

Expérience visant à améliorer la connaissance des règles de basket-ball par les jeunes joueurs

Martin VAN HOYE

L'auteur a reçu son diplôme de Master en Sciences de la motricité, orientation éducation physique, finalité didactique, en 2009. Il fait donc partie de la première promotion de cette nouvelle génération de spécialistes de l'activité physique et sportive. Il travaille actuellement comme assistant au Département des Sciences de la motricité de l'Université de Liège (Prof. M. Cloes). Le texte présenté ici a été préparé à partir d'un travail réalisé dans le cadre de la dernière année de la formation universitaire consistant à mener à bien un projet d'analyse de l'intervention.

I. INTRODUCTION

Le règlement de basket est très complexe. Composé de huit règles principales, il comprend 50 articles différents. Evidemment, ces derniers articles ne permettent pas de couvrir l'ensemble des cas qui peuvent se produire sur un terrain. Ainsi, de nouvelles interprétations viennent chaque année compléter ce code de jeu. De la sorte, elles peuvent stimuler les esprits des officiels.

De plus, l'arbitre a le pouvoir et l'autorité pour prendre les décisions sur tout point non spécifiquement couvert par le code de jeu ou par les interprétations officielles.

Ceci explique que les joueurs, et plus particulièrement les jeunes, ne maîtrisent pas toujours ce savoir, qui guide pourtant leurs actions dans le cadre du jeu. Il nous semble dès lors utile d'évaluer leur niveau de connaissance et de leur permettre d'améliorer ce dernier, de façon à augmenter leur rentabilité sur le terrain et d'éviter certaines contestations à propos des décisions des officiels.

II. REVUE DE LITTÉRATURE

A. Rôles de l'arbitre

1) Devoirs

L'arbitre a pour mission de :

- connaître et appliquer les principes régissant les règles du jeu ;
- être professionnel, dynamique et impliqué ;
- agir avec courtoisie, être respectueux envers les participants et se faire respecter ;
- démontrer une attitude en accord avec son rôle à jouer, ses responsabilités et l'esprit sportif.

2) Influence sur le comportement du joueur

Les comportements d'agression d'un joueur envers un autre joueur, un entraîneur ou tout autre acteur participant de près ou de loin à une rencontre peuvent dépendre de plusieurs facteurs (intrinsèques et extrinsèques) tels que : le caractère, l'humeur, le temps de jeu et la forme du moment du joueur, l'équipe adverse, le nombre de spectateurs et leurs réactions, les arbitres, etc.

Une étude réalisée par Gilbert (1993)¹ met en évidence que les conditions d'apparition de ce type de comportement dépendent du système répressif. Ainsi, dans les pratiques sportives collectives (basket-ball, football, etc.), le rôle de l'arbitre semble essentiel dans la gestion de ces conflits. Il doit pénaliser les transgressions des pratiquants. Dans ce sens, l'étude a pu mettre en évidence une influence de l'arbitrage sur les comportements d'agression. Les prestations arbitrales semblent ainsi déterminer les caractéristiques et la fréquence des comportements déviants. En d'autres termes, plus l'arbitrage est de bonne qualité, moins la fréquence d'apparition de ces comportements déviants est importante (et inversement).

Nous souhaiterions toutefois nuancer les résultats apportés par cette étude. Selon nous, les comportements déviants d'un joueur dépendent finalement d'une combinaison de facteurs et, outre les caractéristiques individuelles telles que la personnalité et l'éducation, quatre catégories d'intervenants doivent être considérés :

- les autres joueurs, que ce soit des coéquipiers ou des adversaires ;
- les spectateurs ;
- les coachs ;
- les officiels (arbitres, délégués aux arbitres, officiels de table, etc.).

Dans la figure 1, nous avons illustré les différentes relations qui peuvent exister entre ces intervenants et la problématique des comportements déviants. Il nous paraît également nécessaire d'y faire apparaître l'importance du code de jeu qui est en interrelation avec l'ensemble des intervenants.

Dès lors, il semble difficile de déterminer le point de départ réel de la problématique : est-ce le comportement déviant d'un joueur qui va entraîner une réaction de la part de l'arbitre ou est-ce un « mauvais » coup de sifflet qui va entraîner ce comportement ?

