zone arrière gagne le contrôle d'un ballon vivant, ou 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 8 secondes.

LES QUATORZE SECONDES:

- Après que le ballon a touché l'anneau du panier de l'adversaire, le chronomètre des tirs doit être réinitialisé à 14 secondes si

l'équipe qui reprend le contrôle du ballon est la même équipe que celle qui avait préalablement le contrôle du ballon avant que celui-ci touche l'anneau.

- Après une remise en jeu effectuée en zone avant, le chronomètre des tirs doit être remis en marche de la manière suivante: - Si 14 secondes ou plus sont affichées sur le chronomètre des tirs au moment où le jeu a été arrêté, le chronomètre des tirs ne doit pas être réinitialisé, mais doit continuer à partir du temps où il a été stoppé, - Si 13 secondes ou moins sont affichées sur le chronomètre des tirs, le chronomètre des tirs être remis à 14 secondes.

LES QUINZE SECONDES:

- Si le joueur blessé ne peut pas continuer à jouer immédiatement (environ 15 secondes) ou s'il reçoit des soins, il doit être remplacé sauf si l'équipe est réduite à moins de 5 joueurs sur le terrain de jeu.

LES VINGT-QUATRE SECONDES :

- Chaque fois : Qu'un joueur prend le contrôle d'un ballon vivant sur le terrain de jeu, Lors d'une remise en jeu, le ballon touche ou est légalement touché par n'importe quel joueur sur le terrain de jeu et que l'équipe du joueur qui effectue la remise en jeu conserve le contrôle du ballon, cette équipe doit tenter un tir au panier dans le délai de 24 secondes.

LES TRENTES SECONDES:

- Les remplacements doivent être effectués aussi rapidement que possible. Un joueur qui a commis ses 5 fautes ou qui a été disqualifié doit être remplacé immédiatement, dans un délai maximum de 30 secondes. Si, selon le jugement de l'arbitre, la reprise du jeu est retardée un temps-mort doit être imputé à l'équipe fautive. Si l'équipe n'a plus de temps-mort disponible, une faute technique enregistrée " B " peut être infligée à l'entraîneur, pour avoir retardé le jeu.

- Un joueur qui a commis 5 fautes doit en être informé par un arbitre et doit quitter le jeu immédiatement. Il doit être remplacé dans les 30 secondes.

- Le chronomètreur doit faire retentir son signal lorsqu'il reste 30 secondes avant le commencement de la seconde, de la quatrième et de chaque prolongation.

LES CINQUANTE SECONDES:

Le chronomètreur doit faire retentir son signal lorsque 50 secondes du temps-mort se sont écoulées.

UNE MINUTE:

- Un temps-mort est une interruption du jeu demandée par l'entraîneur ou l'entraîneur adjoint. Chaque temps-mort doit durer 1 minute.

QUATRE-VINGT-DIX SECONDES:

Le chronomètreur doit faire retentir son signal lorsqu'il reste 1 minute 30 secondes avant le commencement de la première et de la troisième période.



Sofiane Si Youssef (Algérie)

DEUX MINUTES:

- Les deux dernières minutes du quatrième quart temps ont un caractère particulier. Une équipe a droit à un maximum de deux temps morts dans les deux dernières minutes du quatrième quart temps.

- Aucun temps-mort ne peut être accordé à l'équipe ayant marqué, lorsque le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations à la suite d'un panier réussi du terrain, à moins qu'un arbitre n'ait interrompu le jeu.

Il doit y avoir un intervalle de 2 minutes entre la première et la seconde période (première mi-temps), entre la troisième et la quatrième période (seconde mi-temps) et avant chaque prolongation.

- Le chronométreur doit arrêter le chronomètre de jeu lorsque un panier est marqué alors que le chronomètre de jeu indique 2 :00 minutes ou moins dans la quatrième période et dans chacune des prolongations.

TROIS MINUTES:

- Le chronométreur doit avoir un chronomètre de jeu et un chronomètre de temps-morts à sa disposition et doit avertir les équipes et les arbitres 3 minutes au moins avant le commencement de la troisième période - Le chronométreur doit faire retentir son signal lorsqu'il reste 3 minutes avant le commencement de la première et de la troisième période

CINQ MINUTES:

- Si le score est à égalité à l'expiration du temps de jeu de la quatrième période, le jeu doit continuer par autant de prolongations de 5 minutes nécessaires pour qu'un résultat positif soit obtenu

- Si un arbitre est blessé ou qu'il ne peut pas continuer sa tâche pour n'importe quelle autre raison, le jeu doit reprendre dans les 5 minutes qui suivent l'incident

DIX MINUTES:

- 10 minutes au moins avant l'heure fixée pour le début de la rencontre, chaque entraîneur doit confirmer son accord sur les noms et numéros correspondants des membres de son équipe ainsi que les noms des entraîneurs en signant la feuille de marque. Ils indiquent en même temps les cinq (5) joueurs qui commenceront le jeu. L'entraîneur de l'équipe "A" sera le premier à fournir cette information.

- La rencontre consiste en 4 périodes de 10 minutes

QUINZE MINUTES:

- Une équipe perd la rencontre par forfait si : Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre.

- Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes à la mi-temps .

VINGT MINUTES:

- 20 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit fournir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre.

- Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre.

- Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre.

- L'arbitre doit inscrire au verso de la feuille de marque avant de la signer tout comportement antisportif de la part de membres du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre ou bien entre l'expiration du temps de jeu et l'approbation et la signature de la feuille de marque .

QUINZE MINUTES:

- Une équipe perd la rencontre par forfait si : Elle n'est pas présente ou n'est pas en mesure de présenter sur le terrain 5 joueurs prêts à jouer 15 minutes après l'heure fixée pour le commencement de la rencontre .
- Il doit y avoir un intervalle de 15 minutes à la mi-temps .

VINGT MINUTES:

- 20 minutes au moins avant l'heure fixée pour le commencement de la rencontre, chaque entraîneur ou son représentant doit four-

nir au marqueur une liste avec les noms et les numéros correspondants des membres de l'équipe qui sont qualifiés pour jouer dans la rencontre ainsi que le nom du capitaine de l'équipe, de l'entraîneur et de l'entraîneur adjoint. Tous les membres d'équipe dont les noms sont inscrits sur la feuille de marque sont autorisés à jouer même s'ils arrivent après le commencement de la rencontre .

- Il doit y avoir un intervalle de 20 minutes avant l'heure prévue pour le commencement de la rencontre .

- Le pouvoir des arbitres commence lorsqu'ils arrivent sur le terrain de jeu 20 minutes avant l'heure prévue pour le début de la rencontre. .

- L'arbitre doit inscrire au verso de la feuille de marque avant de la signer tout comportement antisportif de la part de membres du banc d'équipe s'étant produit avant les 20 minutes qui précèdent le commencement de la rencontre ou bien entre l'expiration du temps de jeu et l'approbation et la signature de la feuille de marque. .



CODE D'ÉTHIQUE DE L'ARBITRE



NOUREDDINE TABOUBI

L'arbitrage est un élément essentiel dans la réussite d'un match de basket-ball. Pour ce faire les arbitres doivent respecter scrupuleusement le code d'éthique dont quelques règles sont indiquées ci-dessous.

LA PROPETE

L'uniforme de l'arbitre est son premier outil de travail. Il doit être propre et bien dressé. L'arbitre se doit de la porter avec fierté. L'uniforme donne le premier renseignement sur l'arbitre. Comme on le dit souvent, l'habit ne fait pas le moine, cependant on ne peut reconnaître le moine sans son habit. L'arbitre impose déjà le respect par la netteté de son uniforme. Il est fondamental de prendre soin de son uniforme non seulement pour faire bonne impression mais également pour promouvoir l'activité et le rôle de l'arbitre dans la promotion du basket-ball. L'uniforme fait partie intégrante de l'image de l'arbitre. L'uniforme de l'arbitre est non seulement un élément distinctif mais il permet également de donner confiance aux différents acteurs en relayant une image de sérieux et d'excellence. Les attitudes, les comportements ainsi que la qualité des prestations sont inconsciemment conditionnés par cette tenue distinctive. Par ailleurs, le fait de porter la même tenue va instaurer l'esprit d'équipe au niveau des arbitres.

LA SERENITE

L'arbitre se doit d'intervenir auprès des joueurs avec calme et sérénité, tout comme ceux-ci doivent parler à l'arbitre avec calme

et sérénité. Les acteurs ne sont pas des ennemis mais des amis qui doivent collaborer pour le bon déroulement de la rencontre. Ainsi, même les décisions les plus graves de fautes techniques, de fautes antisportives ou de fautes disqualifiantes doivent être prises avec calme et sérénité et non avec rage, haine ou arrogance.

