



Colloque Arbitres Régionaux
du 20 décembre 2008

Explication du Rapport d'évaluation

Les Thèmes Principaux

- Ces remarques sont classées sous différents thèmes :
- Les Fautes : 68 remarques
- La mécanique : 61 remarques
- La signalisation : 16 remarques
- Collaboration et psychologie de l'arbitrage : 64 remarques
- Les violations : 27 remarques
- Les erreurs : 10 remarques
- Condition physique : 5 remarques
- remarques diverses : 43 remarques

Les 294 remarques

1. Les Fautes	68	23,13%
2. La mécanique	61	20,75%
3. La signalisation :	16	5,44%
4. Collaboration et psychologie de l'arbitrage	64	21,77%
5. Les violations	27	9,18%
6. Les erreurs	10	3,40%
7. Condition physique	5	1,70%
8. remarques diverses	43	14,63%

Dans ces 294 remarques, 38 d'entre-elles sont des remarques positives à très positives ou d'encouragement.

- **Très bonne prestation d'ensemble, avec votre collègue, vous avez formé une véritable équipe.**
- **Malgré la physionomie du match et le score, vous avez sifflé tout le temps sur la même ligne tout en restant concentré.**
- **J'ai vraiment apprécié votre sélection de faute particulièrement judicieuse. Excellent feeling.**
- **En arbitre de tête, vous êtes bien mobile, mais prenez du recul par rapport à la ligne de fond. Ne restez pas collé à celle-ci de manière à voir les joueurs dans leur entièreté**

- **ARBITRAGE A LA LIMITE DE LA PERFECTION** malgré un match disproportionné ! Il fallait rester attentif durant 40 minutes. Félicitations !
- Je vous félicite pour votre bonne prestation dans ce match du top extrêmement difficile. Vous êtes sur la bonne voie.
- Très bonne relation avec tous les intervenants de la rencontre.

- **Ne pas hésiter à sanctionner les charges fautives évidentes, défenseur pieds au sol, face à l'adversaire et contact sur la poitrine du défenseur.**
- **Le défenseur respectant son cylindre ne doit pas être pénalisé quand un attaquant quitte son cylindre (se jette) et provoque le contact. S'il n'y a pas faute offensive, alors ignorez le contact. Pensez : qui est responsable du contact.**
- **Revoir la bonne position légale de défense. Un défenseur peut se déplacer latéralement, reculer mais ne peut en aucun cas avancer car il réduit le temps et distance. Deux joueurs en l'air sont dans leurs cylindres, vous sanctionnez le défenseur???**

- **Attention aux poussées de l'attaquant au rebond !**
- **Attention à l'action de tir (art.15). Le tireur doit être "protégé«**
- **Lors d'un mouvement à l'anneau, dès que l'attaquant arrête son dribble, il est dans son mouvement de shoot et le panier doit compter s'il est marqué.**
- **Attention aux écrans fautifs du côté faible ou sur les rentrées ligne de fond qui donnent un avantage direct.**

- **Faute côté faible**
- **Revoir l'interprétation de la faute antisportive. Un défenseur joue correctement le ballon mais commet un contact, vous sifflez une U2, par contre lors d'une phase break, sur contre attaque le joueur ne joue plus le ballon, vous sifflez une faute normale.**
- **Une Faute Antisportive. aurait pu être infligée au joueur qui se fait justice après une perte de balle**

- **Vous devez absolument rechercher les espaces entre les joueurs afin de bien dissocier les situations de contact. Vous devez également avoir plus de mobilité !!!**
- **En arbitre de tête, déplacez-vous sur cette ligne de fond. Lorsque le jeu le justifie, il faut aller au poste bas afin d'être bien placé; cela vous évitera de vous pencher pour voir le jeu ou les contacts.**
- **Trop statique en arbitre de tête. Vous êtes en dessous de l'anneau et lorsque le ballon se trouve au poste bas vous restez sur place.**

- **En AT, lorsque le ballon ne se trouve pas dans vos zones de compétences, ne vous placez pas trop sous l'anneau. Placez vous à hauteur du dernier joueur rectangle 4, 3/4 tourné de manière à avoir tous les joueurs hors ballon dans le champ de vision**
- **Essayez de détacher votre attention du ballon lorsque celui-ci est dans des zones de jeu qui ne sont pas sous votre responsabilité.**
- **Davantage regarder le ou les joueurs sans ballon (prise de position préférentielle)**

- **Vous devez absolument faire plus attention au jeu loin du ballon (screening, poussées ...).**
- **Revoir votre position comme arbitre de queue, vous devez descendre davantage vers l'anneau. Idem pour les lancers francs, vous devez pouvoir surveiller les violations du tireur.**
- **En trail referee, votre avance dans la zone 2 est parfois trop prononcée alors que le jeu ne la justifie pas.**

La signalisation soit 5.5% de l'ensemble des remarques.