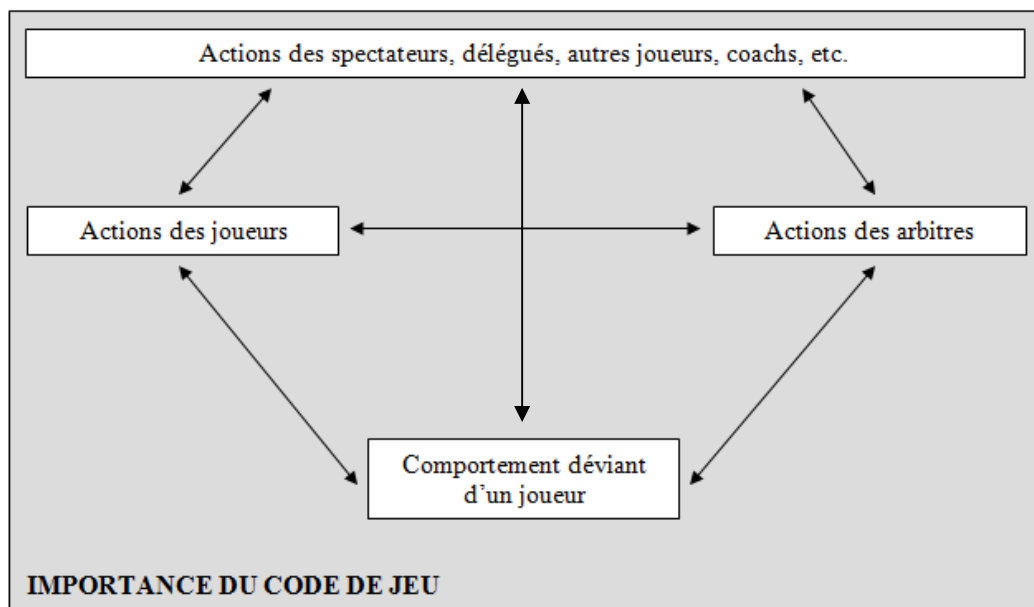


Figure 1. Relations existant entre les différents acteurs d'une rencontre de basket-ball

¹ Cette étude a utilisé des observations dans différentes rencontres sportives de haut niveau : 15 matches de basket-ball, 32 matches de football, 10 matches de handball et 15 matches de rugby.

Nous considérons cependant qu'une variable va intervenir dans la majeure partie des situations. Il s'agit de la connaissance ou méconnaissance du règlement dans le chef des joueurs comme des arbitres et des autres acteurs. En effet, une mauvaise interprétation du code de jeu peut souvent entraîner une réaction inadéquate d'un des acteurs mais, plus souvent encore, une simple méconnaissance de ce dernier peut être à l'origine d'une telle réaction. C'est pour cette raison que, dans ce travail, nous avons voulu porter notre attention sur ce point qui nous semble être très important.

B. Rôles de l'entraîneur

L'entraîneur joue un rôle clé dans le déroulement d'une rencontre sportive. En effet, il encadre les joueurs sous sa responsabilité mais il a également différentes missions (comme la discipline de son équipe, la transmission de valeurs sportives, etc.) et doit être un exemple pour son équipe (utiliser un langage courtois, être sous contrôle, etc.), d'autant plus lorsqu'il s'agit de jeunes joueurs.

Ainsi, l'entraîneur est un chaînon indispensable au bon déroulement d'une activité sportive. Dans cette optique, il doit respecter les officiels en leur permettant de faire leur travail. Il est nécessaire qu'il s'exprime avec des propos pertinents, courtois et sans double sens, afin de favoriser un bon déroulement du match et surtout, en connaissance des règles.

C. Rôles du joueur

Il va de soi que le joueur est au cœur de l'action et est le principal acteur du bon déroulement de la rencontre. Tout comme l'entraîneur, le joueur devrait donc normalement connaître les règles de jeu afin de réagir de manière adaptée aux différentes situations qui peuvent survenir lors d'une rencontre.

III. OBJECTIFS DE L'ÉTUDE

Lors de cette recherche, nous souhaitons atteindre deux objectifs distincts.

- D'une part, faire une analyse de la problématique de la connaissance ou plutôt, de la méconnaissance du règlement par les jeunes joueurs au travers de questionnaires.
- D'autre part, expérimenter la mise en place d'un procédé qui permettrait d'améliorer ces connaissances et de tester son intérêt et son efficacité au niveau des joueurs.

IV. MÉTHODOLOGIE

Cette recherche de terrain comprend deux phases distinctes qui comportent chacune des outils partiellement différents. Tout d'abord, nous avons souhaité aborder la problématique de la connaissance des règles de jeu par les joueurs. Ensuite, nous avons testé la mise en pratique d'un fascicule reprenant différentes règles importantes dans le déroulement de la partie.

A. Analyse de la connaissance du règlement par les joueurs

1) Instrument

Afin de collecter les données relatives au niveau de connaissance du règlement par les joueurs, nous avons développé un questionnaire. Dans le but d'encourager les joueurs à répondre à ces questions et de manière à conserver leur intérêt et leur concentration tout au long de celui-ci, il était limité à une seule face (la réponse aux questions nécessitant environ cinq minutes).

Le questionnaire comporte 12 questions principales (deux de ces questions comprenant chacune trois sous-questions). Nous avons également souhaité connaître le nom, le prénom, l'âge et la division dans laquelle évolue le joueur. L'entièreté des questions sont à réponses fermées, c'est-à-dire qu'elles proposent deux items (à l'exception de la question 11 qui en comporte quatre) possibles pour le répondant. L'avantage de ce type de question est la rapidité de réponse ainsi que la rapidité et la facilité du traitement des résultats.

Ci-après, un exemple d'une de ces questions :

1	Un attaquant shoote, vous arrivez par derrière et parvenez à le contrer sans le toucher (vous touchez uniquement le ballon). Y a-t-il faute ?	Oui – Non
---	---	-----------

Tout au long du questionnaire, on retrouve trois volets de questions bien distincts : (1) les données relatives à l'individu qui répond (nom, prénom, âge et division) ; (2) les questions relatives au règlement à proprement parler (comme la question ci-dessus); (3) deux questions concernant le comportement du joueur vis-à-vis de l'arbitrage (« *Est-ce que vous pensez que rouspéter sur l'arbitrage sert vraiment à quelque chose ? Oui – Non* »).

