



UN CRAN PLUS HAUT

Soumis par Gerard MacDonald, Superviseur de l'Île-du-Prince-Prince-Édouard

Comme officiels, nous nous efforçons de nous améliorer. Survient un moment dans notre carrière d'arbitre où nous devons monter d'un cran et faire le "Gros appel".

Nous nous souvenons tous de la première rencontre que nous avons arbitrée, probablement un match mini ou benjamin. Oui, nous étions nerveux; néanmoins, lorsque nous avons sifflé pour la première fois et appelé ce marcher, ce fut le début d'un processus d'apprentissage. Je me souviens de mon premier appel de faute dans un match. Lorsque j'ai rapporté la faute, je l'ai communiquée à mon partenaire et il m'a répondu: "Maintenant, va le dire au marqueur!" Ce fut un moment comique, mais aussi un pas en vue de devenir un meilleur officiel.

L'étape suivante de la progression fut l'appel du bloc/charge. À l'époque, c'était toujours un bloc jusqu'au moment d'apprendre à arbitrer la défense. Puis, ce fut l'apprentissage de la gestion du match et de son importance au basketball. Il faut gérer la rencontre, que ce soit pour corriger le chronomètre du match ou des tirs, savoir qu'une équipe est en situation de pénalité même si le tableau n'affiche que 4 fautes. Cette aptitude rend la rencontre beaucoup plus facile à arbitrer.

Ces étapes de progression ne se réalisent pas facilement ou automatiquement; elles surviennent grâce à beaucoup d'aide et de travail. Cela signifie d'aller voir un match de niveau supérieur à celui où vous arbitrez habituellement et visualiser le scénario auquel vous aurez à faire face à mesure que vous progresserez comme officiel. Cela peut aussi vouloir dire d'écouter un officiel senior lors d'une rencontre d'après-match à propos de la façon de traiter telle ou telle situation sur le terrain ou de voir votre partenaire sortir de sa zone primaire et faire un appel nécessaire dans votre coin; remerciez-le à la première occasion.

Ce ne sont que quelques exemples des étapes de progression qui préparent à devenir un meilleur officiel. Plus de connaissances vous pouvez acquérir par ces moyens, mieux préparé vous serez pour vous élever d'un cran et faire le gros appel.

Il se pourrait que le gros appel se déroule comme suit. Dans un match de championnat, vous appelez une faute et l'entraîneur désapprouve et perd les pédales. Allez-vous permettre à l'entraîneur de vous insulter et ne pas pénaliser son équipe au-delà de la faute déjà appelée? Ou décernerez-vous la faute technique qu'il mérite à cause de son comportement? Évidemment, nous ne voulons pas décider de l'issue de la rencontre, mais nous ne devons pas tolérer un entraîneur qui ne respecte pas l'intégrité du sport.

Il y a des moments où nous voulons tout juste aller au gymnase et ne faire face à aucun litige, garder tout le monde heureux et revenir à la maison sans être remarqués. Mais à la fin, nous ne pouvons pas toujours être le bon gars. Il faut monter d'un cran et faire le gros appel lorsque nécessaire.

SOYEZ À VOTRE MEILLEUR À LA FIN D'UN MATCH SERRÉ

Soumis par Morgan Munroe, Interprète de l'Alberta

Toute personne qui gravite autour de l'arbitrage au basketball depuis un moment, peut se souvenir d'un match au cours duquel l'équipe d'officiels a fait un travail exemplaire pour 38-39 minutes et voir un appel dans les dernières secondes effacer tout son bon travail. Tout ce dont les gens se souviennent et veulent discuter porte sur la manière dont la rencontre a pris fin. Cette année, la NBA a commencé à commenter publiquement la justesse des appels faits par les officiels dans les deux dernières minutes de tous les matchs. Lors d'une partie, la ligue a jugé que les officiels avaient commis sept erreurs dans les deux dernières minutes. Évidemment, la presse s'est payé la traite avec cette annonce. FIBA permet maintenant aussi aux officiels de revoir certains jeux dans les deux dernières minutes à l'aide d'équipement à proximité du terrain. Cela illustre, qu'aux plus hauts niveaux, les gens qui font les règles sont particulièrement attentifs à la qualité des appels en fin de rencontre. Les attentes à ces niveaux filtrent rapidement aux niveaux inférieurs, là où la plupart d'entre nous arbitrons. Malheureusement, nous sommes peu nombreux à jouir des bienfaits d'équipement de reprise à proximité du terrain, de sorte que nous devons faire les choses de la « bonne vieille manière » en utilisant nos yeux, oreilles et bouche afin de procurer une fin réussie à chaque rencontre, surtout celles où la marque est particulièrement serrée.

