

Pétanque

Guide de l'arbitrage



par Mike Pegg
Arbitre international

Guide de l'arbitrage



Mike Pegg,
Arbitre international
Président, Confédération
Européenne de Pétanque

Mon objectif est depuis longtemps de fournir aux arbitres de pétanque un outil de travail, un guide de l'arbitrage, pour aider les nouveaux arbitres, les arbitres existants et leurs fédérations à mieux comprendre les devoirs et fonctions de l'arbitre.

Après de longues heures de recherche, la lecture de plus de 28 ans de mon journal personnel d'arbitrage et le rassemblement de toutes les informations provenant de diverses sources, j'ai enfin mis au point ce Guide de l'arbitrage.

Ce guide est conçu pour aider le candidat dans la carrière qu'il a choisie et pour promouvoir la formation et l'évaluation uniformes des arbitres.

Il répond aux questions que vous vous posez, de "Comment utiliser les outils de mesure" à "Comment devenir arbitre", et comprend des lignes directrices, des explications de certaines règles clés, des détails sur la préparation individuelle et l'accréditation.

Le guide, de par sa nature, n'est pas gravé dans le marbre et il doit être mis à jour avec les dernières informations vous permettant d'actualiser l'application des règles de notre sport.

J'espère que vous me ferez part de vos commentaires et suggestions afin que je puisse continuer à développer et à faire vivre ce guide. Veuillez les envoyer par courriel à petanqueumpire@icloud.com et si vous avez des questions, je m'efforcerai de vous répondre le plus rapidement possible.

La rédaction de ce guide a été plus difficile que je ne le pensais et plus enrichissante que je n'aurais pu l'imaginer. Rien de tout cela n'aurait été possible sans le soutien de mon épouse Marie.

Merci à mon ami Jean-Yves Robic pour son aide durant la relecture et Patrick Grignon, arbitre international (FFPJP), pour son soutien et ses précieuses contributions à ce guide.

J'espère que ce guide de l'arbitrage vous sera utile et je vous souhaite beaucoup de succès dans votre carrière d'arbitre.

• SOURCES •

GUIDE DE L'ARBITRAGE
(Fédération Française de Pétanque et de Jeu Provençal)
Patrick Grignon / Lucette Coste / William Roux

DÉVELOPPEMENT D'ARBITRES
Bols mondiaux

LA PRÉPARATION INDIVIDUELLE
Commission australienne des sports

LA PRÉPARATION MENTALE
Officiels sportifs UK

RÈGLES POUR LE SPORT DE LA PÉTANQUE
Fédération Internationale de Pétanque & Jeu Provençal

ARTWORK
(pages 48 & 49)
Klaus Eschbach

mise à jour suite à l'adoption de nouvelles règles par l'exécutif du FIPJP, décembre 2020

Sommaire

CODE D'ARBITRAGE	Page 6
Un code pour unifier la conduite des arbitres officiant à tous les niveaux.	
DÉFINITION	Page 8
Un aperçu de l'arbitrage	
PROFIL	Page 9
Profil des arbitres	
COMMENT DEVENIR ARBITRE	Page 10
Comment devenir arbitre ou améliorer votre classement	
FORMATION DES ARBITRES	Page 11
Un exemple de structure de formation	
PROCÉDURES DE MESURE	Page 12
Comment mesurer et quel équipement utiliser	
LA SACOCHE DE L'ARBITRE	Page 21
Le contenu de base de la sacoche d'un arbitre	
DIRECTIVES	Page 22
Directives, développement des devoirs fondamentaux d'arbitre	
ERREURS	Page 25
Erreurs ou décisions erronées	
CONDITIONS	Page 26
Conscience de votre environnement	
LANGAGE DU CORPS	Page 27
Le langage corporel facilite la compréhension d'une décision	
POSITIONNEMENT ET MOUVEMENT	Page 28
Quand et où se tenir sur le terrain	
JOURNAL DE L'ARBITRE	Page 29
Tenir un journal	
LA PRÉPARATION INDIVIDUELLE	Page 30
Comment faire face à l'environnement de l'arbitrage de manière positive	
GESTION DES PERSONNES	Page 33
Communication, compétences et attitude efficaces	
EXPLICATION DES RÈGLES	Page 39
Quelques règles spécifiques expliquées	
ACCRÉDITATION	Page 51
La procédure d'accréditation des arbitres	

La faute ne doit jamais profiter à celui qui l'a commise.

Il faut apprendre pour comprendre, et il faut comprendre pour apprendre.

Le savoir n'a de valeur que s'il est partagé.

Code d'arbitrage

Les arbitres s'engagent à respecter de manière cohérente et complète les règles énoncées dans le présent code.

Ils doivent se respecter, s'encourager, s'aider et se soutenir mutuellement dans un esprit de coopération et s'engagent, en toute bonne foi, à adopter une attitude sincère, fidèle et honnête.

Obligations:

1. Les arbitres s'engagent notamment à :
 - se comporter de manière exemplaire et à être de dignes représentants du corps arbitral ;
 - porter l'uniforme officiel d'arbitre ;
 - participer chaque année à des formations obligatoires et continues ;
 - participer aux réunions organisées par la Commission de l'arbitrage ;
 - coordonner leurs activités en partageant leurs ressources et leurs compétences ainsi que leurs expériences ;
 - communiquer et partager leurs connaissances, leur savoir-faire et leur expérience à l'ensemble l'ensemble du corps arbitral ;
2. Chaque arbitre s'engage à être à la disposition des organisateurs, des joueurs et des médias conformément au cadre éthique auquel il est tenu.
3. L'arbitre s'engage à développer l'approche pédagogique de l'arbitrage.
4. L'arbitre doit participer activement à la cohésion entre les membres du corps arbitral, les organisateurs et les officiels du sport de la pétanque.
5. Chaque arbitre doit se donner les moyens d'accomplir sa tâche dans les meilleures conditions physiques, psychologiques et techniques.
6. Chaque arbitre s'engage à s'investir dans la dynamique de l'arbitrage et à y apporter son expérience et ses compétences dans le respect des différences, sans aucune discrimination.
7. Un arbitre a l'obligation d'avoir un comportement et une attitude exemplaire en toutes circonstances car il ne doit jamais oublier qu'il représente l'image du sport et de sa fédération.

Droits :

8. Chaque arbitre doit avoir :
 - accès à l'information et à la formation,
 - la possibilité de bénéficier du soutien de ses pairs ou d'autres ressources externes (psychologue, professionnel de la santé, juriste) et d'avoir des débriefings avec ses collègues.
9. Chaque arbitre a la possibilité de contribuer à la discipline de l'arbitrage dans sa dimension sportive et amicale.
10. L'arbitre est une source de propositions et de commentaires à la disposition de sa fédération et de ses membres.
11. L'arbitre dispose de moyens pour faciliter la mise en œuvre de projets et de discussions sur le rôle de l'arbitrage.

Limites:

12. Un arbitre, malgré son statut et ses responsabilités, n'est pas responsable de la sécurité générale d'une compétition, il peut donc exercer son droit de retrait si son intégrité physique et/ou morale est menacée.
13. Un arbitre est considéré comme un dirigeant, mais reste soumis aux mêmes règles, au même code de conduite, etc. que tout autre dirigeant ou joueur. Si sa licence était suspendue, il ne pourrait pas remplir la fonction d'arbitre, de délégué, de membre d'un jury, ni être un officiel participant à une compétition à quelque niveau que ce soit.

14. Chaque arbitre doit être pleinement conscient de son statut, notamment vis-à-vis des joueurs, du public et des médias, afin d'éviter d'être soumis à des "influences" néfastes pour notre sport (pression, corruption, etc.).

Il adoptera donc une attitude "réservée" et "équilibrée", sur et en dehors des terrains.

En ce qui concerne les réseaux sociaux ou toutes autres formes de communication, les arbitres ne doivent pas :

- utiliser un langage indécent ou insultant. Cela inclut toute référence inappropriée à l'origine ethnique, la couleur, la race, la nationalité, la foi ou la religion, le sexe, l'orientation sexuelle ou le handicap,
- afficher des photos inappropriées,
- faire des commentaires désobligeants sur les équipes, la discipline arbitrale, les sponsors ou les instances dirigeantes de la compétition,
- publier des commentaires contestant les décisions de leurs collègues ou de la fédération.



Définition

L'arbitrage : c'est l'action de juger une situation, de veiller à l'application des règles et de prendre des décisions sur la base de règles du jeu communes qui doivent être connues de chaque concurrent".

“un bon arbitre n'est jamais remarqué s'il fait son travail correctement”

L'arbitre, dans sa fonction, est identifiée comme une personne impartiale qui doit veiller au bon déroulement des épreuves et au respect des règles et autres règlements du sport en cas d'opposition entre deux concurrents. L'arbitre fait partie intégrante du sport, il est le garant des règles du sport.

L'arbitre est le représentant de sa fédération et doit veiller à ce que ses statuts et règlements soient respectés. Il est également chargé de veiller à ce que les valeurs véhiculées par la discipline soient également respectées.

Cette autorité est renforcée par l'attribution de diplômes attestant des compétences nécessaires pour officier selon les niveaux d'épreuves impliquant des règlements et des devoirs.

Selon le niveau de qualification, les compétences de l'arbitre seront optimisées par une pratique régulière et par la nécessité de s'améliorer dans le cadre de la formation continue des arbitres.

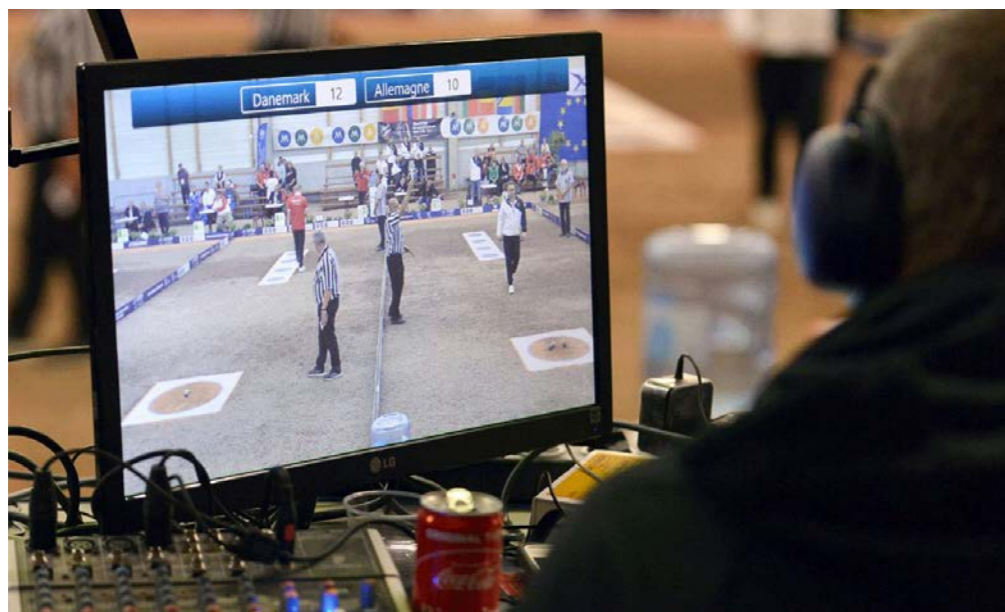
Les compétences requises pour les arbitres ont entraîné une demande accrue de “professionnalisme” de la discipline, ce qui génère une obligation de formation continue avec les ressources (formateurs, mentors, examinateurs) nécessaires.

La pétanque, en tant que sport de haut niveau, est de plus en plus médiatisée et exige par conséquent que les arbitres aient les moyens de se adapter à cette visibilité croissante.

L'arbitrage est une tâche difficile, et elle devient de plus en plus difficile.

Ce rôle, qui fait l'objet d'un examen plus approfondi que tout autre sur le terrain, nécessite une solidité mentale particulière, une appréciation des règles du sport et, en fin de compte, un amour de notre sport pour réussir en tant qu'arbitre.

L'arbitrage est une excellente façon de s'impliquer dans la pétanque. Il vous donne l'occasion de donner quelque chose en retour au sport que vous aimez, tout en contribuant à étendre votre participation.



Profil

L'arbitre de pétanque est le plus souvent un joueur qui choisit l'arbitrage pour améliorer sa connaissance des règles et aider son club.

Certains arbitreront deux ou trois fois par an et se limiteront à la qualification au niveau régional ou national.

D'autres en feront une carrière, cherchant à arbitrer aussi souvent qu'ils le peuvent et peut-être devenir arbitre européen et international.

Un petit nombre d'arbitres feront un pas de plus et s'impliqueront dans la formation et l'accréditation des arbitres.

Les principaux profils semblent être les suivants :

- Le jeune arbitre : il commence sa carrière d'arbitre alors qu'il est encore à l'école et profite des responsabilités qui lui sont confiées pour mieux comprendre les règles du jeu.
- L'arbitre “en situation professionnelle” : ses engagements professionnels génèrent des indisponibilités qui nécessitent la mise en place d'adaptations et d'aménagements individualisés (temps de travail aménagé, congé, etc.).
- Les arbitres “retraités” : ce sont les arbitres les plus courants, plus souvent impliqués dans le volet social de leur club, offrant leurs services à la fois pour l'arbitrage et pour d'autres responsabilités.

Actuellement, l'âge des arbitres en Europe varie de 16 à 85 ans, la moyenne d'âge des arbitres actifs étant de 61 ans.



Comment devenir arbitre

Pour être arbitre ou passer au grade supérieur, vous devez :

- être agréé par votre fédération ;
- être âgé de 16 ans au minimum et de 65 ans au maximum dans l'année.

Normalement, les candidats âgés de moins de 18 ans doivent obtenir l'autorisation écrite de leurs parents ou de leur tuteur et ne peuvent officier dans les concours que pour leur âge ou moins.

Remarque : les conditions ci-dessus sont données à titre indicatif, les fédérations peuvent imposer d'autres exigences telles qu'un certificat médical.

Toutefois, tous les arbitres sont tenus de suivre un stage de formation et de passer un examen.

L'examen d'arbitre se compose normalement de trois parties :

1. Une épreuve écrite chronométrée comprenant en moyenne 18 à 25 questions basées sur une variété de scénarios et d'incidents qu'un arbitre est susceptible de rencontrer pendant un match ou lors de l'arbitrage d'une compétition de tir de précision.
2. Un examen pratique qui consiste en 7 exercices de mesure.
3. Un examen oral, composé de 3 à 5 questions, chacune basée sur des scénarios ou des incidents qu'un arbitre est susceptible de rencontrer.

Les parties 2 et 3 sont souvent combinées.

Le processus de notation prendra en compte :

- La connaissance des règles par le candidat, qui est finalement évaluée par les réponses qu'il donne à l'examen écrit.
- La performance du candidat lors de l'examen pratique.
- Les réponses du candidat données sous pression lors de l'examen oral.

Le nombre total de points obtenus est utilisé pour calculer la note en pourcentage qui détermine si un candidat a réussi ou échoué et peut également être utilisé pour déterminer la note du candidat retenu.



Formation des arbitres

Les fédérations nationales sont responsables de la formation et de l'examen des arbitres dans leur propre pays.

Les personnes aspirant à devenir arbitre doivent contacter soit leur fédération nationale, soit leur commission nationale d'arbitrage.

Vous trouverez ci-dessous un exemple de structure qu'une fédération nationale doit prendre en considération lors de l'établissement d'une structure et d'un programme de formation pour ses arbitres.

Les fédérations nationales devront tenir compte de certaines questions, telles que la répartition géographique du sport dans leur pays, lorsqu'elles établiront leur programme.

S'il est peu probable que toutes les fédérations nationales s'y prennent de la même manière pour établir leur programme, il est probable que la structure de base utilisée pour le programme sera similaire.

1. La fédération nationale doit former un comité ou une "Commission National d'Arbitrage" dont les fonctions seront les suivantes :
 - développer une structure et un programme de formation pour les arbitres,
 - l'élaboration et la maintenance du matériel de formation,
 - la nomination et la formation d'instructeurs et de mentors pour la conduite du programme,
 - le suivi de l'avancement du programme,
 - la nomination et la formation des examinateurs chargés de l'examen des arbitres,
 - superviser l'examen des arbitres,
 - tenir un registre des candidats qui ont réussi l'examen,
 - la nomination des arbitres de concours.
2. La commission nationale d'arbitrage doit nommer une personne dûment qualifiée et expérimentée dans chacune de ses régions pour agir en tant qu'instructeur et mener le programme de formation en son nom.

