

Mentorat

Département arbitrage 2014-2015



Pourquoi « le mentorat »

- Développer la capacité d'auto-évaluation chez chaque arbitre;
- Utiliser les nouvelles technologies pour progresser et améliorer;
- Compléter la formation traditionnelle du visionnement d'une rencontre;
- Permettre à l'arbitre d'être accompagné, écouté, encadré,...

Qu'est-ce qu'un mentor?

- Une aide à l'arbitre pour acquérir de nouvelles compétences et des connaissances;
- Un confident qui encourage l'arbitre et identifie ses besoins;
- Un conseiller devant les problèmes et les difficultés;
- Un ami critique et un soutien tout au long de la saison;
- Un guide qui permet de mettre en œuvre les consignes du DA.

Les attentes de l'arbitre?

- Etre coaché et mis au défi;
- Apprendre de ses erreurs;
- Recevoir des conseils lui permettant d'évoluer;
- Etre entendu si nécessaire, mais surtout écouter pour progresser;
- Améliorer son estime de soi.

Attentes du département...

- Améliorer la qualité de l'arbitrage régional AWBB
- Détecter la motivation et l'investissement au sein de l'ensemble des arbitres régionaux.

Tâche de production de l'arbitre:

- Filmer deux rencontres de sa division MINIMUM (1^{er} et 2^{ème} tour)
- Envoyer son analyse personnelle, ses vidéos et l'analyse du mentor à Hervé Forthomme (h.forthomme@awbb.be)

Fonctionnement

- Filmer une rencontre de sa division (R1MM ou R2MM);
- Analyser individuellement la rencontre et sélectionner 10 à 15 séquences;
- Découper ces dernières (voir suite de la présentation);
- Compléter le fichier Excel prévu pour l'analyse;
- Envoyer les séquences et le fichier à son mentor ainsi qu'à Hervé Forthomme;
- Attendre l'avis du mentor sur les clips (A envoyer à l'arbitre et à Hervé)=>

=> Garder une trace et créer un dossier de l'arbitre

Partons d'un exemple:

Saison 2013/2014

Rencontre Chantemelle - La Louvière

R2MM

Arbitres: Salamone N - Berny J



Fichier Excel (Partie 1)

BERNY Jérôme			
GAME INFO			
Game	HR2B : BC Sarrasins Chantemelle / La Louvière		
Date	24-nov-13	Referee	SALAMONE N.
Final Score	57/81	Umpire	BERNY J.
Observer	///		
Application des critères			
1. Moving screen			+
2. Consistance			-
3. Arbitrage préventif			+
4. Offensive foul (charge)			-
5. Travelling.			↗
Points à travailler en priorité pour la prochaine rencontre			
1. Consistance			
2. Anticipation A.T. au R6.			
3. Transition A.T - A.Q			

Fichier Excel (Partie 2)

VIDEO SITUATIONS			
QT1	Correct call. Travelling du 10A. Double call évitable.	+	V1
QT1	(Pas pour moi) Correct call. Travelling.	+	V2
QT1	No call. Le mouvement effectué est correct. Placement OK. Être vigilant sur la réception de balle "aérienne" qui m'a induit en erreur.	-	V3
QT1	(Pas pour moi) Goaltending situation. La balle est contrée entre le moment où elle touche la planche et le moment où elle touche l'anneau.	-	V4
QT1	"Light call" ... Au vu de la ligne d'arbitrage de la rencontre, un No Call aurait été préférable.	~	V5
QT1	Faute défensive non sanctionnée du 11B sur l'action de shoot car placement trop latéral en A.T. Dès le début de la pénétration, glisser vers la zone restrictive.	-	V6
QT1	Arbitrage préventif sur le jeu de poste OK. No call correct sur le dernier tir du QT.	+	V7
QT2	Correct call sur le jeu de poste au R6. Par contre, anticiper plus rapidement pour être plus proche de l'action et gagner en crédibilité.	+	V8
		~	

En image:

