

LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR ET DU JEUNE ARBITRE

« Déclencher du plaisir dans le jeu
et comprendre ce que je fais »

LIGUE AUVERGNE
RHÔNE ALPES
FFHANDBALL



Par Boris THIÉBAULT
Conseiller Technique Ligue AURA
Photos: © Miroslav

On a souvent dissocié la formation des jeunes joueurs et des jeunes arbitres au sein de nos instances. Et pourtant, tous les week-ends sur les terrains les 2 publics/acteurs sont mis à contribution à travers le jeu.

Chacun a certes un rôle mais si nous prenons le temps d'analyser les comportements attendus on se rend compte que la formation est commune (points communs).

Niort / Marmande (moins de 18 ans)





Niort / Val d'Egray (moins de 13 ans)



Celles-sur-Belle / Aunis (moins de 15 ans)

Séance 2. BIEN VOIR

Thème général : être mieux placé pour mieux jouer

SOMMAIRE

Six séances pour illustrer la démarche

NUMÉRO 176

1. Bien communiquer

- Mieux comprendre le jeu pour jouer vite
- Améliorer le changement de statut
- Améliorer la communication

> NUMÉRO 177

2. Bien voir

- Être mieux placé pour mieux jouer
- Améliorer la prise d'intervalle
- Améliorer le placement - déplacement

NUMÉRO 178

3. Bien décider

- Mieux lire le jeu pour donner une réponse
- Améliorer la prise de décision

NUMÉRO 179

4. Bien communiquer

- Mieux jouer à deux
- Améliorer la relation passeur-réceptionneur
- Améliorer la coopération du binôme

NUMÉRO 180

5. Bien connaître / savoir

- Mieux appréhender les sanctions pour assurer la sécurité du jeu
- Améliorer son comportement défensif
- Améliorer la réparation (sanction)

NUMÉRO 181

6. Bien se comporter

- Mieux gérer ses émotions pour prendre une décision
- Améliorer son attitude et son engagement
- Améliorer son savoir-être

LES THÈMES CIBLÉS (comportements attendus) POUR LE JOUEUR ET L'ARBITRE

Joueur : améliorer la prise d'intervalle :

- Reconnaître l'espace.
- Identifier la distance suffisante pour prendre l'espace.
- Déterminer le temps d'engagement.
- Prise de vitesse.

Arbitre : améliorer le placement :

- Être proche du porteur de balle.
- Ne pas être aligné avec le défenseur et le porteur de balle.
- Reconnaître le jeu du porteur de balle (traverser - contourner - tirer,...)
- Reconnaître l'action du défenseur (positionnement, attitude,...)

PUBLICS

Moins de 13, moins de 15.

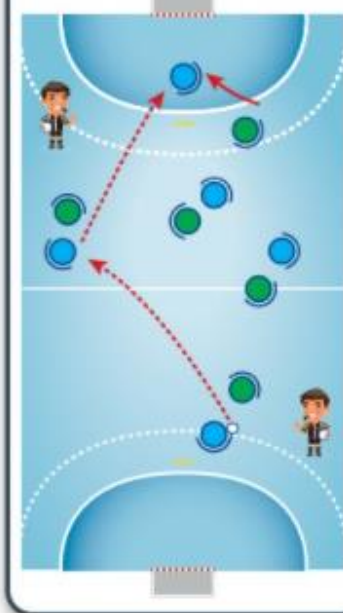
Séquence échauffement

Schéma 1

DURÉE

30 minutes avec l'intégration des gardiens.

Schéma 1

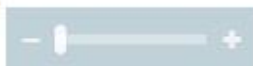


ORGANISATION INITIALE

1 ballon, 2 équipes, 2 arbitres joueurs dans la largeur (jusqu'à 8 personnes) ou en longueur de terrain au-delà de 8 personnes.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Le porteur de balle ne doit pas se faire



JOUEUR EN FORMATION

toucher balle en main par un défenseur. Sinon, il passe obligatoire à un coéquipier (vers l'avant ou l'arrière).

Défense tout terrain en système homme à homme.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Intervenir pour faire respecter la règle (vigilant sur le « toucher » dans le timing) et comptabiliser les points.

BUT / RÈGLES JOUEURS

Poser le ballon dans un espace type zone.

