

News 26 Arbitrage AWBB - 27/03/2015

Le moment de vérité



Rien n'est plus agréable que, à la fin du match, tous les protagonistes de la rencontre – coaches, joueurs et arbitres – se serrent la main pour souligner leur satisfaction, malgré le résultat, du déroulement de la rencontre. En revanche, rien n'est plus désagréable que de voir une équipe finir la rencontre de mauvaise manière, se plaignant des arbitres – avec ou sans raison, se bagarrant avec les adversaires, etc... Cela témoigne d'une mauvaise ambiance, d'une grogne qui s'est amplifiée au fur et à mesure du déroulement de la rencontre, sans que personne n'ait été capable de la contrôler.

Cette ambiance est souvent le résultat des décisions qui ont été prises, ou pas, pendant les dernières minutes de la rencontre. En effet, assez souvent les arbitres gaspillent un bon arbitrage pendant ces dernières minutes, le « money time », qui est le moment de vérité; le moment où tout va se décider et celui qui va laisser un souvenir impérissable auprès des joueurs, coaches et, le plus important, du public assistant à la rencontre.

Cette saison, les formateurs du Département Arbitrage ont utilisé avec fréquence l'exemple du pilote de l'avion pour parler du travail des arbitres. En quoi consiste le travail d'un pilote? En premier lieu à faire décoller l'appareil, ce qui est une manœuvre difficile et de haute précision : si on rate le décollage, on rate le vol. Par la suite le travail se poursuit à trouver la bonne altitude où l'avion peut voler sans consommer trop de combustible; puis le travail consiste à piloter l'appareil par des

zones sans turbulence, en essayant de les contourner. Enfin, dans la partie finale du vol, l'objectif du commandant est de le faire atterrir; une manœuvre de très haute précision car très souvent elle doit s'effectuer dans des conditions difficiles : de visibilité, de vents changeant, de rafales inattendues, etc...

Arbitrer un match a beaucoup à voir avec piloter un avion. Au début de la rencontre, les arbitres sont appelés à produire une excellente impression mettant les acteurs en confiance. Les premiers coups de sifflet doivent être clairs et précis. Par la suite, le travail des arbitres consiste à trouver la bonne vitesse de croisière pour la rencontre en l'adaptant au jeu déployé par les équipes. Si des turbulences se produisent, les arbitres doivent faire le nécessaire pour les détourner et faire en sorte que le match revienne à la normalité. Enfin, les arbitres doivent faire atterrir la rencontre : réussir à ce que cela soit fait en douceur, de manière à ce que les "passagers" (coaches et joueurs) applaudissent les arbitres, comme cela se passe dans les avions. Finir en beauté, tout court.

Quelques conseils pratiques pour la conduite de cette fin de match :

- ✓ Comme il se passe assez souvent, tout commence pendant le pré-game; consacrez quelques minutes du briefing à parler de la fin du match; après parlez-en encore à la mi-temps; et, bien entendu, utilisez les temps-morts du 4^{ème} quart pour prévoir les minutes finales.
- ✓ Prévoyez l'imprévisible : cela est votre devise pendant ces moments terminant la rencontre. Tout d'abord, faites attention au type de jeu que pratiquent les équipes. Si une équipe change de défense et passe à utiliser le pressing – la finalité du pressing est de créer la panique auprès des adversaires et des arbitres – ne tombez pas dans le panneau. Plus que jamais faites attention à la défense avec les mains. La bonne défense doit être récompensée; la mauvaise réprimée.
- ✓ Ne changez pas votre standard sur les contacts; les équipes se sont habituées et elles s'attendent à ce que vous gardiez le même critère. Serrez les boulons à ce moment de la rencontre ne sert à rien : vous devez avoir le courage de siffler de la même manière; si vous n'avez pas, par exemple, sanctionné de violation de 3 secondes, n'attendez pas la dernière phase de jeu pour ce faire : vous risquez la catastrophe.