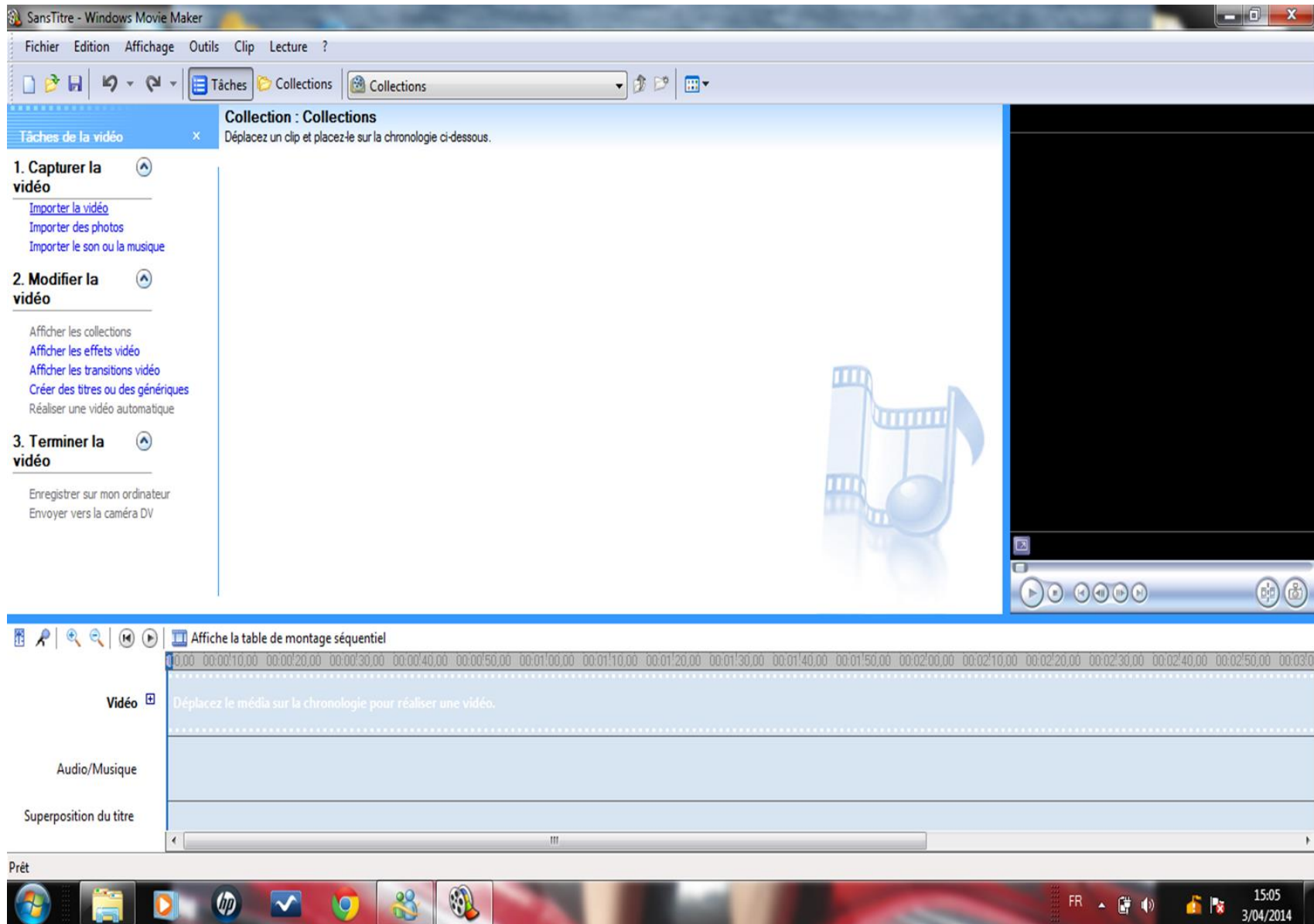


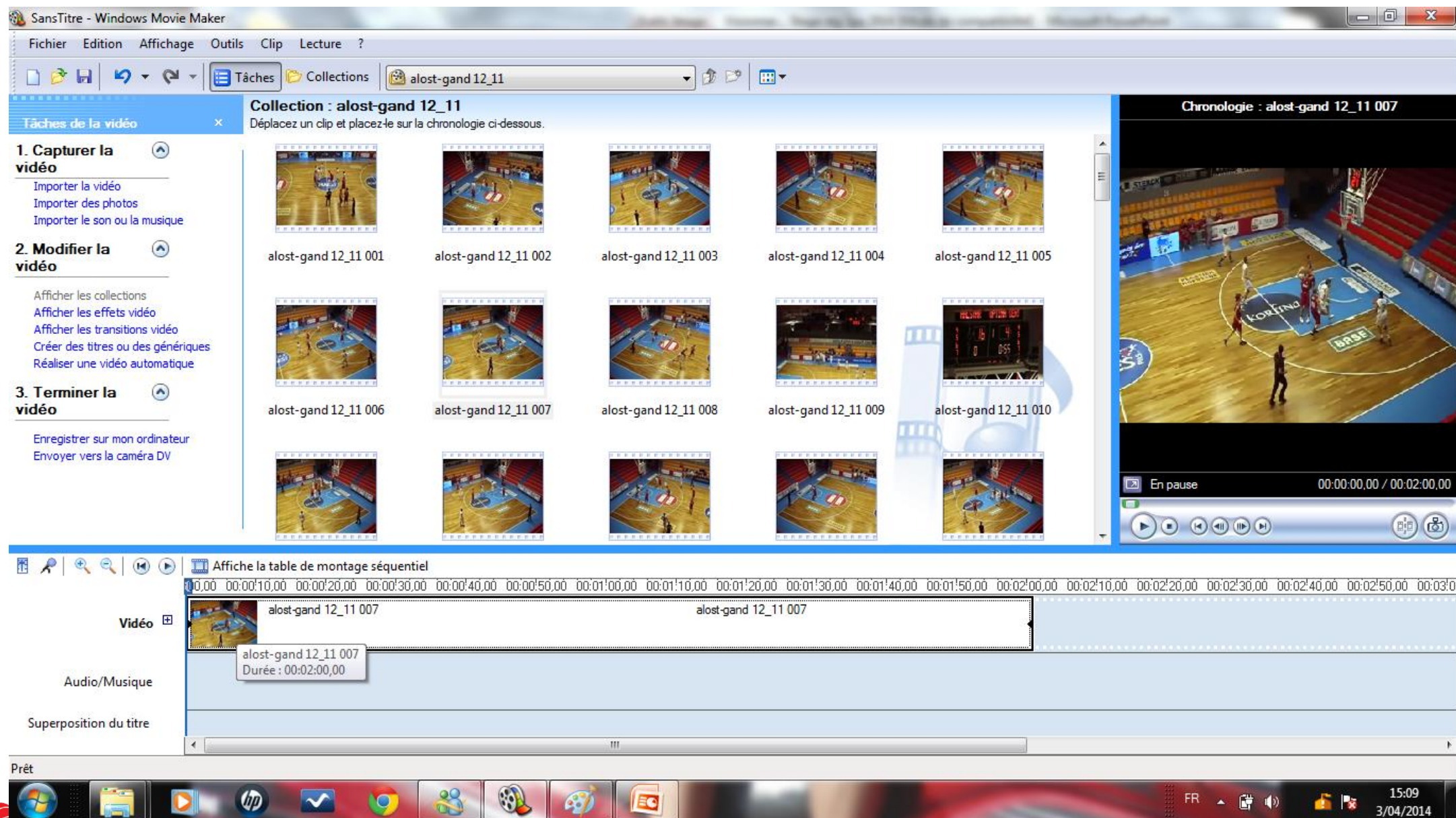
Avis du tuteur

voici mon analyse de tes vidéos pour la deuxième rencontre

- 1) Pourquoi le joueur (vareuse blanche) peut jouer avec un T-Shirt sous sa vareuse. Pour rappel le T-shirt est interdit sous la vareuse, si tu le vois, tu dois le faire enlever!
- 2) Nico tu dois travailler ta manière de courir, mauvaise image, on dirait un pantin, pense à cela
- V1: Bien posé, bien calme, le problème du double call vient du fait que tête n'a pas un bon placement (sous l'anneau, il doit d'ailleurs courir pour signaler et essayer de vendre le coup de sifflet).
- V2: correct call, mais Nico, tu dois changer tes baskets!!!! Trop blanches
- V3: Ne pas siffler un mouvement étrange, juste respecter les règles => No call
- V4: Arbitre de tête, ouvre ton champ de vision, tu laisses des joueurs dans ton dos, alors que le ballon est dans la zone du queue. Queue doit siffler le goaltending? Il est en train de dormir? être attentif à cette situation. Show courage, prendre ses responsabilités.
