



## FICHE DE SEANCE

### Bien décider pour protéger le joueur

#### Thème Général

Mieux lire pour améliorer les décisions du jeune arbitre et la sécurité du jeu

#### 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 les attitudes défensives

##### ↳ Pour l'arbitre

Améliorer la lecture du duel et de la faute à siffler

⇒ Déterminer la situation de jeu appropriée

- Tir
- Déplacement dans l'espace libre
- Situation de contre-attaque
- Reconnaître l'action du défenseur (positionnement, attitude)
- Reconnaître le jeu du porteur de balle (traverser, contourner, tirer)

⇒ Repérer les critères de décision permettant d'identifier une faute

- Position du défenseur par rapport à l'attaquant : devant, de côté, derrière
- La partie du corps de l'attaquant que touche le défenseur
- L'intensité / vitesse de la faute
- La répercussion / le déséquilibre engendré (la perte de contrôle du corps et/ou du ballon, la continuité du jeu)

⇒ Identifier le meilleur placement

- Etre 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'approprier 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.

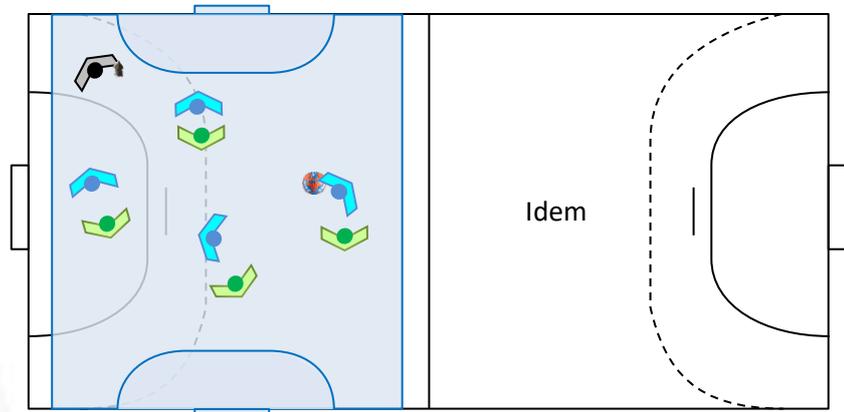
## Echauffement – 20 minutes

### ↳ Objectifs

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

### ↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ Un ballon
- ✂ 2 équipes (3 ou 4 joueurs)
- ✂ 1 arbitre (ou 2 arbitres)
- ✂ Défense tout terrain en système homme à homme
- ✂ Manche de 3 minutes



### ↳ Consignes de réalisation

- ✂ Pour marquer 1 point, poser la balle dans la zone opposée. Les joueurs ont la possibilité de courir balle en main.
- ✂ Pour arrêter la progression de la balle, le défenseur devra toucher le porteur de balle avec une ou deux mains
- ✂ Si le défenseur touche le porteur de balle, ce dernier devra obligatoirement s'arrêter pour faire une passe.

### ↳ Fonctionnement Arbitre

- ✂ Le JAJ comptabilisera les points
- ✂ Le JAJ devra adapter son placement à la situation pour analyser au mieux le contact.
- ✂ Pour chaque contact (une ou deux mains), le JAJ devra indiquer un jet franc par un coup de sifflet.

### ↳ Questionnement

- ✂ Quelle règle permet d'interrompre la progression de la balle ?

Toucher le porteur de balle avec une ou deux mains

- ✂ Le défenseur respecte-t-il tout le temps cette règle ?
- ✂ Dans quelle position se trouve le défenseur lorsqu'il touche l'attaquant avec une ou deux mains ? (de face, de côté, de derrière)
- ✂ Quel contact pourrait être autorisé ? Comment sanctionner les autres contacts ?

Ce questionnement permet d'échanger avec l'ensemble des jeunes sur les règles à adapter et à respecter.

### ↳ Variante 1

Joueur - Touché le porteur de balle à 1 ou 2 mains de face, conséquence : perte de balle

Arbitre – Pour chaque contact, le JAJ devra indiquer un jet franc par un coup de sifflet. Il identifiera si le touché est bien de face et sans pousser et fera appliquer la règle. Si le touché est identifié avec une position du défenseur de côté ou de derrière, le joueur sanctionné sort pendant la phase de défense et revient à la phase d'attaque.