L'HONNETETE

Être honnête, c'est avoir la conscience tranquille face à soi-même et face aux différents acteurs du jeu. L'honnêteté est la conscience de ce qui est approprié à son rôle, à son comportement et à ses relations. L'honnêteté élimine toute hypocrisie ou artificialité génératrice de confusion et de méfiance dans l'esprit des autres. L'honnêteté consiste à ne jamais employer à mauvais escient ce qui nous a été confié. L'arbitre doit avoir l'honnêteté d'aller au bout de ses convictions. Par son honnêteté et son intégrité, l'arbitre devient le premier agent de sécurité sur le terrain. En effet l'arbitre ne doit pas être la cause de gestes de violence ou de brutalité. Soyez honnête et droit. Vous réussirez dans l'arbitrage.

LE RESPECT

Avoir du respect pour les acteurs, c'est les traiter avec égards et estime afin de ne pas leur porter atteinte ou préjudice. Le respect peut être simplement une marque de politesse, une formule convenue... Le respect des acteurs s'impose par le sentiment et la reconnaissance que l'on a de leurs valeurs en tant que personne. Le respect ne relève pas du sentiment et de la sensibilité, c'est une obligation morale qui rassure les différents acteurs du jeu.



Yelena Tomic, Chahinaz Bousseta, Nadège Zouzou

LA DEFENSE INDIVIDUELLE



CLAUDE CONSTANTINO

Le règlement de Basket Ball actuellement en vigueur exige de l'équipe en possession du ballon de la remettre en jeu en cinq secondes ; de passer de sa zone défensive à la zone offensive en huit secondes et vingt quatre secondes au total pour faire une tentative de panier sous peine de perdre le ballon pour violation.

Le joueur en possession du ballon a trois possibilités de jeu :

Passer, Dribbler et/ou Tirer au panier

Devant ces règles restrictives du jeu imposées aux joueurs et équipes en possession du ballon, les entraîneurs de basket Ball pratiquent de plus en plus une défense, surtout sur le porteur du ballon, basée sur trois principes :

Pression constante, Orientation et Réduction en abrégé " P.O.R "

L'objectif principal de cette défense individuelle est d'amener l'équipe attaquante à conserver le ballon durant un maximum de temps (20 à 22 secondes), obligeant ainsi au dernier joueur attaquant à faire un tir précipité ou une pénétration pour essayer de provoquer une faute.

Ce système défensif exige des joueurs la possession et la connaissance de très bonnes **TECHNIQUES DEFENSIVES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES de BASES** et des principes particuliers du P.O.R.

I.TECHNIQUES DEFENSIVES INDIVIDUELLES ET COLLECTIVES DE BASES

Le Basket Ball, jeu collectif simple et exigeant, fait de plusieurs signaux combinés d'une équipe (système de jeu) demande, pour une bonne application, que les joueurs possèdent d'abord de bonnes techniques offensives comme défensives individuelles et collectives de bases plus connues comme FONDAMENTAUX.

Ainsi de plus en plus la priorité aux entraînements (60 à 70 %) est accordée au travail des fondamentaux individuels et collectifs basé sur le 1 x1, 2 x 2 et le 3 x 3 facilitant ainsi le travail collectif et son efficacité.

II.DEFENSE INDIVIDUELLE COLLECTIVE

La défense HOMME à HOMME moderne est, actuellement, basée sur l'application, tout ou moitié terrain, sur :

- La Pression constante
- L'Orientation
- La Réduction.

Comme nous l'avons dit précédemment le règlement actuel du jeu a amené les joueurs et équipes en situation offensive à plus de rapidité dans les actions de jeu et surtout à la perfection dans les tirs spécialisant même certains joueurs aux tirs dans les dernières secondes du jeu.

Le Basket Ball est un jeu de transition entre la situation offensive et défensive et les entraîneurs, en fonction de son évolution, sont amenés à imaginer des systèmes défensifs dont le P.O.R.

PRINCIPES GENERAUX

1.PRESSION CONSTANTE SUR LE PORTEUR DU BALLON.

Après panier marqué ou une violation (surtout en zone défensive) une pression doit se faire sur le receveur de la première passe (meneur ou un des ailiers).

Cette pression a deux objectifs :

* retarder le ballon dans la zone défensive (règle des huit secondes)

Il a été prouvé d'après les statistiques que même les plus grandes équipes arrivent à sortir de cette zone entre cinq (5) à six (6) secondes.

* permettre au possesseur du ballon qu'une seule possibilité de jeu (le départ en dribble)

Application du principe de l'ATTAQUANT qui ATTAQUE le DEFENSEUR.

2.ORIENTATION DU PORTEUR DU BALLON

a) Chaque joueur a un côté faible ou moins fort et un côté fort. Le premier principe pour l'entraîneur est de les détecter rapidement et le défenseur d'orienter le possesseur du ballon à partir en dribble constamment sur son côté faible ou moins fort. Cette orientation constitue pour les autres défenseurs un premier signal qui les permettra de se positionner en conséquence.



Mo Tangara (Mali) défendant sur Jason Reteno (Gabon)

b) L'orientation peut se faire sur plusieurs directions en fonction de la position du porteur du ballon sur le terrain :

DIAGRAMME 1

- lignes latérales
- lignes médianes (vers les angles)
- lignes de fond (vers les angles)

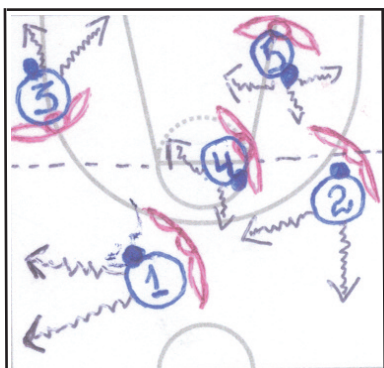


Diagramme 1

c) Les défenseurs sur porteur ou non porteur du ballon ne doivent jamais permettre une pénétration par le milieu du terrain (axe central) ou la zone réservée.

La Position des défenseurs sur non porteur de ballon en pénétration doit être en interception par rapport à la position du ballon. DIAGRAMME 2 et 3

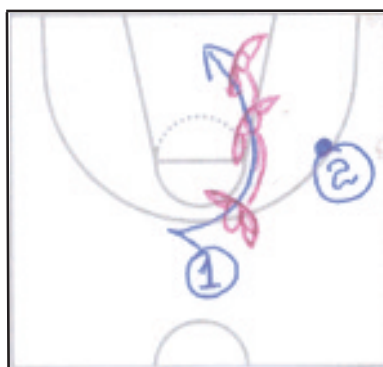


Diagramme 2

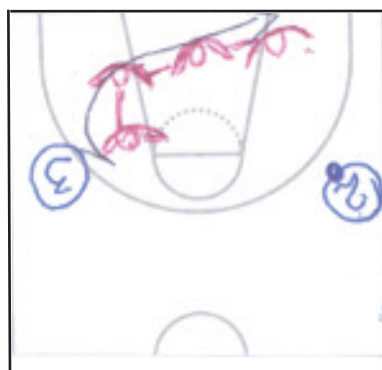


Diagramme 3

d) L'avantage de la position en orientation peut permettre d'éviter ou de sauter les écrans directs ou indirects principalement en Pick en Roll.



3. REDUCTION

C'est une des conceptions modernes que certains entraîneurs appliquent actuellement comme stratégie défensive sur le porteur du ballon qui se résume ainsi :

- Réduction du champ visuel
- Réduction du champ de jeu

a) REDUCTION DU CHAMP VISUEL

L'application de la Pression / Orientation sur le porteur du ballon et la bonne technique défensive du défenseur (une ou deux mains en l'air et/ou sur le ballon) rendent, techniquement, difficile à l'attaquant d'avoir une vision globale du terrain qui sera souvent obligé de porter son regard sur le côté ouvert ou supposé ouvert par le défenseur.

b) REDUCTION DU CHAMP DE JEU

La position Pression/Orientation du défenseur va obliger le porteur du ballon à protéger le ballon du côté opposé ; à partir en dribble et/ou à passer le ballon sur le côté ouvert ou supposé ouvert par le défenseur. La position "AIDE" des autres défenseurs en occupant les lignes de passes réduit le champ de jeu du porteur de ballon.