VARIANTES : 3 PROPOSITIONS

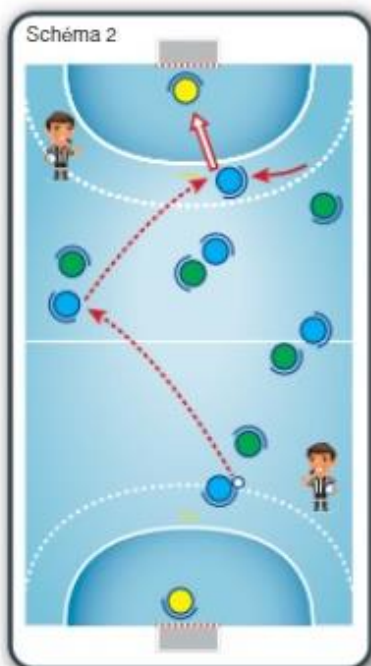
Schéma 2

Joueur

- Le ballon est récupéré par la défense si le défenseur est devant le porteur de balle (les appuis entre la cible et le ballon) et qu'il touche à deux mains (accompagner et non pousser / ceinturer).
- Si le porteur de balle est en l'air, il ne peut pas être touché. Application de la règle du marché.
- Intégrer l'échauffement des gardiens de but. A partir des 9 mètres, interdiction de défendre et tir dans l'espace proche des gardiens avec relance courte.

Arbitre

- Prendre en compte les actions des défenseurs pour faire respecter la règle. Etre vigilant sur l'action des deux bras (accompagner et non pousser / ceinturer).



- Etre vigilant sur le duel en amont et après le saut du porteur de balle, intervenir pour faire respecter la règle.

- Alternance arbitre de but et arbitre de champ après le tir pour préparer les courses (déplacement) et communiquer les décisions.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (ou critères de réalisation)

Joueur :

- S'organiser vite pour effectuer une passe - bras armé - être équilibré.
- Se démarquer pour recevoir la balle.

Arbitre :

- Se déplacer pour voir le duel porteur de balle / défenseur, c'est-à-dire l'espace entre les deux et les attitudes / actions.
- Ne pas s'aligner derrière le porteur de balle.
- Se rapprocher du duel, ne pas être trop loin, pour prendre une décision (jeu ou arrêt) et pour communiquer le résultat.
- Ne pas avoir le sifflet dans la bouche pour augmenter le temps de réflexion et donner une image dynamique au niveau du corps (jambes et dos droit).

Séquence 1

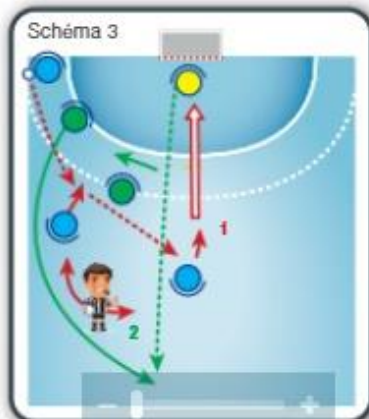
Schéma 3

DURÉE

40 minutes sur demi-terrain.

ORGANISATION INITIALE

Ailier / arrière / demi-centre et 2 défenseurs par demi-terrain + 1 gardien.



FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Jeu à 3 contre 2 sur demi-terrain.

Jeu libre pour les attaquants (sauf interdiction de faire des rentrées).

Départ libre du joueur mais pas en dribble. Les défenseurs doivent toucher (accompagner / bras pliés) le porteur de balle entre la cible et le ballon pour gagner 1 point (repères des appuis).

Le porteur de balle touché est obligé de faire une passe.

Après chaque tir, une relance du gardien vers l'un des deux défenseurs - attaquants (changement de statut) au centre du terrain pour un engagement fictif.

Au bout de 3 points, rotation des joueurs. Alternier sur les deux demi-terrains.

Arbitre solo en position d'arbitre de champ.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Arbitrer la situation en faisant respecter la règle.

Se déplacer pour voir l'espace entre les joueurs (attaquants - défenseurs).

BUT / RÈGLES JOUEURS

Marquer un but le plus vite possible (3 contre 2).

Ne pas proposer des duels mais une continuité du jeu en exploitant le surnombre.

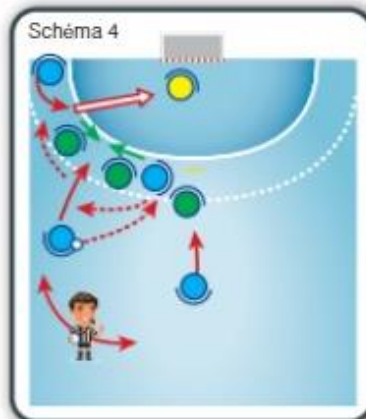
Ne pas se faire toucher par le défenseur.

VARIANTES : 2 PROPOSITIONS

Schéma 4

Joueur

- Si l'attaque effectue plus de 3 passes pour tirer, 1 point pour la défense.
- Si 2 défenseurs touchent le porteur de balle, perte de balle pour l'attaque et montée de balle (enchaînement).



