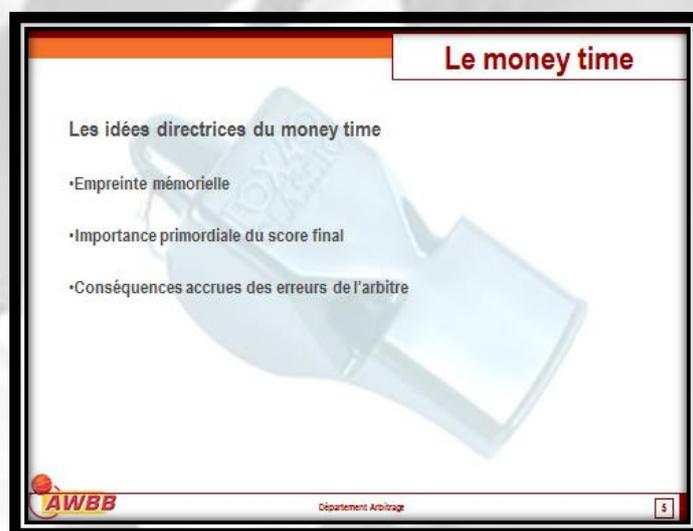


News 13 Arbitrage AWBB - 21/02/2014

Le « tip » de la semaine

Des matchs très spéciaux*

La fin de la saison approche et le moment arrive des demi-finales et des finales de coupes, ainsi que les matchs de play-off et de barrage. Il s'agit de matchs très spéciaux. Si vous recevez une convocation pour l'un de ces matchs, cela veut dire que vous avez mené une bonne saison et une telle convocation en représente la juste récompense.



Le Département l'avait déjà affirmé l'année passée, arbitrer un de ces matchs constitue un honneur pour les arbitres convoqués, mais en même temps cela entraîne une responsabilité accrue. Vous allez être regardés comme l'arbitre exemplaire, le modèle à suivre, pour ceux qui souhaiteraient arriver plus loin dans la carrière arbitrale.

Une convocation pour un tel match doit également constituer un moment de satisfaction intime. Pendant l'année, la saison, ce sont des centaines d'heures que les arbitres consacrent au basket, au détriment d'autres activités, avec le danger de causer parfois des dommages à vos relations privées. Recevoir une finale doit être perçu comme un moment de satisfaction vis-à-vis de votre investissement apporté tout au long de la saison.

* Les transparents illustrant cet article ont été tirés d'une conférence que le collègue Gilles RIGOTTI a donné à Liège en 2013, lors d'un colloque organisé par la CFA pour préparer les play-off.



Le money time

Les 4 qualités qui découlent de ces idées directrices :

- La concentration
- La consistance et la cohérence
- La distance
- Le discernement
- Bonus *

 Département Arbitrage 6

Une telle convocation est aussi un moment de partage. Pensez à partager ce moment de satisfaction avec vos proches, avec les personnes qui vous font confiance. Elles seront contentes que vous pensiez à elles. Pensez aussi aux collègues qui n'ont pas été convoqués : remerciez-les pour le soutien qu'ils vous donnent pendant toute la saison.

Pensez, finalement, à votre collègue pour la finale. Avez-vous pensé à lui offrir un petit souvenir ? Vous allez vivre ensemble une aventure passionnante – siffler une finale, un match de play-off – et ceci marquera votre mémoire. Prenez des photos, votre collègue sera votre seul copain pendant la rencontre, votre seul soutien. Vibrez ensemble pendant ce moment unique que vous allez vivre.

Et maintenant il convient de passer à la rencontre en soi-même. Quelques conseils à rappeler avant le match :



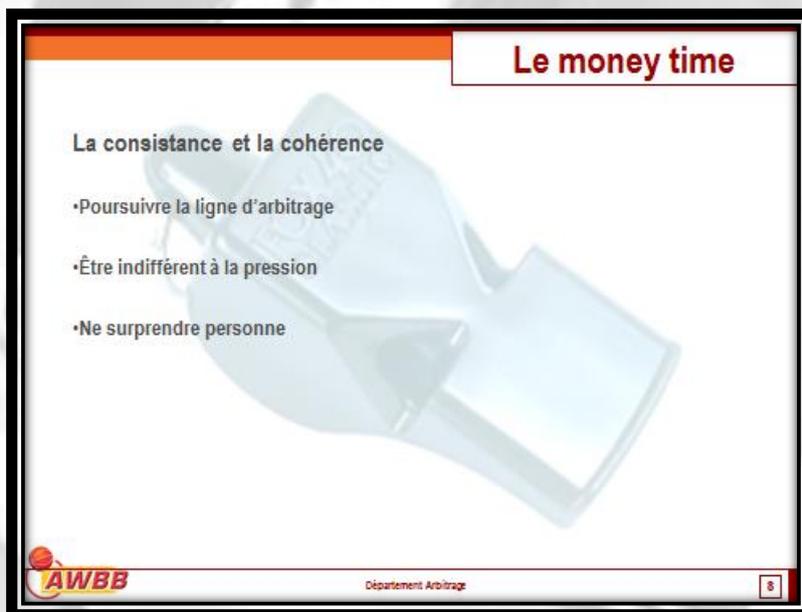
Le money time

La concentration

- Le temps de jeu restant & l'évolution du score
- Travailler avec le commissaire / les officiels de table
- Les fautes d'équipes et les fautes personnelles

