

# News 14<sup>1</sup> Arbitrage AWBB - 14/03/2014

## Le « tip » de la semaine

### L'importance de bien sanctionner les fautes

La qualité d'un arbitrage est déterminée par la qualité du critère utilisé par les arbitres pour la sélection et la sanction des fautes. Cela s'explique par le fait que les fautes représentent entre 75% et 85% des coups de sifflet donnés par les arbitres. A cet argument quantitatif, il convient d'ajouter un argument qualitatif : le critère du choix des fautes va servir à placer la rencontre sur la bonne voie et à profiter d'un



HOME	5:52	GUEST
88	PERIOD	76
	< 4 >	
FOULS	PLAYER - FOUL	FOULS
4	44	4
SCORE	MATCH	SCORE

bon moment de basket.



A nouveau le Code de Jeu ne nous aide pas beaucoup concernant la définition des fautes. La définition de l'article 32.1.1 nous rappelle que la faute est une infraction au Code de Jeu impliquant « *un contact personnel illégal avec un adversaire et/ou un comportement antisportif* » sans préciser qui peut commettre une faute. Dans l'article 32.1.2, le Code de Jeu est imprécis quand il affirme que « *n'importe quel nombre de fautes peut être sifflé à l'encontre d'une équipe* ». Cette affirmation n'est pas correcte. Le nombre de fautes est limité jusqu'à ce que deux joueurs au moins restent sur le terrain de jeu. Par conséquent les différences entre violation et fautes sont les suivantes :

- Le sujet actif d'une faute peut être n'importe quel membre de l'équipe figurant sur la feuille de marque, c'est-à-dire : joueurs, entraîneurs et aide-entraîneurs. L'entraîneur est le responsable pour le comportement de tout le personnel du banc.
- Le nombre de fautes est limité à :
  - 5 fautes personnelles et/ou techniques de joueur<sup>2</sup>
  - 2 fautes antisportives par joueur
  - 2 fautes techniques directes sur l'entraîneur ou 3 si les fautes sont commises par le personnel du banc.

<sup>1</sup> La longueur de cet article nous oblige à ne pas publier les autres deux sections habituelles : le cas et le conseil de la semaine.

<sup>2</sup> A partir de la saison 2014/2015, le nombre de fautes techniques commise par les joueurs sera limité à deux ; après une deuxième FT, le joueur sera disqualifié, comme ça se passe déjà avec les fautes antisportives.

- Toutes les fautes sont inscrites, en raison de leur nombre limité sur la feuille de marque.

### **La faute personnelle**

Le Code de Jeu contient une définition de la faute personnelle fort imprécise. L'article 34.1.1 indique que la faute personnelle *«est une faute de joueur impliquant un contact avec l'adversaire, que le ballon soit vivant ou mort»*. L'affirmation est discutable. En effet, si les violations constituent des défaillances de la technique individuelle d'un joueur, la faute personnelle représente aussi une défaillance technique d'un joueur qui a comme conséquence un contact personnel. Ainsi, il serait possible de définir la faute personnelle comme un mouvement de défense ou d'attaque mal exécuté, qui génère un contact avec l'adversaire, en le plaçant en situation de désavantage pendant que le ballon est vivant. La faute personnelle requiert donc un sujet actif (le joueur fautif) et un sujet passif (l'adversaire mis en désavantage). Tous les deux doivent être joueurs sur le terrain de jeu.



Rappel important, les mouvements d'attaque et/ou de défense sont effectués dès que le ballon est vivant. Pousser ou s'accrocher à un adversaire quand le ballon est mort – par exemple : lorsque l'arbitre est en train de signaler à la table de marque - ne peut être considéré comme une action de basket, mais comme un acte antisportif<sup>3</sup> et à sanctionner de manière conséquente.

Le Code de Jeu contient toute une série de définitions que les arbitres doivent connaître de manière détaillée sur les principes régissant les contacts. Il convient d'accorder une attention particulière au :



- Principe de cylindre qui consacre les droits d'un joueur sur le terrain de jeu ;
- Position légale de défense : établissant de quelle manière doit être effectuée une bonne défense et essentiellement pour bien sanctionner les contacts entre deux joueurs évoluant sur le terrain de jeu ;
- Principe de verticalité : fixant que le basket, à la différence du rugby ou du football, est un sport qu'on joue de manière verticale ; les contacts épaule contre épaule ne sont donc pas permis ;
- Marquage avec et/ou sans ballon : introduisant les éléments de temps et de distance sur la manière de jouer.