- **N'oubliez pas de compter les huit secondes dès le départ et non de temps en temps. Faites attention à votre signalisation. Il ne faut pas être aussi théâtral.**
- **Votre signalisation doit être plus posée... Vous faites trop de gestes et des gestes qui ne sont pas dans le code de jeu. N'oubliez jamais que lorsque vous signalez à la table, le chrono est arrêté et vous avez le temps. Effectuez votre signalisation à l'arrêt.**

- **Donnez plus de variété à votre coup de sifflet.**
- **Essaye de varier l'intonation de ton coup de sifflet : ce qui est évident, la faute, la sortie de balle**
- **Un peu plus d'assurance dans votre signalisation vous aiderait à encore mieux "vendre votre arbitrage".**

- **Attention, une équipe qui vient de marquer n'a pas droit à un remplacement si l'équipe qui encaisse n'en demande pas un. Même dans les 2 dernières minutes du match. Dommage.**
- **Vous sanctionnez une faute alors que le défenseur est en position légale de défense. Et ensuite, vous annulez le shoot et donnez rentrée... Revoyez quand commence une action de shoot.**

- Vous sifflez "marcher" au n°15 rouge, mais juste avant une faute du défenseur est commise sur ce n°15 et n'est pas sanctionnée.
- Attention aux « marcher » suivis de 2 points, de plus vous en sifflez alors que ce n'est pas votre zone, vous étiez trop loin.

- **Evitez de siffler les violations et les fautes en même temps tous les deux.**
- **Attention aux « Marcher », vous devez éviter de siffler un « Marcher » pour ne pas siffler une faute offensive.**

- **Bon 3'' sifflé il prend un avantage en restant dans la zone restrictive et puis il reçoit la balle**
- **Ignorez la violation des 24'' lorsque la défense gagne nettement le ballon et qu'en plus une contre attaque démarre. Coup de sifflet réflexe. Prenez la seconde pour juger.**
- **Un marcher non sanctionné qui rapporte 2 pts**

Mais où est donc passé le Monstre du Loch Ness ?



Le retour en zone

Combien de fois cette saison, avez-vous été amené ou confronter à une critique ou à une erreur. **Pour les évaluateurs, la réponse est zéro !**

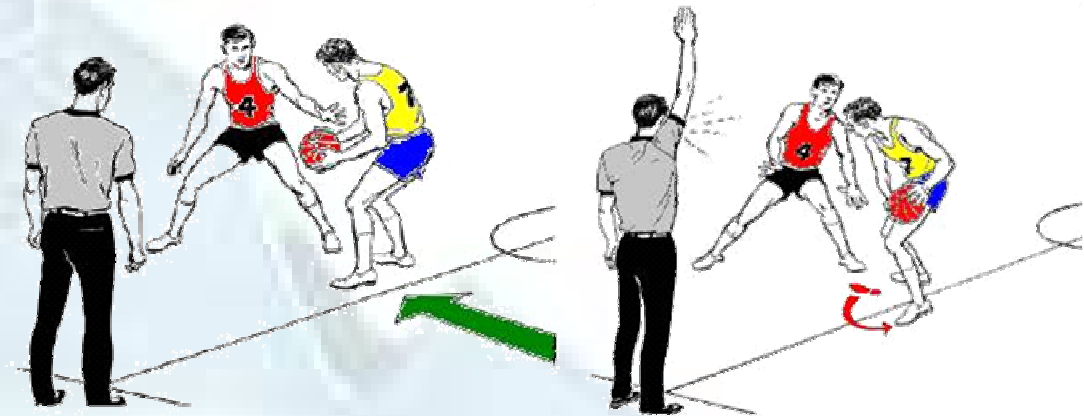
Le retour en zone, le changement de règle a engendré un nombre important de fantasmes par rapport à un petit changement qui avait pour but de simplifier le travail des arbitres.

En lieu et place des exemples vidéo, revoyons mentalement cette modification de règle.

