

ENTRAINER DES JOUEURS-ARBITRES



Par Boris THIEBAULT
CIF Arbitrage – Ligue ALFA
Photo : © Stéphane Filard



Par Jérôme BRIOIS
CIS Nouvelle Aquitaine

Public : joueurs de la sélection du Comité de l'Oise

Ces situations, présentées à l'EIH 2018, ont pour objectif d'améliorer la lecture du jeu pour mieux jouer et mieux arbitrer. Notre conviction est que plus on va travailler sur la lecture du jeu et plus le jeune sera en mesure, s'il est arbitre dans sa formation initiale, de prendre un sifflet ET une décision. Nous espérons que cela pourra changer des comportements et des retours négatifs sur les arbitres du weekend qui ne connaissent pas le jeu. Sauf que pour connaître le jeu, il faut le vivre ! On ne peut donc pas demander à un arbitre de siffler sans connaître les droits des défenseurs et des attaquants.



SITUATION 1

Défenseur en poursuite

Faire des groupes de 3 joueurs : 1 attaquant avec une balle, 1 passeur-observateur et 1 défenseur avec une chasuble. Les groupes sont répartis sur 4 ateliers. Placez des lamelles pour délimiter un espace interne et externe sur chaque $\frac{1}{4}$ de terrain.

➔ OPTION PÉDAGOGIQUE

Les situations vont mettre en retard le défenseur de différentes manières pour influencer son comportement défensif sur petit ou grand espace. Dans les mises en place, l'entraîneur peut demander aux joueurs en attente ou blessés d'observer les duels et d'évaluer la faute. C'est une activité différente de l'arbitrage habituel où le jeune arbitre sanctionne la fin d'une action par une décision « flash ». Nos situations vont demander à l'observateur de mesurer l'espace entre le défenseur et l'attaquant dans le jeu. Comment se déplace le défenseur et comment il utilise ses bras ?

Placez 1 gardien de but de chaque côté, les tirs se font à 2 mains.

Le passeur-observateur en rouge évalue la valeur de la faute commise en dehors du cadre réglementaire et l'indique avec 1 fiche au défenseur. Un X est écrit dessus et multiplie les points de faute au défenseur.

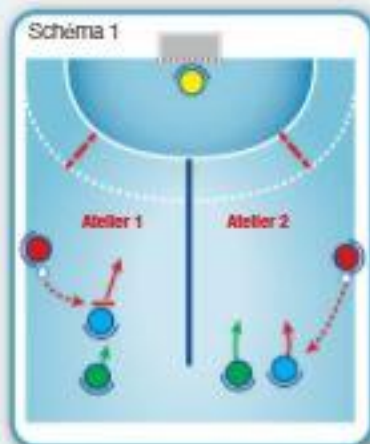
L'attaquant a 3 points s'il marque dans l'espace interne, 1 point dans l'espace externe.

➔ ATELIER 1 - POURSUITE AVEC UN DÉFENSEUR DANS LE DOS

L'attaquant (chasuble accrochée dans le dos) est placé sur sa lamelle et le défenseur sur la ligne médiane à une longueur de bras de l'attaquant ; un passeur avec une balle sur le côté. Le défenseur a les yeux fermés, le passeur effectue une passe à rebond à l'attaquant. Celui-ci démarre dès qu'il entend le rebond du ballon au sol et part en dribble vers le but. (Schéma 1)

➔ ATELIER 2 - DÉFENSEUR EN POURSUITE SUR LE CÔTÉ

L'attaquant (chasuble sur le côté) et le défenseur sont placés sur la ligne médiane côté à côté. Le passeur envoie la balle à l'attaquant, c'est le signal de départ pour les deux joueurs. Même si le défenseur a un



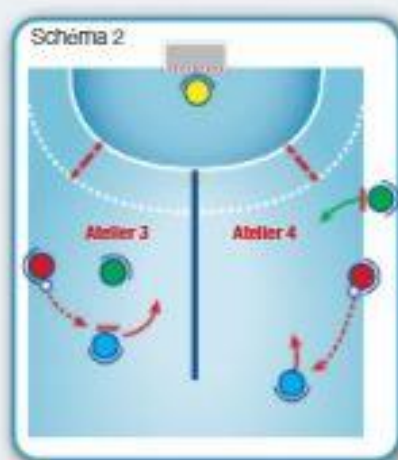
retard dès le début, il doit courir le plus vite possible pour s'organiser et amener l'attaquant vers l'extérieur. (Schéma 1)

➔ ATELIER 3 - DÉFENSEUR EN RETARD LATÉRAL

L'attaquant (chasuble sur le côté) est placé sur la ligne médiane, le défenseur venant de côté et de devant. Le passeur envoie la balle à l'attaquant, c'est le signal de départ pour les deux joueurs. (Schéma 2)

➔ ATELIER 4 - DÉFENSEUR EN AFFRONTÉMENT-CONFRONTATION

L'attaquant (sans chasuble) est placé sur



sa lamelle et le défenseur en face en affrontement. Le passeur envoie la balle à l'attaquant, c'est le signal de départ pour les deux joueurs. L'observateur doit considérer l'espace entre les deux joueurs et évaluer le rapport de force. L'attaquant doit aller dans un espace libre sinon il y aura passage en force. (Schéma 2)

Régulation

Suivant la réussite ou l'échec, vous pouvez adapter la difficulté pour garder la motivation des joueurs :

- Jouer sur la distance entre l'attaquant et le défenseur.

