

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: © Maxzof

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).

Moncoutant / Pamproux



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



Niort / Lezay



Celles-sur-Belle / Chauray

Séance 3. BIEN DÉCIDER

Thème général : mieux lire le jeu pour donner une réponse ; améliorer la prise de décision

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

- Mettre en situation le défenseur proche du porteur de balle pour récupérer le ballon.
- Être dans la démarche du défenseur acteur/joueur - provoquer la faute offensive.
- Valoriser ou sanctionner les choix du défenseur.
- Prendre une décision.

Constat

La lecture du duel et notamment la lecture des passages en force est une vraie difficulté pour nos jeunes arbitres. Le fait de redonner la balle à l'attaque rassure. Cela signifie que j'ai bien vu le contact et que je fais attention. Finalement, on se retrouve avec une situation qui est proche de la non décision.

Pour les joueurs / arbitres

L'objectif est d'anticiper la distance de combat du défenseur proche du porteur de balle pour provoquer la faute (passage en force, marcher) ou la perte de balle de l'attaque (balle échappée par effet de surprise, ...)

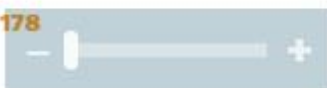
Les actions seront :

- Se placer dans le couloir de circulation du porteur de balle (en mouvement et en arrêt).
- Prendre en compte le comportement de son vis-à-vis (départ du ballon, timing, course, vitesse, orientation, ...).
- Être actif au niveau des jambes (jambes pliées et orientées).
- Utiliser les bras pliés pour amortir l'impact.
- Respecter les critères du cylindre (largeur d'épaules, bras fléchis, du haut en bas du corps).
- Entraider son partenaire (venir fermer ou réduire l'espace).

Pour les arbitres / joueurs

L'objectif est d'être capable de lire le duel : je laisse jouer ou j'interviens. Dans la prise de décision, dédramatiser le fait de faire perdre la balle à l'attaque mais valoriser l'acte défensif. Pour accompagner cette décision, les critères à prendre en compte :

- L'arbitre de champ se place pour voir l'espace si le défenseur a gagné l'espace avant l'attaquant (ne pas être aligné).
- L'arbitre doit voir le départ du ballon : qui a la balle, vers où et vers qui la balle se dirige (en avant, en arrière, au pivot, ...)?
- L'arbitre observe la course du porteur de balle (tout droit, évitement) et le placement du défenseur (avec son activité au



JOUEUR EN FORMATION /



Niort / Lezay

niveau des bras-jambes) = le couple à lire dans son ensemble.

- L'arbitre prend une décision et donne la direction.

➔ Dans cette situation, nous faisons le choix de créer des conditions pour accentuer la faute offensive du passage en force.

Dans cette catégorie, les différents types de passages en force, il y a :

- Le porteur de balle qui met son bras libre devant pour passer / se protéger.
- Le porteur de balle qui se retourne (dos au but et impact).
- Le porteur de balle qui saute dans les bras du défenseur.

PUBLICS

Moins de 15, moins de 18.

Séquence échauffement

DURÉE

15 minutes

MISE EN PLACE

Schéma 1

Sur la largeur du terrain, 4 contre 4 :
- sur 2 terrains pour un minimum de 16 personnes.

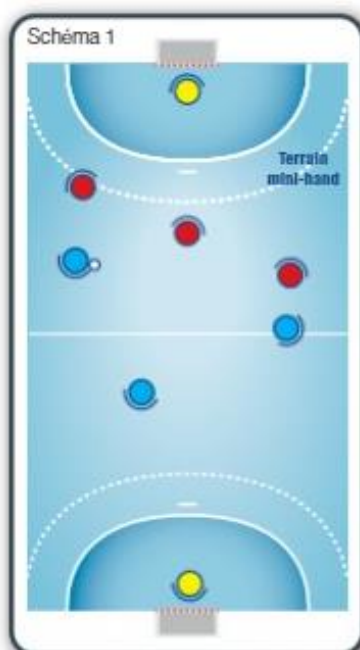
- sur un terrain si le nombre est inférieur à 16 (4 contre 4 + 2 JAJ et les joueurs remplaçants).

1 ou 2 JAJ ou auto-arbitrage.

Rotation du gardien à chaque tir.

