

PASSER

DU GRAND AU PETIT ESPACE



Par Boris THIEBAULT
CTF Arbitrage - Ligue AUFRA
Photos: © Miroslav

La gestion du duel par un JAJ

Plusieurs constats peuvent être faits du jeu des U11-U13 :

En attaque :

- Soit une montée de balle qui ne s'effectue peu ou pas pour prendre de vitesse l'équipe adverse.
- Soit l'action est une contre-attaque qui amène à une situation de tir (souvent liée à une anticipation du changement de statuts de 1 ou 2 joueurs).

En défense :

- Soit une équipe qui replie vers ses 6 mètres sans systématiquement voir la balle.
- Soit une équipe qui essaie de replier tout en essayant de gêner l'action du porteur de balle (excentré ou neutralisé). C'est souvent parce que cette équipe n'a pas anticipé le changement de statut.

Ces constats révèlent des difficultés :

- Dans la transition entre la défense et le grand espace en attaque.
- De continuité entre la phase sur grand espace et l'organisation offensive d'attaque :
 - Liées à la circulation de la balle.
 - Liées au positionnement (encerclément → trapèze 2 appuis / 2 soutiens) et au déplacement des joueurs (disponibilité) à rentrer dans le réseau d'échange.

Des difficultés liées à l'équipe qui possède la balle :

- Choix du porteur de balle (progresser pour marquer, progresser pour gagner du terrain ou passer la balle).
- La disponibilité de ses partenaires à recevoir la balle pour être dangereux (futur marqueur), pour favoriser l'action du porteur de balle, pour améliorer le réseau d'échange et trouver une solution indirecte.

Des difficultés liées aux comportements de l'équipe adverse qui a :

- Une volonté de replier rapidement à 9 mètres dos à la balle.
- Une volonté de perturber le porteur de balle.
- Les défenseurs qui se mettent sur la trajectoire possible de passe (coupe le réseau d'échange).



Thème de la séance : la lecture du duel porteur de balle / adversaire du porteur de balle



Prahecq / Handball Sud-Doux-Sèvres

→ Sous thème : placement - déplacement (bien voir)

Cette séance a été réalisée avec le collectif U11 de Tassin : 20 joueurs dont 2 gardiens et 2 JAJ.

CONNAISSANCE À S'APPROPRIER

Règles principales concernant l'action du défenseur : action de face, de côté, de derrière du défenseur vers l'attaquant.

Règles principales concernant l'action de l'attaquant : jouer dans un espace ou sur le défenseur.

Règles autour de la manipulation de balle notamment.

Autres notions :

Notion de cylindre défensif.

Notion de couloir de jeu direct.

Notion d'intervalle (qui a gagné l'espace en premier ?)

Critères Occasion Manifeste de But (action déjouée par un adversaire).

Critères observables amenant une sanction disciplinaire (intensité, partie du corps).

En binômes : répartition des tâches et zone d'influence.

La plupart du temps les arbitres de cette catégorie sont issus des catégories supérieures (U13 ou U15).

L'arbitrage s'effectue en solo ou en binôme, ce sont rarement des débutants de l'arbitrage. Ces jeunes ont plutôt un profil JAJ club confirmé et ont effectué autour de 5 matchs avec 1 saison de pratique. Ils ont majoritairement participé au minimum à 1 ou 2 temps de formation avec leur école d'arbitrage et s'appuient sur leur vécu de joueur pour arbitrer. Ils rencontrent des difficultés pour transférer leur pratique de joueur vers l'action d'arbitrer. Il s'agira, pour le JAJ :

- De faire le lien entre : connaître les notions permettant l'analyse du duel et se placer / se déplacer pour bien voir.
- De comprendre la notion de duel et de prendre la décision pour agir.
- D'agir tout en étant compréhensible de l'environnement (gestuel, coup de sifflet).
- En binôme, de se répartir les tâches dans les zones d'influences.

D'autres difficultés seront à prendre en compte :

- Les facteurs affectifs propres aux JAJ en lien avec l'environnement (contexte de match, regard du public, copain arbitre, stress engendré).
- Le jeu parfois brouillon où les joueurs privilégient le jeu d'attaque (écart conséquent entre les compétences offensives

et défensives d'un point de vue technique et motivationnel).

