



# Un moment de réflexion

Réunion arbitres régionaux  
AWBB  
Jambes, 12 décembre 2019



# Agenda



Salutation du  
Président



Communication de  
crise



Points de travail

Technique  
Critère  
Mécanique



Evolution des  
rapports



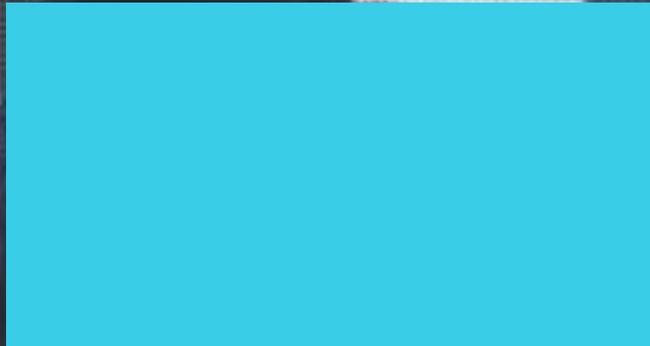
Test théorique



Questions



Communication de crise



# La crise explose lorsqu'il arrive un



ÉVÉNEMENT  
INATTENDU



CRÉANT DE  
L'INCERTITUDE



ET QUI SERA  
PERÇU COMME  
UNE MENACE



ARBITRER UN MATCH DE  
BASKETBALL EST UN  
EXERCICE PERMANENT DE  
COMMUNICATION DE CRISE

# Étapes de la crise

## Pré-crise:

- 5 fautes à 0
- 3 écrans fautifs consécutifs
- Une équipe commence à faire la différence

## Crise-aigue

- Le joueur rouspète
- Le coach devient fou
- Le public se déchaine

## Après-crise

- Récupérer le contrôle
- Maintenir la ligne et l'équilibre

Lorsque la crise arrive la communication doit être



PROACTIVE



RAPIDE



DÉTAILLÉE

# Comment réagit l'arbitre face à l'erreur?

Silence

Rester silencieux, regarder vers le bas, ne faire face aux joueurs, au coach

Nier

“C'est un bon block shoot, mais il a poussé avec le corps”

Rejeter

“je n'ai pas sifflé, ce n'était pas dans ma zone”

Assumer

« OK, mais comment le faire sans perdre de la crédibilité? »

# « Sorry » telling (Comment s'excuser?)

Empathie

- Montrer de l'empathie

Ouverture

- Adopter une approche ouverte

Humilité et sincérité

- Rester humble et sincère

Langage corporel

- Maîtriser votre langage corporel

Tempo

- Trouver le tempo approprié

**Crise ?** *Wei Ji* en chinois



危  
機

*Wei* = Danger

*Ji* = Opportunité

... ET  
RAPPELEZ-  
VOUS !

