Guide de l'acteur polyvalent

On est tous handballeurs

Sommaire

SOMMAIRE 2

AVANT-PROPOS 4

L'IDEE DE CE MODULE… 4
LE BENEVOLE… 4
L'ACTEUR POLYVALENT… 4

AUTOUR DE LA PRATIQUE 5

LA LICENCE 5
LA SECURITE/LE MATERIEL 6
LE SAC D'EQUIPE : 6
LA TROUSSE A PHARMACIE 6
LES CATEGORIES D'AGE 7
PREPARATION DE LA SAISON SPORTIVE 8
ORGANISER UN EVENEMENT 8

LA SEANCE 13

L'ACCUEIL 13
LES DIFFERENTS PUBLICS 13
QUELQUES PRINCIPES POUR LA CONSTRUIRE… 13
L'ANIMATION 16

LES MATCHS 19

PREPARATION D'UNE RENCONTRE 19
AVANT LA RENCONTRE 19
PENDANT LA RENCONTRE 21
APRES LA RENCONTRE 21
PRINCIPES PEDAGOGIQUES : 22
LES FEUILLES DE MATCHS 23
LES RENCONTRES AMICALES 24
LE JEU, LES REGLES 25
LES OFFICIELS DE LA TABLE. 27
LE ROLE DE L'ARBITRE 27
LES JEUNES ARBITRES : 29

ANNEXE 31

POUR ALLER PLUS LOIN… 37

BIBLIOGRAPHIE 37

Avant-Propos

L'idée de ce module…

La nouveauté 2014/2015 est la mise en place d'un nouveau module intitulé « Acteur Polyvalent ». Jusqu'à présent, chaque fonction existant dans un club avait sa formation et chacun restait cloisonné dans son coin. Nous avons voulu proposer un module transversal et commun à tous les acteurs au préalable de la spécialisation vers le rôle d'entraîneur, d'arbitre ou de dirigeant.

Le Bénévole…

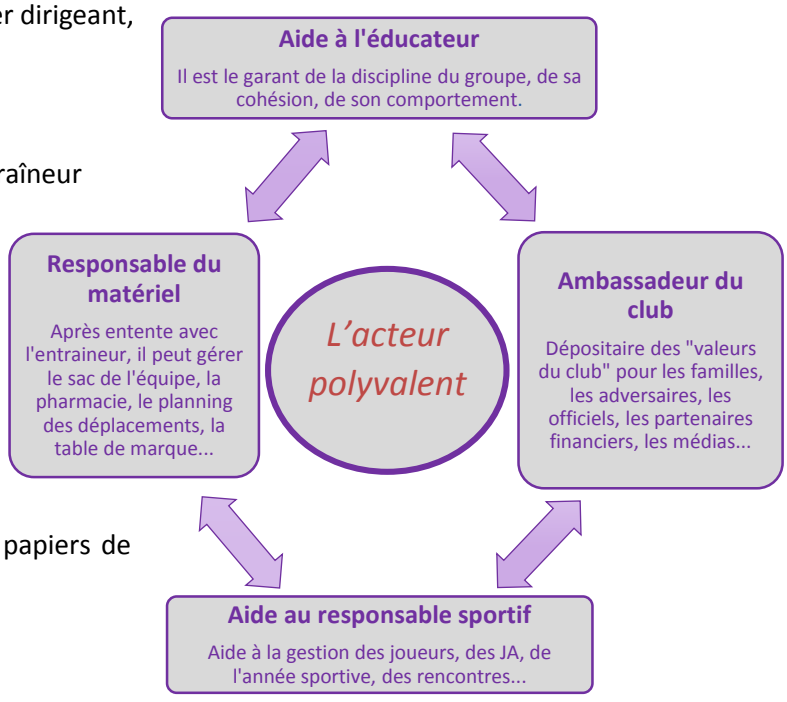
Plus de 14 millions de bénévoles œuvrent aujourd'hui dans le paysage associatif français. Se sentir utile et faire quelque chose pour autrui est le moteur de ces bénévoles qui s'impliquent dans des domaines d'activité aussi divers que le sport, la culture ou les loisirs, l'humanitaire, la santé ou l'action sociale, la défense des droits ou encore l'éducation.
On peut définir les bénévoles comme des personnes qui consacrent une partie de leur temps, sans être rémunérées, aux activités de l'association.
Le bénévolat se distingue d'autres situations juridiques telles le salariat et le volontariat associatif.
En raison de l'importance qualitative et quantitative qui s'attache à leur intervention, la loi leur offre un certain nombre de garanties, sur le plan notamment de la protection sociale, des congés ou autorisations d'absence, des possibilités de remboursement des frais engagés pour la mise en œuvre de leurs activités bénévoles, ou de la compatibilité entre certaines situations (retraité, préretraité, chômeur) et l'exercice d'activités bénévoles (voir le cumul des statuts).

L'acteur polyvalent…

Nouveau personnage dans la famille du Handball Limousin mais qui par la force des choses sera un élément indispensable, dans la mesure où les entraîneurs ne peuvent pas gérer les joueurs, les arbitres et les papiers seuls. Il sera donc plus qu'un simple convoyeur, mais un référent qui assure la cohérence et le respect du projet club avant de se spécialiser dirigeant, entraineur ou arbitre s'il le souhaite.

Il peut être :

- simple accompagnateur en aide de l'entraîneur
- accompagnateur manager
- accompagnateur dans le cadre du Handball
- accompagnateur assurant la table de marque
- accompagnateur assurant la convivialité autour d'une équipe
- accompagnateur de jeunes arbitres
- relais avec les dirigeants pour faire les papiers de licences, organiser les déplacements…



Autour de la pratique

La licence

La licence est le moyen de faire partie de la fédération, et donc du club. Elle concerne tous les acteurs du club, du dirigeant au joueur. La fédération propose différentes licences en fonction du type de pratique et des publics. Cette saison, la licence est dématérialisée c'est-à-dire :

- Il n'y a plus de bordereau papier à faire mais un formulaire en ligne à remplir.
- Le licencié ne reçoit plus de carton de licence mais un mail avec la licence en pdf.
- Les licences ne sont plus à présenter lors du match, elles apparaissent automatiquement sur la FDME.

Que faire en cas d'accident ?

L'assurance sportive intervient après les remboursements S.S. et mutuelle. Numéros d'urgence le 15 depuis un téléphone fixe, le 112 depuis un portable.
Donnez une feuille de déclaration d'accident à remplir par les parents et à faire viser par le club et le médecin, elle est à transmettre dans les 5 jours à l'assureur. (cf annexe)
Faites des licences évènementielles sur les 2 premiers entrainements et lors de vos évènements pour couvrir les joueurs en cas de problème.

La sécurité/le matériel

Attention vous avez quelques responsabilités notamment celle d'assurer une pratique en tout sécurité…

Ce dont on dispose dans le gymnase:

Les buts fixes, le traçage au sol des différents terrains de sports collectifs en salle.
Les buts doivent être impérativement fixés correctement au sol. Dans un gymnase, l'ancrage doit être prévu, n'hésitez pas à tester le matériel en début de séance et vérifier les fixations
Dehors utiliser le kit en plastique du mini handball ou des buts gonflables.

Celui qu'il faut se procurer:

Le kit de mini handball est un outil performant, on peut l'utiliser dans de nombreuses situations.

Des ballons de handball, c'est-à-dire que l'on manipule à une main. La taille doit correspondre à la morphologie des pratiquants.
Des maillots de couleurs vives et différentes.
Des balises, cônes (type route) ou des jalons (piquets de 1,8om fixés dans un socle en plastique) permettant de délimiter les espaces de jeu.
Des plots, rondelles de plastique souple et très basses permettant le traçage de zone.
Des sifflets pour permettre l'arbitrage par les joueurs
Un feutre ou une craie pour écrire au tableau (le score éventuellement).

Soyez attentif aux ballons qui roulent : risques d'entorse (cheville, genou).
Faites revenir les joueurs par des endroits matérialisés où personne ne travaille.
Servez de frontière : devant vous on travaille derrière on revient se mettre en place
Personne ne doit se balance pas dans les buts.
Ne pas faire attendre les joueurs à côté des buts (risque de recevoir un ballon dans la tête).

Le sac d'équipe :

Ballons de la bonne taille
Licences
Maillots (attention bien vérifier les couleurs sur la conclusion de match)
Calendrier des rencontres
Liste des joueurs avec téléphone des parents
Annuaire de la ligue
Déclaration d'accident
Un sifflet
Des cartons de marque pour les arbitres
Clé USB
Trousse à pharmacie

La trousse à pharmacie

La trousse à pharmacie attribuée à chaque équipe est aussi importante que les jeux de maillots et les ballons pour une pratique handballistique dans de bonnes conditions.
Nous ne sommes pas habilités à donner des médicaments autres que ceux figurant sur la liste ci-dessous sauf en cas de présence d'un certificat médical !!
Un inventaire sera fait tous les trois mois. Pour se procurer tout matériel, s'adresser au responsable médical désigné sur l'annuaire du club.

Pour soigner les plaies

- Monodose d'Eosine
- Une boite de pansements prédécoupés de diverses tailles
- Un rouleau de sparadrap
- Coton
- Compresse stérile

Pour soigner les yeux :

- Sérum physiologique (doses individuelles)

Pour soigner les saignements de nez

- Tampon

Pour soigner les traumatismes

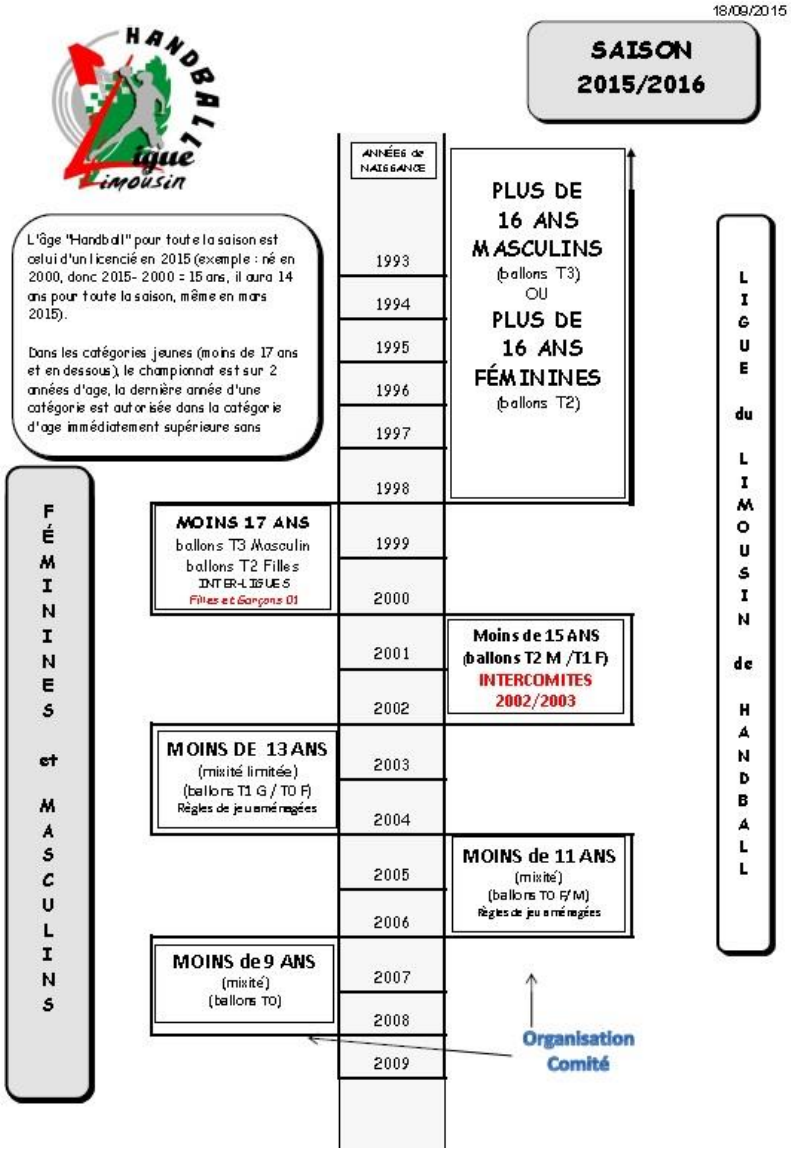
- Bombe de froid
- Glace sous plastique
- Elastoplast de 8 cm
- Paire de ciseaux à bouts ronds

Autres

- pince à épiler
- eau
- sucre
- protection périodique

Dans tous les cas de traumatismes suspectés (foulures, claquages) il est préférable d'appliquer du froid (bombe, glace sous plastique etc…). ATTENTION : Utilisation des bombes de froid. Arrêter l'application lorsqu'un givre blanc apparaît sur la peau. Recommencer éventuellement lorsque ce givre aura disparu. Appliquer à 50 cm environ de la peau.