- Les défenses étagées qui exacerbent l'isolement des joueurs ou augmentent les espaces à défendre (retard défensif).

ECHAUFFEMENT - RELATION PASSEUR-RÉCEPTIONNEUR

Schéma 1

DURÉE

20 minutes.

FONCTIONNEMENT

Phase 1

2 équipes identifiées par 2 couleurs différentes, 1 ballon.

Alterner une passe d'un joueur avec une couleur vers un joueur d'une autre couleur et ainsi de suite.

Les joueurs sans ballon sont en mouvement en trottinant (avec des tâches à accomplir).

Trotter, échauffer les bras en marche avant/arrière.

Montées de genoux / mouvement de talons-fesses.

Pas chassés, pas croisés.

Evolution

2 joueurs qui gênent les passes qui peuvent être des JAJ (échauffement JAJ).

JOUEUR EN FORMATION /



Niort / Saint-Maixant

Variantes

Idem mais il faut faire un enchaînement d'action avant de demander la balle : flexion extension, sauter, saut groupé, s'asseoir, toucher un adversaire, toucher une ligne, ...

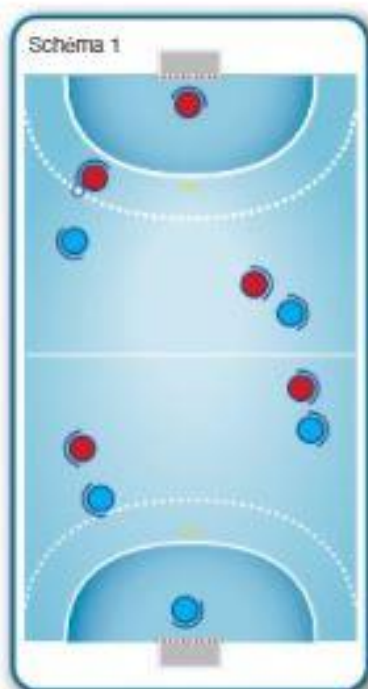


Schéma 1

Phase 2

Même travail (sans joueur qui gêne les passes) : trotter et, au signal de l'entraîneur, l'équipe en possession de la balle doit la monter de l'autre côté.

1 possession par équipe possible.

Se mettre en défense homme à homme tout terrain (interception = 1 point).

Sollicitation JAJ en mode arbitrage en phase 2.

Diagnostic des JAJ notamment placement/déplacement sur le terrain/répartition des tâches.

BUT DU JEU

Marquer un but.

Défendre / récupérer la balle.

DÉFI → COMPTAGE (ENJEU/GAGE, ...)

Ne pas faire tomber la balle par terre, 2 rebonds / se tromper de couleur = un changement de direction accélération / saut groupé accélération / piétinement accélération.

Interception = 1 point.

But = 2 points.

Variante

Neutralisation : 1 point.

Interception : 2 points.

But : 3 points.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Porteur de balle : aller vers le but pour marquer, progresser, déborder, passer.

Non porteur de balle : disponible pour réceptionner, se démarquer, se désaligner, de part et d'autre du porteur de balle, occupation optimale du terrain en lien avec l'adversaire et l'autre partenaire.

ECHAUFFEMENT DES GARDIENS

Relation passeur-réceptionneur.

Phase de jeu placée : 2 contre 2, défense homme à homme.

Schéma 2

DURÉE

25 minutes.

FONCTIONNEMENT

Petit séquence d'échauffement des gardiens : 3 minutes comme ils le souhaitent.

Phase 1

1 gardien et 3 joueurs de champ (pivot sans ballon) + 1 passeur en retrait (avec 1 balle).

Tirs pour échauffer le gardien près des 6 mètres à 2 mains, puis entre les 6 et 9 mètres à une main.

2 ateliers.

Consignes

Un joueur de champ donne un ballon au pivot qui lui rend.

Sans faire de dribble ni de marcher, se positionner sur les triangles pour avoir le droit de tirer.