### ↳ Variante 2

Joueur - Touché le porteur de balle à 1 ou 2 mains de face, conséquence : perte de balle

Arbitre – Pour chaque contact, le JAJ devra indiquer un jet franc par un coup de sifflet. Il identifiera si le touché est bien de face, et sans pousser et fera appliquer la règle. Si le toucher est identifié avec une position du défenseur de côté, l'arbitre sanctionnera le défenseur d'un avertissement ; si le toucher est identifié avec une position du défenseur de derrière, le joueur sanctionné sort pendant la phase de défense et revient à la phase d'attaque.

Nota : ne pas hésiter à questionner les JAJ après chaque variante.

### ↳ Variantes supplémentaires

Au bout de 3 touchers corrects de suite, les défenseurs récupèrent la balle.

Possibilité d'intégrer l'échauffement du gardien de but en mettant un gardien de but devant chaque but et le tir pour marquer s'effectue à 2 mains.

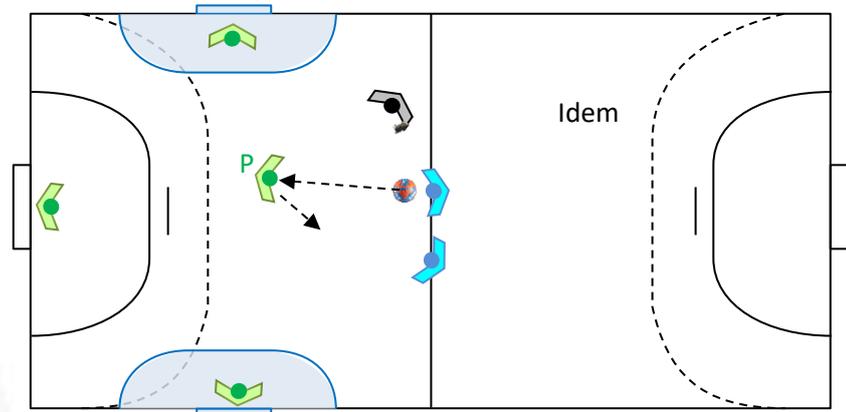
## Echauffement du Gardien de but – 10 minutes

### ↳ Objectifs

- ✂ Mise en activité collective par l'échauffement du gardien de but
- ✂ Analyser les différents contacts : contacts autorisés et contacts interdits
- ✂ Sanctionner en fonction du contact

### ↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ Un ballon pour 2 joueurs
- ✂ Espace : demi-terrain de handball
- ✂ 1 GB devant chaque but
- ✂ 1 Passeur
- ✂ 1 arbitre (ou 2 arbitres)
- ✂ Défense tout terrain en système homme à homme



### ↳ Consignes de réalisation

- ✂ Le porteur de balle lance la balle au passeur.
- ✂ Le passeur la lance devant lui. Le 1<sup>er</sup> joueur qui récupère la balle choisit d'aller marquer dans un des 3 buts du demi-terrain, l'autre essaie de l'en empêcher.
- ✂ Si le tireur marque, il remplace le gardien de but
- ✂ Remplacer l'arbitre après 3 actions.

### ↳ Fonctionnement Arbitre

- ✂ Le JAJ engagera l'action en donnant un coup de sifflet.
- ✂ Le JAJ devra adapter son placement à la situation pour analyser au mieux l'action.
- ✂ Le JAJ décidera en fonction de son analyse (validation du but, jet franc, jet de 7m, sanction disciplinaire)

Nota : questionner le JAJ sur ce qu'il voit.

### ↳ Variante

La position du passeur : il peut être en déplacement dans un espace défini.

Cette partie est présentée sous forme d'ateliers se déroulant tous en même temps. Il est bien évidemment possible de mettre en place les ateliers les uns après les autres.

### ↳ Objectifs

- ✂ Analyser les différents contacts : contacts autorisés et contacts interdits
- ✂ Verbaliser ce que voit le jeune arbitre
- ✂ Prendre des décisions sportives et disciplinaire quand cette dernière est nécessaire

### ↳ Les ateliers

But pour le joueur attaquant : tout faire pour marquer un but

But pour le défenseur : tout faire pour récupérer la balle (subtilisation ou provoquer la faute offensive), mettre dans une position de tir difficile pour l'attaquant

Modifier les rôles tous les 3 passages.

