

News 7 Arbitrage AWBB - 24/10/2014

La technique au service de l'arbitrage

Deux significations du mot « technique » nous intéressent pour cet article. Larousse nous parle de la technique comme de l'ensemble et des procédés propres à une activité. Il définit aussi la technique comme le savoir-faire, l'habileté de quelqu'un dans la pratique d'une activité. En effet ces deux définitions contiennent une série d'éléments qui vont nous servir pour expliquer l'importance que la technique représente pour l'arbitre.

Mais il convient de bien préciser dès le début que la technique ne constitue qu'un instrument, qui doit être mise à contribution pour réussir notre arbitrage. Jamais l'arbitre ne doit subordonner la gestion de la rencontre à la technique, mais, au contraire, elle doit contribuer au succès des arbitres dans la gestion d'une rencontre déterminée.

L'arbitre ne doit pas être tributaire de la technique, mais il doit bien s'en servir pour gérer la rencontre. La technique doit se pratiquer, doit s'entraîner de manière à ce que celle-ci soit générée de manière spontanée par l'arbitre ; cette libération de la technique va permettre à l'arbitre de se concentrer sur la rencontre, sur les joueurs, sur les infractions, en définitive, sur l'important. L'arbitre qui pendant l'arbitrage doit penser à sa technique devient un esclave de celle-ci et perd sa concentration au détriment du match. Un exemple très concret de ceci se retrouve quand un arbitre doit pratiquer l'arbitrage à trois. Les premières rencontres sont difficiles à cause de la mécanique. Il faudra attendre trois ou quatre matchs avant que l'arbitre ne commence à bien profiter de l'arbitrage à trois et à en tirer tout son profit.



La technique d'arbitrage comprend une série d'éléments, à savoir :

- La condition physique,
- L'apparence personnelle,
- La mécanique d'arbitrage : le placement et les zones de responsabilité,
- Le langage corporel y compris la signalisation.

La condition physique

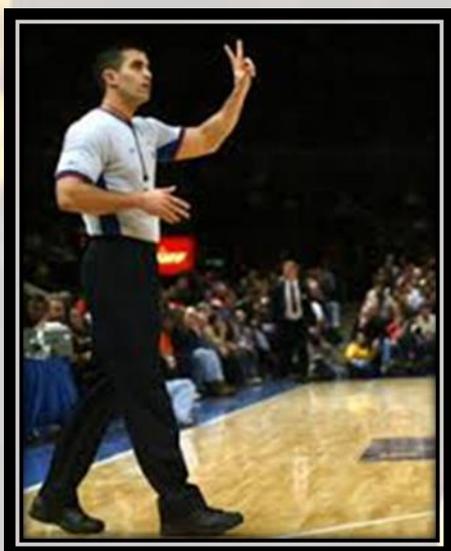
L'activité de l'arbitre repose sur une bonne condition physique. Celle-ci constitue la base sur laquelle se repose l'édifice de l'arbitrage. Un arbitre sans une bonne condition physique ne sera jamais un bon arbitre. La condition physique nous permet de bien suivre la situation, de garder une distance de crédibilité lorsque l'on sanctionne ; mais la condition physique nous épargne aussi de la fatigue mentale, notamment lors des dernières minutes de la rencontre, quand le « money-time » arrive, quand tout va se décider.

La condition physique ne se limite pas à réussir un test au début de saison, elle doit s'entretenir pendant toute la compétition. La condition physique est facile à contrôler par les formateurs et le Département tient de manière particulière à ce point. Il est inadmissible que les joueurs soient sur le terrain une heure avant le début de la rencontre, afin de s'entraîner et de se préparer et que les arbitres ne se préparent pas, ne s'échauffent pas une seule minute avant la rencontre. Cette attitude implique un manque de conscience professionnelle, un manque de respect vis-à-vis des équipes, du public : elle est inacceptable.