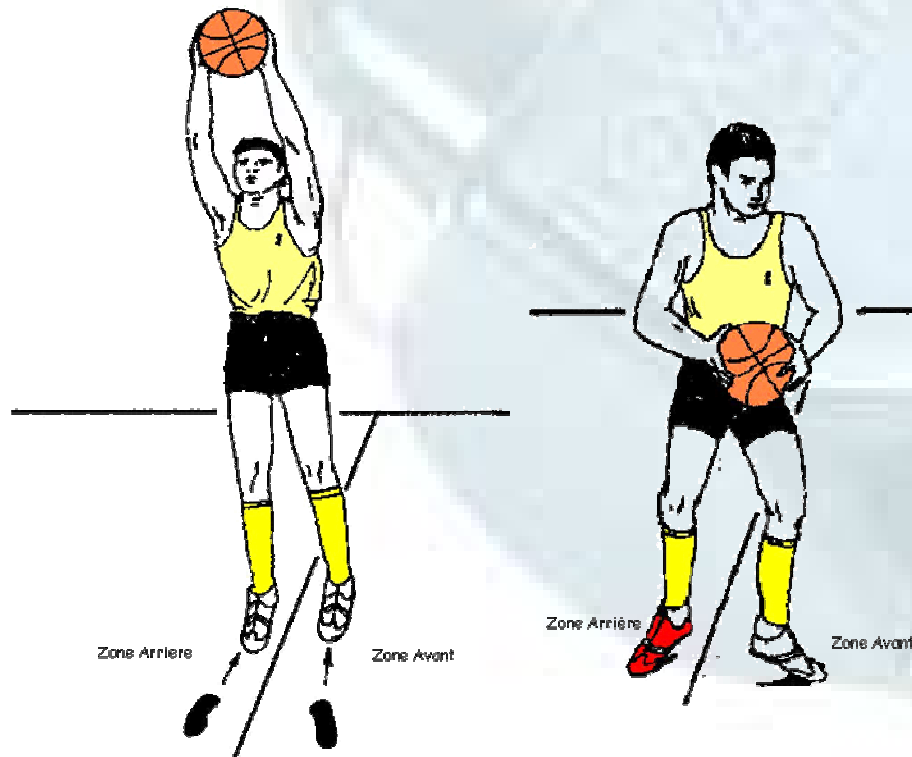
Le ballon est considéré comme étant retourné dans sa zone arrière :

- lorsqu'un joueur de l'équipe contrôlant le ballon en zone avant touche le ballon en **dernier** dans sa zone avant et qu'ensuite

- un joueur de cette même équipe est le **premier** à toucher le ballon en zone arrière







Pendant le jeu, défenseur sautant de sa zone avant vers sa zone arrière, interceptant le ballon en l'air et retombant

1. à cheval sur la ligne médiane

Ou

2. les deux pieds dans la zone arrière

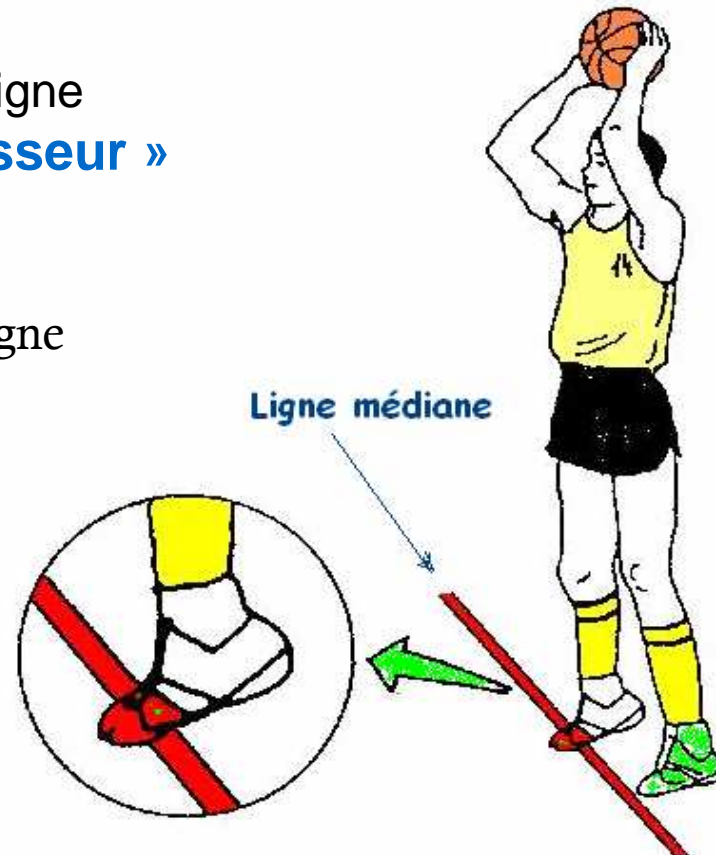
Pas de violation dans les 2 cas, joueur considéré comme étant **légalement** dans la zone arrière de son équipe.