JOUEUR EN FORMATION /

- c) Intégrer un pivot et un défenseur (jeu 4 contre 3). On commence temps fort quand le pivot reçoit la balle dans l'espace 2-3. Les 2 défenseurs doivent toucher le pivot. Ce dernier libère la balle et jeu.

Arbitre

- a) Compter le nombre de passes, intervenir pour faire respecter la règle du « touché », comptabiliser les points pour la défense en arbitrant le jeu.
 b) Se déplacer en fonction de la profondeur (activité défenseur). Enchaîner les courses.
 c) Se préparer au changement de rythme et adapter ses déplacements pour arbitrer la situation.

RÉGULATIONS

Si trop facile pour les attaquants – jouer sur le crédit d'action de l'attaque (1 pas / 1 dribble).

Si trop difficile pour les attaquants – agrandir l'espace central et départ par l'arrière latéral en dribble.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (ou critères de réalisation)

Joueur :

Ne pas se faire toucher balle en main, courir dans un espace.

Arbitre :

Ne pas être aligné avec le duo porteur de balle / défenseur = voir l'espace entre les deux et être proche. Observer pendant le temps de passe les attitudes et comportements des joueurs avant la réception du ballon.
 Courir pour se déplacer à la faute et pas chassés pour les déplacements latéraux.
 Donner un rythme aux courses (alternance vite et lent).

Séquence 2

Schémas 5 et 6

DURÉE

30 minutes sur demi-terrain et grand terrain.

ORGANISATION INITIALE

6 contre 6 avec un gardien de chaque côté. Arbitres en binôme.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Jeu 6 contre 5 autour de la zone.

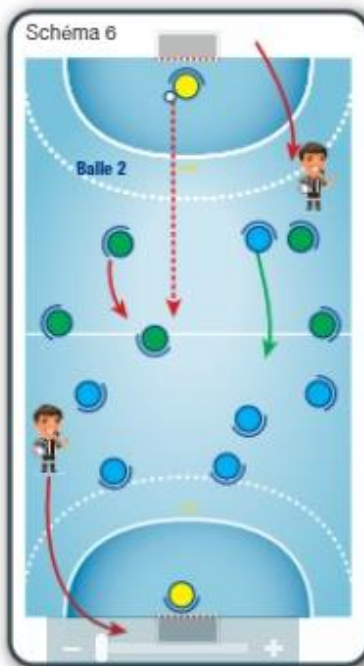
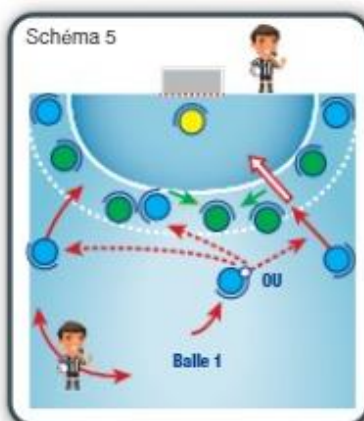
Départ du demi-centre.

Principes des 2 ballons avec :

- Ballon 1 : placement du pivot fixe dans l'espace 3-2. Temps fort – jeu à partir du demi-centre qui attire deux défenseurs (n°3 et n°2) opposé au pivot. On enchaîne le ballon n°2 malgré le résultat de l'action.
- Ballon 2 : jeu libre et après le tir (but – engagement ou non – renvoi, touche, jet franc,...), continuité du jeu avec la première équipe à 3 buts.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Arbitrer la séquence en faisant respecter les consignes.



Niort / Poitiers EC (moins de 18 ans)

BUT / RÈGLES JOUEURS

Marquer un but (ballon 1) et marquer 3 buts en premier (ballon 2).

RÉGULATIONS

Si trop facile pour les attaquants – donner des contraintes temporelles (nombre de passes comme le jeu passif).

Si trop difficile pour les attaquants – autoriser le marcher.

COMPORTEMENTS ATTENDUS (ou critères de réalisation)

Joueur :

- En attaque :
 Ne pas se faire attraper balle en main.
 Courir dans un espace.
 Attirer deux défenseurs.
- En défense :
 Être devant le porteur de balle – les appuis.
 Mettre les mains sur le ballon et non le joueur

Arbitre :

Arbitrer en binôme = répartition : l'arbitre de but intervient sur le jeu à 6 mètres et l'arbitre de champ intervient sur le jeu devant la ligne d'épaule des défenseurs. L'arbitre se déplace pour ne pas être aligné avec le porteur de balle. L'arbitre court lors du changement de statut. L'arbitre communique les décisions (sifflet dans la main et non dans la bouche).