La condition physique se prépare et s'acquiert avant la saison, elle est entretenue pendant la saison, elle s'intensifie si l'arbitre est appelé à arbitrer les play-offs.

L'apparence personnelle

Il ne s'agit pas d'un petit caprice du Département Arbitrage de vous demander une apparence personnelle impeccable. L'apparence personnelle sera la première impression que vous allez donner aux clubs : dirigeants, joueurs, public. L'arbitre doit se présenter de manière propre et polie. Il est question non seulement de la propreté physique – bien rasé, bien coiffé, bien habillé -, mais aussi de la propreté morale.



Cette propreté morale est constituée par l'utilisation d'un langage poli et correct ; pour se présenter aux délégués avant le match, en montrant de l'assurance ; en évitant les commentaires négatifs vis-à-vis des collègues, des équipes ou des instances fédérales dont vous êtes les représentants.

L'apparence personnelle aide aussi à soigner son image : pas de ventres amplifiés par un excès de bière ; pantalon bien serré ; vareuse qui colle bien au corps ; chaussures bien cirées

et propres ; veste bien repassée. Dès que vous montez sur le terrain, vous devenez le centre d'attention et d'intérêt du public. Vous avez donc intérêt à donner une bonne première impression qui met les gens en confiance. Cette première impression se véhicule exclusivement à travers votre apparence personnelle. Vous devez vous présenter aux acteurs et il en va de votre crédibilité pour le reste de la rencontre.

Il est prouvé que l'apparence personnelle représente un facteur clé dans le recrutement des postes importants pour les sociétés et l'arbitrage n'échappe pas à la norme.

La mécanique d'arbitrage : le placement et les zones de responsabilité

La mécanique d'arbitrage est une création relativement récente, 1986, de la FIBA. Avant cette date, la FIBA n'avait pas une mécanique officielle, il existait une mécanique officieuse rédigée par un arbitre turc – militaire de carrière – qui sans doute avait profité d'un séjour aux Etats-Unis pour rédiger son bouquin.

Le premier manuel de mécanique a donc été adopté en 1986 et, grosso modo, il est le même que nous utilisons encore aujourd'hui. Les règles ont, en effet, changé ; le triple arbitrage – avec son mécanique propre – est arrivé en 1997; la mécanique à deux continue à se fonder sur les mêmes principes, notamment sur la division de la zone d'attaque en six rectangles.

L'objectif de la mécanique est de permettre que, à tout moment, un de deux arbitres ait une vision directe sur le jeu autour du ballon, tandis que l'autre arbitre doit s'occuper des situations hors ballon. Cette division du travail implique aussi une division de travail entre les zones de chaque arbitre. La finalité de cette division est d'éviter que les deux paires des yeux des arbitres se focalisent sur le ballon et d'éviter des décisions contradictoires, chaque arbitre est responsable premier de sa zone de responsabilité.

Toutefois, il convient de rappeler que la mécanique n'est pas une norme inflexible, comme l'est le règlement, mais une méthode qui doit être suivie et qui est valable dans une large majorité d'opportunités, mais que les arbitres ne peuvent pas l'invoquer pour s'excuser de ne pas avoir pris une décision. Si toute la salle voit une infraction, il doit avoir au moins un arbitre qui la voit aussi. S'excuser derrière la phrase *"ceci n'est pas ma zone"* est simplement inacceptable et inadmissible. De la même manière ce qui est également inacceptable et inadmissible, c'est briser systématiquement la mécanique pour anéantir le collègue : là encore les arbitres doivent chercher l'équilibre.



L'objectif de la mécanique est aussi d'établir une série de procédures pour la sanction des fautes et des violations de manière à ce que le jeu puisse reprendre le plus vite possible. Respecter ces procédures – comme indiquer une faute à la table, comment contrôler la fin d'un temps-mort – montre la qualité du travail des arbitres car elle donne de l'assurance à tous les autres acteurs - officiels de table, joueurs, coaches, public – et rend plus fluide le rythme de la rencontre.