Idem pour l'entre-deux initial

Le joueur arrête son dribble à cheval sur la ligne médiane. **Le « Dribbleur » devient « Passeur »**

Joueur ne dribblant pas, arrêté à cheval sur la ligne médiane, recevant le ballon d'un coéquipier en zone arrière

- joueur et ballon considérés en zone avant.



Dribbleur venant de sa zone arrière et arrêtant son dribble à cheval sur la ligne médiane

- joueur et ballon considérés en zone avant

- Vous vous êtes déplacé sur un "train de sénateur". Pas assez de mobilité sur jeu placé. Un peu à l'économie, quoi.
- Condition physique bonne mais un peu plus de rapidité dans vos déplacements serait la bienvenue.
- Premier sprint à la 28 ème minutes !!!
- Il faut donner le maximum dans les transitions
- Mobilité

**Nous allons vers la suppression
du test physique sur le terrain
au profit d'un test d'aptitude à
la pratique du sport par un
centre agréé.**

- **RAPPEL:** Avant la rencontre, on continue bien d'aller en face de la table et lors des TM, les deux arbitres se retrouvent ensemble face à la table au milieu du terrain, afin de communiquer et d'échanger sur la gestion de la rencontre
- Tout le travail administratif doit se faire au vestiaire, aussi bien avant la rencontre mais surtout après... De plus, le coach A étant énervé, ne vous attardez pas à la table...
- A aucun moment, vous n'avez profité des temps morts pour vous relancer dans la rencontre avec votre collègue, c'était pourtant votre rôle en qualité d'arbitre responsable !!!

- **Lorsque vous recevez vos désignations, pourquoi ne contactez-vous pas votre collègue afin de faire le trajet ensemble. Un petit détour, ce n'est pas mortel. Cela vous évitera d'arriver 15 minutes après le début de la rencontre.**
- **en tant que 1er arbitre, il faut savoir quand il est temps de prendre le match en main et de plus, il faut le communiquer à votre collègue**

- **Contrôler ce n'est pas qu'avertir: arrive un MOMENT OU IL FAUT SANCTIONNER.**
- **Au 2ème quart temps, vous n'avez pas laissé jouer; vous n'avez plus sifflé. Par contre au 3ème quart, vous et votre collègue, vous avez sanctionné des petits contacts voir des actions ou le ballon n'était même pas touché.**
- **Vous avez laissé beaucoup trop jouer au détriment du contrôle de la rencontre, vous n'avez pas fixé votre ligne d'arbitrage et vous n'avez pas été conséquent dans vos décisions.**

- **Vous sifflez des contacts de jeu qui sont très légers par contre les fautes les plus dures, vous ne sanctionnez pas. Revoir la notion avantage, désavantage. Si le porteur du ballon ne perd pas le contrôle du ballon, pourquoi sifflez-vous un contact du défenseur.**
- **Si tu as dit à ton collègue qu'il fallait être stricte pour éviter des problèmes, j'espère que tu rendus compte qu'il ne t'a pas suivi.**
- **Plus de constance surtout dans le premier et début du 3ème quart temps tu n'as pas pris tes responsabilités.**

- **Arrêtez de vous préoccuper de ce qui se passe hors du terrain, mais concentrez vous sur le jeu... Ne prévenez pas trop souvent les joueurs ou le coach, mais seulement quand cela est nécessaire.**
- **Ne pas s'occuper des spectateurs surtout en début de rencontre. Se qui peut laisser croire que tu n'es pas concentré dans la rencontre**
- **Vous devez soutenir plus votre collègue, vous l'avez laissé prendre toute la pression sans intervenir et vous discutiez avec un joueur. Jouez votre rôle de 1er arbitre et intervenez afin de reprendre le jeu au plus vite.**



Psychologie de l'arbitrage.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Le nombre de contacts en Basket-ball aurait triplé ces dernières années...

10 à 15 % des contacts sont sifflés.

L'augmentation du nombre de contacts fait évoluer les mentalités et nécessite que l'on se penche sur le sens du jeu et la psychologie de l'arbitrage.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

S'il y a quelques années, un bon arbitre était celui était capable de tout siffler,

aujourd'hui, dans le basket moderne, c'est la capacité de **SENTIR** le jeu et de le **TENIR** qui détermine la frontière entre un **bon** arbitre et un **très bon** arbitre.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Devenir un bon arbitre nécessite de bien se connaître pour adapter son comportement et ses décisions aux situations les plus imprévues du jeu.

Cette connaissance de soi passe par un effort d'analyse de ses points forts et de ses points faibles.

