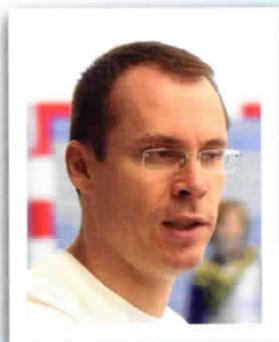


# LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR ET DU JEUNE ARBITRE

« 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 : © Mazzol

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).



Celles / Lezay (moins de 13 ans)



Niort / ETEC



Filière 79 / Mios (moins de 18 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

##### 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

## Présentation de la démarche

A travers des séances à destination des entraîneurs de club et des animateurs d'école d'arbitrage, il s'agit de démontrer que l'arbitrage est un outil au service du jeu. C'est-à-dire : véhiculer la mission de l'arbitre comme un accompagnateur du jeu et non comme un décideur.

En exemple, nous allons partir de l'expérience de la ligue Auvergne-Rhône-Alpes pour expliquer la démarche.

**Dans un premier temps**, nous avons pris contact avec les clubs (dirigeants et entraîneurs) et les écoles d'arbitrages pour identifier les différents profils. Suite aux retours, 3 types de besoins sont ressortis :

1. Des écoles d'arbitrage déjà existantes souhaitant se développer (profil A).
1. Des clubs souhaitant créer une école d'arbitrage (profil B).
2. Des clubs en difficulté sur l'arbitrage souhaitant être aidés (profil C).

**Dans un deuxième temps**, en relation avec la Commission Technique Arbitrage (CTA), les comités, le service aux clubs et dans un souci de proximité, nous avons détaillé un projet pour les 3 profils. (Tableau 1)

**Dans un troisième temps**, nous avons travaillé sur les ressources sollicitées par l'être humain. On se rend compte que les ressources sont communes malgré les 2 statuts / fonctions. Par exemple, pour l'action : « je communique », on peut :

- Pour le statut d'arbitre, donner la direction du jeu (geste).
- Pour le statut de joueur, devenir attaquant ou défenseur. (Schéma 1)

**Dans un quatrième temps**, nous sommes partis du référentiel du jeune arbitre (T3 club) dans l'école d'arbitrage ci-dessous. (Tableau 2)

### POUR CONCLURE

Les 2 statuts sollicitent les mêmes compétences à mettre en œuvre. Le schéma ci-dessous représente les actions à proposer dans les situations d'entraînement. (Schéma 2)

➔ TABLEAU 1

Types de profils	Besoins prioritaires	Actions proposées
A	Mettre en place des séances pratiques de jeu (terrain) en lien avec des compétences arbitrages précises (technique d'arbitrage et lecture de jeu).	Proposer et/ou animer des séances pratiques à destination des entraîneurs pour un public jeune joueur - arbitre, jeune arbitre - joueur.
B	Par le jeu, donner envie aux joueurs de prendre des décisions (avec ou sans sifflet).	Alterner des temps théorique-pratique.
C	Aider à mettre en place des stages pratiques pour relancer l'école d'arbitrage.	



Celles / Lezay (moins de 13 ans)