- V:5 Faute correcte, si tu ne siffles pas, il sort ou perd le ballon... En laissant la main, il ne lui permet pas d'organiser idéalement le jeu.

Comment découper?





SansTitre - Windows Movie Maker

Fichier Edition Affichage Outils Clip Lecture ?

Ajouter à la chronologie Ctrl+D

Audio

Vidéo

Définir le point initial de découpage Ctrl+Maj+I

Définir le point final de découpage Ctrl+Maj+O

Supprimer les points de découpage Ctrl+Maj+Suppr

Fractionner Ctrl+L

Associer Ctrl+M

Déplacer vers la gauche Ctrl+Maj+B

Déplacer vers la droite Ctrl+Maj+N

Propriétés

Tâches de la vidéo

1. Capturer la vidéo

Importer la vidéo

Importer des photos

Importer le son ou la musique

2. Modifier la vidéo

Afficher les collections

Afficher les effets vidéo

Afficher les transitions vidéo

Créer des titres ou des génériques

Réaliser une vidéo automatique

3. Terminer la vidéo

Enregistrer sur mon ordinateur

Envoyer vers la caméra DV

Chronologie : alost-gand 12_11 007

alost-gand 12_11 003 alost-gand 12_11 004 alost-gand 12_11 005

alost-gand 12_11 006 alost-gand 12_11 007 alost-gand 12_11 008 alost-gand 12_11 009 alost-gand 12_11 010