Les catégories d'âge



Préparation de la saison sportive

Avec l'entraîneur, les joueurs et les familles mettre en place une réunion de début de saison pour :

- Présenter : les membres de l'équipe, l'entraîneur et les dirigeants le planning des entraînements le calendrier des rencontres
- Remettre à chaque famille la liste des joueurs, les plannings
- Organiser et planifier les déplacements (en fonction des disponibilités des convoyeurs. Vérifiez que ces derniers sont bien assurés pour les personnes transportées)

Avec le secrétaire du club :

- L'aider à réunir les documents nécessaires à l'établissement des licences :
    - Nom – Prénom – Date de naissance & Adresse mail valide
    - Certificat médical
    - Scan de photo d'identité
    - Scan de la carte d'identité ou livret de famille (pour toute création)
    - Cotisation
- Lui restituer ces documents complets
- Le solliciter pour connaitre :
    - la liste des licenciés et coordonnées
    - le planning des entraînements (horaires et salles)
    - le calendrier des rencontres
    - les conclusions de match

Préparer le sac de l'équipe
Préparer la trousse à pharmacie
Annuaire de la ligue - Pensez à le lire.
Il détient des informations très utiles.

IMPORTANT : des avantages fiscaux sont possibles pour les transporteurs bénévoles… Se renseigner auprès du secrétaire du club.

Organiser un évènement

Pour ne pas passer à côté d'un point essentiel, adoptez systématiquement les réflexes des 7 bonnes questions à se poser C.Q.Q.C.O.Q.P.:

Comment, Quoi, Quand, Combien, Où, Qui, Pourquoi ?

Quels types de manifestations?

Chaque organisation a ses caractéristiques et ses obligations, soyez vigilants.

- Discipline déléguée à une fédération sportive (association affiliée à la fédération concernée).
- Multisports, hors fédérations (type Raid), Attention aux notions de sécurité.
- Autres manifestations de week-end Sport en Famille, Forum des associations, Fête du sport…

Quels publics ?

Penser une manifestation, c'est penser aux publics cibles. Tous publics ou publics spécifiques s'appuyant sur une réglementation qui leur est propre (Mineurs (code de l'éducation), Handicapés/sports adaptés (attention à l'accessibilité...), Seniors).

Quel lieu, quel équipement?

Vérifier que l'utilisation de l'établissement ou équipement est conforme aux caractéristiques de celui-ci (type et catégorie). Idem pour les locaux provisoires (tentes, chapiteaux).
A noter : le type et la catégorie déterminent la réglementation applicable en matière de sécurité contre les risques d'incendie et de panique.

Quel environnement ?

Bien situer sa manifestation, dans le temps, dans l'espace et dans le contexte.
Réglementation spécifique relative à l'activité : Obligations administratives et règlementaires liées au déroulement de la manifestation dans un site particulier : nautiques, aériennes, en montagne, sur voie publique…
Prise en compte au niveau calendrier et choix d'activités des manifestations mises en place dans la même période et dans le même secteur
S'assurer de la disponibilité et de l'adéquation des ressources et des besoins : équipements sportifs, structures d'hébergement...

Quel rétro-planning ?

Détailler et classer chronologiquement les tâches et actions qui doivent être réalisées.
Rattacher pour chaque tâche les personnes, services municipaux, prestataires qui seront mobilisées comme ressources.

Le retro planning permet de :

- Faciliter le suivi
- Améliorer la lisibilité en interne
- Fédérer les énergies
- Pallier les éventuelles absences
- Aider à la mise en place des évaluations et des bilans

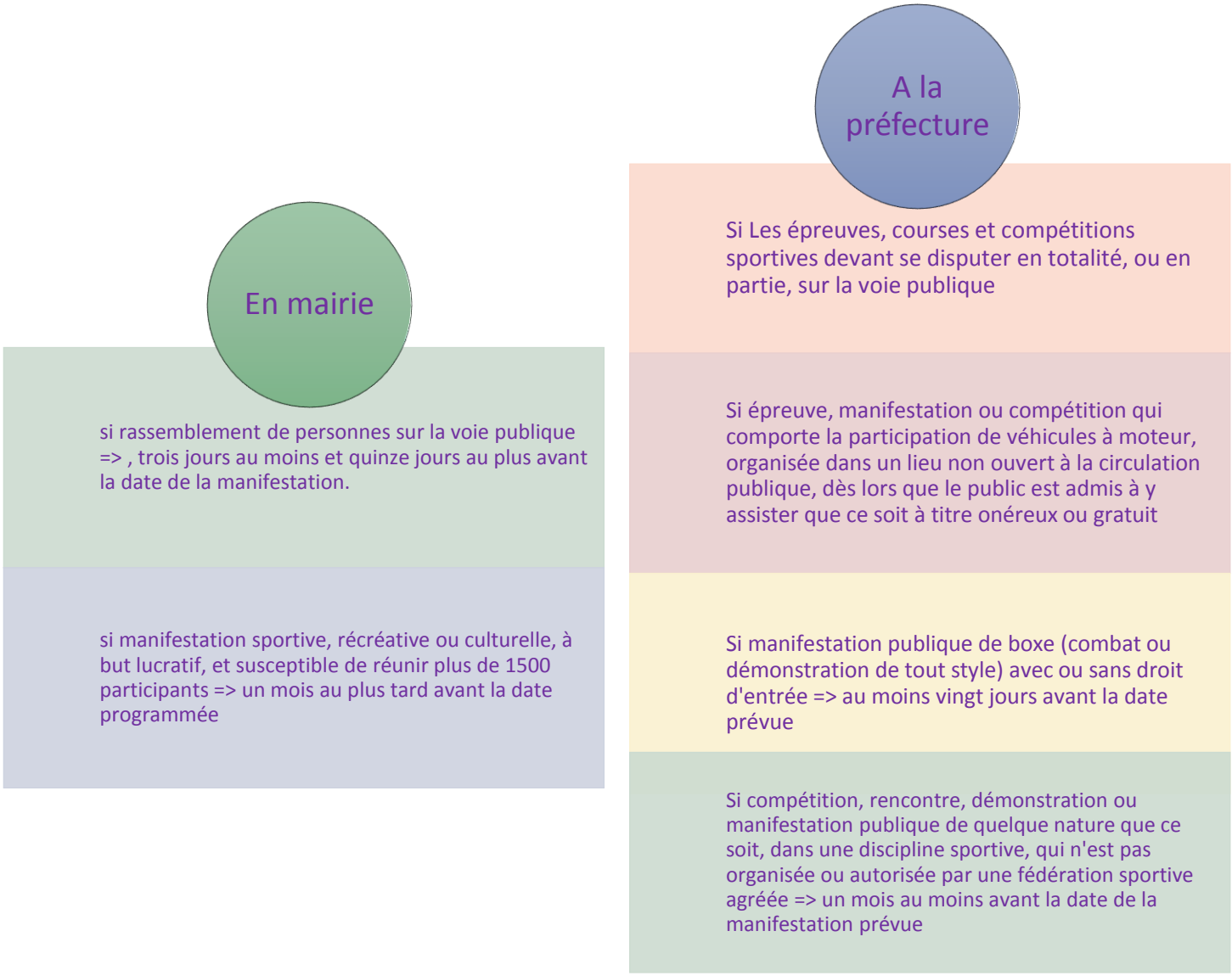
Quel encadrement?

Adaptation des conditions d'encadrement en fonction des pratiquants, du public et des activités proposées.
Seuls peuvent, contre rémunération, enseigner, animer ou encadrer une activité physique ou sportive ou entraîner ses pratiquants, à titre d'occupation principale ou secondaire, de façon habituelle, saisonnière ou occasionnelle, les titulaires d'un diplôme, titre à finalité professionnelle ou certificat de qualification.
Peuvent également exercer contre rémunération les personnes en cours de formation pour la préparation à un diplôme dans les conditions prévues par le règlement de ce diplôme, titre ou certificat.

OBLIGATIONS ADMINISTRATIVES

A noter :

La vente et la distribution boissons des groupes 2 à 5 est interdite dans les stades, les gymnases et, d'une manière générale, dans tous les établissements d'activités physiques et sportives.
Toutefois le maire peut accorder des dérogations aux associations agréées : 10 dérogations annuelles temporaires de 48h maximum chacune. Les demandes doivent être effectuées au moins trois mois avant la date de la manifestation sportive. En cas de manifestation exceptionnelle, le maire peut accorder une dérogation au vu de la demande adressée au minimum 15 jours avant la date prévue de cette manifestation.
La préfecture peut, par arrêté motivé, interdire la tenue de cette manifestation lorsqu'elle présente des risques d'atteinte à la dignité, à l'intégrité physique ou à la santé des pratiquants.
Toute personne physique ou morale de droit privé, autre que les fédérations sportives, qui organise une manifestation ouverte aux licenciés d'une discipline qui a fait l'objet d'une délégation de pouvoir et donnant lieu à remise de prix en argent ou en nature dont la valeur excède un montant fixé par arrêté du ministre chargé des sports, doit obtenir l'autorisation de la fédération délégataire concernée.



OBLIGATIONS DE SECURITE

Obligations générales :

La sécurité des matériels et installations mis à disposition
Le contrôle préalable de l'aptitude des participants
Le devoir de conseil et d'information aux participants
Le choix de l'itinéraire et des conditions de pratique
La présence d'un encadrement suffisant (nombre et qualification)
Mise en place d'un dispositif de sécurité, présence des secours, matériel d'urgence à disposition : établir un plan de sécurité => Prendre contact avec les services de secours institutionnels (SDIS, Croix Rouge, protection civile…) compétents en matière de conseils pour vous aider Identifier les moyens humains et matériels et définir les procédures d'alerte et d'intervention des secours.