Dans une rencontre FIBA, certaines modifications de règles surviennent lorsque le chronomètre de jeu indique 2:00 minutes ou moins dans la 4e période ou une prolongation. Revoyons-les :

- Temps-morts : une équipe ne peut prendre qu'un maximum de deux temps-morts dans les deux dernières minutes de la 4e période. Une équipe à qui il reste trois temps-morts en perd un si le chronomètre de jeu affiche 2:00 minutes ou moins Si le tableau d'affichage indique le nombre de temps-morts restants, c'est une bonne idée de demander à l'opérateur de changer le nombre de 3 à 2, le cas échéant.
- Reprise du jeu après un temps-mort: si une équipe, qui a droit à une remise en jeu en zone arrière, demande un temps-mort, la remise en jeu se fera au point de remise en jeu en zone avant à 6,75 mètres de la ligne de fond, du

côté opposé aux bancs d'équipe et de la table de marque. Ne pas oublier que le jeu, avant le temps-mort, peut affecter le chronomètre des tirs (24 secondes). Il est conseillé de revoir les différents scénarios, tels qu'à l'article 17-13 du document d'interprétations de FIBA, durant l'entretien d'avant-match.

- **Remplacements:** une équipe contre qui un panier est marqué peut effectuer des remplacements à condition que les remplaçants soient à la table de marque et fassent la demande avant que le ballon soit vivant. L'équipe qui a marqué peut alors aussi faire des remplacements.
- **Faute d'un défenseur durant une remise en jeu:** si un défenseur commet une faute au cours d'une remise en jeu et que le ballon n'a pas quitté les mains du joueur qui fait la remise en jeu, la faute est automatiquement antisportive, sans égard à la gravité du contact ou à l'intention du joueur fautif.

Voyons maintenant quelques aspects que les arbitres ne contrôlent pas, mais dont ils doivent être conscients, surtout au cours des 2 dernières minutes:

- **Emplacement des chronomètres de jeu et des tirs:** dans un gymnase idéal, les chronomètres se situent à chaque extrémité du terrain de même qu'au-dessus des paniers. En cas contraire, les officiels doivent s'ajuster en conséquence. La priorité consiste à observer les joueurs, mais, étant donné que le chronomètre de jeu doit s'arrêter après un panier lorsqu'il affiche 2:00 minutes ou moins, il faut qu'un officiel soit conscient que cela se produise. De même, il est tout aussi important que le chronomètre des tirs démarre ou soit réinitialisé correctement lors d'un tir raté. Une discussion lors de l'entretien d'avant-partie et une revue rapide au cours d'un temps-mort vers la fin du match sont recommandables.
- **Signaux sonores:** les signaux sonores du chronomètre de jeu et de celui des tirs seront-ils audibles en fin de rencontre, surtout si la foule est particulièrement bruyante? Encore une fois, une discussion lors de l'entretien d'avant-partie et une revue rapide au cours d'un temps-mort vers la fin du match sont recommandées.
- **Bandes lumineuses LED sur les panneaux:** si les panneaux possèdent un tel équipement, ils peuvent servir à déterminer si un tir a été relâché avant la fin de la période. Encore un point de discussion d'avant-partie.