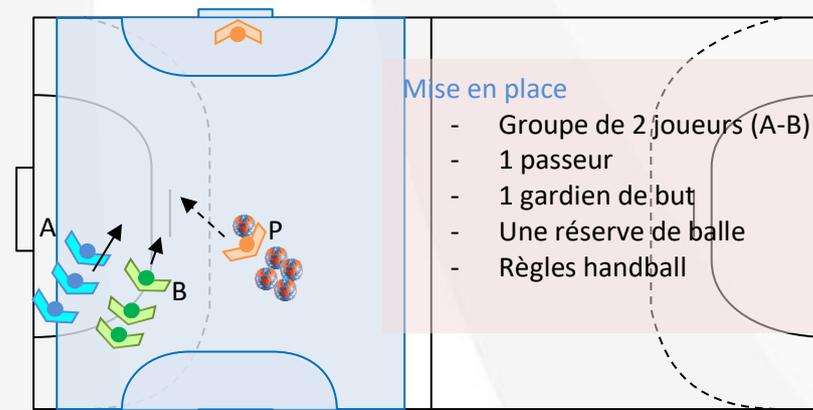
#### ✂ Atelier 1 (10 min)



#### Consignes de réalisation :

- le 1<sup>er</sup> groupe de joueurs (A-B) donne sa balle au groupe de joueurs suivants
- le 1<sup>er</sup> groupe de joueurs (A-B) regarde le but dans lequel ils doivent marquer
- le signal de départ est donné par le groupe suivant qui fait rouler la balle en direction du but.
- Le 1<sup>er</sup> joueur (entre A et B) qui ramasse la balle du 1<sup>er</sup> groupe devra tirer au but, l'autre essaiera de l'en empêcher

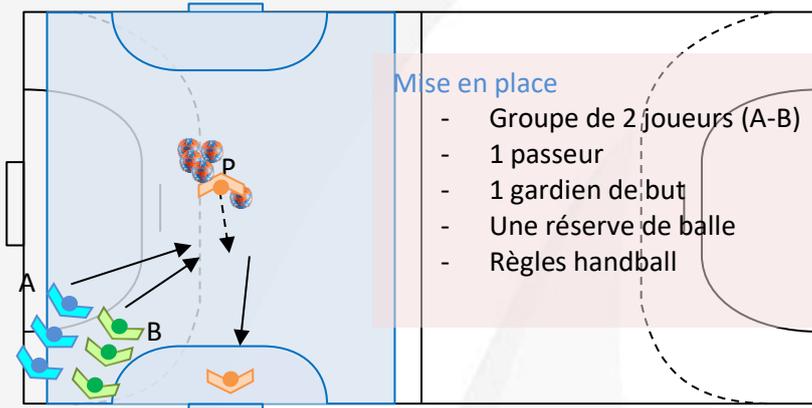
#### ✂ Atelier 2 (10 min)



#### Consignes de réalisation :

- le signal de départ est donné par le passeur qui fait rouler la balle au sol en direction du but
- A et B essaient de s'en emparer
- Le 1<sup>er</sup> joueur qui ramasse la balle devra marquer un but, l'autre essaiera de l'en empêcher

### ✂ Atelier 3 (10 min)



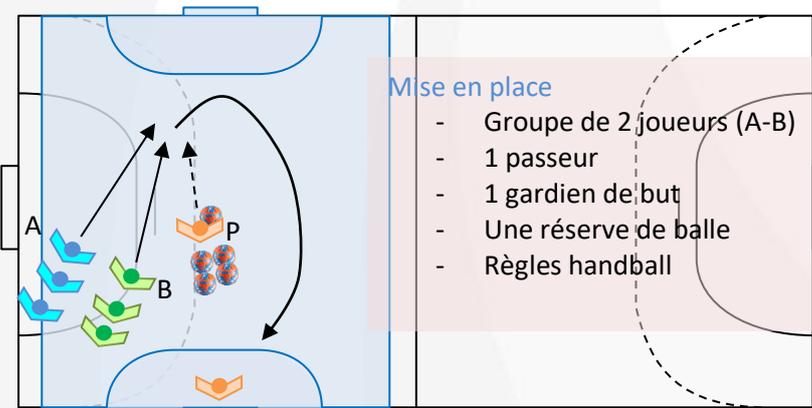
#### Mise en place

- Groupe de 2 joueurs (A-B)
- 1 passeur
- 1 gardien de but
- Une réserve de balle
- Règles handball

