

## **LA PSYCHOLOGIE ET L'AUTORITÉ DE L'ARBITRE, son image**



Psychologie ou autorité ? C'est une question que l'on peut se poser, mais la réponse n'est pas si évidente à trouver, car elle dépend de nombreux paramètres. Dans le livre « *le football et ses règles édition 2017* » on peut trouver des réponses à cette question, mais nous savons tous que certaines décisions sont incontournables et nécessitent une attitude pleine d'autorité, d'autres offrent une plus grande liberté à l'arbitre quant à leur gestion.

L'autorité au sens propre du terme ne correspond pas à une qualité intrinsèque, mais à une attribution qui légitime le pouvoir de commander et d'être obéi. De par son rôle, l'arbitre dispose donc d'une autorité de fonction que les autres acteurs devront accepter, ce qui n'est pas toujours chose simple.

En revanche, il existe une seconde forme d'autorité plus importante qui permet d'obtenir beaucoup plus facilement le respect des joueurs, des entraîneurs et des spectateurs : il s'agit de l'autorité dite « *de compétence* », qui tient à la reconnaissance des attitudes, comme (*l'implication, l'allure, la tenue, le charisme, le courage...*) et des connaissances du (*football et du règlement*).

Un arbitre qui dégage une véritable autorité de compétence aura toujours plus de chance d'obtenir le respect des autres acteurs du football, et cela même avant que le coup d'envoi ne soit donné.

Dès votre arrivée au stade, votre **image** va être interprétée, il faudra donc ne pas négliger les éléments suivants :

- **La tenue vestimentaire** : Elle doit être en concordance avec l'image que l'on attend d'un directeur de jeu, (*un exemple : l'image d'un maître d'Hôtel renvoie davantage à un costume noir ou smoking qu'à jeans t-shirt baskets*).
- **La démarche** : Elle doit être effectuée d'un pas sûr. Un arbitre qui a la démarche hésitante avec les épaules courbées, et la tête baissée et les yeux qui regardent le sol, ne dégagera aucun charisme. Par contre, celui qui arrivera droit avec le torse bombé donnera à l'inverse un sentiment d'arrogance. Le juste milieu dans l'attitude est ; le regard plein d'assurance et de confiance qui seront synonyme de maîtrise.
- **Le rapport à l'autre** : Il faut serrer les mains des personnes que l'on croise dans un stade à notre arrivée. Se présenter n'est pas qu'une marque de politesse et de respect, c'est un bon moyen de montrer son esprit d'ouverture.
- **La mise en route** : Adressez-vous de suite aux personnes concernées pour obtenir dans les délais les équipements nécessaires (*feuille de match informatisée ou non, maillots et chasubles des remplaçants des deux équipes*). Responsabilisez les dirigeants sur le fait que vous souhaitez que ces démarches soient effectuées avant telle heure. Et si ce n'est pas respecté, prenez les choses en main.
- **Le rapport avec les capitaines** : Faites ressentir aux deux capitaines que vous êtes concerné par votre mission et que vous êtes « *quelqu'un de carré* » lorsqu'ils viennent dans votre vestiaire pour signer la feuille de match et recevoir les consignes. Accueillez-les, à l'aise et sûr de vous, en tenue complète, le vestiaire rangé et propre, responsabilisez-les sur l'horaire du retour au vestiaire. Faites ressentir que vous tenez à démarrer à l'heure, cela dégagera le sentiment que vous ne négligez rien, que vous êtes sérieux et compétent.

- **L'échauffement du trio** : Votre allure ou non de sportif vous confèrera déjà, ou non, un crédit de confiance vis-à-vis des joueurs et dirigeants avant même de débiter la rencontre. Exécutez un véritable échauffement à l'image d'un vrai sportif. Ayez une véritable cohésion d'équipe avec vos assistants. Soyez le leader du trio arbitral. Votre préparation sera remarquée par toutes les personnes présentes au stade.

Le match n'ayant pas encore débuté, et pourtant vous avez déjà eu de nombreuses occasions de montrer votre charisme. Avant même le coup d'envoi du match, tous les acteurs ont déjà un pressentiment, positif ou négatif à votre mission.

Pendant le déroulement de la rencontre, votre autorité de compétence se révélera par votre aisance physique, votre puissance de course et votre élégance. En étant proche des actions de jeu, vous validerez votre choix de siffler ou de laisser le jeu se poursuivre évitant ainsi les contestations. Vous pouvez aussi communiquer de temps en temps, mais très brièvement avec les joueurs-clés que vous aurez identifiés au cours du premier quart d'heure de jeu, vous montrerez ainsi aux joueurs, mais aussi à tous les acteurs que vous faites le nécessaire pour que tout le monde garde un bon état d'esprit.

En gagnant cette autorité de compétence, vous gagnerez un crédit de confiance auprès de tous les acteurs du jeu, ce qui vous permettra de construire votre match dans les meilleures conditions. Par contre, si une décision incontournable doit être prise au cours du match, même à la 1<sup>ère</sup> minute de jeu, il faudra la prendre avec force et courage (*comme par exemple l'anéantissement d'une occasion de but, d'une attaque clairement prometteuse, d'une faute grossière, d'un comportement agressif, d'un joueur qui enlève son maillot, d'un engagement excessif ou non maîtrisé coude semelle ou tacle, d'un joueur qui rentre ou sort sans votre autorisation, d'une simulation grossière*).

Tous ces exemples rappelés font partie des incontournables qui imposent à l'arbitre de sanctionner le fautif. Ces types de comportement impliquent une utilisation de votre « **autorité de fonction** ».

Lors des situations « incontournables », il n'y a donc pas de doute à avoir quant à la façon dont l'arbitre doit gérer ces situations. Une posture pleine d'autorité, de fermeté et d'intransigeance est nécessaire afin de sanctionner durement ces gestes « incontournables » qui nuisent à l'image du football. En revanche, il existe de nombreux autres cas de figure où l'application du règlement ne se fera pas forcément à la lettre. **La psychologie** de l'arbitre pourra donc trouver sa place dans ces nombreux cas où « *l'esprit* » pourra prendre le pas sur « *la lettre* ». Mais cela dépendra de nombreux paramètres que l'arbitre devra nécessairement prendre en compte. Parmi ceux-ci on retiendra l'importance du contexte, de l'état d'esprit des joueurs et des entraîneurs ou encore l'évolution du score.