

# Un arbitrage rigoureux pour former le joueur et faciliter le jeu.

DES PRATIQUES

**David Chambon**, enseignant au collège Jacques-Yves Cousteau de La Garde, ex-arbitre FIBA et Euroleague, propose une conception de l'arbitrage appuyée sur la prise en compte de règles évolutives garantissant l'évolution du jeu et sans dénaturer l'esprit initial de Naismith.

En tant qu'enseignant d'EPS au collège depuis de nombreuses années, il existe une difficulté professionnelle à laquelle je suis régulièrement confronté. Lors d'un cycle de 10 séances à raison d'1h30 de pratique effective, comment puis-je faire pour que l'ensemble d'une classe de 6<sup>e</sup> atteigne les compétences demandées comme celle de rechercher le gain d'un match en privilégiant la progression rapide du ballon vers la cible adverse afin de pouvoir tirer dans une situation favorable. Ici, le travail de passes, de dribbles, de tirs reste un chantier important dans des conditions de pratique contraignantes.

De plus, je dois m'assurer aussi que lors des oppositions, le jeu puisse se dérouler de manière fluide sans que les joueurs-euses « perdent » du temps à discuter autour de fautes ou de violations sifflées ou non, au détriment de la pratique et donc des acquisitions envisagées.

Mon propos dans cet article s'attachera donc, à proposer un regard sur ce 2<sup>e</sup> point qui est loin d'être anodin car l'institution nous demande légitimement aussi, de travailler autour des compétences sociales comme le partage des règles au sein du groupe ou encore la prise de responsabilité au travers des différents rôles comme être arbitre. Par conséquent, comment peut-on tendre vers un apprentissage efficace

de l'arbitrage pour tous les élèves dans nos conditions d'enseignement, sans pour autant délaisser l'aspect moteur de l'activité et des compétences assignées ?

**La formation de l'arbitre passera par l'appropriation de points techniques, posés de façon claire et précise qui lui profitera aussi en tant que joueur-euse.**

Je mets en avant l'idée que les compétences du joueur-euse seront des points d'appuis forts pour atteindre les compétences de l'arbitre. Aussi, en s'appuyant sur l'esprit du basket-ball, nous adapterons les règles selon les ressources des pratiquant-es tout en respectant l'essence des règles originelles de ce sport.

Lorsqu'on commence le cycle de basket au collège, la connaissance de l'activité est bien différente d'un élève à l'autre. Le spectre est assez large, allant du débutant-e au joueur.euse de club. Cette hétérogénéité se manifeste aussi sur le terrain dès les premières situations d'opposition. La qualité technique des élèves est loin d'être aboutie : reprise de dribble, marcher, faute ponctuent le jeu. Cela peut contribuer à des

**« Les compétences acquises du joueur-euse seront des points d'appuis forts pour atteindre les compétences de l'arbitre. »**

situations de discussion, de tension entre élèves au détriment du temps de jeu. Or, le temps nous est compté !

### Poser un cadre de fonctionnement

Très vite donc, travailler autour des règles afin d'enrichir les pouvoirs du joueur-euse. Nous savons que les lois du jeu sont édictées pour assurer un *équilibre entre les pouvoirs de l'attaquant et les pouvoirs du défenseur*. Ici, pour des raisons motivationnelles et d'après les caractéristiques des élèves, je préfère offrir plus de pouvoirs à l'attaquant-e plutôt qu'au défenseur-e afin de voir émerger davantage de tirs (de paniers) qui engendrent du plaisir et de l'action chez tous les joueurs-euses sans pour autant dénaturer l'essence du basket-ball. Ainsi, nous trouvons dans ce cadre, des règles que les élèves assimilent rapidement comme la reprise de dribble : dès que j'arrête de dribbler, je ne peux reprendre mon dribble. Ou encore expliquer qu'un joueur qui détient un ballon ne peut sortir du terrain. D'un point de vue de l'arbitre, cela reste aisément identifiable à partir du moment où l'on suit le jeu.