#### Consignes de réalisation :

- le signal de départ est donné par le passeur qui fait rouler la balle au sol en direction du but
- A et B essaient de s'en emparer
- Le 1<sup>er</sup> joueur qui ramasse la balle devra marquer un but, l'autre essaiera de l'en empêcher

### ✂ Atelier 4 (10 min)



#### Mise en place

- Groupe de 2 joueurs (A-B)
- 1 passeur
- 1 gardien de but
- Une réserve de balle
- Règles handball

#### Consignes de réalisation :

- le signal de départ est donné par le passeur qui fait rouler la balle au sol en direction du but
- A et B essaient de s'en emparer
- Le 1<sup>er</sup> joueur qui ramasse la balle devra marquer un but, l'autre essaiera de l'en empêcher

### ↳ Fonctionnement arbitre

L'animateur demande au groupe suivant (aux deux ou à l'un des deux) qui a fait rouler la balle de

- décrire ce qu'il voit (verbaliser l'action de l'attaquant et du défenseur, la position du défenseur par rapport à l'attaquant, etc.),
- donner la décision sportive qu'il prendrait (validation du but, empiètement, jet de 7m)
- donner la décision disciplinaire si nécessaire

Nota : en cas de difficulté de verbalisation, questionner progressivement pour amener à répondre

### ↳ Variantes

- ✂ le lancer de balle par l'animateur, un joueur ou un passeur au départ peut être effectué à rebond, en l'air.
- ✂ Mettre un arbitre en lui précisant qu'il doit être attentif particulièrement et prioritairement aux fautes commises par le défenseur (attention au défenseur positionné derrière l'attaquant) et aux fautes de l'attaquant (marcher, reprise de dribble, empiètement).
- ✂ Modifier les positions de départ des joueurs A et B.
- ✂ Modifier la position du passeur.

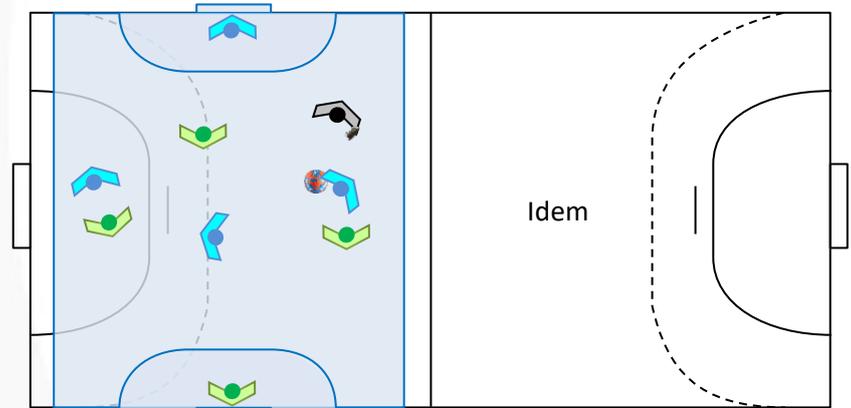
## Oppositions – 20 minutes

### ↳ Objectifs

- ✂ Analyser les différents contacts : contacts autorisés et contacts interdits
- ✂ Verbaliser ce que voit le jeune arbitre
- ✂ Prendre des décisions sportives et disciplinaire quand cette dernière est nécessaire

### ↳ Mise en place et fonctionnement

- ✂ 2 équipes de 4 joueurs (3 + 1) de couleur différente
- ✂ Terrain de hand à 4
- ✂ 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)

## Proposition séance suivante

Mettre en place des situations sur grand et petit espace en 2 contre 2 en jouant sur la position de départ de chacun en système homme à homme.