

Réflexion sur la formation de l'arbitre de basket-ball

1. Analyse du contexte.....	2
2. hypothèse de départ	2
3. Nature de l'activité de l'arbitre.....	3

Ch Vauthier

Réflexion sur la formation de l'arbitre de basket-ball

Ch Vauthier.

1. Analyse du contexte

Le basket-ball moderne est un sport qui sollicite des qualités d'adresse et de vitesse, dans un cadre réglementaire, qui impose aux joueurs de contrôler leurs actions¹ dans le respect de la formation adverse.

La grande diversité des stratégies et techniques utilisables par les joueurs laisse part à une grande liberté de prises d'initiatives et crée de nombreuses incertitudes dans le jeu que les arbitres ont parfois du mal à contrôler. De plus, plus le niveau de jeu évolue, plus la rapidité d'exécution et le nombre d'alternatives techniques et stratégiques augmentent. Ce qui rend la tâche de l'arbitre encore plus délicate.

Dans ce contexte, l'arbitre, garant de l'esprit du jeu, doit veiller à la bonne application des règles dans un souci d'égalité des chances, d'équité entre les deux équipes, tout en s'adaptant aux contraintes liées à la spécificité de ce sport.

Tout pourrait laisser croire qu'une connaissance minimale des règles est suffisante pour commencer à arbitrer. Cependant une formation orientée vers l'enseignement du code de jeu et les rudiments de la mécanique ne peut pas permettre au plus grand nombre de prendre des responsabilités sur le terrain dans la durée. Une réflexion approfondie sur les contenus fondamentaux de la formation actuelle doit être menée.

L'enjeu de ce cours est de sensibiliser les étudiants de 1^{ère} année à l'importance de connaître leurs droits et devoirs en tant que joueur – entraîneur – formateur.

2. hypothèse de départ

Si la connaissance des règles, telles quelles sont énoncées dans le code de jeu, peut paraître fondamentale pour arbitrer, celle-ci ne garantit en rien que les arbitres – les joueurs soient capables de les appliquer correctement une fois sur le terrain².

L'apprentissage des règles doit d'abord passer par un travail de reconnaissance visuelle des actions techniques des joueurs, d'une capacité à les ressentir en tant que joueurs et

¹ Les règles du marcher, du non contact et la spécificité de la cible imposent une maîtrise précise du corps en mouvement : équilibre, verticalité sont des principes clés en Basket-ball.

² C'est par exemple le cas de la règle du marcher qui est récitée par écrit dans l'évaluation de la formation initiale et qui est très inégalement appliquée en situation d'arbitrage.

d'apprendre à reconnaître sans ambiguïté, avec précision et rapidité³ en situation réelle les actions légales ou illégales..

Compte tenu de la succession des évènements, l'arbitre doit apprendre à réagir sur l'instant (comme le joueur) , s'il ne veut pas subir le jeu et les réactions des joueurs. Il convient par conséquent à l'étudiant de 1^{ère} année à se créer des certitudes sur ce qu'il regarde, à construire des repères visuels stables et fiables, pour apprendre à décoder les situations de jeu rapidement⁴. (cette compétence est d'ailleurs aussi attendue chez les entraîneurs pour former leurs joueurs)

Cette réflexion nous amène à réfléchir sur le contenu de la formation de l'arbitre et les méthodes à utiliser pour former des arbitres de qualité.

Quel outil peut aider l'arbitre à mieux juger en Basket-ball ? Comment utiliser cet outil afin de rechercher une efficacité maximale ?

3. Nature de l'activité de l'arbitre.

Revenons tout d'abord à l'analyse de l'activité de l'arbitre.

L'arbitrage est une activité de **perception, de décision et de communication.** (voire émotionnelle)

1. Activité de perception visuelle pour lire le jeu et identifier, reconnaître les infractions.
2. Activité de décision pour choisir de siffler ou de laisser jouer en fonction de critères précis à construire.
3. Activité de communication pour expliquer ses décisions et les faire accepter.(gérer les conflits)
4. activité émotionnelle pour surmonter les difficultés - se remotiver...

³ Particulièrement les principes qui régissent la défense sur un adversaire, le marcher, le ballon hors jeu, le dribble... Ces règles font partie des premiers principes de J. Naismith de 1891.

⁴ Apprendre à savoir quelles informations pertinentes il faut rechercher pour bien juger. - se créer des automatismes visuels pour réagir vite - apprendre à différencier des actions de plus en plus complexes exécutées rapidement par les joueurs

Ces compétences peuvent être classées en différents types de savoirs. (illustration au niveau départemental)

SAVOIR (connaissance des règles - connaissance du jeu)	SAVOIR IDENTIFIER (reconnaître – repérer- différencier)	Le SAVOIR FAIRE (se placer pour mieux voir – se déplacer - se partager les responsabilités – communiquer ses décisions)	SAVOIR ETRE (attitude – état d’esprit – motivation-)
---	--	--	---

<p>CONNAITRE LES REGLES FONDAMENTALES ET LEURS REPARATIONS</p> <p>CONNAITRE LES VIOLATIONS SUR LES MISES EN JEU .</p> <p>CONNAITRE LES GESTES CONVENTIONNELS POUR SE FAIRE COMPRENDRE.</p>	<p>IDENTIFIER LES INFRACTIONS : Se construire des points de repères pour identifier les infractions aux règles⇒ EXERCER L’ŒIL pour créer des automatismes par un travail de répétition.: Répétition et d’évaluation.</p> <p>LIRE LE JEU POUR ORIENTER SON REGARD ET MIEUX SE PLACER : Comprendre les réalités techniques et tactiques du terrain pour savoir quoi regarder.</p>	<p>PRENDRE DES DECISIONS Siffler sans hésitation de manière brève et nette pour arrêter le jeu.</p> <p>SAVOIR S’EXPRIMER Expliquer ce qui a été sifflé et comment va reprendre le jeu. (par des gestes conventionnels ou la parole)</p> <p>SAVOIR SE PLACER ET SE DEPLACER SUR LE TERRAIN : (seul, à2) à proximité des actions essentielles du jeu.</p> <p>SAVOIR ADMINISTRER LES MISES EN JEU</p>	<p>PRENDRE SES RESPONSABILITES DEVANT UN GROUPE ET LES ASSUMER</p> <p>MAITRISER SES EMOTIONS</p> <p>AVOIR UNE BONNE CONNAISSANCE DE SOI - ACCEPTER DE SE REMETTRE EN CAUSE</p> <p>Faire preuve d’une certaine assurance qui inspire la confiance.</p> <p>AIMER DIRIGER</p> <p>VOULOIR FAIRE PASSER SES DECISIONS ET LES FAIRE RESPECTER</p>
---	--	--	--

REMARQUES :

Un déséquilibre dans la maîtrise de ses compétences entraîne bien souvent des difficultés sur le terrain. Prenons quelques exemples :

- Si l'arbitre connaît bien son règlement mais ne siffle pas juste (mauvaise identification des critères) il est considéré comme un arbitre code de jeu qui ne connaît pas le basket.
- Si l'arbitre a un bon jugement mais ne se place pas au bon endroit, il peut commettre des erreurs de jugement qui lui font perdre de la crédibilité.
 - Si l'arbitre juge correctement mais est hésitant, communique avec peu d'assurance, il est soumis aux critiques et perd confiance en lui progressivement.

Suite du cours (voir violations et contacts en Basket-ball)