- de développer la confiance en soi,
- gagner en assurance pour être convaincant
- Je connais..., je suis capable de..., je comprends..., je sais faire...
- d'être plus persuasif.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

d'anticiper les situations difficiles et d'apprendre à mieux les contrôler.



Exemples

- Manque de concentration dans le 3ème quart temps...
- Précipitation dans les situations conflictuelles...
- Centration excessive sur le jeu autour du ballon...



Nous sommes tous différents, par conséquent, chacun doit travailler spécifiquement ce qui le concerne.

Néanmoins, quelques points communs concernent l'ensemble des arbitres et devraient permettre d'éviter certaines erreurs.

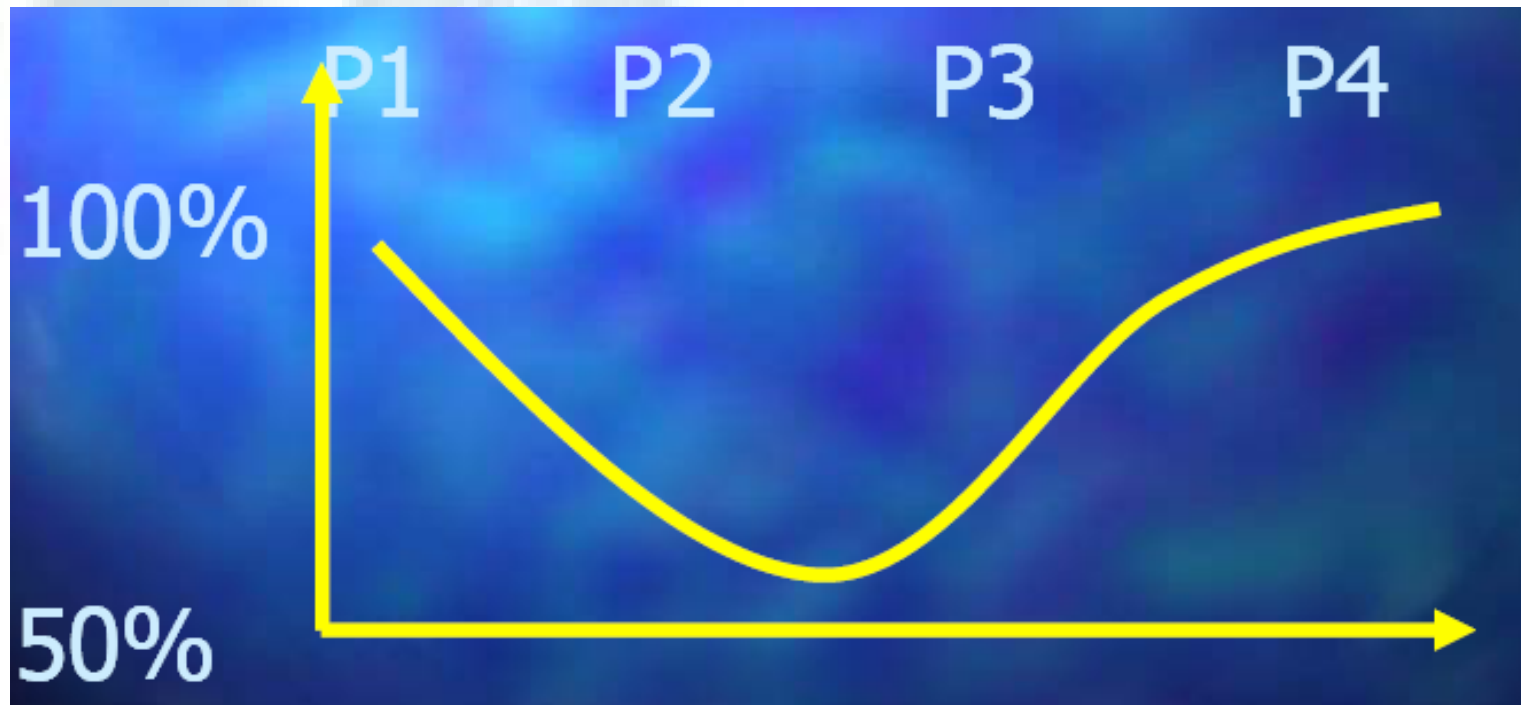


1. La constance dans la rencontre et la régularité lors de la saison.

2. L'adaptation au rythme de la rencontre.

3. L'adaptation des niveaux d'exigences des deux arbitres.

Gérer sa concentration sur toute la durée de la rencontre.