Cette personne sera responsable devant la Commission Nationale d'Arbitrage de la formation des candidats de sa région aux règles du sport de pétanque, aux procédures de mesure, aux fonctions d'arbitre et à la manière dont elles doivent être exécutées.

La personne désignée peut choisir de s'assurer le concours d'autres arbitres qualifiés et expérimentés pour l'aider durant la formation.

3. Pour s'assurer que les candidats augmentent leur compréhension de la matière enseignée, l'instructeur doit procéder à des évaluations continues à livre ouvert sur les règles du sport de pétanque et à des évaluations continues des procédures de mesure et des capacités des candidats tout au long du programme.

Il doit fournir aux candidats un retour d'information sur leurs performances lors de ces évaluations.

4. À l'issue du programme, l'instructeur doit préparer une liste de candidats capables de passer l'examen d'arbitre.
5. L'examen d'arbitre doit être mené par un examinateur nommé par la Commission Nationale d'Arbitrage.
6. La Commission Nationale d'Arbitrage doit délivrer aux candidats qui ont réussi l'examen une accréditation officielle (par exemple, sous la forme d'un certificat) et inscrire les noms des candidats sur la liste des arbitres qualifiés pour officier lors d'événements organisés dans leur propre pays.

Procédures de mesure

1. Outils de mesure

La Commission nationale des arbitres est chargée de s'assurer que chacun de ses arbitres est compétent dans l'utilisation des outils de mesure appropriés tels que le mètre pliant d'arbitre, les pieds à coulisse, les jauges d'épaisseur et les mètres ruban de 3 m et 30 m.

2. Mise en place d'exercices de mesure

Les exercices de mesure qui font partie du programme global de formation des arbitres sont décrits dans le diagramme et le tableau des pages suivantes.

Le diagramme, qui n'est pas à l'échelle, illustre chacun des 7 exercices qui composent le programme et qui sont souvent utilisés dans le cadre de l'examen pratique des arbitres.

Le tableau et les notes qui l'accompagnent fournissent une description de chaque exercice (ce que l'exercice implique et comment il doit être mis en place) et des détails sur l'outil de mesure principal et alternatif qui doit être utilisé.



Diagramme des exercices de mesure

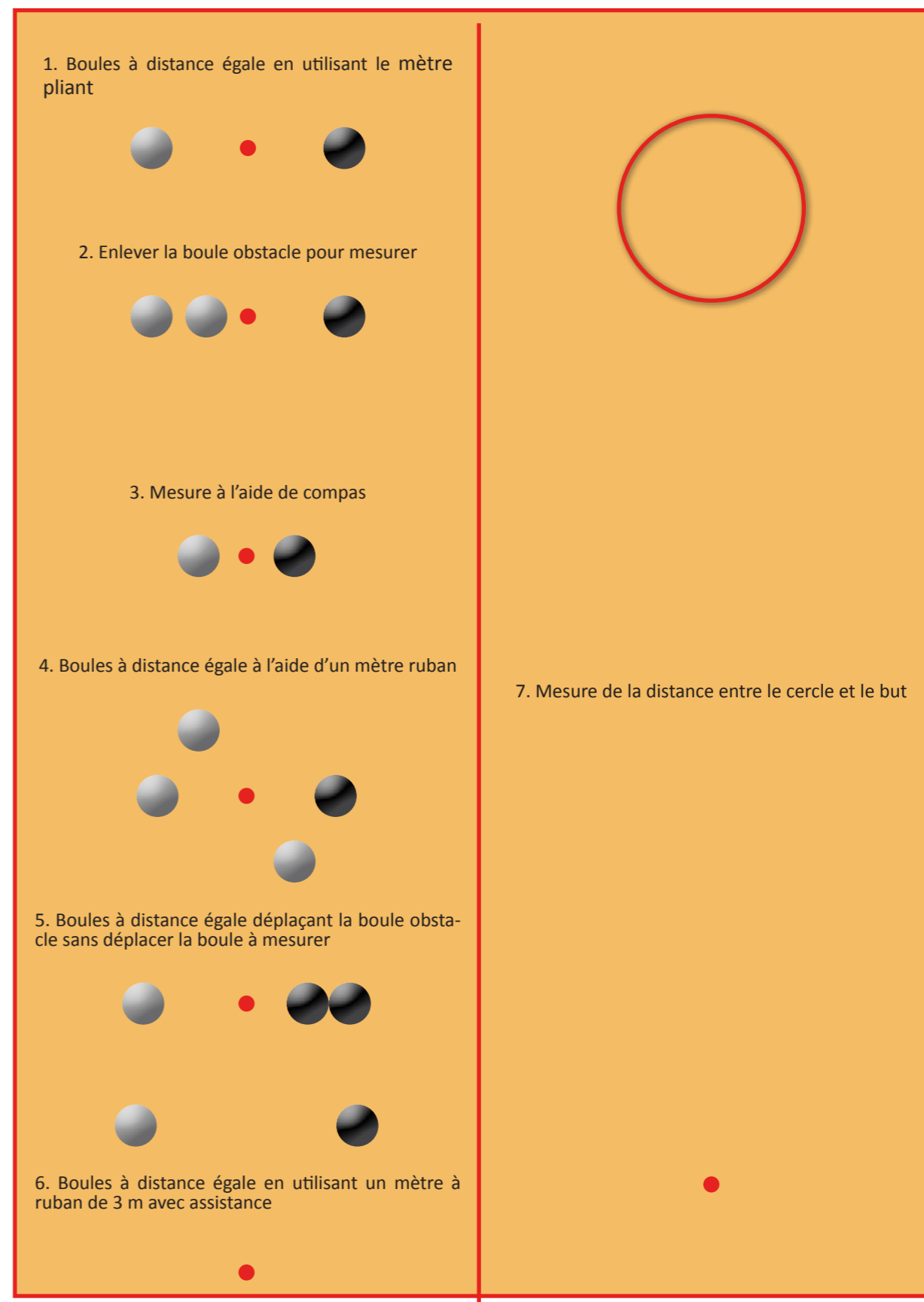


Tableau d'exercices de mesure

Préparation de l'exercice	Outil principal	Outil alternatifs
1. Mesure entre les boules et le but à une distance égale à moins d'un mètre du but.	Mètre pliant.	Mètre ruban.
2. Mesure entre les boules et le but comme l'exercice 1, mais avec une boule d'obstacle placée à la moitié de la distance entre une boule et le but.	Mètre pliant.	Mètre ruban. Compas de mesure.
3. Mesure entre les boules et le but sur une distance inférieure à 9 cm.	Compas.	
4. Mesure entre les boules et le but avec chaque boule à 80 cm du but.	Mètre pliant.	Mètre ruban.
5. Mesure entre les boules et le but comme pour l'exercice 1, mais avec une boule obstacle positionnée de manière à toucher et à empêcher une boule de rouler.	Mètre pliant. Clavettes.	Mètre ruban. Clavettes.
6. Mesure entre les boules et le but à une distance égale à plus d'un mètre du but.	Mètre ruban de 3m avec assistance.	
7. Mesurez la distance entre le cercle et le but.	Triple décamètre avec assistance.	

Remarque : le candidat doit effectuer chaque exercice avec l'instructeur prenant le rôle du joueur qui a demandé la mesure.

Le candidat doit toujours vérifier si toutes les boules ont été jouées.

Les positions des boules, des buts et du cercle doivent déjà être marquées, mais au moins un exercice doit être fait sans marquage.

Le candidat doit expliquer comment il va procéder pendant la mesure en donnant une explication claire de sa méthode et de l'équipement utilisé.

Au cours d'un ou plusieurs exercices, l'instructeur doit se tenir très près du candidat, ce qui rendra déplacement et mesures difficiles.

Chaque exercice est conçu pour tester la capacité du candidat à faire face au type de mesure demandée à un arbitre.

3. Mesurer

De bonnes techniques de mesure sont une partie importante de l'arsenal d'un arbitre. Il faut savoir comment appliquer les bonnes techniques lors de l'utilisation de chaque outil de mesure, en particulier celles qui nécessitent d'utiliser un mètre pliant et des compas.

Les procédures suivantes sont communes à la plupart des mesures et doivent être suivies le cas échéant.

1. Assurez-vous qu'on vous demande votre décision avant d'intervenir.
2. Assurez-vous que les joueurs vous indiquent exactement ce qu'il faut mesurer et demandez-leur d'enlever les boules en trop si la mène est terminée. N'enlevez pas vous-même les boules en trop.
3. Sécuriser les boules qui peuvent bouger, dans le cas d'une boule qui touche ou de la nature du terrain, en utilisant des clavettes.
4. Si la boule à mesurer est obstruée par une autre boule qui la touche, retirez soigneusement la boule qui l'obstrue après vous être assuré que sa position est marquée et que la boule à mesurer est correctement calée.
5. Travaillez toujours du côté le plus ouvert et à angle droit par rapport à la boule et au but que vous mesurez. Si possible, évitez de travailler dans l'ombre.
6. Mettez-vous à l'aise et soyez stable avant de commencer à mesurer.
7. Assurez-vous que votre tête est directement au-dessus de la ligne de mesure et assurez-vous que vous pouvez voir les deux extrémités de la mesure sans trop vous étirer.
8. Si la distance à mesurer est plus longue que ce que vous pouvez atteindre confortablement (c'est-à-dire plus d'un mètre), demandez l'aide d'un autre arbitre ou, s'il n'y en a pas, d'un joueur. Votre assistant doit prendre le côté de la boule et vous devez prendre le côté de la décision. Si l'assistant est un joueur, donnez-lui des instructions positives et précises sur ce que vous voulez qu'il fasse, en particulier si vous devez procéder à un ajustement.
9. Lorsque vous vous déplacez, faites le tour du but et des boules au lieu de les traverser.
10. Lorsque la mesure est proche (c'est-à-dire que des compas ou des jauges d'épaisseur sont nécessaires), placez une bande de carton ou de plastique blanche sur le sol sous les points de contact de la mesure pour augmenter la visibilité.
11. Ne pas déplacer les boules ou le but pendant la mesure.
12. Revenez toujours à la première boule pour vérifier la mesure.
13. Indiquez clairement aux deux équipes la boule qui a le point.
14. Annoncez aux joueurs votre décision et quittez le terrain, n'entrez pas dans un débat sur votre décision.



4. Les outils de mesure

Voici une description des procédures à adopter lors de l'utilisation des outils de mesure des arbitres.

Mètre pliant

Le mètre pliant est idéal si le but et la boule sont distants de plus de 12 centimètres et c'est là l'outil préféré de l'arbitre.

Utilisation d'un mètre pliant:



1. Suivez les procédures communes pour mener à bien une mesure décrite dans la section 3 ci-dessus.
2. Ouvrez le mètre pliant à la distance approximative tout en le tenant éloigné de la boule.
3. Placez l'extrémité arrondie du mètre pliant contre la boule à mesurer avec la glissière étendue sur une courte distance face au but..
4. En soulevant le mètre pliant de la boule et du but, étendez soigneusement la glissière, puis repositionnez le mètre pliant et vérifiez si la glissière est proche, mais sans toucher le but - votre but est d'avoir la pointe de la glissière à 1 ou 2 millimètres du but.
5. Vérifier que la mesure est droite et précise.
6. Sans modifier le réglage du mètre pliant, déplacez le de manière à ce que l'extrémité arrondie soit contre la boule à mesurer.
7. Vérifiez la mesure par rapport à la deuxième boule en plaçant l'extrémité arrondie contre la boule et en abaissant soigneusement l'extrémité de la glissière vers le but en regardant si la distance (1 ou 2 mm) est supérieure ou inférieure à la première boule mesurée.
8. Si nécessaire, répétez le processus jusqu'à ce que vous déterminiez quelle est la boule la plus proche du but.
9. Indiquer clairement aux équipes quelle boule a le point et quitter ensuite le terrain.



Jauges d'épaisseur

Les jauges d'épaisseur sont idéales lorsque la distance entre le but et la boule est très faible, par exemple entre 0 et 10 millimètres. Les jauges sont constituées d'un certain nombre de lames fixées à l'extrémité d'un manche. Les lames sont de différentes épaisseurs et vous pouvez les utiliser individuellement ou en combinaison.

Utilisation de jauges d'épaisseur :



1. Suivez les procédures communes pour la réalisation d'une mesure décrite au point 3.
2. Choisissez une sélection de jauges qui semblent appropriées à la mesure à effectuer. Commencez par une sélection dont l'épaisseur combinée est inférieure à la distance à mesurer.
3. Stabilisez les deux mains en les posant sur le terrain ou appuyez votre bras contre votre jambe.
4. Faites passer les jauges entre la première boule à mesurer et le but en utilisant la boule comme un objet solide et en plaçant la surface plane des jauges face à la boule et au but. Ne faites pas glisser les jauges vers le bas du but. Ne forcez pas les jauges entre la boule et le but. (Remarque : les jauges doivent être inclinées pour compenser le fait que les points les plus proches de la boule et du but soient à des hauteurs différentes).
5. Si les jauges ne passent pas entre la boule et le but, retirez-les et réduisez leur épaisseur et essayez à nouveau.
6. Si les jauges passent entre la boule et le but, retirez-les et augmentez leur épaisseur et répétez les étapes 4 et 5 jusqu'à ce qu'il y ait un minimum de contact avec la boule et le but.
7. Sans modifier le réglage des jauges, passez à la deuxième boule et essayez de faire passer les jauges dans l'espace entre la boule et le but.
8. Indiquer clairement aux équipes quelle boule a le point et quitter ensuite le terrain.

Remarque : il est important, lorsque l'on utilise à la fois des jauges d'épaisseur et des compas, qu'il y ait suffisamment de lames dans la jauge d'épaisseur pour couvrir la distance minimale d'ouverture des compas.

Tous les arbitres doivent vérifier qu'ils ont les outils de mesure nécessaires.



Compas

Les compas sont idéaux lorsque la distance entre le but et la boule est assez courte, par exemple entre 10 et 110 millimètres. Il existe de nombreux types de compas, mais ils ont essentiellement deux pattes, fixées ensemble à une extrémité par un ressort. Le compas d'épaisseur préféré est muni d'une tige filetée avec une vis à molette pour régler et fixer avec précision la distance entre les extrémités des jambes.

Vous pouvez les utiliser pour mesurer entre le but et la boule, ils peuvent également être utilisés lorsqu'il y a une boule entre eux.

Utilisation des compas :



1. Suivez les procédures communes pour la réalisation d'une mesure décrite au point 3.
2. Agenouillez-vous sur le terrain et placez les compas à une distance qui semble appropriée à la distance à mesurer. Commencez par placer les compas à une distance inférieure à la distance à mesurer.
3. Stabilisez les mains en les posant sur le terrain ou appuyez votre bras contre votre jambe et déplacez les compas de haut en bas entre le but et la boule.

La boule étant l'objet le plus lourd et le moins susceptible de se déplacer, le premier contact doit être établi avec la boule et non avec le but.

Remarque : la mesure est effectuée à partir des points les plus proches de la boule et du but, de sorte que les compas doivent être tenus en biais.

4. Retirez les compas situés entre la boule et le but pour ajuster le réglage.
5. Ouvrez les compas progressivement et répétez les étapes 3 et 4 jusqu'à ce que le minimum de contact soit fait avec la boule et le but.
6. Sans modifier le réglage des compas, vérifiez la ou les autres boules.
7. Indiquer clairement aux équipes quelle boule a le point et quitter ensuite le terrain.



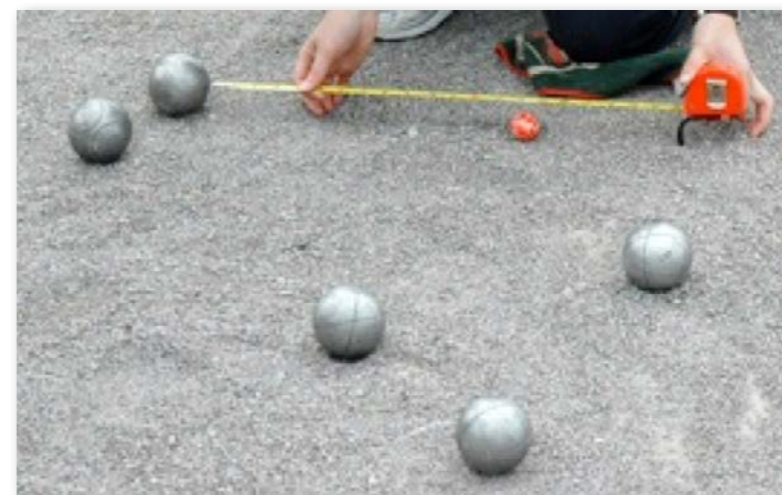
Mètre ruban - 3 mètres

Le mètre ruban de 3 mètres peut être utilisé comme alternative au mètre pliant des arbitres pour mesurer des distances supérieures à 1 mètre. La plupart des mètres ruban de 3 mètres sont dotés d'un rembobinage automatique, il faut donc toujours faire attention lors de son rembobinage.