De plus et afin de garantir une sincérité maximale dans les réponses qui nous ont été données, les joueurs n'étaient pas obligés de s'identifier (nom et prénom), par contre il nous était indispensable de connaître la division dans laquelle ils évoluent.

Enfin, de façon à vérifier la bonne compréhension et l'intérêt des questions, avant de commencer la collecte des données, le questionnaire a été analysé et vérifié par un arbitre de première nationale également membre du Comité de Formation des Arbitres de la Province de Liège. De plus, cinq joueurs (choisis de manière aléatoire) ont répondu au questionnaire afin de donner leur avis sur les différentes questions. Certains ajustements de l'instrument ont été réalisés afin de collecter les informations les plus pertinentes possibles.

2) Collecte des données

La distribution des questionnaires et leur collecte auprès des joueurs de basket-ball ont été réalisées en contactant directement des joueurs ou des arbitres. Le courrier électronique était la voie la plus rapide pour arriver à collecter un maximum de données en un minimum de temps.

En tout, 141 questionnaires complétés ont été collectés par cet échantillonnage dit « en boule de neige ». L'avantage de ce système est que le chercheur peut collecter des informations dans une population pour laquelle il n'existe aucun recensement officiel. Par contre, la limitation majeure de cette technique est que l'échantillon étudié n'est pas représentatif.

Les questionnaires ont été remplis à 68 % par des hommes.

La figure 2 montre la répartition des questionnaires en fonction de l'âge des répondants. Ainsi, on voit que la majeure partie des joueurs qui a répondu font partie de la tranche d'âge 21-25 ans, ce qui n'est pas étonnant étant donné que c'est parmi ce groupe que nous avons eu le plus de contacts.

A partir de la figure 3, il est possible de déterminer quelles sont les divisions dans lesquelles évoluent les joueurs qui ont répondu et ce, en fonction également du sexe des individus. De la sorte, on remarque que les catégories les plus représentées chez les hommes et les femmes sont respectivement les deuxième (14,9%) et première provinciales (9,9%). Aussi, on peut souligner l'absence de répondants masculins dans la catégorie de R2, et de sujets de sexe féminin dans les catégories D2, D3 et P4. Cela est en fait tout à fait logique puisque ces catégories n'existent pas pour ces sexes.

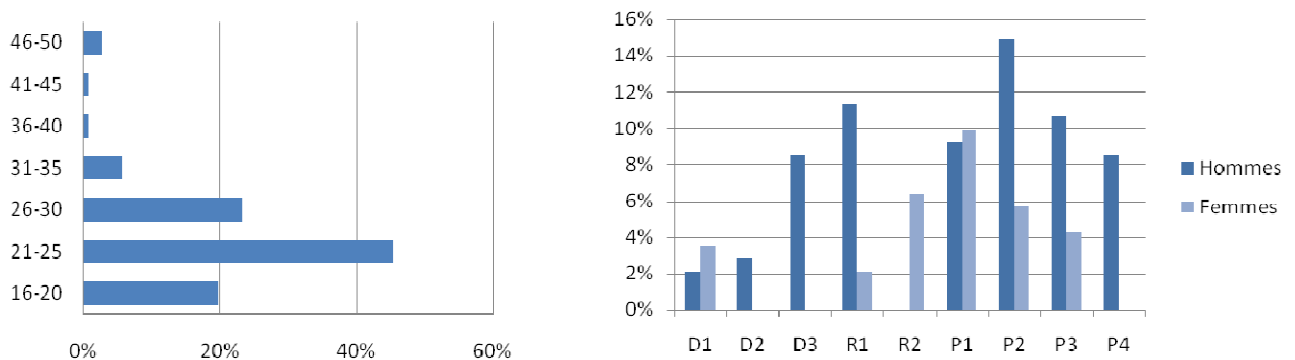


Figure 3. Répartition des répondants par division et par sexe

3) Analyse et traitement des données

Les données ont été encodées dans un fichier Excel développé à cet effet. A l'exception de deux questions du premier volet (nom et prénom du joueur, encodés dans des champs ouverts), l'ensemble des questions peut être répertorié par un code chiffré (non = 0; oui = 1), ce qui ne pose guère de difficulté.

4) Fidélité des analyses

Afin de s'assurer que des erreurs d'encodage n'ont pas été commises, deux méthodes de vérification des données ont été réalisées : une vérification tout d'abord par graphique (afin d'éviter les réponses absurdes) et ensuite par un deuxième encodage (vérification plus qualitative de $\pm 5\%$ des questionnaires choisis aléatoirement). Au terme de ces deux analyses, aucune erreur d'encodage n'a été décelée, que ce soit par la première ou la seconde méthode de vérification.

B. Analyse de l'intérêt de mettre en place un fascicule « rappel de quelques règles »

1) Instrument

Dans cette analyse, le questionnaire développé précédemment a également été utilisé. De plus, un petit fascicule intitulé « Rappel de quelques règles » a été préparé. Ce fascicule comprend trois pages et, comme son nom l'indique, passe en revue plusieurs règles importantes dans la pratique de la discipline (faute, remplacement, marcher, retour en zone, etc.). Ces règles ont été choisies délibérément en tenant compte des questions du premier instrument. Il importait en effet que les sujets puissent trouver des informations directement applicables dans ce fascicule¹.