 Département Arbitrage 7

- ✓ Prenez un contact préalable avec votre collègue et, si possible, faites le voyage ensemble ; c'est le moment idéal pour commencer à préparer la rencontre.
- ✓ Arrivez, au moins, une heure avant le début de la rencontre. Les équipes le font, les arbitres aussi. Ceci vous donnera l'opportunité de voir les collègues, de parler avec eux, de commencer à vivre le match, de respirer du basket.
- ✓ Habillez-vous correctement ; il n'est pas nécessaire de se présenter en costume et cravate (oui pour les finales de la Coupe AWBB), mais correctement habillés, coiffés et rasés. Vous faites partie du spectacle et votre image est l'image de l'AWBB, de votre province.
- ✓ Dans le vestiaire personne d'autre que vous deux et le coach-arbitre, si celui-ci a été désigné par la Fédération. Les amis, parfois on devrait parler des parasites ou des faux amis, doivent rester dans la tribune.



Le money time

La consistance et la cohérence

- Poursuivre la ligne d'arbitrage
- Être indifférent à la pression
- Ne surprendre personne

AWBB Département Arbitrage 8

- ✓ Soignez la forme physique, ceci veut dire bien s'échauffer avant le match.
- ✓ Préparez bien le match au vestiaire : une bonne conférence pré-match est toujours très importante ; nous y participerons avec vous.
- ✓ Rappelez le protocole : les arbitres se placent face à la table : 6 minutes avant la rencontre, le premier arbitre demande aux équipes de se retirer dans la zone du banc pour la présentation ; 2 minutes avant le début, les arbitres vont vers la table ; 1min30 avant, le premier arbitre siffle le signal d'une minute et demande aux équipes de se préparer pour débiter la rencontre.

Le match commence et alors il convient de penser à ce que :

- ✓ C'est un match différent de ceux du championnat. C'est un match sans retour, il n'y a pour les équipes qu'une possibilité : gagner. Ne soyez pas surexcités ! C'est le risque de ce type de matchs, vouloir faire plus que nécessaire ; ne pas inventer le match, mais siffler le match qui se joue à ce moment !
- ✓ Utilisez la première minute pour observer les équipes et voir leur système de jeu : ne précipitez pas les coups de sifflet, mais sifflez si des gestes punitifs se produisent : la ligne doit se marquer le plus tôt possible. Après, il importe de garder de la consistance et de la cohérence vis-à-vis des deux équipes.
- ✓ Profitez des temps morts pour échanger des commentaires et ayez le courage de vous dire les choses en face : reconnaître son erreur représente la seule manière de pouvoir la corriger !
- ✓ Faites attention au début du troisième quart : le match commence vraiment à ce moment-là ; l'équipe qui perd va vouloir revenir ; l'équipe gagnante va vouloir assurer sa position. Ne pas dormir, le compteur est à zéro.



- ✓ Si l'écart se produit, il importe alors de bien gérer la frustration d'une équipe. Développez plus que jamais votre empathie et n'humiliez pas les perdants en leur infligeant des coups de sifflet inutiles ou trop autoritaires. Soyez capables de créer une ambiance de cordialité et d'acceptation de la défaite.
- ✓ Si la fin du match arrive avec un score serré, alors alerte maximale : profitez plus encore des temps-morts ; sachez à tout moment le temps restant et le score ; ne gaspillez pas votre crédibilité avec des coups de sifflet légers et inutiles, mais utilisez votre pouvoir pour bien marquer la ligne ; gardez très clair le concept de la faute antisportive : ne pas vouloir jouer, utiliser une force disproportionnée et les situations détaillées dans le Règlement.

- ✓ Attention de ne pas décider du match par un coup de sifflet non demandé. Il sera mieux d'aller à la prolongation et de laisser la décision aux joueurs que de vous faire remarquer comme les responsables de la défaite d'une équipe. S'il faut siffler, il faut le faire, mais des situations claires et précises que toute la salle a vues.



Le match est fini, c'est le moment de la satisfaction. A deux dans le vestiaire, avec le coach-arbitre, c'est le moment de l'euphorie, de l'accolade avec le collègue, du sourire pour le devoir accompli. Pour les arbitres, c'est la joie – il doit être la joie – dans l'intimité, car nous ne sommes pas que les protagonistes, mais nous sommes aussi des êtres humains qui ont aussi besoin d'exprimer leurs sentiments.

Le Département Arbitrage, les CFA, sont persuadés que nous allons avoir droit à de bons matchs de basket. Ils le seront parce qu'ils vont être arbitrés par des sportifs compétents et motivés qui vont se faire plaisir et qui vont profiter de cette opportunité pour encore resserrer les liens entre collègues en passant des journées dans la convivialité et la fraternité.