La mécanique il faut s'y entraîner. Il faut la pratiquer lors des matchs d'entraînement, lors des matchs plus "faciles" à arbitrer, où il est possible de l'appréhender et de l'automatiser. L'arbitre doit, en effet, automatiser sa mécanique, il ne peut pas y penser quand il arbitre, penser où il doit aller... l'attention de l'arbitre pendant la rencontre doit exclusivement être concentrée dans la lecture du jeu pratiqué par les équipes et dans le jugement des éventuelles infractions.

Rappelez-vous quelques principes de base :

- Le panier doit être la toile de fond (le background) de votre position ;
- Le ballon doit se placer entre vous et le panier, n'avancez jamais vers le ballon : vous êtes alors hors-jeu ;
- Le cou et les pieds doivent s'orienter dans la même direction ; si vous sentez que tel n'est pas le cas, bougez ; il ne s'agit pas de courir, mais de bouger, chercher la fenêtre qui vous permet de regarder en dehors.

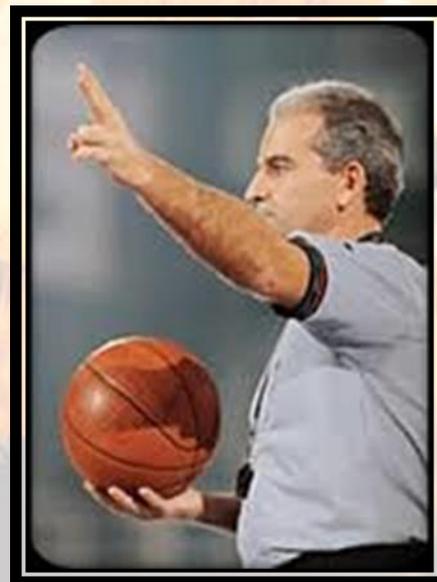
Finalement, respectez l'angle total à la proximité. Travaillez comme une caméra de télévision : garder un angle de vision qui vous permet de voir la totalité de la situation, vous permettant ainsi d'analyser les mouvements et d'appliquer de manière conséquente et cohérente le principe d'avantage/désavantage. Si vous vous

rapprochez trop de la situation à juger, vous risquez de limiter votre angle et de ne pas voir la totalité de l'action en risquant de pénaliser la réaction et pas l'action.

La mécanique est, en définitive, un instrument à la disposition de l'arbitre pour mettre en valeur ses connaissances du règlement, du jeu et de pouvoir s'exprimer en toute splendeur. C'est comme le piano au pianiste : il est un instrument qui permet de jouer de la musique, mais l'important sera toujours l'interprétation.

Une réflexion finale. La mécanique doit s'adapter au jeu. Deux exemples :

De plus en plus, les équipes font, lors d'une remise en jeu latérale, une longue passe vers l'arrière. C'est-à-dire, la remise est faite à la ligne de fond (rectangle 6) vers un joueur qui se trouve dans le rectangle 1 en face de la table où se trouve l'arbitre de queue. Qui doit faire le signal de reprise du temps de jeu? Si vous suivez la mécanique au pied de la lettre, c'est l'arbitre de tête qui se trouve à 12 mètres de distance. Si vous suivez le bon sens, c'est l'arbitre de queue qui est à ce moment le plus près du joueur récepteur et dans le champ visuel de la table. Est-ce qu'il vous semble logique que sur la même action un arbitre soit responsable pour la faute éventuelle et l'autre pour la remise en jeu? Bon sens, les amis! Pourquoi cette situation? Parce que quand la mécanique a été rédigée, la règle des 30 secondes était d'application pour toutes les situations. Actuellement, les équipes jouent presque au dixième de seconde et, par conséquent, déclencher le chrono, le temps de tir, est devenu d'une importance vitale.