Utiliser le mètre ruban de 3 mètres :



1. Suivez les procédures communes pour la réalisation d'une mesure décrite au point 3.
2. Pour les mesures de plus d'un mètre, l'extrémité du mètre doit être tenue par un autre arbitre ou un joueur. Si votre assistant est un joueur, assurez-vous qu'il place correctement l'extrémité du mètre contre la boule.
3. Ouvrir le mètre à une distance légèrement supérieure à de celle à mesurer.
4. Placez l'extrémité du mètre contre la boule à mesurer et abaissez soigneusement le mètre de manière à ce qu'il soit tendu et directement au-dessus du but.
5. Vérifier que la mesure est droite et précise.
6. En regardant directement au-dessus du but, prenez la mesure jusqu'au bord du but le plus proche de la boule.
7. Sans modifier le réglage du mètre, déplacez-le de manière à ce que son extrémité soit contre la boule suivante à mesurer.
8. Abaissez soigneusement le mètre de manière à ce qu'il soit étendu et directement au-dessus du but et vérifiez la différence de mesure par rapport à la première boule.
9. Si nécessaire, répétez le processus jusqu'à ce que vous déterminiez quelle boule est la plus proche du but.
10. Indiquer clairement aux équipes quelle boule a le point et quitter ensuite le terrain.



Triple décimètre - 30 mètres

Vous utiliserez normalement le triple décimètre pour vérifier la distance entre le cercle et le but. La mesure doit être prise à partir du bord avant intérieur du cercle. Il est préférable d'utiliser un triple décimètre qui se rembobine manuellement car il est moins susceptible de causer des dommages ou de déplacer une boule ou un but qu'un triple décimètre à rembobinage automatique.

Utilisation triple décimètre :



1. Suivez les procédures communes pour la réalisation d'une mesure décrite au point 3.
2. Faire tenir l'extrémité du triple décimètre par un autre arbitre ou un joueur. Si votre assistant est un joueur, vérifiez qu'il a placé correctement l'extrémité du triple décimètre sur le bord avant intérieur du cercle.
3. Marchez vers le but en déroulant le triple décimètre mais en maintenant une légère tension sur celui-ci.
4. S'assurer que le triple décimètre est bien droit et serré, le tenir au-dessus, et juste après, le but.
5. En regardant directement au-dessus du but, prenez la mesure au bord du but le plus proche du cercle.
6. Informez les joueurs si la longueur est correcte ou non.
7. Rembobinez rapidement le triple décimètre lorsque vous quittez le terrain.



La sacoche de arbitre

Le contenu de base :



Sacoche



Sifflet

Bloc-notes
et crayon

Règlement



Clavettes



But



Repose genoux



Jauges d'épaisseur



Triple décimètre - 30m



Mètre ruban - 3m



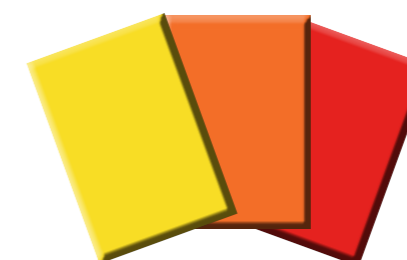
Compas



Mètre pliant



Le chronomètre



Cartons de pénalité

Directives pour les arbitres

Les fonctions de base de l'arbitre sont définies dans l'article 40 du Règlement du sport de pétanque. Cette section développe l'article et donne aux arbitres des conseils sur la manière dont ils doivent s'acquitter de leurs tâches avant et à l'arrivée sur le site, avant le début du concours, pendant le jeu et à la fin du concours.

Avant l'arrivée sur le site

- Après avoir accepté la nomination, il est bon de vérifier les prévisions météorologiques pour la zone concernée et de s'assurer que vous avez une copie du règlement du sport de pétanque ainsi que de tous les règlements ou spécifications relatifs à l'événement que vous allez arbitrer.
- Arrivez toujours sur les lieux au moins une heure avant le début du concours et donnez-vous suffisamment de temps pour effectuer les différentes tâches que vous devez accomplir avant le début du jeu.
- Assurez-vous que votre tenue vestimentaire est correcte et qu'elle est adaptée aux conditions climatiques pendant le concours.

À l'arrivée sur le site

- Présentez-vous au représentant de l'organisateur ou de la fédération qui est en charge du concours et assurez-vous d'identifier la personne à qui vous pouvez signaler tout problème nécessitant une attention particulière (par exemple, l'état des lignes délimitant les lignes de perte ou des terrains de jeu).

Avant le début du jeu

- Mesurez la largeur et la longueur des terrains de jeu.
- Vérifiez que les lignes définissant les terrains de jeu et les lignes de perte sont en bon ordre et fixes (vérifiez-les à nouveau pendant le concours).
- Assurez-vous que les cercles (s'ils sont fournis) sont d'un type approuvé par la FIPJP.
- Lorsque vous arbitrez un concours, il est conseillé d'avoir votre kit de base dans vos poches.

Les outils que vous devriez pouvoir transporter confortablement dans vos poches sont le mètre pliant, le sifflet, les cartons de pénalité, les cales et repose genoux.

Ne transportez pas dans vos poches des objets qui pourraient facilement tomber, par exemple, de petites pièces de monnaie mélangées à un mouchoir.

Ne transportez pas non plus d'objets tels que portefeuilles, sacs à main ou téléphones portables - ils doivent être conservés dans un endroit sûr, comme votre sac, lorsque vous êtes sur le terrain.

Le reste de votre équipement peut être transporté dans un sac, mais les outils qui ne sont pas nécessaires lorsque vous êtes appelé sur le terrain doivent être laissés dans votre sac au bout du terrain de jeu.

- Durant l'inscription, vérifiez que les équipes portent des tenues vestimentaires homogènes et que les licences sont en règle.
- Supervisez le tirage au sort en s'assurant qu'il est effectué de manière équitable.
- Lors de l'introduction ou du préambule du concours, assurez-vous que les joueurs vous identifient et que vous identifiez les entraîneurs présents.
- Limitez au minimum vos remarques lors de tout préambule, en les annonçant les nouvelles informations dont les joueurs pourraient ne pas avoir connaissance. Par exemple, évitez de reformuler les règles du sport et d'utiliser des phrases qui pourraient suggérer que vous avez une attitude zélée.
- Si vous travaillez avec un autre arbitre, déterminez quel chronomètre vous utiliserez (si le concours se déroule en temps limité) et, pour une mesure à deux, lequel d'entre vous prendra la décision.

Pendant le jeu

- Assurez-vous que vous restez à proximité des terrains de jeu pendant le concours.

- Adoptez une position qui vous permette d'exercer vos fonctions et de vous déplacer sur le terrain de la manière la plus efficace possible, tout en évitant de déranger indûment les spectateurs ou les joueurs.
- Lorsque deux arbitres officient, il est préférable qu'ils travaillent chacun dans une zone attribuée, qui peut être échangée au fur et à mesure du déroulement du concours.

- Évitez de rester à la même place tout au long du concours.

- Être vu en train de se déplacer sur le terrain (sous réserve de restrictions telles que les sièges des spectateurs), de suivre le déroulement du jeu et d'être attentif à ce qui se passe sur les terrains.

Votre objectif est d'être dans la meilleure position pour offrir une assistance lorsqu'on vous le demande.

- Pendant que le jeu est en cours, restez vigilant et essayez d'être au courant de tout ce qui se passe.

Par exemple, si vous remarquez que le résultat d'une mène est en train d'être décidé et que les joueurs mesurent, dirigez-vous vers ce jeu afin que, s'ils ne peuvent pas prendre de décision et appellent l'arbitre, vous soyez à proximité.

- Vous ne devez pas empêcher un entraîneur ou un joueur de voir son jeu.

- Lorsque vous vous déplacez sur le terrain, ne perturbez pas la concentration d'un joueur en marchant devant la tête du jeu lorsqu'un joueur situé à l'autre bout du terrain se prépare à jouer une boule.

- Lorsque des restrictions telles que des tribunes pour les spectateurs ou une clôture de périmètre rendent impossible l'accès direct à un terrain, assurez-vous de traverser les terrains adjacents aussi près que possible de la ligne de perte sans déranger les jeux ou les joueurs, évitez de traverser un terrain occupé entre le cercle et le but.

- Ne vous asseyez pas pendant que le jeu est en cours. Le fait d'être assis pendant le jeu est incompatible avec d'autres exigences telles que le fait de se déplacer sur le terrain pour être dans la meilleure position possible lorsqu'on lui demande.

- Regardez un but être lancé. S'il semble court ou long, soyez prêt à être appelé à mesurer la longueur du but à partir du cercle ou de la ligne de perte.

- Lorsque vous effectuez une mesure, demandez d'abord aux joueurs quelles boules doivent être mesurées et si la mène est terminée, demandez-leur de retirer les boules qui ne sont pas en compétition, ne les retirez jamais vous-même.

- Calez les boules qui pourraient bouger pendant la mesure.

- Si les joueurs se tiennent au-dessus de vous lorsque vous exécutez la mesure, demandez-leur de se tenir bien à l'écart, la règle est à 2 mètres de vous.

Après le concours

- Pour toutes les compétitions (club; départementales, régionales, etc.), l'arbitre doit tenir un journal de son travail d'arbitre.
- En cas d'incident, l'arbitre doit rédiger un rapport et l'envoyer par e-mail ou par courrier dans les 30 jours suivant l'incident à la Commission Nationale d'Arbitrage avec copie au président ou au responsable de l'organisation concernée par la compétition (club, département, région, fédération) pour d'éventuelles mesures disciplinaires.
- Présenter rapidement toute demande de remboursement de frais, en incluant les justificatifs.

Conduite générale

- Éviter d'avoir une attitude dominante et de traiter les joueurs de manière arrogante ou autoritaire.
- Soyez courtois à tout moment.
- N'intervenez pas dans une situation qui se présente sur le terrain, sauf si un des joueurs le demande. Toutefois, dans le cadre des règles, il peut arriver que vous deviez intervenir sans en avoir reçu la demande (par exemple, le chronométrage).
- N'engagez pas la conversation avec les joueurs, sauf si les joueurs le veulent.

- Veillez à ce que les allées de circulation soient dégagées de tout objet étranger (sacs de boules, vêtements, déchets, etc.).
- Restez vigilant à tout moment.
- Veillez à ce que votre concentration ne soit pas perturbée par votre implication dans des tâches qui ne vous concernent pas (par exemple, mettre à jour les résultats avec la table de contrôle),
- Bien qu'il ne soit pas toujours possible d'éviter le contact avec les spectateurs pendant le jeu, il faut limiter au maximum les conversations avec toute personne qui n'est pas directement impliquée dans le concours. Gardez toujours un contact visuel avec les terrains pendant ces conversations.
- Pour assurer le respect des règles techniques du sport, l'arbitre est autorisé à prendre les mesures suivantes :
 - avertissement officiel : carton jaune,
 - disqualification d'une boule lancée ou à lancer : carton orange,
 - exclusion de la partie en cours : carton rouge,
 - exclusion de la compétition : carton rouge.
- Selon la gravité de l'infraction, ils ont autorité d'exclure pour une partie ou de disqualifier de la compétition, tout joueur ou toute équipe qui refuserait de se conformer à leur décision

Toutefois, pour le retrait immédiat de la licence d'un joueur, l'arbitre doit demander une réunion du jury de la compétition composé de 3 à 5 membres ou le comité d'organisation. Le jury ou le comité d'organisation conserve la licence.

- En cas d'intempéries, telles que de fortes chutes de pluie, toute mène commencée doit être terminée, sauf décision contraire de l'arbitre qui est seul habilité, après consultation avec le jury ou le comité d'organisation, pour décider de l'arrêt des parties ou de l'annulation de la compétition pour cas de force majeure.

Seul le jury ou le comité d'organisation peut décider de l'arrêt définitif d'un concours.

- Dans les cas non prévus par le règlement et en cas d'intempéries graves (tempête ou orage violent) ou de situations mettant en danger l'intégrité physique des joueurs, l'arbitre doit arrêter temporairement la ou les parties et demander une réunion du jury.



Erreurs d'arbitrage

L'erreur d'un arbitre, une décision non acceptée par le joueur, ou une décision incorrecte due à un manque de connaissances ou de compétences, peut entraîner un sentiment d'injustice ou de conspiration.

Les erreurs font partie du jeu ; elles doivent être minimisées par une pratique régulière et une remise en question constante.

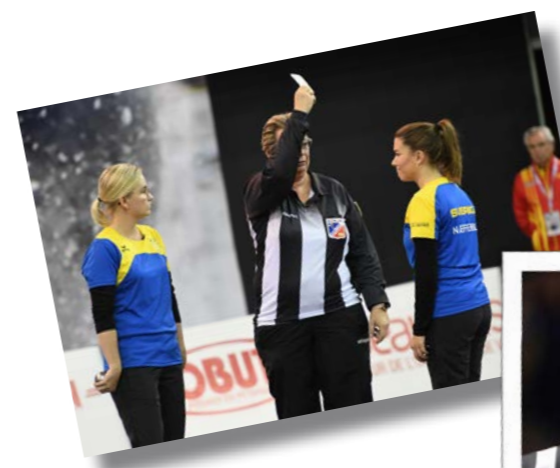
Si elle illustre des manques de compétences certaines, elle met en évidence une absence de maîtrise des connaissances et de sensibilisation à la fonction arbitrale.

L'erreur peut être due à plusieurs raisons qui sont souvent concomitantes et liées aux antécédents de l'arbitre, telles que :

- Gestion du stress.
- Un niveau émotionnel ingérable, (sensibilité émotionnelle).
- Position ou déplacement inadapté à la situation observée.
- Une connaissance superficielle des règlements.
- Un langage corporel imprécis qui reflète une incertitude dans l'attitude ou un manque de confiance.

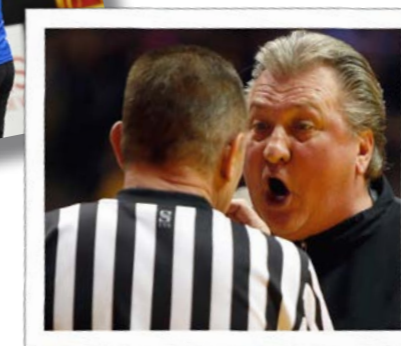
En identifiant les causes et leurs conséquences sur l'évolution du jeu et son résultat, ces mesures de sensibilisation et d'amélioration peuvent être engagées et personnalisées, comme par exemple travailler sur le langage corporel, la sensibilisation, les connaissances, l'apprentissage, l'approche de la compétition, la communication et les relations interpersonnelles, etc..

Lors des sessions de formation, l'objectif devrait être de sensibiliser l'arbitre aux différents aspects d'une bonne ou d'une mauvaise prise de décision, ainsi qu'à la manière de rester impartial, d'optimiser le processus décisionnel et d'affirmer son jugement.



Si seul le carton jaune était montré au joueur !

Lorsque vous donnez un avertissement ou une pénalité, assurez-vous que le joueur peut voir la carton et expliquez-lui la raison pour laquelle vous le donnez.



N'entrez pas en conflit avec un joueur.
Annoncez votre décision et partez.

Une erreur bien trop fréquente, tant pour les joueurs que pour les arbitres.

Mesurer, ou essayer de mesurer du but à la boule plutôt que de la boule au but !



Conditions d'arbitrage

Les conditions d'arbitrage ont plusieurs niveaux en fonction de l'environnement :

- l'environnement direct : les joueurs et les entraîneurs à chaque extrémité du terrain,
- l'environnement indirect : le public, les officiels et les autres arbitres du concours,
- l'environnement lointain : le public non concerné par le résultat du jeu ou du concours.

