

News 4 Arbitrage AWBB - 03/10/2014

L'importance des 2 dernières minutes

Il est possible de comparer l'arbitrage d'un match de basket au pilotage d'un avion. L'équipage sait très bien qu'il devra faire face à deux moments critiques : le décollage et l'atterrissage; il en va de leurs vies et celles des passagers. L'image est aussi valable pour les arbitres. Le début de la rencontre et les 2 dernières minutes constituent les moments de vérité de la rencontre. Ainsi, la fin de la rencontre, à l'instar de l'atterrissage, est devenue le moment le plus périlleux.



IL VA Y AVOIR DU SPORT.

L'importance des 2 dernières minutes de la rencontre est reconnue par le Règlement qui prévoit cinq règles particulières pendant cette période finale :

- a) L'arrêt du chrono après panier réussi;
- b) La création d'une période de remplacement pour l'équipe qui a encaissé un panier;
- c) La limitation du nombre de temps-morts qu'on peut demander;
- d) La remise latérale en zone avant après avoir demandé un TM et
- e) La faute antisportive objective – l'arbitre ne doit rien interpréter, seulement siffler – si une faute personnelle est sifflée quand le ballon est vivant en dehors du terrain de jeu, lors d'une remise en jeu.

Une brève analyse de ces changements nous permet de mieux comprendre l'importance de cette phase de la rencontre. Ainsi :

- a) L'arrêt du chrono, après panier encaissé, obéit au fait que certains joueurs, après un panier, touchaient délibérément le ballon, afin de gagner un peu de temps. Certes, les arbitres avaient toujours la possibilité d'infliger une FT, mais la sanction était disproportionnée au fait ; une telle décision pouvant déterminer le résultat final. Parfois, toucher le ballon afin de l'éloigner, répondait à l'astuce du joueur de provoquer le coup de sifflet de l'arbitre, afin



de pouvoir demander un changement ou un TM. L'arrêt automatique du chrono a mis fin à ces situations antisportives, facilitant la vie des arbitres; Ceux-ci doivent, toutefois, se rappeler de faire le signal de temps de jeu quand la remise en jeu est faite, geste qu'ils ne doivent pas faire, bien entendu, pendant la reste de la rencontre.

- b) Ce deuxième changement a été introduit, afin de compléter le précédent. En effet, si l'objectif d'un joueur de pousser le ballon était de provoquer le coup de sifflet de l'arbitre, maintenant il n'est plus nécessaire vu que, après un panier, l'équipe qui a encaissé profite d'une période de remplacement. Logiquement – les règles protègent toujours le principe d'égalité de chances – l'équipe adverse peut aussi effectuer un ou plusieurs changements, si l'équipe qui a encaissé profite de l'opportunité de remplacement. Une manière d'aider les équipes sans devoir utiliser des tactiques antisportives.
- c) Cette année, l'un des changements majeurs des règles a été la limitation du nombre de temps-morts pendant les deux dernières minutes. Les coaches ont à leur disposition seulement deux TM. La raison est évidente. Certains coaches gardaient en réserve les trois TM, ce qui leur permettaient de couper le rythme de l'adversaire plus facilement pendant cette phase finale de la rencontre. Cela provoquait des situations de tension et prolongeait inutilement la fin des matchs, empoisonnant de manière inutile celles-ci. De plus, dans les matchs télévisés, cela devient insupportable pour le rythme de la transmission. La règle limite les dégâts des coaches abusifs, tout en leur donnant l'opportunité de gérer la fin du match.
- d) L'un des charmes du basketball est qu'une équipe peut revenir à tout moment dans la rencontre, maintenir l'incertitude du résultat jusqu'au tout dernier moment. Donner à une équipe qui perd, la possibilité de récupérer, a toujours fait l'objet de règles. La possibilité d'aller remettre le ballon en jeu en zone avant, répond à ce souhait de raccourcir le temps pour essayer un tir au panier. Le prix à payer est cher : un TM ; mais le jeu en vaut la chandelle, car cela rapproche l'équipe de l'anneau adverse, créant plus de possibilités pour revenir dans la rencontre et maintenir ainsi le suspense parmi les spectateurs.
- e) L'abus de certaines équipes, qui font la soi-disant faute tactique, a obligé la FIBA à introduire une faute antisportive objective. C'est-à-dire, une faute qui doit toujours être sifflée, sans que les arbitres aient à réfléchir, mais qu'ils aient juste à appliquer le critère-la règle. Afin de retarder le démarrage du