Un deuxième exemple. Afin de faciliter l'arrivée du ballon au meneur et d'échapper aux défenseurs, les entraîneurs utilisent le plus souvent le « pick and roll » plus souvent. Cela implique une succession d'écrans autour du meneur, ce qui implique un travail accru pour l'arbitre de queue. Celui-ci devra donc adapter sa position de manière à avoir dans son champ de vision non seulement le porteur du ballon, mais les joueurs impliqués dans le « pick and roll ». Encore une opportunité pour montrer le talent et la flexibilité de la part de l'arbitre, sa connaissance des tactiques de jeu et sa capacité de trouver une bonne position qui lui permet de tout voir.

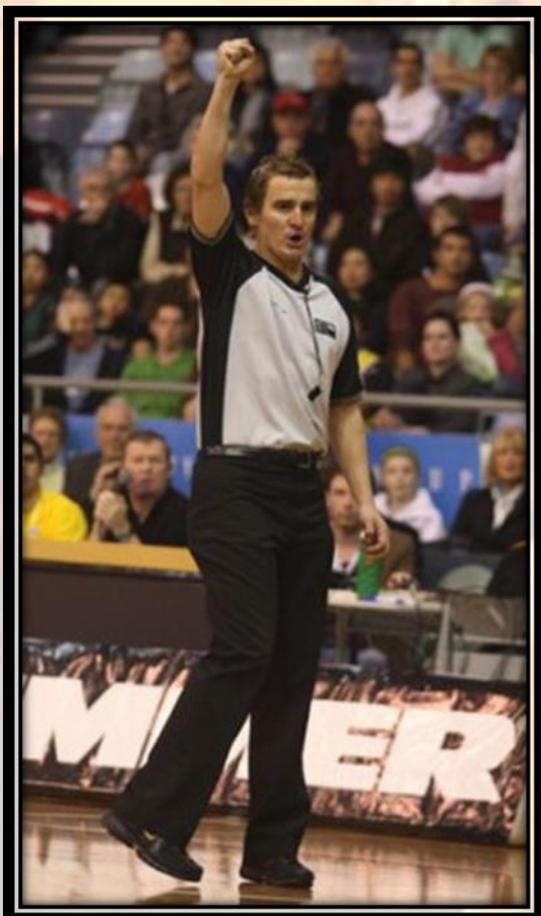
Le langage corporel y compris la signalisation

L'arbitre a bien bougé ; il a aussi bien utilisé la mécanique ; l'arbitre a donc pris une bonne décision. Le moment est venu de la vendre. Ici va intervenir la dernière facette de la technique : le langage corporel (body language) et la signalisation. Deux éléments de plus en plus importants pour l'arbitre, car ils nous aident à gagner

la confiance des acteurs de la rencontre et à assurer notre crédibilité sur le terrain de jeu.

Dans un manuel canadien adressé aux entraîneurs, mais applicable aux arbitres il est dit que : *"une pensée positive combinée à un langage corporel cohérent et une routine bien définie programmeront votre esprit pour le succès"*.

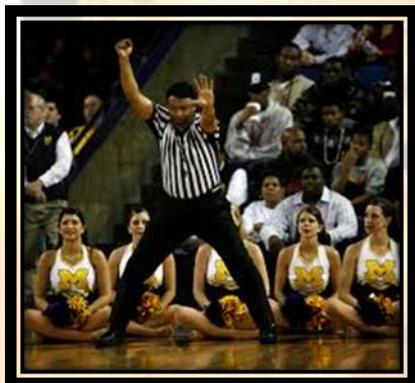
Si vous voulez connaître le succès dans votre arbitrage vous devez accorder une importance capitale à votre langage corporel et à vos signaux, car ils sont les outils de communication avec les autres acteurs. Votre langage corporel doit générer de l'adhésion, de la confiance et de la crédibilité. Inutile d'utiliser des gestes agressifs, d'envahir l'espace personnel des joueurs et/ou des coaches. Votre regard doit communiquer de la confiance, de l'optimisme, de la sécurité. Pas des regards tordus, fâchés ; un regard serein et confiant, apprendre à sourire avec les yeux vont vous aider à garder la rencontre sous contrôle.