D'autres règles méritent un éclaircissement plus profond car plus délicates à appréhender au regard de la motricité singulière du joueur-e. Ici, je pense à la **notion de marcher** où malgré les évolutions dans le temps, l'idée originelle de cette loi du jeu, se basait sur l'interdiction de courir avec le ballon.

Mais, dans un premier temps, je commence par aborder la **règle du non contact**, garante d'un jeu fluide, garante aussi de l'intégrité physique des joueurs et limitant les arrêts de jeu. Nous expliquons aux élèves que chaque joueur-euse **possède son propre cylindre** délimité à l'avant par ses paumes de main et ses pieds, à l'arrière par ses fesses, et sur les côtés par ses bras et ses jambes.

Lors d'un dribble, dès qu'un joueur-euse **crée un contact, dans le sens où il va dans le cylindre de son opposant-e, il commet une faute**. En conséquence, le défenseur-e est fautif si :

- Il pose ses mains sur le porteur de balle.
- Un contact se produit sur la hanche, l'épaule ou les bras.

Par ailleurs, l'attaquant-e est fautif si celui-ci ou celle-ci écarte avec son avant-bras ou sa main pour empêcher le défenseur-e de prendre le ballon. Tout comme, il n'est pas fautif si le défenseur-e arrive à placer son torse sur la trajectoire du porteur de balle (PB) et on sifflera une faute contre le PB, voir illustration ci-dessous. Afin d'illustrer l'ensemble de ces points, prenons pour exemple une situation d'apprentissage classique de 2c 1 + 1 avec 2 attaquants, 2 défenseurs et 2 arbitres où chacun se trouve sur une moitié de terrain afin de limiter les jugements en mouvement, source d'erreur. On change de rôle à chaque passage. Le but pour les attaquants est d'atteindre la cible

adverse en progressant par des passes ou des dribbles pour pouvoir tirer dans une situation favorable. Les défenseur-es doivent empêcher les attaquants-es de tirer. On leur donne aussi comme consigne de se placer entre le porteur de balle et leur panier. Au fil des séances, celle-ci peut être affinée sur le plan moteur en leur demandant d'espacer les pieds de la largeur des épaules, de fléchir les genoux tout en gardant les hanches légèrement en arrière, relever la tête et le haut du corps pour assurer une position équilibrée en étant dans son propre cylindre. Enfin, j'encadre mes appuis dans les appuis de mon vis-à-vis. J'adopte dès lors, une attitude de défense idoine à une défense efficace sur mon opposant-e.

La consigne que l'on donne aux arbitres, est de se positionner en arrière et sur les côtés du couple PB/défenseur du PB. En effet, ne pas être collé aux joueurs et se tenir à une distance d'environ 4 mètres, me permet de voir l'intégralité des joueurs PB/défenseur, notamment l'espace entre les 2 joueurs, en utilisant la vision centrale. Maintenir cette position est important pour pouvoir juger notamment de la responsabilité du contact défenseur ou attaquant. Ainsi, l'arbitre doit ajuster son placement par des petits déplacements permanents pour toujours **apprécier l'espace entre les deux joueurs**. Le fait d'être bien placé contribue à un meilleur jugement de l'action. À ce niveau de pratique, on s'intéresse uniquement au couple PB / déf PB. Au collège, le jeu hors-ballon ne doit pas attirer l'attention des arbitres. Ainsi, on donne comme repère à l'arbitre qui juge les fautes, de regarder la position du défenseur. Le but est de réduire les informations pour l'arbitre débutant. Il pourra identifier la responsabilité du contact.

Contact ou pas ? Oui, j'interviens / Non, le jeu continue

Qui en est responsable ? Si défenseur, faute défense  
Si contact, est-ce au niveau du torse ? Oui, faute d'attaque / Non faute défenseur

Lors des situations d'apprentissage, nous ne demandons pas aux arbitres de faire les gestes conventionnels issus du code de jeu, ni d'utiliser un sifflet mais d'énoncer haut et fort en disant « faute ». De mon point de vue, cela facilite l'expression et l'instantanéité de la prise de décision.

