

L'enseignement de l'arbitrage en sports collectifs

dans le cadre scolaire. Exemple en basket-ball

La qualité de l'arbitrage conditionne le bon déroulement d'une séance en sports collectifs. L'acquisition de cette compétence se justifie également en vue de l'atteinte de finalités et de compétences de la discipline.

En nous appuyant sur les textes pour le collège et pour le lycée nous nous fixerons des objectifs pour les niveaux concernés puis nous définirons des contenus d'enseignement et l'évaluation qui en découle. Nous envisagerons également des possibilités de soutien qu'il est possible d'apporter aux élèves en difficulté dans l'acquisition de cette compétence afin de permettre la réussite de tous.



Rappel des textes :

Les documents d'accompagnement pour les collèges et les lycées concernant l'arbitrage en basket font apparaître la volonté de voir développer cette compétence, en accroissant le niveau d'exigence sur le cursus scolaire, et en passant d'une responsabilité partagée vers une responsabilité individuelle :

- pour le niveau 6^{ème} : « sur la base d'indices essentiels du jeu, réagir et appliquer la décision correspondante (auto arbitrage ou arbitrage à plusieurs) »
- pour le niveau 5^{ème} : « réagir aux actions et infractions et appliquer les réparations correspondantes pour les joueurs de son niveau (arbitrage à plusieurs).
- dans les thèmes d'étude pour la classe de 2^{nde} : « un arbitrage très rigoureux des règles liées aux fautes et violations » est requis.

Ces acquisitions contribuent, plus généralement, à l'atteinte :

- des finalités des programmes des collèges, « en offrant des occasions concrètes d'accéder aux valeurs sociales et morales, notamment dans le rapport à la règle, et contribuer à l'éducation à la citoyenneté »,
- des compétences générales des collèges comme : « la gestion et l'organisation individuelles et collectives des apprentissages ... ».
- des composantes méthodologiques en lycée : « la confrontation directe et étroite à la pratique des activités physique implique l'acquisition de méthodes, d'attitudes, de démarches réflexives face aux apprentissages ».
- de savoir-faire sociaux des programmes de 2^{nde}, comme : « s'entendre collectivement pour la conduite des activités physiques », « permettre aux élèves de coopérer, d'argumenter et de négocier des conflits », « maîtriser les enjeux d'une confrontation », « adopter des attitudes qui valorisent le respect de l'autre ».

Les objectifs de l'apprentissage de l'arbitrage dans ce cycle :

- aider les élèves à intégrer les points de règlement en liaison avec leur niveau de pratique
- permettre à toute la classe d'être active simultanément, sur des terrains différents, donc augmenter les temps d'apprentissage.
- développer des capacités à prendre en charge un groupe (avoir de l'assurance, décider avec détermination, gérer un conflit, être constant et équitable dans son niveau d'exigence...).
- contribuer aux progrès de son camarade (les joueurs arbitrés devront, à l'issue du match, porter un jugement destiné à favoriser les progrès de l'élève qui arbitrait sur leur terrain)

On peut espérer que les élèves qui auront pris confiance en assumant ces rôles auront développé des qualités pour intervenir face à un groupe, pour animer un projet commun, pour juger une prestation ou pour gérer une situation conflictuelle par exemple. Ces qualités pourront peut être également améliorer les attitudes vis-à-vis des arbitres, d'une façon générale, en tant que joueur, ou que spectateur.

Exemples de situations support du travail sur l'arbitrage :

Nous proposons aux élèves un tournoi à 7 équipes hétérogènes en leur sein, homogènes entre elles sur les 3 terrains de basket transversaux du gymnase (match gagné : 3 points, match nul : 2 points, match perdu : 1 point).

Terrain 1:	A-B	A-C	A-D	B-E	A-E	A-F	A-G
Terrain 2:	B-C	D-F	B-F	C-F	B-C	B-G	B-D
Terrain 3:	E-F	E-G	C-G	D-G	F-G	D-E	C-E
Arbitre :	G	B	E	A	D	C	F

Plusieurs matches courts du tournoi se déroulent en fin de chaque séance sur les trois terrains transversaux du gymnase. Peu de séances sont donc nécessaires pour permettre à tous les élèves d'arbitrer en responsabilité afin que, comme pour les autres apprentissages, une quantité d'expérience suffisante permette à chaque élève de progresser dans l'acquisition de cette compétence.

On pourra également faire cet apprentissage au cours d'un tournoi à 6 équipes dont chacune cède un arbitre à chaque match, en veillant à ce que la rotation les concerne tous. Les absences éventuelles d'élèves sont moins dérangeantes dans ce deuxième cas.