<sup>3</sup> Cette théorie est confirmée par le fait que les Interprétations officielles du Code de Jeu prévoient que si une faute est commise dès que le ballon est vivant, mais le chrono arrêté, pendant les deux dernières minutes du dernier quart ou prolongation, la faute sera sanctionnée comme FU.

Ces principes sont complétés par une série de définition sur les différents types de fautes pour lesquelles le Code de Jeu indique un signal précis que les arbitres doivent communiquer, quand ils signalent une faute. Soyons attentifs à ce que nos signaux reflètent la vraie nature de la faute. Certains arbitres semblent privilégier certains signaux par rapport à d'autres en raison de leur caractère spectaculaire. Mauvaise habitude qu'il importe d'éradiquer.



La question est maintenant quels sont les critères que les arbitres doivent prendre en compte au moment de décider si le contact est fautif ou non. Ces principes se trouvent dans l'article 47.3 du Code de Jeu consacré aux devoirs des arbitres. Les principes signalés sont les suivants :

- **l'esprit et l'intention** du règlement et le besoin de maintenir l'intégrité du jeu,
- **la consistance et la cohérence** dans l'application du concept "**avantage/désavantage**" en ce sens que les arbitres ne doivent pas chercher à **interrompre inutilement** le déroulement du jeu dans le but de sanctionner un contact personnel accidentel qui ne donne pas un avantage au joueur responsable ou ne place pas son adversaire dans une position désavantageuse,
- **la consistance et la cohérence** dans l'utilisation du **bon sens** lors de chaque rencontre, en prenant en compte les capacités des joueurs concernés, leur attitude et leur conduite pendant le jeu,
- **la consistance et la cohérence** dans le maintien **d'un équilibre** entre le **contrôle du jeu et la préservation de la fluidité du jeu**, en ressentant ce que les joueurs essaient de faire et en ne **sanctionnant pas ce qui est bien pour le jeu**.

Il importe encore de rappeler à ce moment l'importance d'un bon **placement** des arbitres, un bon **angle** de vision, une bonne **connaissance** de la technique du jeu qui permettent de bien sanctionner les fautes. L'arbitre doit être placé de manière à bien saisir la totalité des mouvements, de manière à pouvoir évaluer de manière presque automatique si le coup de sifflet va servir à quelque chose



Un bref rappel sur les sanctions :

- Toutes les fautes sont enregistrées et pénalisées ; les pénalisations sont cumulatives;
- Une fois enregistrées, il existe trois possibilités de sanctions :
  - La remise en jeu latérale pour l'équipe qui reçoit la faute ;
  - Un bonus si la faute est commise sur le tireur et le panier réussi ;

- 2 ou 3 lancers-francs si la faute est commise sur un tireur et que le panier n'est pas réussi.

### **La double faute**



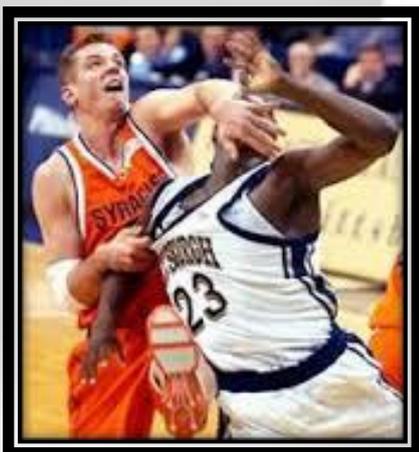
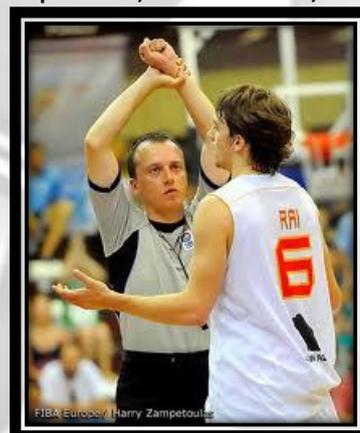
La double faute est une faute personnelle commise en même temps par deux adversaires, l'un sur l'autre. Soyons attentifs à la sanction qui peut être :

