

News 12 Arbitrage AWBB - 14/02/2014

Le « tip » de la semaine

L'importance de bien sanctionner les violations

Le Règlement indique qu'il existe deux types d'infractions : les violations et les fautes. La définition donnée par le Règlement de la violation est très succincte et incomplète. Il se limite à dire dans l'article 22.1 que « *une violation est une infraction au règlement* ».

D'après le Larousse, une définition est le fait de déterminer les caractéristiques d'un concept, d'un mot, d'un objet, etc..., ensemble des propriétés essentielles de quelque chose. Il est donc évident que le Règlement ne nous éclaire pas beaucoup sur les caractéristiques des violations.



Il appartient donc à nous-même d'élaborer une petite théorie sur les violations au Règlement de Basketball. Une définition éventuelle de la violation pourrait contenir les éléments suivants :

« Une violation est une infraction du Règlement » :

- *Commise par un joueur* : il s'agit de la première caractéristique de la violation : elle ne peut être commise que par un joueur ; pas par les remplaçants, ni les autres personnes du banc ;
- *Quand le ballon est vivant* : il ne peut pas se produire de violations quand le ballon est mort ;
- *Que l'on n'inscrit pas à la feuille de marque* : à la différence des fautes, les violations ne s'inscrivent pas à la feuille de marque, car les joueurs peuvent commettre autant de violations qu'ils veulent tandis que les fautes ne peuvent se commettre que de manière limitée ;
- *Et dont la sanction est de donner le ballon à l'adversaire* : une violation ne peut donner lieu qu'à une remise en jeu par l'équipe adverse, à une exception : le goaltending, intervention illégale, commis par le défenseur.

Maintenant si nous souhaitons élargir le domaine de la définition, il est possible de dire que « *la violation est la conséquence d'une maladresse de la technique* »



individuelle du joueur - c'est le cas du marcher – *ou de la technique collective de l'équipe* – comme la violation des 24 secondes ». Pour une violation, il n'est pas question de contact personnel, ni de sanction pour un comportement inapproprié ; seule compte la technique, les fondamentaux des joueurs et du jeu d'ensemble de toute l'équipe.

Il est possible d'aller un peu plus loin et de cataloguer les violations en fonction du joueur qui peut les commettre. Nous avons déjà affirmé que seuls les joueurs peuvent commettre des violations, mais encore il faut préciser : les violations qui ne peuvent être commises que par l'attaquant et les violations qui peuvent être commises par tous les joueurs.

La simple lecture de la Règle V nous permet d'établir les violations pour lesquelles il est nécessaire d'avoir établi le contrôle du ballon, c'est-à-dire, des violations commises par le joueur, l'équipe attaquante. Il s'agit du :

- ✓ Le double dribble
- ✓ Le marcher
- ✓ Les 3 secondes
- ✓ Le joueur étroitement marqué (5 secondes)
- ✓ Les 8 secondes
- ✓ Les 24 secondes
- ✓ Le retour du ballon en zone arrière.

Les arbitres, avant donc, de sanctionner une de ces violations, doivent s'assurer que l'équipe contrôle le ballon. Le cas le plus célèbre, fumble + dribble : pas de violation, car le fumble signifie contrôle au début, impossible donc de siffler une violation. Un autre exemple : A6 effectue une remise en jeu de la ligne de fond, après avoir encaissé un panier ; la balle quitte ses mains et elle est touchée par B6 ; la balle arrive en zone arrière de l'équipe B où elle est jouée par B5 : situation légale, l'équipe B n'a jamais eu le contrôle de ballon vivant en zone avant.

Parlons maintenant des violations qui ne demandent pas le contrôle du ballon. Elles sont les suivantes :

- ✓ Les sorties du ballon hors du terrain
- ✓ Les violations de lancers-francs
- ✓ Les violations de remises en jeu
- ✓ Le pied et/ou le poing
- ✓ Les interventions illégales
- ✓ L'entre-deux.