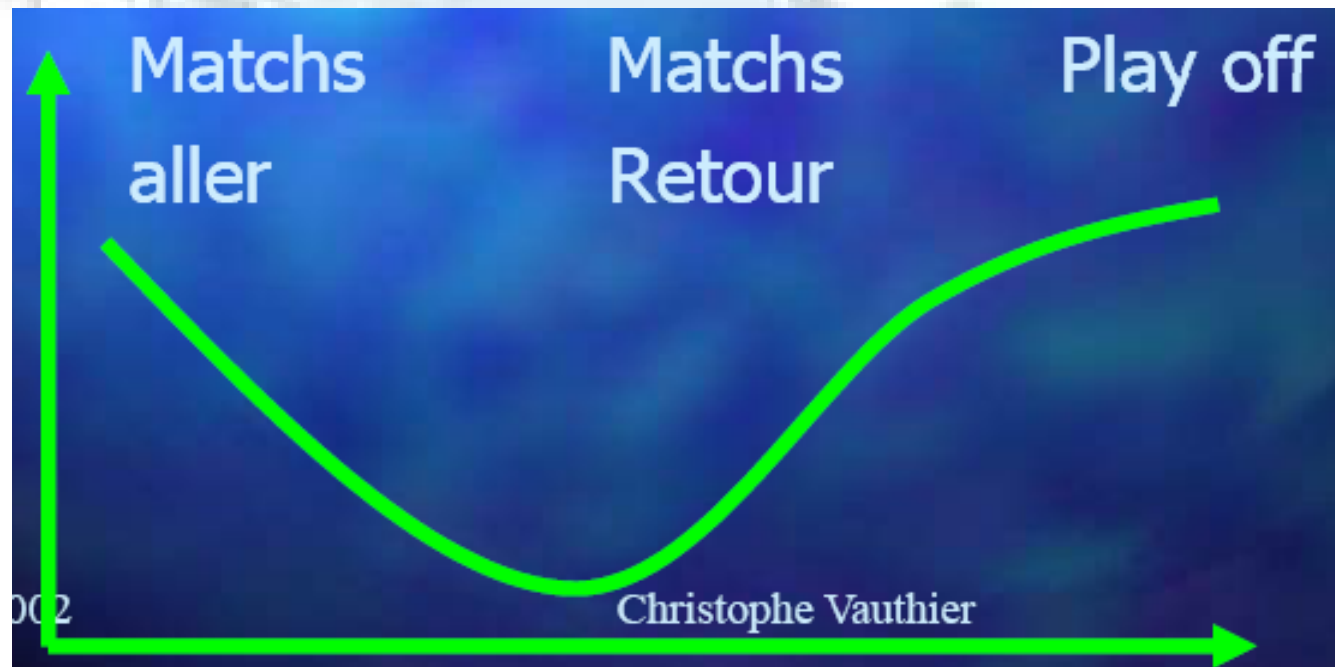


Soyez présent et cohérent particulièrement dans le « money time ».

Ce n'est qu'au moment du signal de fin de temps de jeu que vous pourrez relâcher votre attention.

La régularité dans le temps crée la réputation de l'arbitre.

Il est préférable d'être à 85% de ses possibilités sur toute une saison plutôt que de faire des matches à 100% et d'autres à 65%



Niveau de tolérance théorique souhaité
Évolution de l'intensité et de la fréquence des contacts
Niveau d'intervention des arbitres.



- Soyez vigilant sur les changements de rythmes d'une rencontre.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

- Anticipez l'imprévu pour être en avance sur les joueurs.

- Recherchez les indices déclencheurs d'un changement de rythme ou de ton dans une rencontre.