Le cas de la semaine

Cas vécu. A7 lance au panier de la zone de 3 points. Le ballon rebondit sur l'anneau et il est touché par B5, qui le chasse. Les arbitres ne sanctionnent rien. Après le match, le formateur demande aux arbitres, «*et si le ballon était rentré, combien de points auriez-vous accordés ?*». Un arbitre a répondu 2 points, l'autre 3 points. La réponse est simple, 2 points, car B5 avait joué le ballon de manière légale, le tir à 3 points était donc fini.

Petite argutie pour les arbitres, afin de ne pas rater le coup :

- Un joueur tire au panier de 1, 2 ou 3 points, le défenseur touche le ballon de **manière illégale**, l'arbitre devra :
 - **Siffler** de manière immédiate la violation et
 - **Accorder** 1, 2 ou 3 points, le statut du tir n'a pas encore changé.
- Un joueur tire au panier de 1, 2 ou 3 points, le défenseur touche le ballon de **manière légale**, l'arbitre devra :
 - **Ne pas siffler** et
 - **Accorder toujours** 2 points, le statut du tir a changé.

Très important donc de sanctionner la violation. Par exemple, A8 lance le dernier lancer-franc. Le ballon touche l'anneau et tourne sans rebondir, B5 touche le ballon qui finit par rentrer. Si vous sanctionnez la violation, qui serait la situation correcte, le panier compte pour 1 point. Si vous ne sifflez pas, cela veut dire que vous considérez que le ballon a été touché de manière légale, alors il compterait pour 2 points. D'où l'importance de bien sanctionner la violation éventuelle.

Il serait possible, bien entendu, que le ballon rebondisse sur l'anneau et aille à la zone de 3 points d'où un joueur pourrait le taper et finir par pénétrer. Bien sûr, dans cette situation, l'arbitre devrait accorder 3 points. Une situation hypothétique, qui, on en est convaincu, ne va presque jamais vous arriver. Mais précision est faite pour les amis de l'impossible !

Le conseil de la semaine

Les équipes sont contentes, les arbitres sont contents

Les arbitres de tennis ont une règle en or : les joueurs sont contents, l'arbitre est content.

Comment l'expliquer ?

Au tennis, l'arbitre de chaise, quand il manque de juges de ligne, ne peut toujours pas bien préciser si la balle a touché la ligne ou a rebondi deux fois, par exemple. Alors, si le joueur qui doit renvoyer la balle ne s'arrête pas et continue à jouer, l'arbitre doit s'abstenir d'intervenir.

Au basket on peut aussi appliquer ce principe.

Deux cas vécus.

Une équipe tire au panier et, d'après l'arbitre, la balle ne touche pas l'anneau. Il observe que le compte de 24 secondes est remis et il décide d'arrêter le jeu pour corriger l'erreur. Les officiels de table et les deux équipes lui indiquent que le ballon avait touché l'anneau. L'arbitre s'obstine à maintenir sa décision. Cela va provoquer une tension gratuite et va être à l'origine de situations désagréables pour la suite de la rencontre. Les équipes sont contentes, l'arbitre est content : avoir laissé les 24 secondes aurait été la solution correcte, ainsi que remercier les équipes de leur sportivité.

Deuxième cas, tiré de Facebook.

Match de benjamins, la table demande temps-mort après panier, mais le marqueur siffle alors qu'un joueur de l'équipe qui a demandé le TM dribble déjà. L'arbitre n'arrête pas le match, après quoi les deux coaches s'énervent. On est d'accord, la règle est précise, le signal du marqueur n'arrête pas le jeu. Mais l'attitude de l'arbitre n'est pas la bonne (celle en accord avec l'esprit du jeu). D'abord, si l'arbitre fait une bonne gestion du temps de jeu, il doit déjà prévoir une éventuelle demande de TM et être attentif à ce qu'un TM va être demandé : par exemple, quand on



voit qu'une équipe commence à creuser un écart.

En deuxième lieu, le TM a été demandé par l'équipe qui contrôle le ballon, alors si l'arbitre arrête avec un léger retard le jeu, cette équipe ne va rien dire.

Elle est contente et l'arbitre est content.

Dans ce type de situation, ne pas arrêter le jeu entraîne des situations bizarres – les joueurs s'arrêtent (dans le cas en espèce, c'étaient des benjamins) et cela peut provoquer des décisions hors contexte.

Soyons pratiques et facilitons la vie aux équipes et à nous-mêmes.

Vous accordez le TM et vous n'allez pas avoir de problèmes.

Vous ne l'accordez pas et, comme il est arrivé, les rouspétances se sont produites. Il va de soi, si cela se produit une fois après avoir accordé le TM et avec un visage souriant, vous demandez gentiment au coach et à la table d'éviter que la situation se

reproduise. Les gens vont vous remercier et vous allez introduire un élément de distension et de bonne ambiance car vous avez inspiré de la confiance.



« L'habilité vaut mieux que l'intransigeance »

Théognis de Mégare

Des idées, des cas vécus ? Ça nous intéresse !



Envoyez-les à l'adresse suivante :

[*h.forthomme@awbb.be*](mailto:h.forthomme@awbb.be)