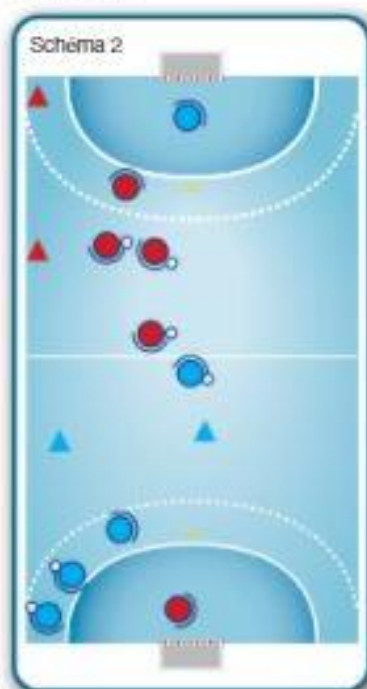


Schéma 2

JOUEUR EN FORMATION /



Praheq / Handball Sud-Deux-Sèvres

Après le premier tir, le 2^{ème} joueur se fait engager par le pivot, et le pivot se fait engager par le passeur.

Variante (solicitation JAJ)

1 défenseur perturbe les passes.

Droit au dribble « utile » [marquer/passer] → interdiction de se faire attraper balle en main.

Evolution 2 contre 2 en homme à homme (type 3-3) → sollicitation de l'arbitrage.

1 JAJ par demi-terrain évolue les duels en 1 contre 1 [défenseur de face, de côté].
1 passeur pivot d'un côté et 1 passeur ailier de l'autre.

BUT DU JEU

Echauffement des gardiens.

Marquer un but.

Défendre / récupérer la balle, gêner, perturber.

DÉFI → COMPTAGE (ENJEU/GAGE, ...)

Le défenseur qui provoque 3 pertes de balles ou intercepte 2 ballons passe en attaque.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Sur la phase 1.

Se positionner tout en regardant le but et avoir les appuis orientés, trouvant l'alternative avec les règles possibles : 3 secondes, 3 pas.

Non porteur de balle : voir la balle et le but.

Porteur de balle : but et partenaire.

Sur la variante :

Porteur de balle : identifier le comportement du défenseur pour passer, dribbler, marquer ou dribbler, ne pas se faire attraper balle en main.

MONTÉE DE BALLE À PARTIR D'UNE DÉFENSE 3-2 HOMME À HOMME (N°1, N°2)

Relation passeur-réceptionneur.

Schema 3

DURÉE

25 minutes.

FONCTIONNEMENT

4 groupes de 2 joueurs + 2 gardiens.

2 attaquants qui montent la balle et vont défendre à l'opposé.

2 défenseurs positionnés comme sur le schéma.

Après un tir, relance du gardien.

Evolution

1 : 1 joueur rouge et bleu en plus sur poste ailier / poste pivot.

2 : 3 contre 3 [début de montée de balle, retarder l'action de vérification, arrêt du gardien].

BUT DU JEU

Marquer un but.

Ne pas prendre de but.

Schema 3



DÉFI → COMPTAGE (ENJEU/GAGE, ...)

1 renforcement pour le gardien et les défenseurs si but encaissé.

1 renforcement pour les attaquants s'ils perdent la balle.

1 renforcement pour le tireur si le gardien fait un arrêt.

Autre situation : sollicitation JAJ.

Evaluer la situation de poursuite sur contre-attaque, de face, de côté et de derrière.

Anticipation du déplacement, du positionnement de l'arbitre.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Phase 1 : prendre de vitesse le repli défensif.

Phase 2 : se servir d'un appui (ailier/pivot) pour jouer.

Phase 3 : 3 contre 3.

SÉQUENCE ÉVALUATION

DURÉE

15 minutes.

FONCTIONNEMENT

Défense 3-2 homme à homme alternance du grand espace et vers le petit espace.

Les JAJ arbitrent la séquence, se centrent sur la reconnaissance de la faute, la sanction sportive [jet franc / jet de 7 mètres → OMB], la sanction disciplinaire, le joueur de face, de côté et de derrière.