## Points de travail

- Technique
- Critère
- Gestion



## Technique

Rectangle  $\frac{3}{4}$  point critique

Cherchez toujours l'angle ouvert

Bougez avec le jeu

Q: décollez de la ligne latérale si le jeu pénètre



# Technique

Il ne faut  
pas courir

Mais  
ajuster la  
position  
au jeu



# Technique

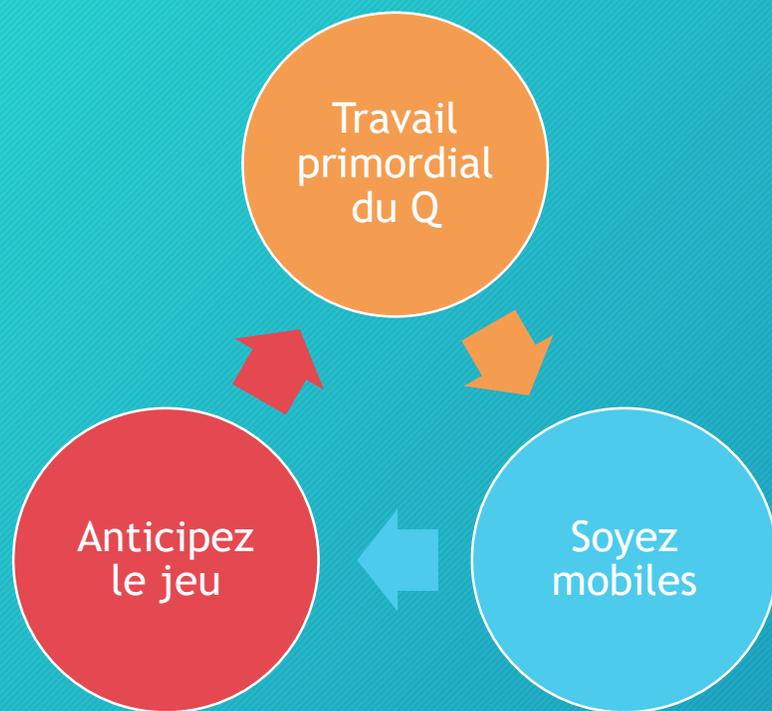
Adoptez un placement crédible

Voir pour siffler

Renforcer la manière de rapporter



# Technique



# Technique

Travaillez en équipe

Les arbitres bougent en même temps que les joueurs du double au tennis

Gardez le box-in



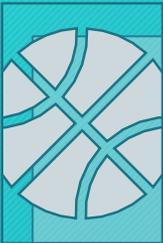
# Critère

Action/réaction

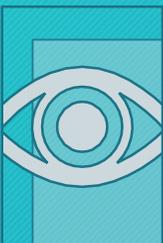
Pousser/hooking



# Critère



Nettoyer le jeu dès le début



Prendre ses responsabilités en PCE



Critère

Nettoyer  
le jeu

Ballon et  
alentours



Critère

UF: garder  
la  
consistance

Mieux  
coopérer



# Critère

UF: garder la  
consistance

Attention à la  
transition

Bien analyser  
le type de  
contact

Mieux  
coopérer



# Critère

Jeu de  
coudes:  
tolérance zéro

Bien maîtriser  
la règle:

- Sans contact: FT
- Avec contact: UF ou FD



# Critère

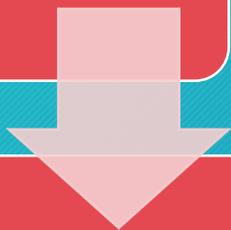
Jeu hors-  
ballon

Ballon et  
alentours



# Gestion

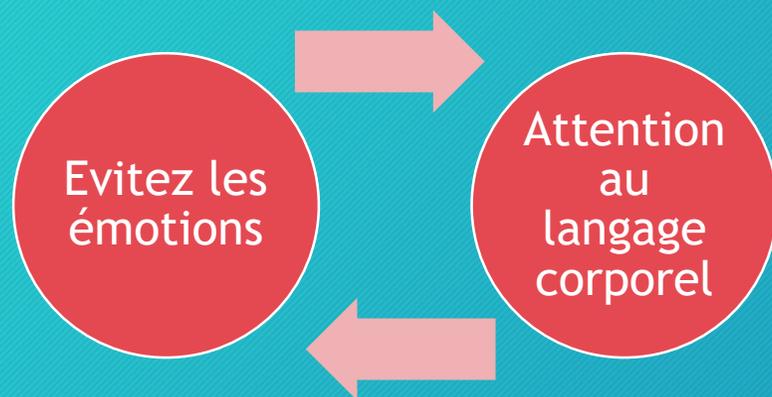
Entre-  
deux:  
rester avec  
le jeu



Réactions  
violentes



# Gestion



# Gestion

N'ignorez pas  
les problèmes,  
mais



Faites face et  
arrangez-les



# Gestion

Contrôlez les bancs

Donner, si possible,  
une deuxième chance

Ne précipitez pas  
l'avertissement public



# Gestion

Soyez  
consistants

Si vous  
avertissez

Vous  
sanctionnez



Nous pouvons changer le futur,  
mais pas le passé

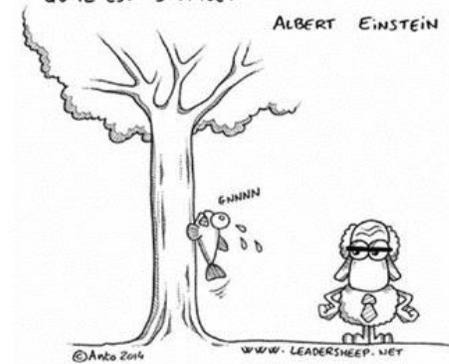


Il est plus productif d'aider les  
personnes à bien faire, que de  
prouver qu'elles avaient tort

Pour finir

TOUT LE MONDE EST UN GÉNIE.  
MAIS SI VOUS JUGEZ UN POISSON  
À SES CAPACITÉS À GRIMPER À UN ARBRE,  
IL PASSERA SA VIE À CROIRE  
QU'IL EST STUPIDE.