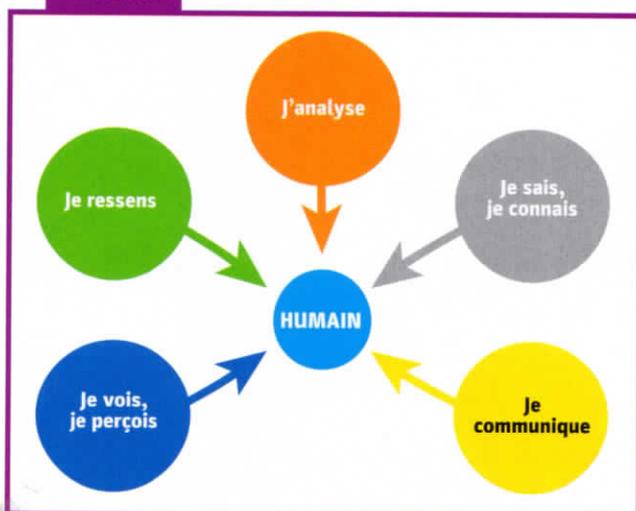
Niort / ETEC

→ TABLEAU 2

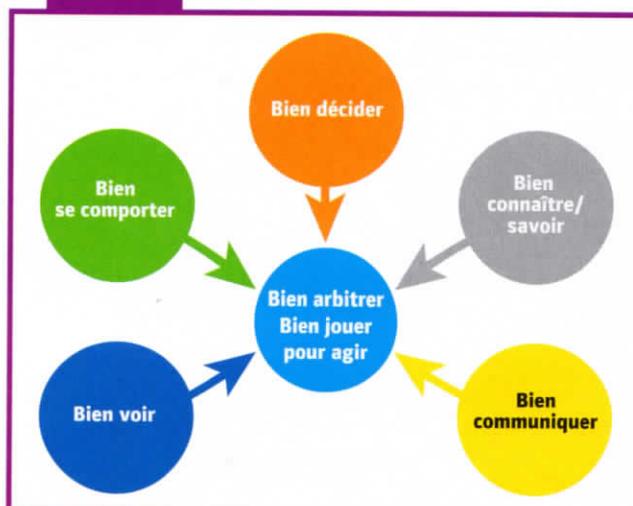
Découverte : objectifs de ce 1<sup>er</sup> niveau

<p><b>PROTECTION DU JOUEUR</b></p> <p>CAPACITE A RECONNAITRE</p> <p>FAUTE SPORTIVE</p> <p>ET</p> <p>FAUTE DISCIPLINAIRE</p> <p>ET</p> <p>REGULATION SIMPLE</p> <p>=</p> <p>NOTION DE REPARATION</p>	<p><b>LA FORMATION CLUB - ECOLE D'ARBITRAGE</b></p> <p>C'est confirmer les capacités « club ».</p> <p>C'est développer, en étant joueur ou juge arbitre jeune, les capacités du jeune lui permettant de « comprendre » le jeu. C'est lui permettre de prélever des indicateurs donnant du sens à ce qui se déroule devant lui.</p> <p>C'est développer les capacités du JA lui permettant de réguler les situations de jeu : notion de réparation proportionnée à la faute commise.</p> <p>La sanction sportive (le jeu) : jet franc ou sensibilisation à l'OMB.</p> <p>La sanction disciplinaire (le joueur) : l'exclusion.</p> <p>Dans ce cadre, c'est donner des repères au jeune afin d'y répondre.</p> <p>C'est sensibiliser le JA à la prévention (sens et utilisation du carton Jaune) pour accéder au niveau supérieur.</p> <p><b>La maîtrise « minimale » de ces pré-requis est indispensable pour accéder au niveau intermédiaire (Niv. JA2) à l'issue de cette phase « Découverte ».</b></p>	<p><b>PROTECTION DU JEU</b></p> <p>CAPACITE A CONNAITRE ET RECONNAITRE LES REGLES FONDAMENTALES</p> <p>FAIRE AUTORITE</p> <p>POUR QUE LES PRISES DE DECISIONS SOIENT AU SERVICE DU DEROULEMENT DU JEU</p>
---	---	---

→ SCHÉMA 1



→ SCHÉMA 2





## Séance 1. BIEN COMMUNIQUER

Mieux comprendre le jeu pour jouer vite

Val-de-Marne / La Réunion

### LES THÈMES CIBLÉS POUR LE JOUEUR ET L'ARBITRE

Comprendre rapidement à qui va revenir la balle.

S'organiser rapidement individuellement (se démarquer, laisser la balle, replier en se mettant à 3 mètres).

Rester en attaque et profiter du moment de désorganisation de la défense.

Passer en défense et organiser le repli défensif.

- Respect des règles liées à l'exécution du jet (attaquant- défenseur) sans empiéter sur la continuité du jeu, ce que je tolère ou pas. Dans la mesure du possible ne pas donner un avantage à l'une ou l'autre des équipes.