Diagramme 4

c) IMPORTANCE DE LA POSITION "AIDE" et de L'OCCUPATION DES POSSIBILITÉS DE LIGNES DE PASSES

L'efficacité de cette position Pression/Orientation sur le porteur du ballon dépendra, pour sa réussite, en premier lieu de la position "AIDE" et de l'occupation constante des lignes de passes des autres défenseurs se trouvant du côté fort. Les défenseurs du côté faible doivent se trouver en position "AIDE" ; occuper les **lignes de passes** en fonction des attaquants et **jouer l'interception sur une tentative de pénétration d'un joueur non porteur de ballon.**

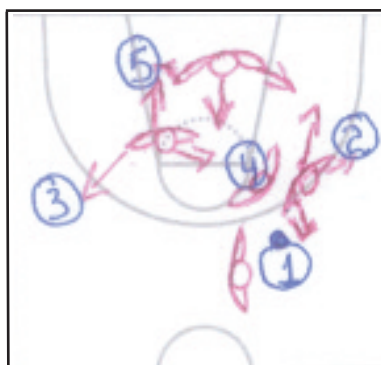


Diagramme 5

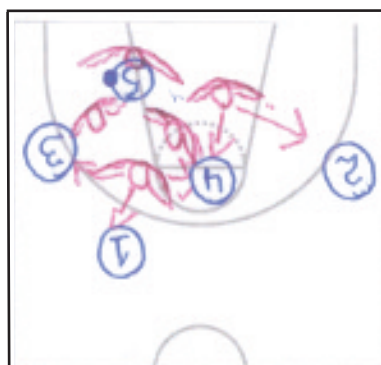


Diagramme 6

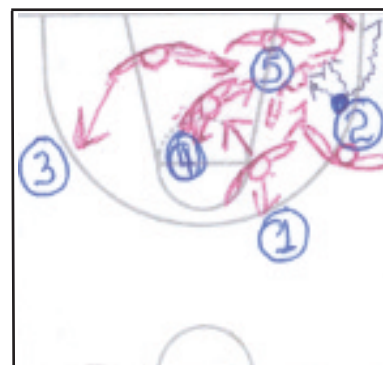


Diagramme 7

4. Autre efficacité de ce système défensif est que les possibilités de jeu de l'attaquant se voient diminuer :

- Sur le départ en dribble l'attaquant ne peut aller que sur le côté supposé ouvert ;
- Le ballon étant sur sa main faible l'efficacité du tir est moindre ;
- Les lignes de passes étant fermées la passe à un partenaire se fera généralement en hauteur permettant une interception ou le défenseur de "voler" avec le ballon.

5. Le niveau technique, actuel, du dribble des joueurs (meneur et/ou ailier) rend difficile voir impossible de leur voler le bal-

lon.

Ainsi le défenseur sur le dribbleur ne doit pas essayer de voler le ballon, d'où possibilité de commettre une faute, mais de l'orienter vers un partenaire qui va essayer de l'obliger à arrêter son dribble sur une simulation défensive, changement de joueur ou faire un double marquage.

6. Les solutions d'une équipe attaquante dans les dernières secondes sont :

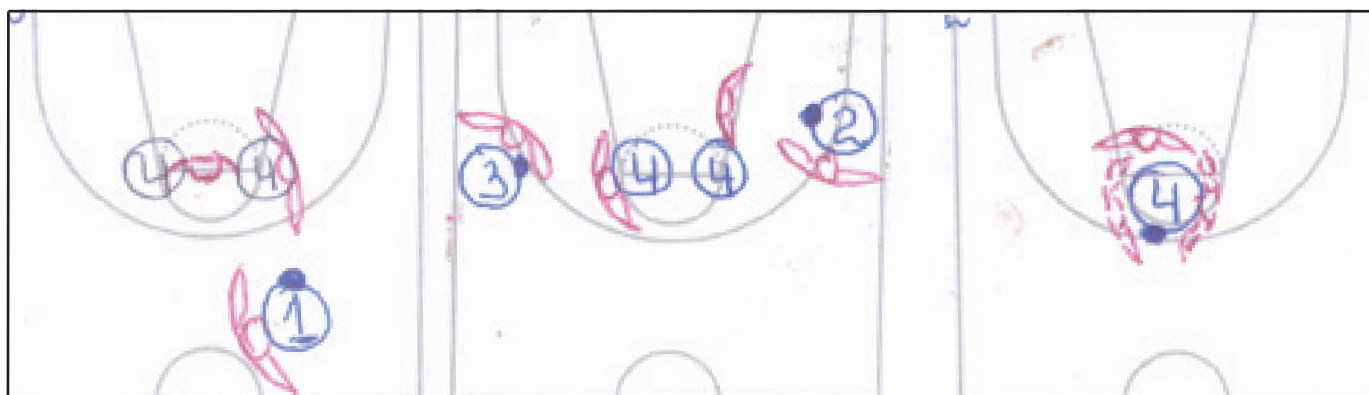
- Recherche de la pénétration essayant de provoquer une faute aux défenseurs ;
- Tentative de panier ou lancer de n'importe quelle partie du terrain ;
- Donner le ballon aux postes pour faire une tentative de pénétration cherchant à

faire provoquer une faute aux défenseurs.

Ainsi à cette partie du jeu les défenseurs doivent :

- Faire plus de pression et de concentration sur le porteur du ballon sur tout le terrain, principalement sur les bons tireurs et les Postes ;
- Plus de concentration au rebond défensif des cinq défenseurs.

7. La Pression sur le POST HAUT se fera, si celui-ci est un bon tireur au niveau de la ligne de lancer franc, pour le priver de recevoir le ballon ou l'obliger à partir en dribble sur son côté faible dans la zone réservée d'où possibilités de lui voler le ballon par les aides.



8. La Pression sur le POSTE MOYEN et/ou sur le POSTE BAS se fera en fermant systématiquement la ligne de fond l'obligeant à faire une tentative de pénétration par le milieu d'où plus de possibilités d'aides et de vol de ballon.

III. QUALITÉS NECESSAIRES DES JOUEURS

1. MENTALES

- Esprit de sacrifice et d'équipe
- Concentration et Discipline tactique
- Intelligence, Anticipation, Interception
- Combativité, Courage et Agressivité dé-

fensive

- Communication.

2. PHYSIQUES

- Bonne condition Physique
- Rapidité et Mobilité.

3. TECHNIQUES

- Bons fondamentaux défensifs individuels et collectifs
- Bon jeu de jambe défensif
- Notion de la position d'aide sur le côté fort ou faible
- Notion de la position sur la ligne de passe côté fort ou faible

- Intelligence pour détecter le côté fort ou faible de son attaquant.

L'objectif principal du Basket Ball est de marquer plus de paniers que son adversaire par une bonne utilisation du ballon. En conséquence le joueur le plus important dans le jeu est le porteur du ballon qui seul à ce moment peut marquer un panier.

Avec l'évolution technique des joueurs en dribble ou les tirs, il est de plus en plus difficile de défendre seul sur ces joueurs.



Ainsi le porteur du ballon étant l'élément fondamental dans le jeu il devient nécessaire de diminuer ses possibilités de jeu en le pressonnant constamment, l'orientant loin du panier ou dans des situations difficiles (angles) et en réduisant son champ visuel et de jeu.

Pour atteindre ce niveau les joueurs doivent posséder d'excellents **FONDA-MENTAUX INDIVIDUELS** et **COLLECTIFS** et que les entraîneurs donnent la priorité à ce travail aux séances d'entraînements.

Il est prouvé qu'une rencontre se gagne à 70 % grâce à des joueurs avec de bons fondamentaux et au choix d'un bon système défensif adapté aux possibilités réelles de ces éléments.



Alassane Méité (Côte d'Ivoire)



LA RECUPERATION CHEZ LE SPORTIF

INTRODUCTION



DR ROLAND KOUAME

L'on l'oublie trop souvent, mais la phase de récupération est d'une part l'une des clefs de l'entraînement et aussi de la réussite d'une compétition sportive d'autre part. Elle est aussi importante que les séances de travail.

En effet, chaque séance d'entraînement, chaque compétition provoque une dépense énergétique proportionnelle à l'intensité et la durée de la sollicitation

musculaire. L'organisme accumule ainsi, pendant l'effort des perturbations biologiques plus ou moins importantes qui nécessitent un temps de restructuration qui est défini comme étant le temps de récupération.

Il s'agit d'une période réservée à l'organisme pour provoquer une activité métabolique supérieure à la normale par rapport à une période de repos pur, période pendant laquelle l'ensemble des systèmes qui ont été sollicités pendant l'effort se restructurent.

I- CONTEXTE JUSTIFIANT DE LA RECUPERATION

L'épreuve sportive entraîne une dépense d'énergie. Il est donc important de rééquilibrer les différents métabolismes perturbés et de faciliter au même moment, l'élimination des métabolites (déchets) de fatigue chez le sportif. Le sportif peut ressentir les effets de la fatigue au soir, au lendemain et au surlendemain d'une compétition ou d'un entraînement intensif. Notons-le, l'activité sportive intense est une véritable usure dont l'organisme exige réparation.