Dans le cas d'une manifestation compétitive :

Obligation faite aux participants de présenter soit :

- Une licence sportive portant attestation de la délivrance d'un certificat médical de la discipline définie mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique sportive en compétition

- Soit un certificat médical mentionnant l'absence de contre-indication à la pratique sportive en compétition qui doit dater de moins de d'un an.

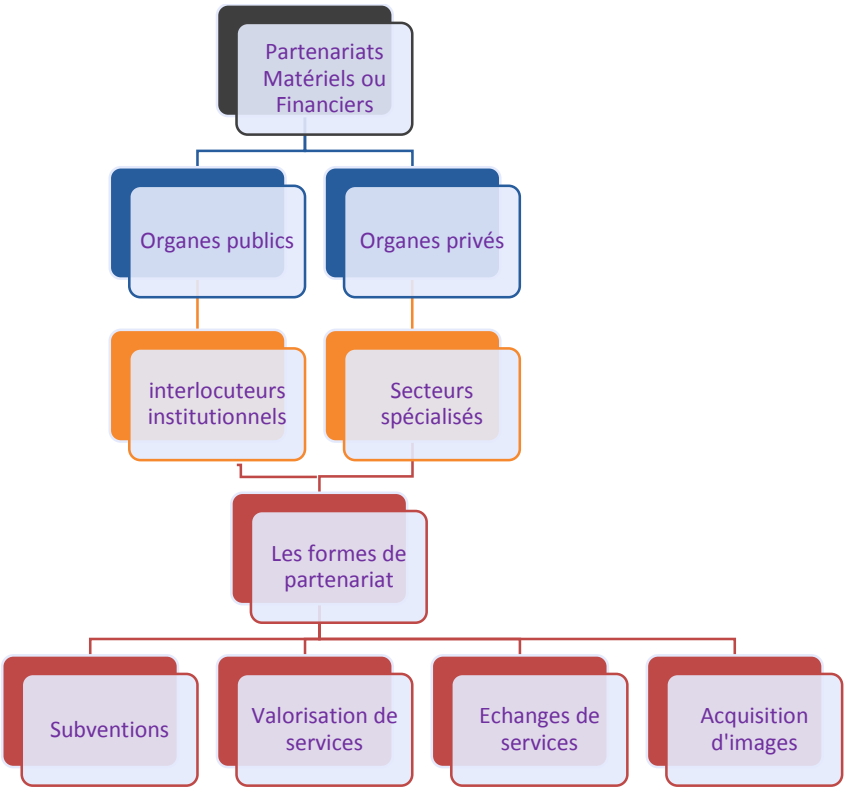
A noter : l'organisateur doit conserver les certificats médicaux ou leurs copies afin de justifier, en cas de besoins, des éléments qu'il a eu en sa possession au moment de la manifestation.

ASSURANCES ET RESPONSABILITES

Tout organisateur d'une manifestation sportive est tenu de souscrire une assurance en responsabilité civile couvrant l'organisateur, ses préposés ainsi que les participants à la manifestation. La FFHB souscrit à un contrat d'assurance de groupe pour les clubs.

LE PARTENARIAT

Bien travailler son partenariat, c'est bien travailler son dossier de présentation, il se doit d'être court, précis et argumenté.



A noter : Des partenariats peuvent être engagés avec la presse : la contrepartie pouvant être une certaine exclusivité, à définir au travers de conventions/contrats ; l'intérêt principal de cette démarche étant d'être certain du suivi de la manifestation (présentation en amont, pendant et après : retombées...).
Pensez à envoyer un communiqué au moins 2 mois avant

LA COMMUNICATION

L'identité de votre manifestation se traduit par un logo et un slogan, une charte graphique en concordance avec votre thème et appliquée à l'affiche de présentation, le site internet, les objets dérivés et textiles, la signalétiques, etc
Les différents supports à destination des médias et des partenaires, ils ont pour vocation de présenter et valoriser votre initiative.
La presse, bien distinguer la Publicité et le rédactionnel :

- La publicité : Achat d'encart notamment au niveau de la presse spécialisée.

- Le rédactionnel : Envoi de communiqué de presse, différent selon les médias concernés.

Les types de presses :

- TV régional et/ou national Presse Quotidienne Régionale Presse nationale Presse spécialisée
- Les sites internet, notamment ceux d'annonces d'événements. Radios : spots, interviews, reportages…

Le droit à l'image :

« Toute personne a un droit absolu et exclusif sur son image et sur l'utilisation de celle-ci » (jurisprudence).
Le droit à l'image comporte deux éléments distincts :

- Le droit de refuser d'être photographié ;
- Le droit de contrôler l'exploitation de sa photographie. Même si un sportif a donné son autorisation d'être photographié, il conserve cependant des droits sur les conditions dans lesquelles son image est utilisée.

En conséquence, l'image du sportif ne peut être exploitée sans son consentement.

Cependant, il existe des cas où le consentement du sportif n'est pas exigé :

- Il faut que la photo soit prise dans un lieu public dans les cadres des activités sportives
- Il faut que cette photo soit utilisée aux fins d'informations, d'actualité…

En toute hypothèse, il est préférable de ne pas centrer la photo sur le sportif en particulier, mais plutôt sur un groupe de participants.

D'autre part l'organisateur fixe les conditions dans lesquelles le participant peut exploiter l'image de la manifestation sportive pour sa propre communication (y compris commerciale)

Evaluer la réalisation du projet

Dresser un bilan d'une manifestation au bénéfice de sa prochaine édition :

- Qualitatif : enquête de satisfaction, niveau technique…
- Quantitatif : effectifs, publics, ratios, évolution…
- Budgétaire : budget prévisionnel, budget réalisé…
- Dossier pour la démarche partenariale

La conservation de traces de la manifestation :

- Le dossier bilan : à usage externe et interne
- Le Pressbook (à diffuser largement)
- Les résultats des enquêtes
- Photothèque/vidéothèque
- Synthèse de tous les bilans

Identifier et mettre en œuvre les outils d'évaluation d'un projet - Cela permet de confirmer la pertinence de l'action. 4 types d'évaluation :

- Par rapport aux participants
- Par rapport à l'organisateur
- Par rapport aux spectateurs et accompagnateurs
- Par rapport aux partenaires

La séance

L'accueil

C'est un moment important: Se présenter, saluer, indiquer le vestiaire, distribuer les balles, les maillots, indiquer aux parents l'heure de fin d'entraînement, afin de placer les pratiquants dans une ambiance sportive chaleureuse.

Arrivez 15mn avant le début de la séance pour préparer le matériel, et accueillir les arrivants. Pendant la séance utilisez la fiche de séance. Repartez 15mn après la séance pour prendre le temps de discuter avec les joueurs, les parents. Fixez les prochains rendez-vous. Assurez-vous que vous êtes le dernier à partir.

> *Le premier contact est primordial, accueillez immédiatement les nouveaux pratiquants.*
> *Inscrivez-les sur la liste des participants (nom, prénom, adresse, date de naissance).*
> *Faites les jouer rapidement.*
> *A la fin de la séance, prenez le temps de discuter avec eux*

Ne laissez jamais un enfant seul !!

Intégrez-les nouveaux joueurs très rapidement dans le groupe en le présentant. Assurez-vous de leur participation effective. Appelez les rapidement par leur prénom.
Soyez attentifs aux nouveaux parents, n'hésitez pas à les solliciter pour vous aider.

Les différents publics

Vous allez rencontrer différents types de pratiquants:

- des garçons, des filles, des groupes mixtes,
- des jeunes, des adolescents, des adultes de différents âges.

Ces différents publics peuvent avoir des motivations différentes:

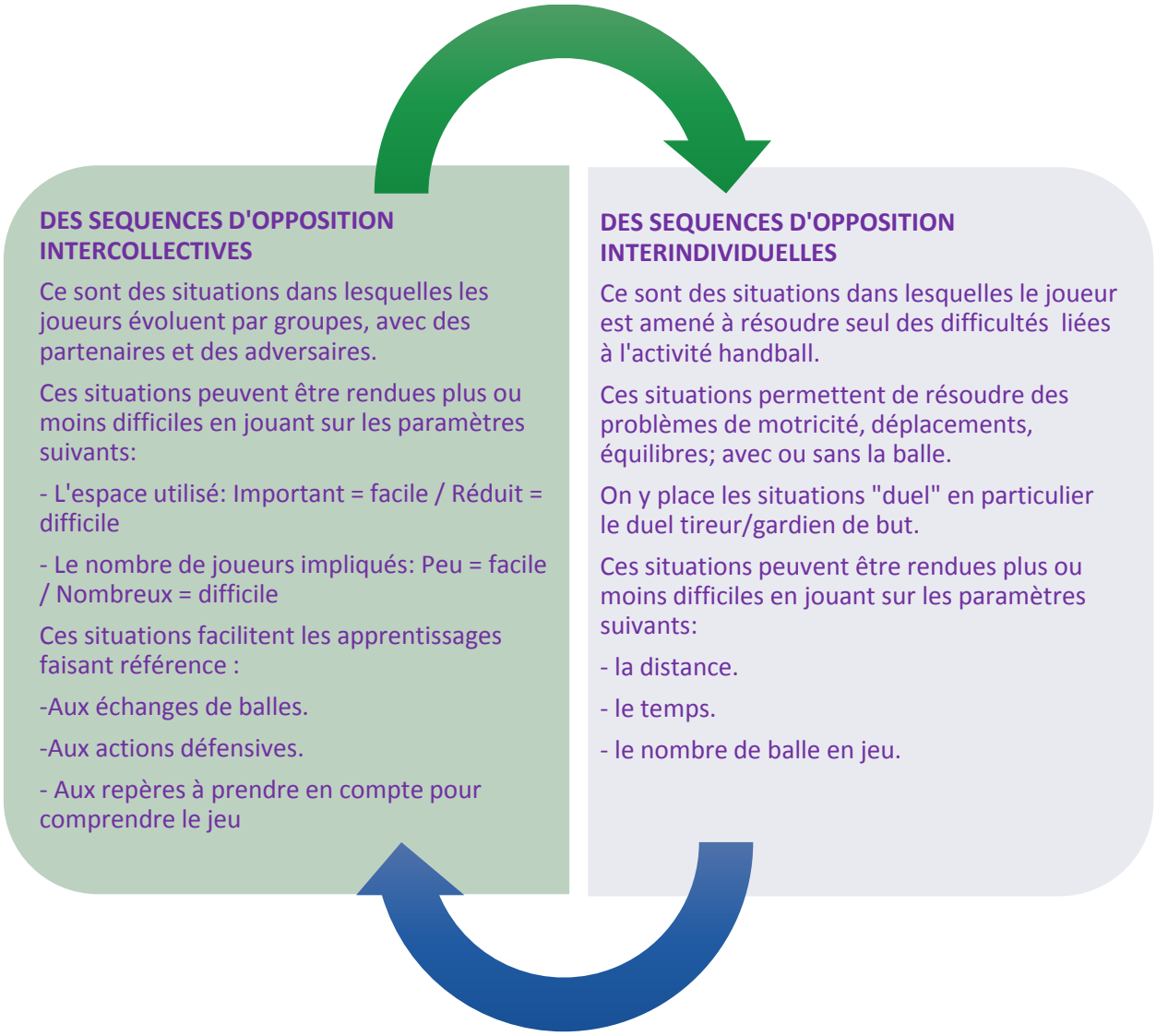
- participer à une compétition régulière,
- s'amuser collectivement et faire quelques matches,
- avoir une activité physique pour rester en forme,
- se retrouver avec ses copains.