#### Pour les joueurs – arbitres :

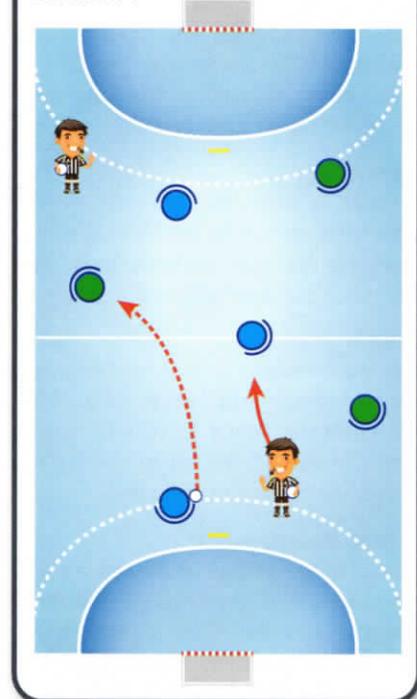
Repères sur « le changement de main » : règle aménagée pour créer la perte de balle puis l'adaptation des joueurs/arbitres (transformer le joueur par la règle, lui donner l'envie de comprendre l'arbitrage pour mieux exploiter le jeu).

- Règle aménagée autour du contact (stratégie : inciter à faire des contacts, valorisation du harcèlement, adaptation à la règle du contact notamment contact de face, sanctionner le contact de côté/derrrière, valoriser la neutralisation notamment neutralisation utile).

### FONCTIONNEMENT / RÈGLE JOUEUR

Une passe d'un joueur d'une couleur à une autre. Si le joueur se trompe de couleur : petit gage,

#### Situation 1



### PUBLICS

Moins de 13, moins de 15 ans

#### Pour les arbitres – joueurs :

- Communication claire, précise des arbitres pour que le joueur puisse comprendre et jouer rapidement (notamment le changement de statut), coup de sifflet direction, endroit, explication.

### Séquence échauffement Situation 1

#### DURÉE

20 minutes dans la largeur du terrain.

#### ORGANISATION INITIALE

1 ballon, 2 équipes, 2 arbitres-joueurs, sur la largeur de terrain.

si balle rebondit au sol : 1 mouvement de renforcement par rebonds à faire en fin de séquence.

Appliquer les consignes demandées par l'entraîneur joueur-arbitre.

### FONCTIONNEMENT / RÈGLE ARBITRE

Pas d'arbitre, les joueurs s'auto-arbitrent (ils comptent le nombre de fois où la balle tombe au sol ou, quand ils se sont trompés de couleur : 1 abdo par erreur. Les joueurs qui n'ont pas la balle doivent effectuer la gestuelle correspondante aux consignes de l'animateur (jet franc, remise en jeu, marcher, etc).

### BUT / RÈGLES JOUEURS

Faire tomber la balle au sol le moins de fois possible tout en faisant les actions demandées par l'entraîneur.

### BUT / RÈGLES ARBITRES (PROFIL DÉBUTANT)

Pas au début.

### ORGANISATION DE RETOUR

Retour fait entre joueur et arbitre pour amélioration.

### VARIANTE 1

Avec 2 arbitres, marquer un but, siffler la première action et arbitrer (au départ pas de dribble).

On redémarre par un enchaînement de passes, un bleu et un vert, puis coup de sifflet (4 possessions par équipe, les joueurs doivent poser la balle derrière la ligne pour marquer, action des arbitres notamment le placement pendant la phase de jeu, changement de statut arbitre de but - arbitre de champ).

### Joueur

Au coup de sifflet, tous les verts passent ensemble, idem pour les bleus. L'équipe joue un jet franc par une passe (prise d'information sur le sens de jeu).

### Arbitre

Il donne le coup le sifflet lorsqu'un joueur est en possession du ballon : coup de sifflet court qui donne le sens du jeu (la direction doit être donnée en direction de la ligne de but la plus éloignée).

