

News 6 Arbitrage AWBB - 17/10/2014

La symphonie du basket : 2^{ème} et 3^{ème} mouvements

La division du temps du jeu en quatre temps, cinq ou plus, s'il y a une ou plusieurs prolongations, a changé la manière de jouer les rencontres. Maintenant, chaque quart-temps a sa vie propre et chacun représente un moment différent avec ses caractéristiques propres. Il n'y a pas deux quarts qui se ressemblent, même dans les rencontres à sens unique. Cette division en quatre temps permet aussi de dresser un parallélisme avec les symphonies musicales.

La gestion du temps : Chaque quart est une histoire différente

Q1 : réagissez vite, afin de montrer votre ligne de conduite

Q2 : la fatigue commence, soyez attentifs aux changements tactiques

Q3 : le match commence maintenant

Q4 : le money time est arrivé

En effet, les symphonies sont généralement divisées en quatre mouvements. Jamais les quatre mouvements ne sont annotés par le compositeur avec la même dynamique. En général, le premier mouvement est un *allegro* pas trop rythmé. Le deuxième a l'habitude de devenir le temps lent. Le troisième prend la forme d'un *scherzo*, mot italien qui signifie jouer, s'amuser. Finalement, le dernier mouvement est l'apogée de l'œuvre et prend la forme d'un *allegro* impétueux de manière à faire lever le public de leurs places.

Il y a quand même des exceptions. La 6^{ème} Symphonie de Tchaïkovski finit avec un *adagio* triste à pleurer, c'est pourquoi elle est connue comme "Symphonie Pathétique". Il est connu que certaines rencontres finissent aussi d'une manière pathétique.

Dans les deux dernières éditions de la newsletter, nous avons passé en revue la manière de commencer et de finir une rencontre. Il est clair, qu'entre le début et la fin, il se passe des choses et que les arbitres doivent gérer un deuxième et un troisième quart qui peuvent avoir une influence décisive dans la préparation de la fin. Si le contrôle de ces quarts – les quarts centraux de la rencontre – n'est pas maintenu, le match risque de dérailler et la symphonie, outre que pathétique, risque de devenir tragique.

Les problèmes commencent



Le premier quart se passe en général de manière tranquille. Comme cela se passe, par exemple, pour la Symphonie du "Nouveau Monde", qui commence de manière lente pour tout d'un coup éclater en fanfare. Les arbitres doivent dès lors être attentifs à ce que cet éclatement se passe de manière contrôlée, à ne pas être surpris et à garder le contrôle des opérations. Etre prêts à réagir quand l'incident arrive et à ne pas retarder sa réaction.

En général, cela ne se passe pas dans le premier quart : les joueurs sont encore frais et prêts à accepter le contact. Les hostilités arrivent souvent dans le deuxième quart. Les

joueurs ont déjà transpirés, quelques contacts se sont produits et l'irritation qui accompagne la fatigue commence à se sentir. La nervosité, si une équipe commence à prendre de l'avantage, apparaît parmi les joueurs, les coaches, le public. La tension monte et les arbitres devront, peut-être pour la première fois, montrer qu'ils sont présents, marquer une ligne de jeu et, le plus important, garder de la consistance en appliquant cette ligne de jeu. Attention, notamment, à ne pas se faire tromper par des joueurs fatigués qui essayent de passer là par où ils ne peuvent pas et qui vont commencer à vous demander des fautes inexistantes.

L'arbitre devra toujours garder une bonne lecture du jeu, se rendre compte que la manière de jouer a changé et introduire les facteurs de correction nécessaires au maintien du contrôle. Psychologiquement, c'est un moment important car vous allez montrer aux acteurs, au public que vous maîtrisez votre sujet et que vous réagissez aux nouveautés. C'est aussi un moment psychologique important, car il est nécessaire que les joueurs, les coaches rentrent aux vestiaires en gardant leur confiance aux arbitres, sans compte à régler entre-eux.

De manière courante, après un premier quart-temps calme, aux nombreux paniers inscrits, les défenses vont se resserrer, les tirs réussis vont devenir moins fréquents et les situations de contact vont proliférer, rendant votre travail moins à l'aise. Réagir et, comme le font les chefs d'orchestre, utilisez votre main droite pour garder le rythme, le temps de la rencontre, tandis que votre main gauche s'occupe d'ajuster les petits détails, la communication avec les acteurs. A ce moment, un regard, un geste peut avoir une influence décisive sur la marche de la rencontre, sur la fluidité, mais aussi sur la crédibilité des arbitres. Pour le prouver, voici les



statistiques de fautes de deux rencontres de la Ligue belge. Dans la première rencontre, premier quart : 9 fautes; deuxième quart, 13 fautes. Deuxième rencontre, une semaine après, deux équipes différentes : 9 fautes pour le premier quart, 13 pour le deuxième. Coïncidence simplement ou tendance? Nous sommes d'avis que cela témoigne d'une tendance sur le déroulement d'une rencontre. Aux arbitres de choisir entre bien finir et bien démarrer après la pause, ou être déjà en guerre dans une ambiance crispée. Le tout dépend de votre capacité de réaction face aux changements sur le terrain, à votre lecture du jeu, à votre préparation mentale pour la rencontre, à votre dialogue pendant les temps-morts.

« Mon ami, le match commence maintenant »

La phrase appartient à l'un des meilleurs arbitres de l'histoire de la FIBA, Artenik Arabadjian. Il a arbitré la célèbre finale des Jeux Olympiques de Munich, en 1972, quand l'Union Soviétique a, pour la première fois dans l'histoire olympique, battu les Etats-Unis. Arabadjian, qui a sa place au Hall of Fame de la FIBA, avait arbitré de nombreux matches internationaux. A la mi-temps, il prenait son collègue par les épaules et lui disait très sérieusement : "Mon ami, le match commence maintenant".