En pause 00:00:06,05 / 00:02:00,00

Affiche la table de montage séquentiel

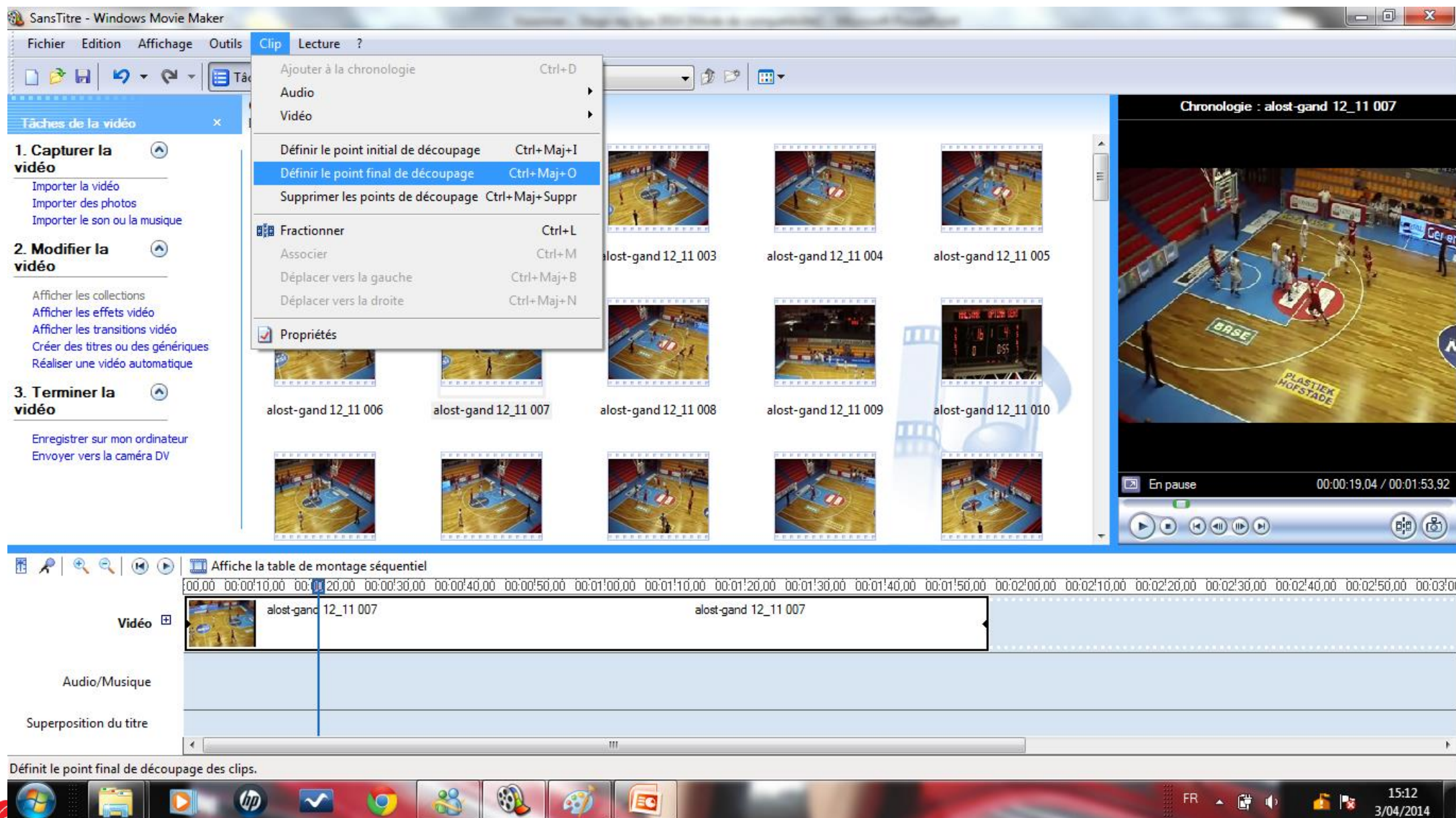