- ✓ Si les équipes décident de jouer la faute tactique, ne soyez pas effrayés, c'est leur choix. Soyez plus attentifs et sanctionnez-les avec la même consistance. Mais attention à deux points :
 - Ne retardez pas le coup de sifflet pour transformer une FP en une FU : vous allez être tenus responsables de la décision du match, si cela se produit, et
 - N'ayez pas peur de sanctionner d'une FU, un geste de non-basket, une provocation de l'adversaire sans aucune possibilité réelle de récupération du ballon ou d'une utilisation d'une force disproportionnée au jeu.
- ✓ Gérez bien les équipes hautaines, gérez bien les équipes frustrées : toutes les deux sont dangereuses. Une mauvaise gestion du match à ce moment peut se transformer en bagarre. Restez attentifs et tenez à l'œil le plus petit incident; utilisez plus que jamais l'arbitrage préventif, parlez aux joueurs et coupez à la racine tout essai de situation explosive.
- ✓ Si le match est « joué », ne vous endormez pas. Tout le monde s'attend à une fin de rencontre sans blessé et il est de votre devoir de garantir que cela arrive. Les coaches et les équipes attendent de votre part une conduite sérieuse jusqu'à la fin du match. Pas de relâchement, une rafale de vent peut déstabiliser votre match et le faire capoter!

On vous l'a déjà dit, le travail principal des arbitres est d'être prêts, de ne pas se laisser surprendre par des actions spécifiques dans ces dernières minutes. Ce n'est pas par hasard qu'un nombre déterminé de règles s'appliquent de manières différentes pendant les deux dernières minutes de la rencontre. Or, peu d'arbitres communiquent entre-eux pour s'alerter que cette phase est arrivée. Pensez, par exemple, que les tactiques peuvent être différentes en fonction d'une équipe qui arrive avec quatre fautes ou d'une autre qui n'est pas dans la pénalité. Si cette équipe essaie de revenir au score, elle devra vite commettre la quatrième faute, afin d'envoyer l'adversaire à la ligne de lancers-francs. Attendez-vous à un festival de fautes, à des retards lors des remises en jeu, à des explosions inattendues de la part des joueurs et/ou des coaches, au soutien bruyant des spectateurs, etc... Il est temps, plus que jamais de nettoyer le jeu.

Un match de basket est comme lire un bon bouquin, écouter une pièce de musique. Il doit vous charmer dès le début, il doit continuer à vous intéresser pendant le développement, il doit garder le suspense jusqu'à la fin et il doit finalement vous surprendre vraiment par l'inattendu du dénouement. Les arbitres – comme le font les

bons écrivains et les bons chefs d'orchestre – doivent être capable de bien préserver l'intérêt de la rencontre et ne pas vous dévoiler la fin, avant la lettre.

Un commandant de vol parlait à un passager de l'importance de l'atterrissage en lui disant : *"La différence entre un bon et un mauvais atterrissage consiste à pouvoir expliquer à la famille le vol ou à ne pas pouvoir le faire, parce que vous êtes mort"*.

A vous de décider comment vous voulez finir le match.

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 2015 » (envoyé le 01.02.2015), 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 21

Situations spéciales
Erreur rectifiable

27-Mar-15

Jambes, mars 2015

Situations spéciales (42/5)

A5 est en action de tir, quand il fait l'objet d'une faute antisportive par B7. Le tir :

- a) **est réussi**
- b) **n'est pas réussi**

A ce moment, A5 insulte B7 et écope d'une faute technique.

Les arbitres décident...

27-Mar-15

interprétations

2

Situations spéciales (42/5)

- a) Le panier est accordé. Une FT est inscrite pour A5 et une FU pour B7. Les deux pénalités étant identiques, elles sont annulées. Le jeu reprend par une remise en jeu à la ligne de fond pour l'équipe B.
- b) A5 effectuera 2 LF, suivi par 1 LF + possession de ballon pour l'équipe B pour une remise en jeu à la prolongation de la ligne médiane.

Logique : Dans un cas les pénalités sont identiques; dans l'autre, le panier n'ayant pas été réussi, il faut appliquer le principe général.

27-Mar-15

interprétations

3

Erreur rectifiable (44/4)

A1 est objet d'une faute antisportive par B8. Au moment d'effectuer les tirs, A2 se place à la ligne des lancers-francs. L'erreur est découverte :

- Avant que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le premier lancer-franc
- Après que le ballon ait quitté les mains d'A2 pour le premier lancer-franc
- Après le deuxième lancer-franc réussi

Les arbitres décident...

27-Mar-15

interprétations

4

Tir au panier (31/14)

- L'erreur est immédiatement corrigée et les arbitres inviteront A1 à tirer les 2/3 lancers-francs.
- et c) les lancers-francs seront annulés et le jeu reprendra par une remise en jeu latérale à la prolongation de la ligne médiane pour l'équipe B

Logique : Pour la correction de l'erreur, on applique le principe général. La question litigieuse, possession de ballon à qui?, est aussi résolue par l'application du principe général : si une équipe commet une infraction postérieure, elle perdra le droit à la possession finale du ballon.

27-Mar-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