

News 11 Arbitrage AWBB - 07/02/2014

Le « tip » de la semaine

Les mains des arbitres font partie des outils mis à leur disposition, au même titre que le sifflet. Les mains sont votre instrument de communication, ce sont elles qui servent à effectuer la signalisation de vos décisions, à vous faire comprendre par toute la salle. Un bon signal peut rendre crédible une mauvaise décision ; un mauvais signal peut étouffer une bonne décision.

Durant une rencontre, vous prenez environ une centaine de décisions. Cela veut dire, que vous exécutez en moyenne deux signaux par minute. Sans oublier, par exemple, les signaux de temps-mort ou de remplacement qui font aussi partie de votre communication. Dès lors, il est clair que renforcer vos signaux veut dire accroître la confiance de vos décisions.

C'est la raison pour laquelle les formateurs accordent une importance majeure à la bonne exécution des signaux pendant la rencontre. Les arbitres chevronnés peuvent aussi vous raconter pas mal d'anecdotes, de cas vécus ayant pour objet les signaux.

Voici neuf conseils, neuf principes pour améliorer votre signalisation :

1. ***Soyez impeccable :***



En communiquant avec la table de marque, soyez « crisp ». Ce mot anglais « crisp » peut se traduire de plusieurs manières : croustillant, craquant, vif, ... comme vos signaux qui doivent transmettre un message. Il est cependant préférable d'utiliser les termes : impeccable, précis, clair et net ; comme doivent être vos signaux. Cela demande une position du corps droite, fière ; les doigts bien droits et votre bras le plus haut possible. Mais, attention, n'oubliez pas que vous êtes des êtres humains, ne soyez pas des « robotcops » de l'arbitrage !

2. **Utilisez votre voix :**



Ce n'est pas nécessaire dans toutes les occasions, mais dans certaines situations votre voix peut et doit accompagner vos signaux.

Par exemple, lors d'une sortie latérale difficile à juger, n'hésitez pas à la souligner avec « balle bleus ».

Se taire peut indiquer votre insécurité.

3. **Ne sprintez pas :**



Une fois sifflé, vous ne devez pas vous sauver pour effectuer vos signaux.

Au contraire, dégagez-vous du paquet de joueurs, réfléchissez un petit moment à la décision que vous venez de prendre et préparez-vous à utiliser les signaux réglementaires.

Contrôlez votre adrénaline fait aussi partie de votre gestion de la rencontre.

4. **Soyez attentif à votre langage corporel :**



Ce que vous allez montrer avec votre corps fait partie intégrale de la manière dont vous allez interagir avec les acteurs de la rencontre.

Quand vous bougez pendant la signalisation vous ne transmettez pas une image de confiance, mais d'insécurité, parfois même d'irritation. Votre visage vous dénonce. Apprenez à contrôler votre expression corporelle.

5. ***Maîtrisez la situation :***



Il est également mauvais de vendre mal son coup de sifflet, de le survaloriser.

Un block est un block et il n'est pas toujours nécessaire de montrer un show.

Vous devez apprendre à distinguer entre, le moment nécessaire « de bien vendre le coup de sifflet » et le moment nécessaire de le traiter comme « une affaire courante ».

6. ***Utilisez la mécanique pour vous soutenir :***



Le partenaire peut marquer un moment d'hésitation dans une situation difficile. Nous sommes là pour l'aider. Pour ce faire, nous devons pratiquer une bonne mécanique et ne pas se faire surprendre. Cela va renforcer l'image d'une troisième équipe sur le terrain de jeu en montrant aux acteurs que vous vous soutenez mutuellement.

7. ***Utilisez les signaux officiels :***



Borislav Stankovic, ancien secrétaire général de la FIBA, rappelait toujours que la seule langue commune des 200 fédérations constituant la FIBA, sont les signaux des arbitres.

Raison importante pour utiliser les signaux figurant dans le Règlement et de ne pas en ajouter, faute de quoi, la communication entre les arbitres, les joueurs, les coaches et le public deviendra impossible.

8. *Regardez-vous en vidéo :*



Une des raisons justifiant le travail avec la vidéo, est précisément de bien évaluer l'image que l'arbitre donne de lui-même.

Regardez bien vos signaux, votre comportement avec le sifflet, votre langage corporel ; le tout fait partie de votre

technique d'arbitrage et la vidéo aide énormément à s'améliorer.

9. *Pratiquez devant le miroir :*



La reine-sorcière de Blanche-neige se regardait tous les jours dans le miroir magique.

On ne vous dit pas d'en faire autant, mais si vous voulez améliorer votre signalisation, un travail face à la glace doit être fait.

A force de les répéter, vos signaux vont gagner en consistance et en naturalité.

Petit conseil : prévenez votre entourage ; sinon vous risquez qu'ils pensent que vous êtes devenu fou !

Chaque fois que vous sifflez vous devez être sûrs de ce que vous allez dire, communiquer. Apprenez à vendre vos décisions. Soyez-en les maîtres !

Le cas de la semaine

Le temps-mort est le thème des cas de la semaine.

