

LA FORMATION INITIALE DU JEUNE JOUEUR ET DU JEUNE ARBITRE

« Déclencher du plaisir dans le jeu
et comprendre ce que je fais »



Par Boris THIÉBAULT
Conseiller Technique Ligue AURA
Photos: © Mazod



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).

Séance 4. BIEN COMMUNIQUER

Mieux jouer à deux ; améliorer la relation passeur-réceptionneur ; améliorer la coopération du binôme

LES THÈMES CIBLÉS POUR LE JOUEUR ET L'ARBITRE :

- Le joueur regarde ou écoute les décisions de l'arbitre pour changer ou non de statut
- Le joueur doit jouer vite vers l'avant
- Le joueur cherche des collaborations avec ses coéquipiers (passes, bloc...)
- L'enchaînement de statut arbitre de champs - arbitre de but

rejouer à cause du mauvais placement de l'arbitre ou de l'action du joueur (attaquant et défenseur). L'arbitrage en binôme impose une collaboration et une communication après une décision contre l'équipe attaquante.

Pour les joueurs / arbitres

L'objectif est prendre un temps d'avance sur son adversaire pour gagner son duel dans le changement de statut lors de la lecture de la décision de l'arbitre (gestuelle et/ou sonore). Pour le joueur, la collaboration avec son partenaire peut se traduire par la qualité des passes : relation passeur - réceptionneur.

Pour les arbitres / joueurs

L'objectif est de changer de statut arbitre de champs-arbitre de but, le plus vite possible :

- Prendre une décision en donnant le coup de sifflet (plus long pour une perte de balle à l'attaque)
- Anticiper le déplacement
- Courir dans le sens du jeu
- Donner la gestuelle, l'explication et communiquer pour anticiper

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

Constat

L'arbitre donne le sens du jeu à travers ses déplacements : savoir qui a la balle et vers où. De ce fait, il doit courir, s'orienter et donner une direction en donnant un repère précis aux joueurs. Nous voyons trop souvent des arbitres se déplacer à contre sens du jeu. Ensuite, par rapport au jeu rapide, il est important d'exécuter les jets francs à l'endroit de la faute (respect des 3m). En effet, trop de jets sont à

SITUATION	ARBITRE DE CHAMP	ARBITRE DE BUT
Décision de l'arbitre de champs (exemple : perte de balle de l'attaquant comme le marcher, passage en force...)	1. Siffler dans le sens du jeu (direction du bras et corps) 2. Courir en regardant le jeu (excentré sur la touche pour ouvrir angle de vue - comme la course en C d'un joueur ailier)	1. Etre explosif au coup de sifflet (démarrer vite) 2. Courir à proximité de la faute (sens du jeu) pour gérer l'exécution du jet (anticiper - communiquer - parler avec les défenseurs pour le respect des 3m et pour l'attaquant l'endroit de la faute) 3. Donner la gestuelle pour expliquer

SITUATION	ARBITRE DE BUT	ARBITRE DE CHAMP
Décision de l'arbitre de but pour une faute d'un attaquant comme le passage en zone d'un pivot	1. Etre explosif au coup de sifflet (démarrer vite) 2. Siffler dans le sens du jeu (direction du bras et corps) 3. Courir à l'endroit la faute (sens du jeu) pour gérer l'exécution du jet (anticiper - communiquer - parler avec les défenseurs pour le respect des 3 m et pour l'attaquant l'endroit de la faute) 4. Donner la gestuelle pour expliquer	1. Courir en regardant le jeu (excentré sur la touche pour ouvrir angle de vue - comme la course en C d'un joueur ailier)

➔ Dans les situations choisies, on proposera ce travail de « relais » entre les deux arbitres afin qu'ils puissent mettre en application les comportements attendus.

PUBLICS

Moins de 15, moins de 18.