L'arbitre doit être conscient de l'influence qu'il exerce sur l'environnement.

En ajoutant l'aspect émotionnel, l'arbitre devient un acteur important dans l'évolution du jeu et des situations qu'il aura à analyser, juger et gérer.

L'arbitre est une personne qui doit continuellement prendre des décisions basées sur son intuition et sa perception du jeu, il doit toujours accepter les conséquences de ses décisions.



Langage du corporel

Le langage corporel de l'arbitre permet au joueur de comprendre et d'accepter plus facilement une décision.

Ce mode de communication peut permettre, avec un certain degré de flexibilité, de gérer l'environnement global de l'arbitre.

A la fois visible et lisible, l'arbitre établit un climat de confiance relatif en évitant les désaccords sur la décision qu'il a prise.

En utilisant les gestes appropriés, l'arbitre limite l'expression conflictuelle induite par la déception ou l'erreur qu'il peut avoir commise.

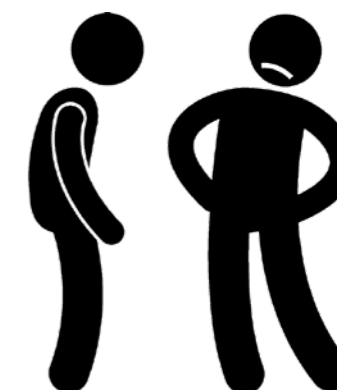
À la suite d'un geste inapproprié, l'arbitre peut créer un malentendu qui peut ensuite générer un sentiment de méfiance, en raison de son attitude hésitante. Le mouvement est souvent un prolongement de la pensée.

Le geste doit contribuer, par sa portée, à renforcer le message et à clarifier l'appréciation de l'arbitre.

Court et précis, il doit être synchronisé avec l'expression vocale de l'arbitre et séparé de tout mouvement distrayant qui pourrait entraver sa compréhension.



Coopératif



Arrogant



Assuré



Indécis

Positionnement et déplacement de l'arbitre

Si la décision de l'arbitre est basée sur une évaluation détaillée des actions vues, elle est renforcée par un positionnement stratégique.

Par son positionnement, l'arbitre vise à optimiser ses déplacements définis par les mouvements et les positions des joueurs et des autres arbitres, et à améliorer sa prise de décision.

- La position de l'arbitre doit être adaptée à la disposition de l'aire de jeu.
- La position de l'arbitre sur le terrain doit être un facteur dans l'établissement de leur autorité.
- Les mouvements de l'arbitre doivent être coordonnés avec les autres arbitres, ne doivent pas gêner les actions des joueurs et doivent être très vigilants par rapport à leur environnement.



Journal de l'arbitre

La plupart des gens auront tenu un journal à un moment donné de leur vie, que ce soit à l'adolescence, au travail ou pendant leurs activités d'arbitre. Les journaux prennent de nombreuses formes et servent à de nombreux usages, de la confession de secrets personnels à l'enregistrement de rendez-vous d'affaires. Les journaux ont en commun certaines caractéristiques :

- Nous aider à nous souvenir et à avoir une perspective sur notre vie.
- Nous aider à réfléchir sur nous-mêmes.
- Sont individualisés et personnalisés.

Le journal des arbitres fait toutes ces choses dans le but spécifique d'améliorer l'efficacité des arbitres. Cela permet de s'assurer que les décisions consignées dans le journal se traduisent en actions.

L'arbitre doit rédiger son journal le jour même de la compétition - tant qu'elle est encore fraîche dans son esprit. Conseils pour la tenue d'un journal :

- Soyez simple et précis.
- Rédigez sous forme de notes et utilisez des diagrammes.
- Décrivez la performance avant d'évaluer si elle était bonne ou mauvaise - soyez aussi clair et précis que possible.
- N'oubliez pas de noter ce que vous avez bien fait. Ne vous concentrez pas uniquement sur ce qui doit être amélioré.
- L'évaluation exige une explication. Pourquoi la performance était-elle bonne ? Pourquoi doit-elle être améliorée ? Pourquoi une autre approche serait-elle meilleure ?
- Faites un brainstorming sur les solutions - si le problème est clair, mais pas la solution, notez vos idées, même les plus folles, et voyez si cela vous aide.
- Essayez, essayez encore. Les stratégies peuvent mal tourner. L'amélioration peut être lente. Les arbitres ne doivent pas avoir peur de revenir au même comportement plusieurs fois.



La préparation individuelle

Arbitrer est un rôle difficile, parfois entrepris dans un environnement potentiellement hostile. Les arbitres doivent avoir une forte personnalité s'ils veulent être en mesure de faire face aux différentes conditions d'arbitrage de manière positive. Il est important que les arbitres connaissent leurs propres forces et faiblesses afin d'entreprendre une autogestion efficace.

Les arbitres doivent développer une philosophie de leur implication qui soit en accord avec les objectifs de la compétition. Les arbitres doivent être conscients que leur approche de l'arbitrage peut influencer l'expérience et le plaisir des participants.

Rapport avec les personnes

L'un des aspects les plus importants du rôle de l'arbitre est d'entretenir de bonnes relations avec les participants et les autres personnes avant, pendant et après un concours.

L'adage selon lequel il faut traiter les gens comme on aimerait être traité est un modèle approprié pour les relations avec les autres dans le milieu de la pétanque. Le style et le comportement de l'arbitre auront un impact sur la relation avec ceux avec qui ils s'engagent.

Tous les participants et autres personnes associées à la pétanque doivent être traités avec respect et, le cas échéant, avec empathie. L'arbitre doit avoir une approche et un style inclusifs, quels que soient le sexe, la race, le handicap, la religion ou l'âge des participants.

Chaque arbitre devient le "visage" de l'officialité lors des compétitions. Les gens jugent souvent tous les officiels en fonction du comportement d'un arbitre, d'où la nécessité d'une approche professionnelle et responsable dans les relations avec les joueurs, les entraîneurs et les autres personnes impliquées dans une compétition.

Présentation

Il est important que les arbitres se présentent d'une manière qui projette leur rôle de manière positive, professionnelle et respectueuse, notamment en ayant une tenue vestimentaire propre (y compris les chaussures) et une apparence généralement soignée.

Les arbitres doivent être habillés de manière appropriée avant et après un concours. Les gens attendent beaucoup des arbitres et s'attendent à ce qu'ils se présentent comme des professionnels.

L'arbitre doit être ponctuel et arriver au concours avec suffisamment de temps pour se préparer. Cela peut inclure la vérification de la tenue vestimentaire des équipes, l'inspection des boules avant le début du jeu, la surface des terrains, les lignes de perte, etc.

Un arbitre qui arrive au concours bien présenté fait une impression positive sur les joueurs et les autres personnes avant le début du jeu.

Professionalisme

Tous les arbitres ont la responsabilité de promouvoir une image professionnelle et positive de l'arbitrage en tant qu'activité attrayante pour les autres personnes. Les gens peuvent s'attendre à ce que l'arbitre soit une personne de confiance pour contrôler le concours.

Il existe un certain nombre d'attentes à l'égard des arbitres. Ils doivent être :

Dignes de confiance – honnêtes et impartiaux.

Responsables – sont intègres et prennent leur rôle au sérieux.

Préparés pour le rôle – préparés physiquement et mentalement à cette tâche.

Compétents – ont, et continuent à développer, leurs compétences pour la tâche.

Il est important que les arbitres répondent à ces attentes afin de gagner le respect des joueurs, entraîneurs et des autres arbitres.

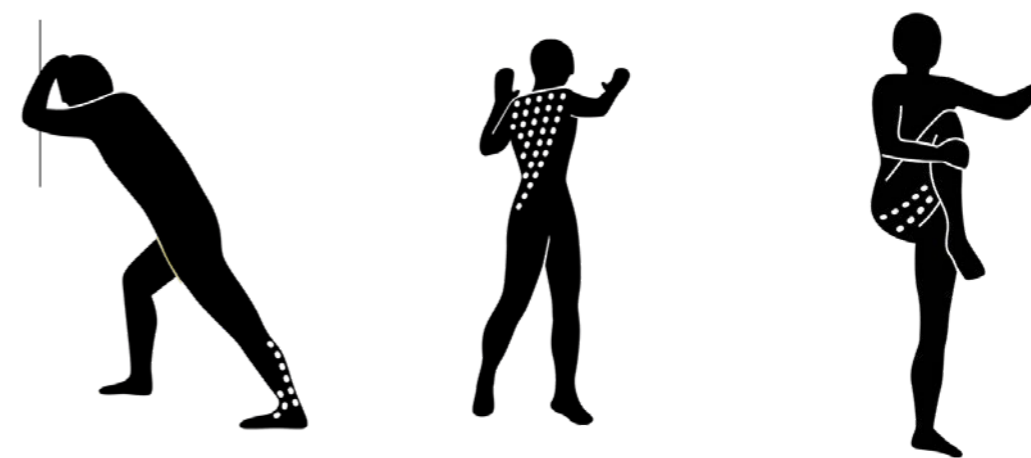
Le comportement et l'apparence sont des facteurs cruciaux. Le comportement de l'arbitre doit être courtois et respectueux, et utiliser un langage approprié.

Les arbitres doivent être respectueux envers tous les membres de la communauté, c'est-à-dire les joueurs, les entraîneurs, les administrateurs et les spectateurs. Il est important de se rappeler que le concours dans lequel l'arbitre officie est le plus important de la journée pour ceux qui y participent.

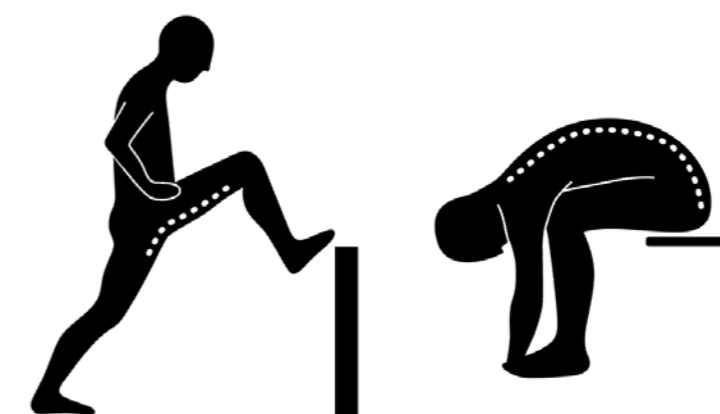
Préparation physique

Les efforts physiques d'un arbitre varient d'un concours à l'autre. Il est conseillé de faire quelques exercices d'échauffement avant un concours, car l'arbitre sera probablement debout toute la journée avec très peu de pauses.

L'adoption d'un mode de vie sain contribuera à ce que tous les arbitres soient en bonne condition physique.



Exemples d'exercices d'étirement de base



Préparation mentale

Qu'en est-il de ce qui se passe dans la tête de l'arbitre ? Il y a beaucoup de demandes mentales et psychologiques des arbitres qui ne sont pas aussi reconnues que les demandes physiques. Cela s'explique en partie par le fait que beaucoup de ces traits sont considérés comme innés ou faisant partie de la personne plutôt que comme quelque chose qui peut être enseigné.

Les arbitres sont chargés de s'assurer qu'ils sont mentalement préparés pour un concours. Cette préparation peut comprendre :

- élaborer un plan de base concernant l'approche qui sera adoptée pour l'arbitrage du concours,
- atteindre un état mental confortable avant un concours - un degré d'anxiété mais pas trop,
- considérer le concours comme une opportunité plutôt qu'une menace,
- développer un état d'esprit positif avant le concours.

Les arbitres doivent développer plusieurs compétences mentales clés, notamment la concentration et le contrôle de la pression.

Concentration

La concentration est étroitement liée au stress. Sans un certain degré de tension, il peut être difficile de se concentrer. La tension peut entraîner une augmentation du niveau de conscience dans le corps et peut augmenter la capacité de concentration.

Contrôle de la pression

La capacité d'un arbitre à faire face à la pression peut souvent être liée à sa capacité à contrôler son niveau d'anxiété. C'est le contrôle de l'anxiété pendant un match qui permet de distinguer un bon arbitre d'un grand arbitre.

L'anxiété peut également être associée à la peur, ou plus précisément pour les arbitres, à la crainte de prendre des décisions incorrectes qui conduisent à des situations dangereuses. Un arbitre qui éprouve de l'anxiété avant et pendant un concours peut ressentir un niveau élevé de stimulation et des sentiments de tension et d'ap-préhension.

Retour d'information

L'amélioration des performances des arbitres est l'objectif de la plupart d'entre eux, quels que soient leur expérience et leur niveau de travail. La manière dont les arbitres améliorent leurs performances dépend d'un certain nombre de facteurs, notamment :

- Avoir accès à des formateurs ou des mentors (arbitres expérimentés).
- Obtenir un retour d'information sur leurs performances de la part du corps arbitral et d'autres personnes.
- Recevoir un soutien et des encouragements pour s'améliorer.

Les arbitres recevront une série de commentaires sur leurs performances, de la part des joueurs, des spectateurs, des officiels de club et du corps arbitral à chaque concours où ils officient. Une grande partie de ces commentaires, en particulier de la part des personnes qui n'officient pas, ne seront pas spécifiques ; par exemple, "Vous avez bien travaillé aujourd'hui" ou "Vous avez manqué un appel à l'arbitre".

Pour qu'il y ait des améliorations, l'arbitre devra comprendre les domaines qui doivent être améliorés. Ces informations peuvent provenir du corps arbitral, de son mentor ou d'un arbitre plus expérimenté.

Il est important que l'arbitre écoute les commentaires qui lui sont fournis et y réponde de manière positive. Le retour d'information est un élément essentiel qui peut contribuer à améliorer les performances à tous les niveaux de l'arbitrage. L'arbitre doit remercier la personne pour son feedback.

Ce que l'arbitre fait avec le retour d'information est crucial pour l'aider à améliorer ses performances. Le retour d'information peut susciter une réflexion sur ce qui pourrait être fait lors du prochain concours et sur la manière d'améliorer les domaines identifiés dans le retour d'information.

Lors des discussions avec la personne qui fournit le feedback, il est important de proposer un certain nombre d'actions possibles (pas trop nombreuses) à mettre en œuvre lors du prochain concours.

Réflexion sur soi

Une autre stratégie que les arbitres peuvent employer pour améliorer les performances est l'autoréflexion.

C'est un processus dans lequel l'arbitre :

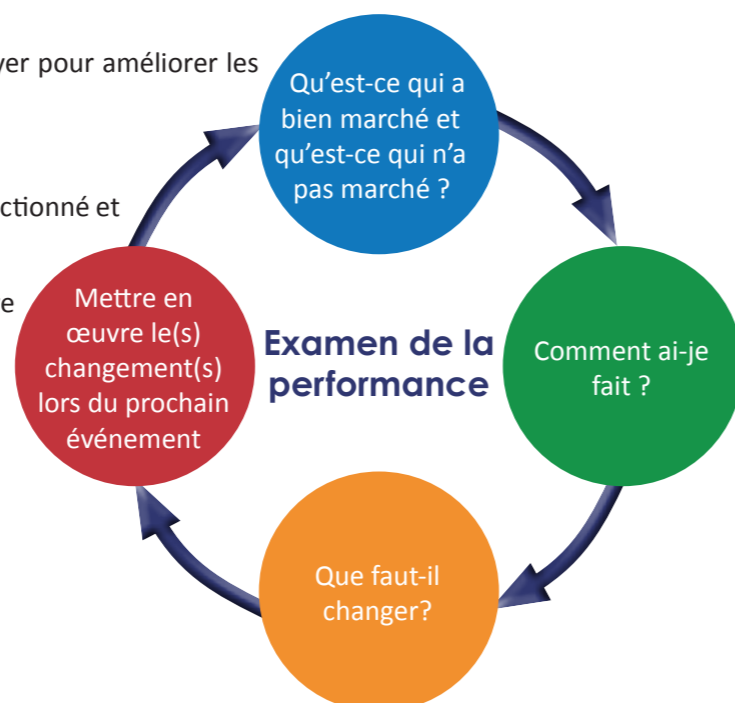
Examine une action et analyse ce qui a bien fonctionné et ce qui n'a pas fonctionné.

Identifie un aspect de l'arbitrage qui doit être modifié.

Développe une stratégie de changement.

Met en œuvre la stratégie de changement.

Examine ces actions et répète le processus.