II- MOYENS ET METHODES DE RECUPERATION

** AU NIVEAU PHYSIQUE

Pour qu'une séance d'activité sportive soit bénéfique, l'athlète ne doit pas finir épuisé ou au bord de l'agonie. La récupération peut commencer immédiatement après l'effort ou au contraire être programmée volontairement sous forme de cycles différés. À l'inverse, le préparateur physique ou le médecin sportif pourra programmer des périodes de surcompensation. Il est important de souligner qu'en fonction de chaque organisme, chaque athlète subira de façon variable les effets de l'activité physique et donc le temps de récupération peut varier d'un sportif à un autre. Cependant il est indispensable d'établir des indicateurs de fatigue et des indicateurs de récupération pour chaque athlète afin d'adapter une norme et une moyenne personnalisées pour chacun. A défaut d'une telle démarche individualisée, il serait important d'évaluer un temps de récupération moyen pour toute l'équipe ; temps au bout duquel l'on pourrait voir disparaître chez la grande majorité des athlètes, les principaux signes qui évoquaient l'état de fatigue.

L'état de fraîcheur physique, l'état psychologique, l'entrain dans la reprise de l'entraînement ou de la compétition, la gaité, la bonne humeur retrouvée et la sensation de bien être générale peuvent être des critères d'une récupération bien conduite. La température du corps peut être également contrôlée par le sportif tous

les matins au repos, au lever.

La fréquence cardiaque reste certainement l'indicateur privilégié pour connaître le degré de récupération de l'organisme. Tout sportif (surtout le staff médical) doit pouvoir connaître son rythme cardiaque de base, et le contrôler régulièrement. Pendant la période de récupération, le sportif devra non seulement permettre aux articulations, muscles et tendons, de se régénérer et de se remettre en bon état de marche, mais également permettre au métabolisme d'éliminer tout déchet et de remplir les réserves. Ceci conditionne obligatoirement la mise en place d'une diététique adaptée à la récupération.

** AU NIVEAU DIETETIQUE

Pour ramener l'organisme dans la voie de l'équilibre, il convient ainsi de recourir à certains aliments et d'en supprimer d'autres. Notamment ceux qui feraient augmenter la quantité de toxines et la fatigue, par leurs métabolites que sont l'urée et l'acide urique ; d'où il est conseillé de ne pas surcharger l'organisme avec une copieuse ration de viande ou autres aliments braisés. Par ailleurs, cette récupération va aussi se réaliser par la compensation des besoins à divers niveaux : les besoins en sels minéraux, les besoins en eau, les besoins en glucides, protéines, lipides voire les besoins en vitamines.

- En effet, à l'effort, du fait de la transpiration l'organisme élimine une quantité notable de sel (sodium) et de potassium, qu'il faudra compenser dans les 6 heures qui suivent l'effort (1 litre de sueur correspond à environ 2 grammes de sodium perdu). Ce déficit doit être corrigé par la consommation de repas correctement salés, la prise de boissons riches en potassium et de fruits secs, car l'élimination efficace des toxines par la voie urinaire est dépendante de la quantité de sodium et de potassium dans l'organisme.

- Sans tenir compte de la quantité d'eau contenue dans les aliments, les athlètes doivent compenser leur perte hydrique par la prise d'au moins 2,5 litres d'eau durant la journée qui suit l'épreuve sportive. Cette véritable cure d'eau permet une récupération plus précoce que le simple repos.

- Les réserves de sucre des athlètes sont épuisées par l'effort physique. Il est logique de les recharger mais de façon progressive en évitant l'ingestion massive de sucre rapides (boissons sucrées, sucre en morceau...) et en consommant préférentiellement des sucres lents (riz, pâtes, pain, pomme de terre) lors des repas du soir.

- Lors de l'effort, il se produit une intense consommation de vitamines par l'organisme ; la vitamine C permet la reconstitution des stocks de sucre et contribue, aidée en cela par les vitamines B6 et B12, à l'élimination efficace des déchets métaboliques produits par l'effort ou par l'alimentation

III- CONSEILS PRATIQUES

Loin de nous l'idée et la prétention de donner une recette universelle ou une formule magique conduisant à une récupération miraculeuse. L'objectif dans ce chapitre est de donner des grandes lignes d'une méthodologie pragmatique pouvant constituer une piste assez simple sur la voie d'une récupération efficace. Chacun en fonction de ses expériences sportives et de ses

expériences sportives et de ses habitudes alimentaires et surtout culturelles, pourra faire des réadaptations voire des substitutions qui correspondront mieux à ses réalités.

A - CE QU'IL FAUT FAIRE

• *Juste après la fin de l'activité physique*

- boire 1/3 de litre (soit environs 350ml) d'eau gazeuse de préférence non glacée
- Prendre une bonne douche de préférence avec de l'eau chaude ou tout au moins de l'eau tiède après quoi, avoir une séance de massage peut s'avérer indispensable
- Consommer ¼ de litre (soit environs 250ml) de lait écrémé ou un pot de yaourt aidera à débiter le tamponnement de l'acidité de l'organisme survenue au cours de l'effort physique
- Une demi-heure avant le dîner, consommer selon sa soif soit ¼ ou ½ litre d'eau faiblement minéralisée

• *Le dîner peut avoir la composition suivante*

- Un plat de riz, de pâtes ou de pommes de terre cuites à l'eau de préférence avec un peu de sel
- Un bouillon de légumes salé
- Un plat de salade verte avec des œufs, assaisonnée d'huile et de préférence du citron en lieu et place du vinaigre
- Une ou deux tranches de pain tartinées d'un peu de beurre frais ou de fromage
- Un ou deux fruits ayant des capacités de tamponner l'acidité de l'organisme (banane, mangue, avocat....)

Le soir au coucher boire ¼ de litre de lait écrémé peut être d'un apport considérable et pour couronner le tout, dormir suffisamment (8heures de sommeil minimum) est indispensable voire primordial après toutes les dispositions antérieures.

B- CE QU'IL NE FAUT PAS FAIRE

- Il ne faudrait pas garder sur soi pendant longtemps les tenues de sports mouillées par la sueur surtout les chaussettes et les chaussures qu'il faudra changer au prochain entraînement ou au prochain match. Ce qui permettrait par ailleurs d'éviter les pieds

d'athlètes chez le sportif

- Il ne faudrait pas avoir un repas trop copieux
- Après l'effort, il ne faudrait pas rester dans une atmosphère trop chaude ou trop froide ou trop humide
- Il ne faudrait pas aussi, prendre une douche trop chaude
- Il ne faudrait pas abuser de la consommation de café ou de thé
- Il faut éviter la consommation de tabac et d'alcool de façon générale pour les athlètes et surtout en période de compétitions.

sportif devra non seulement permettre aux articulations, muscles et tendons, de se régénérer et de se remettre en bon état de marche, mais également permettre au métabolisme d'éliminer

CONCLUSION

Pratiquer un sport ou une activité physique peut fatiguer l'organisme qui a besoin d'un délai plus ou moins long pour récupérer. C'est la qualité et la bonne gestion de cette récupération qui permettra de reprendre l'activité physique et sportive dans un but de santé et de performance.

Le sommeil en dehors de tous les autres éléments qui contribuent à offrir une bonne récupération, constitue un maillon essentiel dans le maintien d'une performance sans cesse croissante. En effet des études chronobiologiques, ont montré que les périodes les plus favorables à l'endormissement se situaient généralement sur la période nocturne de 23h à 7h et l'après-midi aux alentours de 13h (la sieste). A contrario, les périodes de 10h à 11h30 et de 17h à 20h sont propices à l'activité physique ou intellectuelle.

Il faut souligner que le sommeil est plus efficace qu'un simple repos obtenu en s'allongeant et en se relaxant. Ainsi nous pouvons lui attribuer une place prépondérante dans la récupération des athlètes, aussi bien pour les cellules nerveuses que pour l'organisme tout entier. Car le taux nocturne d'hormones de croissances étant plus élevé durant le sommeil profond, stimule la fabrication de tissus cellulaires pour la reconstitution des tissus musculaires



GROSSESSE ET SPORTV



DR ERIC ALLANGBA

La grossesse est un état physiologique au cours duquel l'organisme de la future maman subit de nombreuses transformations. Celles-ci favorisent la croissance et le développement du fœtus dans l'utérus. On observe ainsi la disparition des menstrues ou aménorrhée, c'est le premier signe évocateur de la grossesse. On constate également l'apparition de certaines anomalies.

Les troubles digestifs : Il s'agit de nausées, de vomissements, d'une sécrétion excessive de la salive (sialorrhée), d'une modification de l'appétit ou du goût, de constipation, de sensations de brûlures le long de l'oesophage avec des renvois acides ou pyrosis.

Les troubles nerveux : On observe une irritabilité et une émotion accrue, un état de somnolence anormal, des envies ou du dégoût pour tout.

Les troubles pondéraux : Il y a une prise de poids et une tension mammaire qui sont dues à une rétention d'eau par l'organisme.

Les troubles urinaires : On constate de fréquentes émissions d'urine en petites quantités. C'est la pollakiurie.