ALBERT EINSTEIN

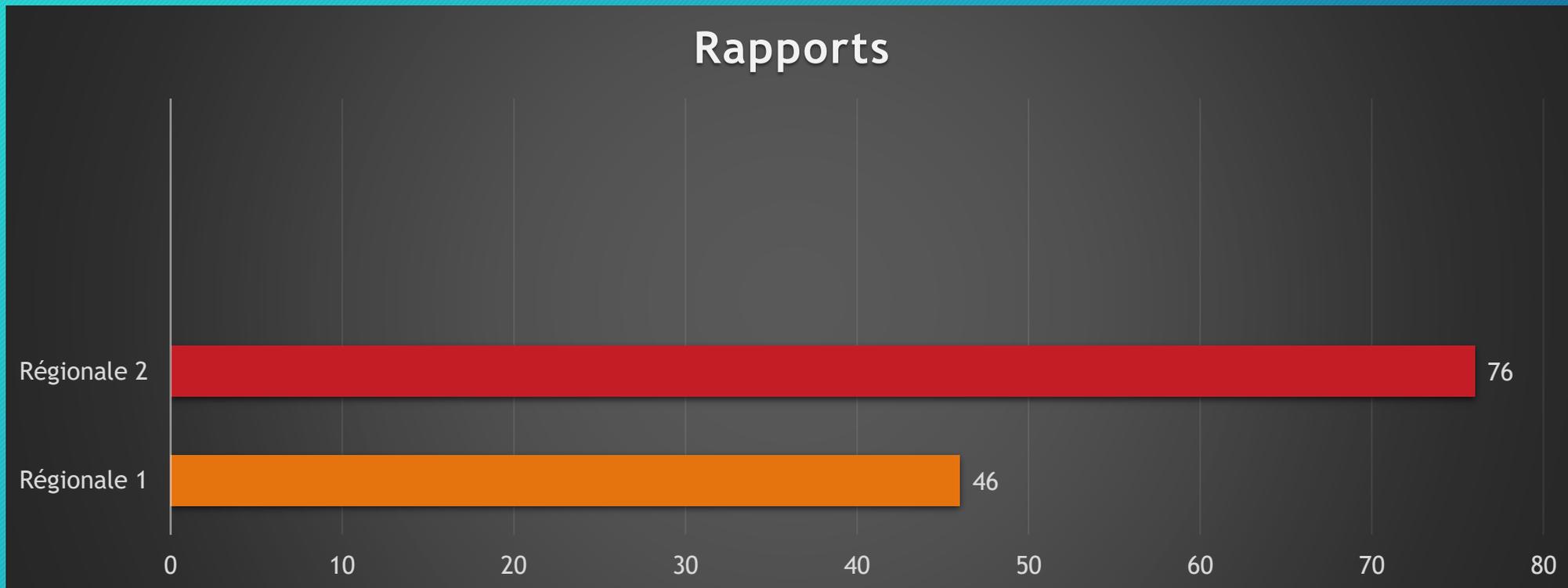


# Observateurs: nouvelle approche

# Analyse vidéo

- Vidéos enregistrées:
  - R1: 42
  - R2: 50
- Total possible analyses vidéos: 184
- Analyses reçues : 19
- 6% en R1
- 14% en R2

# Rapports: premières statistiques



Rapports?



Pas de surprises



# Rapports: premières conclusions



# Rapports: premières conclusions

## Technique

- Mobilité!!!
- 45°
- Box-in
- Close-down/Rotation
- Trail trop haut, trop latéral

# Rapports: premières conclusions

« En trail, tu es souvent trop loin du jeu pour arbitrer, il te faut descendre plus dans ce R1 afin d'être plus "concerné" et d'aider ton collègue sur certaines situations (p.ex. : faute au-dessus de l'anneau - Active Trail). Tu dois également être plus mobile afin de chercher constamment la fenêtre entre atq/déf. En lead, n'oublie pas la position close-down qui te facilitera la tâche pour faire la rotation; ne pas hésiter d'ailleurs à la faire s'il y a un postplay! »

# Rapports: premières conclusions

## Critères

- « Clean the game » :  
protection porteur du ballon
- Meilleur jugement des U2  
(surtout C3)
- « Lights calls »
- Avantage (« starting contact »)

# Rapports: premières conclusions

« Vouloir laisser jouer c'est bien mais ça ne doit pas vous faire perdre le contrôle du match. Il y a des situations (ex: 3-4 fautes d'affilées sur la même action => no call) où on DOIT siffler. Sans quoi ça amène de la frustration qui se ressent en fin de match par des contacts plus rudes. Tu as eu quelques passages à vide (concentration?) alors que tu prends de bons coups de sifflets à d'autres moments... Stay focus. »