Gestion du personnel

Développer les connaissances, les compétences et les attitudes

Vous ne serez pas apprécié de tous et vous n'êtes pas là pour vous faire des amis, mais cela ne veut pas dire que vous ne devez pas être respectueux..

Une bonne communication contribue à la fluidité du jeu et aide les joueurs, les entraîneurs et les autres officiels à être clairs sur ce qui se passe. Traitez tout le monde avec courtoisie et respect, mais avec une certaine distance.

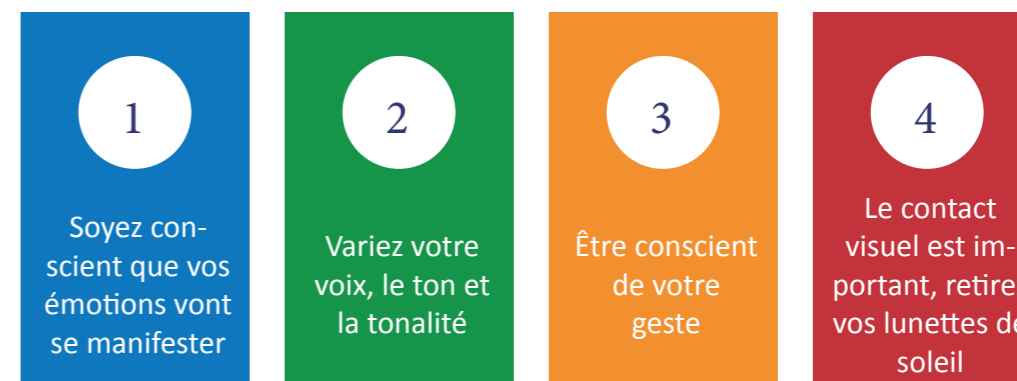
Soyez réceptif aux questions, aux plaintes et aux tentatives de communication avec vous, et veillez à communiquer clairement avec eux.

Communiquer efficacement

Les arbitres jouent un rôle essentiel dans la gestion de leur propre personne, des joueurs et des autres personnes pendant un concours. Les arbitres donnent le ton quant à la manière dont le concours sera mené, y compris la conduite des joueurs et ce qui sera accepté ou toléré en termes de comportement des joueurs.

La communication est un élément important de la gestion des personnes. Une bonne communication ne consiste pas seulement à bien parler et à transmettre des messages clairs. Il s'agit de la qualité de la connexion entre l'expéditeur du message et le destinataire.

Une communication efficace est importante pour deux raisons. Premièrement, la communication est un processus par lequel la planification, l'organisation, la direction et le contrôle sont réalisés dans un environnement concurrentiel. Deuxièmement, la communication est l'activité qui relie le tournoi.



4 conseils pour une communication efficace

Dans tout tournoi, les joueurs présenteront un large éventail de compétences en matière de communication, y compris des joueurs d'origine étrangère ou des joueurs ayant un handicap.

Ces joueurs trouvent généralement un moyen de communiquer efficacement ; par exemple, de nombreux joueurs sourds savent lire sur les lèvres, sont heureux de lire des messages écrits ou ont un entraîneur qui peut assurer le lien entre l'arbitre et le joueur.

Les arbitres doivent être conscients que des facteurs culturels peuvent parfois influencer la communication. Par exemple, le contact visuel varie entre les différents groupes de personnes, mais dans certaines communautés traditionnelles ou indigènes, regarder quelqu'un dans les yeux, en particulier les anciens, est considéré comme extrêmement impoli et irrespectueux. Par exemple certains jeunes joueurs ne regarderont pas un arbitre dans les yeux. Ils ne sont pas inattentifs, ils montrent simplement du respect pour la position de l'arbitre.

Les arbitres qui savent qu'ils vont travailler régulièrement avec des joueurs qui utilisent une méthode de communication particulière doivent faire l'effort d'apprendre les mots et phrases clés appropriés à la pétanque.

Cet effort devrait aboutir à un meilleur environnement pour les joueurs, les entraîneurs et les arbitres, souvenez-vous :

- Ayez du bon sens
- Traitez les joueurs comme des personnes
- Soyez courtois

Les principes de bonne communication évoqués jusqu'à présent s'appliquent à tous les joueurs, quels que soient leur âge, leurs compétences ou leurs aptitudes.

Communiquer les décisions avec assurance

On dit souvent que la façon dont l'arbitre "vend" sa décision est la chose la plus importante. Les joueurs et les entraîneurs recherchent un arbitre qui communique de manière assurée et décisive.

Il doit être en mesure de se contrôler et de contrôler le concours. Le style contraire est synonyme d'incertitude. Pour un style de communication verbale assuré et décisif, l'arbitre utilisera :

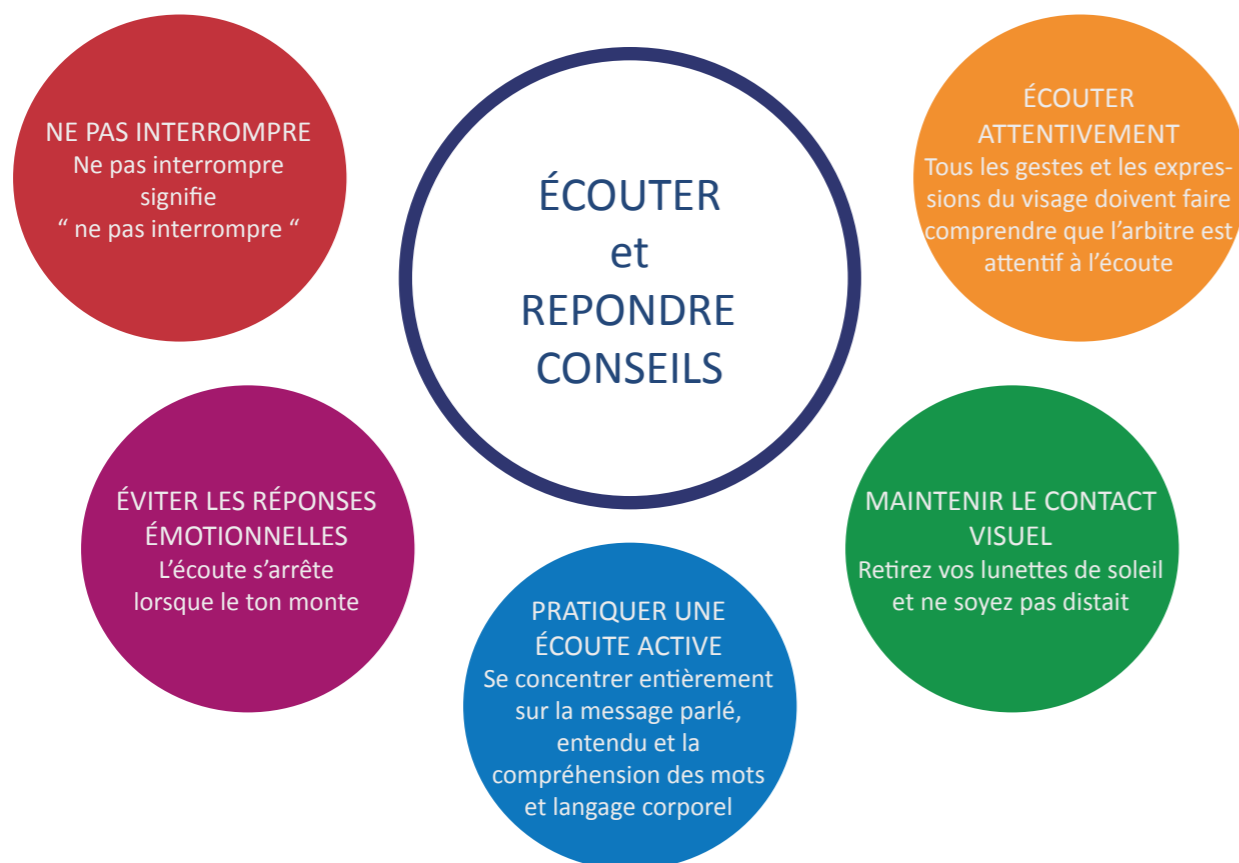
- Une voix claire.
- Des mots bien choisis.
- Une manière ferme.
- Le Contact visuel.
- Une force vocale suffisante pour faire passer le message afin que les acteurs soient en mesure d'entendre la décision.

Écouter et répondre

Lorsque les joueurs ou les entraîneurs s'adressent à un arbitre pour lui poser un problème ou une question, cela permet d'engager une discussion et de chercher à mieux comprendre la position, les points de vue et la compréhension de chacun.

La capacité à écouter efficacement a la plus grande influence sur la qualité et le résultat de toutes les communications. Lorsque l'arbitre écoute efficacement, il peut répondre de manière appropriée.

Par exemple, si le message est un appel à l'aide, le but est d'être utile et que la personne écoute et réponde avec bienveillance. Si le message est destiné à persuader, l'objectif est de juger, de sorte que la personne écoute et réponde de manière critique. On estime que les personnes excluent ou comprennent mal le sens ou le but de ce qu'elles entendent dans plus de 70 % de toutes les communications. C'est le principal facteur qui contribue à une mauvaise communication.



Obstacles à une communication efficace

Si les arbitres doivent être des communicateurs efficaces pour assurer le bon déroulement du concours, il existe des situations où la communication avec et pour les autres s'avère très difficile.

Il existe un certain nombre d'obstacles à une communication efficace qui peuvent être rencontrés dans tous les contextes, y compris dans l'environnement des arbitres. Ces obstacles comprennent les situations où les gens :

- ont une perception différente des mots et des actions,
- filtrent l'information et n'entendent que ce qu'ils veulent entendre,
- utilisent le jargon, en s'assurant qu'aucune langue commune n'est parlée,
- 'ne répondent pas aux questions,
- jugent les autres en décidant d'une réponse avant d'examiner les preuves,
- recherchent des motifs personnels en essayant de "lire la pensée de l'autre",
- permettent aux émotions de brouiller le message,
- posent des questions antagonistes,
- assument la position "j'ai raison" et ne sont pas ouverts à d'autres opinions.

Certaines réponses des arbitres contribuent à un manque de respect de la part des joueurs, des entraîneurs et des officiels. Lorsque les arbitres prennent les choses en main et répondent "Je suis le patron", ils n'encouragent pas une communication efficace. Une approche dictatoriale n'est pas propice à l'amélioration des relations entre les arbitres et les autres dans le milieu de la pétanque.

Conflit

L'environnement dans lequel l'arbitre officie peut être difficile, potentiellement hostile et compétitif.

Un concours avec quelques conflits peut être un défi pour un arbitre confiant et encore plus pour un arbitre inexpérimenté. Dans la plupart des situations sportives, le potentiel de conflit est toujours présent.

Un bon arbitrage consiste à traiter les comportements menaçants de manière professionnelle et positive.

Un conflit survient lorsqu'il y a une interaction hostile entre deux ou plusieurs personnes, lorsqu'il y a un désaccord ou une différence d'opinion.

La plupart des situations de conflits présente ces caractéristiques communes :

- un niveau d'émotion élevé,
- des points de vue différents,
- des menaces ou des actes de violence.

Des conflits sont susceptibles de survenir dans un certain nombre de situations. Parmi celles-ci, on peut citer

- désaccord des joueurs sur une pénalité en raison d'un manque de connaissance du règlement,
- la perception de la partialité de l'arbitre aux yeux des joueurs / entraîneurs,
- la frustration manifestée par les joueurs en raison de leur niveau de performance ou des résultats du concours,
- un malentendu sur les instructions ou les décisions d'un arbitre,
- harceler un adversaire pour perturber sa concentration.

La présence d'un conflit se caractérise par :

Verbal – ton de voix, langage agressif, cris, langage menaçant.

Non-verbal – gestes, pointage du doigt, contact physique avec une autre personne, comportement menaçant.

Les conséquences des conflits dans le milieu de la pétanque sont nombreuses. Parmi celles-ci, on peut citer :

- jeu perturbé,
- environnement dangereux,
- tension entre les équipes.

Minimiser les conflits

Il y a des occasions où les conflits sont inévitables ; cependant, il est vital de développer des stratégies pour minimiser les conflits. Les conseils suivants peuvent aider les arbitres à prévenir les conflits :

- Mieux vaut prévenir que guérir ! Si des mesures sont prises dès le début du concours, les risques de conflits sont moindres.
- Faites prendre conscience aux joueurs de votre présence en réagissant immédiatement aux infractions au règlement, dès que nécessaire.
- Restez objectif, quels que soient les préjugés sur des joueurs / équipes que vous pouvez avoir.
- Soyez précis et ferme dans vos décisions et votre communication.
- Ayez l'air vif et agissez avec précision - cela vous vaudra du respect en tant qu'arbitre.
- Ne prenez pas les critiques personnellement. N'oubliez pas que les entraîneurs et les joueurs voient le concours sous un angle différent de celui de l'arbitre.
- Au début du concours, donnez des directives et des conseils, mais aussi entamez un dialogue avec les joueurs.
- Reconnaissez les capacités et l'expérience des joueurs et invitez-les à exprimer des points de vue constructifs.
- Parlez clairement et fermement dans les situations difficiles. Cela indiquera que vous êtes confiant dans la gestion de la situation.
- Par-dessus tout, restez calme.

Résoudre les conflits

Il est essentiel de développer des stratégies pour aider à gérer les conflits à la pétanque. L'arbitre est souvent appelé à gérer des situations conflictuelles et à tenter de les résoudre.

Il est pratiquement impossible pour les arbitres d'éviter de traiter les conflits même lorsqu'ils ont mis en place des stratégies de prévention.

1. Être professionnel.

Parlez clairement et restez calme dans les situations difficiles. Cela démontre une confiance dans la gestion de la situation.

Évitez les disputes ou les débats et n'essayez pas de bluffer en rendant des décisions injustifiées.

2. Rester calme.

Ne réagissez pas de manière excessive. Restez détendu et adoptez une posture et un langage corporel discrets. Utilisez un langage objectif et neutre.

3. S'attaquer au problème - et non aux émotions.

Essayez de mettre de côté les émotions de toutes les parties concernées. Les émotions échauffent inévitablement la situation.

En traitant les faits et les preuves disponibles, l'arbitre est plus susceptible d'être perçu comme prenant une décision juste et appropriée.

4. Se concentrer sur la personne.

Les gens ne sont pas des objets et ils n'aiment pas être traités comme tels. Identifiez un joueur avec

un contact visuel et utilisez son nom si possible. Acceptez qu'ils aient quelque chose à dire et ne vous contentez pas de les ignorer.

5. Soyez juste.

Évitez à tout prix d'avoir des préjugés sur des équipes ou des joueurs. Faire preuve d'intégrité est l'un des plus grands atouts d'un arbitre.

6. Soyez confiant et ouvert.

Ne soyez pas sur la défensive et n'essayez pas de justifier vos actions. Clarifiez les décisions le cas échéant, en vous basant sur les faits et les preuves présentées.

7. Soyez ferme.

Traitez les comportements inacceptables avec fermeté et rapidité. Fixez des limites de manière polie, professionnelle et affirmée.

Rappelez-vous que 90 % des conflits ne sont pas dus à ce qui a été dit mais au ton avec lequel il a été dit !

Faire face aux abus

Les concours de pétanque suscitent beaucoup d'émotion et de passion chez les participants, y compris les spectateurs.

Un arbitre qui a un style agréable, arbore un sourire et a une attitude calme crée un environnement positif qui peut avoir un effet positif sur les joueurs, les entraîneurs et la plupart des spectateurs.

Les spectateurs et les autres personnes sont souvent en désaccord avec les décisions de l'arbitre et, de temps en temps, ces décisions vont exaspérer les spectateurs et les autres au point qu'ils peuvent devenir hostiles à l'encontre de l'arbitre.

Cette situation peut être minimisée par l'approche que l'arbitre adopte dans ces situations.

Il est important que l'arbitre n'ait pas d'interaction avec les spectateurs, pas de contact visuel ou de réponse verbale, car cela peut encourager davantage le spectateur contestataire.

