



FICHE DE SEANCE

Bien se placer et analyser pour voir les fautes d'attaquants

Thème Général

Mieux lire et se placer pour améliorer les capacités du JAJ à intervenir lors d'une rencontre

Public(s) concerné(s)

Joueur(se) → 13/14 ans

Arbitre(s) ciblé(s-es) → 13/14 ans

Les comportements attendus pour le joueur et l'arbitre

↳ Pour le joueur

Améliorer la capacité d'attaquer une défense étagée, agressive et réussir à changer de statut rapidement

↳ Pour le JAJ

Améliorer la lecture du duel et de la faute à siffler

⇒ Repérer les critères de décision permettant d'identifier une faute de jeu (attaquant principalement)

- Déséquilibre engendré (la perte de contrôle du corps et/ou du ballon, la continuité du jeu)
- Crédits d'actions

⇒ Identifier le meilleur placement

- Être proche du porteur de balle
- Ne pas être aligné avec le défenseur et le porteur de balle
- Ne pas gêner l'action

Organisation générale

L'aire de jeu utilisée sera adaptée en fonction du nombre de joueurs arbitres en formation : terrain de hand 40*20, 2 ou 3 terrains de hand à 4. Dans nos séquences de formation, nous avons décidé d'utiliser 1 terrain de hand à 4 dans la largeur, dans la longueur, le demi-terrain et le terrain entièrement pour varier toutes les possibilités de mise en place d'une séance joueur/JAJ.



L'animateur et/ou l'accompagnateur doivent s'appropriier les exemples de séquences ci-après. Il peut les adapter, les modifier et en créer d'autres afin de rendre l'apprentissage encore plus attractif.

Cette séance peut être faite pour de l'arbitrage en solo ou en binôme.

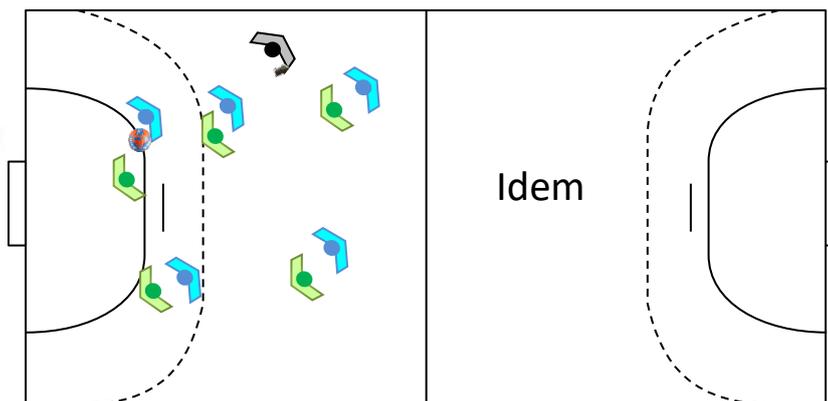


↳ Objectifs pour le joueur

- ↳ Mise en activité collective

↳ Objectifs Arbitre

- ↳ Se placer et se déplacer pour analyser au mieux le jeu
- ↳ Sanctionner en fonction de la faute visualisé
- ↳ Intervenir sur toutes les fautes d'attaquants



↳ Mise en place et fonctionnement

- ↳ 2 équipes de 5 joueurs
- ↳ 1 JAJ
- ↳ Défense homme à homme
- ↳ Manche de 3 minutes

↳ Consignes de réalisation

- ↳ Pour marquer 1 point, les joueurs doivent faire 10 passes sans faire tomber le ballon, ni se faire intercepter
- ↳ Pas de neutralisation
- ↳ Règles de handball

↳ Fonctionnement Arbitre

- ↳ Le JAJ comptabilisera les points
- ↳ Le JAJ devra adapter son placement à la situation pour analyser au mieux les contacts et les fautes
- ↳ Pour chaque point marqué, le JAJ devra indiquer et siffler comme un but