Enfin, pour cette seconde analyse, un dernier instrument était nécessaire. Il s'agit également d'un questionnaire. Celui-ci compte neuf questions fermées distinctes ainsi qu'un champ ouvert laissant libre expression au répondant (pour ses éventuelles remarques et/ou commentaires). On distingue différents types de questions portant sur : (1) l'intérêt porté au fascicule et au questionnaire (questions 1, 4 et 8) ; (2) leur compréhension (questions 2 et 6) ; (3) l'importance des questions par rapport à la discipline (questions 3 et 7) et ; (4) la rédaction du fascicule en lui-même (questions 5 et 9).

Dans ce cas, les répondants étaient obligés de mettre leurs nom et prénom sur le questionnaire afin de pouvoir comparer les résultats. Toutefois, de manière à ne pas biaiser les résultats, nous avons insisté sur le fait que ceux-ci ne seraient utilisés que dans le cadre de cette recherche (ils ne seraient pas, par exemple, communiqués aux coaches).

2) Collecte des données

Pour cette analyse, la collecte des données a été effectuée en deux étapes séparées l'une de l'autre par une semaine : la collecte du premier questionnaire (similaire à celui de la première analyse) et la collecte du second questionnaire (les joueurs n'étant pas prévenus de notre seconde visite).

Le premier questionnaire a été complété par 8 jeunes et 11 seniors, tous de sexe masculin, qui recevaient ensuite le fascicule « Rappel de quelques règles ». Une semaine plus tard, ces mêmes 19 joueurs ont dû à nouveau compléter ce premier questionnaire ainsi que le second. Le correctif leur était ensuite transmis comme à l'ensemble des répondants du premier questionnaire contacté par mail.

3) Analyse et traitement des données

Tout comme dans la première analyse, l'encodage des données du questionnaire utilisé dans la première phase de ce projet se fait dans un fichier Excel développé à cet effet.

Chaque questionnaire est ainsi encodé de manière individuelle et nominative. De la sorte, on peut comparer, sans trop de difficultés, la première et la seconde versions complétées par les joueurs.

¹ Nous tenons ce fascicule à la disposition des lecteurs (mvanhoye@ulg.ac.be).

Pour le second questionnaire, les neuf premières questions sont également encodées de manière directe (étant donné qu'il s'agit de questions fermées) dans une base d'encodage Excel développé à cet effet. Enfin, les remarques et/ou commentaires éventuels ont été encodés dans un champ laissé libre.

4) Fidélité des analyses

Dans cette seconde analyse, le nombre moins élevé de questionnaires à traiter a permis une vérification qualitative de l'ensemble de l'encodage.

C. Planning

La figure 4 montre les différentes étapes importantes dans le déroulement de la recherche. Ainsi, on peut repérer facilement les moments clés de la première analyse (en dessous de la ligne du temps) et ceux de la seconde analyse (au dessus de la ligne du temps).

La collecte des 141 questionnaires pour la première analyse a duré environ trois mois et demi ; l'ensemble du protocole aura duré environ quatre mois.

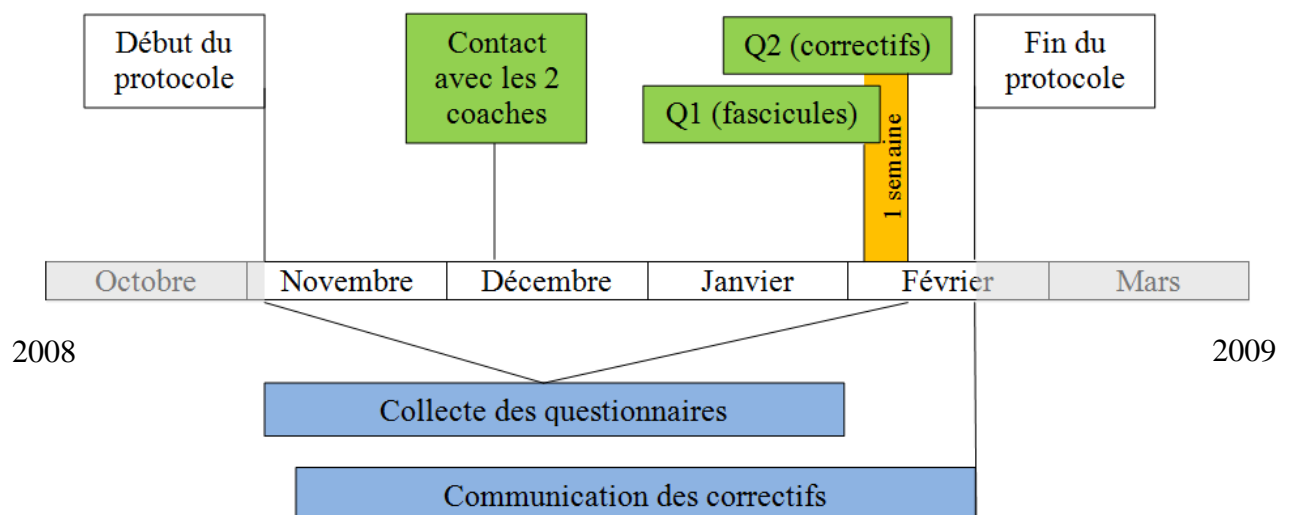


Figure 4. Déroulement du protocole : on distingue facilement les étapes de la première analyse (en dessous de la ligne du temps) et celles de la seconde (au-dessus de la ligne du temps)

V. RÉSULTATS ET DISCUSSION

A. Analyse de la connaissance du règlement par les joueurs

1. De manière générale

Il est très intéressant de constater que le pourcentage moyen de bonnes réponses met indéniablement en évidence que la connaissance des règles de jeu par les joueurs est assez aléatoire. Seulement 56,8% des questions ont reçu une réponse correcte. Il semble important de distinguer les questions posant réellement problème de celles n'en posant pas, ou moins. En effet, comme on peut le voir sur la figure 5, certaines questions ont posé de réels problèmes. Ainsi, la moitié des questions n'atteint pas un taux de réussite de 60%.