Séquence échauffement

30 minutes dans la largeur

PARTIE A

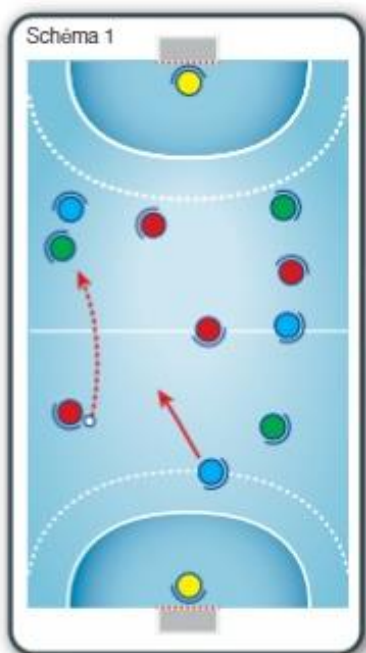
Schéma 1

Organisation initiale : 1 ballon, 2 équipes, 2 arbitres joueurs, dans la largeur de terrain.

Fonctionnement / règle joueur : une passe d'un joueur d'une couleur à une autre, si le joueur se trompe de couleur petit gage, si balle rebondit au sol : 1 mouvement de renforcement par rebond à faire en fin de séquence, contrainte temporelle 2 secondes de possession et deux appuis après la réception du ballon.

Fonctionnement / règle arbitre : compter le nombre de fois où la balle tombe au sol, quand ils se sont trompé de couleur ou quand faute technique (nombre appuis, plus de 2s) : 1 abdo par erreur, les arbitres donnent la gestuelle correspondante (jet franc, remise en jeu, marcher, etc...)

But / règles joueurs : faire un maximum de passes sans se tromper.



Praheq / Lezay-Celles (moins de 18 ans)

Variantes : au signal de l'entraîneur, l'équipe en possession du ballon doit aller marquer un but (pas de cible attribuée). Les 2 arbitres sifflent le jeu (but...).

Après le tir, on redémarre par un enchaînement de passe vert et un rouge et ainsi de suite.

- Idem, mais l'équipe doit marquer deux buts consécutifs – je conserve la balle après le but et engagement au 4m.
- Idem mais l'équipe qui marque passe en défense. Première équipe à 3 buts gagne.

Régulations

Si trop facile : réception à une main – enchaînement d'actions après la passe (toucher une ligne, harceler le nouveau receveur, toucher l'ancien passeur...)

• **Comportement des arbitres :** En binôme siffle le jeu proposé. Enchaînement de l'arbitre de champs et l'arbitre de but avec les comportements attendus mentionnés dans le tableau en préambule.

PARTIE B

Plusieurs exercices de relais avec ou sans ballon à deux.

Séquence sur jeu placé et enchaînement sur grand espace

40 minutes

Schéma 2

Organisation : défense 3 – 3 (pour favoriser la récupération de la balle) sur demi terrain.

Fonctionnement : 3 défenseurs, 3 attaquants, 2 arbitres (champs et but).

But / règles : si le défenseur touche le porteur de balle entre le ballon et la cible, le défenseur récupère la balle (coup de sifflet de l'arbitre de champ) pour aller ensuite marquer dans le but en face.

Régulation

Si trop facile : réduire l'espace, limiter le

crédit du porteur de balle (nombre d'appuis, temps avec le ballon), interdire le changement de secteur (pas de rentrée).

Variantes

1. On enlève la perte de balle par le toucher. On interdit les changements de secteurs et on tolère un seul dribble après réception. L'arbitre de champ siffle les fautes de jeu et si le porteur de balle est touché = c'est lui qui valide. Ensuite, se référer au tableau du préambule.

2. On réduit l'espace (enlever le secteur des ailiers). Les défenseurs sont à l'intérieur des 9 m (avec un pied à la zone pour éviter le glissement du pivot). Les attaquants ont tous les crédits d'action. Cependant, avant d'aller marquer il faut une rentrée d'un pivot côté ballon. L'arbitre de but intervient pour siffler sur le jeu du pivot, une zone ou un but.

Comportements des arbitres

Se référer au tableau du préambule.

MATCH

15 minutes

Situation de match avec un binôme. En demandant une contrainte de 5s pour réaliser un engagement.