Sachez les distinguer pour adapter votre animation. "S'amuser pour mieux jouer" est une devise qui marche quel que soit l'âge. N'oubliez pas qu'ils sont venus pour faire du handball.

Quelques principes pour la construire…

Quelques principes pour mieux animer

Dans un entraînement, nous distinguons plusieurs parties. Chaque partie constitue une séquence de l'entraînement. Les séquences peuvent se différencier en deux grands types en fonction de leur forme et de leurs objectifs, elles peuvent prendre différentes fonctions.



L'entrée dans l'activité:

Première séquence, elle doit permettre de démarrer en respectant quelques précautions:

Etre progressif :

- de lent à rapide,
- de plus en plus intense,
- du général au spécifique.

Etre adapté au public :

- plus l'âge est important plus il faut de temps pour s'échauffer,
- commencer par des jeux est possible avec les plus jeunes, par contre avec les adultes, il faut être plus progressif,
- quelques étirements peuvent compléter cette séquence,
- on privilégie les échauffements avec ballons, c'est plus motivant.

Vous pouvez proposer différentes façons d'entrer dans la séance :

De manière individuelle:

- en utilisant la motricité, courses variées, sauts, flexions, etc...,

- en utilisant des manipulations de balle(s), jonglages, lancé, en déplacement...

De manière collective:

- en utilisant des situations à 3 ou 4 joueurs avec ou sans opposition,
- en utilisant des formes jouées entre 2 collectifs.

Les différentes séquences:

Elles sont organisées les unes par rapport aux autres afin de donner à la séance ses caractéristiques. On peut en modifier la succession d'une séance à l'autre. Pensez que l'activité pratiquée est le handball.
Les séquences, sous forme jouée, apportent beaucoup de dynamisme et d'activité, n'hésitez pas à les utiliser le plus souvent possible. Dans ces situations les joueurs sont opposés collectivement ou individuellement à des adversaires et doivent atteindre un but défini à l'avance. Il est important de respecter les points suivants :

- Les règles : elles sont définies précisément et vous devez les faire respecter. Attention, elles peuvent toutefois être adaptées pour faciliter le déroulement du jeu !
- L'égalité des chances entre les équipes.
- La prise en compte du score et du résultat final.

Nous distinguons différents types de jeux, en fonction des effectifs, des règles retenues et de la manière de les animer :
Jeu à effectif réduit : on réduit le nombre des joueurs par exemple, la surface du terrain pour faciliter la tâche et permettre à tous de participer.
Jeu à règles aménagées : on aménage les règles en les allégeant pour centrer le joueur sur une tâche qu'il peut réussir. Par exemple: jouer sans dribble. Les règlements de jeu particuliers peuvent teinter d'une manière originale certaines dispositions, sans remettre radicalement en cause l'essentiel.
Jouer sans dribble, jouer de la main gauche, jouer toujours vers l'avant, en passant par l'aile, le pivot, etc...
Jeu à thème : on définit un thème spécifique au départ, ce thème devant aider les joueurs. Par exemple: jeu en passant par le pivot.

Le jeu réel, le "petit match"

Il fait partie de la séance, parfois il est même plus intéressant qu'une situation d'entraînement "compliquée". Vous pouvez l'utiliser en fin d'entraînement, mais également en cours de séance pour relancer la motivation si cela est nécessaire.

La fin de séance

C'est le moment où l'on "arrête" l'activité, on parle également de "retour au calme". Faire le point avec les joueurs, donner les résultats, le score, puis demander de ramasser le matériel.

La vie de groupe

Après la fin de séance, on échange avec les pratiquants sur les étapes suivantes : matches amicaux, déplacements, projets clubs... Moment de discussion important pour la dynamique du groupe.

Quelques petits détails importants...

Prévoyez le matériel, ballons, maillots, balises, plots ... Durant la séance, assurez-vous que tous pratiquent, évitez les temps d'explication trop longs.

Déplacez-vous pour voir tout le monde. Si l'effectif est important, faites plusieurs groupes, plusieurs ateliers. Gérez le score, la marque dans les situations jouées.
Variez l'alternance des séquences d'une séance à l'autre.
A la fin de la séance, assurez-vous que les enfants partent avec la personne habilitée à venir les chercher. Ne jamais laisser un enfant seul !! Si les parents sont très en retard et que vous devez quitter les lieux, contactez la police ou la gendarmerie.

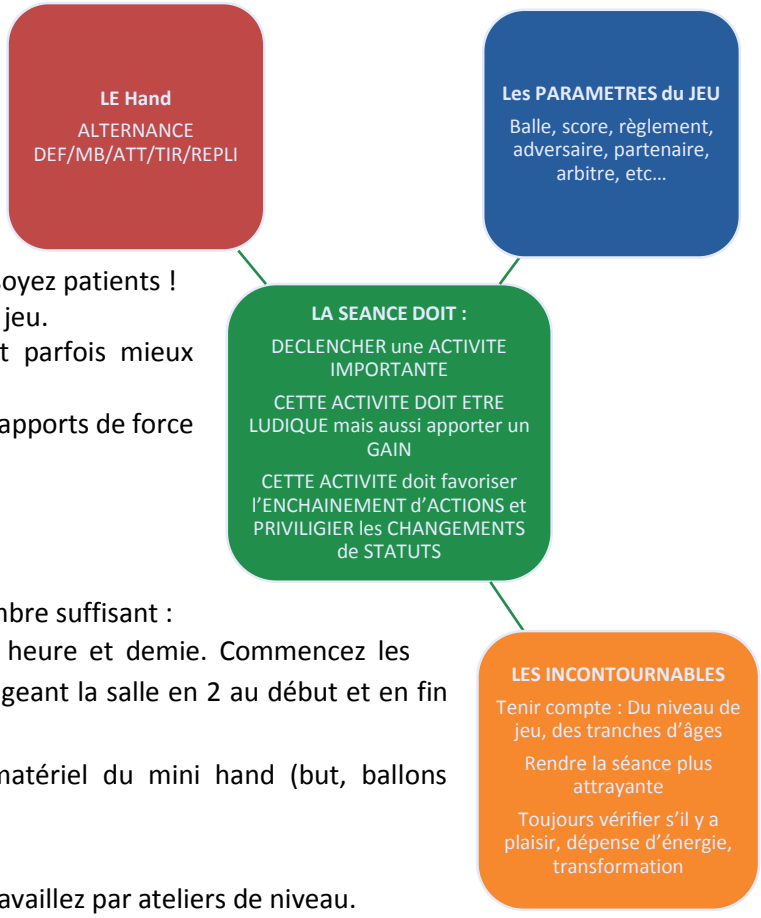
L'animation

L'animation de ces séquences est très importante pour le bon déroulement de l'entraînement. Il convient de respecter quelques données de bases :

- vérifiez que l'ensemble des participants vous entend dès le début,
- présentez la situation de manière à ce que les joueurs puissent rapidement se mettre en action,
- utilisez des mots simples compris de tous, en particulier avec les petits,
- permettez un certain nombre de répétitions pour chaque joueur,
- évitez d'intervenir trop souvent en arrêtant le déroulement de la situation.

Ce qui intéresse les joueurs, c'est surtout le fait de pratiquer le handball, ne leur racontez pas, mais faites les jouer!

Choisissez des situations simples à mettre en place.



Faites démarrer la situation avec quelques consignes minimales, vous apporterez ensuite, après plusieurs répétitions, les éléments complémentaires nécessaires.
Les joueurs ne réussissent pas tout de suite, il faut leurs laisser du temps et plusieurs passages, soyez patients !
Vous pouvez donner des consignes sans arrêter le jeu.
Faire démontrer par un groupe de joueur vaut parfois mieux qu'une longue explication.
Constituez des groupes homogènes pour que les rapports de force soient équilibrés.
Préférez les effectifs réduits aux grands groupes.

Si vous avez des difficultés:

Je ne dispose pas de créneaux de gymnase en nombre suffisant :

- Partagez les créneaux en séances d'une heure et demie. Commencez les entraînements toutes les heures en partageant la salle en 2 au début et en fin de séance.
- Utilisez une salle polyvalente avec le matériel du mini hand (but, ballons mousses).
- Pratiquez sur des plateaux extérieurs.
- Groupez différentes catégories d'âge et travaillez par ateliers de niveau.

J'ai trop de joueurs en même temps :

- En fonction de l'âge, organisez le jeu en largeur (3 terrains possibles) et adaptez les règles (ex. marquer en tirant doucement).
- Partagez le terrain en 2 dans la largeur, mais aussi dans la longueur.
- Faites des groupes de niveau et proposez plusieurs ateliers. Assurez la rotation de tous les groupes en même temps.

Je n'ai pas beaucoup de joueurs (5-6) :

- Faites 2 ateliers de tirs à 2 ou 3.
- Proposez des situations à 1 contre 1, 2x1 avec un gardien qui change souvent
- Faites une séance courte (45').

J'ai des garçons et des filles :

- Il est possible de les faire jouer ensemble avec quelques précautions en particulier par rapport aux tirs et au gardien. Ajustez les possibilités du gardien aux capacités des tireurs.
- Si le niveau est trop hétérogène, faites des groupes de niveau, mixte ou non.
- Organisez des matches équipes de filles contre équipes de garçons plus jeunes (ex : -de 15 ans fille contre -de 13 ans garçon).

Les différents modes d'interventions de l'entraineur

Il existe différents modes d'interventions :

- Par commandement, il correspond au cours magistral.
- Par tâches : il correspond à la mise en place d'ateliers ou des tâches précises sont réalisées.
- Par programme individuel : un essai de structuration et d'organisation du travail est effectué pour individualiser au maximum l'acte pédagogique.
- Par découverte guidée, où le joueur est amené à faire preuve d'initiative, à tâtonner et à trouver mais dans un cadre déterminé, décidé par l'entraîneur quant à la direction, l'ampleur et le rythme des étapes. Chaque étape dépendant de la réponse donnée à l'étape précédente. (Situation évolutive)
- Par résolution de problèmes, l'identification des objectifs à poursuivre est toujours décidée par l'entraîneur mais on laisse beaucoup de liberté à la recherche par le joueur. L'auto - évaluation joue un rôle important.
- Par la créativité, le joueur est entièrement maître du jeu et de tous les types de décisions des objectifs aux moyens et à l'évaluation. (Activité libre)

LA SITUATION DOIT

- Permettre une réelle activité spontanée et autonome des joueurs
- Maintenir une activité ludique continue.
- Présenter un intérêt, être finalisée.
- Conserver les chances de gagner, de perdre.
- Entretenir l'incertitude du résultat
- Engager le joueur dans une activité de confrontation équilibrée.
- Se situer dans un espace défini.