- Le panier validé si le ballon est en l'air quand la faute est signalée et le tir réussi avec la possession du ballon pour une remise en jeu depuis la ligne de fond pour l'équipe qui a encaissé le panier ;
- La remise en jeu latérale, sans nouveau compte de 24 secondes, pour l'équipe qui contrôlait le ballon ;
- La situation d'entre-deux, avec un nouveau compte de 24 secondes, si aucune équipe ne contrôlait le ballon au moment où la faute a été commise.

### **La faute antisportive**

*Prima facie*, la faute antisportive est une faute personnelle aggravée. Par conséquent, elle doit être commise par un joueur sur le terrain sur un adversaire aussi sur le terrain. Un joueur sur le terrain qui irait agresser un remplaçant sur le banc d'équipe ne commet pas une faute antisportive, mais une faute disqualifiante. Et vice-versa : un remplaçant qui monterait sur le terrain pour empêcher, par exemple, un adversaire de marquer ne commettrait pas une faute antisportive, mais une faute disqualifiante.

La Code de Jeu est encore imprécis quand il définit la faute antisportive, Art. 36.1.1, comme une faute personnelle du joueur qui, d'après le jugement de l'arbitre, ne constitue pas une « *tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles* ». Si nous avons défini la faute personnelle comme un mouvement de basket mal exécuté, la faute antisportive est le contact commis moyennant un mouvement qui n'appartient pas à la technique du basket. L'exemple le plus visible : un joueur qui essaierait de plaquer au sol un adversaire (ceci n'est pas un mouvement de basket mais de rugby).



Pour mieux expliquer la faute antisportive, il est possible de penser à ces trois situations, similaires, mais différentes :

- Un défenseur pousse avec son corps, par derrière, son adversaire en l'empêchant de prendre le rebond : faute personnelle ;

- Un défenseur pousse avec son corps, par derrière, son adversaire en l'empêchant de prendre le rebond, mais en utilisant une force disproportionnée à la situation de jeu : faute antisportive ;
- Un défenseur pousse son adversaire à la hauteur des reins en l'empêchant de prendre le rebond : faute antisportive.

La faute antisportive, contrairement à ce qu'indique le Code de Jeu peut être commise par des joueurs sans ballon, en train par exemple de lutter pour obtenir une position. La faute antisportive peut être aussi commise par un joueur qui contrôle le ballon : s'il utilise le coude pour se débarrasser de son défenseur.

En définitif, il est possible de parler de deux grandes catégories de fautes antisportives :

- **La faute antisportive subjective** : l'arbitre doit décider si le joueur a utilisé un mouvement qui n'appartient pas à la technique du basket ou a effectué un contact en utilisant une force disproportionnée, il était **flagrant** qu'il voulait commettre la faute à tout prix ;
- **La faute antisportive objective** : l'arbitre ne doit pas évaluer la situation, mais appliquer la règle et siffler faute antisportive dans deux cas définis par le Code de Jeu et les Interprétations :
  - Un contact latéral ou par derrière sur un joueur qui part vers l'anneau en contre-attaque et qu'il n'y a aucun défenseur sur son chemin ;
  - Une faute sur un adversaire, durant les deux dernières minutes du dernier quart ou de la prolongation, quand le ballon est vivant, mais le chrono arrêté lors d'une remise en jeu.

Un rappel final sur l'importance de la faute antisportive. Le joueur qui se voit infliger deux fautes antisportives est disqualifié et doit aller au vestiaire ou quitter l'installation sportive.

### **La faute technique**

On parlait jusqu'à présent des fautes impliquant des joueurs sur le terrain et des contacts personnels. La faute technique ouvre un autre chapitre : les relations de conduite qui doivent être observées par tous les participants avant et durant la rencontre.



La faute technique, comme le précise l'article 38 du Code de Jeu, constitue une faute de comportement, vis-à-vis des adversaires, de l'équipe arbitrale ou de l'équipement technique. En effet, si un



joueur, comme il est connu, brise un panneau, il doit se voir infliger une faute technique, car son geste de violence mérite une sanction.