### La règle du marcher

Cette règle n'a cessé d'évoluer en fonction de l'équilibre accordé entre les pouvoirs de l'attaque vs les pouvoirs de la défense. Il est difficile ici d'aborder tous les changements et les subtilités de cette règle mais l'esprit reste le même à savoir qu'on ne peut pas prendre un avantage sur la défense en courant avec le ballon sans le faire rebondir au sol. Il est communément admis dans les esprits que le joueur ne peut faire plus de 2 pas avec le ballon. En ce qui me concerne, dans nos oppositions, on identifie rapidement des marchers dans les situations suivantes :  
- la pression subie par la défense qui fait reculer les appuis du PB,



- l'enchaînement de l'attrapé du ballon pour dribbler,
- la difficulté de s'arrêter après un dribble pouvant être suivi d'un tir.

Clairement, le ratio tir/possession reste faible, c'est dû notamment aux pertes de balle provoquées par l'activité de la défense mais aussi par une carence du point de vue des fondamentaux techniques : équilibre du corps peu maîtrisé entraînant des marchers. Afin d'améliorer l'attaque, nous facilitons le travail d'efficacité pour atteindre la cible en étant au départ, très souples sur le marcher, le temps nécessaire pour acquérir les fondamentaux comme le pied de pivot, comme le tir en course ou encore les départs en dribble. Lors des premières séances, je donne ainsi comme consigne aux élèves de 6<sup>e</sup> de ne pas se focaliser sur le nombre d'appuis que peut faire un PB. Je donne davantage de possibilités aux élèves débutants de s'exprimer dans la pratique sportive.

J'envisage de donner plus de pouvoirs à l'attaquant puis devenir plus restrictif au fur et à mesure du travail technique effectué autour des fondamentaux individuels, et sous le prisme de prise d'avantage sur la défense. Progressivement, pendant notre cycle, sur le pied de pivot, sur le départ en dribble et sur le tir en course, nous nous attachons à sanctionner les comportements non conformes aux attendus.

En conclusion, nous savons que le basket-ball présente une multitude de contraintes sur différents aspects (moteur, décisionnel, énergétique, culturel, social) autour d'un cadre réglementaire complexe et exigeant. Nous avons présenté quelques repères notamment autour de la règle du non-contact, pouvant aider les élèves à mieux appréhender l'arbitrage autour de compétences qui enrichiront aussi leur qualité de joueurs. Nous nous sommes uniquement centrés sur un niveau de collège mais ces règles doivent être évolutives selon les compétences du groupe afin de préserver l'équilibre que l'on souhaite donner autour de cette dialectique attaquant vs défenseur, sans jamais dénaturer les règles originelles de Naismith et donc de s'éloigner de l'esprit du jeu. La mise en place de l'arbitrage dans le milieu scolaire doit être effective à chaque moment de nos séances. **En effet, les connaissances issues de l'arbitrage vont nourrir les compétences dans le jeu et inversement.** ♦ DC

### DES PETITS RIENS QUI CHANGENT TOUT !

## Constitution des équipes

Je demande aux élèves leur niveau avec les questions suivantes : qui a fait du basket, pendant combien de temps, où ?

Cela me permet un classement arbitraire en 4 niveaux :

N1 : plusieurs années de pratique en club ou à l'AS, les joueurs ont de véritables acquisitions de basketteurs.

N2 : pratique en collège en EPS, une année ou deux en club ou AS, quelques acquisitions.

N3 : pratique personnelle non encadrée ponctuelle, du potentiel.

N4 : pas de pratique.

Les équipes sont constituées d'un-e élève de chaque niveau.

Puis je régule l'attribution de niveau au cours des séances, mais peu car finalement tout le monde progresse et passe d'un niveau à l'autre.

Cela permet de jouer très facilement sur les groupes, les équipes en fonction du travail prévu.

Des rapports de force équilibrés en équipes hétérogènes en leur sein ou au contraire en équipes de même niveau ou encore de jouer à effectifs réduits en 1 x 1, 2 x 2, 3 x 3.

Car il n'y a pas besoin de garder en permanence la même équipe sur tout le cycle pour construire des projets d'équipe.

Ou de travailler par groupes de niveaux, ou encore de solliciter les N1 comme meneurs de jeu pour les N3, N4. ♦ CP