ORGANISATION / FONCTIONNEMENT

- Temps 1 : engagement du gardien de but, jeu libre sans dribbles et passes



vers l'avant avec un tir à deux mains (échauffement).

- Temps 2 : engagement du gardien de but, jeu libre avec toujours des passes vers l'avant et tirs libres. Faute offensive provoquée = 2 points (marcher, 3 sec., reprise, passage en force, ...).
- Temps 3 : jouer à 2 autour et 1 dedans (1 pivot) → but par bloc ou bloc remise = 2 points pour l'attaque, si faute offensive = 2 points pour la défense.

BUT DU JEU

Marquer un but.

OBJECTIFS

Provoquer la faute offensive (marcher, reprise, 3 sec., passage en force).

DÉFI => COMPTAGE (enjeu / gage ...)

Gage pour les perdants.

Situation 1

ORGANISATION / FONCTIONNEMENT

Schéma 2

Une colonne de demi-centres avec ballons, 1 arrière sans ballon et 1 défenseur en face de l'arrière.

1 colonne d'arrières latéraux avec ballon, 1 pivot et 1 défenseur dans un intervalle délimité par des balises.

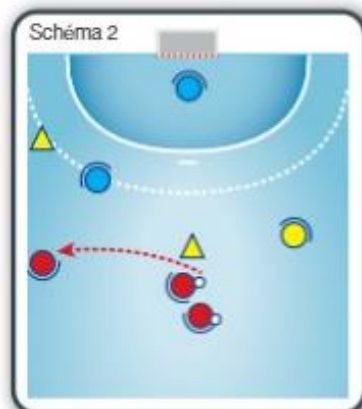
1 arbitre de champ.

Rotation : le demi-centre, après la passe, enchaîne au poste d'arrière, l'arrière tireur passe défenseur, le défenseur passe demi-centre avec un ballon. Après 5 passages, rotation de l'arbitre.

CONSIGNES

A la passe du demi-centre, l'arrière doit tirer à 2 mains dans la zone.

Le défenseur doit anticiper la course de





Celles-sur-Belle / Chaouray



Niort / Lezay

l'arrière et se mettre dans le couloir de jeu pour provoquer le passage en force ou emmener dans l'espace externe l'arrière. Départ du défenseur sur le temps de passe du demi-centre avec un positionnement libre (choix de la profondeur).

RÉGULATIONS

La profondeur et le timing d'intervention du défenseur.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Défenseur = couloir de jeu direct, orientation des appuis.
 Porteur de balle = accélérer à la prise de balle pour gagner le duel (interne).
 Demi-centre = qualité de la passe.
 L'arbitre observe les déplacements du défenseur et prend une décision en fonction du rapport de force favorable ou non au défenseur = gagné / perdu.

Situation 2

ORGANISATION / FONCTIONNEMENT

Schéma 3

1 colonne d'arrières avec ballons, un pivot et un défenseur n°2.

1 arbitre de champ.

Rotation : l'arrière passe pivot, le pivot passe défenseur et le défenseur enchaîne arrière.

Après 5 passages, rotation de l'arbitre.

CONSIGNES

Sortie en poste (jeu en appui) du pivot avec l'arrière. Après la passe de l'arrière au pivot, ce dernier cherche à gagner son duel contre le défenseur.

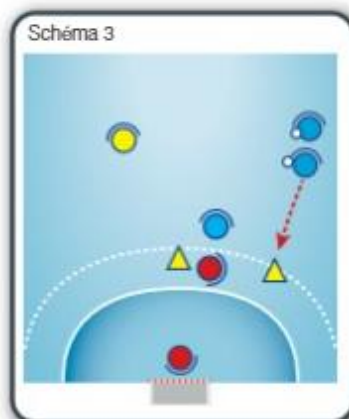
Si le pivot effectue une passe à l'arrière = 1 point pour le défenseur et jeu 2x1.

RÉGULATIONS

Espace du défenseur à réduire si trop de réussites du pivot après la sortie au poste.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Défenseur = être derrière le pivot.
 Pivot = attaquer l'espace après la sortie de poste.
 L'arbitre observe l'espace attaqué du pivot et comment pour prendre une décision.



Situation 3

ORGANISATION / FONCTIONNEMENT

Schéma 4

Jeu 2 x 2 sur un quart de zone (alterner secteur gauche et droite).