Vidéo

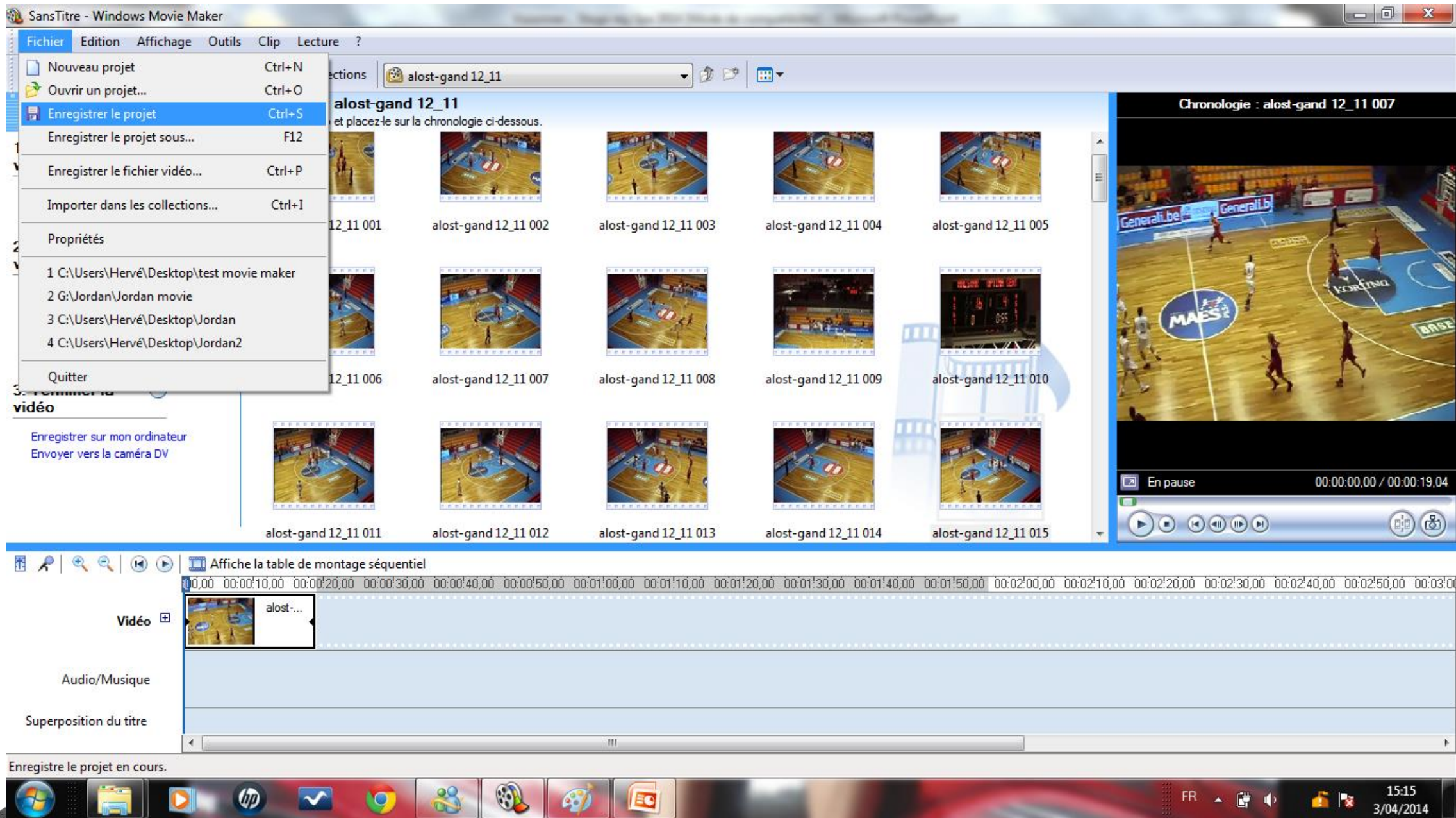
Audio/Musique

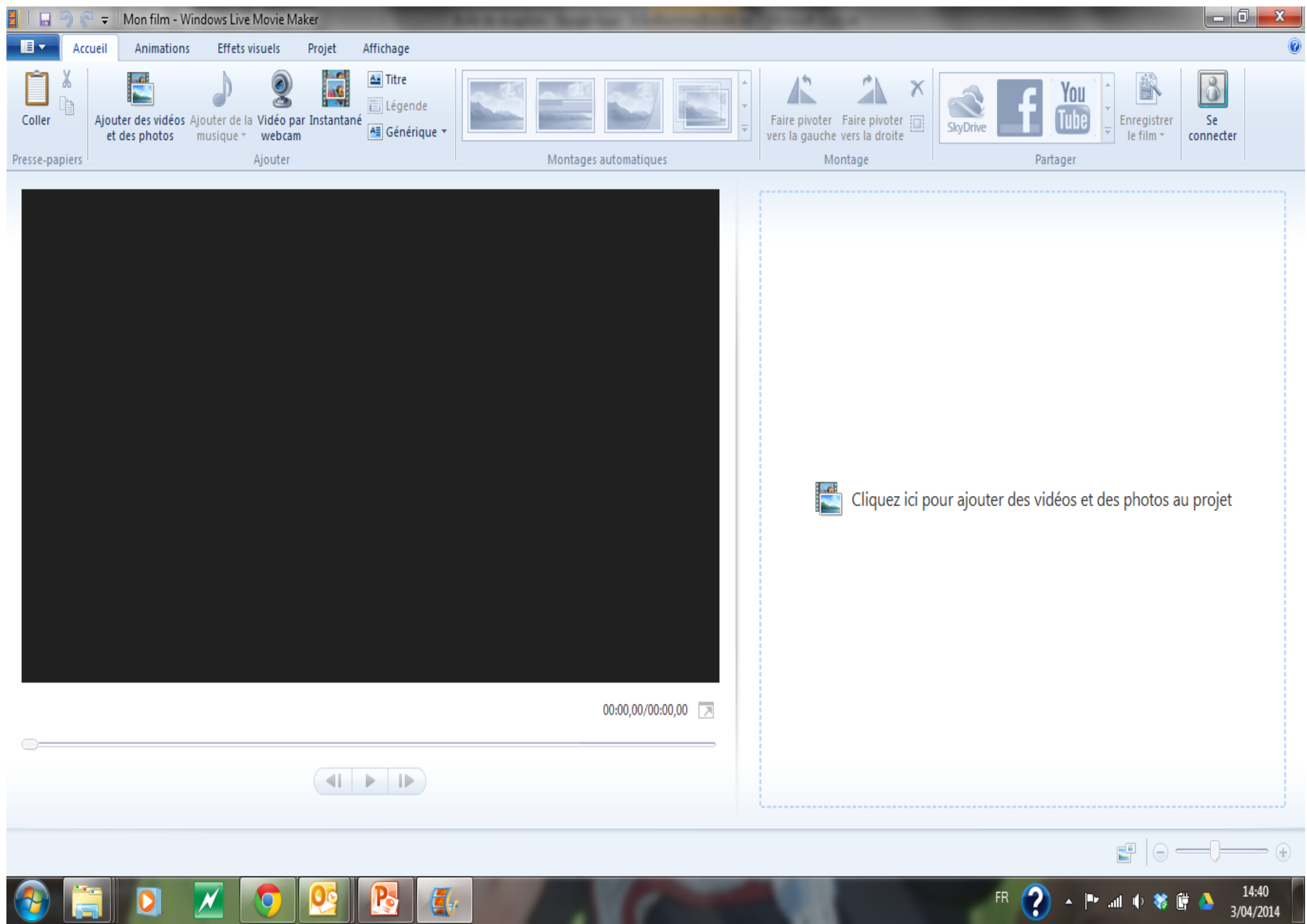
