

News 2 Arbitrage AWBB - 19/09/2014

La gestion de la rencontre

La mission principale de l'arbitre sur le terrain de jeu est de gérer la rencontre. Pour ce faire, il a besoin d'une condition physique excellente, de la connaissance approfondie des règles de jeu et d'une bonne mécanique d'arbitrage. A ces compétences techniques, on y ajoute les compétences personnelles : la capacité de communication, la résistance au stress, le travail en équipe et le leadership. L'ensemble de ces compétences doivent permettre à l'arbitre de mieux gérer la rencontre.

Deux définitions sorties du dictionnaire nous éclairent sur la signification du mot « gérer ». Pour le dictionnaire d'Oxford, « gérer » : consiste à réussir à faire quelque chose, notamment quelque chose de difficile ; définition parfaitement applicable à l'arbitrage : un travail accompli dans un environnement généralement hostile et rempli de difficultés. Pour le Larousse, « gérer » : consiste à administrer les intérêts d'un autre; pour l'arbitrage, les intérêts de chacun, des clubs et de la Fédération.

Dès lors, la capacité d'un arbitre à gérer un match est le facteur déterminant en vue de l'évolution de sa carrière. Dans cet article, nous vous proposons donc une série de conseils, afin d'améliorer votre gestion du match.

Avant la rencontre

Tout commence avant la rencontre. L'arbitre doit prendre soin de son convocateur. Cela ne veut pas dire lui froter la manche, mais respecter son travail. Pour ce faire, l'arbitre doit bien programmer ses périodes de disponibilité et les communiquer à son convocateur à temps. Il doit aussi tenir régulièrement informé le convocateur des éventuelles incidences que pourraient avoir les désignations : problèmes relationnels avec certains collègues, situations conflictuelles avec des clubs,... Le convocateur se doit de convoquer la meilleure personne à chaque rencontre et ces données sont indispensables pour la qualité de son travail, pour la qualité de l'arbitrage, pour la qualité de la compétition.

La convocation reçue, l'arbitre devra bien la noter dans son agenda, sur son portable,... de manière à ne pas l'oublier. L'arbitre doit analyser le type de match qu'il va devoir diriger en étudiant les résultats et le classement des équipes, en demandant l'avis des collègues. Il est fondamental de prendre contact, si possible téléphonique, avec le collègue, afin de vérifier l'exactitude des renseignements :

horaire, plan de voyage, etc... et de pouvoir se tenir au courant en cas de problème. Cela fait partie de la gestion du match et de sa préparation.

Une autre question cruciale pour la qualité du match : l'arbitre ne peut pas oublier le basket durant la semaine. Ne pas faire comme ces conducteurs qui ne sortent la voiture que pendant le week-end. L'arbitre se doit d'entretenir non seulement sa forme physique, mais aussi sa forme psychologique. Il doit ainsi aller courir, aller voir un match de divisions supérieures, regarder des vidéos, relire le règlement, participer à des activités de formation, jouer au basket,... cela fait aussi partie de la gestion du match : être mentalement prêt à arbitrer. Il faut sentir le basket!

Le jour de la rencontre débute après s'être bien reposé, être bien éveillé, notamment mentalement. Personne n'empêche de faire la fête, mais il faut assumer et se rendre au terrain de jeu dans des conditions optimales. Prévoir un temps suffisant pour le déplacement, connaître les éventuels embarras de circulation. Naturellement, l'arbitre s'habille convenablement. Nous n'allons pas à une soirée de gala à l'opéra, mais notre manière de se présenter dans les salles fait aussi partie intégrale de notre gestion du match.

Lequel des deux arbitres ci-dessous est, croyez-vous, le mieux placé pour faire un bon match?



Pensez à cette image quand vous partez vers le terrain. Et avant de partir, vérifiez bien votre sac. Votre équipement d'arbitre est-il complet ?

L'arrivée à la salle constitue le premier grand test pour l'arbitre. La manière de se présenter au délégué, de demander la clé du vestiaire, de contrôler la salle et l'équipement,... des petits moments qui permettent de distinguer le « grand » arbitre ; celui qui dégage de la sécurité, de la courtoisie, mais aussi de la fermeté face à des commentaires déplacés, à des insinuations insidieuses, à de subtiles



pressions. Ne négliger pas toute cette période avant de vous rendre au vestiaire : cela intègre la gestion de la rencontre.

Arrivés au vestiaire, il faut bien se préparer : concentration, échanges de vues sur la rencontre, conférence pré-game, warming-up, contrôle administratif. Encore un moment pour faire preuve de tact et de fermeté avec les délégués des clubs. Faites-vous présenter les officiels de table, ils font aussi partie de la troisième équipe. Un petit briefing fait du bien, faites-leur sentir qu'ils sont là pour vous aider, pas pour regarder la rencontre et encourager leur équipe à partir d'une place privilégiée.