Scénarios de fin de rencontre

Tommy Nunez Sr., officiel éminent de la NBA qui a pris sa retraite de la ligue il y a quelques années, a probablement formulé l'essentiel de l'arbitrage le plus simplement et le plus précisément : «On peut tout vous enseigner, sauf le jugement.» Rien de plus vrai dans une discussion à propos de ce qui se produit souvent à la fin d'une rencontre serrée. La constance du jugement des officiels sera le gage du succès ou de l'échec de la fin du match. L'équipe qui tire de l'arrière commettra-t-elle des fautes afin d'arrêter le chronomètre? Ces gestes sont-ils simplement des fautes personnelles ou antisportives par définition? Cela tient strictement du jugement de l'officiel qui fait l'appel et peut s'avérer la décision évoquée en début d'article, celle qui efface le bon travail réalisé plus tôt dans le match. Au contraire, un jugement correct peut valider les efforts de l'équipe et assurer une fin harmonieuse et efficace à une rencontre serrée et excitante.

Fautes dans le but d'arrêter le chronomètre: les contacts légers constituent un dilemme de constance. Pour les 39 premières minutes, les officiels peuvent avoir laissé les joueurs jouer malgré des contacts mineurs, lorsqu'aucun avantage n'a été obtenu. Cependant, ignorer les contacts légers par l'équipe qui tire de l'arrière, lorsqu'elle veut commettre une faute, mène fréquemment à une deuxième tentative, plus violente, et peut-être à une riposte. Dès qu'une équipe tient à commettre une faute, il est probablement sage d'appeler le premier contact.

Les fautes antisportives peuvent s'avérer problématiques. La connaissance de l'intention et de l'esprit de la règle à cet égard constitue un bon point de départ. Lorsqu'un geste est posé qui peut être antisportif, une recommandation simple consiste à se demander rapidement : «Est-ce que je veux voir ça à nouveau?» Si la réponse est non, une faute antisportive est probablement justifiée. Les officiels moins expérimentés tendent souvent à s'inquiéter de la façon dont cet appel sera reçu par l'entraîneur de l'équipe fautive, mais c'est une des façons de monter d'un cran et faire l'appel est généralement apprécié par les collègues arbitres et les évaluateurs. Le niveau de tolérance d'un officiel dans son jugement du contact en fin de rencontre ne saurait être influencé par ce que l'entraîneur crie ou signale, lorsque vient le temps de décider si un joueur fait un effort légitime pour jouer le ballon sans contact excessif. La pire chose à se produire est de voir un officiel appeler une faute «normale» lorsque le contact est clairement intentionnel et ensuite voir un partenaire appeler une faute antisportive à la prochaine occasion. Souvenez-vous des paroles de Tommy à propos de ce qu'on on peut enseigner.

J'ai même observé quelques officiels demander aux joueurs s'ils allaient commettre des fautes afin d'arrêter le chronomètre. Bien que je comprenne l'intention de la demande, je ne suis pas vraiment à l'aise avec cette façon de faire, car j'ai vu des entraîneurs réagir de façon défavorable. Ils croient que les officiels sifflent trop rapidement une faute lorsqu'un défenseur peut réussir à voler le ballon légitimement. Une approche moins problématique pourrait être de parler aux joueurs avant la reprise du jeu et leur dire de façon générale : «Si vous êtes pour commettre une faute, jouez le ballon. » Cependant, je recommanderais d'utiliser cette approche avec modération et seulement lorsque l'entraîneur en question réagit généralement de façon calme. Je préfère personnellement ne rien dire et de simplement appeler ce qui se passe devant moi et de voir les résultats.

Les situations de remise en jeu comportent des risques pour tous les officiels; ils doivent être alertes à plusieurs égards. Il est probable que la défense soit agressive et l'attaque variée . Certaines équipes se contentent de mettre le ballon en jeu et attendent la faute présumée. Par contre, certaines équipes tenteront une attaque surprise au panier afin de mettre la rencontre hors de portée. Les officiels doivent s'assurer que les défenseurs restent à l'intérieur des lignes de démarcation et que tout le monde sait que le joueur responsable de la remise en jeu peut se déplacer le long de la ligne de fond ou non. Soyez attentifs aux joueurs qui coupent et peuvent être retenus et à la possibilité qu'un défenseur anticipe la trajectoire d'un joueur qui coupe et défende le jeu légalement en recevant une charge.