L'ENTRAINEUR DOIT

- Proposer, aménager, mettre en place des situations
  - s'interdire d'interdire et de donner des consignes de réalisation pendant un laps de temps
  - donner aux joueurs la possibilité de réaménager, de modifier la situation initiale, d'arbitrer.
- Relancer l'activité par l'introduction fréquente de variables.
- Donner aux joueurs le but du jeu (adapté à leurs capacités actuelles).
- Préciser les règles du jeu :
  - ce qui est permis
  - ce qui est limité ou interdit en fonction du rôle ou du statut de chacun
- Définir un fonctionnement qui permet :
  - l'alternance des statuts (att/déf)
  - la concrétisation des résultats.
- Etablir une opposition (présence de l'adversaire et aussi de partenaires)
- Matérialiser l'espace de jeu et préciser les conditions de son utilisation.

Les matchs

Préparation d'une rencontre

Dans tous les cas :

- Récupérer les objets de valeur ou d'ornement avec lesquels les joueurs n'ont pas le droit de jouer
- Recouvrir les bijoux fixés avec du ruban adhésif
- Vérifier la répartition des maillots en concordance avec la feuille de marque
- Libérer le vestiaire et regrouper les sacs
- Donner des ballons pour l'échauffement
- Remplir la feuille de marque avant le début de la rencontre

Avant le coup d'envoi, demander aux joueurs entrant en jeu de saluer adversaires, officiels et arbitres.

A domicile :

S'informer :

- Jour, lieu, heure de la rencontre.
- nom du club et de l'équipe adverse.
- présence d'arbitres et d'Officiels de Table de Marque.
- S'assurer du téléchargement récent de la base de données du logiciel de feuille de match électronique.

A l'extérieur :

- Rappeler le planning du déplacement.
- Vérifier la disponibilité des convoyeurs.
- Confirmer le lieu et l'heure du rendez-vous.
- Penser au plan et aux n° de téléphone si une voiture se perd.
- S'informer sur la couleur de maillot des recevants (S'ils ont la même couleur de maillot, c'est au club se déplaçant d'en changer) Prévoir : éventuellement un autre jeu de maillots.

Important: Pour les déplacements, il faut que chaque joueur pense à amener avec lui une pièce d'identité.

Avant la rencontre

Organisation

A domicile :

- Vérifier que les arbitres et officiels de table de marque sont présents (si officiels).
- Accueillir les visiteurs comme vous aimeriez être accueillis.
- Leur indiquer le vestiaire et l'emplacement de leur banc.
- Se renseigner sur la couleur de leurs maillots.
- Prévoir de l'eau pour les deux équipes et les arbitres (conseil : porte-bouteilles ou carton pour éviter l'eau renversée).
- Remplir la feuille de match (partie réservée au recevant).
- Fournir à l'arbitre les licences.

A l'extérieur :

- Demander à vos hôtes votre vestiaire et votre banc.
- Accompagner l'équipe au vestiaire.
- Distribuer les maillots.
- Remplir la partie de la feuille de match réservée aux visiteurs.
- Fournir à l'arbitre les licences.

Gestion des enfants

La transmission d'informations pour sécuriser le groupe est la première chose à faire.

Avant le match : ne pas surprendre son groupe par un changement de stratégie non vécu, non travaillé. On ne peut surprendre l'adversaire qu'avec des situations déjà vécues, pas forcément expérimentées, mais connu. On est toujours dans notre cycle de travail, et on pousse un peu plus la motivation, et le rapport de force. Il est bon de démystifier l'adversaire en énumérant leur force ; mais aussi nos propres forces.

L'avant -match chez les 9 /12 ans

Constat : L'avant - match chez les moins de 12 ans est souvent calqué sur l'échauffement des adultes. Ne faudrait-il pas prendre en compte la spécificité de cette tranche d'âge et du moment ?

Spécificité du public : le jeune est naturellement disposé à rentrer plus vite dans l'activité sans risque de traumatismes (moins de temps pour se mettre en route). En effet, l'enfant au quotidien ne passe pas par une phase « d'échauffement » lorsqu'il joue par exemple dans la cour de récréation. Il ressent un besoin immédiat de se dépenser et de se faire plaisir rapidement.

Propositions :

- Il n'est pas nécessaire de faire un échauffement généralisé comme les adultes mais de commencer directement par une forme ludique.
- On conservera la spécificité du duel Tireur/gardien.
- On fera passer l'enfant dans des situations ou 1 des 4 dimensions (affective, énergétique, motrice, perceptive) sera plus particulièrement sollicitée.
- On effectuera un regroupement des joueurs avant le début du match

Exemple d'avant -match 20' en 4 parties:

- *1ère partie à dominante affective et énergétique: 5'.* L'encadrant pourra utiliser des jeux handball type : passe à 10…. (« 40 jeux de handball »Revue EPS, approches du handball)
- *2ème partie à dominante affective: 5'.* Situation de duel tireur /gardien, elle se fera sous forme de défis
- *3ème partie qui fait appel à toutes les ressources du joueur : 5'.* Match en largeur ou jeu à 3X3 du milieu du terrain jusqu'au but avec comptage de points
- *4ème partie consacrée aux consignes: 5'.* Retour au calme. Apport de consignes simples relatives au match.

Les consignes

- Consignes organisationnelles : qui fait quoi ?
- Consignes qui visent à rassurer, dédramatiser….
- Consignes qui invitent à l'initiative….

La répétition de ces formes d'avant match peut aussi devenir un rituel, en donnant au joueur une habitude de préparation de sa compétition pour son futur parcours sportif.
Il serait également intéressant de responsabiliser le jeune joueur tant sur le plan du matériel (ballons, maillots) que sur la mise en place des jeux ou exercices. Cela favorisera le développement de son autonomie et différentes formes de respect.

Conclusion :

Si l'on veut bénéficier d'un réel effet de « l'échauffement » chez nos jeunes, il s'agit d'adapter le contenu en fonction des tranches d'âge.
L'avant- match doit mettre les joueurs dans les meilleures conditions possibles, le match restant pour l'entraîneur un moment d'évaluation et pour les joueurs un moment d'épanouissement.

Pendant la rencontre

Dans vos relations avec les jeunes

- Respectez les enfants et permettez-leur d'avoir du plaisir à jouer
- Permettez à chacun d'avoir son temps de jeu
- Veillez à ne pas favoriser les "meilleurs". Créez les conditions pour que les plus expérimentés collaborent avec les débutants ou ceux qui sont " moins forts "
- Ne les accablez pas lorsqu'ils commettent des erreurs
- Evitez de les télécommander de la touche en hurlant pour leur dire ce qu'ils doivent réaliser : c'est à eux de décider de leurs choix quand ils jouent. Profitez de la mi-temps ou des moments aux les joueurs sont en dehors de l'aire de jeu pour leur parler.

- Apprenez aux remplaçants à encourager leurs camarades en train de jouer.
- A l'occasion des arrêts de jeu, efforcez-vous de donner quelques conseils individuels ou collectifs (peu…mais ceux qui vous semblent les plus importants).
- Stimulez les plus timides ou les plus timorés, sachez aussi être plus ferme avec ceux qui ont tendance à être trop individualistes.
- La gestion de la mi-temps est très importante pour passer les consignes de jeu, rassurer les joueurs et leur permettre de de reposer.

Après la rencontre

Quel que soit le résultat...Quel qu'ait été le déroulement de la rencontre...

Saluer et remercier : les arbitres, officiels et vos adversaires.
Quand on est très content, le dire de suite, et quand on est très en colère, attendre un peu. Laisser retomber la pression immédiate. Puis on a le premier entraînement qui suit pour y revenir. L'après match, c'est long et court à la fois ; mais il doit rebondir sur le match suivant. Les bilans doivent être collectif et individuel ; mais aussi prendre en compte un aspect prospectif. Une gestion individuelle est très importante.

Dans tous les cas :

- Récupérer les licences, les ballons, signer la feuille de match.
- Vérifier la propreté de votre banc d'équipe.
- Accompagner les joueurs au vestiaire pour leur rendre les objets de valeur (cf boîte à bijoux) et rassembler les maillots.
- Inciter les joueurs à prendre une douche et à mettre des vêtements secs.
- S'assurer qu'ils laissent les locaux propres et qu'ils n'oublient rien.

 # Vérifications à effectuer après la rencontre :

- récupérer le sac d'équipe et son contenu.
- visiter le banc de votre équipe : pas de bouteilles, pas de vêtements qui traînent.
- les vestiaires après le départ des joueurs : pas d'affaires oubliées, pas de dégradations des installations.

 # A domicile :

- Raccompagner vos adversaires jusqu'à la sortie du gymnase.
- S'assurer que les jeunes quittent les lieux avec une personne habilitée.
- Envoyer la feuille de match électronique
- S'assurer que les enfants sont pris en charge par une personne habilitée.
- Quitter le gymnase le dernier.

 # A l'extérieur :

- Enregistrer une copie de la feuille de match sur votre clé usb.
- Vérifier que vous n'oubliez ni le sac d'équipe avec son contenu, ni un joueur.
- Compter les joueurs avant de partir.
- Regagner le lieu de rendez-vous convenu au départ, et s'assurer que les enfants sont pris en charge par une personne habilitée

Rappel : après un entraînement ou une rencontre, il ne faut jamais laisser un enfant seul.

Principes pédagogiques :

Lorsque vous êtes accompagnateur ou manager d'équipe vous avez une fonction supplémentaire car vous devez veiller au bon déroulement de la rencontre.

Aussi, les principes qui vont suivre sont pédagogiques et non techniques. D'ailleurs, le terme d'entraîneur est celui qui figure dans le règlement de jeu. Donc, ayez constamment à l'esprit des principes qui vont guider votre comportement, vos relations avec les jeunes, les parents et toutes les personnes présentes dans la salle.

Il doit être intimement persuadé qu'il a un rôle éducatif à jouer, et n'a pas le droit de s'accorder certains comportements. Il doit transmettre des valeurs aux jeunes qu'il a sur son banc et dans son groupe.

Le respect de l'autre et la maîtrise de soi sont les deux valeurs les plus importantes à transmettre.

Il est le « receveur » de toutes les émotions du groupe qu'on lui renvoie (stress, frustration, joie…) ; mais ne peut pas lui évacuer ses émotions sur le groupe.

Le savoir être c'est montrer à l'autre qu'il est pris en compte en tant que tel. La personne et le jugement de valeur sur son jeu sont 2 choses différentes, et cette différence doit être claire pour tous.

Il doit faire le bilan des compétences de chacun de ses joueurs et les rendre meilleurs en termes de confiance, pour qu'ils soient ce qu'ils sont. Il tire le meilleur du groupe. « Tu as travaillé, tu t'es transformé, tu es compétent, tu peux avoir confiance, tu vas réussir ».

Le savoir-faire du manager doit partir du joueur ou de la joueuse, et monter un projet pour chacun d'entre eux.

N'hésitez pas à rappeler aux parents qu'eux aussi doivent avoir un comportement exemplaire d'adulte responsable avant, pendant et après le match !!