- Les arbitres doivent ignorer les remarques négatives du mieux qu'ils peuvent en les bloquant.
- Le blocage des remarques négatives peut être réalisé en se concentrant sur les aspects clés de l'arbitrage tels que le positionnement, l'équipement approprié et les techniques de mesure.
- En règle générale, les remarques négatives ne sont pas personnelles ; elles indiquent un comportement hautement irrationnel et émotionnel de la part des joueurs / spectateurs.
- Ne pas ignorer ces remarques négatives peut entraîner des pertes de concentration et une mauvaise orientation de l'arbitre, ce qui entraîne souvent des erreurs d'arbitrage.
- Les arbitres doivent rester calmes. Soyez conscient des points importants sur lesquels l'arbitre doit se concentrer pendant un concours.
- Les arbitres ne doivent jamais réagir aux abus des joueurs ou des spectateurs, même s'ils le souhaitent ! Attirer l'attention de l'arbitre et le distraire est l'un des objectifs d'une remarque abusive.

Les "outils" nécessaires de l'arbitre !

• Intégrité

Vous ne pouvez pas avoir de préjugés dans ce domaine. Votre travail consiste à diriger un match indépendamment de ce que ressentent les joueurs, les coaches ou les spectateurs. Gardez vos opinions privées - ne parlez pas de joueurs ou d'équipes que vous pourriez revoir à l'avenir et ne vous mettez pas dans des positions où des conflits d'intérêts pourraient finir par compromettre vos valeurs sur le terrain. La pétanque est peut-être votre passion, mais l'arbitrage est votre métier. Gardez les deux séparés, et tout le monde l'appréciera.

- **Le bon sens**

Le bon sens est plus facile avec l'expérience. Bien sûr, il faut connaître les règles, mais chaque partie est différente, et lorsqu'une situation se présente, il faut savoir comment la gérer. Votre connaissance des règles, combinée à votre expérience du terrain, constitue une formidable combinaison lorsqu'il s'agit de prendre des décisions sur le terrain et de réfléchir aux moyens d'améliorer votre propre conduite.

- **Confiance**

La confiance dépend autant de ce que l'on ressent que de ce que l'on projette à tous ceux qui nous entourent. Ayez confiance en votre langage corporel et soyez heureux d'être là, les autres le verront et le respecteront. Vous allez prendre des décisions qui auront une incidence sur les parties, et cela peut être une perspective éprouvante pour les nerfs, mais l'astuce consiste à ne pas laisser vos nerfs, passés ou présents, affecter votre confiance en vous et en votre travail. Gardez une attitude positive, soyez ferme mais respectueux et prenez vos décisions dès que possible pour montrer que vous savez ce que vous faites.

- **Cohérence**

Les joueurs, les coaches et les spectateurs aiment savoir à quoi s'attendre, alors soyez fiables et cohérents dans vos décisions. Assurez-vous que vos interprétations et vos décisions ont un sens, quelle que soit la situation dans laquelle vous vous trouvez, et que votre processus de décision est aussi stable que possible. Un état d'esprit stable est également utile lorsque vous êtes confronté à une situation de grande énergie.

- **Sérénité**

Une grande partie du succès de l'arbitrage sur le terrain consiste à rester en place quand les autres ne le sont pas. Vous devez être capable de garder la tête droite dans des situations de haute pression allant d'une mauvaise réaction des spectateurs à une dispute sur le terrain. Concentrez-vous sur le fait d'être "dans la zone" pendant que vous êtes sur le terrain, et laissez les réactions des autres personnes en dehors de cela. Gardez vos décisions objectives et n'ayez pas peur de contrarier qui que ce soit, et ne perdez pas le contrôle de vos propres émotions.



Explication des règles

Contrôle des boules - Article 2

La pétanque se joue avec des boules agréées par la FIPJP et doit l'être :

1. Être en métal ;
2. Avoir un diamètre compris entre 7,05 cm. (minimum) et 8 cm. (maximum) ;
3. Avoir un poids compris entre 650 grammes (minimum) et 800 grammes (maximum).

Dans leurs compétitions spécifiques, les jeunes de 11 ans et moins dans l'année, ont la possibilité d'utiliser des boules de 600 grammes et de 65 mm de diamètre, à condition qu'elles soient fabriquées dans un des labels homologués.

La marque du fabricant et le poids doivent être gravés sur les boules et doivent toujours être lisibles.

Les nom et prénom du joueur (ou les initiales) peuvent y être gravés ainsi que divers logos, sigles ou autres détails similaires, conformément au cahier des charges relatif à la fabrication des boules.

Si la ou les boules ne pèsent pas le poids indiqué, elles ne sont plus valables.

Les boules doivent être vérifiées à chaque concours soit par :

- l'arbitre de sa propre initiative ou,
- l'arbitre, à la demande d'un joueur ou,
- un membre de la compétition mais toujours en présence de l'arbitre.

Si vous ne pouvez pas voir clairement la marque et/ou le poids, la ou les boules ne sont plus valables.

L'arbitre doit vérifier les boules des joueurs pour s'assurer que les marques de fabrication sont claires et que les boules n'ont pas été trafiquées - un signe évident sera que les boules pèsent plus qu'elles ne devraient.

En tenant compte des tolérances de fabrication pour le poids des boules, qui ne sont pas supérieures à 5 grammes et pas inférieures à 15 grammes de leur poids marqué, toute boule ou ensemble de boules pesant plus de 5 grammes de la valeur gravée doit être contrôlé très soigneusement.

La procédure de contrôle des boules

Lorsque la demande est initiée par l'arbitre :

L'arbitre informe le ou les joueurs concernés qu'il va contrôler leurs boules. L'arbitre arrête le jeu, ramasse les boules du joueur ou de l'équipe en question et effectue le contrôle en présence du ou des joueurs à qui appartiennent les boules.

Pendant la vérification, les autres joueurs attendent à l'extrémité opposée du terrain, ils ne doivent pas quitter le terrain.

Lorsque la demande émane d'un joueur ou d'une équipe

L'arbitre informe les deux équipes de l'article 2 du règlement et arrête ensuite le jeu, ramasse les boules du joueur ou de l'équipe en question et effectue la vérification en présence du joueur ou des joueurs à qui appartiennent les boules et d'un joueur de l'équipe qui a déposé la plainte.

Pendant le contrôle, les autres joueurs attendent à l'extrémité opposée du terrain, ils ne doivent pas quitter le terrain.

Lorsque la demande est initiée par l'arbitre ou le membre du jury

L'arbitre et les officiels concernés attendent la fin de la première mène (en règle générale), puis l'arbitre, en présence du ou des officiels, informe les deux équipes qu'un contrôle sera effectuée sur leurs boules.

S'il s'agit d'une compétition où il n'y a ni délégué ni entraîneur, la vérification doit être effectuée en présence d'un joueur de chaque équipe. S'il s'agit d'une compétition où il y a un délégué ou un entraîneur, le contrôle est effectué en leur présence. Inscrire sur le formulaire "contrôle de boules" :

- i. Le numéro de série de la boule.

- ii. Son poids.
- iii. Son diamètre.
- iv. La marque du fabricant.
- v. La date, l'heure et le lieu du contrôle.
- vi. Le nom et le numéro de licence du joueur à qui appartiennent les boules.

Si la demande / plainte provenait d'un joueur inclure :

- vii. Le nom et le numéro de licence du joueur, ainsi que son adresse.

Dans le cas où les boules sont ouvertes et jugées conformes, le joueur qui a fait la réclamation devra rembourser un jeu de boules identique à celui qui a été contrôlé.

5 façons de contrôler les boules

1. Les boules sont pesées avec les balances appropriées - les balances ménagères pourront être utilisées une fois que leur exactitude aura été vérifiée.
2. Les boules sont placées sur un plateau appelé Boulhonnête.
3. La dureté de la boule est vérifiée.
4. Les boules sont contrôlées par radiologie - en vérifiant si elles sont remplies d'un gaz lourd.
5. Les boules sont ouvertes pour vérifier la présence de mercure et de coton.



Balances numériques

Utilisé pour vérifier le poids des boules et dans le cadre de l'examen des boules suspectées d'avoir été trafiquées - poids ajouté.

Les balances doivent être calibrées et une boule de référence (bonne) doit être testée.

Le poids marqué sur la boule suspecte est enregistré avant d'être testé.

Dans chaque cas, il est conseillé de prendre une photo du poids d'essai, de la boule de référence et de la boule suspecte en cours de contrôle.



Le Boulhonnête

Utilisé pour vérifier si les boules ont été altérées, par exemple en les remplissant de mercure, ce qui peut entraîner un déséquilibre de la boule.

Le boulhonnête est placé sur une surface stable et nivelée à l'aide des trois vis à molette.

Testez d'abord une boule de référence (bonne).

La boule est placée sur le bord (voir photo) et lâchée pour rouler naturellement sur la surface bombée du boulhonnête.

En même temps, un chronomètre est déclenché pour chronométrer le temps nécessaire à la boule pour s'arrêter de tourner et le temps est enregistré.

Le même procédé est utilisé pour le contrôle de la boule mais dans ce cas, le test est effectué 3 fois pour donner un temps moyen.

Boules	Bon	Utilisé	Soupçons
Avec motifs	supérieure à 20 secondes	18 à 20 secondes	moins de 18 secondes
Lisses ou striés	supérieure à 50 secondes	30 à 50 secondes	moins de 30 secondes

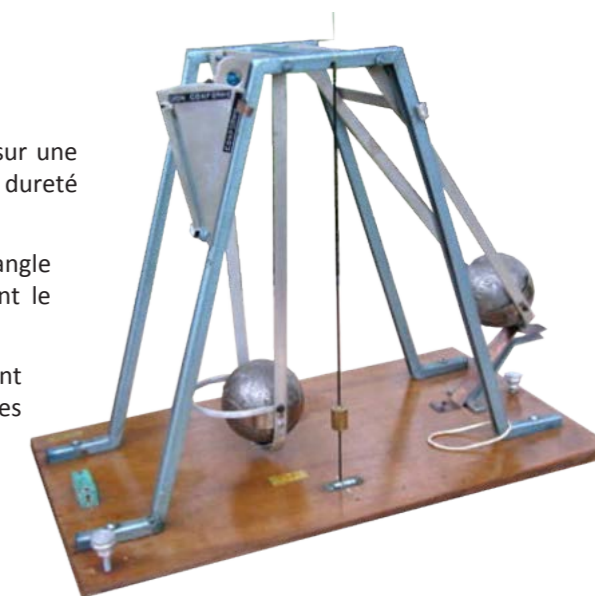
Les temps contenus dans ce tableau sont donnés à titre indicatif. Ces temps ne peuvent être appliqués à des boules qui n'ont jamais été utilisées.

Le Balancier

Utilisé pour tester la dureté des boules. Le "Balancier" est placé sur une surface stable et plane et l'angle du panier est réglé en fonction de la dureté des boules.

Les boules sont placées dans les deux paniers, la boule réglée à l'angle est relâchée, elle entre en collision avec l'autre boule en poussant le marqueur pour déterminer la validité des boules.

Comme dans tous les tests, il est conseillé de tester une boule dont la qualité est connue et de répéter les tests 2 ou 3 fois sur les boules suspectes.



Coloriage de boules

Les joueurs me demandent souvent s'il est correct de marquer leurs boules avec un stylo de couleur ou de la peinture, afin de pouvoir les distinguer facilement des autres sur le terrain. Bien sûr, la réponse est oui, il est parfaitement acceptable de marquer les boules de cette façon..

La meilleure méthode pour les marquer consiste peut-être à appliquer une peinture métallique ou un marqueur permanent dans la gravure ou les stries de la boule, car cela permet de protéger la couleur et de la conserver plus longtemps sur la boule.

Buts Agréés - Article 3

Les buts sont en bois, ou en matière synthétique portant le label du fabricant et ayant fait l'objet d'une homologation de la F.I.P.J.P., en application du Cahier des Charges spécifique relatif aux normes requises.



- Leur diamètre doit être de 30 mm (tolérance : + ou -1 mm).
- Leur poids doit être compris entre 10 et 18 grammes.

Les buts peints sont autorisés, mais à aucun moment ils ne doivent, ni les buts en bois, pouvoir être ramassés avec un aimant.

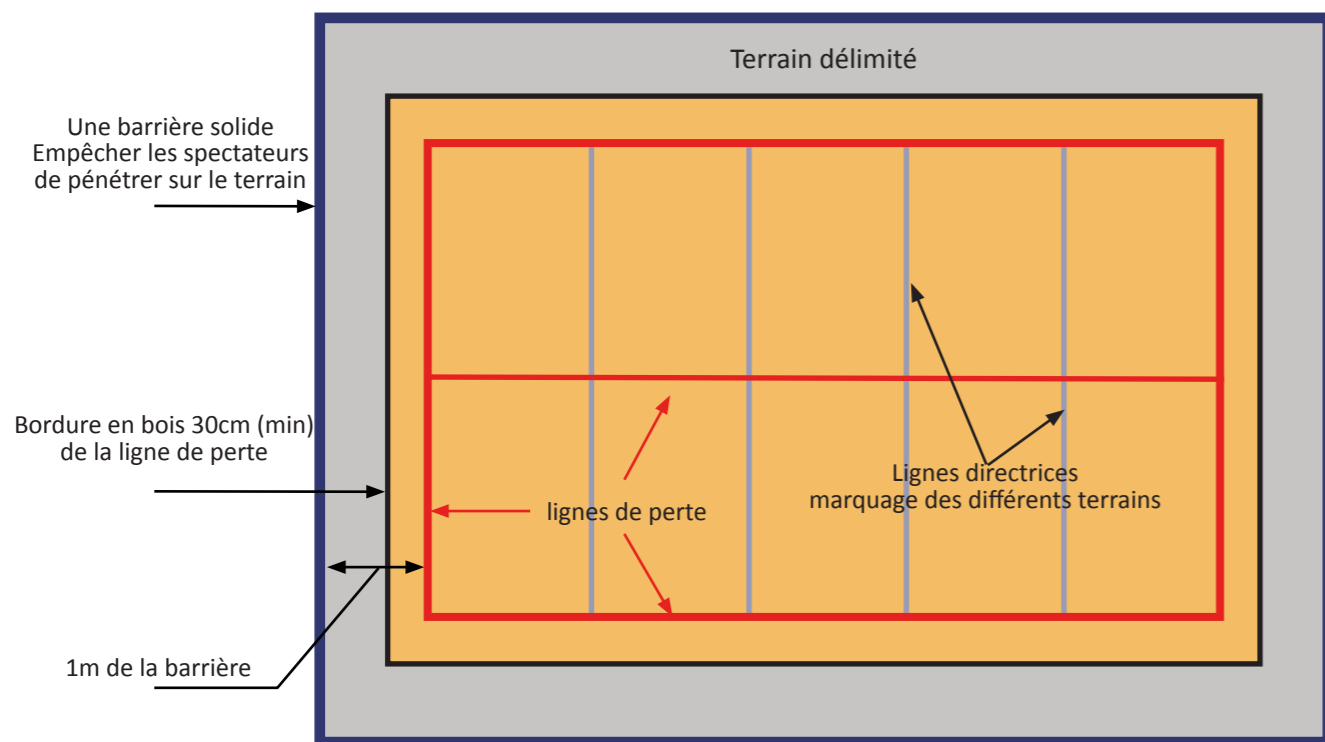
Les buts en matière synthétique sont autorisés :

- buts noir avec marquage OBUT en relief
- buts produit en différentes couleurs et estampillé OBUT.
- buts portant le label VMS.

Cependant, il est important de ne pas oublier que pour être valables, tous les buts doivent peser entre 10 et 18 grammes, ce qui peut annuler la plupart des buts synthétiques (en résine).

Terrains réglementaires - Article 5

Dans le cas de terrains marqués et définis, ceux-ci doivent mesurer au moins 4 x 15 mètres pour les championnats nationaux et les compétitions internationales. Pour les autres compétitions, la Fédération peut autoriser d'autres dimensions, à condition qu'elles ne soient pas inférieures à 12m x 3m.



Les lignes du terrain délimité définissent la zone (les terrains) dans laquelle le cercle est tracé et le but est lancé.



S'il y a des barrières, elles doivent se trouver à au moins 1 mètre de la limite du terrain de jeu

Les barrières sont normalement la clôture ou le mur qui entoure l'aire de jeu pour empêcher les spectateurs d'entrer dans la zone.

Début du jeu et règlement concernant le cercle 6

N'importe lequel des joueurs de l'équipe ayant gagné le tirage au sort choisit le point de départ et trace ou pose sur le sol un cercle tel que les pieds de tous les joueurs puissent y être posés entièrement. Toutefois, un cercle tracé ne peut mesurer moins de 35 cm ni plus de 50 cm de diamètre.