Ces violations peuvent être commises indifféremment par l'attaquant et/ou le défenseur, le contrôle du ballon vivant n'intervient en rien. Jouer le ballon avec le pied est la violation la plus commune des défenseurs ; en revanche, il est très difficile qu'un attaquant touche volontairement du pied le ballon. Les violations lors des lancers-francs et lors des remises en jeu peuvent être

commises par les deux équipes : l'attaquant prend plus de 5 secondes, le défenseur dépasse les limites du terrain. Lors d'un lancer-franc, la violation peut être commise en même temps par les deux joueurs (attaquant et défenseur).

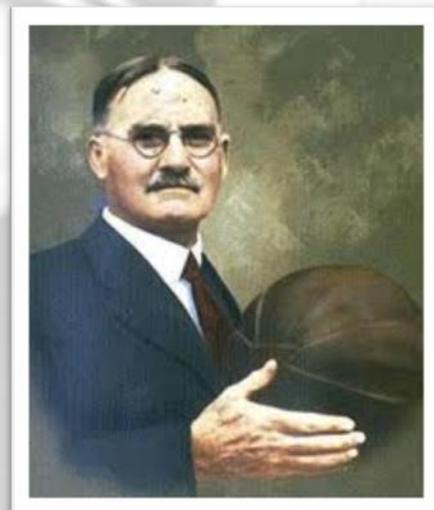
Un petit commentaire concernant les sorties du terrain. En effet, nous parlons aussi de violation, mais dans le cas de la sortie provoquée par le défenseur, elle n'est pas considérée comme une mauvaise action, mais comme une bonne action de défense. Nous sommes devant le seul cas d'une violation récompensée. C'est pourquoi on n'accorde pas un nouveau compte des 24 secondes à l'adversaire, mais seulement le temps restant.

Quand on étudie le Règlement, il convient de le faire en retirant les caractéristiques principales de chacune des règles. Le Département tient à insister sur l'importance capitale de bien sanctionner les violations. Les violations pénalisent les mauvais joueurs qui ne travaillent pas assez leurs fondamentaux. Ceci est particulièrement important chez les jeunes joueurs. Si les arbitres leur permettent de grandir avec une série de vices, nous leur rendons un très mauvais service. En revanche, si nous prenons le temps de parler avec eux, de leur expliquer, de les encourager – une gestion d'arbitre-coach – nous allons valoriser le blason de l'arbitrage et nous allons améliorer la qualité du jeu par l'amélioration de la technique individuelle.

Mieux encore. Une violation est souvent le prélude à une faute. Si les arbitres ne pénalisent pas – les marcher, par exemple, des pivots sous les anneaux – ils devront siffler les fautes, et les réactions violentes des joueurs.

La violation est toujours moins coûteuse que la faute ; encore le principe de la proportionnalité : choisir, quand c'est possible, la sanction la moins grave, la moins contraignante.

Les violations sont à la base du basket. Naismith, le créateur de notre sport l'a défini comme : **« un jeu compétitif, comme le football, mais qui peut se jouer à l'intérieur. Il doit être un sport qui**



demande technique individuelle et sportivité ... un sport qui puisse se jouer sans violence extrême ou sans dégâts pour les joueurs ou pour l'équipement ».

Le cas de la semaine

La question a été suscitée lors d'un colloque. Le joueur qui reçoit une deuxième faute antisportive peut-il rester sur le banc d'équipe ou doit-il être considéré comme un joueur disqualifié ?

Réponse

La réponse est claire : l'article 36.2.3 stipule que : « *Un joueur doit être **disqualifié** lorsqu'il est sanctionné de deux (2) fautes antisportives* ». Mais, si la réponse est claire, la simple lecture du Règlement ne semble pas si évidente, car il convient de se référer à deux articles différents et il est encore nécessaire d'interpréter un bout de phrase.