Etre accompagnateur c'est aussi être éducateur

- Si vous vous adressez à des jeunes, pensez que ce ne sont pas des adultes en réduction.
- Le handball est avant tout un jeu. Préservez l'envie de jouer et le plaisir qui en découle.
- Oubliez le " résultat à tout prix " et apprenez à vos joueurs à tirer les meilleurs enseignements des défaites comme des victoires.
- Permettez à chacun de participer selon son niveau et à tous d'accéder à l'autonomie dans le respect des règles communes.
- Gardez votre maîtrise en toutes circonstances : vous êtes un exemple pour les joueurs que vous accompagnez.
- Respectez vos joueurs mais aussi vos adversaires et tous ceux qui permettent au jeu de se dérouler.
- Responsabilisez les joueurs de votre groupe.
- Apprenez à vos joueurs la valeur de l'effort, le respect des décisions des arbitres et l'estime de soi.
- Sachez être ferme et exercez votre autorité sans excès.
- Apprenez aux jeunes et aux moins jeunes à se maîtriser.

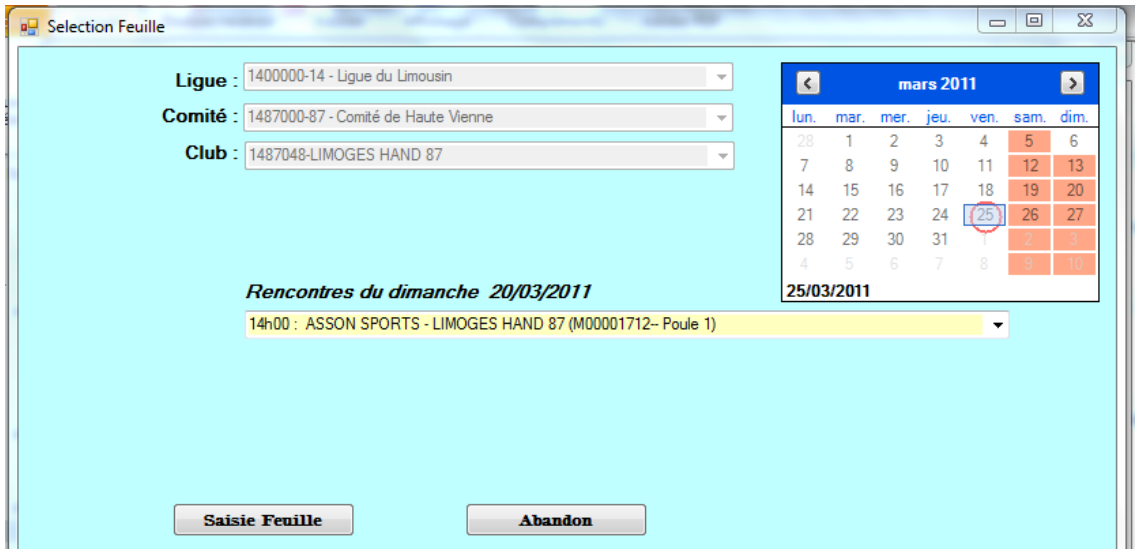
Aspects réglementaires

Le Manager, en termes de connaissances du règlement, doit être irréprochable. Il a un rôle à jouer dans la préparation d'une compétition. La règle dit que :

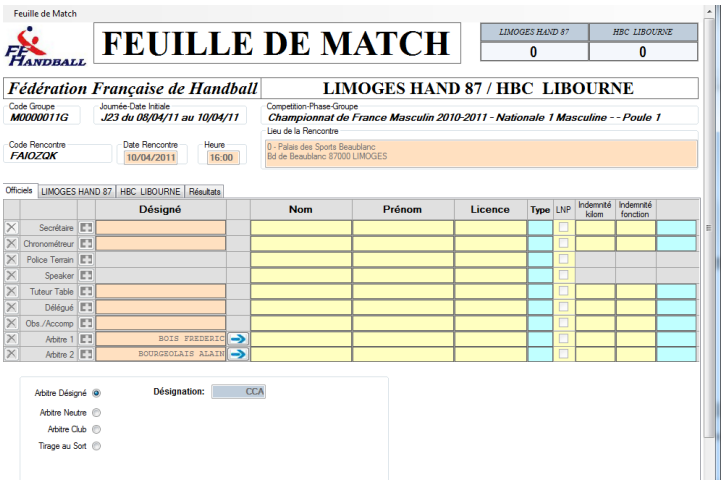
- On dispose de la salle au minimum 20 minutes avant le début du match.
- S'il y a un protocole, le manager est tenu d'arrêter l'échauffement 10mn avant le début.
- Il n'a pas le droit de déplacer les bancs.
- Le nombre de personnes sur le banc c'est 4 officiels.
- Vous avez le droit à 20 entrées gratuites pour vos supporters.
- Seul un officiel est autorisé à se lever du banc et à se déplacer, à condition de ne pas gêner le déroulement du match.
- Doit veiller à ce que son équipe respecte le protocole : ne quitte pas le terrain sans avoir salué les adversaires, le public.

Les feuilles de matchs

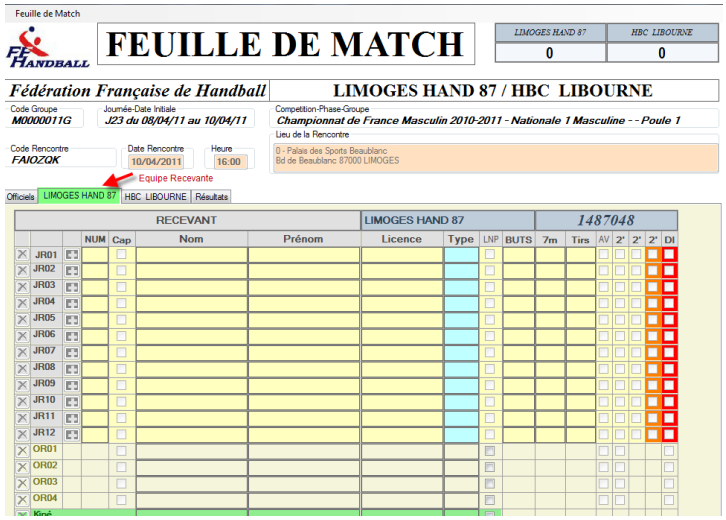
Sélection de la feuille :



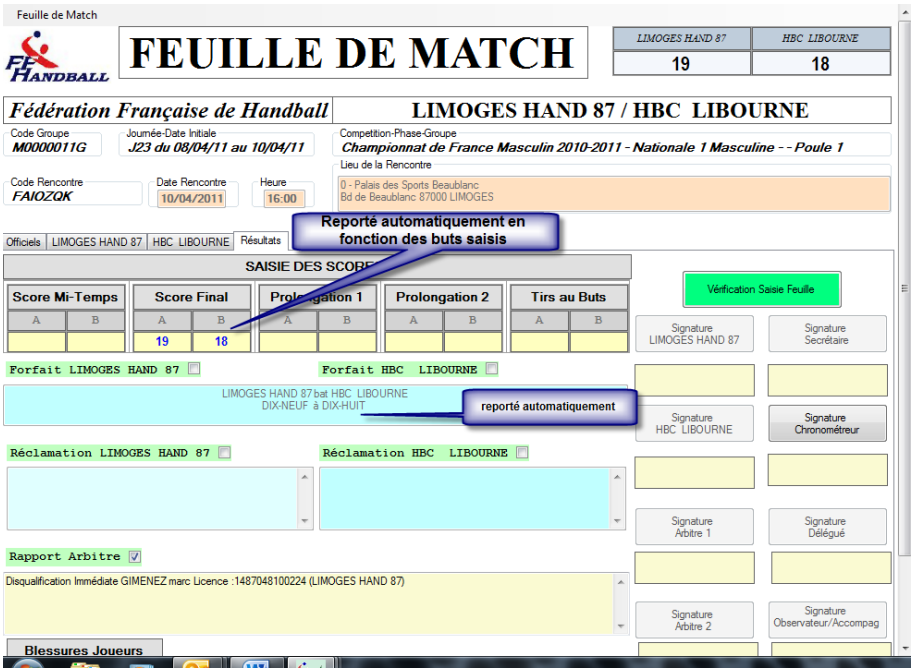
Les officiels :



Les équipes



Les scores, réclamations…



Les rencontres amicales

Je veux organiser un match ou un tournoi. Comment faire? (les tournois sont conseillés pour leur convivialité)

Avant le tournoi

- Réservez la salle.
- Invitez les autres équipes.
- Informez la ligue.
- Avertissez les parents et les impliquer dans l'organisation du tournoi.

Organisation pratique du tournoi :

- prévoyez un nombre de terrains suffisants,
- prévoyez les arbitres,
- assurez la tenue des tables,
- prévoyez le goûter et les récompenses (facultatif),
- regroupez le matériel (ballons, sifflets, chasubles, chronos, petite pharmacie).

Le jour du tournoi

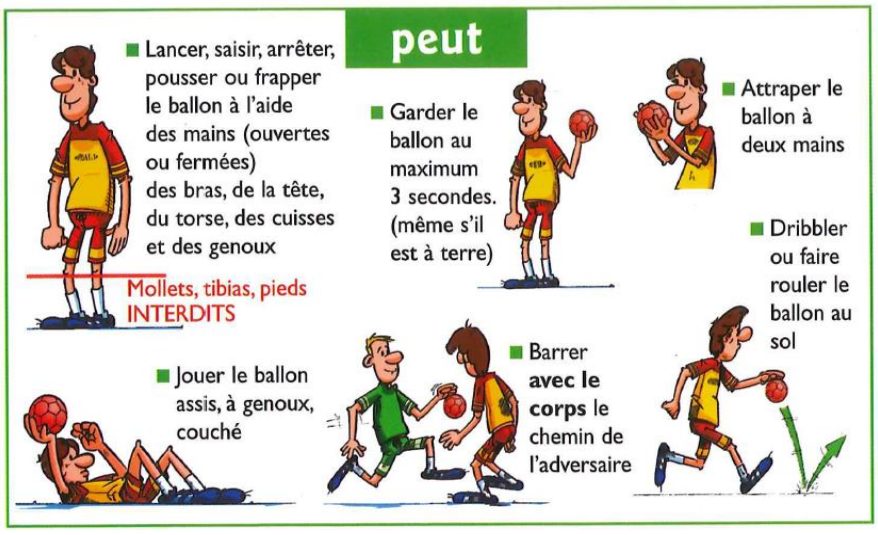
- inscrivez les participants ou vérifier leur présence si inscription en amont.
- répartissez les tâches au moins une heure avant le début
- en fonction du nombre d'équipes choisissez la formule
- prenez une photo des joueurs

Nombres d'équipes	Formule	Temps de jeu	Ordre des rencontres
8	2 poules de 4	2x8 min	1/2-2/3-3/4-4/1-1/3-4/2
7	1 poule de 4 1 de 3	2x8 min	1/2-2/3-3/4-4/1-1/3-4/2
6	2 poules de 3	2x10 min	1/2-2/3-3/1
5	1 poule de 5	2x12 min	1/3-2/4-1/5-2/3-4/5-2/1-4/3-2/5-1/4-3/5
4	1 poule de 4	2x8 min	1/2-2/3-3/4-4/1-1/3-4/2
3	1 poule de 3	2x10 min	1/2-2/3-3/1

Après le tournoi

- transmettez la liste des participants à la ligue, inscrivez les licences évènementielles
- envoyer les photos à la presse locale avec un petit article.

Le jeu, les règles



BUT DU JEU

Marquer plus de buts que l'équipe adverse.

POUR QU'UN BUT SOIT ACCORDE

Il faut :

- que le ballon franchisse complètement la ligne de but
- qu'il ait été lancé à la main par un joueur situé sur le terrain ou au-dessus de la zone (pas dans la zone interdite).