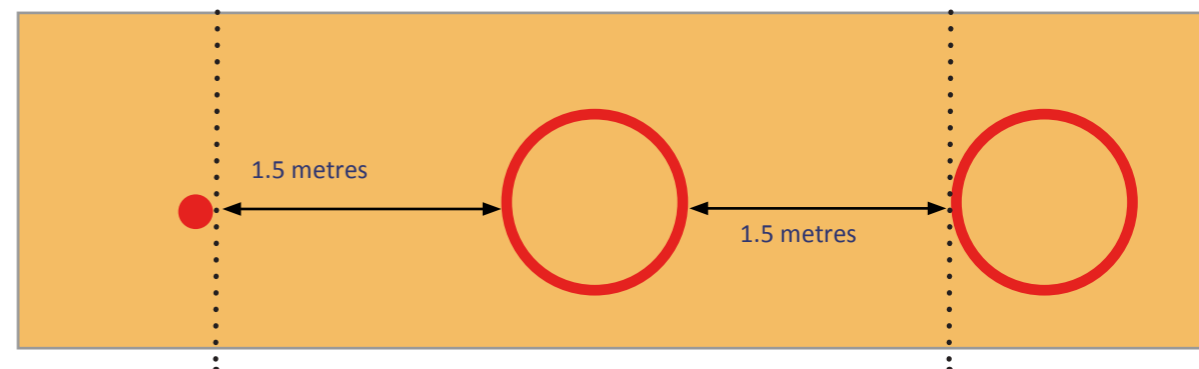
En cas de cercle matérialisé, celui-ci doit être rigide et avoir un diamètre intérieur de 50 cm (tolérance : +/- 2 mm).

Les cercles pliables sont admis à condition qu'il s'agisse de modèles agréés par la FIPJP au regard, notamment, de leur rigidité



seuls les cercles pliables portant cette marque sont agréés par la FIPJP

Le cercle doit être tracé (ou placé) à plus d'un mètre de tout obstacle et à au moins 1,5 m d'un autre cercle de lancer ou d'un but en usage.



Les pieds doivent être entièrement à l'intérieur du cercle, ne pas mordre sur celui-ci...

... et ils ne doivent en sortir ou être entièrement décollés du sol que lorsque la boule lancée a touché celui-ci



À titre d'exception, les personnes handicapées des membres inférieurs sont autorisées à ne placer qu'un seul pied à l'intérieur du cercle, mais l'autre pied ne doit pas se trouver devant.

Pour les joueurs qui lancent depuis un fauteuil roulant, au moins une roue (celle du côté du bras qui lance) doit reposer à l'intérieur du cercle.

Dans ce cas, le joueur ne doit pas se positionner de manière à modifier la ligne de jeu.



Placer ou tracer le cercle - Article 7

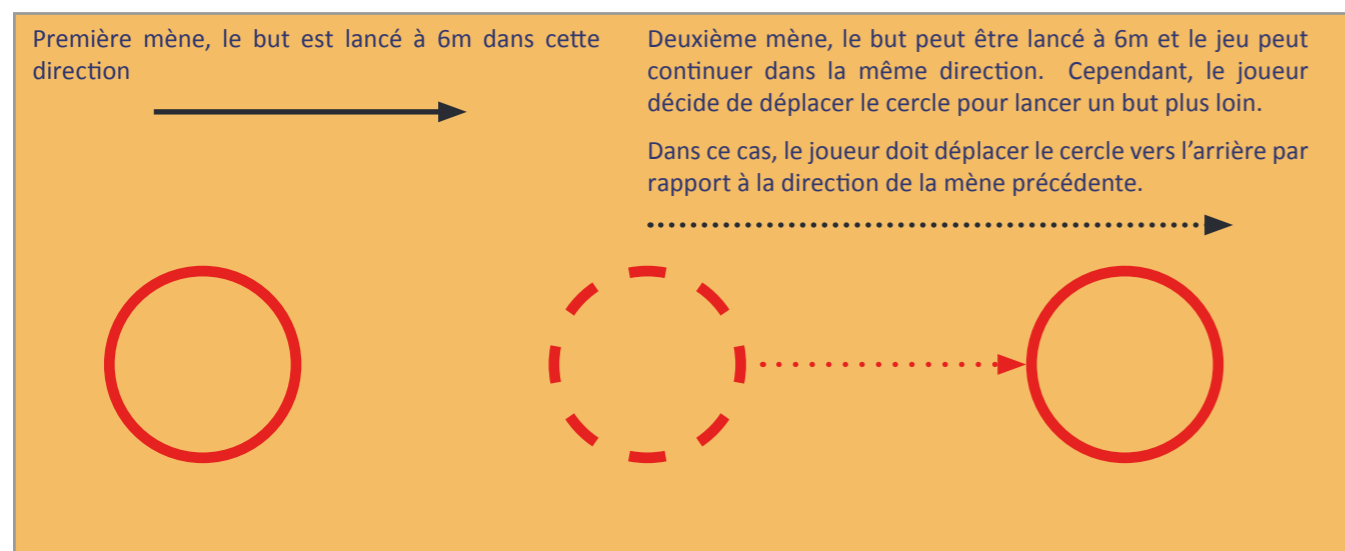
A partir de la 2ème mène, le cercle est placé ou tracé autour du but à la position où celui-ci se trouvait à la fin de la mène précédente.

Il y a trois exceptions à cette règle, 1. le cercle serait situé à moins de 1 m d'un obstacle, 2. le cercle serait situé à moins de 1,5 m d'un autre cercle ou but utilisé ou 3. le but ne pourrait pas être lancé à toutes les distances réglementaires.

Dans de nombreux cas, c'est ce 3ème cas que les joueurs interprètent mal, croyant que "toutes les distances valables" sont celles définies pour lancer le but, 6 - 10m. Cependant, dans le cas d'un lancer de but, "toutes les distances réglementaires" sont ;

- 50 cm d'un obstacle,
- 50 cm de la ligne d'extrémité du terrain (ligne de perte),
- 1.5 m d'un autre cercle ou d'un autre but,
- entre les distances min/max autorisées par rapport au cercle.

En supposant que vous puissiez placer le cercle à 1 m d'un obstacle et à 1.5 m d'un autre cercle en cours d'utilisation, il vous suffit de vous assurer que vous pouvez lancer le but à une position valide - cette position doit être à 50 cm d'un obstacle, de la ligne de perte ou d'une zone hors limites et à une distance comprise entre 6 m (min) et 10 m (max) du cercle - et n'oubliez pas que la position du but doit toujours être marquée !



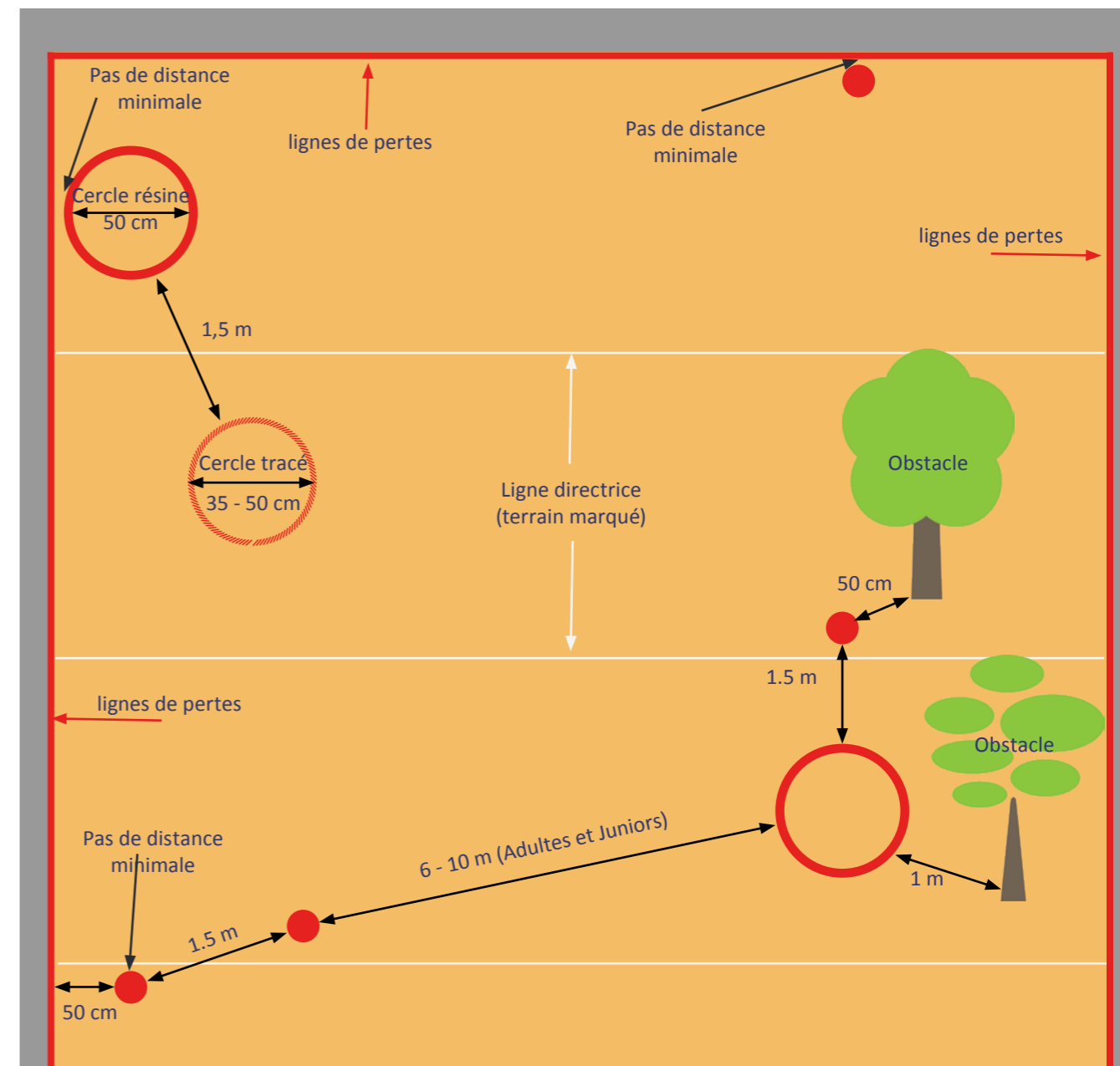
Dans cet exemple, la première mène a été jouée avec un but court (6m) permettant à l'équipe qui a gagné la mène soit de jouer un autre but court, à partir du cercle (autour du but) et dans la même direction que la mène précédente, soit de déplacer le cercle en ligne avec la ligne de jeu de la mène précédente.

Il n'est pas nécessaire de pouvoir lancer jusqu'à 10 m, mais si vous voulez déplacer le cercle pour permettre de lancer le but sur une plus grande distance, vous pouvez le faire, mais seulement si vous ne pouvez pas lancer le but jusqu'à 10 m dans n'importe quelle direction.

Définition de l'obstacle

Un obstacle est, tout objet meuble ou immeuble, un arbre, un mur, un poteau, un entourage en bois (cadre pour arrêter les boules) d'une hauteur supérieure à 25 cm, c'est une liste illimitée... En règle générale, un joueur accroupi ou debout dans le cercle doit pouvoir balancer son bras vers l'arrière sans rien toucher. S'il ne le peut pas, l'objet qui empêche cette action sera considéré comme un obstacle et le cercle doit être placé à un mètre de celui-ci.

Distances pour le cercle et le but



Le cercle doit être marqué avant qu'un but soit lancé et le but doit être marqué initialement, et après chaque fois qu'il est déplacé.

Sanctions pour ne pas avoir marqué le cercle et le but

- Ne pas marquer le cercle - Avertissement (carton jaune) pour le joueur qui lance le but.
- Ne pas marquer le but - Avertissement (carton jaune) pour le joueur qui a lancé ou placé le but.

Sanctions pour ne pas avoir placé le but dans une position valide

- Avertissement (carton jaune) pour le joueur qui a placé le but.

En cas de récidive, dans l'un ou l'autre de ces cas, l'équipe peut recevoir un avertissement et le joueur qui a reçu l'avertissement précédent peut se voir disqualifié pour une boule (carton orange).

Tout joueur ayant reçu une disqualification pour une boule est exclu pour le reste de la partie (carton rouge).

Annulation du but en cours de mène - Article 9

Le but est nul dans les 7 cas suivants :

1. Lorsque le but est déplacé le dans terrain interdit, même s'il revient dans la zone de jeu autorisée.

N'oubliez pas que le but ne devient nul qu'après avoir complètement franchi la limite du terrain autorisé ou la ligne de perte.

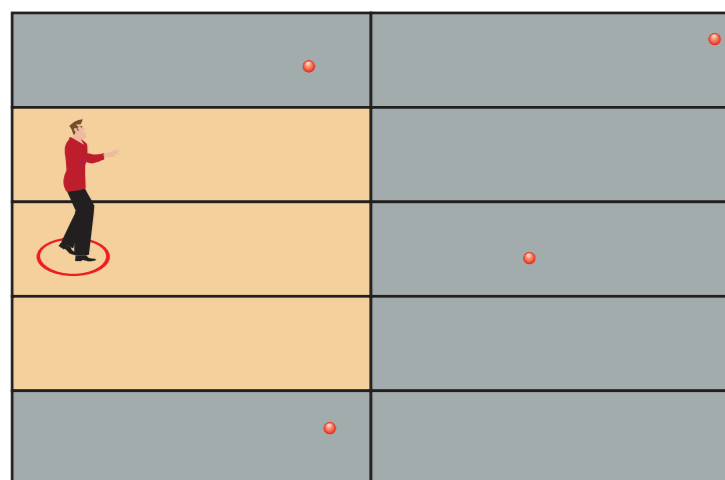
Une flaqué sur laquelle un but flotte librement est considérée comme un terrain interdit, donc si cette zone est considérée comme hors limites, il s'ensuit naturellement que le but est également hors limites et est donc considéré comme nul.



2. Quand, se trouvant en terrain autorisé, le but déplacé n'est pas visible depuis le cercle.

Cela ne signifie pas qu'un but ne peut pas être vu juste parce qu'il est derrière une boule. Si une boule cache le but et que celui-ci semble avoir été enterré, l'arbitre est autorisé à retirer temporairement la boule pour déclarer si le but est visible.

3. Lorsque le but est déplacé à plus de 20 mètres (pour les Juniors et les Seniors) ou 15 mètres (pour les joueurs plus jeunes) ou à moins de 3 mètres du cercle de lancer.



un but, déplacé dans la zone "grisée", est considéré comme nul

4. Sur les aires de jeux délimitées, le but franchit plus d'un terrain immédiatement à côté du terrain utilisé et lorsqu'il franchit la ligne de perte.
5. Lorsque le but déplacé ne peut être trouvé, le temps de recherche est limité à 5 minutes.
6. Lorsqu'un terrain interdit est situé entre le but et le cercle de lancer.
7. Lorsque, dans les parties à temps limité, le but quitte l'aire de jeu désignée.



Déplacement d'un obstacle - Article 10

Il est formellement interdit aux joueurs de supprimer, déplacer ou écraser un obstacle quelconque se trouvant sur le terrain de jeu. Toutefois, le joueur appelé à lancer le but est autorisé à tâter une donnée avec l'une de ses boules sans frapper plus de trois fois le sol. En outre, celui qui s'apprête à jouer ou l'un de ses partenaires peut boucher un trou qui aurait été fait par une boule jouée précédemment.



Balayer ou, autrement dit, traîner son pied sur le sol pour niveler la zone ou pour remplir un trou, n'a jamais été autorisé, pas plus que le fait de tamponner ou de comprimer le sol immédiatement devant la boule cible.

La marque ou le trou fait par une boule est relativement petit, peut-être 2-3 cm de diamètre, parfois plus grand sur du gravier meuble. Vous pouvez remplir cette marque, mais vous ne pouvez pas aplanir une zone beaucoup plus grande devant une boule ou, d'ailleurs, n'importe où ailleurs sur le terrain.

But masqué - Article 12

Si, pendant une mène, le but est inopinément masqué par une feuille ou un morceau de papier, retirez cet objet. Si le but est déplacé sous une pile de feuilles et devient invisible, il est considéré comme nul.