chrono, certaines équipes commettaient des fautes lors des remises latérales, quand le ballon n'était pas encore vivant sur le terrain. Les arbitres avaient la possibilité de siffler ces actions comme fautes antisportives, mais ils étaient peu à le faire, favorisant ainsi l'anti-jeu et l'escalade de la violence durant la fin de la rencontre. Maintenant, la règle est claire : une faute personnelle commise quand l'arbitre a encore le ballon entre les mains pour le remettre au joueur qui doit effectuer la remise en jeu, doit être sifflée comme antisportive. L'effet dissuasif, il faut le dire, a donné de bons résultats et les équipes respectent bien la règle, ce qui, tout en permettant à une équipe de revenir, rend le jeu plus propre et fluide.

La valeur du money time

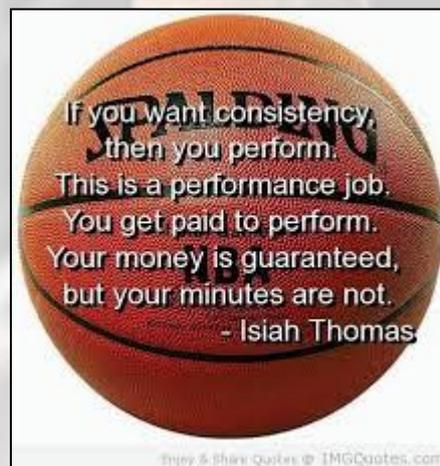
Le money time est défini comme la partie du match où chaque possession de ballon devient cruciale et les joueurs sont appelés à s'exprimer. Il n'existe pas un moment précis pour signaler le début du money time, mais il est clair que les 2 dernières minutes sont d'office comprises dans le money time, pour toutes les rencontres. Le money time signifie le moment du non-retour, quand le résultat de la rencontre va être figé, sans possibilité de récupération pour les équipes.

Comme dans le pilotage d'un avion, c'est le moment de la décision finale : on atterrit, on y va. C'est la raison pour laquelle le Département a invité les arbitres à se communiquer l'entrée dans les 2 dernières minutes de la rencontre. Pour cela il suffit d'un signe en toute discrétion, même un bref échange oral si l'opportunité se présente dans le temps qui précède l'entrée dans cette période. Le money time concerne aussi directement les arbitres et leur performance. Un arbitre peut avoir effectué un très bon arbitrage pendant 39:30 minutes, mais s'il prend une décision erronée qui influence le résultat de la rencontre, tout le public et les acteurs de la rencontre vont lui rappeler longuement. C'est normal. On arrive au moment de vérité, ce qui veut dire pour les arbitres le moment de la concentration totale : chaque possession est cruciale, chaque coup de sifflet est décisif. Plus de place pour l'erreur.

L'enjeu d'un commandant de vol est de faire atterrir l'avion à 260 kilomètres à l'heure sur une piste de 45 mètres de large pour 3 kilomètre de longueur. Il ne peut pas rater d'un mètre; c'est la différence entre la vie ou la mort. Pour l'arbitre, c'est plus ou moins la même chose, les décisions en fin de match vont avoir une influence décisive sur toute la rencontre : la différence entre recevoir la reconnaissance des participants ou la protection de la sécurité. *Errare humanum est*, mais pas pendant le money time.

Plus que jamais les arbitres vont devoir :

- ✓ **Se concentrer** sur le jeu et la lecture des situations;
- ✓ **Bouger** convenablement de manière à avoir des bons angles de vision;
- ✓ **Contrôler** parfaitement le temps de jeu de manière à ne pas se tromper : croire, par exemple, que le klaxon qui a sonné est celui du chrono et pas celui du temps de tir;
- ✓ **Garder** une bonne condition physique, de manière à ce que la fatigue ne diminue pas votre capacité de perception;
- ✓ **Maintenir** le contact visuel – boxing-in – avec le partenaire **et**
- ✓ **Rester** calme et pas hyper-excité pour faire face à des joueurs et coaches plus crispés, eux aussi, que pendant le reste de la rencontre.