Fondamentaux du règlement

Pour trouver les conséquences que la double faute antisportive aura pour le joueur contrevenant nous devons nous référer à deux articles. D'abord à l'article 36.2.4 qui rappelle que : « *Si un joueur est disqualifié selon l'Art.36.2.3, cette faute antisportive doit être la seule à être sanctionnée et aucune sanction supplémentaire pour la disqualification ne doit être exécutée* ». Cela veut dire qu'il n'y a pas lieu d'y ajouter une faute disqualifiante, ni de transmettre – on parle ici au niveau FIBA – un rapport circonstancié aux instances disciplinaires.

La deuxième conséquence nous allons la trouver dans l'article 37.2.2 qui prévoit que : « *Chaque fois qu'un fautif est disqualifié en conformité selon les articles correspondants [Arts. 36 et 37] de ce règlement, il doit se rendre et demeurer dans le vestiaire de son équipe pour toute la durée de la rencontre ou, s'il le désire, il peut quitter le bâtiment* ». On pourrait dire que le législateur aurait pu signaler cela déjà dans l'article 36, mais il a préféré de le faire une seule fois dans l'article 37.

Effet collatéral, si l'exclu était capitaine-coach, il ne pourra pas non plus continuer à coacher.

Il n'est pas possible d'établir une analogie avec le joueur qui a commis cinq fautes. En effet, dans ce cas, l'article 40.1 indique que : « *Un joueur qui a commis cinq (5) fautes, qu'elles soient personnelles et/ou techniques, est éliminé* ». La différence est donc fort précise d'autant plus que l'article 4.1.3 établit que « *Pendant le temps de jeu un membre d'équipe est : un joueur exclu lorsqu'il a commis cinq (5) fautes et n'est plus autorisé à jouer* ».

Le conseil de la semaine

En apposant sa signature sur la feuille de marque, le premier arbitre effectue un acte solennel avec efficacité juridique : il n'est plus possible ni de modifier, ni de corriger, ni de rectifier, ni de pénaliser des actions ayant trait à la rencontre. La feuille de marque devient ainsi le document faisant-foi des événements de la rencontre. De ce fait, il importe que les arbitres accordent une importance

particulière à bien vérifier que la feuille a été correctement remplie avant, pendant et, à la fin de la rencontre. En ce faisant, les arbitres font preuve de leurs qualités et de leur professionnalisme.



Actuellement, les personnes responsables de la vérification des feuilles constatent, semaine après semaine, des défaillances assez évidentes dans la rédaction des feuilles de marque. Ces

manquements prouvent que les arbitres n'ont pas bien rempli leurs obligations. Le travail de l'arbitre s'effectue à trois moments différents :

- **Avant la rencontre** : vérifiez que tous les renseignements concernant la rencontre sont bien complétés. Attention, n'indiquez pas l'heure du début de la rencontre. Celle-ci doit être remplie par le marqueur, une fois le match commencé. C'est l'heure réelle qui doit figurer, pas l'heure annoncée. Contrôlez les documents des joueurs, coaches et délégués et paraphez chacune des cases. N'oubliez pas d'indiquer vos frais.
- **Mi-temps** : Vérifiez la justesse du score ; contrôlez l'exactitude des scores des deux premier quarts ; faites attention à la clôture des scores : que le cercle se trouve autour du score et non pas du numéro du joueur, même s'il est possible de noter deux cercles si le dernier panier était un trois points ! Accordez votre attention à la clôture des cases des temps-morts et des fautes d'équipes.
- **A la Fin de la rencontre** : Prenez votre temps ; contrôlez bien à nouveau le score ; faites les additions nécessaires ; concentrez-vous sur la bonne clôture des différentes cases et, seulement, après avoir fait ça, signez la feuille. Nous vous rappelons, que par cette signature apposée, vous engagez votre responsabilité.



Bien remplir vos obligations administratives fait partie de votre travail et de l'évaluation du potentiel d'un arbitre.

« Les petits ruisseaux font les grandes rivières : d'où l'importance des détails dans la constitution d'une expérience de marque »

Anonyme

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be