Demi-centre en soutien, arrière et pivot de chaque côté, 2 défenseurs (n°2 et n°3).

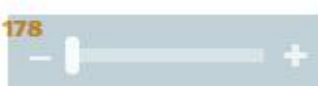
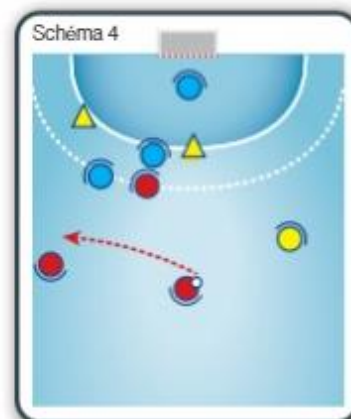
1 arbitre de champ.

Rotation : couple arrière - pivot avec défenseur sous forme de défi (10 ballons en jeu).

CONSIGNES

A la passe du demi-centre vers l'arrière jouer le 2 contre 2 sur petit espace.

Le pivot est placé entre les deux défenseurs et interdiction de glisser.





Niort / Handball Sud Deux-Sèvres

Les deux défenseurs sont alignés au départ.

Le désalignement est autorisé sur le temps de passe du demi-centre vers l'arrière.

Si le défenseur récupère la balle sur une faute offensive = 2 points.

Si l'attaque marque = 1 point.

Effectuer une série de 10 passages pour le défi.

Les décisions des points sont données par l'arbitre.

RÉGULATION

Agrandir l'espace des défenseurs si trop de réussites en attaque.

OBJECTIFS

Pour les défenseurs, emmener le ballon dans l'espace externe = provoquer la faute offensive (marcher, 3 sec., passage en force, reprise).

EVOLUTION

Enchaînement montée de balle pour les défenseurs sur tout le terrain.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Défenseurs = être actifs dans les déplacements et ne pas faire de fautes sur l'attaquant, partenaire de l'adversaire du porteur aider-couvrir (provoquer le passage en force).
Attaque = attaquer loin des défenseurs.

L'arbitre prendre en compte le couple attaquant - défenseur avant de prendre une décision.

Situation 4

ORGANISATION / FONCTIONNEMENT

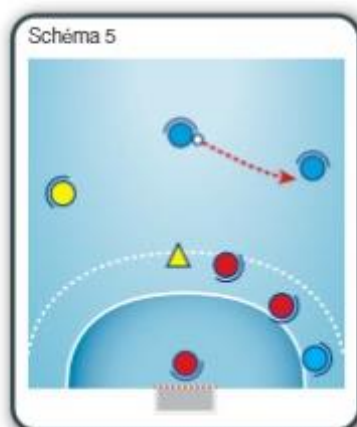
Schéma 5

Jeu à 2 x 2 sur un quart de zone (alterner secteur gauche et droite).

Le demi-centre est en soutien, 1 arrière et 1 ailier de chaque côté, 2 défenseurs (n°2 et n°1).

1 arbitre de champ.

Rotation : couple arrière - ailier avec défenseurs sous forme de défi (10 ballons en jeu).



CONSIGNES

A la passe du demi-centre vers l'arrière, jouer le 2 contre 2 sur petit espace avec une attaque de l'arrière dans l'espace 1-2.

Si le défenseur récupère la balle sur une faute offensive = 2 points.

Si l'attaque marque = 1 point.

Effectuer une série de 10 passages pour le défi. Les décisions des points sont données par l'arbitre.

OBJECTIFS

Pour les défenseurs, emmener le ballon à l'aile et fermer l'espace pour tirer (déplacement n°1).

EVOLUTION

Enchaînement de la montée de balle des défenseurs sur tout le terrain.

COMPORTEMENTS ATTENDUS

Défenseurs = être actifs dans les déplacements et équilibrés lors de l'impact (sans être dans la zone).

Partenaire de l'adversaire du porteur : aider - couvrir (provoquer le passage en force).

Attaque = attaquer loin des défenseurs.

L'arbitre prendre en compte le couple attaquant - défenseur avant de prendre une décision.

Situation 5

Jeu libre sur tout le terrain avec deux points pour les récupérations du ballon suite à une faute offensive.

Arbitrage en binôme.