La question 2 porte sur une des règles de base essentielles à la pratique du basket-ball : le marcher. Ainsi, le résultat obtenu est très surprenant d'autant plus qu'il ne s'agit pas d'une règle ayant été modifiée dans le courant des dernières années. Aucune explication ne permet de justifier un tel résultat mais cela souligne la nécessité d'informer les joueurs sur le règlement.

Les questions 3 et 4 portent sur des nouvelles interprétations de la saison 2008-2009 et donc les résultats obtenus pour ces questions pourraient s'expliquer de différentes manières : soit les joueurs n'ont pas été mis au courant de ces nouvelles interprétations ; soit ces dernières n'ont pas été expliquées d'une manière claire et précise ou ont tout simplement été expliquées de manière erronée.

Enfin, les questions 9 et 10 portent sur des situations qui se produisent normalement de manière moins fréquente. En effet, il s'agit des cas de la faute technique (question 9) et de la faute antisportive (question 10). En fait, la faute technique est une sanction pour transgression de l'esprit des règles (rouspétances, discussions, etc. ; il n'y a pas de contact physique) et la faute antisportive est une faute personnelle d'un joueur qui ne fait pas une tentative de jouer le ballon dans l'esprit et l'intention des règles (coup volontaire, faute violente, etc. ; il y a un contact physique).

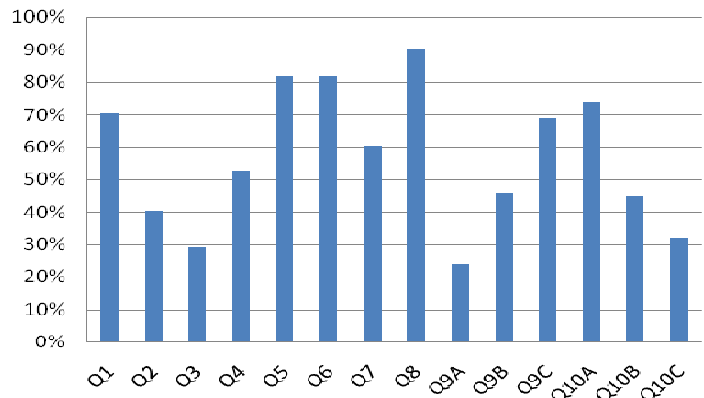


Figure 5. Pourcentage de réponses correctes par question

Une des interprétations possibles pour expliquer ces derniers résultats est la faible fréquence d'apparition de ces situations (ou plutôt une fréquence d'apparition moindre que les fautes « normales »).

2. Comparaison en fonction du sexe

La figure 6 montre qu'apparemment les hommes ont une meilleure connaissance du règlement que les femmes. En effet, plus de 62% d'entre eux ont répondu correctement au questionnaire contre moins de 45% des femmes.

Une des explications possibles à cette différence dans les résultats entre les hommes et les femmes est l'âge moyen des répondants (figure 7). En effet, l'âge moyen des sujets féminins (= 23,5 ans) est inférieur à celui des sujets masculins (= 25,2 ans). Cette différence de maturité pourrait être un élément de réponse mais il me semble qu'elle ne puisse à elle seule expliquer de tels résultats. Peut-être que les joueuses sont moins attentives au règlement. De manière informelle, nous considérons en effet qu'il y a moins de contestations et davantage de respect des officiels dans les compétitions féminines que masculines. Ceci pourrait être lié à une plus grande discipline ou à une moins bonne connaissance des règles de la part des femmes.

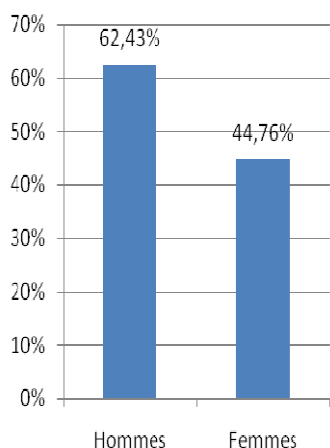


Figure 6. Réussite au questionnaire en fonction du sexe

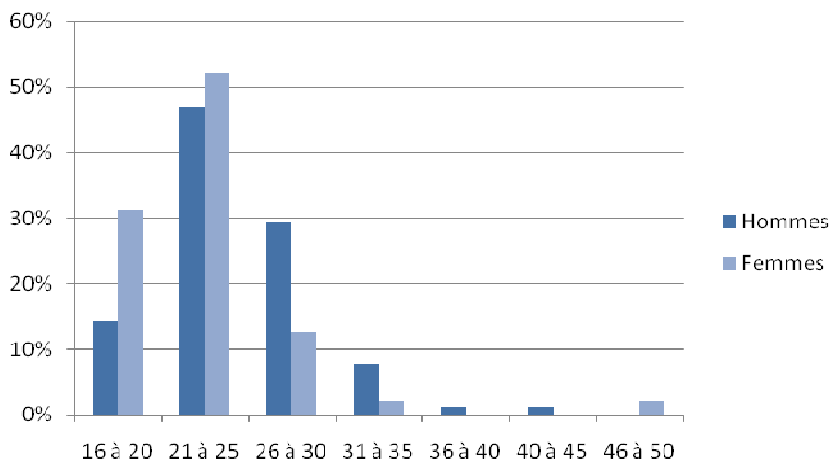


Figure 7. Répartition des répondants au questionnaire en fonction de leur âge mais également de leur sexe