Ces différents troubles sont qualifiés de signes sympathiques car ils ne sont pas constants. On note une augmentation progressive du volume de l'utérus qui déborde les limites du petit bassin dès le 2ème trimestre, pour devenir très volumineux au 3ème trimestre.

La pratique d'une activité sportive chez la femme enceinte est possible et même recommandée. Cette pratique doit cependant tenir compte de certains paramètres importants.

Le fœtus reçoit son alimentation, de sa mère, par l'intermédiaire du placenta et du cordon ombilical. Lors d'un exercice physique intense et soutenu, on observe une baisse significative de la perfusion sanguine de ces organes, au bénéfice des muscles sollicités par l'exercice. Ainsi tous les efforts importants fournis par la future mère, le sont au dépend du fœtus. Il faut donc définir un type d'activité sportive compatible avec l'état de grossesse.

“L'American Collège of Obstetricians and Gynecologists” (ACOG) fait des recommandations. Il ne faut pas dépasser 3 séances d'activité physique de plus de 15 minutes par semaine. La fréquence cardiaque ne doit pas excéder 140 battements par minute. A partir du 4ème mois, travailler en position allongée au sol expose à des risques de malaise. Il faut proscrire les exercices qui se font sans respirer, en apnée.

L'alimentation doit être équilibrée. Il faut boire de l'eau régulièrement. Une température corporelle supérieure à 38° Celsius contre-indique l'activité sportive. A ces recommandations, il faut ajouter que doivent être bannis tous les sports présentant un risque de traumatisme abdominal. Il s'agit des sports favorisant

les contacts, les chutes et les efforts violents.

Ce sont les sports collectifs, de combats, de glisse, de force athlétique, etc. Il est donc conseillé une activité physique modérée tel que la marche ou la natation que l'on tolère jusqu'au 2ème trimestre. Il faut éviter les trop longues expositions au soleil et les températures ambiantes élevées.

Il existe des services spécialisés qui préparent physiquement et psychologiquement les futures mamans à l'accouchement. On y pratique des exercices respiratoires et des mouvements gymniques visant à rendre plus efficaces et moins douloureuses les contractions utérines lors de l'accouchement.

Certains états de santé contre-indiquent la pratique du sport au cours de la grossesse. Il s'agit de maladies générales non équilibrées : diabète, hypertension artérielle, affections rénales, anémie, affections cardiaques, etc. On note également des problèmes liés à la grossesse : avortement à répétition, prématurité, détresse fœtale, rupture des membranes, saignements, etc.

Le sport chez la femme enceinte présente de nombreux avantages. Il améliore la circulation sanguine et les capacités respiratoires. Il détend et aide à mieux supporter la grossesse. Il est d'un apport psychologique important et participe à l'épanouissement de la future maman. Celle-ci doit être accompagnée au cours de ses activités sportives, pour plus de sécurité.

Aussi, les activités sportives en groupe sont préférables. Au moindre signe de malaise, il faut arrêter l'activité. Il peut s'agir d'une grande fatigue soudaine, de nausées, de vomissements, de vertiges, de problèmes respiratoires, de douleurs abdominales, etc. Des études montrent que les grossesses sont mieux supportées chez les sportives, les accouchements sont plus aisés et les césariennes moins fréquentes !

Après l'accouchement, des exercices de renforcement des muscles du petit bassin sont recommandés. Par ailleurs, il est prouvé que les athlètes réussissent à égaler ou à améliorer leurs performances antérieures, après une maternité !

LE POINT DE CÔTE

Il s'agit d'un phénomène que l'on observe assez fréquemment chez les sportifs. Il se manifeste par une douleur abdominale sous costale droite ou gauche, qui survient au cours d'une activité physique plus ou moins intense. Cette douleur contraint l'athlète à baisser l'intensité de sa course ou même, à stopper son effort.

En dehors des points de côté pathologiques (appendiculaire, biliaire, pulmonaire, cardiaque, etc.) qui ont un caractère de chronicité, ceux que l'on observe au sport sont passagers et tout à fait bénins.

Ils sont très gênants tout de même. Ils surviennent dans diverses situations : Chez le coureur inexpérimenté ou chez l'athlète mal entraîné au cours d'un match, à la reprise des entraînements, après une accélération brutale, lors de la montée d'une côte, à la suite d'une discussion trop longue pendant la course et lors d'un effort prolongé tel le jogging.

Il est prouvé que des conditions climatiques défavorables comme la chaleur, le froid, l'humidité et le temps sec provoquent la crise. Il en est de même lorsque l'intervalle de temps entre le dernier repas et l'activité physique est inférieure à 3 heures. C'est le temps minimal de digestion. La consommation rapide d'une grande quantité de liquide peut déclencher la douleur. L'origine et le mécanisme du point de côté sont mal connus. De nombreuses théories ont été avancées.

D'une manière générale, celles-ci mettent en cause une mauvaise adaptation de l'organisme à l'effort et un dysfonctionnement de différents organes abdominaux. L'une de ces théories se base sur le fait que les muscles du corps humain fonctionnent à partir de l'oxygène et des nutriments que leur fournit le sang. Lors de l'effort physique, les besoins musculaires augmentent.

Il se produit une redistribution de la masse sanguine circulante. Ainsi, les muscles mis à contribution au cours de l'effort physique, reçoivent plus de sang au détriment de certains organes. Du fait de la privation de sang, l'estomac et le gros intestin se retrouvent presque paralysés. La présence d'air dans ces organes, crée une tension douloureuse qui serait à l'origine du point de côté.

Une autre théorie met en cause le foie et la rate qui sont des or-

ganes gorgés de sang. Le cœur assure leur vidange par un système de pompage. Si au cours d'un effort physique soutenu la pompe cardiaque n'est pas efficace, le sang stagne et distend ces organes.

Ce qui a pour conséquence l'apparition de phénomènes douloureux abdominaux, source de point de côté.

Le diaphragme et les muscles intercostaux sont eux aussi incriminés par une 3ème théorie. Rappelons que le diaphragme est un puissant muscle respiratoire qui sépare le thorax de l'abdomen. Les muscles intercostaux interviennent également dans la respiration. Ces muscles peuvent être le siège de crampes douloureuses qui se traduisent par un point de côté.

De nombreuses "recettes" sont proposées par les sportifs eux-mêmes pour vaincre le point de côté. Celles-ci semblent assez efficaces dans l'ensemble.

Certains conseillent de ralentir tout simplement le train de course, alors que d'autres proposent de faire des inspirations profondes tout en contractant les muscles abdominaux. On peut également comprimer fortement la zone douloureuse avec le poing fermé.

Lorsque la douleur est importante, il faut stopper l'effort, puis en position assise ou debout, on penche le buste très en avant, tout en respirant amplement.

Ceci facilite la vidange des organes abdominaux gorgés de sang. Si la douleur persiste anormalement, il est préférable de s'adresser à un Médecin.

Le respect de certains principes permet d'éviter le point de côté. Ainsi, la reprise des entraînements doit être progressive.

Lors des courses à pieds, il faut maintenir la respiration à un rythme régulier et s'abstenir de trop longue discussion. Un minimum de 3 heures de temps de digestion après un repas, doit être respecté.

Il est conseillé de boire souvent, mais en petites quantités à chaque fois. Il faut noter que la consommation de boisson gazeuse ou de boisson glacée dans les heures précédant l'effort, peut provoquer l'apparition d'un point de côté. Il est également important pour un athlète d'avoir une bonne hygiène de vie. Il s'agit d'avoir des heures de repos suffisantes et régulières, une alimentation riche et équilibrée.

Le point de côté est un phénomène bénin qu'il faut néanmoins connaître, car il peut faire perdre... des points !



LIER UNE STRUCTURE D'ORGANISATION A UNE STRATEGIE



Dans beaucoup d'organisations, les fonctions marketing ne sont pas centralisées, et cela a causé des problèmes. Par exemple, dans le sport professionnel et collégial il y a souvent un lien minime entre les relations publiques ou directeur de l'information sportive (habituellement journaliste) et le directeur de promotion. Par moment, les unités sont antagonistes, rivalisant pour les rares ressources ou l'ère d'un plus haut exécutif.