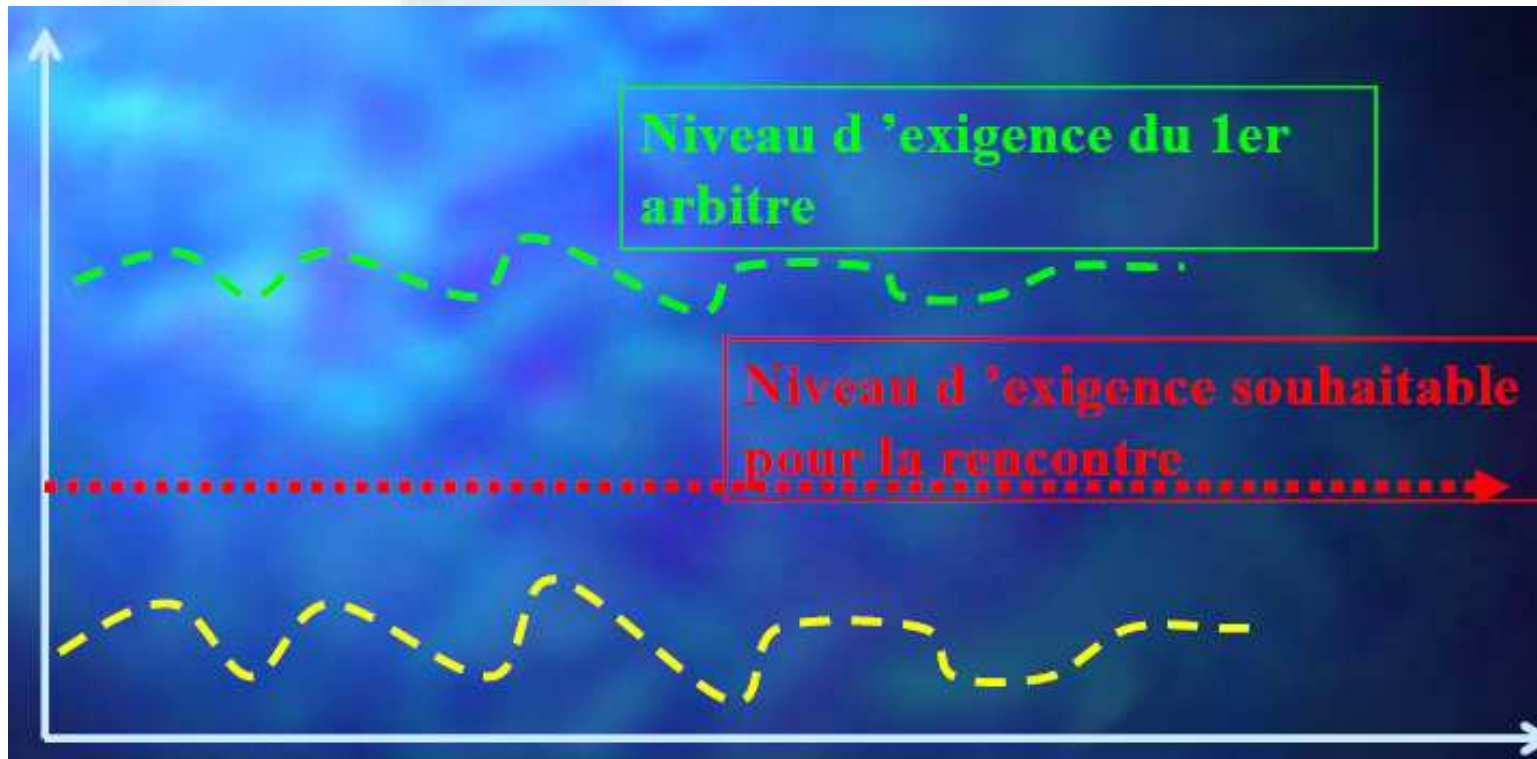
- Ne vous laissez pas endormir par la monotonie d'une rencontre sans histoire.

Adaptation au niveau d'arbitrage de son collègue.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball



Niveau d'exigence du 2ème arbitre

15

Réalisez un travail cohérent en équipe dès les premiers coups de sifflet.:



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

- Discuter de votre niveau d'arbitrage avant la rencontre.
- Ne pas hésiter à communiquer au cours de la rencontre pour vous recadrer.
- Soyez honnête avec vous-même
- Soyez honnête avec votre collègue.

Réalisez un travail cohérent en équipe dès les premiers coups de sifflet.:



- Discuter de votre niveau d'arbitrage avant la rencontre.
- Ne pas hésiter à communiquer au cours de la rencontre pour vous recadrer.
- Soyez honnête avec vous-même
- Soyez honnête avec votre collègue.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Ne forcez pas votre coup de sifflet si rien ne se passe dans votre zone de responsabilité pendant plusieurs minutes.

Faites vite le point si votre collègue vient siffler chez vous. Trouvez vite une situation cohérente... c'est vous ou c'est lui ?

Ne gardez pas un jugement négatif sur votre collègue. Faites passer votre message... mais percevez votre collègue.

Avant le match :



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

-Vous êtes jugé dès que vous entrez en contact avec les gens :

Respectez-les, votre attitude doit inspirer confiance.

Regardez vos interlocuteurs.

Le climat de confiance s'instaure par l'attention et l'écoute.

Au début de la rencontre

Soyez dans le match dès le départ, dégagez une force, de l'énergie par vos déplacements, vos coups de sifflet, votre gestuelle.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Donner vos limites dès votre premier coup de sifflet.

Utilisez un arbitrage préventif.

Sentez les impacts de vos décisions.

Sifflez l'évidence.

Évitez les coups de sifflet inutiles.