A cet instant deux mots clés : s'il vous plaît et merci. Vous allez devoir demander beaucoup de choses : faites-le avec politesse; elles vont être faites, remerciez-les gens. Essayez de contrôler votre expression faciale : apprenez à sourire avec les yeux, mettez les gens en confiance, pas en alerte. Déchargez la tension, ne la générez pas! Pensez à cette image.

Profitez également du temps où vous êtes sur le terrain avant la rencontre pour analyser un peu les équipes. La période d'échauffement doit vous permettre de voir une foule de détails sur les aptitudes des joueurs, sur l'état d'esprit qui les anime, leurs manières de lancer, leur main forte,... des détails qui vont vous donner des pistes pour mieux gérer la rencontre.

Pendant la rencontre

Le match commence, pas question de se précipiter. Prenez avec calme les premières minutes; étudiez le jeu que vous proposent les équipes et agissez en conséquence. N'inventer pas le match, mais analyser et adopter votre propre tactique : celle de la troisième équipe. Le règlement nous donne à l'article 47.3, une série de principes à prendre en compte pour la gestion de la rencontre :

- ✓ **Maintenir** l'intégrité du jeu, ce qui implique connaître la raison d'être de chacune des règles;
- ✓ **Garder** une ligne cohérente et consistante pendant toute la rencontre dans l'application du principe d'avantage/désavantage; sanctionner partout et à tout moment est mal gérer la rencontre;

- ✓ **Utiliser** le bon sens pour résoudre les situations conflictuelles en fonction des capacités techniques et émotionnelles des joueurs et des entraîneurs;
- ✓ **Equilibrer** vos interventions en fonction de la nécessité de conjuguer en même temps le contrôle de la rencontre avec sa fluidité; pensez à ne pas sanctionner ce qui est bon pour le jeu mais à siffler ce qui ne l'est pas.

De votre capacité à bien appliquer ces principes, dépendra dans une bonne mesure le bon déroulement de la rencontre, la gestion du jeu. On l'avait dit au début de l'article, l'arbitre doit connaître la raison d'être de chacune des règles et en appliquer dès lors leur esprit. Une application au pied de la lettre signifie une mauvaise capacité de gestion. Les règles sont faites pour préserver un jeu de basket attractif pour le public, intéressant pour les joueurs. Ne tuez pas le spectacle : le public paye pour voir les joueurs, pas les arbitres.



La cohérence et la consistance des critères représentent l'autre grand enjeu pour les arbitres. L'expérience prouve que les gros et graves problèmes lors de match surviennent quand les arbitres ne gardent pas une même ligne de conduite par rapport aux deux équipes. Si le même type de fautes ou de violations n'est pas sanctionné de manière identique pour les deux équipes et tout au long de la rencontre, les arbitres vont se trouver face à des situations difficiles. De plus, ceci devient dangereux, si l'équipe qui n'est pas jugée de manière équitable est l'équipe de la maison, car alors, les problèmes avec le public vont arriver. En revanche, si les arbitres parviennent à maintenir la cohérence et la consistance, les équipes vont leur faire confiance et l'arbitrage sera intégré dans la rencontre, les arbitres, et même leurs erreurs, seront plus facilement acceptées. C'est une question de justice et d'équité : savoir juger une situation de manière juste, en appliquant plus l'esprit du règlement plutôt qu'à la lettre.

Soyez assertifs, c'est-à-dire, capables de communiquer de manière convaincante vos critères avec fermeté mais sans agressivité. L'assertivité est présentée comme un comportement qui s'appuie sur le refus d'avoir recours à trois comportements types à effets négatifs :

- les comportements d'agression (ou de domination par la force) ;
- les comportements de soumission, qui peuvent se matérialiser par la fuite ou l'abandon ;



- les comportements de manipulation (ou de domination par la ruse), parfois exprimés sous forme de manipulations mentales.

L'arbitre, on l'a dit, doit être capable de faire avaler des décisions difficiles durant des moments de tension, sans y ajouter encore plus d'huile sur le feu. Il s'agit d'utiliser le bon sens - *« la capacité de bien juger, sans passion, en présence de problèmes qui ne peuvent être résolus par des raisonnements scientifiques »* - comme le dit le règlement c'est de

faire preuve de souplesse et de compréhension vis-à-vis de la tension émotionnelle qui entoure une rencontre sportive. L'arbitre doit apprendre à bien faire la distinction entre une réaction émotionnelle spontanée et proportionnée, à une provocation. Il n'existe pas de méthode scientifique pour bien délimiter la différence entre réaction et provocation, mais la seule application est « le bon sens ». Une opportunité pour l'arbitre de montrer sa capacité à bien gérer la rencontre. A cet égard, vous ne devez pas oublier de pratiquer la politique de la reconnaissance. Par exemple, si un joueur, de manière spontanée, reconnaît une faute immédiatement après le coup de sifflet et lève son bras, dites-lui : "merci". Récompenser les joueurs et/ou les coachs avec un "merci" contribue à diminuer la tension, à stimuler la coopération et à garder une bonne ambiance.