Le money time ne concerne que les matchs dont le résultat est serré, mais également ceux à sens unique. Dans les matchs serrés, il est évident que tout le monde se concentre de manière naturelle. La tension se sent et de ce fait tout le monde est impliqué de manière plus active. Tout est plus prévisible. Dans les matchs à sens unique, il est plus facile de perdre la concentration, de se relâcher, sans se rendre compte que l'imprévu peut arriver. Souvent, l'imprévu prend la forme de la frustration des équipes, des joueurs qui explosent et qui font exploser la rencontre sans que les arbitres réagissent de manière appropriée. La vigilance est de rigueur jusqu'au klaxon final.



Pour continuer avec l'exemple de l'avion, si le commandant sait que l'atterrissage doit s'effectuer avec des vents croisés, il va redoubler d'attention. En revanche, s'il apprend que les conditions météo sont optimales, il peut avoir la tentation d'être plus relax, mais attention aux difficultés, le problème inattendu peut apparaître à n'importe quel moment et la capacité, la vitesse de réaction, vont devenir des facteurs déterminants.

Les arbitres ont le choix de décider s'ils veulent conclure le match de manière correcte et tranquille, où s'ils préfèrent l'agitation, voir le crash, à la fin de la rencontre. Concentration, voyants d'alarmes redoublés, prévoir l'imprévisible : voici

les conseils à vous donner pendant la phase d'approche vers la fin de la rencontre. Et rappelez-vous ce que disait Aristote : "**En toute chose, c'est la fin qui est essentielle**".

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.

Erratum :

L'équipe de la newsletter présente ses excuses car la semaine passée une erreur s'est glissée dans un exemple des interprétations. Merci aux lecteurs qui nous ont écrit à cet égard. Le bon texte est le suivant, les modifications soulignées en gras :

A33 commet une FU contre B2, suivi d'une FT contre le coach A et d'une autre FT contre le coach B. Le jeu reprend par :

2 LF **de B2** suivi d'une remise en jeu latérale au milieu du terrain par **l'équipe B**



Département arbitrage - Formation

Interprétations 4

24 secondes
Erreur rectifiable

Jambes, octobre 2014

Critères double faute (35-3)

Pour qu'une situation soit considérée comme double faute, les conditions suivantes doivent être remplies :

- 1. Les deux fautes doivent être commises par des joueurs sur le terrain**
- 2. Les deux fautes doivent impliquer un contact physique**
- 3. Les deux fautes se produisent entre adversaires**
- 4. Les deux fautes sont commises à peu près en même temps**

3/10/2014

interprétations

2

Critères double faute (35-5)

Exemple 1

Après un rebond, A5 insulte B6, qui réagit en donnant un coup de poing à A5. A5 écope d'une FT et B6 d'une FD.

Ceci n'est pas une double faute. Le jeu reprend par 1LF de l'équipe B, suivi par 2LF+PB pour A.

Logique : La condition 2. n'est pas remplie

3/10/2014

interprétations

3

Critères double faute (35-6)

En luttant pour gagner une position, B1 pousse A1 et écope d'une FP (inscrite P à la feuille). En même temps, A1 réagit avec un coup de coude, il écope d'une FU (inscrite U à la feuille). L'équipe A contrôlait le ballon.

Ceci est une double faute, le jeu reprend par une remise en jeu de l'équipe A.

Toutefois, la FU compte pour le joueur; vous savez donc la conséquence s'il en réalise une seconde!

Logique: Les quatre conditions sont remplies

3/10/2014

interprétations

4

Critères double faute (35-1 et 2)

Principe

Le panier ne compte pas lorsque deux décisions simultanées et contradictoires sont prises.

Exemple

A1 est en acte de tir quand un contact se produit avec B1. Un arbitre indique faute à A1 et l'autre faute à B1. Le tir entre. **Le panier ne compte pas; une situation de double faute s'est produite et le ballon revient à l'équipe A pour une remise latérale avec le restant du temps de tir.**

Logique: Application du principe de la conséquence la moins grave. L'équipe garde toujours le contrôle du ballon, possibilité donc d'annoter.

3/10/2014

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