↳ Variante

- ↳ Faire moins de passes (8,6)
- ↳ Dès que l'équipe a fait le nombre de passe demandé il marque un point et doit monter le ballon sans le faire tomber et interdiction de dribbler

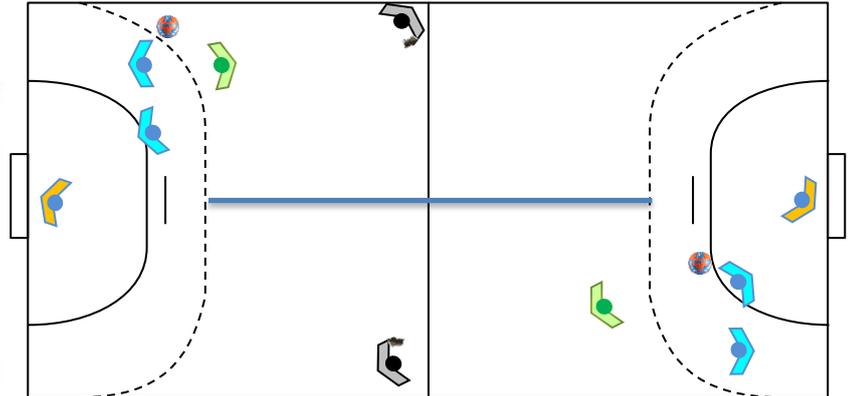
Echauffement du Gardien de but – 10 minutes (Tour du Monde)

↳ Objectifs

- ✂ Mise en activité collective par l'échauffement du gardien de but

Objectifs Arbitre

- ✂ Analyser les différents contacts : contacts autorisés et contacts interdits
- ✂ Sanctionner en fonction du contact



↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ Faire des groupes de 2
- ✂ Un ballon par groupe
- ✂ Divisé le terrain dans sa longueur
- ✂ 1 défenseur de chaque côté
- ✂ Défense tout terrain
- ✂ Changement du défenseur dès qu'il récupère le ballon
- ✂ 1 JAJ de chaque côté

↳ Consignes de réalisation

- ✂ Les binômes d'attaquants doivent monter le ballon sans se le faire prendre par le défenseur
- ✂ Le défenseur doit récupérer le ballon ce qui lui permettra de changer et donc de devenir attaquant
- ✂ Tir dans les mains, le gardien montre l'impact de tir...

↳ Fonctionnement Arbitre

- ✂ Le JAJ devra adapter son placement à la situation pour analyser au mieux les contacts et les fautes
- ✂ Le JAJ devra indiquer et siffler les buts.

↳ Variante

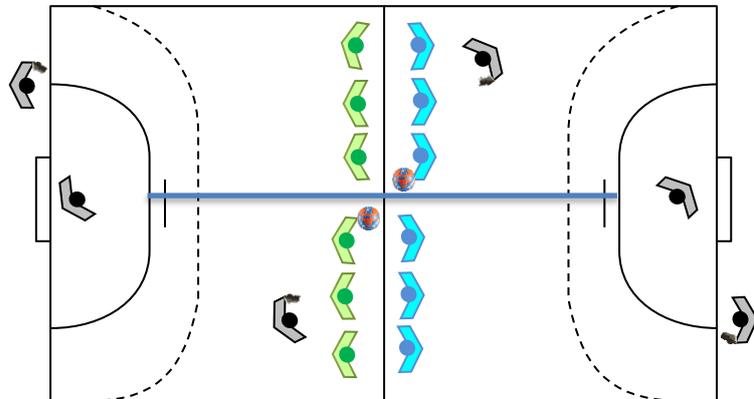
- ✂ Rajouter un défenseur
- ✂ Mettre un défenseur dans chaque quart de terrain

↳ Objectifs pour le joueur

- ✂ Améliorer le changement de statut
- ✂ Être capable d'organiser une montée de balle
- ✂ Être capable de créer un surnombre sur grand espace