Ressentez les réactions des entraîneurs et des joueurs pour mieux les comprendre.

Au cours du jeu



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Rentrez dans le match :

-Arrêtez les problèmes avant qu'ils ne démarrent
(anticipation, vigilance)

Ne mettez pas le feu où il n'est pas

-il faut, différencier, informer, sanctionner dans votre gestuelle.

Au cours du jeu



Utilisez un arbitrage préventif :

-Informez, prévenez si c'est possible.

-puis laisser les joueurs prendre leurs responsabilités s'il ne veulent pas s'adapter.

Gagnez la confiance des entraîneurs et des joueurs pour contrôler le jeu.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

A la troisième période :

Attention au changement de tempo, de rythme de la rencontre.

Soyez vigilant !

A la quatrième période :



Comprenez les enjeux et les impacts de fin de match.

1. Les gens ne se souviennent que des erreurs de l'arbitre en fin de rencontre.
2. Une erreur à cette période a plus de conséquences sur le résultat d'une rencontre.
3. Elle accentue les images négatives sur l'arbitre.

Conséquences :



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Aucune décision ne doit laisser penser que vous avez décidé de l'issue de la rencontre.

Préparez-vous à faire un sans-faute.

Les joueurs se fatiguent, les contacts et les interventions sont moins précis.

N'attendez pas la fin de rencontre pour prendre vos responsabilités.

Le « Money Time »

Soyez sûr de vos décisions, vous devez tout voir.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Si la pression augmente, le niveau de l'arbitrage doit rester le même.

Ne montez pas le niveau d'exigence de votre arbitrage...

L'engagement physique plus dense n'implique pas des fautes systématiques...

A même contact, même sanction.

Gagnez la confiance des entraîneurs et des joueurs pour contrôler le jeu.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Fin de rencontre :

Sortez du terrain dignement.

Vous devez avoir donné le meilleur de vous-même.

Votre jugement doit avoir été sans faille.

Conclusions :

Soyez constant et cohérent durant toute la durée de la rencontre.

Définissez, dès le départ le niveau de tolérance et maintenez-le.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Réalisez un travail d'équipe en étant à l'écoute de votre partenaire, calquez-vous sur lui.

Soyez régulier et anticipez les changements de rythmes de la rencontre pour **être présent au bon moment.**

Sifflez l'évidence... ce qui est bon pour le jeu.

Dégagez force et conviction tout en étant à l'écoute.



FIBA
EUROPE

We Are Basketball

Idée originale de Mr Christophe Vauthier
Ex arbitre international France

**Comment Améliorer la
collaboration avec son collègue:**

**Par le Pre-game ou conférence
d'avant match**



La concertation avant la rencontre est extrêmement importante.
Les points à discuter comprennent:

1. **situations spéciales: situations d'entre-deux, fautes techniques, lancers francs, etc.,**
2. **coopération et travail d'équipe surtout en cas de coups de sifflets simultanés,**
3. **tentatives de panier à trois points,**
4. **sentir le jeu,**
5. **principe de l'avantage/désavantage,**
6. **placements et les responsabilités dans certaines actions,**
7. **couverture du terrain loin du ballon,**
8. **défense "deux contre un" et la défense "pressing",**
9. **fin du temps de jeu d'une période ou prolongation,**
10. **problèmes occasionnés par les participants et les spectateurs,**
11. **méthodes générales de communication.**

Un peu d'humour: les petites phrases amusantes!

- **Pendant toute la rencontre, l'équipe B a placé ses 3 "bûcherons" en dessous de l'anneau. Sanctionner la violation des 3 secondes en début de partie n'aurait pas été une mauvaise chose; vous vous seriez épargné certaines critiques.**
- **Transition arbitre de queue->arbitre de tête, toujours regarder le jeu et ne pas reculer à reculons.**
- **Interdiction d'autoriser un joueur à se pendre à l'anneau pour remettre le filet !!!**

Un peu d'humour: les petites phrases amusantes!

- **Soyez plus attentif à la faute du pivot dans le hedging. 2 loupés et puis impec.**
- **Vous êtes les chefs d'orchestre et les joueurs et coaches, les musiciens.**
- **Le placement sur TM était bon, juste faire attention le jour où vous aurez des danseuses.**

En conclusion, je cite monsieur Karl Jungebrand qui dit:

La première étape dans notre développement est d'admettre nos carences et être prêt à les corriger.

Je dis que l'arbitrage n'est rien d'autre que:

- 1. Savoir anticiper ce qui va se passer.**
- 2. Comprendre ce qui se passe maintenant.**
- 3. Réagir correctement à ce qui s'est passé.**



C'est Fini