Premier Cas

En fin de rencontre, dans les dernières secondes de la 4^{ème} période, A5 est l'objet d'une faute de B12 (5^{ème} faute d'équipe). En même temps, le signal du chrono retentit pour la fin de la rencontre. Les arbitres décident d'accorder les deux lancers-francs. Le score est à égalité : 81-81. Avant de tirer les deux lancers-francs, le coach B demande un TM. Les arbitres décident ne pas l'accorder.

Réponse

Décision correcte de la part des arbitres.

La prolongation du match sert uniquement à tirer les deux lancers-francs. Si A5 marque un ou les deux lancers-francs, l'équipe A remporte le match. Si A5 rate les deux, alors le score sera égalité et il sera nécessaire de jouer la prolongation, qui sera précédée d'une période de deux minutes d'intervalle de jeu.

Deuxième Cas

Il reste 13 secondes pour la fin de la rencontre, score : A 75 – B 78. L'équipe B perd la balle en zone d'attaque. Remise en jeu latérale pour l'équipe A. Le coach B demande un TM. Une fois ce TM terminé, le coach A demande à son tour un TM. Les arbitres décident que la remise en jeu latérale devra s'effectuer en zone arrière de l'équipe A, là où la balle était sortie.

Réponse

Décision incorrecte.

Les arbitres doivent se rappeler que si une équipe, qui a droit à une remise en jeu dans sa zone arrière durant les deux dernières minutes de la rencontre ou d'une prolongation, demande un TM, la remise en jeu s'effectuera « *au niveau de la ligne de remise en jeu de la zone avant de cette équipe à l'opposé de la table de marque* » (Art. 17.2.4).

Troisième Cas

Lors d'un tir de B14, A8 touche la balle en trajectoire descendante. L'arbitre siffle la violation et accorde le panier. A ce moment, le coach de l'équipe A demande un TM. Les arbitres refusent de le lui accorder.

Réponse

Décision erronée.

Une opportunité de TM commence dès que le ballon devient mort et que le chrono de la rencontre est arrêté, ce qui est le cas dans cette situation. Les arbitres doivent par conséquent accorder le TM à l'entraîneur A.

Quatrième Cas

A5 doit effectuer 2 lancers-francs. Après le premier LF, le coach A demande TM à la table de marque. Pendant le 2^{ème} LF, B5 pénètre dans la zone restrictive avant que le ballon ait quitté les mains d'A5. Le tir est raté et la violation sifflée. La table de marque n'accorde pas le TM (entre le 2^{ème} LF et la répétition de celui-ci).

Réponse

Décision correcte.

Pour qu'une opportunité de TM se produise, l'exécution de la pénalité doit avoir été terminée. Dans le cas en question, il est obligatoire de procéder d'abord à la répétition et, par la suite, attendre que la première occasion de TM arrive.

Le conseil de la semaine

La crédibilité et la réputation sont très difficiles à bâtir et très faciles à démolir. Une personne qui s'engage à être arbitre de basket accepte de l'être 24 heures sur 24, 365 jours par an. C'est-à-dire que cette personne sera toujours regardée et considérée par les autres comme un arbitre.

Cela implique une très grande responsabilité ; responsabilité qu'il est important d'accepter. Certains arbitres continuent à concilier une fonction d'arbitre avec une fonction d'entraîneur ou de joueur. Aucun problème, en principe, sauf que ceux-ci s'engagent à assumer une plus grande responsabilité dans leur comportement. Celui qui est arbitre, ne peut pas mettre de côté sa condition arbitrale pendant qu'il coache ou qu'il entraîne. Que du contraire, tous les acteurs du match vont le voir en attendant de lui un comportement exemplaire. Un arbitre qui joue ou qui coache, ne peut pas se permettre la plus petite critique, le plus petit geste, aucune menace, aucune pression vis-à-vis des collègues qui dirigent la rencontre ce jour-là.

Ne croyez pas que les adversaires vont tolérer de vous une défaillance dans votre comportement. Ils vont l'exploiter à la moindre occasion. Quand vous arbitrez ils vont vous le rappeler dès que vous les menacerez d'une FT en raison d'un comportement inadéquat. Où sera votre force morale pour pouvoir imposer votre volonté sur le terrain ?

Le Département Arbitrage sera très attentif à ce type de comportements qu'il ne peut pas permettre, ni tolérer : il en va de la crédibilité de tout le collectif arbitral.

Le même avertissement va aux habitués de la fermeture des buvettes de clubs. Ne croyez pas que parce que vous jouez le « confrère », vos copains vont vous le pardonner à chaque intervention sur le terrain. Au contraire, ceux qui se sont amusés de vos blagues, seront les premiers à vous le rappeler, ainsi que votre état d'ivresse, quand les choses vont mal tourner. Avant et après la rencontre, dans les installations du club, évitez autant que possible les boissons alcooliques (la bière en est une). Vous souhaitez boire un verre, alors quittez les installations et allez autre part, mais jamais en présence des équipes. Votre réputation, votre crédibilité vont s'en ressentir. L'information va rapidement circuler et, à la fin, tout se retournera contre vous.

Pensez toujours à l'image par laquelle vous voulez être connu de tous.

«Le comportement est le miroir où chacun dévoile son image»

Goethe

*Des idées, des cas vécus ? Ça nous
intéresse !*



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be