Superposition du titre

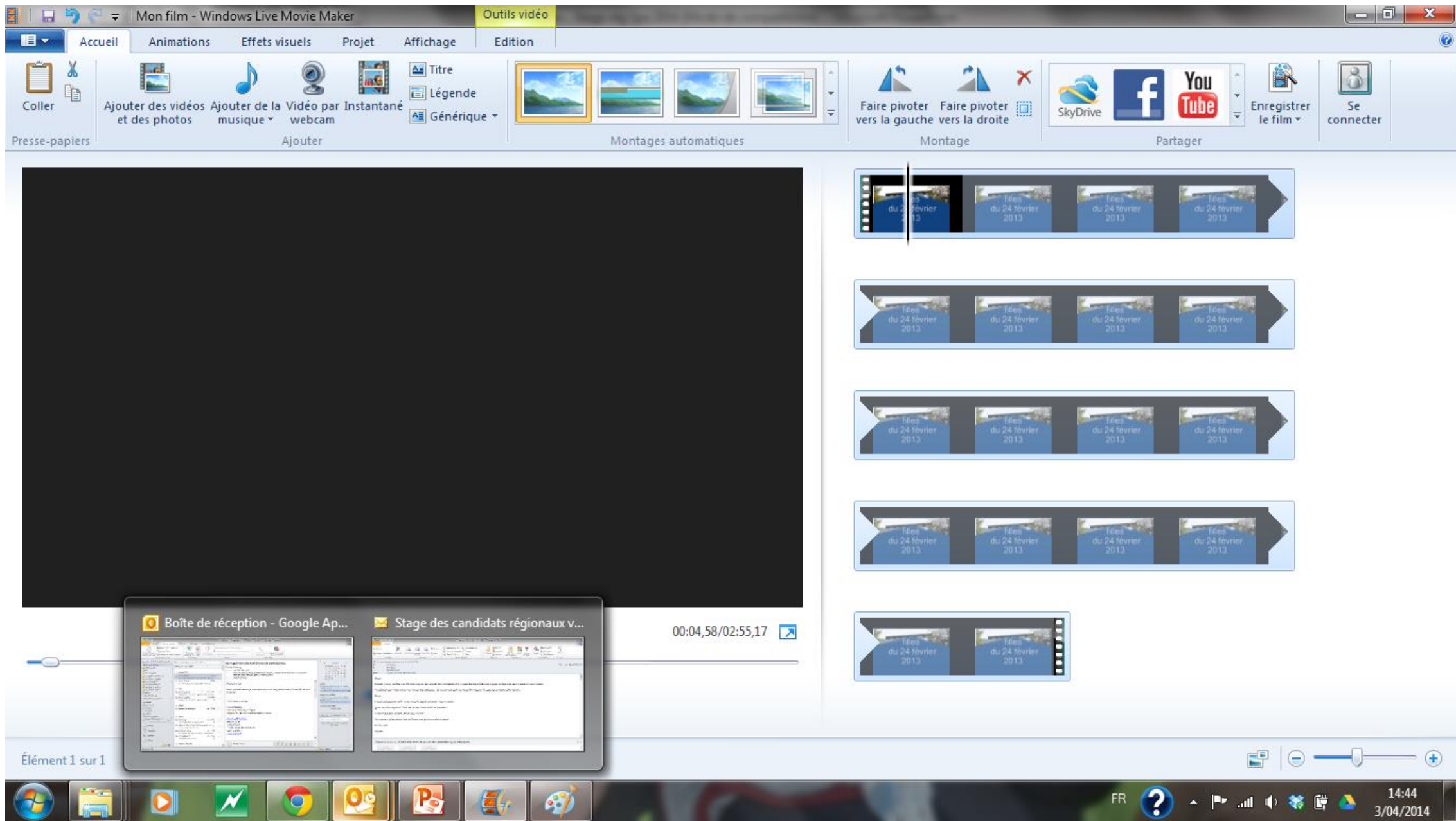
Définit le point initial de découpage des clips.

