



# CONSIGNES DEPARTEMENTALES

## AUX ARBITRES ET AUX CLUBS

### FAUTES ANTISPORTIVES ET "FAUTES TACTIQUES"

- Etre prêt à sanctionner une antisportive tôt dans la rencontre. Cela, si nécessaire, pose le cadre de l'arbitrage et permet de limiter les décisions difficiles en fin de rencontre
- Rappel des trois critères principaux :
  - rudesse excessive
  - non tentative de jouer le ballon
  - faute du dernier défenseur sur contre-attaque par derrière ou sur le côté avant l'action de tir
- Bien que volontaire, ne pas négliger et toujours sanctionner comme faute normale les fautes "tactiques" de fin de match si elles ne répondent pas aux trois critères précédents de la faute antisportive. A cause d'une faute "tactique" non sifflée, la prochaine faute risque d'être plus rude ou sans jouer le ballon, donc proche de l'antisportive, plus difficile à juger, plus difficile à assumer.

### ANTENNES ET USAGE EXCESSIF DES MAINS EN DEFENSE

- Un défenseur faisant face à son adversaire n'a aucune raison de placer sa main ou son avant bras sur ce dernier. Prévenir dès l'apparition de telles situations (voix, parole, présence), sanctionner les répétitions.
- Tout contact avec les mains ou avant bras impactant le déplacement de l'adversaire (écarter de la trajectoire, ralentir, réduire une accélération, déséquilibrer, ...) ou aidant le défenseur à se replacer ou mieux se déplacer (s'appuyer sur l'adversaire pour profiter de sa vitesse) doit être sanctionné.
- Un simple contact de la main bref, non appuyé, non maintenu et non répété n'est pas nécessairement une faute. En tout état de cause il ne doit pas dévier, ralentir, déséquilibrer, gêner l'adversaire, ni aider ou profiter à celui qui le crée.
- Un joueur au poste face à un adversaire jouant de dos, peut placer son avant bras dans son propre cylindre sur le dos de son adversaire pour protéger son espace gagné au sol, à condition :
  - 1 . de rester dans son cylindre (ses bras ne sont jamais plus loin que ses appuis au sol)
  - 2 . de ne pas agir pour tenir, retenir ou repousser son adversaire
  - 3 . de ne jamais placer les deux mains ou les deux avant-bras sur l'adversaire.

COMITÉ D'ILLE - ET - VILAINE de BASKETBALL

- Si un joueur attaquant au poste bas s'engage en dribble vers le panier en contournant le défenseur, le défenseur ne peut utiliser ses mains ou ses avant-bras, mais utiliser son torse.
- L'arbitre a le devoir de prévenir (par la voix, sa présence ou le geste) puis de sanctionner très tôt dans la rencontre ces comportements illégaux pour faire respecter ces principes toute la rencontre.

## **ATTITUDES THEATRALES, SIMULATIONS, EXAGERATIONS, JOUEURS SE LAISSANT TOMBER AU SOL (FLOPPING)**

Ces comportements polluent le jeu et ont pour but de tenter d'influencer ou de mettre une pression sur les arbitres. Ils doivent être prévenus puis sanctionnés.

Voici un éclaircissement pour aider les arbitres à gérer ces situations de façon uniformes.

### Principes généraux

1. la règle de jeu doit être appliquée normalement (faute offensive, faute défensive, charge, tenu, obstruction)
2. l'arbitre doit intervenir dans tous les cas pour gérer cette attitude, sans désavantager pour autant l'adversaire
3. Le premier avertissement donné à un joueur d'une équipe doit être rapporté également à son entraîneur. Il concerne dès lors tout membre de cette équipe.
4. toute nouvelle attitude de ce type doit voir le coupable sanctionné d'une faute technique

### **Exemple n°1 : faute offensive avérée + exagération**

Si un joueur subit une faute et cherche à exagérer l'impact du contact pour influencer l'arbitre et être sûr d'obtenir la faute méritée, il faut siffler cette faute. Ensuite l'arbitre interviendra auprès de ce joueur, voire l'avertira, pour veiller à ce que ce phénomène ne se reproduise pas.

En aucun cas il ne faut inverser la faute et donner une faute au joueur qui ne l'a pas commise sous prétexte qu'il tente d'influencer l'arbitrage. L'arbitre doit appliquer la règle sur le contact, puis gérer l'attitude théâtrale.

### **Exemple n°2 : aucun contact et simulation**

Si un joueur simule d'être victime d'une faute par une action théâtrale sans qu'il n'y ait eu aucun contact, une faute technique PEUT être infligée.

### **Exemple n°3 : faute défensive et simulation de faute offensive**

Si un joueur en position illégale de défense profite d'un contact avec l'attaquant pour se jeter au sol ou exagérer le contact pour tenter d'obtenir une faute offensive :

- si l'attaquant est désavantagé par ce contact, il faut sanctionner la faute défensive immédiatement puis avertir le joueur et le coach de l'équipe que toute nouvelle tentative d'influencer l'arbitrage sera sanctionnée d'une faute technique
- si le contact est mineur et que l'attaquant n'est pas désavantagé, il faut lui laisser continuer son action et ne pas siffler le contact pour lui permettre de poursuivre son action. Il faudra intervenir auprès du joueur qui simule lors prochain ballon mort. Un avertissement lui sera donné ainsi qu'à son coach, prévenant que toute nouvelle tentative d'influencer l'arbitrage sera sanctionnée d'une faute technique

### **Exemple n°4 : nouvelle simulation ou exagération d' un joueur d'une équipe déjà avertie**

Si à nouveau un joueur d'une équipe déjà avertie se jette au sol, adopte une attitude théâtrale, simule ou exagère un contact dans le but d'influencer ou de mettre une pression sur l'arbitrage, une faute technique doit être sifflée au joueur immédiatement

### **GESTION DES COACHES ET JOUEURS**

- Ne pas ignorer et recadrer les comportements limites avant de devoir sanctionner
- Intervenir très tôt dans la rencontre, de façon courtoise et rassurante tant que cela est possible, sans forcément arrêter le jeu (geste, sourire, parole claire et concise). Proscrire les menaces. Pas de discours.
- Si cela ne suffit pas, avertir officiellement une seule fois et/ou sanctionner
- Contester en joignant le geste à la parole, toucher ou intimider l'arbitre mérite une faute technique immédiatement