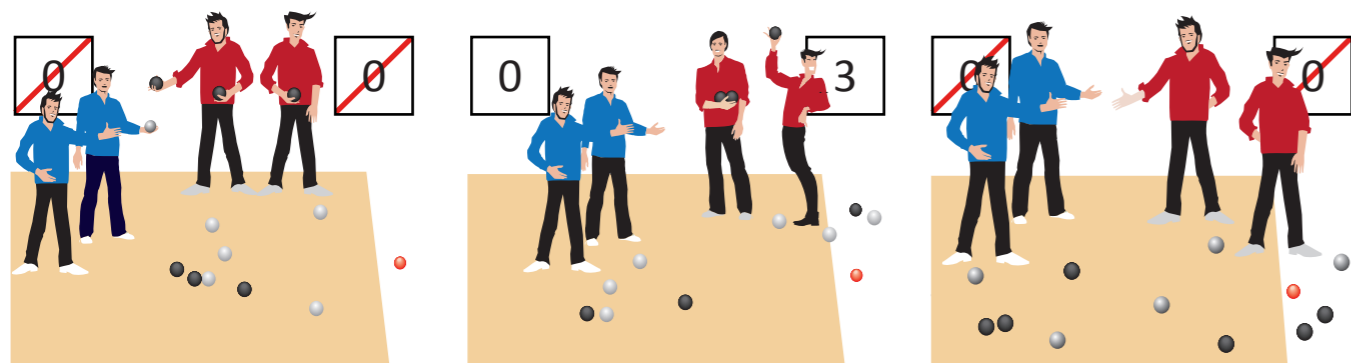
N'oubliez pas, que si un objet extérieur au terrain masque le but, vous pouvez le retirer.

Lorsque le but n'est pas visible depuis le cercle de lancer, à la suite d'un déplacement, peut-être parce qu'il a été déplacé derrière un arbre, il est considéré comme nul et l'article 14 s'applique.

Règles à appliquer si le but est nul - Article 14

Si, au cours d'une mène, le but est nul, trois cas se présentent:

1. Il reste des boules à jouer à chaque équipe : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.
2. Il reste des boules à une seule équipe : cette équipe marque autant de points qu'elle détient de boules à jouer.
3. Les deux équipes n'ont plus de boules en main : la mène est nulle et le but appartient à l'équipe qui avait marqué précédemment ou qui avait gagné le tirage au sort.

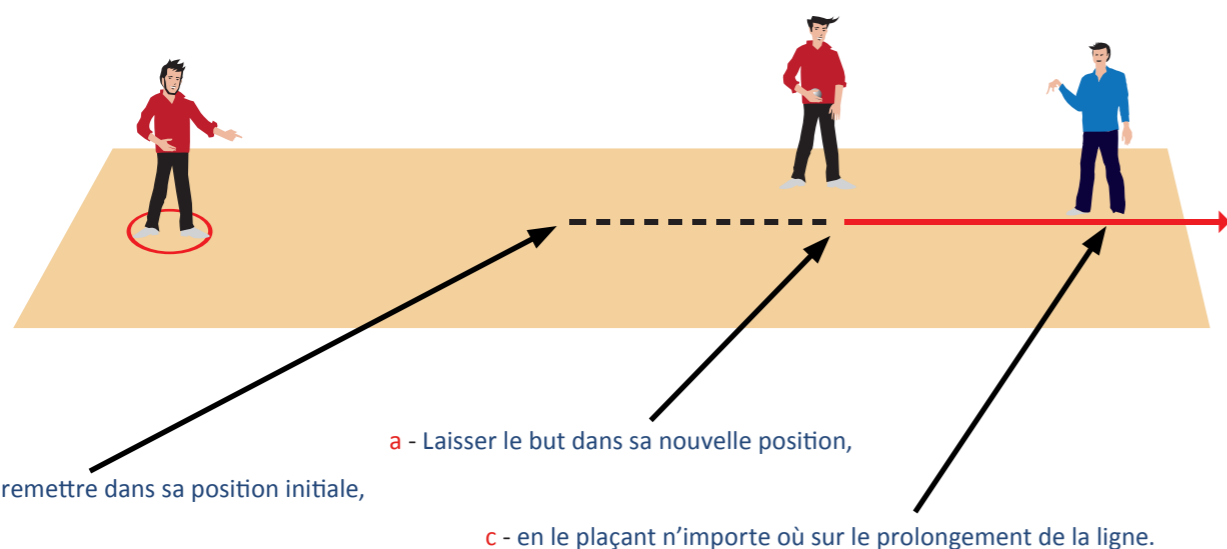


But arrêté ou dévié - Article 15

Si le but, ayant été frappé, est arrêté ou dévié par un spectateur ou par l'arbitre, il reste dans cette position.

Si le but, après avoir été frappé, est arrêté ou dévié par un joueur dans l'aire de jeu autorisée, son adversaire a le choix entre :

- a. Laisser le but dans sa nouvelle position,
- b. Remettre le but à sa position initiale,
- c. Le placer n'importe où dans le prolongement de la ligne allant de sa position initiale à l'endroit où il se trouve, jusqu'à une distance maximale de 20 mètres du cercle (15 mètres pour les plus jeunes joueurs) et de manière à ce qu'il soit visible,

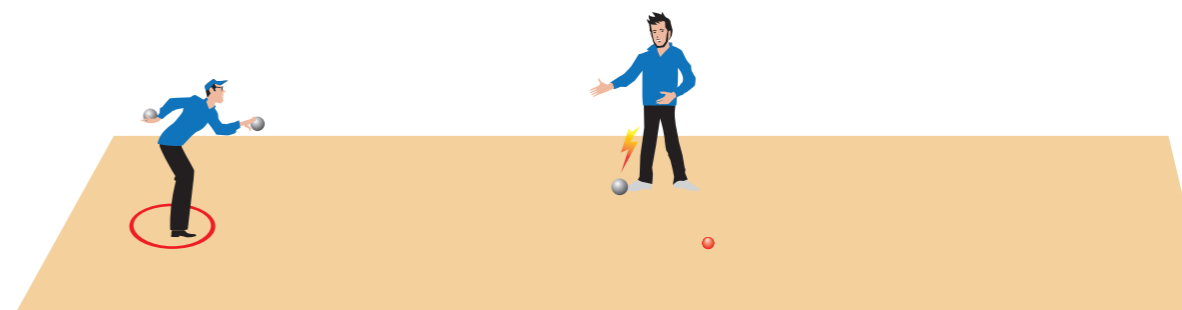


Les choix **b** et **c** ne sont disponibles que si la position initiale du but a été marquée. Si le but n'a pas été marqué, il reste à sa place.

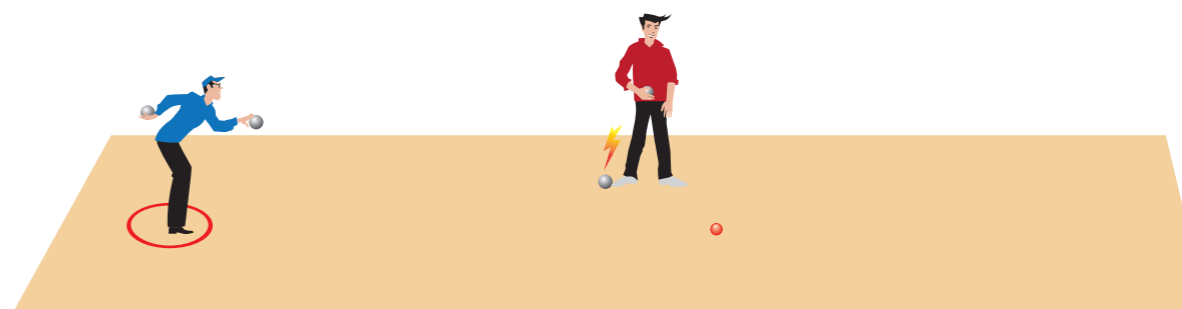
Boules arrêtées - Article 20



Toute boule jouée, arrêtée ou déviée par un spectateur ou par l'arbitre, conserve sa position à son point d'immobilisation.



Toute boule jouée, arrêtée ou déviée involontairement par un joueur de l'équipe à laquelle elle appartient, est nulle.



Toute boule pointée, arrêtée ou déviée involontairement par un adversaire, peut, au gré du joueur, être rejouée ou laissée à son point d'immobilisation.



Quand une boule tirée ou frappée, est arrêtée ou déviée involontairement par un joueur, son adversaire peut :

1. La laisser à son point d'immobilisation ;
2. La placer dans le prolongement d'une ligne, qui irait de sa place primitive à l'endroit où elle se trouve, mais uniquement en terrain jouable et à condition qu'elle ait été marquée.

Le joueur arrêtant volontairement une boule en mouvement est immédiatement disqualifié, ainsi que son équipe, pour la partie en cours.

Boules Déplacée - Article 22

Si une boule arrêtée vient à se déplacer en raison du vent ou de l'inclinaison du terrain par exemple, elle est remise en place. Il en va de même pour toute boule déplacée accidentellement par un joueur, un arbitre, un spectateur, un animal ou par tout objet mobile.

Pour éviter toute contestation, les joueurs doivent marquer les boules. Aucune réclamation ne sera admise pour une boule non marquée et l'arbitre ne statuera qu'en fonction de l'emplacement des boules sur le terrain.

Par contre, si une boule est déplacée par l'effet d'une boule jouée de cette partie, elle est valable.



Sanctions - Article 35

Pour non observation des règles pendant une partie, les joueurs encourent les sanctions suivantes :

Avertissement qui est marqué officiellement par la présentation par l'arbitre d'un carton jaune au fautif.
Néanmoins un carton jaune pour dépassement du temps est infligé à l'ensemble des joueurs de l'équipe fautive.
Si l'un de ces joueurs a déjà un carton jaune il lui sera infligé la suppression d'une boule pour la mène en cours ou pour la mène suivante s'il n'a plus de boule à jouer.

Annulation de la boule jouée ou à jouer qui est marquée officiellement par la présentation par l'arbitre d'un carton orange au fautif.
La solution simple pour déterminer la boule à disqualifier est la suivante : boule "jouée" si vous infligez la pénalité après que la boule a été lancée, ou "à jouer" si vous infligez la pénalité avant que la boule ne soit lancée.

**Disqualification de l'équipe fautive ;
Disqualification des deux équipes en cas de connivence.**
Chacun d'entre eux est officiellement marqué par l'arbitre qui remet un carton rouge au joueur ou à l'équipe fautif.

Rappel - L'avertissement étant une sanction il ne peut être donné qu'après constatation d'une infraction. Ne peut donc être considéré comme un avertissement officiel l'information donnée aux joueurs en début de compétition ou de partie qu'ils doivent respecter le règlement.

Accréditation des arbitres

Examen

L'examen menant à l'accréditation des nouveaux arbitres comprend deux parties : une partie portant sur les règles du sport de la pétanque et l'autre sur les questions liées aux procédures de mesure.

Il est conseillé de préparer deux ou trois épreuves écrites, car cela permet une rotation à la discrétion de la commission des arbitres (voir ci-dessous pour le détail des critères à utiliser lors de l'établissement de cette partie de l'examen).

Critères utilisés pour la préparation de l'examen

1. La partie de l'examen portant sur le règlement du sport de la pétanque se compose normalement de 18 à 25 questions ordinaires couvrant un éventail de sujets répartis de manière égale dans les différentes sections du règlement du sport de la pétanque.
2. L'examen se déroulera à livres fermés. Il se déroulera en même temps que la partie de l'examen qui traite des procédures de mesure.
3. L'examen comprendra un examen oral en présence de deux examinateurs.
4. L'examen portera sur des situations qui peuvent se produire régulièrement au cours d'un match, mais ne couvrira pas les aspects administratifs du sport.
5. L'examen ne comprendra pas de questions sur la réglementation nationale (règlement des compétitions).
6. L'examen ne comprendra pas de questions sur des sujets qui pourraient être abordés lors de la partie de l'examen consacrée aux procédures de mesure.
7. La note de passage de l'examen sera fixée par la commission des arbitres et reflètera la norme fixée pour le niveau de grade en question.

Critères utilisés pour la notation de l'examen

Il est souhaitable que les systèmes de notation et d'évaluation de chaque partie de l'examen soient basés sur le système éprouvé et utilisé pour l'examen des arbitres européens, qui prend en compte:

- La connaissance du règlement par le candidat, qui est finalement évaluée par les réponses qu'il donne à l'examen écrit.
- Les réponses données par le candidat sous pression lors de l'examen oral.
- La performance du candidat lors de l'examen pratique.

Le nombre total de points obtenus sert à calculer la note en pourcentage qui détermine si un candidat a réussi ou échoué et peut également être utilisé pour déterminer la note du candidat.

Le système de notation utilisé fournit des réponses types à chaque question d'examen, ce qui garantit l'exactitude du travail des examinateurs.

Les notes attribuées sont rigoureusement vérifiées pour s'assurer qu'elles restent cohérentes, justes et conformes aux normes requises.

Dans le cadre de ce processus de vérification, un certain nombre d'échantillons aléatoires de l'examen écrit sont transmis à une troisième personne (indépendante) pour qu'elle les examine et s'assure que les examinateurs appliquent correctement les notes.

L'examen doit être conduit par un arbitre qualifié, nommé par la Commission nationale d'arbitrage compétente.

En conclusion

La plupart des gens considéreront que mesurer est la partie principale du travail de l'arbitre et cela peut certainement vous tenir occupé.

Vous devez être physiquement capable de mesurer, savoir quel équipement utiliser et comment l'utiliser. Vous devez comprendre votre rôle dans une partie ou une compétition.

L'arbitre est le représentant officiel de sa fédération, il a l'autorité de prendre toutes les décisions qu'il juge nécessaires ou utiles pour assurer le respect des règles et le bon déroulement des parties.

Un arbitre doit avoir une compréhension de base des tâches qui lui sont demandées, avant, pendant et après une partie ou une compétition, pour pouvoir travailler avec les autres (arbitres et officiels) et surtout comment travailler avec les joueurs et leurs entraîneurs.

Bien entendu, l'arbitre doit avoir une bonne connaissance du règlement et de la manière de l'appliquer.

Chaque arbitre est observé, plus le grade (rang) est élevé, plus il faut veiller à ce que son comportement, tant sur le terrain qu'en dehors, soit irréprochable.

Ne critiquez jamais les décisions prises par un autre arbitre, même si ce jour-là vous êtes joueur ou spectateur.

Soyez professionnel et surtout, prenez plaisir à votre travail !



Ma principale motivation pour arbitrer

Permettre aux participants de concourir dans l'esprit de la pétanque grâce à l'application effective de ses règles et règlements - quel est le vôtre ?

Index

A

- Accréditation des arbitres 51
- Annulation du but 46
- Après le tournoi 23

B

- Boules déplacées 50
- Buts agréés 41

C

- Carton jaune 50
- Carton orange 50
- Code d'arbitrage 6
- Coloriage de boules 41
- Comment devenir arbitre 10
- Communiquer efficacement 33
- Compas 18
- Concentration 31
- Conditions d'arbitrage 26
- Conduite générale 23
- Conflit 35
- Contents 4
- Contrôle de la pression 32
- Contrôle des boules 39
- Critères utilisés 51

D

- Définition 8
- Déplacement d'un obstacle 47
- Développer les connaissances 33
- Diagramme des exercices de mesure 13
- Directives pour les arbitres 22
- Distances pour le cercle et le but 45

E

- Écouter et répondre 34
- Équipement de mesure 16
- Erreurs d'arbitrage 25
- Examen 51
- Explication des règles 39

F

- Formation déplacées 11
- for not marking the circle / jack 45

J

- Jauges d'épaisseur 17
- Journal de l'arbitre 29

L

- Langage du corporel 27
- La préparation individuelle 30
- La sacoche de l'arbitre 21

M

- Mesurer 15
- Mètre pliant 16
- Mètre ruban - 30 mètres 20
- Minimiser les conflits 36

P

- Pendant le jeu 22
- Placer ou tracer le cercle 44
- Positionnement et déplacement du arbitre 28
- Préparation physique 31
- Présentation 30
- Procédures de mesure 12
- Professionalisme 30
- Profil 9

R

- Rapport avec les personnes 30
- Réflexion sur soi 32
- Résoudre les conflits 36
- Retour d'information 32

S

- Sanctions 50
- Sanctions pour ne pas avoir marqué le cercle et le but 45
- Sanctions pour ne pas avoir placé le but dans une position valide 45
- Sources 3

T

- Tableau d'exercices de mesure 14
- Terrains réglementaires 42

Mike Pegg,
Arbitre international

ROYAUME-UNI
© 2020, Mike Pegg