Un tel conflit d'organisation - sapant le résultat de développement historique - est illogique, étant donné que les relations publiques et la promotion devraient faire partie d'un plan marketing intégré. Une structure de marketing complète est exigée pour diriger les efforts du marketing personnel et pour s'assurer que ces efforts sont en droite ligne avec les objectifs d'organisation et les politiques - et qu'ils se complètent et ne dupliquent pas l'un ou l'autre. La structure devrait évoluer à partir d'une stratégie d'organisation. Quand l'Atlanta Braves [l'équipe de base-ball] s'est rendu compte du besoin d'extraire le jus "fan experience" en 2004, ils ont réorganisé leur département marketing pour inclure un groupe de "stade" axé sur "la présentation pendant le match". Également, vers la fin des années 1990s, la Dallas Burn de MLS [la Ligue Majeure de Football] s'est rendu compte que leur objectif de construire une plus forte base de fans Hispaniques exigeait un changement dans leur structure marketing. En ce temps là, ils n'avaient qu'une seule personne qui travaillait sur cet objectif - une liaison médiatique Hispanique qui travaillait aussi dans les relations de communauté. La Burn a fait de lui le directeur du nouveau Département Marketing Hispanique et de Développement de la Communauté, avec un personnel composé de deux cadres comptables et un responsable relation avec la communauté. A partir d'une seule personne qui essaie de faire plusieurs travaux, la Burn avait maintenant quatre personnes avec une mission unique. La Burn avait une structure reconfigurée pour suivre la stratégie.

D'autre part, l'Association Féminine du Football des USA a échoué à veiller qu'une structure doit s'aligner sur une stratégie. Une ligue initiale qui a exigé de fortes ventes de billet pour survivre, le WUSA fut profondément ébranlé avec les cadres supérieurs et creusé au niveau du personnel des ventes. Aucune surprise que la ligue ait pliée l'échine si rapidement. Nous offrons un échantillon de design pour une fonction marketing du sport. Bien que l'échantillon soit modelé aux sports de spectateurs et de haute performance, la structure peut s'ajuster aux besoins, aux ressources, et produits des autres organisations sportives.

Directeur Marketing

Responsable de tous les efforts marketing, il se rapporte directement au directeur général de l'organisation et supervise tous les autres directeurs. Responsable d'organisation des activités marketing et veille à leur efficacité. Il détermine les budgets et les ressources allouées.

Directeur de la publicité

Responsable du design, dispositif et sélection média de tout le matériel de publicité. Le directeur de la publicité est aussi responsable de toute la copie créative et illustrations dans toutes les publications média de l'organisation. (Dans les petites organisations, cette fonction est confiée à une agence de publicité extérieure. La coordination avec l'agence est de la responsabilité du Directeur Marketing).

Directeur des Ventes

Coordonne toutes les fonctions personnelles de vente et est responsable de la direction, en formant et évaluant le personnel des ventes qui représentent les fonctions suivantes:

- **Ventes publicitaires** : La vente de tout l'espace de publicité dans les programmes, sur le réseau de diffusion, sur le système de sonorisation, et sur le tableau d'affichage électronique, aussi bien que tous les espaces de signalisation sur le lieu de contrôle des organisations
- **Ventes entreprise** : La vente de boîtes privées et plans de taux de groupe ou de "compagnie de nuit" individuelles aux corporations, les firmes privées et les institutions publiques.
- **Prime de sièges** : Ventes de club ou prime de sièges qui combinent des aménagements de boîte avec le coût inférieur d'un billet d'une saison unique
- **Ventes de groupe** : Efforts (étroitement liés aux ventes d'entreprise) pour attirer des groupes aux événements. Diffère des ventes d'entreprise dans cet objectif de vente de groupe personnel

des groupes sociaux, organisations de volontaires et clubs.

- **Vente de ticket ou billet de membre de saison complète** : Ventes aux "usagers de poids" qui ont acheté des abonnements ou des adhésions entières avant ou qui sont d'éventuels usagers de poids.
- **Vente de ticket de matches et d'événement** : Fonction qui tombe sous le contrôle conjoint du Manger des Billets qui gère les ventes du jour de match par les vendeurs des billets.

Manager de Tickets

Dirige les efforts du personnel du bureau des tickets (et le personnel de ventes le jour de match). Ces responsabilités incluent l'allocation de billets aux points de ventes (réseau de distribution); l'allocation de presse ou passe invité et accréditation média; contrôle et comptabilité des billets; et gestion des registres de ventes établis par placement, plan de billet, et jour de match ou de l'événement



Palais Polyvalent des Sports de Yaoundé (Cameroun)

Directeur de Recherche de Marché et Développement

Fournit les données primaires et secondaires de marché, développe et maintient le système d'information marketing, identifie de nouveaux marchés, et crée les plans de prise de contact préliminaire pour de nouveaux marchés. Fournit un service de soutien aux ventes et le personnel des relations publiques en termes de recherche de marché et d'intelligence. La personne qui occupe cette position est logiquement la personne qui devra superviser le développement et la gestion d'un site web, car le Web sert et entretient plusieurs intérêts (exemple : les relations publiques, les ventes, les promotions, etc.).

Directeur de Promotions

Responsable de la production, de la programmation et de la mise en œuvre des ventes promotionnelles. Son rôle est coordonné avec ceux de Directeur de la publicité, Directeur des Relations publiques et Directeur des Relations Communautaires.

Directeur Commercial

Responsable de la vente et de la commercialisation du logo et nom de l'équipe et de toutes les activités de licences. Contrôles et établit la production de souvenirs ou mémoires et les programmes qui portent le nom ou le logo de l'équipe. Responsable marketing des athlètes de l'équipe et garant des contrats portant le nom ou le logo de l'équipe. Contrôle les concessions et les stands de souvenir et autres magasins relatifs.

Directeur des Relations Publiques

Dirige les relations média et les fonctions des relations communautaires. Dans les petites organisations, le directeur des relations publiques peut être responsable de l'une de ces deux fonctions :

● Directeur des Relations Média : Responsable de toutes les relations avec les médias

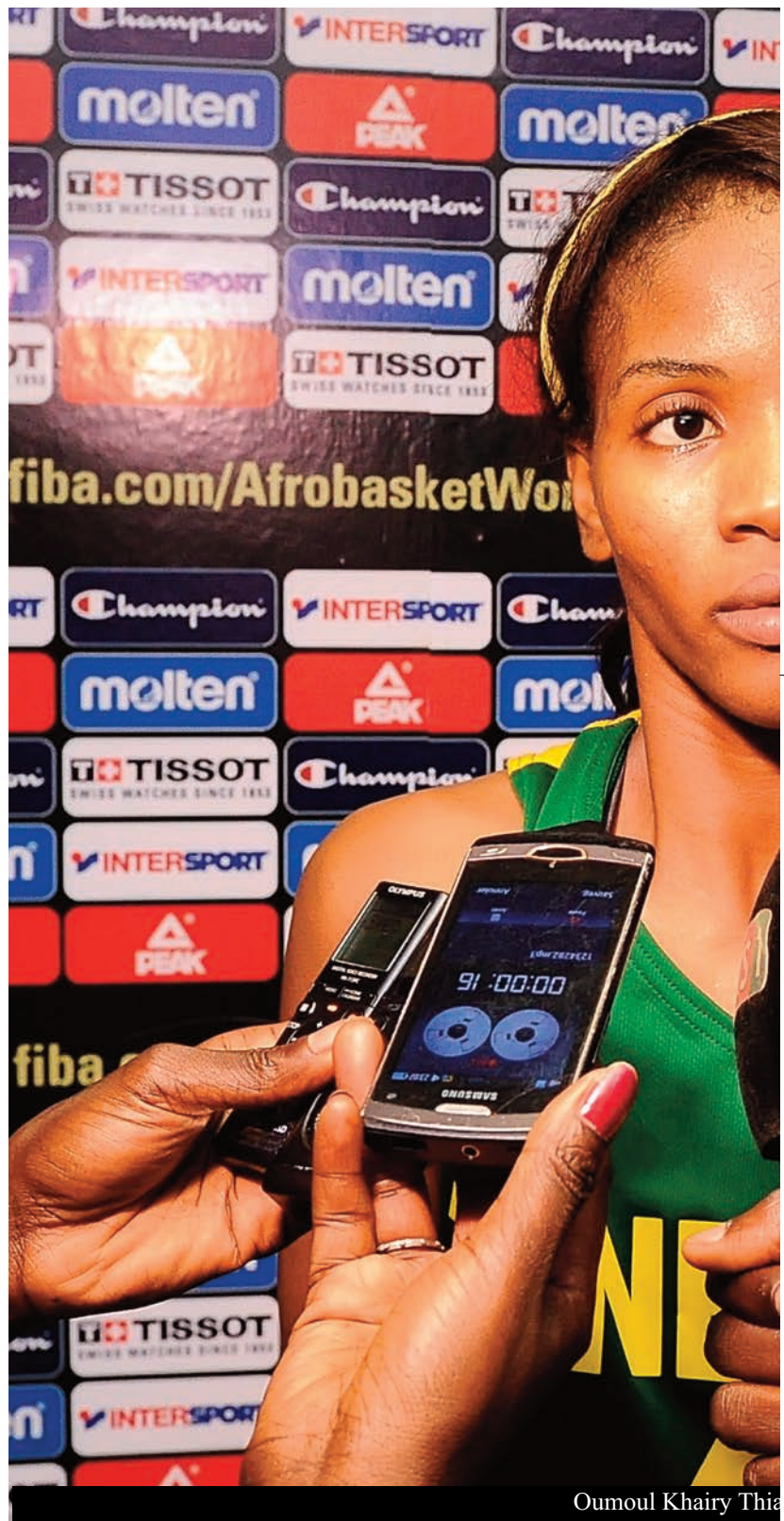
Dissémine l'information, produit des communiqués de presse, crée des guides média, dirige le site Web, et organise des conférences de presse. Coordonne avec le Directeur des Billets les accréditations de la presse et l'attribution des médias au niveau de la cabine de presse. Contrôle la cabine de presse et développe les statistiques du jour de match.