### Organisation de retour

Retour fait entre joueur et arbitre sur le coup de sifflet, direction, endroit de la faute, organisation rapide du repli défensif et de la montée de balle, qui siffle ? qui vient à l'endroit de la faute ?

### VARIANTE 2

Idem mais possibilité de coup de sifflet long pour l'arbitre avec le sens du jeu (explication définie par l'animateur ou les arbitres en autonomie).

Pendant la phase de passe :

**Joueur** : fait la passe et gêne ou touche le futur réceptionneur.

**Arbitres** : les arbitres se répartissent de part et d'autre du terrain, l'un doit être proche de la zone porteur de balle/défenseur pour voir s'il y a un contact.

Après le coup de sifflet : droit au dribble mais si le porteur de balle est touché, il s'arrête et ne peut pas marquer (passe possible).

### Joueur

Au coup de sifflet, tous les verts passent ensemble, idem pour les bleus. L'équipe joue un jet franc par une passe (prise d'information type de coup de sifflet, sens du jeu avec justification, si les joueurs donnent les bonnes justifications, ils marquent 1 point de plus).

### Arbitre

Il donne le coup de sifflet lorsqu'un joueur est en possession du ballon : coup de sifflet court ou long, il donne le sens du jeu (la direction est libre). Si le coup de sifflet est long, les arbitres doivent donner la justification libre (marcher, passage en force, reprise).

### ORGANISATION DE RETOUR

Retour fait entre joueur et arbitre sur le coup de sifflet, la direction, l'endroit de la faute, l'organisation rapide du repli défensif et de la montée de balle, qui siffle ? qui vient à l'endroit de la faute ? Justification.

### RÉGULATION

Suivant la réussite ou l'échec, vous pouvez adapter la difficulté pour garder la motivation des joueurs et des arbitres :

- Jouer les enchaînements d'actions porteur de ballé ou non porteur de balle, arbitres de champ / arbitres de but.
- Jouer sur les exigences dans le placement-déplacement.
- Jouer sur les comptages de point (valorisation).
- Jouer sur les rapports de force et le rapport complexité entre la règle et le niveau d'arbitrage proposé.

### COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)

Joueur : qualité de passe-réception, enchaînement d'actions, changement de statut, disponibilité pour la continuité du jeu.

Arbitre : surtout faire comprendre au joueur qui va avoir la balle = communication.

Autres : bien voir (ballon, segment), placement-déplacement : sortir des alignements, sans gêner la passe ou le joueur, compter les points, répartition des tâches du binôme et changement de statut.

### Echauffement du gardien réactivité du joueur Situation 2

### DURÉE

30 minutes.

### ORGANISATION

Faire des groupes de 3 joueurs.

Un arbitre, les 2 joueurs avec chasuble (mis dans le dos ou sur le côté ou devant).

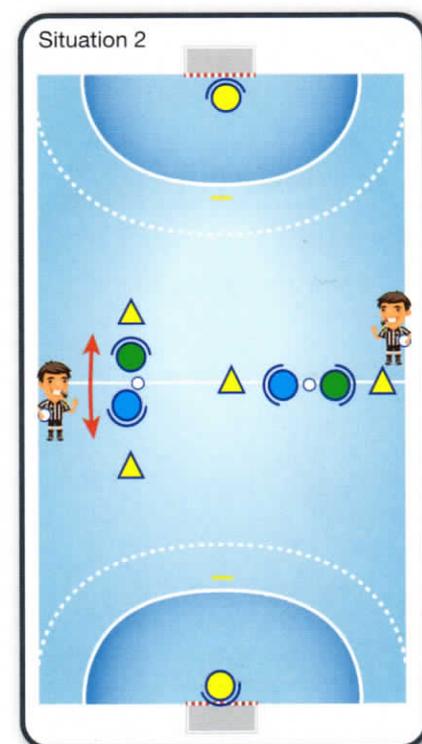
Les joueurs et l'arbitre sont assis, la balle est entre les 2 joueurs.

