

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: © Mazral



Moncoutant / Pamproux (moins de 15 ans)

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

Etre 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

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 (moins de 15 ans)

On a souvent dissocié la formation des jeunes joueurs et des jeunes arbitres au sein de nos instances. Et pourtant, tous les weekends 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).

LES THÈMES CIBLÉS POUR LE JOUEUR ET L'ARBITRE :

Améliorer la défense (joueur) :

- Placement entre le but à protéger et le porteur de balle, distance de combat.
- Timing de sortie (lorsque la balle circule).
- Déplacement pour agir (appui en fréquence orientation, course).
- Contact avec le porteur de balle / neutralisation (bras fléchi, main sur ballon l'autre sur la hanche).

Améliorer la décision - faute à siffler (arbitre) :

- Connaître les critères de décision permettant d'identifier une faute :
- devant, de côté, derrière,
- partie du corps touché,
- intensité/vitesse,
- répercussions/déséquilibre engendré.
- Etre proche du porteur de balle.
- Ne pas être aligné avec le défenseur et le porteur de balle (fiche séance n°2).
- Reconnaître l'action du défenseur (positionnement, attitude...).
- Reconnaître le jeu du porteur de balle (traverser - contourner - tirer...).

Séance 5. BIEN CONNAÎTRE / SAVOIR

Thème général : mieux appréhender les sanctions pour assurer la sécurité du jeu, améliorer son comportement défensif, améliorer la réparation (sanction).

PUBLICS

Moins de 13, moins de 15.

Séquence échauffement

20 minutes.

ORGANISATION INITIALE

1 ballon, 2 équipes (chaque joueur a une chasuble au niveau de la hanche côté bras opposé), 2 arbitres joueurs, dans la largeur (jusqu'à 8 personnes) ou en longueur de terrain au-delà de 8 personnes.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Toucher le porteur de balle à 2 mains (dont une main qui enlève la chasuble). Sinon, passe à un coéquipier. Défense tout terrain en système homme à homme.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Intervenir pour faire respecter la règle (vigilant sur le « toucher » dans le timing + chasuble enlevé = 1 point) et comptabiliser les points (but = 2 points).

BUT / RÈGLES JOUEURS

Poser le ballon dans un espace type zone.

VARIANTES

Joueur :

- Si neutralisation correcte = perte de balle.
- 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 :

- A faire 2 fois (temps adaptation des joueurs et joueurs arbitres), identifier si neutralisation sans danger et joueur bien positionné = 1 point pour la défense (maximum 2 points par phase de défense), si joueur sanctionné, il sort pour la phase de défense et revient après en attaque.
- Idem avec, en plus, dissocier avertissement oral sans pénalité et exclusion du temps de la phase de défense.

QUESTIONNEMENT ET INTERVENTION ENTRE LES SÉQUENCES :

Que signifie « neutraliser » ?
Représentation des joueurs et arbitre joueur, orienter le questionnement pour différencier ce qui est permis ou pas permis, faire la différence entre une neutralisation permise (réglementairement) et une neutralisation pas dangereuse (critère de dangerosité).

COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Joueur

- S'organiser pour être en protection de la cible adverse si possible avant que le joueur adverse ait la balle.
- Agir avec une main sur la balle et une main sur la hanche (bras pliés).

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).

Echauffement des gardiens et travail défensif

40 minutes sur demi-terrain.

Le gardien essaie de se positionner entre le porteur de balle et la cible à protéger. Il peut contrer, gêner, mais ne doit pas agir en termes de contact sur le haut du corps.

ORGANISATION INITIALE

Deux numéro 2 de défense et 2 arrières latéraux (un de chaque côté), 1 colonne de demi-centres + 1 à 2 gardiens, 1 ou 2 arbitre.

FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Alternance d'une séquence à gauche puis à droite (1 passe maximum). Après le tir, l'arrière récupère son ballon et passe au demi-centre qui, après la passe, devient arrière. L'arrière se lance par une passe du demi-centre, 1 contre 1 (numéro 2 - arrière latéral).

FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Arbitrer la situation en faisant respecter la règle (pour permettre plus de continuité et permettre à l'arbitre de s'exprimer. L'arbitre agit sans sifflet, utilise la parole), comptabiliser les points, se déplacer pour voir l'espace entre les joueurs (attaquants - défenseurs).

Toute faute notamment en situation d'OMB amène au jet de 7 mètres + éventuellement enlever 1 ou 2 points en cas de défense.

BUT / RÈGLES JOUEURS

Si le défenseur accompagne vers l'extérieur = 1 point, ou neutralisation vers l'intérieur du terrain = 1 point, 5 points gagnants pour le défenseur.

VARIANTES

Joueur

- Le défenseur part de l'intérieur de la zone.
- Le défenseur part d'un retard latéral (droite ou gauche).

Arbitre

- 1 arbitre qui gère le duel (soit de zone soit de but).
- En binôme rotation tous les 3 passages.

Autre situation : 2 contre 2

- Si passe de l'ailier : situation arrière - demi et arrière - pivot → Postes 2 et 3 en défense.
- Si passe du demi-centre ou pivot (en poste) : situation ailier-arrière → Postes 2 et 1 en défense.

QUESTIONNEMENT ET INTERVENTION ENTRE LES SÉQUENCES :

Questionner sur la notion d'excentrer, la notion d'OMB.

Régulations

Si trop facile pour les défenseurs = renforcer une passe de l'avant pour les arrières latéraux.

Si trop difficile pour les défenseurs = faire partir la balle de l'avant par une passe du pivot (en sortie en poste), de l'ailier.



Niort / Handball Sud Deux-Sèvres (moins de 13 ans)

COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Joueur défenseur

Positionnement, placement, attitudes pour accompagner ou neutraliser, timing d'intervention (type de déplacement, encadrement appui de l'attaquant, équilibre).

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).

S'appuyer sur les critères de décision établis pour choisir le type de réparation sportive et de décision disciplinaire.

Séquence 2

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 6 autour de la zone.

Défense 3 - 3 homme à homme ou 2-4 de zone.

Principes des 2 ballons :

- Ballon 1 : avec 1 pivot. On enchaîne le ballon n°2 malgré le résultat de l'action.

- Ballon 2 : avec 2 pivots 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.

BUT/RÈGLES JOUEURS

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

Joueur en défense

Etre devant le porteur de balle - les appuis.

Mettre les mains sur le ballon si neutralisation correcte (en phase 2 avertissement de jeu passif).

Arbitre

Arbitrer en binôme = répartition.

Arbitre de but = intervient sur le jeu à 6 mètres.

Arbitre de champ = intervient sur le jeu devant la ligne d'épaule des défenseurs.

Arbitre se déplace pour ne pas être aligné avec le porteur de balle.

Arbitre court lors du changement de statut.

Arbitre communique les décisions (sifflet dans la main et non dans la bouche).

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 (max 1 pas).