

News 19 Arbitrage AWBB - 06/02/2015

Rappels sur la Faute Antisportive



La faute antisportive constitue toujours l'un des problèmes principaux pour les arbitres. Pour bien sanctionner une faute antisportive, il n'est pas question seulement de connaître le règlement, mais notamment de bien sentir le jeu, d'être bien placé sur le terrain, d'avoir le courage de siffler et de le faire quand la faute antisportive peut, vraiment, contribuer à garder le contrôle de la rencontre.

Pour faciliter la vie aux arbitres, la FIBA a introduit des modifications aux Règles de Jeu de manière à rendre plus objective la faute antisportive. C'est la raison pour laquelle, dans le règlement, figurent deux situations qui sont soumises à des règles particulières : la contre-attaque et la remise latérale pendant les 2 dernières minutes de la rencontre. Mais attention, certains arbitres abusent de l'excuse : "*mais il n'était pas le dernier défenseur*"; pour justifier leur manque de courage et ne pas siffler une faute antisportive. Cela est inacceptable !



Il importe de bien saisir la définition de la faute antisportive. D'abord qui peut faire une faute antisportive : seulement un joueur sur le terrain avec un ballon qui est vivant. En effet, un joueur sur le banc (un remplaçant) qui pénétrerait sur le terrain

pour accrocher un attaquant afin de l'empêcher de marquer un panier ne serait pas une faute antisportive, mais une faute disqualifiante. De la même manière, si le ballon est mort et qu'un joueur et/ou un remplaçant va vers un adversaire pour le pousser délibérément, de manière non nécessaire, on serait face à une situation de faute disqualifiante. Les règlements américains – NBA et NCAA permettent une faute antisportive (« flagrant foul » en NBA) pendant une période de ballon, car ils l'assimilent à une conduite antisportive.

L'article 37 nous donne quatre critères pour sanctionner une faute antisportive. Les deux premiers sont subjectifs ; ils doivent être évalués directement par l'arbitre :

- Le contact n'est pas une tentative légitime de jouer directement le ballon dans l'esprit et l'intention des règles. Il convient d'ajouter, qu'il ne s'agit pas seulement de jouer le ballon, mais aussi de gagner une position. Par exemple, si un joueur attaquant veut couper la zone pour gagner une position de tir et le défenseur lui tire violemment un bras pour l'empêcher de bouger, on sera devant une situation de faute antisportive.
- Il s'agit d'un contact dur, excessif, causé par un joueur faisant un effort pour jouer le ballon. Les américains ont un concept intéressant "unnecessary foul" (« la faute qui ne sert à rien ») ; elle vise seulement à faire du mal et à arrêter l'adversaire. Pour bien juger cette faute, il convient d'utiliser le concept de disproportion, c'est-à-dire, voir si la vitesse et la force utilisée conservent un rapport avec l'intensité du joueur objet du contact. Mais attention, parfois la faute peut être proportionnée, mais clairement antisportive. Par exemple, le joueur pénètre avec le ballon dans la main droite, et le défenseur lui tire le bras gauche pour le déséquilibrer : faute antisportive. Attention aussi aux joueurs qui n'utilisent pas des mouvements normaux de jeu du basket. Un croche-pied est toujours une faute antisportive par nature.



Le Règlement invite les arbitres à sanctionner la faute antisportive **de façon cohérente et consistante tout au long de la rencontre et juger seulement l'action**. Il est clair que quand une des situations décrites ci-dessus se produisent, il faut siffler une FU sans hésitation et sans faire appel à des excuses telles que le défenseur n'était pas le dernier homme.

Les autres deux types de fautes antisportives sont les fautes que nous qualifions de fautes antisportives objectives. En effet, dans les deux situations, l'arbitre n'a pas le choix, n'a pas le droit d'interpréter, mais seulement celui de siffler.



La première concerne les situations de contre-attaque. Si le défenseur commet la faute par derrière ou latéralement et qu'il est le dernier défenseur, la faute devient antisportive, même si le contact est "normal". La contre-attaque est considérée comme finie lorsque le joueur arrête de dribbler et commence son acte de tir (les deux temps finaux). Attention, si le contact est

dur/excessif, il sera toujours une faute antisportive, mais s'il y a eu un effort rationnel et proportionné pour contrer le ballon, la faute doit être sanctionnée comme faute personnelle, tout simplement. La mission de cette règle est de protéger les situations de contre-attaque et encourager les arbitres timorés à la signaler comme FU. Encore que cette situation n'exclut pas une faute antisportive sur un joueur qui essaye de lancer la contre-attaque et qui est accroché violemment par un défenseur, même si celui-ci n'est pas le dernier défenseur. L'arbitre qui siffle bien ce type de fautes, en faisant une lecture correcte du jeu, obtiendra un "cash" s'il est contrôlé. En revanche, il perdra du prestige, s'il n'est pas capable de bien lire ce type de contacts.



