

Commission des instructeurs - Consignes FLBB 2012-13

Critères de jugement

FAUTES ANTISPORTIVES

- Rappel des critères :
 1. Rudesse
 2. Pas d'effort légitime pour jouer le ballon
 3. Dernier défenseur, sur contre-attaque, par derrière ou sur le côté, ***avant le tir***
 4. Pas de notion d'avantage sur faute antisportive

FAUTES TACTIQUES

- Une faute tactique est souvent volontaire mais pas antisportive
- Elle vise à stopper le chronomètre ou stopper une contre-attaque **sans rudesse** en faisant un effort pour jouer le ballon
- Ne pas ignorer, ni laisser jouer : sanctionner tout de suite comme faute normale toute faute tactique non antisportive
- Siffler pour éviter une prochaine faute plus rude voire antisportive

USAGE DES MAINS

- **Sur porteur du ballon - dribbleur**
 - pose de main = NON
 - pose d'avant-bras = NON
- **Sur joueur poste/pivot et de dos**
 - protection de son espace = OUI
 - repousser ou écarter = NON
 - bras fléchi = OUI
 - bras tendu = NON
 - deux mains posées = NON

AVANTAGE – DESAVANTAGE

- Maintenir autant que possible la fluidité du jeu
- Préserver le jeu de la violence

REBONDS ET LUTTES POUR LE BALLON

- **contacts inévitables** ou bénins à tolérer
- sanctionner le **jeu rude**
- poussée évident **par derrière** = faute

ACTION de TIR

- Commence dès la fin du dribble (quand le ballon repose dans la/les mains)
- **Accorder** panier ou LF **en cas de doute**

CONSIGNES DE GESTION

SIMULATION - EXAGERATION (FLOP or FAKE)

- Gérer les simulations et exagérations **dès le début** de la rencontre
- **Avertir joueur et coach** au premier ballon mort, puis sanctionner toute répétition
- Si pas de faute offensive et **pas de désavantage pour l'attaquant** : laisser jouer puis avertir
- Si le contact **fautif désavantage l'attaquant** : siffler faute défenseur
- Toute **chute** n'est pas un flopping ou une simulation !

ECHANGES AVEC COACHES ET JOUEURS

- Ecoute, communication et échanges envisageables sur ballons morts, sans arrêter ou prolonger l'arrêt du jeu, par exemple :
 - Pendant des lancers-francs,
 - Pendant que le collègue signale une faute
 - Pendant une procédure de remplacement
- Echanges brefs et concis, centrés sur la règle
- Pas de discours ni d'échanges prolongés donnés en spectacle
- Pas d'arbitre « convoqué » par un coach

GESTION PREVENTIVE

- Repérer et gérer immédiatement les comportements :
 - Sorties de zones de banc d'équipe
 - Montées de contestations
 - Réactions de joueurs
- Intervenir et recadrer cordialement
- Rester ferme, courtois et sous contrôle
- Toujours sanctionner si un avertissement n'est pas suivi d'effet

GESTION DES COACHES/JOUEURS

(comportements inacceptables)

- Contestation ouverte en direction des arbitres = FT



- Gestes démonstratifs de contestation = FT
- Sortir de la zone de banc en contestant = FT



- Toucher ou intimider l'arbitre = FT
- Couper la route de l'arbitre pour contester = FT
- Se mettre nez à nez face à l'arbitre = FT



GESTION DES ERREURS

- Toujours réparer une erreur avec bon sens
 - ⇒ Accorder un temps mort oublié s'il a été demandé dans les règles
 - ⇒ Rectifier le score s'il est reconnu erroné
 - ⇒ Rectifier le fautif si l'erreur est avérée
 - ⇒ Rectifier le temps ou les 24 secondes en cas d'erreur
 - ⇒ Rectifier la flèche d'alternance avant remise en jeu en cas d'erreur
- Corriger, rétablir la justice, éviter les réclamations évitables

GESTION DES TEMPS MORTS

- **Se rapprocher des bancs** en fin de temps mort.
- **A 50''**, signaler aux coaches la **fin de temps mort**
- **A 60''**, les joueurs doivent être **prêts à jouer** sur le terrain: intervenir si nécessaire