↳ Objectifs pour l'arbitre

- ✂ Utiliser les outils permettant la continuité du jeu
- ✂ Analyser et utiliser les gestes correspondant aux fautes des attaquants et défenseurs
- ✂ Se placer et se déplacer pour toujours voir le jeu



↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ Divisez le terrain dans sa longueur
- ✂ Posez une réserve de ballons à côté de chaque but.
- ✂ Placez un GB dans chaque but
- ✂ Composez trois équipes de 6 joueurs
- ✂ Composez des groupes de 3 joueurs au sein de chaque équipe avec des chasubles de couleurs différentes.
- ✂ Une équipe en attaque et une en défense sur la ligne du milieu de terrain.

↳ Consignes de réalisation

- ✂ L'équipe qui attaque doit marquer en moins de 4 passes et sans se faire prendre la balle.
- ✂ Lorsque l'attaquant n'a plus de passe ou a tiré, les défenseurs changent de statut et montent le ballon le plus rapidement possible face au repli défensif.
- ✂ Dès que le gardien récupère la balle suite à un but ou une sortie de ballon, il relance rapidement le ballon aux défenseurs qui deviennent attaquants.
- ✂ Manche de 2 min sur des phases de contre-attaque, montée de balle et repli défensif.
- ✂ A chaque changement de manche, une équipe devient JAJ et GB et les autres attaquante et défenseur.

↳ Fonctionnement Arbitre

- ✂ La troisième équipe arbitrent la manche avec deux JAJ de chaque côté et deux GB.
- ✂ Être proche du jeu
- ✂ Suivre la progression du ballon sans gêner le jeu.
- ✂ Valider les buts
- ✂ Sanctionner les fautes (Pour l'animateur : mettre une importance supplémentaire sur les fautes d'attaquants et ne pas hésiter à le questionner sur ses choix)

↳ Variantes

- ✂ L'équipe qui contre-attaque doit effectuer au moins trois passes pour accéder à la zone adverse



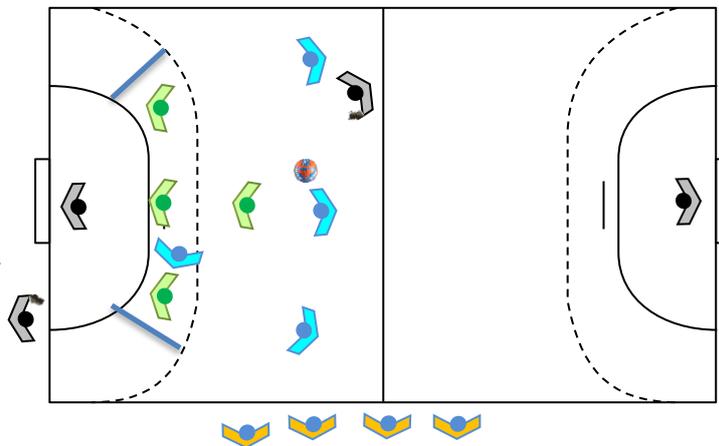
- ✂ Faire évoluer le nombre de joueurs de chaque côté du terrain voir faire sur la largeur entière du terrain

↳ Objectifs pour le joueur

- ✂ Être capable d'attaquer une défense 1-5
- ✂ Être capable de changer de statut rapidement pour se projeter vers l'avant
- ✂ Être capable de créer un surnombre sur petit et grand espace

↳ Objectifs pour l'arbitre

- ✂ Utiliser les outils permettant la continuité du jeu
- ✂ Savoir les règles concernant les fautes d'attaquants et de défenseurs et utiliser les gestes correspondant pour les sanctionner
- ✂ Se positionner en binôme de manière à voir le plus de chose possible et donc pouvoir mieux analyser le contact entre les joueurs
- ✂ Se placer et se déplacer pour toujours voir le jeu



↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ Composer 4 groupes de 4 joueurs, 2 groupes positionnés sur le terrain, une en attaque, une en défense.
- ✂ Un 3^{ème} groupe se positionnera comme GB de chaque côté du terrain et deux arbitres
- ✂ Le 4^{ème} groupe lui sera sur le côté sur un parcours de motricité.
- ✂ Un groupe en défense avec un joueur en dehors des 9 mètres
- ✂ Un groupe en attaque avec un ballon : 2 arrières, 1 demi-centre et 1 pivot.
- ✂ Les attaquants font une circulation de balle et la transmettent au pivot qui sort en poste.
- ✂ Le pivot redonne à un joueur de la base arrière et va se positionner à l'opposé de sa position initiale.

↳ Consignes de réalisation

- ✂ Pour les attaquants : Marquer un but
- ✂ Pour les défenseurs : Récupérer le ballon par la mise en place d'intentions défensives et par la suite monter le ballon pour marquer dans le but adverse.

↳ Fonctionnement Arbitre

- ✂ Être proche du jeu, en se positionnant dans le couloir de jeu direct des attaquants afin de visualiser les duels avec son défenseur.
- ✂ Ne pas hésiter à siffler fort dans son sifflet (coup de sifflet long et fort pour une faute d'attaquant) et à utiliser les gestes explicatifs.

↳ Variantes

- ✂ Mettre l'équipe en attente dans l'autre moitié de terrain pour défendre la montée de balle et donc faire une rotation à 3 équipes
- ✂ Faire évoluer le dispositif défensif.

↳ Objectifs pour le joueur

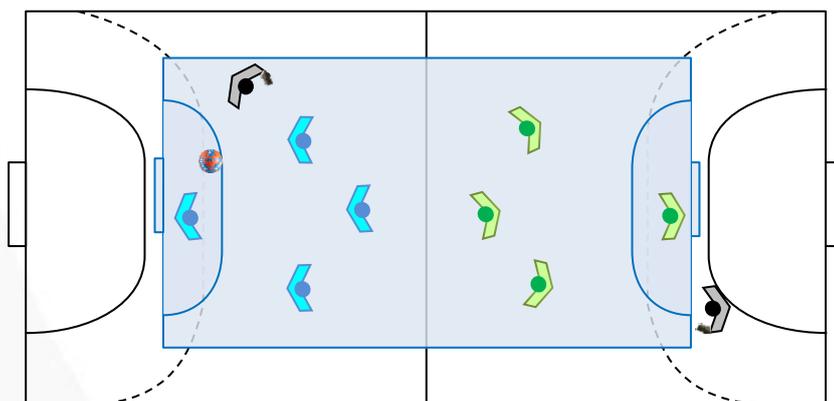
- ↳ Marquer plus de buts que l'équipe adverse

↳ Objectifs pour le JAJ

- ↳ Être capable de donner un coup de sifflet clair suite à une faute d'attaquant
- ↳ Être capable de courir dans le sens du jeu
- ↳ Être capable de se placer et se déplacer pour mieux voir le jeu
- ↳ Être capable de lire et sanctionner les fautes d'attaquants
- ↳ Être capable d'indiquer le sens du jeu

↳ Mise en place et fonctionnement

- ↳ 4 équipes de 4 joueurs (3 + 1) de couleur différente
- ↳ Terrain de hand à 4 dans la longueur
- ↳ 1 arbitre (ou 2 arbitres)
- ↳ Défense tout terrain en système homme à homme



↳ Consignes de réalisation

- ↳ Match de 5 minutes
- ↳ L'arbitre comptabilisera les buts marqués.
- ↳ L'arbitre devra adapter son placement au plus proche du jeu pour mieux voir. (Adaptation si arbitrage en binôme)
- ↳ Les deux équipes en attente arbitre ou observe le match (utilisation d'une fiche d'observation possible)