Les contenus d'enseignement :

Dans l'histoire du basket, les interdits ont toujours visé à préserver l'équilibre entre l'attaque et la défense et à prendre en compte l'évolution du niveau des joueurs. Dans le cadre scolaire, les choix retenus doivent également aller dans ce sens. Le rôle de l'arbitre est donc de chercher à faire vivre le jeu, en assurant une équité des droits des joueurs, dans le respect d'une règle liée au niveau de jeu des élèves.

Pour éclairer les élèves sur nos attentes et faciliter l'apprentissage de l'arbitrage, nous décomposerons cette compétence en quatre champs :

1) la mobilité : elle doit permettre à l'arbitre :

- d'une façon générale, de se situer toujours près de l'action (c'est l'attente minimum pour un niveau débutant)
- d'ajuster son placement en se décalant des joueurs qui masquent la visibilité de l'action et d'éviter de gêner le déroulement du jeu.

2) la forme de l'intervention : il s'agit de la capacité à intervenir clairement et brièvement en étant compris de tous, que se soit oral ou par gestes, dès qu'une faute est commise (auprès des élèves nous choisissons le terme d'arbitre méthodique).

L'arbitre intervient en trois étapes successives : 1) siffler, 2) annoncer quelle est la faute commise, 3) annoncer à qui donner la balle.

Dans l'histoire du basket, les signes d'arbitrages sont apparus pour des rencontres de joueurs de nationalité différentes. On demandera dans un premier temps aux élèves de s'exprimer par oral de façon claire et audible sur la faute commise puis, s'ils sont en réussite, ils utiliseront le signe d'arbitrage correspondant.

3) la connaissance du règlement : il s'agit ici de connaissances procédurales (c'est en acte qu'il faut envisager leur apprentissage). L'élève devra signaler les fautes et les violations du règlement, sans en oublier et sans en rajouter (la méthode concernait la forme de l'intervention, la connaissance du règlement le fond)

❖ **Pour le niveau 6^{ème}**, on pourra retenir, en début de cycle ce qui fait l'essence de l'activité :

- les marchés (pas de déplacement balle en main dans un premier temps),
- les reprises de dribbles,
- les fautes (interdire tout contact, sans en oublier car ne pas les sanctionner peut faire dégénérer le jeu)
- les sorties (les lignes de fond doivent toujours être en arrière du panier).

Les connaissances évoluent en nombre et en précision, avec le niveau des élèves, au fil du cycle. Les situations proposées dans la séance peuvent contribuer à enrichir la connaissance du règlement :

Ex 1 : on peut aborder la règle du marché, avec une précision accrue, en liaison avec une situation intégrant le shoot en course ; l'arbitre doit savoir observer si le joueur est au sol lors de la réception de la balle ou de l'arrêt du dribble, il n'a alors plus d'appuis supplémentaires autorisés, s'il n'est pas au sol dans ces deux cas, il a droit à deux appuis balle en main.

Ex 2 : on peut aborder le pivot (qui est une exception à la règle du marché) en liaison avec une situation intégrant le démarquage.

❖ **Pour le niveau 2^{nde}**, la complexification doit se poursuivre en liaison avec le niveau des élèves, et de ce que l'on souhaite faire acquérir (on retiendra la règle de la durée limite de la conservation de la balle sans dribler (5''), afin d'inciter à une prise d'information rapide).

Enfin, **grâce à la connaissance de l'histoire de l'activité**, des aspects du règlement peuvent ou non se justifier comme par exemple :

- les terrains transversaux comportent rarement une zone réservée. Celle-ci est apparue dans l'histoire du basket, pour limiter dans le temps, la proximité de la cible aux joueurs de grande taille. Son absence nous semble donc, en scolaire moins problématique (on peut la tracer, si c'est le cas).
- la durée limitée de l'attaque a tenu à la volonté d'interdire qu'une équipe qui mène au score, ne joue que la conservation de la balle. En scolaire, si c'est nécessaire, on retiendra le sens de cette règle, et l'arbitre pourra déclasser l'équipe qui ne joue pas le jeu.

D'une façon générale une mauvaise intention ne doit jamais servir celui qui la commet (accès aux valeurs sociales et morales des finalités de l'EPS).

- 4) l'autorité :** il s'agit d'apaiser les relations entre les joueurs, et de leur faire accepter les décisions prises pour permettre un jeu serein. L'élève qui arbitre doit faire preuve d'assurance, de détermination, pour imposer sa décision, mais avec mesure, pour qu'elle soit bien perçue.