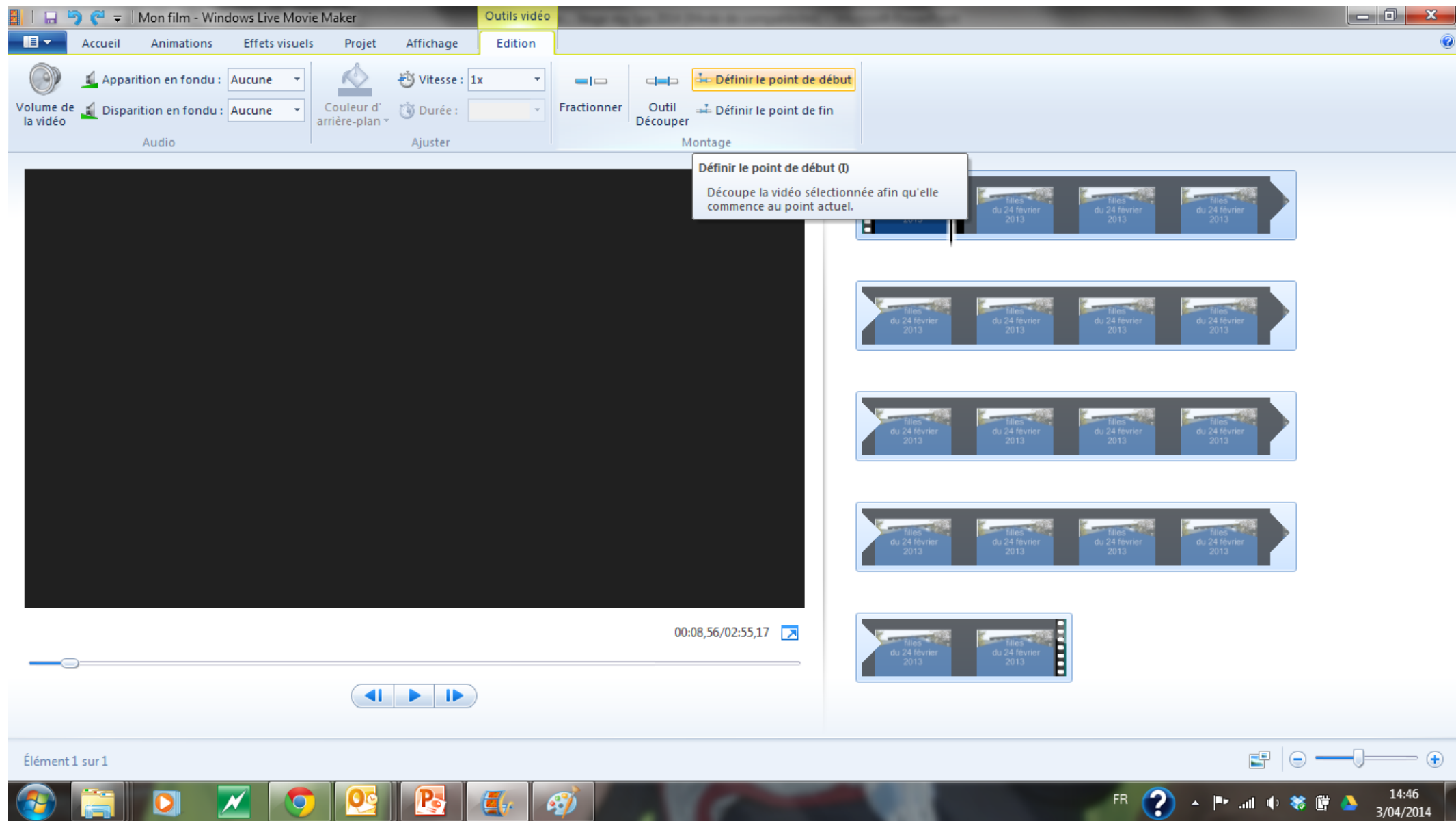
FR 15:11 3/04/2014











Mon film - Windows Live Movie Maker

Outils vidéo

Accueil Animations Effets visuels Projet Affichage Edition

Volume de la vidéo

Apparition en fondu : Aucune

Disparition en fondu : Aucune

Couleur d'arrière-plan

Vitesse : 1x

Durée :

Fractionner

Outil Découper

Définir le point de début

Définir le point de fin

Audio

Ajuster

Montage

Définir le point de fin (O)
Découpe la vidéo sélectionnée afin qu'elle se termine au point actuel.