La deuxième concerne les remises en jeu pendant les deux dernières minutes du 4^{ème} quart ou des prolongations. D'abord, vous le voyez, un élément temporaire à tenir en compte, cette règle ne s'applique qu'à partir du moment où le chrono de jeu indique 2:00 pour la fin. Un autre élément objectif, elle commence à s'appliquer dès que **le ballon est en dehors du terrain pour une remise en jeu et qu'il est**

encore dans les mains de l'arbitre ou à disposition du joueur effectuant la remise en jeu. La FIBA a décidé d'alourdir la pénalité de manière à contrecarrer les équipes qui commettaient des fautes tactiques, afin d'empêcher le chrono de couler. Evidemment, si l'arbitre a encore le ballon en mains, il fera généralement mieux de faire un arbitrage préventif que de siffler, mais si le joueur fait la sourde oreille, alors il a toute la légitimité de lui siffler une faute antisportive.

Vous savez que le nombre de FU est limité à deux, suite à quoi, le joueur est exclu pour le restant de la rencontre, sans que l'arbitre soit obligé d'introduire un rapport. Attention donc, si vous sifflez une faute antisportive vers la fin de la rencontre, donnez le temps à la table de marque de vérifier qu'il ne s'agit pas d'une deuxième. Une erreur à ce moment pourrait vous compliquer la vie.

Sens du jeu, bon placement, et les trois "c" (courage, consistance et confiance) vous seront nécessaires pour bien sanctionner la faute antisportive qui est le meilleur instrument mis à disposition des arbitres afin d'éviter que le jeu ne dégénère et qu'il y ait une montée de la violence. La bonne utilisation de la faute antisportive est la meilleure carte de visite de l'arbitre supérieur.

Interprétations

Chaque semaine, dans les prochains numéros, nous allons vous proposer une série d'interprétations officielles de la FIBA. Nous vous invitons aussi à lire le document « Interprétations FIBA 2014 » (envoyé le 30.07.2014), mais à le faire à petites doses et, notamment, à ne pas vouloir apprendre par cœur les 40 pages. Il importe d'apprendre à bien connaître la logique de l'interprétation : il en existe toujours une. Ne soyez pas obsédé par ces interprétations; la plupart découle de la simple application de la règle, c'est celle-ci que vous devez apprendre à décortiquer. Nous y reviendrons.



Département arbitrage - Formation

Interprétations 15

Temps-mort sous condition
Occasion de substitution

Jambes, février 2015

Temps-mort sous condition (Art. 18)

Les TM ne peuvent pas se demander assujettis à une condition. Ainsi, avant de tirer deux LF contre l'équipe A, le coach A s'adresse à la table et demande TM, seulement si le dernier LF est réussi.

L'arbitre décide de...

06/02/15

interprétations

2

Temps-mort sous condition (Art. 18)

1. Refuser la condition.
2. Accorder le TM de manière immédiate.
3. Question de bonne gestion : prévenir le coach et lui offrir la possibilité de retirer son TM avant que la décision ne tombe.

***Logique :** Le TM est un élément tactique du jeu dont seul le coach est responsable. Il ne peut pas transférer cette responsabilité aux officiels de table : une demande introduite, le TM sera accordé (Art. 18.3) dès que l'opportunité de TM se produit. Le coach dispose d'assez de temps pour retirer le cas échéant la demande.*

06/02/15

interprétations

3

Occasion de substitution (18/19-5)

**Le chrono indique 1:12 pour la fin de la rencontre.
L'équipe B réussit un tir à trois points. Le chrono étant arrêté,**

- a) Le coach B demande un TM et**
- b) Le joueur B4 demande un remplacement.**

Les officiels de table décident de...

06/02/15

interprétations

4

Occasion de substitution(18/19-5)

- a) Ne pas accorder le TM : seule l'équipe qui encaisse peut le solliciter;**
- b) Ne pas accorder le remplacement : seule l'équipe qui encaisse peut le solliciter;**
- c) Si l'équipe A demande un remplacement, l'équipe B pourra également en effectuer après A.**

Logique : Arrêter le chrono sert à éviter des tricheries de la part des équipes et à faciliter la vie aux arbitres. Pour le TM, la règle générale est d'application; pour le remplacement, les articles 19.2.2 et 5 sont bien explicites.

06/02/15

interprétations

5

N'hésitez pas à nous envoyer vos anecdotes, vos situations particulières rencontrées lors de vos rencontres ; le département tiendra compte de votre interactivité !

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be