Sa mise en œuvre se complexifie, par exemple lorsque les équipes ont un score proche, lorsque le match à un enjeu « important », ou quand certains joueurs veulent influencer ses décisions.

Elle prend appui sur un pouvoir de sanction vis-à-vis des « contestataires », dont il doit user sans en abuser, et qui doit être fonction de l'erreur commise. Cela peut être un avertissement, ou encore, si un joueur entrave de façon importante le déroulement du jeu, une exclusion momentanée (ou éventuellement pour certaines classes, trois tours en courant autour du terrain de basket, en expliquant aux élèves que l'intention est de faire retrouver l'apaisement).

On note que la possibilité de punir et les explications sur son sens suffisent souvent à dissuader les comportements gênants.

C'est seulement en cas de difficulté non gérée par les élèves qui arbitrent que l'enseignant doit intervenir pour faire cesser le conflit et faire apparaître comment il aurait pu ne pas avoir lieu.



Cette autorité recouvre de nombreux aspects comme :

- siffler « fort » et parler avec assurance pour expliquer l'arrêt du jeu,
- avoir une proximité de l'action (cela donne de la crédibilité à l'arbitre),
- faire preuve de rigueur vis-à-vis des joueurs (remise en jeu derrière les limites du terrain, à chaque arrêt la balle peut passer brièvement par l'arbitre,...) et vis à vis de lui-même (à l'entre deux, le lancer de balle doit être équitable, 1m au dessus des joueurs, il doit annoncer « fort » la marque à chaque panier, etc.).
- intervenir auprès des joueurs qui commettent des fautes répétées, dangereuses ou mal intentionnées pour les « canaliser ».

D'une façon générale, l'autorité et la connaissance du règlement sont liées, car les joueurs perçoivent mal un arbitre exigeant qui maîtrise incorrectement les connaissances règlementaires ou qui n'utilise pas l'avertissement ou la sanction à bon escient.

Dans la gestion des tensions, les élèves doivent être amenés à identifier des règles comme :

- si deux joueurs sont en conflit, l'arbitre doit exiger que la discussion, apaisée, passe par lui.
- si un joueur met en cause son jugement, il doit exiger que la forme soit apaisée et s'il le juge nécessaire, renforcer ses explications.

L'évaluation :

Avant d'être évalué, il nous semble nécessaire que chaque élève soit au moins deux fois en charge d'un terrain pour progresser, outre l'apprentissage que constituent les moments d'échange et l'observation des autres élèves en situation. L'évaluation sur 20 se décompose selon les 4 champs destinés à faciliter l'acquisition de cette compétence. Elle est élaborée en collaboration avec les élèves arbitrés, et s'appuie sur les conduites typiques suivantes :

1- la mobilité :

N1 - l'arbitre se trouve dans le demi terrain de l'action, mais, lorsqu'il y a un deuxième arbitre il reste proche de son camarade (cette attitude révèle son manque de confiance en lui).

N2 - l'arbitre se situe à proximité de la balle.

N3 - il est proche de l'action, et ajuste en permanence son placement en se décalant des joueurs qui gênent sa visibilité de l'action.

2- la méthode :

N1 - l'arbitre intervient parfois pour s'expliquer avant d'avoir arrêté le jeu (il est dans une conduite émotionnelle), ou des élèves se substituent à lui car il est long (car incertain) à prendre ses décisions.

N2- il intervient toujours en trois étapes mais des élèves redemandent parfois des explications sur les causes de l'arrêt de jeu.

N3- il profite instantanément de l'attention qui suit le signal de l'arrêt du jeu, et son intervention est brève, pour que le jeu se relance rapidement, et comprise de tous (de préférence par signe).

3- la connaissance du règlement :

N1- l'arbitre commet des oublis dans les fautes à sanctionner.

N2- il signale l'essentiel des fautes avec une relative équité et constance

N3- l'arbitre sait globalement ajuster son niveau d'exigence à celui des joueurs, en préservant l'esprit de l'activité, ce qui autorise une continuité du jeu.

4- l'autorité :

N1- L'arbitre n'ose pas « prendre sa place ». Il se laisse parfois influencer par certains joueurs. L'enseignant doit parfois intervenir pour calmer les esprits, car l'élève en charge du terrain n'y parviendrait pas seul.

N2- le jeu se déroule globalement sans tensions, l'arbitre n'est mis en difficulté que par les joueurs « difficiles », ou lorsque l'enjeu est perçu comme important.