- *NOMBRE DE PARTICIPANTS*

En fonction de la taille du terrain, de 3 joueurs + un gardien de but à 6 joueurs + un gardien de but.

 # CARACTÉRISTIQUES MATERIELLES

- 2 buts.
- Une zone interdite.
- Un ballon.

 # CONDITIONS D'EQUIPE ENTRE LES EQUIPES

A des possibilités limitées d'action avec le ballon :

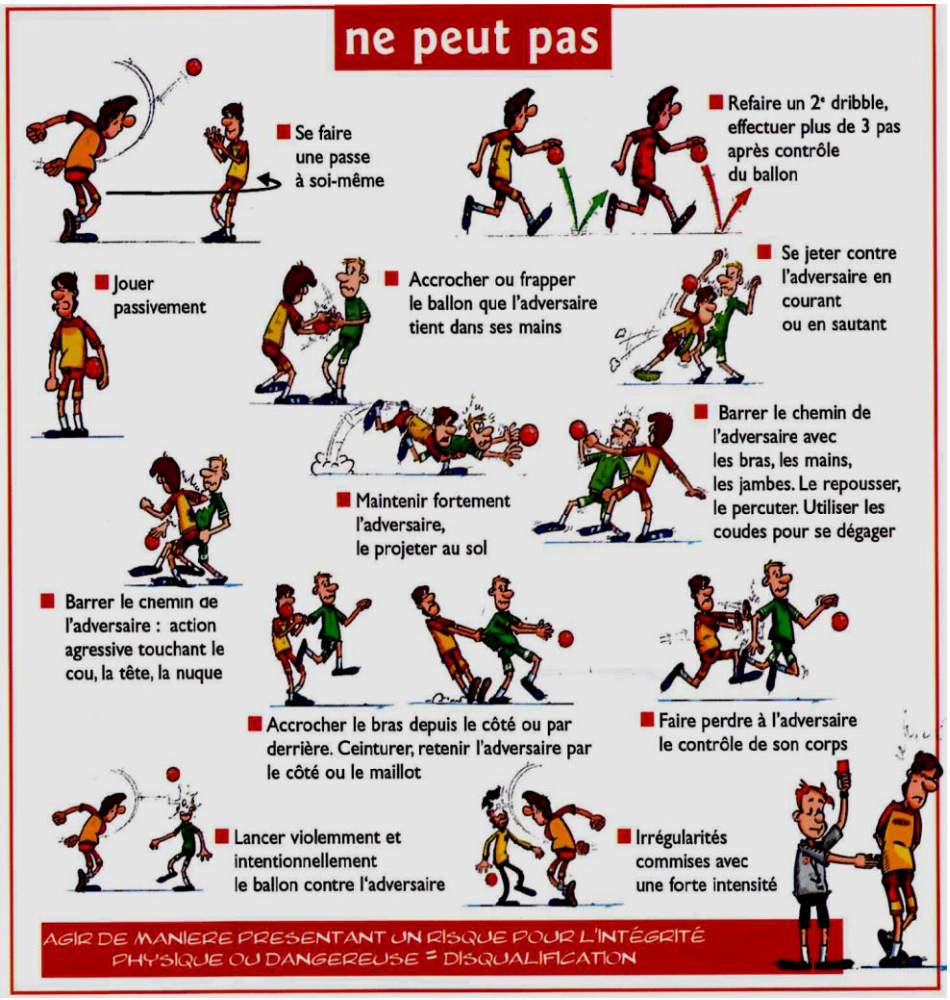
- tenue limitée dans le temps,
- porté limité dans l'espace,
- progression en dribble réglementée,

S'opposent des possibilités limitées de charge sur le porteur:

- contact et opposition au déplacement permis,
- mais sans pousser, ceinturer, frapper.

A des possibilités presque illimitées d'échanges s'opposent des possibilités presque illimitées :

- d'intervention sur les trajectoires de la balle.
- de contrôle des réceptionneurs éventuels.



Les officiels de la table.

Ce sont des aides pour les arbitres et des licenciés FFHB majeurs (les mineurs doivent être sous le tutorat d'un adulte)

Le secrétaire a la responsabilité:

- De collecter les informations qui seront utiles pour rédiger avant le début du match la FDME (club visiteur),
- De compléter et vérifier la FDME informations relatives au club visiteur (Club, noms, licences, capitaine, signatures),
- De noter sur un document feuille de table (ou en utilisant la Feuille de Table Electronique) les buts marqués, les sanctions disciplinaires
- De rédiger les feuilles d'exclusion (équipe, numéro du joueur, heure de rentrée).
- De compléter et vérifier la FDME à l'issue de la rencontre (indication des buts, des sanctions disciplinaires, du score, signatures) ou d'utiliser la procédure liée à la FTE.
- De vérifier que toutes les informations sur la FDME sont bien renseignées et correctes (y compris les signatures par les officiels responsables).

Le chronométreur a la responsabilité:

- De contrôler le temps de jeu, les arrêts de temps de jeu, les temps d'exclusion.
- De collecter les informations qui seront utiles pour établir la FDME dans son domaine de compétence (club recevant),
- De fournir le matériel pour renseigner la FDME,
- De compléter et vérifier la FDME, informations relatives au club recevant (Club, noms, licences, capitaine, signatures),
- De contrôler avant le début du match le bon fonctionnement du matériel,
- De la gestion du pupitre de commande, buts, temps de jeu (arrêts et reprise du temps, temps mort d'équipe),
- D'annoncer au secrétaire les numéros des buteurs, les numéros des joueurs sanctionnés et le temps de rentrée pour les exclusions,
- De confirmer les sanctions disciplinaires données par les arbitres (cartons jaunes, rouge, geste d'exclusion) et la gestuelle appropriée (geste pour reprise du jeu s'il est prêt).
- De ne pas oublier, à l'issue de la rencontre, de vérifier es signatures des officiels responsables de chaque équipe.

Il doit rester, le plus souvent possible, en contact visuel avec les arbitres.

Le chronométreur doit arrêter, de son plein gré, le temps sans tenir compte de la loi de l'avantage pour:

- Faute de changement,
- Entrée en jeu irrégulière d'un joueur.

Dans les autres cas, il doit attendre le prochain arrêt de jeu pour avertir les arbitres.

Le rôle de l'arbitre

Avant le match:

J'arrive une heure (H-60) avant la rencontre pour pouvoir réaliser l'intégralité des tâches.
Je demande à rencontrer le responsable de la salle et de l'espace de compétition, qui devra être équipé d'un signe visible (brassard ou autre signe distinctif).
Mes pouvoirs commencent dès mon arrivée, et au moment de la prise de contact avec les équipes.

- Je vérifie l'état du terrain et des filets, la fixation des buts, l'éclairage.
- Je vais m'échauffer, me concentrer et me préparer psychologiquement.
- Je m'assure de la collaboration de la table de marque et donne mes consignes.

- Je dois exiger que la FDME soit établie conformément aux domaines de compétence (40 à 50 mn avant le coup d 'envoi).
- Je dois vérifier que les joueurs saisis correspondent aux licences présentées en décochant la case INV après contrôle de la licence ou du justificatif d'identité avec photo. Un joueur qui ne peut pas présenter de licence, ni de justificatif d'identité avec photo ne peut pas être inscrit sur la feuille de match et ne peut pas prendre part à la rencontre. Les arbitres doivent prévenir le joueur (ou le dirigeant de l'équipe, si joueur mineur) pour lui signifier son interdiction de jouer et doivent le retirer de la FDME. Si le joueur ou son responsable exige qu'il joue malgré l'interdiction des juges arbitres, l'arbitre doit laisser cochée la case « INV >> et noter un commentaire.
- Après ces vérifications je signe, (valide) la FDME.
- Je transcris sur la FDME les éventuelles réclamations émises par l'officiel responsable d'équipe.
- J'effectue le tirage au sort (joueurs ou officiels) : L'engagement sera effectué par l'équipe qui gagne le tirage au sort, et qui a choisi de commencer la partie avec le ballon en sa possession. L'équipe adverse a le droit de choisir son camp. Inversement, si l'équipe qui gagne, préfère choisir son camp, c'est l'équipe adverse qui procédera à l'engagement.
- Je procède au choix des ballons présentés par les équipes. Celui qui n'a pas été retenu doit être confié à la table (ballon de réserve).
- Je vérifie la présence des cartons verts (temps morts d'équipe).
- Je vérifie l'équipement des joueurs, objets interdits.
- Je serre la main des officiels d'équipe.

Dernier tour d'horizon, je vérifie que le nombre de joueurs et officiels présents correspond au nombre inscrit sur la FDME.

Pendant le match:

JE DOIS ETRE IMPARTIAL ET COURAGEUX

- Je veille à l'application des règles et sanctionne toutes les irrégularités contraires à l'esprit du jeu.
- Je laisse le jeu se développer en appliquant la règle de l'avantage et de la continuité du jeu et en arrêtant le temps le moins possible.
- Je note le score et les sanctions sur mon carton, contrôle le tableau de marque et le chronomètre.

SE PLACER, SE DEPLACER

- A l'écart de l'ensemble des joueurs, au plus près du déroulement du jeu, je ne gêne pas la circulation du ballon et des joueurs.
- Je me déplace pour avoir un regard constant sur le ballon et son environnement proche (les déplacements latéraux sont utiles).
- J'évite le placement central et statique, je me déplace en fonction de la progression du ballon pour appréhender au mieux les actions "chaudes".
- Je peux éventuellement, à quelques occasions, me placer derrière la ligne de but (bonne vision des irrégularités à 6 m), attention à ne pas être surpris lorsque le ballon est récupéré par les défenseurs et quand la contre-attaque se développe!
- Sur la contre-attaque ou la montée offensive d'une équipe : je cours près de la ligne de touche afin de contrôler visuellement l'espace de jeu et ne pas gêner la contre-attaque

VOIR LE MIEUX POSSIBLE

- Je garde suffisamment de recul pour voir l'ensemble des joueurs.
- Je cherche constamment à avoir le meilleur angle de vision sur le porteur du ballon, ses adversaires, les autres joueurs.
- Je ne focalise pas mon attention seulement sur le porteur du ballon et l'espace proche du ballon, mais je balaie du regard l'ensemble des joueurs pour surveiller les irrégularités à 6 mètres et à l'opposé du ballon.
- Lors d'une défense en "individuelle", je ne tourne pas le dos au "couple" : je recherche un placement compatible avec la vision du ballon (excentré et de profil).

- Je vois et je communique avec la table de marque (secrétaire - chronométreur) lors des sanctions disciplinaires.
- Je contrôle régulièrement le score et les sanctions avec les officiels de table lors des Temps Morts d'Equipe, à la mi-temps et à la fin du match.

Après le match:

DANS LE VESTIAIRE

- Je complète la FDME en y indiquant le résultat du match, les sanctions, les éventuelles réclamations, observations, blessures.
- Je coche la case "RAPPORT" : OUI ou NON suivant le cas.
- Je fais signer les officiels responsables et signe ensuite.
- Aucune réclamation pour faute technique d'arbitrage ne peut être retenue lors d'une rencontre dirigée par des jeunes arbitres

Les jeunes arbitres :

Qu'est-ce qu'un JA:

C'est avant tout un jeune joueur âgé de 10 à 18 ans qui officie le plus souvent dans le creuset de son club.
Il a pour rôle d'assurer le bon fonctionnement des rencontres qui lui sont confiées. En arbitrant, le jeune arbitre perfectionne sa formation de joueur.
Etre Ja, c'est être responsable et décideur.