Du côté de l'attaque, surveillez le gros joueur qui pousse un défenseur derrière lui pour se créer de l'espace pour un tir en foulée ou le joueur qui fait la remise en jeu rentrer sur le terrain derrière un écran pour tenter un tir. Comptez de façon stable et visible et soyez prêt à toute éventualité, surtout pour un tir tel que décrit. Un pied près de la ligne des 3 points lors d'un tir, doit être observé par les officiels afin de déterminer la valeur d'un panier de dernière seconde. Même le soutien responsable de la remise en jeu peut manquer d'attention une fois la remise en jeu relâchée, car il peut être la seule personne à voir clairement une longue tentative.

Et si...

Parfois, même les procédures bien préparées et anticipées peuvent aller de travers lorsque la pression se fait sentir. J'ai déjà vu de drôles de fins comme résultats de décisions d'arbitres, ou même de non-décisions, qui, lorsque

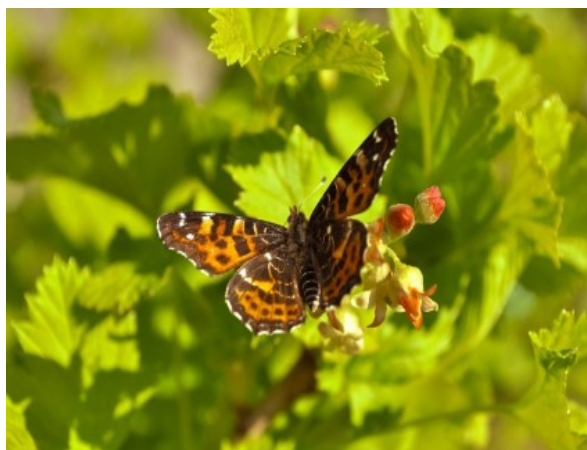
discutées par l'équipe après la rencontre, ont été rapidement corrigées de telle façon que, si les officiels étaient restés calmes et concentrés sur le terrain, le match se serait terminé doucement avec peu ou pas «d'énervement».

Cas d'espèce : lors de la dernière possession alors que la marque est égale, un officiel appelle une faute alors que le joueur tape le ballon vers le panier lors d'un rebond. Le signal de fin de période retentit immédiatement après le sifflet. Le chronomètre est à zéro. L'entraîneur adverse, évidemment, juge que l'appel était marginal et est survenu après que le temps soit écoulé. Il estime donc que la rencontre doit aller en prolongation. Les officiels ont discuté brièvement et ont accordé deux lancers francs avec aucun temps au chronomètre. Après le premier lancer franc raté, le second est réussi et le match se termine dans la controverse. Dans l'entretien d'après-match, j'ai demandé à l'équipe leur opinion à propos du jeu. Les deux partenaires s'en sont remis à celui qui avait fait l'appel. Ce dernier était catégorique à l'effet que la faute s'était produite avant l'expiration du temps de jeu. J'ai alors demandé à l'équipe s'ils avaient envisagé de remettre un peu de temps au chronomètre. J'ai suggéré que 0,5 seconde semblait juste et raisonnable en raison de la réponse de l'officiel qui avait appelé la faute. Malheureusement, aucun des trois n'avait pensé à cela. Étant donné que l'équipe fautive avait un temps-mort à sa disposition, l'entraîneur aurait pu l'utiliser avant les lancers francs ou attendre que le dernier lancer franc soit réussi et, le cas échéant, avancer le ballon en zone avant pour la remise en jeu. À mon avis, si les officiels avaient retenu cette option, l'entraîneur aurait quitté avec moins de frustration et moins enclin à dire aux médias que les officiels avaient «décidé» du match. Mais, c'est une histoire pour une autre fois.

Les situations de fin de match peuvent se résumer en une phrase :

Prévenez ce qui est évitable, préparez-vous pour ce qui pourrait arriver et ne cessez jamais de penser.

PROFITEZ DES BELLES



JOURNÉE D'ÉTÉ