

Avant-propos

Ce document est destiné aux clubs du comité CD34. Il a été élaboré par la commission arbitrage du comité CD34. Ce document est un outil pour vous aider à conduire une séance de formation JAJ Club niveau débutant. Il est une piste de réflexion que vous pouvez moduler selon vos objectifs. Nous espérons qu'il vous sera utile.

Il est important de maîtriser les concepts et définitions qui sont présents dans la séance avant de l'utiliser. Nous vous recommandons vivement de maîtriser le livret arbitrage. Il est disponible gratuitement en version numérique.

Bonne lecture.

Nous contacter

Téléphone : 04 67 67 42 74

Email : 6134000@ffhandball.net

Exemple d'une séance de formation JAJ Club niveau débutant

Plan de séance

Thèmes abordés	3
1. Les acteurs d'un match	3
L'arbitre	3
L'accompagnateur	3
Table de marque (secrétaire/chronométrateur), RSEC	3
Officiels / Joueurs	4
2. Les fautes de base et leurs gestes	5
Communication non verbale	5
Communication verbale	5
3. Les différents temps du match.....	6
Avant	6
Pendant	6
Après.....	6
4. Adaptation de jeu selon les catégories.....	6

Thèmes abordés

- Les acteurs d'un match
- Les fautes de bases et leurs gestes
- Les différents temps du match
- Différentes règles selon les catégories

1. Les acteurs d'un match

L'arbitre

- Questionner sur leurs motivations à arbitrer
- Questionner sur le rôle d'un arbitre, avez-vous déjà arbitré ? Si oui quoi, quand ?
- Questionner sur le matériel à avoir

Le rôle d'un arbitre est en premier lieu de permettre au match de se dérouler. Il a pour objectif de diriger le match du début à la fin en faisant respecter les différentes règles de jeu.

Sans arbitre pas de match.

Matériels : sifflet, cartons, t-shirt d'arbitre avec des poches, eau, tenue de sport, livret d'arbitrage.

L'accompagnateur

- Présenter rôle de l'accompagnateur

C'est un adulte qui a pour rôle de mettre en sécurité le jeune et de lui permettre d'arbitrer le mieux possible. Il sera là pour répondre à ses questions, pour le rassurer et faire en sorte que son environnement soit sain et ne l'importune pas. Il lui rappellera l'attitude à avoir et le conseillera avant, pendant et après le match.

Positionné au niveau de la table de marque il sera muni d'un temps mort arbitre (TMA) qu'il pourra utiliser s'il sent que le jeune perd ses moyens et qu'il a besoin de se recentrer. Sa place à la table lui permettra aussi d'intervenir directement auprès de la table ou des officiels/joueurs.

L'accompagnateur n'est pas un évaluateur, il est un support pour les jeunes sur lequel ils peuvent s'appuyer pour progresser. Mais ce n'est pas non plus une personne vers qui il faut se tourner dès que l'on siffle quelque chose.

Table de marque (secrétaire/chronométrateur), RSEC

2 rôles nécessaires au bon déroulement du match. Lors d'une rencontre le club recevant doit fournir deux personnes licenciées et le club adverse une personne licenciée. Les adhérents du club recevant devront effectuer les tâches de chronométrateur et RSEC, quant à l'équipe visiteur elle devra s'occuper de la feuille de match (FDME).

Feuille de Match

FEUILLE DE MATCH

LIMOGES HAND 87	HBC LIBOURNE
0	0

Fédération Française de Handball

LIMOGES HAND 87 / HBC LIBOURNE

Code Groupe: M000011G Journée-Date Initiale: J23 du 08/04/11 au 10/04/11 Competition-Phase-Group: Championnat de France Masculin 2010-2011 - Nationale 1 Masculine -- Poule 1

Code Rencontre: FAIOZQK Date Rencontre: 10/04/2011 Heure: 16:00

Lieu de la Rencontre: 0 - Palais des Sports Beaublanc
Bd de Beaublanc 87000 LIMOGES

Officiels: LIMOGES HAND 87 | HBC LIBOURNE | Résultats

	Désigné	Nom	Prénom	Licence	Type	LNP	Indemnité kilom.	Indemnité fonction.
<input checked="" type="checkbox"/>	Secrétaire							
<input checked="" type="checkbox"/>	Chronométréur							
<input checked="" type="checkbox"/>	Police Terrain							
<input checked="" type="checkbox"/>	Speaker							
<input checked="" type="checkbox"/>	Tuteur Table							
<input checked="" type="checkbox"/>	Délégué							
<input checked="" type="checkbox"/>	Obs./Accomp							
<input checked="" type="checkbox"/>	Arbitre 1	BOIS FREDERIC						
<input checked="" type="checkbox"/>	Arbitre 2	BOURGEOILAIS ALAIN						

Arbitre Désigné: Désignation: CCA

Arbitre Neutre:

Arbitre Club:

Tirage au Sort:

Feuille de Match

FEUILLE DE MATCH

LIMOGES HAND 87	HBC LIBOURNE
0	0

Fédération Française de Handball

LIMOGES HAND 87 / HBC LIBOURNE

Code Groupe: M000011G Journée-Date Initiale: J23 du 08/04/11 au 10/04/11 Competition-Phase-Group: Championnat de France Masculin 2010-2011 - Nationale 1 Masculine -- Poule 1

Code Rencontre: FAIOZQK Date Rencontre: 10/04/2011 Heure: 16:00

Lieu de la Rencontre: 0 - Palais des Sports Beaublanc
Bd de Beaublanc 87000 LIMOGES

Officiels: LIMOGES HAND 87 | HBC LIBOURNE | Résultats

RECEVANT

RECEVANT				LIMOGES HAND 87				1487048					
NUM	Cap	Nom	Prénom	Licence	Type	LNP	BUTS	7m	Tirs	AV	2'	2'	DI
<input checked="" type="checkbox"/>		JR01											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR02											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR03											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR04											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR05											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR06											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR07											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR08											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR09											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR10											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR11											
<input checked="" type="checkbox"/>		JR12											
<input checked="" type="checkbox"/>		OR01											
<input checked="" type="checkbox"/>		OR02											
<input checked="" type="checkbox"/>		OR03											
<input checked="" type="checkbox"/>		OR04											
<input checked="" type="checkbox"/>		Kiré											

Officiels / joueurs

Sans eux pas de match non plus. 7 joueurs maximum sur le terrain (6 + 1 GB), 14 joueurs sur la FDME. Jusqu'à 4 officiels par équipe.

Les joueurs doivent tous avoir un maillot de la même couleur sauf le gardien qui doit être d'une autre couleur. Il est interdit de jouer avec des lunettes sans attaches, bracelets, montres...

2. Les fautes de base et leurs gestes

Communication non verbale

Pour se faire comprendre et faire respecter les règles un arbitre utilise :

- Son coup de sifflet
- Ses gestes
- Sa connaissance de règles

Les gestes informatifs permettent d'informer aux joueurs, tables, officiels, spectateurs la décision que l'arbitre a prise. Ils s'associent aux gestes explicatifs qui eux permettent de dire qu'elle faute a été commise.

→ Brainstorming sur les fautes qu'ils connaissent

Gestes informatifs	Gestes explicatifs
Renvoi du gardien	Empiètement
Remise en jeu	Reprise de dribble
Jet franc	Marcher/3secondes
But	Passage en force
Jeu passif/jeu passif	Frapper
Non-respect des 3m	Ceinturer/Retenir ou pousser
Autorisation à deux personnes d'entrer sur le terrain	
Arrêt de temps de jeu	

→ Répartition en 2 catégories : faute d'attaquant, de défenseur

Faute d'attaquant	Faute de défenseur
Marcher (3 pas/3 secondes)	Neutralisation
Reprise de dribble	Frapper
« Zone » = empiètement	Arracher le ballon des mains
Passage en force	Ceinturer/pousser
	Non-respect des 3m

→ Time's up arbitrage

Gestes clairs, sens du jeu avant de donner la justification, pourquoi ?

Communication verbale

→ Pourquoi ? Qu'est-ce que c'est ?

La communication verbale a toute sa place dans l'arbitrage puisque l'on risque d'arbitrer des équipes qui ne connaissent pas les règles.

Il faut donc qu'en tant qu'arbitre je sois capable de connaître les règles pour les expliquer. En plus des gestes, je peux parler avec les joueurs pour les aider à comprendre ma décision.

La communication verbale doit être :

- Adaptée au public
- Non obligatoire
- Envers quels acteurs ?

3. Les différents temps du match

Avant

- Lire son livret d'arbitrage avant de venir
- Arriver 1h à l'avance, pourquoi ? (S'habiller, vérifier les bancs, les cages)
- Vérifier son matériel
- Se présenter aux coachs
- S'échauffer
- Discuter avec son accompagnateur sur ce que l'on connaît, les questions que l'on se pose

Pendant

- Prendre des décisions/siffler ce que l'on voit
- Ne pas être hésitant
- Ne pas avoir peur de se tromper
- Être concentré
- Se déplacer sur le terrain et se montrer (ne pas être caché dans un coin)
- Je me place de façon à pouvoir tout voir, pas au milieu des joueurs, pas collé pour ne pas gêner les joueurs

Après

- Saluer les coachs, joueurs, table
- Donner son ressenti sur le match, ses impressions
- Échanger avec son accompagnateur
- Se changer et profiter du goûter

4. Adaptation de jeu selon les catégories

Chaque catégorie de jeu a ses propres règles, elles ne sont pas à connaître mais vous devez vous adapter au mode de jeu des joueurs.

Jeu en -11 tout terrain = je ne suis pas au milieu des joueurs sinon je ne verrais rien.

Jeu en -13 je ne suis pas derrière le but en étant tout seul car je ne peux pas voir ce qu'il se passe correctement.