3. Comparaison en fonction de la division

Aucune différence significative ne peut être mise en évidence entre les différentes divisions dans lesquelles évoluent les joueurs et joueuses interrogés. Ceci s'avère assez interpellant dans le sens où les joueurs les plus expérimentés devraient logiquement mieux connaître le règlement. On peut faire l'hypothèse qu'ils ont eu davantage d'occasions d'être confrontés aux arbitres. Leurs entraîneurs sont normalement mieux formés et il aurait été compréhensible de relever une différence sensible.

4. Comportement des joueurs vis-à-vis de l'arbitrage

Comme nous l'avons souligné précédemment, le questionnaire comprenait également deux questions relatives au comportement du joueur vis-à-vis de l'arbitrage. Ainsi, la première portait sur la fréquence de rouspétance en match et la seconde sur l'intérêt, d'après le joueur, de ces réactions.

En analysant les différentes réponses (figure 8), il apparaît que 60% des joueurs reconnaissent rouspéter parfois sur l'arbitrage et environ 30% le feraient à une fréquence supérieure. Contrairement, 10% des répondants « prétendent » ne jamais rouspéter sur l'arbitrage. En fait, nous utilisons ce terme parce nous pensons que ces chiffres devraient être légèrement revus à la hausse pour ce qui est des « fréquences plus importantes ». De plus, notre avis est également partagé par un des deux coaches avec qui nous avons eu l'occasion de discuter de cette question pour la seconde analyse (avec l'accord des joueurs). Le témoin privilégié affirmait que ses joueurs avaient, de manière générale, plutôt sous-estimé que surestimé leur fréquence de rouspétance. Ce phénomène nous semble tout à fait naturel. Il n'est pas évident d'affirmer quelque chose qui, généralement, n'est pas très

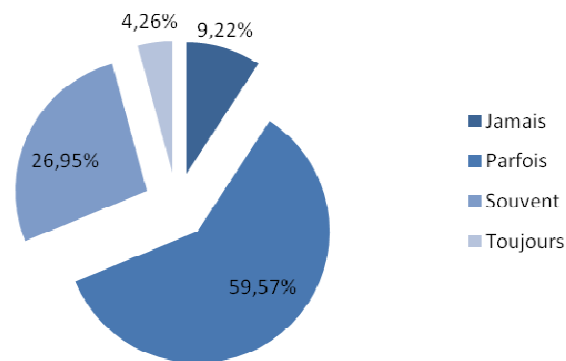


Figure 8. Fréquences des rouspétances des joueurs

bien considéré (phénomène de désirabilité sociale). Par ailleurs, il est possible que les joueurs ne soient pas conscients de leurs comportements, estimant que certaines remarques, réactions, manifestations physiques sont « naturelles ». Ceci met clairement en évidence la nécessité de travailler cet aspect « éthique » dans les entraînements et d'insister auprès des coaches pour qu'ils veillent à éduquer sportivement leurs sportifs. Dans certaines fédérations étrangères, des actions ont été entreprises pour valoriser le fair-play¹.

D'autre part, et alors que près de 90% des joueurs reconnaissent rouspéter à un moment ou à un autre, seuls 28,4% des interrogés pensent que ces rouspétances peuvent leur apporter quelque chose. Ceci semble confirmer les résultats de l'étude de Gonçalves et al. (1998) mettant en évidence que les jeunes sportifs font malheureusement preuve de moins de fair-play que les sédentaires de leur âge. Peut-être que les joueurs trouvent un certain soulagement à se défouler sur « l'homme en gris » à l'image de quelques témoignages donnés par des joueurs à la suite de la question « *Est-ce que vous pensez que rouspéter sur l'arbitrage sert vraiment à quelque chose (oui ou non)* » :

« *Non, mais ça fait du bien* » (S.B., joueur en R1).

« *Non, mais ça soulage* » (G.K., joueur en P2).

Aussi, on remarque que la fréquence de rouspétances varie en fonction de la division. En effet, plus le joueur évolue dans une division de haut niveau, plus la fréquence d'apparition de la réponse « Jamais » est élevée (figure 9) ; à l'exception des catégories de R2 et de P3. Les autres réponses à cette question ne montrent pas de différence importante entre les divisions.