● Directeur Relations Communautaires : Développe, coordonne et exécute toutes les activités de la communauté. Responsable du développement de l'activité dans la communauté et sur l'installation, y compris les camps de sport ou stages, nuits de la communauté, look et rapport des athlètes et du personnel avec les consommateurs généraux autres que les médias. Répond aussi aux courriers des fans.

Chacune de ces fonctions est essentielle à un effort marketing efficace. L'échec à exécuter l'une de ces fonctions, réduit substantiellement l'efficacité du marketing. Les petites organisations peuvent sous-traiter ces fonctions avec les sociétés de marketing de sport ou agences de publicité. Les organisations avec des ressources limitées ou charge de travail légère peuvent combiner quelques une des fonctions. Quand c'est nécessaire, les directeurs de plusieurs fonctions peuvent exécuter des activités opérationnelles tout en maintenant leurs responsabilités fondamentales d'organisation et de contrôle. Cependant, une petite structure d'organisation peut avoir un "effet bouleversant" et le fait de combi-

ner les rôles peut avoir des résultats contre-productifs suivants :

- **Manque de spécialisation qui résulte du manque de compétence.** Le directeur embauche ou une personne qui n'est que compétent dans un domaine et pas bon dans l'autre, ou quelqu'un



Oumoul Khairy Thia



qui a une capacité générale mais aucune compétence dans aucune tâche. Cela se passe souvent dans les collèges qui embauchent une personne pour diriger l'information sportive et le marketing du sport.

● **L'accentuation devient une accentuation opérationnelle**

(voir le travail fait), plutôt qu'une organisation ou une mise d'accent sur le contrôle

Accomplir les tâches opérationnelles empêche la programmation et se reflète sur la performance et les stratégies. La capacité d'analyser efficacement la performance du personnel et fournir la formation rapidement diminue

Dans les petites structures, les plus hauts niveaux d'activité de gestion sont perdus et le degré de spécialisation est réduit sévèrement ; planifier et contrôler cessent. Quelques-uns peuvent se plaindre que la structure proposée dans cet article est peu maniable et trop chère.

Évidemment, la dimension et l'étendue varieront avec les objectifs et les ressources de l'organisation.

Extrait du Livre "Sport Marketing", par Mullin, Hardy and Sutton, Troisième Edition 2007, Human Kinetics.



ry Thiam (Sénégal)



LA FEUILLE DE MARQUE ELECTRONIQUE

Dans les compétitions d'Eurobasket masculine et féminine en 2007 et 2009, FIBA Europe a utilisé une nouvelle forme de technologie pour aider les officiels et les équipes dans leur préparation et dans l'examen subséquent des matchs qui ont été joués. Le concept de la feuille de marque électronique (DSS) a débuté en 1999 à l'EuroBasket de France. Dans l'un des matchs les plus importants dans la compétition, l'hôte la France était opposé à la Yougoslavie. Dans un match serré, un incident qui aurait pu avoir un impact énorme sur le match et affecté à une des équipes pour le passage en demi-finale s'est produit pendant le dernier quart. Un des arbitres de ce match, Miguel Betancor d'Espagne a été contraint d'utiliser au maximum ses compétences de gestion de rencontres, pour régler le problème.

Avec quelques minutes de jeu restantes dans le dernier quart du match, l'un des principaux joueurs d'une des équipes commisit une faute. Les officiels de table informèrent les arbitres qu'il s'agissait en fait sa 5ème faute. Immédiatement il eut des protestations en provenance du banc du joueur qui avait été expulsé. Le banc qui estimait qu'il était seulement à 4 fautes a commencé fortamment à se plaindre et à protester.

Betancor se trouvait dans une position, où son bon sens lui disait que quelque chose clochait. Si un joueur important continuait de jouer avec 4 fautes alors qu'il restait encore assez de temps à jouer et pour un tel entraîneur expérimenté, laisser le joueur dans le match avec cette situation, cela n'était pas logique.

Alors que les protestations continuaient, il demanda rapidement au statisticien sur le banc de l'équipe adverse combien de fautes le joueur avait commises. Il répondit : « 4 ». Cette attitude d'honnêteté et de grande sportivité donna à Betancor la confirmation de ce qu'il croyait être vrai, qu'il y avait eu une erreur dans la communication d'une faute antérieure à la table.

Peut-être que l'arbitre avait signalé le mauvais numéro, peut-être que l'officiel de table avait marqué une faute contre le mauvais joueur, mais il était clair que l'erreur humaine était à blâmer. Le joueur resta dans le jeu et joua un rôle important pour son équipe qui remporta le match. Bien que les actes de Betancor pour obtenir les renseignements ne fussent pas exactement "selon les règles", il y avait une acceptation complète dans sa décision finale.

Cependant, cette situation a donné une mise au point que l'erreur humaine pourraient être éliminées rapidement lors d'un match. En considérant cet aspect et en essayant de trouver une solution, il serait également possible de fournir d'autres outils pour la formation des officiels et plus important encore, pour permettre aux arbitres de revoir leurs décisions pendant le jeu si cela est requis ou autorisés.

Ainsi, le concept d'une feuille de marque électronique a commencé à prendre forme, et au cours des 3 prochaines années, un modèle a été produit en collaboration avec l'Université de Las



Table de marque - AfroBasket Women 2015

Palmas de Gran Canaria et Maxosystem SL, qui a été essayé et testé dans les compétitions du Championnat d'Europe de 2003 et de 2005, ainsi que dans plusieurs autres événements. Le principe de ce logiciel qui a été développé devrait fonctionner en conjonction avec la vidéo ou le signal de télévision qui est disponible à n'importe quel match, surtout que c'est ce flux que les arbitres utilisent afin de revoir les matchs. C'est également le même qui est utilisé par les équipes afin de réviser leurs tactiques, ou d'étudier les autres équipes.

Le DSS prend le signal de toutes les caméras sur le terrain et grâce à une interface, il enregistre sur un disque dur. De nombreuses actions différentes peuvent alors être enregistrées et puis situées dans la vidéo du match. D'une manière similaire au « livescores », qui se trouve sur de nombreux sites aujourd'hui, chaque action a un enregistrement très semblable à celles que l'on retrouve dans l'enregistrement des statistiques. Cela signifie que chaque action peut être située dans le jeu, par le temps où l'action s'est produite. Une version informatisée de la feuille de marque est disponible sur un ordinateur portable, le score, les fautes, et beaucoup d'autres actions sont enregistrées, dans une combinaison des fonctions du marqueur ainsi que celui du statisticien.

Cependant, ce qui en soi n'avait rien de nouveau, sachant que le temps est une chose, mais la rapide localisation en est une autre. Ainsi les concepteurs ont également inclus la capacité de localiser n'importe quelle action via une action enregistrée dans la feuille de marque, afin d'éliminer le genre ou l'erreur que Betancor rencontra. Par exemple, si la même situation se présentait avec le DSS en fonctionnement, un simple clic sur les 4 fautes enregistrées dans la feuille de marque vous enverra immédiatement sur les vidéos de ces instants.



On verrait alors non seulement les fautes, mais aussi les signaux des arbitres dans la plupart des cas, qui pourrait établir qu'une erreur avait été commise.

La capacité de faisabilité n'est pas encore possible selon les règles officielles, mais le grand bond fait en avant est que ce projet a permis l'utilisation d'information d'un certain nombre d'éléments à partir de cet enregistrement. Pour les arbitres, le DSS a fourni un moyen d'examiner rapidement certaines séquences dans leur analyse d'après-match. Plutôt que de visionner près de deux heures de vidéo, en cliquant sur des fautes individuelles ou paniers, ou en entrant même le temps de jeu réel, ils pourraient aller rapidement et exactement à l'action du jeu et examiner ce qu'ils avaient fait. Un autre aspect important est que le projet permet également de sauter en arrière ou en avant de 5, 10 ou 15 secondes. Cela permet par exemple, pour une faute non seulement d'être examinées, mais également de voir l'action menant à elle. De façon similaire, ce projet permet également d'améliorer l'examen du jeu de l'entraîneur. En cliquant sur n'importe quel joueur individuel et filtrer ses actions (par exemple, fautes ou points marqués), les entraîneurs peuvent voir les fautes, le joueur qui les a commis, ou les points marqués et comment elles ont été créées.