- Jouer sur la position de départ (assis, allongé, etc...).
- Jouer sur le type de stimulus.
- Jouer sur le type de passe.
- Jouer sur la position du passeur (avant/arrière, interne/externe).

Défi

Comptage de points (enjeu/gage...) :

- Attaquant qui gagne : 1 point.
- Défense : 2 points si le défenseur attrape la chasuble, 3 points s'il touche l'attaquant, 4 points s'il provoque la faute offensive.

On peut aussi proposer du renforcement ou du gainage abdominal en sanction.

Comportements attendus (ou critères de réalisation) pour le défenseur par son action

Influencer l'attaquant, lui faire perdre la balle.

Récupérer la balle avec ce qui est permis vis-à-vis des règles de jeu.

Objectifs

Le 1^{er} objectif est de faire jouer les arbitres pour mieux comprendre le jeu (valoriser le travail fait sans faute en défense). Le 2^{ème} objectif est de travailler sur la protection du joueur. Ils le comprendront d'autant mieux qu'ils seront confrontés à des fautes sur leurs propres corps.

Le rôle de l'entraîneur sera d'aider l'observateur dans son évaluation et d'orienter le travail en séance en fonction de son penchant à valoriser plutôt l'attaque ou la défense. Il devra aussi veiller à réguler les points de départ de l'attaquant ou du défenseur pour obtenir du duel observable. Les joueurs peuvent aussi réguler et varier leur situation en modifiant l'endroit où se trouve sa lamelle. Le défenseur peut également essayer de mettre en place des stratégies pour amener l'attaquant vers l'extérieur ou arrêter la balle en fonction de la distance avec la cible. Il faut que les joueurs mettent du sens à leur activité d'attaque ou de défense. Les défenseurs doivent comprendre que leur activité ne doit pas amener de sanction disciplinaire.

SITUATION 2 4 contre 3

Sur un terrain en longueur limité à environ 1 mètre après le point de pénalty par des lamelles, posez des plots bleus à côté de la zone de changement et des plots jaunes à côté du poste d'arrière gauche. Placez 4 attaquants (ailier, arrière, demi-centre et pivot) et 3 défenseurs en intention de défense de zone (postes 1, 2 et 3 bas). Le pivot ne peut pas glisser, il doit rester dans l'intervalle 2-3.



JOUEUR EN FORMATION /



Le poste 2 doit garder sa main sur l'épaule du pivot tant que la balle n'est pas partie de la main du demi-centre vers l'arrière. Il est donc mis en situation de crise de temps pour obtenir une situation de 2 contre 1 externe qui peut entraîner des

fautes (7 mètres) ou des passages en force.

1 gardien dans chaque but, les joueurs en attente observent et évaluent la faute ou le changement de statut. S'ils considèrent que la balle doit revenir à la défense ils vont se placer vers les plots bleus, si c'est pour l'attaque vers les plots jaunes.

L'idée est de jouer sur les déplacements des arbitres (observateurs) pour qu'ils comprennent qu'un bon placement est essentiel pour évaluer le duel.

Objectif

L'objectif est de gagner son duel en exerçant une pression sur le tireur sans entraîner de sanction sportive ou disciplinaire, ou en provoquant une faute d'attaquant.

Régulation

Suivant la réussite ou l'échec vous pouvez adapter la difficulté pour garder la motivation des joueurs.

- Jouer sur l'espace de jeu.
- Jouer sur le crédit d'actions des attaquants.
- Jouer sur les possibilités des défenseurs : si le porteur de balle est touché de face, il doit faire la passe.

Défi

- Comptage (enjeu/gage...) :
- Attaquant qui marque : 1 point.

- Défense qui gêne le tireur et qui ne marque pas 1 point, 2 points si elle provoque la faute offensive et 3 points s'il y a but sur grand espace.

On peut aussi proposer du renforcement ou du gainage abdominal en sanction.

Comportements attendus (ou critères de réalisation) pour le défenseur par son action

Influencer l'attaquant, lui faire perdre la balle.

Récupérer la balle dans ce qui est permis vis-à-vis des règles de jeu et enchaîner sur grand espace. (Schéma 3)

Si la défense gagne, le jeu se poursuit vers l'avant sur l'autre but. On part d'une situation de petit espace pour enchaîner de suite vers l'avant avec engagement rapide.

Le rôle de l'entraîneur sera d'évaluer si les observateurs sont influencés car la décision est collective. Il faudra aussi argumenter et questionner pour savoir quels indices ils ont pris pour prendre leur décision.

Vous devez, à l'intérieur des séances, mettre en place des situations amenant du duel, du changement de statut et du tir. Il faudra ensuite y ajouter de l'observation et de la prise de décision et aussi amener un climat de confiance afin de les aider à prendre des décisions. ■