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

Journée "JRJ" files du 24 février 2013

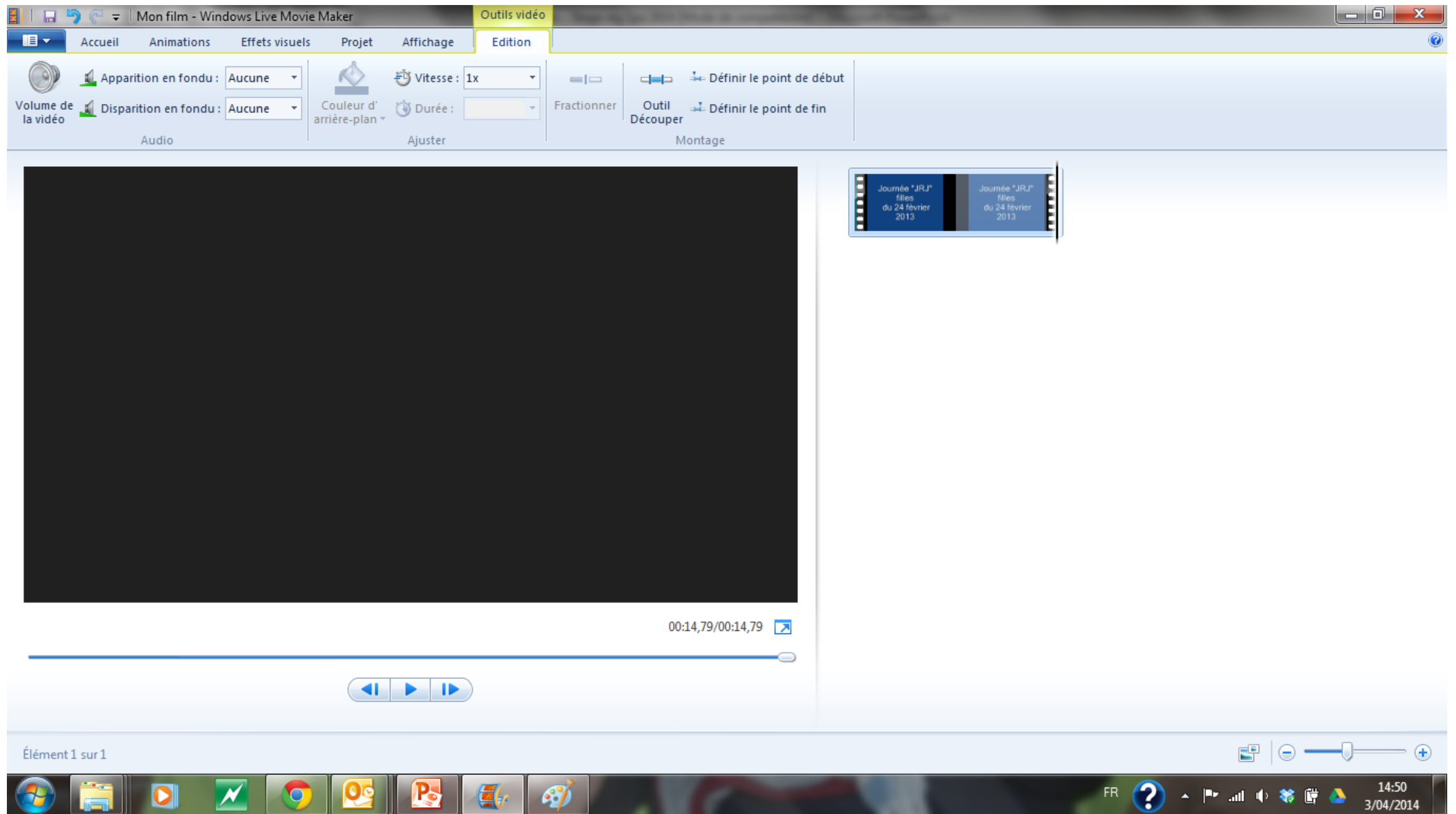
00:14,79/02:48,14

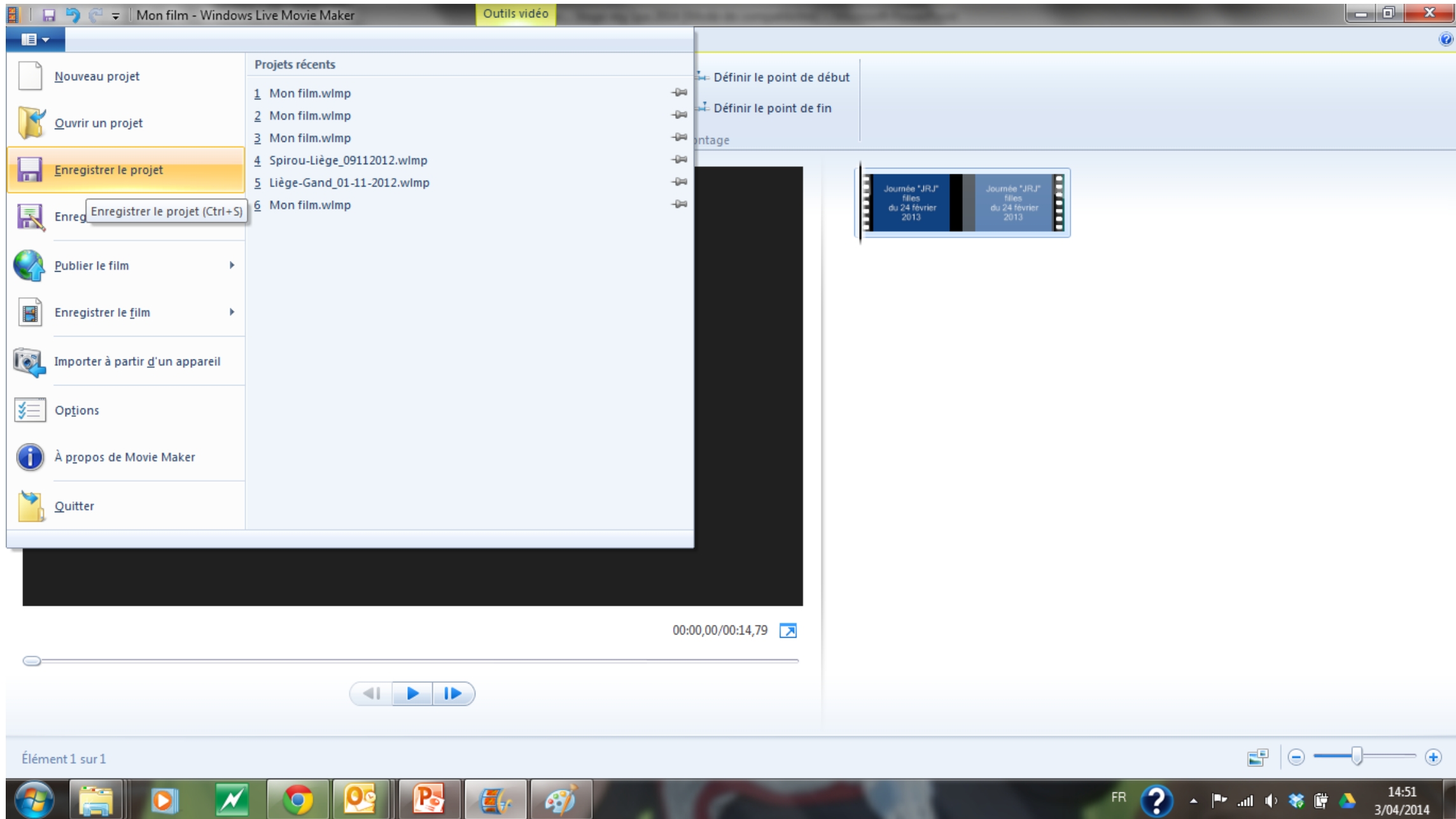
Élément 1 sur 1

FR ?

14:48 3/04/2014







Pour envoyer les vidéos

Utilisez l'adresse suivante:
wetransfer.com

FIN

Merci de votre attention et bon travail 😊