Rien d'extraordinaire donc que l'article 38 commence par une série de principes et de rappels à la bonne conduite et au fair-play qui doivent présider tout événement sportif. Après ces rappels, les recommandations aux arbitres. Outre les principes déjà énumérés, un nouveau principe vient s'ajouter : l'avertissement. Le Code de Jeu recommande d'avertir avant de sanctionner de la faute technique – très important à partir de la saison prochaine, quand deux FT entraîneront la disqualification du joueur - mais l'arbitre est libre et autorisé à sanctionner immédiatement d'une faute technique.

La faute technique requiert donc un sujet actif – les joueurs et les entraîneurs inscrits sur la feuille de marque – et un sujet passif, sujet qui peut être l'adversaire, l'équipe arbitrale (arbitres et officiels de table), et l'équipement technique.



Le Code de Jeu énumère de manière non exhaustive une série d'actions qui peuvent être sanctionnées comme faute technique. Elles comprennent des situations diverses allant du manque de respect vis-à-vis de l'arbitre au bris d'un panneau en passant par vouloir empêcher un adversaire d'inscrire un panier moyennant des gestes de distraction.



Une attention particulière est à accorder aux fautes techniques de l'entraîneur. Celui-ci est responsable non seulement de sa conduite individuelle, mais aussi de la conduite de tous les membres du banc d'équipe : remplaçants, personnel autorisé. Un joueur sur le terrain reçoit

une faute technique, celle-ci est inscrite à son casier et compte pour les fautes d'équipe. Un remplaçant reçoit une faute technique, celle-ci est inscrite sur le compte de l'entraîneur et ne compte pas pour les fautes d'équipe. La responsabilité de l'entraîneur est accrue par le fait que le nombre de fautes techniques est limité à :

- Deux fautes techniques pour sa conduite personnelle (C)
- Trois fautes techniques pour sa conduite et celle des membres du banc d'équipe (B).

Si le Code de Jeu accorde à l'entraîneur la liberté de mouvements dans sa zone de banc, il exige comme contrepartie une attitude responsable, sportive et de contrôle. La liberté de mouvement n'est pas un chèque en blanc, mais un dépôt de

confiance dont l'entraîneur est tributaire. Il ne peut prétendre à utiliser cette liberté pour monter le public contre l'équipe adverse ou l'équipe arbitrale. Les arbitres doivent veiller à ce que cet «équilibre soit maintenu tout au long de la rencontre.

### **La faute disqualifiante**

La faute disqualifiante est la sanction maximale du basket. Elle peut être commise par toutes les personnes inscrites sur la feuille de marque. Elle implique de quitter le terrain et de devoir rester au vestiaire ou de quitter les installations.

La faute disqualifiante peut être :

- **Directe** : infligée directement par l'arbitre comme conséquence d'un acte de violence physique, verbale ou gestuelle et
- **Cumulative** : infligée comme conséquence de la cumulation de deux fautes antisportives ou de deux fautes techniques (ceci à partir de la saison 2014/15).

Les fautes sont l'instrument que le Code de Jeu met à disposition des arbitres pour bien contrôler une rencontre. Bien sanctionner les fautes requiert d'importantes



doses de technique d'arbitrage, de capacité de gestion de la rencontre et de bon sens. Des fautes sanctionnées au moment opportun peuvent mettre le match sur la bonne voie. Des fautes sanctionnées au mauvais moment peuvent faire dérailler la rencontre. Le visionnement de rencontres, l'analyse de la gestion effectuée par les collègues dans certaines

situations, l'assistance à des rencontres de haut niveau vont vous aider à améliorer vos critères.

Ne soyez pas étonnés et n'accusez les formateurs de répéter toujours la même chanson : « Votre sélection de fautes ... ». Cette sélection de fautes représente un critère important pour sélectionner les arbitres de catégorie supérieure.

**« C'est la sélection des détails et non pas leur nombre, qui donne à un portrait une ressemblance. »**

*Alexis Carrell*

*Des idées, des cas vécus ? Ça nous  
intéresse !*



Envoyez-les à l'adresse suivante :

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