Cela donne aussi l'occasion pour les entraîneurs d'étudier les autres équipes quand le DSS est utilisé, ainsi qu'eux même.

En 2009 lors de l'EuroBasket homme et dames, les 16 équipes participantes ont reçu des copies du DVD de DSS, dans chacun des matchs où le il a été utilisé. En Pologne, les équipes ont aussi été informés pour la première fois sur les possibles utilisations du DSS et un manuel d'utilisation a été produit pour expliquer en détail les différents aspects du programme. Une des choses majeures au sujet du DSS, est qu'aucun pilote ou logiciels spéciaux ne doivent être installés sur l'ordinateur de l'utilisateur. Tout ce qui est nécessaire pour exécuter le programme est inclus dans le DVD.

Jusqu'à présent, la rétroaction auprès des répondants, qui ont utilisé cet outil, a été excellente.

Dans les deux compétitions du championnat d'Europe en 2009, tous les comptes rendus après chaque match et toutes les réunions quotidiennes d'arbitres, utilisaient les clips vidéo qui provenaient du DSS. Les observateurs et les instructeurs n'étaient plus obligés de passer de nombreuses heures de clips vidéo afin de couper les parties à utiliser. La plupart des séquences dont ils avaient besoin pourrait être facilement trouvée et utilisée par l'intermédiaire du DSS. Après chaque match en Pologne, arbitres et équipes ont reçu une copie du DVD, normalement dans les 30 à 60 minutes de la fin du match, et cela est devenu l'outil principal pour la révision de n'importe quel aspect du jeu.

Bien que dans l'EuroBasket le flux télévisuel est utilisé, le DSS peut être utilisé avec un simple enregistreur vidéo pour les matchs de niveau inférieurs. Seulement la qualité et la position de la caméra permettra de déterminer ce qui peut être vu et quelles informations peuvent être utilisées efficacement.

En dehors de l'Europe, FIBA Amériques a également mis à l'essai l'utilisation de ce logiciel dans un certain nombre de tournois et il est ressorti que cela deviendra partie intégrante dans leurs principales compétitions, de la même manière qu'il est utilisé en Europe. Javier Ortero, directeur informatique de la FIBA Amériques, a déclaré : « cet outil est très simple à utiliser, mais a beaucoup de grandes possibilités d'améliorer et d'aider le travail des équipes et les personnes qui travaillent avec les arbitres, ainsi que les arbitres eux-mêmes ».

FIBA Europe a également utilisé le DSS en guise de ralenti instantané. Comme il faut le même signal de la télévision, l'arbitre qui se rend sur la table pour examiner toute séquence du jeu selon les règles officielles de basket-ball a un accès direct et rapide à celle-ci, en travaillant avec l'opérateur de l'ordinateur à la table. Il n'y a aucun besoin du retard associé à la communication avec un directeur de TV ou une unité de diffusion à l'extérieur. Betancor affirme :

« Notre prochain objectif pour les générations futures sur ce logiciel est qu'il doit également capturer les angles des différentes caméras, 5, 6, 7 ou 8 sur chaque action de jeu et avoir ces images

stockées pour être revu, donnant aux arbitres et équipes de nombreux angles de vue différents permettant d'examiner une action ou un match. Il y a aussi beaucoup d'autres applications qui pourraient aider les arbitres, comme s'assurer que c'est le tireur exact ayant droit aux lancers francs qui les exécute, ce qui pourrait réduire ou éliminer la nécessité d'erreurs rectifiables. Si nous pouvons réduire ou éliminer ces éléments, nous nous assurons que le jeu est plus clair, avec moins de confusion et dans l'exemple de mon match en 1999, avec moins de protestation et d'erreur humaine dans les aspects administratifs des règles.

Ce programme n'a pas été conçu pour contrôler les décisions de jugement comme le contact ; Il a été conçu au départ pour s'assurer qu'une erreur administrative ne va pas décider ou influencer l'issue d'un match. À propos de cela, nous avons créé un outil très grand et très utile qui pourrait être utilisé en dehors des quatre quarts temps. De nos deux compétitions de haut niveau, nous avons été en mesure de recueillir plus de 1 000 clips que nous allons maintenant utiliser dans notre matériel d'enseignement 2010" dans toutes les compétitions à venir.



Stéphane Konate (Côte d'Ivoire)

QUESTIONS - REPONSES

VRAI OU FAUX

Les questions suivantes portent sur, le "règlement officiel de Basketball de la FIBA et ses Interprétations." Un téléchargement gratuit est disponible sur le site de la FIBA (www.fiba.com). Pour des précisions supplémentaires, des explications ou des exemples, s'il vous plaît consulter le document.

QUESTIONS

VRAI ou FAUX

1. Pendant un intervalle de jeu, sachant que l'équipe A a droit à la prochaine remise en jeu de possession alternée, une faute technique est commise par l'entraîneur de l'équipe B. La prochaine période commence par l'exécution de la sanction de la faute technique de l'entraîneur B. L'équipe A doit-il continuer à bénéficier de la prochaine remise en jeu sur une situation de possession alternée ?
2. Pendant les deux dernières minutes de la 4e période A4 commet une violation d'interférence. Avant que le ballon ne soit à la disposition d'un joueur de l'équipe B pour la remise en jeu qui en résulte, l'entraîneur A demande un temps-mort. Le temps-mort doit-il être accordé ?
3. Une violation de retour en zone est commise. La remise en jeu qui en résulte doit être effectuée au prolongement de la ligne médiane, en face de la table de marque ?
4. Après que le ballon a été légalement touché sur l'entre-deux initial, le marqueur informe l'arbitre qu'un joueur de l'équipe A est en jeu alors qu'il ne figurait pas parmi les cinq joueurs de départ. Ce joueur doit-il être remplacé à la première occasion et celui qui a été désigné comme un des cinq de départ doit-il entrer en jeu ?
5. L'équipe A a le control du ballon dans sa zone arrière. Il reste dix-huit secondes sur les 24, le jeu est interrompu en raison de blessure d'un officiel. A la reprise l'équipe A doit-elle bénéficier d'une nouvelle période de 24 secondes ?
6. Pendant que le ballon est en l'air sur un dernier lancer franc d'A2, A4 et B4 commettent une double faute, le lancer est réussi. Doit-on reprendre le jeu avec une remise en jeu de possession alternée ?
7. Une violation de trois secondes est commise par A2, après quoi une situation de bagarre impliquant des membres des deux bancs d'équipe se produit. Doit-on reprendre le jeu avec une remise en jeu pour l'équipe B ?
8. Le dernier lancer franc d'A2 ne touche ni ne pénètre dans l'anneau. Le jeu doit-il reprendre avec une remise en jeu de l'équipe B au prolongement de la ligne de lancer franc ?
9. B3 commet une faute antisportive contre A3 qui est blessé et doit être remplacé par A6. Tout joueur de l'équipe A qui était sur le terrain de jeu au moment de la blessure d'A3 peut-il exécuter les lancers francs qui en résultent ?
10. Sur une remise en jeu de A4 depuis la ligne de fond de sa zone avant, la balle rebondit dans la zone arrières de l'équipe A sans toucher un joueur dans la zone et sort des limites du terrain. Une violation a-t-elle été commise par l'équipe A pour avoir renvoyé illégalement le ballon dans sa zone arrière ?



Amina Ndjoukou (Cameroun)

REPONSES

1. Oui (Art. 12)
2. Oui (Art. 18)
3. Non (Art. 30)
4. Non (Art. 7, Interprétations FIBA)
5. Oui (Art. 50)
6. Non (Art. 35)
7. Oui (Art. 39)
8. Oui (Art. 43)
9. Non (Art. 43)
10. Non (Art. 17)



Coach Nasir Sale (Mozambique)

FIBA - BUREAU REGIONAL AFRIQUE

SIEGE - EGYPT
 10 RUE 26 JUILLET - LE CAIRE (EGYPTE)
 TEL.: + (202) 239 10 292 / 239 60 896
 FAX.: + (202) 239 33 600
 EMAIL: OFFICE-CAIRE@FIBA.COM



www.fiba.com

SECRETARIAT GENERAL - COTE D'IVOIRE
 IMM. ALPHA 2000, 7ÈME ETAGE, 01 BP 4482 ABIDJAN 01
 TEL.: + (225) 20 21 14 10
 FAX.: + (225) 20 21 14 13
 EMAIL: INFO-AFRICA@FIBA.COM



Photo de famille Congrès Mi-mandat de FIBA Afrique les 20-21 avril 2017 à Bamako (Mali)



Egypte - Coupe du monde FIBA 3x3 à Nantes (France)