# Rapports: premières conclusions

## Gestion

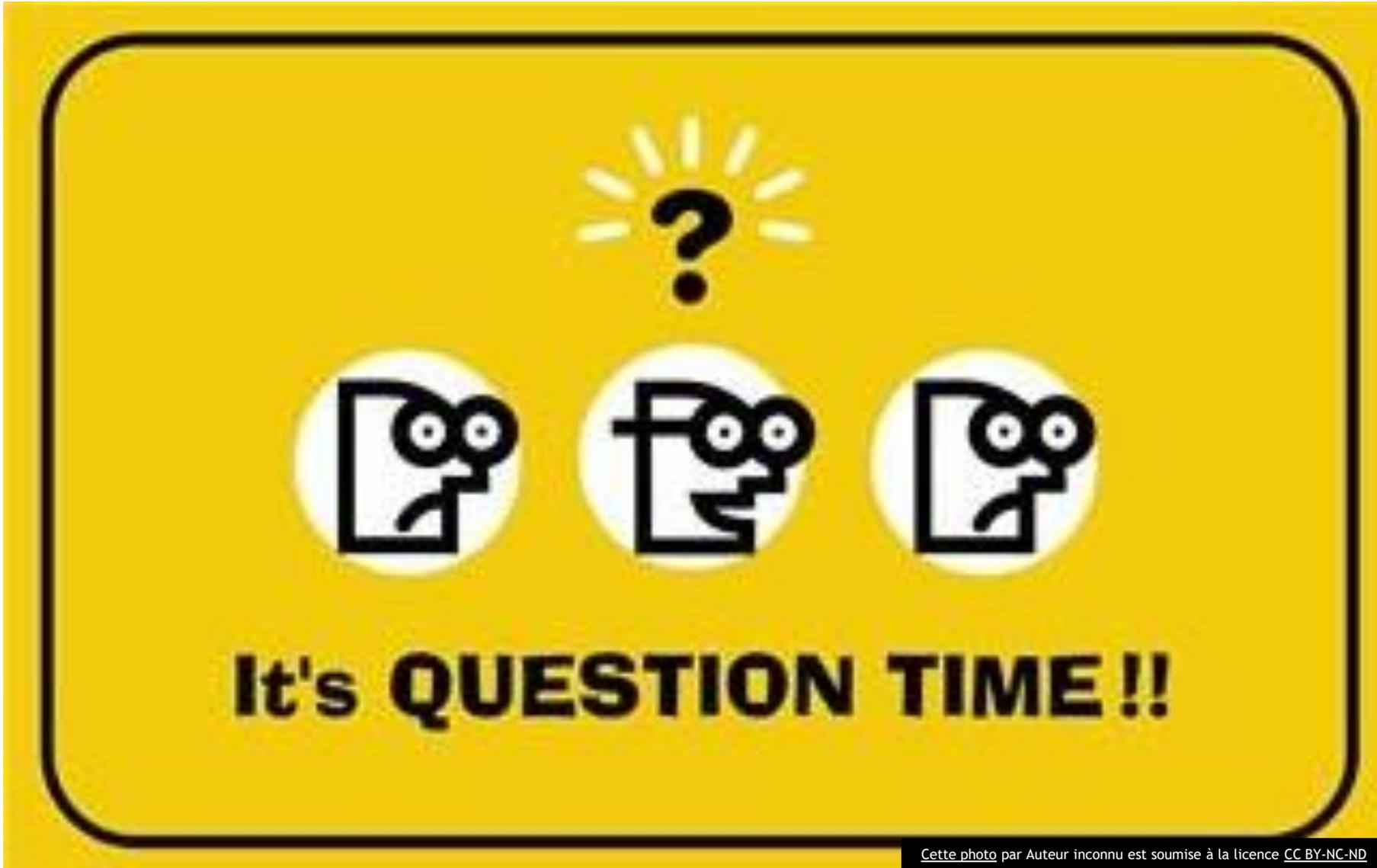
- Action-Réaction
- Consistance et cohérence
- Communication V et NV
- Moments d'absence?!?
- Leadership/émotions/nervosité

# Rapports: premières conclusions

« Démarrage diesel. Tu as géré très correctement la 2e mi-temps mais tu dois être concentré dès le début du match pour fixer la ligne et avoir le contrôle. Un arbitre avec ton expérience et ta vista doit aussi gérer les risques de manière plus pro-active (parler avec les joueurs pour les contrôler) et prendre quelques calls pour nettoyer plus tôt ! »

Test  
théorique







Avec les meilleurs vœux du Département Arbitrage