Utilisation de la règle de l'avantage Esprit des nouvelles règles

## Situation 1:

## Objectifs « Handball »

⇒ Comment collaborer pour récupérer la balle collectivement.

#### **Objectifs** « Arbitrage » CONNAISSANCES COMPETENCES Connaître l'échelle des sanctions Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def Connaître la règle de l'avantage Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant. Connaître les règles concernant les fautes Moduler le coup de sifflet en relation avec les d'attaquants et de défenseurs fautes. Connaître les systèmes et dispositifs défensifs Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels) Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée Gérer les rapports de force

individuels et collectifs

### **Disposition / Organisation « Handball »**

- ⇒ Placer un gardien de but et 5 balles près de la ligne médiane
- ⇒ Composer 3 groupes de 4 joueurs positionnez sur le terrain

Un effectif en défense avec un joueur en dehors des 9 mètres (rouge) Un effectif en attaque avec une balle : 3 arrières et un pivot. (bleu) Un effectif attend et arbitre et arbitre. (Vert)

#### **Disposition / Organisation « Arbitrage »**

⇒ 2 joueurs du groupe qui attend (Vert) sont désignés pour arbitrer le jeu.

# Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

#### But du jeu :

- ⇒ Pour les attaquants : Marquer le plus de but possible en 5 tentatives
- ⇒ Pour les défenseurs : Récupérer la balle le plus de fois possible par la mise en place d'intentions défensives

#### Règles de fonctionnement

- ⇒ Les attaquants font une circulation de balle et la transmettent au pivot qui sort en poste.
- ⇒ Le pivot redonne à un joueur de la base arrière.
- ⇒ Ce dernier est désigné comme joueur « JOKER »

Seul peuvent tirer le JOKER et le joueur qui a reçu en premier une passe du JOKER.

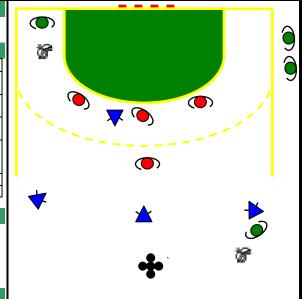
L'équipe qui gagne est celle qui a le plus de point en attaque.

#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre

- ⇒ Se positionner pour analyser les rapports de force individuels
- ⇒ Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires

#### **Evolution**

- ⇒ Faire évoluer le dispositif défensif
- ⇒ Permettre à l'ensemble des joueurs en attaque de tirer après la relation avec le joueur en poste.





- Siffler juste, se faire comprendre et savoir communiquer
- La priorité à la protection du joueur : Utilisation des sanctions disciplinaires
- Utilisation de la règle de l'avantage
- Esprit des nouvelles règles

### Situation 2:

#### Objectifs « Handball »

- Développer les notions de marquage et de démarquage
- Jeu sur grand espace

Objectifs « Arbitrage »	
CONNAISSANCES	COMPETENCES
Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la dialectique att/ def
Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de défenseurs ou d'attaquant.
Connaître les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs	Moduler le coup de sifflet en relation avec les fautes.
Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et des officiels)
	Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée
	Gérer les rapports de force

#### individuels et collectifs

### **Disposition / Organisation « Handball »**

- Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes.
- 2 équipes jouent, la troisième arbitre.
- 1 « joueur cible » de chaque équipe se place dans chaque zone

#### Un ballon Disposition / Organisation « Arbitrage »

L'équipe qui ne joue pas doit présenter un binôme d'arbitre. Des rotations d'arbitre doivent être effectuées durant le temps de l'opposition.

### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

### But du jeu:

- ⇒ Pour les attaquants : Pour marquer un point, vous devez faire une passe à rebond à un partenaire (« joueur cible ») situé dans une deux zones.
- Pour les défenseurs : Ils tentent de récupérer la balle, l'adversaire direct du « joueur cible » l'empêche de recevoir la balle.
- ⇒ Le « joueur cible » redonne la balle à un partenaire puis il change de place avec le joueur qui lui a passé la balle à rebond.

### L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball

### Règles de fonctionnement

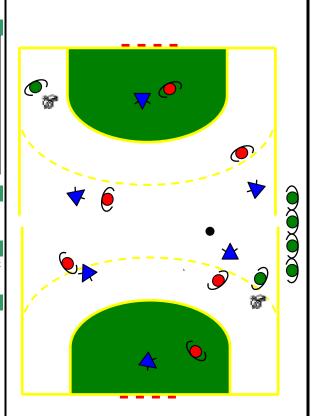
L'équipe qui gagne est la première qui marque 5 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.

### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre

- Se positionner pour analyser les rapports de force individuels
- Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires

### **Evolution**

- ⇒ Faire évoluer les dispositifs défensifs
- ⇒ Privilégier certaines formes de passes
- ⇒ Limité les solutions de passe et va
- ⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie.





- Siffler juste, se faire comprendre et savoir communiquer
- La priorité à la protection du joueur : Utilisation des sanctions disciplinaires
- Utilisation de la règle de l'avantage
- Esprit des nouvelles règles

### Situation 3:

### Objectifs « Handball »

Récupérer la balle de manière collective

Objectifs « Arbitrage »	
CONNAISSANCES	COMPETENCES
Connaître l'échelle des sanctions	Se positionner en binôme en relation avec la
	dialectique att/ def
Connaître la règle de l'avantage	Utiliser les gestes concernant les fautes de
	défenseurs ou d'attaquant.
Connaître les règles concernant les fautes	Moduler le coup de sifflet en relation avec les
d'attaquants et de défenseurs	fautes.
Connaître les systèmes et dispositifs défensifs	Utiliser l'ensemble des sanctions sportives et
	disciplinaires (échelle des sanctions des joueurs et
	des officiels)
	Utiliser la règle de l'avantage de manière adaptée
	Gérer les rapports de force

individuels et collectifs

### **Disposition / Organisation « Handball »**

- Composez 3 équipes avec des chasubles de couleurs différentes.
- 2 équipes jouent, la troisième arbitre.
- Un ballon

## **Disposition / Organisation « Arbitrage »**

⇒ 2 joueurs du groupe qui attend (Vert) sont désignés pour arbitrer le jeu.

### Ce qu'il faut dire pour faire fonctionner la situation

#### But du jeu:

- ⇒ Pour les attaquants : Situation de match. Les joueurs recherchent l'accès au but et doivent se jouer du gardien.
- Pour les défenseurs : Situation de match. Ils tentent de récupérer la balle.

### L'ensemble des joueurs doit respecter le règlement Handball

#### Règles de fonctionnement

L'équipe qui gagne est la première qui marque 3 points. Vous pouvez aussi gérer en utilisant un temps de jeu pré déterminé.

#### Ce qu'il faut dire/faire pour transformer l'arbitre

- Se positionner pour analyser les rapports de force individuels
- Ne pas hésitez à utiliser les sanctions disciplinaires

#### **Evolution**

- Faire évoluer les dispositifs défensifs
- Privilégier certaines formes de passes
- ⇒ Limité les solutions de passe et va
- ⇒ L'équipe qui enchaîne trois points gagne la partie.