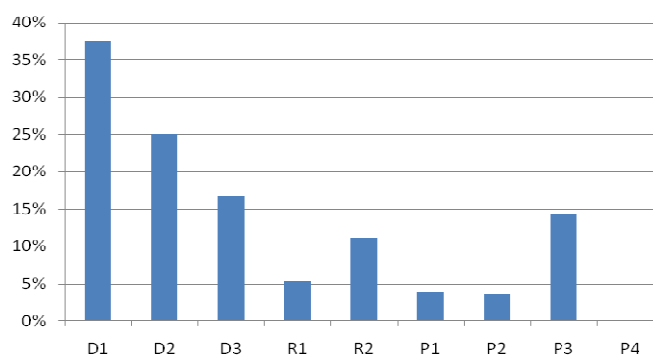


Figure 9. Pourcentage de la réponse « jamais » à la question sur la fréquence des rouspétances

En fait, ce phénomène trouve une explication dans l'étude de Gilbert (1993).

En effet, la fréquence d'apparition des rouspétances est moindre car la qualité de l'arbitrage est plus élevée. Toutefois, dans cette optique, les chiffres obtenus dans les catégories de R2 et P3 restent inexpliqués.

B. Analyse de l'intérêt de mettre en place un fascicule « rappel de quelques règles »

1. Connaissance du règlement par les joueurs

Au cours de cette seconde analyse, la première étape consistait à faire passer le même questionnaire que lors de la première analyse afin d'évaluer le niveau de connaissance du règlement par les sujets.

¹ L'Union sportive de l'enseignement du premier degré (USEP Vaucluse) traite par exemple de la problématique du fair-play par la mise en place d'une liste de principes et de critères ainsi que de fiches permettant une évaluation de cette valeur importante.

Ainsi, nous avons remarqué que les deux groupes de joueurs présentaient un niveau de connaissance (taux de réussite globale de 49,2%) inférieur à la moyenne présentée lors de la première analyse. Cette observation s'avère très intéressante au vu de l'intervention que nous souhaitons faire par la suite¹.

2. Modification des résultats au test 2

Comme cela a été précisé dans la méthodologie, après avoir reçu un fascicule rappelant quelques règles essentielles du basket, et une semaine après avoir répondu une première fois au questionnaire, les joueurs étaient amenés à répondre une seconde fois à ce même questionnaire. Ainsi, ce processus allait pouvoir mettre directement en évidence si le fait de donner ce genre de fascicule peut contribuer, ou non, à l'amélioration globale des savoirs du joueur.

Pour cette comparaison, nous distinguons les deux équipes car les résultats obtenus sont assez différents (figure 10). En effet, dans le cas de l'équipe de séniors, on observe une légère amélioration des résultats (+7%). A contrario, aussi surprenant que cela puisse paraître, on observe une très légère détérioration dans le cas de l'équipe de jeunes (-2%).

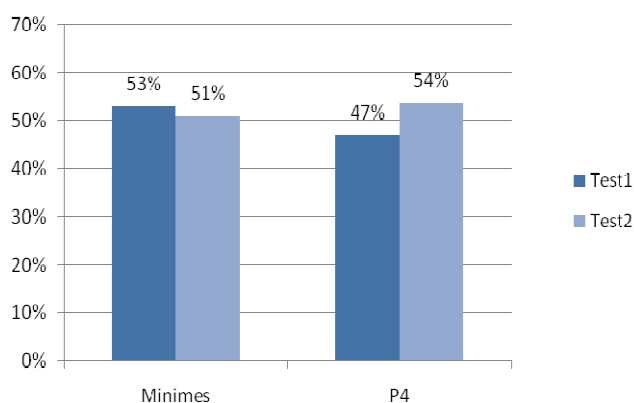


Figure 10. Taux de réussite à une semaine d'intervalle et en fonction de l'équipe

Nous espérons que l'amélioration des résultats obtenue avec les seniors est due à l'intervention réalisée (par l'intermédiaire du fascicule). Par contre, il paraît difficile de comprendre l'effet inverse à celui escompté obtenu dans le cas de l'équipe de jeunes.

Cependant, voici deux explications qui semblent plausibles pour expliquer ce phénomène. D'une part, la jeunesse des joueurs (l'âge moyen étant de 14,5 ans) pourrait s'avérer être un élément clé. En effet, étant jeunes, ils sont certainement moins sensibles et moins compréhensifs envers ce genre d'étude et complètent dès lors le questionnaire de manière plus aléatoire (ils s'appliquent moins). D'autre part, le facteur chance² pourrait être à l'origine de ces résultats mais alors dans ce cas, il pourrait également influencer les résultats de l'équipe seniors.

3. Intérêt du fascicule et du questionnaire

Pour connaître l'intérêt et l'application pratique à plus grande échelle d'un tel processus, différentes questions ont été posées aux joueurs. Ainsi et comme nous l'avons détaillé dans la méthodologie, quatre thèmes étaient abordés dans ces différentes questions. Le tableau 1 reprend les différentes réponses positives des joueurs.

¹ L'intervention consistant en une tentative d'amélioration des savoirs en matière de règles de basket, plus le niveau initial est faible, plus l'efficacité du système devrait pouvoir être mise en valeur.

² En effet, le facteur chance peut être un élément clé étant donné que les joueurs ont le choix entre seulement deux propositions de réponse : oui ou non.

Comme on peut le voir, près de 75% des sujets trouvent un réel intérêt dans le fascicule et dans le questionnaire (exemple de question : « *Avez-vous lu le fascicule ? (oui, non ou en partie)* »). Il faut toutefois souligner que quatre sujets de l'équipe de jeunes reconnaissent clairement ne l'avoir même pas lu. Il est dès lors compliqué pour ces jeunes de s'améliorer lors du post-test.