Il en va de même pour les signaux. On peut parler de trois qualités de base pour les signaux : ils doivent être ajustés aux règles, informatifs et compréhensibles. La qualité des signaux est une partie essentielle de la qualité d'un arbitrage. Chaque coup de sifflet constitue une déclaration personnelle adressée aux autres acteurs du match. Les signaux représentent le moyen utilisé pour communiquer cette déclaration d'où l'importance capitale de bien les exécuter. De plus, dans des ambiances multilingues, les signaux des arbitres servent comme langage commun et facilitent la compréhension. Si vous utilisez des signaux à vous, c'est comme si vous introduisiez de nouveaux mots dans la langue : ils ne seraient compris que par vous.

Une signalisation convaincante conforte votre décision et prouve que vous savez ce que vous avez sanctionné. Pratiquez la signalisation chez vous, pendant des matchs d'entraînement. La première vertu d'une signalisation est la spontanéité. Le signal doit sortir de l'intérieur de l'arbitre d'une manière naturelle, sans jamais forcer la gestuelle. On veut des arbitres, pas des acteurs, des histrions.

Promouvoir la naturalité



naturel.

Le Département souhaite que vous travaillez ces aspects de la technique, de manière à vous concentrer durant la rencontre exclusivement sur le jeu. Le Département souhaite aussi promouvoir la naturalité dans la manière dont les arbitres travaillent : la force et la conviction ne sont pas inimitiés avec la simplicité et la naturalité. Et, comme on vient de le dire, soyez naturels et spontanés. Rien de pire que de regarder un arbitre figé dont tout est étudié et rien n'est

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 7

Fin de la période/rencontre

Jambes, octobre 2014

Fin période (12-5)

En même temps que la fin de la période retentit, une faute antisportive est sifflée contre B5, qui pousse A8 en action de tir. Le tir :

- a) Est raté,**
- b) Est réussi**

Le jeu reprend...

24/10/2014

interprétations

2

Fin période (12-5)

- a) Avec 2LF pour A8 sans joueurs alignés; le nouveau quart commence par une rentrée pour A, à la prolongation de la ligne médiane; l'alternance reste pour la même équipe (qui la possédait), on ne change pas la flèche.**
- b) Avec un bonus pour A8 sans joueurs alignés; le nouveau quart commence par une rentrée pour A, à la prolongation de la ligne médiane; l'alternance reste pour la même équipe (qui la possédait), on ne change pas la flèche.**

Logique : La faute est considérée comme faute d'intervalle de jeu; la rentrée n'est pas une situation d'entre-deux, l'alternance n'est donc pas d'application.

24/10/2014

interprétations

3

Fin de la rencontre

Le résultat de la rencontre est de 82-84 pour l'équipe B. A5 est objet d'une faute par B6, 5^{ème} faute d'équipe. En même temps, le klaxon retentit. Après que la faute ait été sifflée, hors temps de jeu, A5 se retourne contre B6 et le pousse. Comment reprend le jeu si

- a) A5 réussit les deux LF (égalité au marquoir)**
- b) A5 rate un LF/les deux**

24/10/2014

interprétations

4

Fin de la rencontre

- a) La prolongation commence avec 2LF pour B6 + une rentrée pour B à la prolongation de la ligne médiane (faute antisportive a été sifflée); l'alternance reste pour la même équipe (qui la possédait), on ne change pas la flèche.**
- b) Le score est acquis; si l'arbitre juge l'action très violente, il peut rentrer un rapport contre le joueur aux instances judiciaires.**

Logique :

a) Une prolongation doit se jouer, on applique alors le même principe que dans le cas 12-5.

b) La faute d'A5 est hors temps, plus aucune sanction ne peut être appliquée.

24/10/2014

interprétations

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