Une grande phrase chargée de vérité car, en effet, le match commence au début du troisième quart. A ce moment, une équipe peut mener de 20 points, peu importe, l'autre équipe a encore le temps de réduire le score. Les arbitres de la Division I belge, en stage à la côte, ont été témoins de cette situation à l'occasion du match de qualification pour l'Euroleague entre une équipe française et une équipe russe.

Villeurbanne menait de 20 points à la mi-temps. A la fin du troisième quart, elle perdait déjà de quatre points et à la fin du match de plus de 10 points.

Arabadjian voulait mettre en garde son collègue – à l'époque de l'arbitrage à deux - sur le fait que plus le temps avance, plus les possibilités pour une équipe de revenir sur le score diminuent. Les arbitres peuvent avoir fait deux excellents quarts, avoir marqué une bonne ligne de conduite, avoir établi un bon critère. Cela ne va servir à rien, s'ils ne lisent pas bien la rencontre et n'accordent aucune attention particulière au démarrage des hostilités pendant le troisième quart. A ce moment, l'équipe qui perd va vouloir essayer de revenir, de raccourcir les distances et, pour ce faire, elle va intensifier sa défense. Et de même pour l'équipe qui mène, elle va essayer de ne



pas se faire surprendre et va elle aussi resserrer sa défense, ralentir le rythme de jeu, garder plus longtemps le contrôle du ballon.

A ce moment, il importe que les arbitres soient très attentifs et prêts à bien sanctionner les contacts irréguliers, notamment de l'équipe perdante. Cette équipe peut revenir, mais elle doit le faire de manière réglementaire, sans utiliser du

« karaté-press », mais avec une bonne défense, correctement exécutée. A ce moment, garder une concentration très élevée va aider les arbitres à tenir le match sous contrôle et à éviter des situations périlleuses. En effet, un match avec un score serré ne présente pas un problème particulier, si les arbitres gardent la concentration.

En revanche, si une équipe revient au score, la nervosité va s'installer chez l'équipe qui mène, tandis que l'agressivité risque d'envahir la manière de jouer de l'équipe qui perd et qui essaye de revenir. Fixer une ligne précise, en pied d'égalité, sans concession, sera vital pour le bon déroulement de la rencontre. Il ne s'agit pas de pénaliser plus l'équipe qui perd, mais il ne s'agit pas, non plus, de laisser tout faire, et ainsi faire croire que tout est permis et réagir trop tard, quand le match a échappé à votre contrôle.

Il est curieux, mais parfois les arbitres donnent l'impression qu'ils ont pitié pour l'équipe perdante en permettant des excès. Cette fausse pitié va se retourner contre eux, les rouspétances vont augmenter, les coups vont se perdre et la rencontre risque plus que jamais de dérailler. D'où l'importance de garder sa concentration, de ne pas se laisser surprendre par les changements tactiques et de continuer à garder une ligne cohérente et consistante par rapport au jeu pratiqué à ce moment précis

par les équipes. Plus que jamais une bonne sélection de fautes aura l'effet calmant et montrera aux équipes le bon chemin à suivre. Le bon moment pour montrer votre ligne de conduite concernant, par exemple, les fautes antisportives.

Le quatrième quart d'un match de basket ne connaîtra une vraie splendeur, que si le troisième a été bien joué et bien arbitré, du même que dans une symphonie le *finale* ne va pouvoir nous épater que sur la base d'un troisième mouvement bien joué, bien interprété. Attention donc, les arbitres, de ne pas croire que le tout a été fait parce qu'on est rentrés au vestiaire sans problème.

Dans nos trois dernières éditions de la newsletter, nous avons essayé de vous faire comprendre l'importance que chaque section de la rencontre a pour l'ensemble. De même que dans la construction d'un discours ou d'une symphonie, chaque section va jouer un rôle particulier et précis. Les arbitres doivent saisir les différences entre chacune de ces sections et appliquer un arbitrage adapté, tout en gardant de la cohérence, de la consistance et les critères nécessaires.



Maintenant, c'est à vous de savoir si vous préférez la symphonie "pathétique" à la "héroïque", "l'inachevée" à la "fantastique".

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 6

Contrôle du ballon
Temps de tir

Jambes, octobre 2014

Contrôle du ballon (14-3)

L'équipe A joue le ballon pendant 15 secondes. A4 passe à A56. B42 essaye d'intercepter et

- a) Joue le ballon avec une main**
- b) Joue le ballon avec deux mains**

Après quoi l'équipe A reprend le ballon et continue à jouer avec...

16/10/2014

interprétations

2

Contrôle du ballon (14-3)

- a) Avec le temps restant**
- b) Avec un nouveau compte de 24 secondes**

Logique : Jouer avec deux mains est maintenant considéré comme contrôle de ballon

16/10/2014

interprétations

3

Temps de tir (17-20)

A1 effectue une remise latérale, le temps de tir restant est de 5 secondes. Il passe le ballon vers l'intérieur du terrain et celui-ci touche l'anneau. L'opérateur du temps de tir...

16/10/2014

interprétations

4

Temps de tir (17-20)

Ne fait rien. Il attend que le ballon soit :

- a) Touché par un joueur et repart avec le temps restant
- b) Contrôlé par un joueur adverse et démarre avec un nouveau compte de 24 secondes

Logique : Quand le ballon touche l'anneau, le chrono est encore arrêté et l'article 50 précise que le chrono de tir démarre dès que le ballon est touché ou contrôlé par un joueur sur le terrain

16/10/2014

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