Près de 70% des répondants ont trouvé que les questions n'étaient pas difficiles (exemple de question : « *Avez-vous trouvé les questions difficiles ?(oui ou non)* »). Cela ne paraît-il pas étonnant alors que la réussite au questionnaire est inférieure à 50% ? Les joueurs seraient-ils trop sûrs d'eux ?

Un peu plus de 75% des joueurs semblent satisfaits de la présentation du fascicule, de sa clarté ainsi que de sa longueur (exemple de question : « *Dans le fascicule, avez-vous tout compris facilement, est-ce clair...? (oui ou non)*»). De plus, quatre sujets trouvent même que le fascicule pourrait contenir davantage d'informations.

Enfin, l'intérêt des questions pour la pratique est mis en avant. En effet, c'est cette thématique qui remporte le plus de réponses positives avec une proportion supérieure à 90% (exemple de question : « *Est-ce que vous trouvez qu'il s'agit de questions importantes pour pratiquer votre discipline favorite ? (oui ou non)* »).

Tableau 1. Réponses positives en fonction des différentes thématiques

Intérêt du fascicule et du questionnaire (questions 1, 4 et 8)	73,0%
Questions faciles et comprises (questions 2 et 6)	69,4%
Intérêt des questions pour la pratique (questions 3 et 7)	91,7%
Compréhension et présentation du fascicule (questions 5 et 9)	77,8%

VI. CONCLUSIONS ET IMPLICATIONS PRATIQUES

Cette recherche de terrain devait nous permettre d'enrichir les données relatives à la connaissance du règlement de basket par les joueurs. Au terme de ce travail, nous souhaitons atteindre principalement deux objectifs. Nous sommes maintenant en mesure de répondre à ces objectifs.

A. Résultats aux objectifs

Nous constatons que le niveau de connaissance des joueurs, de manière générale, est assez faible. Par ailleurs, nous avons pu mettre en évidence qu'il y avait une différence assez importante à ce niveau entre les hommes et les femmes, ce qui est plutôt surprenant.

A côté de cela, l'intervention sur la connaissance qu'ont les joueurs par le biais d'un fascicule s'est avéré être un véritable échec. Le joueur étant trop confiant (par rapport à ses savoirs) ne prend même pas la peine de parcourir convenablement le prospectus alors qu'il trouve que ce dernier à un intérêt direct pour la pratique de sa discipline.

B. Implications pratiques

Au vu des différents résultats obtenus, il serait nécessaire d'essayer d'améliorer le niveau de connaissance des joueurs. En effet, une meilleure connaissance du code de jeu pourrait ainsi diminuer les comportements déplacés de certains individus.

Par contre, la voie qui a été choisie (le fascicule écrit) n'ayant donné que des résultats très mitigés, il serait intéressant d'expérimenter d'autres méthodes (cours ex-cathedra, cours participatifs, formation des coaches, etc.) afin de voir si l'une d'entre elles permettrait d'augmenter le savoir des joueurs en matière de règlement. Une autre piste consisterait à essayer d'impliquer les sportifs dans l'amélioration de leurs connaissances : expérimenter une forme jouée, un focus group ou une recherche d'informations.

Voilà autant de pistes d'action à expérimenter par des praticiens soucieux de contribuer à l'amélioration des conditions de pratique.

VII. RÉFÉRENCES

FIBA (2008). *Règlement Officiel de Basketball 2008*. Association Wallonie-Bruxelles de basketball. Consulté le 16 décembre 2008 sur Internet : <http://www.awbb.be/arb/ReglementofficieldeBasket2008.pdf>

FIBA (2008). *Règles officielles de basket-ball*. Interprétations officielles. Association Wallonie-Bruxelles de basketball. Consulté le 16 décembre 2008 sur Internet : <http://www.awbb.be/arb/awarbio08.pdf>

Gonçalves, C., Carreiro da Costa, F. & Piéron, M. (1998). Values in youth sport: Comparative study between participants and non-participants. In, R.S. Feingold et al. (Eds), *AIESEP Proceedings, Education for Life* (pp.: 295-301). Garden City: Adelphi University.

Giannelloni, J.L., & Vernet, E. (2001). *Etudes de marché*. Paris : Editions Vuibert.

Gilbert, A. (1993). *Influence de l'arbitrage sur les comportements d'agression dans la pratique des sports collectifs*. Université d'Aix-Marseille 2, Marseille, France. CAT.INIST – CNRS. Consulté le 23 janvier 2009 sur Internet: <http://cat.inist.fr/?aModele=afficheN&cpsid=163781>

Jolicoeur, M. (2007). *Atmosphère plaisant au Basketball – Ca concerne tout le monde!* L'association des arbitres de basket-ball de la Mauricie. Consulté le 23 janvier 2009 sur Internet : http://www.aabbm.com/documentation/Basket_plaisant.pdf

Jolicoeur, M. (2007). *Code de conduite de l'intervenant en sports collectifs*. Comité Provincial d'Arbitrage du Québec. Consulté le 23 janvier 2009 sur Internet : <http://www.basketball.qc.ca/cpa/doc/textes/codeconduite.pdf>

Union sportive de l'enseignement du premier degré, Vaucluse (2009). *Le fair-play*. Consulté le 19 décembre 2009 sur Internet : <http://www.usepvaucluse.fr/articles.php?lng=fr&pg=319>