N3- l'arbitre permet un jeu apaisé, les joueurs lui font confiance, y compris dans les cas difficiles.

Quel soutien apporter aux arbitres en difficulté ? :

L'enseignant, en sports collectifs, est confronté simultanément à la nécessité de mettre les arbitres en responsabilité pour qu'ils progressent, mais en cas de difficulté de leur part, il doit veiller à ne pas créer les conditions d'un conflit qui ne serait bien sûr pas tolérable, mais que les circonstances auraient induites. Les difficultés notables d'un arbitre, doivent trouver dans le cadre scolaire des réponses adaptées. Plusieurs propositions nous semblent possibles :

- L'arbitrage peut être assuré dans un premier temps par deux élèves ayant des responsabilités partagées, ce qui limite pour les joueurs les effets d'un arbitre défaillant, mais ne nous semble pas constituer pour lui un réel moment de formation.
- C'est pourquoi, dès que possible, il nous semble important d'évoluer vers un arbitrage, seul, en responsabilité. Cependant, si cet arbitre est inexistant, un binôme doit être chargé de corriger les erreurs commises (il intervient après celui ci uniquement si nécessaire et non simultanément).
- Si l'enseignant pressent parfois que l'un des trois terrains peut être difficile à arbitrer (moindre capacité de certains joueurs à tolérer les erreurs par exemple), ou que parmi l'équipe qui doit se répartir les arbitrages, certains élèves risquent d'être en difficulté, il doit alors choisir le terrain à arbitrer pour que celui-ci soit concordant avec le niveau de l'arbitre.

On observe des comportements qui reviennent fréquemment, auxquels des remédiations peuvent être éventuellement proposées :

- lorsque les oublis de fautes à signaler découlent d'une mobilité insuffisante qui ne leur permet pas une réelle visibilité, les conseils porteront dans un premier temps sur cet aspect.
- l'arbitre peut ne pas avoir intégré les connaissances déclaratives et donc ne pas en mesure de les mettre en oeuvre. On peut lui faire verbaliser au moment des rappels de début ou de bilan de séance.
- l'arbitre peut être intimidé et avoir peur de jouer son rôle. L'enseignant peut demander aux joueurs de respecter ses décisions et rester à ses côtés pour le rassurer (l'autorité de l'adulte se substitue à l'autorité défaillante). On peut également demander à ce que la balle passe systématiquement par lui pour lui imposer une prise de décision. Enfin, l'enseignant peut également arrêter le jeu à sa place et lui demander seulement les explications qui suivent. Le choix retenu tient à l'élève et au groupe.

Conclusion :

A la fin de chaque série de trois matchs, on peut organiser d'une discussion « encadrée » entre les élèves arbitrés sur un même terrain pour permettre aux arbitres de progresser, et également pour apprendre à certains élèves à tolérer quelques erreurs d'arbitrage (chacun, en recevant du groupe un commentaire sur sa prestation d'arbitre, est amené à comprendre qu'il s'agit d'un moment de formation et qu'une tolérance minimum s'impose).

L'enseignant peut, pour chaque arbitre, énoncer successivement 6 notes possibles (de 0 à 5), les joueurs du terrain concerné, sans tenir compte des autres avis, lèvent la main à l'annonce qu'ils retiendraient. Cela



permet à l'intéressé de se situer avant que ces joueurs apportent ensuite des propositions d'amélioration en s'appuyant sur les quatre champs évoqués précédemment.

La finalité étant de faire progresser l'intéressé, tout doit être dit sur le fond (sans s'écarter de l'essentiel), mais la forme doit être recevable. L'enseignant, lorsque les observateurs ont relevé un grand nombre de difficultés, peut faire émerger un ou quelques aspects positifs pour que l'élève n'aborde pas l'expérience suivante en manque de confiance.

La compétence à arbitrer proposée ici en basket nous semble, par son approche, pouvoir être réinvestie dans d'autres sports collectifs d'approche similaire.

Les acquisitions liées à l'apprentissage de l'arbitrage ne constituent pas l'exclusive d'un cycle de basket. On observe que les qualités humaines requises par l'arbitrage (s'imposer, avec mesure, vis-à-vis d'un groupe) permettent parfois de valoriser des élèves qui rencontrent des difficultés dans les autres domaines d'acquisition du cycle, ce qui donne une chance supplémentaire à chacun d'être en réussite.

Les élèves dont la mobilité est réduite du fait de handicap peuvent acquérir cette compétence avec un ajustement des attentes sur leur proximité de l'action.

Pascale Dupré

Pascale.Dupre@ac-orleans-tours.fr