Enfin, la nécessité pour l'arbitre de laisser « couler » le match. Chaque rencontre a son rythme. L'arbitre doit le saisir et ne pas essayer de l'altérer ou de le modifier de manière capricieuse. Comme en musique, l'arbitre ne peut pas accélérer ou ralentir le match de sa libre volonté, mais il doit faire en sorte que le match ait une logique interne et sa propre cohérence. Si le match devient fou avec des allers-retours sans répit, un coup de sifflet peut aider à récupérer le bon rythme. Au contraire, si le jeu devient trop figé, accélérer les remises en jeu peut aider à le dynamiser. L'arbitre est un technicien du jeu, il connaît la technique du basket et il est sur le terrain, non seulement pour pénaliser, mais aussi pour « mixer » les différents acteurs. La communication, le langage corporel, jouent à cet égard un rôle très important. Un arbitre avec un air fatigué peut contaminer la rencontre; un arbitre hyper-actif peut faire dérailler le match. L'arbitre est, en définitive, responsable du rythme de la rencontre et de sa bonne assimilation par les équipes.

Après la rencontre

La gestion du match ne finit pas au coup de klaxon final. Si tout va bien, il y a encore des formalités à remplir. D'abord, remercier les officiels de table pour le travail accompli. Ensuite, serrer la main des joueurs, si telle est l'habitude, et les remercier aussi. La réussite du match a été le mérite de l'ensemble des acteurs. Au vestiaire relâchez-vous et partagez un moment d'euphorie si tout s'est bien passé. Si les choses ont mal tournées, soyez prudents dans vos commentaires, ne blessez personne et gardez une attitude positive. N'oubliez pas les formalités administratives s'il y a eu des exclusions ou des incidents. Accueillez le "contrôleur/formateur/coach" avec attention et humilité : il faut apprendre à se remettre en question.

Si vous êtes invités à un verre de l'amitié, acceptez-le, mais soyez prudents et mesurés. Tout le monde vous regarde et la bonne ambiance d'aujourd'hui ne préjuge pas d'un mauvais jour plus tard. Et, à ce moment, les verres de trop vont se retourner contre vous. Dites "au revoir" et remerciez le délégué. Alors, la gestion de la rencontre est vraiment terminée; la gestion de la prochaine rencontre commence à ce moment.

Interprétations

Chaque semaine, dans les prochains numéros, nous allons vous proposer une série d'interprétations officielles de la FIBA. Nous vous invitons aussi à lire le document « Interprétations FIBA 2014 » (envoyé le 30.07.2014), mais à le faire à petites doses et, notamment, à ne pas vouloir apprendre par cœur les 40 pages. Il importe d'apprendre à bien connaître la logique de l'interprétation : il en existe toujours une. Ne soyez pas obsédé par ces interprétations; la plupart découle de la simple application de la règle, c'est celle-ci que vous devez apprendre à décortiquer. Nous y reviendrons.



Département arbitrage - Formation

Interprétations 2

24 secondes
Erreurs rectifiables

Jambes, septembre 2014

24 secondes (17-13)

Le chrono indique 1:47 pour la fin de la rencontre. A5 dribble en zone avant; B5 touche le ballon qui va dans la zone arrière de l'équipe A. A7 regagne le contrôle de ballon, quand B48 commet une faute sur A7, 3ème faute d'équipe. Le coach A demande temps-mort. Le chrono de temps de tir indique :

- a) 6 secondes*
- b) 17 secondes*

D'où la remise en jeu doit-elle être faite; avec combien de temps de tir?

19/09/2014

Don à savoir

2

24 secondes

Dans les deux cas, la remise en jeu est faite par l'équipe A à la ligne de remise en jeu avec :

- a) 14 secondes de temps de tir
- b) 17 secondes de temps de tir

Logique : La règle des 24/14 secondes s'applique à toutes les pénalisations dont la remise en jeu est faite en zone avant.

19/09/2014

Don à savoir

3

Erreur rectifiable (44-5)

A5 reçoit 2LF, conséquence d'une FP de B12.
B12 écope d'une FT après avoir rouspété la FP.
Après avoir lancé le premier tir, l'arbitre se rend compte que le tireur est A72 à la place de A5.
Il décide de reprendre le jeu...

19/09/2014

bon à savoir

4

24 secondes

- En annulant le premier lancer-franc et
- En invitant un joueur de l'équipe A à tirer un LF, qui sera suivi d'une remise en jeu à la ligne médiane par l'équipe A.

*Logique: chaque pénalité fait un ensemble différencié.
L'erreur rectifiable s'applique seulement à la FP, mais la FT doit être pénalisée normalement.*

19/09/2014

bon à savoir

5

N'hésitez pas à nous envoyer vos anecdotes, vos situations particulières rencontrées lors de vos rencontres ; le département tiendra compte de votre interactivité !

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

h.forthomme@awbb.be