

News 5 Arbitrage AWBB - 25/09/2015

L'importance des deux dernières minutes

Les 2 dernières minutes

Chrono arrêté
après panier

FU remise en
jeu

Remplacement
après panier

Remise en jeu
en zone avant

Pas d'avantage/
désavantage

L'imprévisibilité et l'incertitude intègrent l'ADN du sport. L'imprévisibilité signifie que toute équipe doit pouvoir gagner contre l'adversaire. Si le résultat pouvait être connu en fonction de certains paramètres, la compétition manquerait d'intérêt. Le facteur surprise doit toujours pouvoir être possible. L'incertitude implique la possibilité de pouvoir revenir à tout moment sur le résultat et de garder l'intérêt du public jusqu'à la dernière seconde de la rencontre.

Le basket-ball, sport inventé par les nord-américains – les grands maîtres du spectacle – a toujours eu soin de privilégier dans les règles ces deux facteurs. Pourtant, il fut un moment où le clivage entre les équipes commençait à grandir, il fut alors nécessaire d'adapter les règles de manière à récupérer la possibilité pour une équipe de pouvoir revenir à ces principes. Voici la motivation des différents changements de règles pendant les deux dernières minutes de la rencontre.

Ce moment de la rencontre est d'une intensité émotionnelle particulière. Cela explique le choix du test physique pour les arbitres. Le test de Léger demande plus d'intensité à la fin qu'au début. Si l'arbitre arrive fatigué à la fin de la rencontre, quand les exigences sont plus grandes, il risque de décider de la rencontre sans se trouver dans la meilleure condition. D'où l'importance d'entretenir une forme physique impeccable permettant l'arbitre de prendre les décisions les plus difficiles dans la meilleure condition mentale.

Nous allons maintenant passer en revue les règles qui se modifient durant les 2 dernières minutes et nous allons commenter les raisons qui ont poussé la FIBA à les modifier de telle sorte.

1) **Chrono arrêté après panier inscrit depuis le terrain de jeu :**

L'objectif est de faciliter la reprise du jeu sans perdre du temps. De plus en plus de joueurs touchaient le ballon après le panier, afin de perdre du temps. Cela mettait l'arbitre sous pression : arrêter ou pas le chrono, sanctionner d'une FT... Avec cette règle, les choses sont plus faciles et claires, la règle est objective et elle ne requiert aucune intervention de l'arbitre.

2) **Temps-mort et changement pour l'équipe qui encaisse :**

Le chrono étant arrêté, accorder le temps-mort à l'équipe qui encaisse est devenu plus facile, sans que des secondes ne se perdent. Dans l'objectif de permettre toujours des éventuelles combinaisons tactiques, il est possible de remplacer un joueur, ce qui peut contribuer à rendre le jeu plus attractif et à équilibrer le résultat.

3) **Rentrée latérale en zone avant :**

La dernière nouveauté fut la possibilité d'effectuer la rentrée en jeu depuis la zone avant, moyennant la demande d'un temps-mort. Tactiquement, il s'agit d'une règle très intéressante car elle peut être utilisée tant comme instrument offensif – possibilité de tenter un tir plus rapidement et plus près du panier – que comme instrument défensif : garder le contrôle du ballon en zone avant jusqu'à la fin des 24 secondes, sans devoir le jouer en zone arrière sous la pression défensive de l'adversaire et le risque d'une perte de ballon.

Durant les deux dernières minutes, cet ensemble de règles demande aux arbitres deux choses : ne pas se laisser surprendre, et stimuler la bonne coopération avec les officiels de table. Si l'erreur arrive – par exemple, panier de l'équipe B et demande de changement du joueur B5 -, les arbitres doivent être prêts à corriger la situation en vitesse sans trop traîner. Les arbitres doivent également connaître les nuances de la règle de temps de tir : je demande un temps-mort pour effectuer une remise en jeu depuis la zone avant, mais avec combien de secondes ? Les arbitres doivent à tout moment être prêts à prendre la bonne décision.

Naturellement, les entraîneurs ont essayé de pousser ces possibilités jusqu'au maximum et c'est la raison pour laquelle ils n'ont pas hésité à introduire le concept de faute tactique, c'est-à-dire, commettre des fautes pour arrêter le chrono et envoyer l'adversaire à la ligne des lancers-francs. Encore un transfert de responsabilité vers les arbitres ; il fut un temps, avec la règle du droit d'option, où c'était la responsabilité des entraîneurs qui était engagée. Pour contrecarrer cette situation, qui dégénérait vers des fins de match rudes et difficiles, la FIBA a introduit deux règles directement applicables pendant les 2 dernières minutes, sans oublier le renfort de la pénalité de la faute antisportive, 2FU = exclusion de la rencontre.

Ces deux règles sont :

1) **Faute antisportive si chrono arrêté :**

Lors des remises en jeu, si le ballon est toujours à l'extérieur du terrain (dans les mains de l'arbitre ou déjà à disposition du joueur), et qu'un défenseur commet une faute sur le terrain de jeu, celle-ci devra être sanctionnée comme FU ; une faute antisportive objective, qui ne donne lieu à aucune interprétation de l'arbitre et cela afin d'arrêter les petits contacts qui empêchent le chrono de couler. La pénalité est assez rude que pour produire un effet dissuasif.

2) **Non application du principe avantage/désavantage :**

Finalement, il convient de se rappeler que l'interprétation 37-4 oblige les arbitres à ne pas respecter le principe avantage/désavantage si pendant la fin d'une rencontre avec un résultat incertain, des joueurs commettent des contacts personnels avec l'intention d'arrêter le jeu. Certains pourraient penser que cette interprétation aide les fauteurs, mais ce n'est pas exact. En sanctionnant immédiatement, on évite une escalade de violence, on clarifie le jeu et, malgré tout, une faute est toujours signalée, ce qui va se cumuler sur le compte du fauteur. En ce faisant, l'arbitre est mis à l'abri de devoir sanctionner des FU et, par conséquent, de décider tout seul de la rencontre.

Il existe encore une autre règle appliquée de manière différente s'il s'agit ou non des 2 dernières minutes de la rencontre : elle concerne l'utilisation de l'IRS (Instant Replay System), mais il ne semble pas nécessaire d'en parler, car ce procédé technique n'est pas utilisé à notre niveau. Mais, il est bien de rappeler son existence et de savoir que, si par exemple, pendant les 2 dernières minutes, les arbitres hésitent sur l'équipe qui a mis le ballon en dehors du terrain, il est possible d'avoir recours à l'IRS pour prendre la décision. Pas de chance, ce n'est pas possible à l'heure actuelle en régionale ou en provinciale !

Bonne forme physique, concentration, communication entre les arbitres et les officiels de table et connaissance impeccable des règles, voici les ingrédients pour bien gérer les 2 dernières minutes. Il en va du sort du match, il en va de votre classe d'arbitre.

Jambes, 25 septembre 2015

Pour info :

Un test théorique relatif aux règles de temps de tir se trouve à l'adresse suivante :
<http://www.awbb.be/images/arbitrage/test1.pdf>

Vous le recevrez également par mail ; merci d'y répondre et de me renvoyer vos réponses pour le 16/10/2015 au plus tard

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