Mettre un plot derrière chaque joueur.

### FONCTIONNEMENT

Au coup de sifflet de l'arbitre dans le sens du jeu, le joueur le plus proche du but prend la balle et part en courant vers le but ; l'autre joueur doit le rattraper et le toucher avant les 9 mètres. Dès qu'il est dans les 9 mètres, le joueur chauffe le gardien en tirant à 2 mains.

Jouer sur la distance entre les joueurs, la position de la chasuble, la distance de l'arbitre ou la latéralité.





Niort / ETEC

Le défenseur qui touche le joueur marque un point, et 2 points s'il touche la chasuble.

**Rotation :** arbitre – attaquant – défenseur.  
**Règle de handball :** marcher, empiètement, reprise, voire la protection du joueur.

Faire 2 à 3 ateliers par demi-terrain avec la possibilité de jouer d'un côté ou de l'autre pour varier le sens du jeu.

**Joueur**

Attaquant : échauffement du gardien en essayant de ne pas se faire rattraper.  
 Défenseur : réactivité pour prendre le chasuble ou toucher le joueur.

**Arbitre**

Communication claire au démarrage ; communication correspondante (coup de sifflet et sens du jeu) + placement / déplacement lors de la phase de jeu pour voir la main et la position du défenseur.

**VARIANTE 1**

Les joueurs et l'arbitre sont debout. Si le coup de sifflet est long, le joueur le plus proche du but fait le tour du plot avant de défendre.

Au démarrage, communication correspondante (coup de sifflet et sens gestuel pour voir s'il a le temps de le faire).

**VARIANTE 2**

Idem mais les joueurs partent de côté. Déterminer au départ 1 attaquant et 1 défenseur.

Si le coup de sifflet est court, l'attaquant prend la balle, le défenseur touche le plot. Si le coup de sifflet est long, on inverse.

**EVOLUTION (SANS CHASUBLE)**

Idem pour 4 joueurs et 2 arbitres pour les 2 variantes, le jet franc se joue par une passe, les arbitres se répartissent avant le coup de sifflet ou au moment du coup de sifflet (champ ou but).

**VARIANTE 3**

Idem mais le joueur est de face.

**RÉGULATION**

Suivant la réussite ou l'échec, vous pouvez adapter la difficulté pour garder la motivation des joueurs...

Donner des rôles à certains joueurs leur permettant de marquer des points...

**COMPORTEMENTS ATTENDUS (OU CRITÈRES DE RÉALISATION)**

Joueur : jeu rapide.

Arbitre : siffler la faute, bien communiquer, exécution permettant la valorisation du jeu rapide tout en respectant un minimum la règle, action du défenseur à sanctionner ?

**Séquence sur jeu placé et enchaînement sur grand espace - Situation 3**

**DURÉE**

20 minutes.

**ORGANISATION**

Défense 3 – 3.

Travail sur la première ligne avec 1 ou 2 arbitres.

**FONCTIONNEMENT**

3 défenseurs, 3 attaquants, 2 arbitres.

**BUT / RÈGLES ARBITRES (ARBITRES DÉBUTANTS OU DÉBROUILLÉS)**

Le contact de face peut être valorisé ; 2 contacts de face = coup de sifflet long (perte de balle).

Entraide défensive sur neutralisation = coup de sifflet long.

**VARIANTE**

Idem ligne du bas de la 3 – 3.

Arbitre de but avec une réserve de ballons proche.

**EVOLUTION**

6 contre 6.

**AUTRE ÉVOLUTION POSSIBLE**

Défense 2-4 (3 contre 2 première ligne), 4 contre 4 deuxième ligne (ailier x 2, pivot + arrière à déterminer).

**RÉGULATION**

Suivant la réussite ou l'échec, vous pouvez adapter la difficulté pour garder la motivation des joueurs...

Donner des rôles à certains joueurs/arbitres leur permettant de marquer des points...

**MATCH**

15 minutes.

3 – 3, ou 2 – 4 avec 2 arbitres.