Pourquoi un accompagnateur:

Il apporte un soutien moral et une présence rassurante pour le jeune. Il a un rôle sécurisant.
Il permet au jeune arbitre de créer une relation de qualité entre les différents acteurs de la rencontre.
Réunir les conditions favorables à son apprentissage.

Rôle d'un accompagnateur:

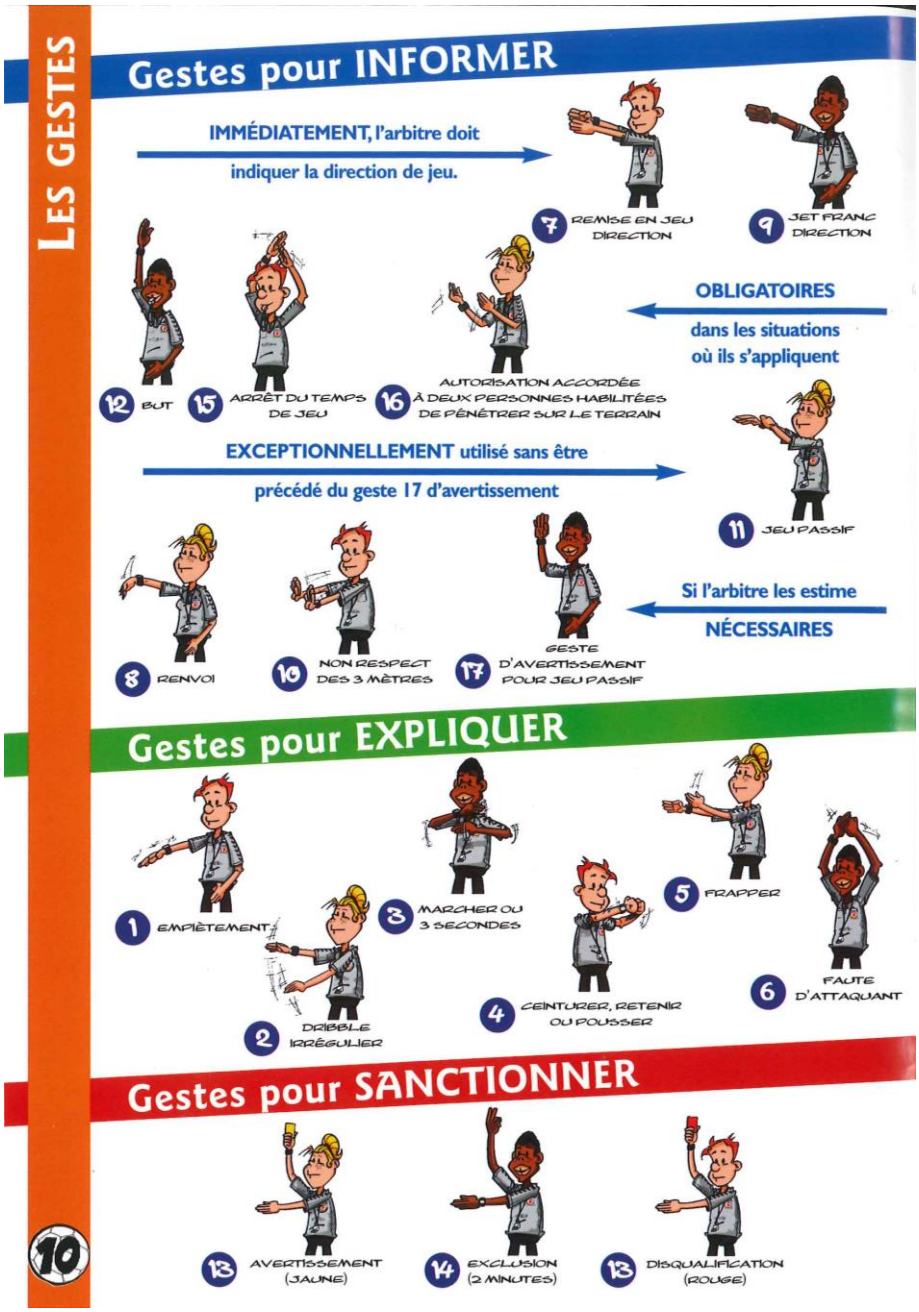
C'est un officiel qui doit être licencié à la FFHB. Il est habilité pour accompagner et encadrer les JA.
Il s'inscrit sur la feuille de match et reste à la table durant la rencontre.
Il s'assure que toutes les conditions matérielles sont réunies pour le bon déroulement du match (vestiaire pour arbitre, table de marque…).
Il s'assure que les tâches administratives sont correctement accomplies avant, pendant et après le match.
Il veille au bon comportement de chaque acteur de la rencontre et intervient si nécessaire.
En cas de manquement, il adresse un rapport circonstancié à la ligue.

La mallette de JA :

Rappel de la gestuelle de l'arbitre:

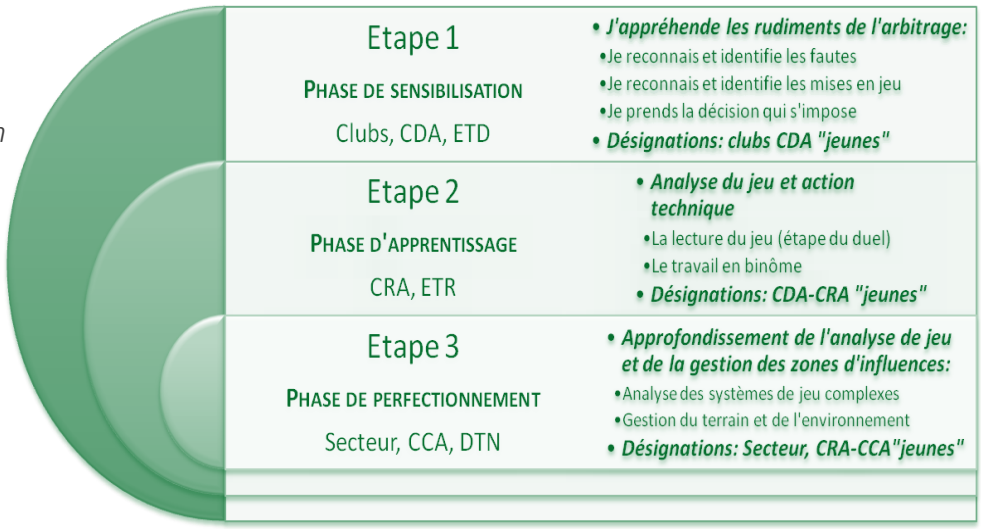
Elle permet :

- siffler l'infraction.
- indiquer le sens du jeu.
- Informer, expliquer et sanctionner en réalisant le geste correspondant (donner aussi une explication orale pour les matches de jeunes).



 # Arbitrer, est un autre plaisir que celui de jouer

Je joue, j'arbitre, je progresse en trois étapes



Annexe

Tableau des préconisations techniques

Déclaration d'accident

Adresses utiles

Récapitulatif des dates

Tableau des préconisations techniques

Niveau	*COMPETITIONS TERRITORIALES LIMOUSIN*			*Version du 17/07/2015*
Catégorie Année d'âge pour la saison 2015/2016	Moins de 11 2006/2005	*Moins de 13 2004/2003*	*Moins de 15 2002/2001*	*Moins de 17 2000/99*
Formule	Terrain normal avec zone à 6m et utilisation de mini buts ou réducteur de buts Championnat mixte	**Terrain normal avec utilisation du réducteur de but Poule haute : match sec Poule basse : triangulaire Mixité tolérée et limitée à 5**	**Terrain normal Pas de mixité**	**Terrain normal Pas de mixité**
Brassage		Formule Tournoi à 3 2x 14' Déf H a H ½ Terrain	Formule tournoi à 3 2x17' 1er Tiers Temps : 2 joueurs mini hors 9M 2ème Tiers Temps : Libre	Match sec
Formes de jeu Championnat Excellence	Défense H à H tout terrain	1er Tiers Temps : H à H ½ terrain 2ème Tiers Temps : 3-3 3ème Tiers Temps : libre sauf 0-6	1er Tiers Temps : 2 joueurs mini hors 9m 2ème Tiers Temps : Alignée 0-6 3ème Tiers Temps : libre sauf 0-6	Libre
Formes de jeu Championnat Honneur		Déf H à H ½ terrain	Libre sauf 0-6	Libre
Temps de jeu Compétition	3 x12' en match sec 2x10 en tournoi à 3	3x15'	3x17'	2x30'
Nombre de joueurs	5+1 GB	6+1 GB	6+1 GB	6+1 GB
Sanctions	1' avec remplacement du joueur	2' sur match sec 1' en triangulaire sans remplacement	2'	2'
Echéancier	Gestion départementale jusqu'à Noël Formule triangulaire à partir de Janvier sur la base du volontariat	Brassage jusqu'à Toussaint Poule excellence Masculine à partir de Toussaint Poule Honneur brassage puis championnat à partir de Janvier	Brassage jusqu'à Toussaint Poule excellence Masculine à partir de Toussaint Poule Honneur brassage puis championnat à partir de Janvier	Brassage jusqu'à Toussaint puis formule championnat
Engagement	Dans la zone au coup de sifflet	Au centre du terrain au coup de sifflet	Au centre du terrain au coup de sifflet	Au centre du terrain au coup de sifflet
Temps mort	1TTO/Mi-temps ou Tiers-Temps	1TTO/Tiers-Temps	1 TTO/Tiers temps	3 TTO/Match
Taille de balle	Ballons spécifiques Mini Hand Taille 0 plateaux régionaux	Taille 0 en fille Taille 1 en garçon	Taille 1 en fille Taille 2 en garçon	Taille 2 en fille Taille 3 en garçon
Regroupements départementaux, régionaux et nationaux		Sélections départementales R'Handez vous des entraîneurs	Sélection régionale R'Handez vous des entraîneurs	Sélections de zone
Rappel aux entraîneurs et dirigeants d'équipes	**Les défenses 3-3 ou 2-4 ne doivent pas être utilisées à des fins de prises en individuelles strictes !!**			

Déclaration d'accident

PFE479

DÉCLARATION DE SINISTRE

à adresser dans les 5 jours ouvrés à MMA :
DCAIS - Division Prévoyance, 1, allée du Wacken, 67978 Strasbourg Cedex 9
Tél. : 03 88 11 70 08 - 03 88 11 70 21

ASSURANCE MULTIRISQUES FFHB : CONTRAT N° 114 246 500

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LE CLUB ASSURÉ

Nom : N° d'affiliation :

Adresse :

Représentant :

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LE LICENCIÉ ASSURÉ

Nom, prénom : Tél. :

Adresse :

Code postal : Ville :

Date de naissance : Sexe : masc. ◯ fém. ◯

N° de licence fédérale *joindre obligatoirement une photocopie*

Les garanties facultatives accordées par le contrat n° 114 246 501 ont-elles été souscrites ? oui ◯ non ◯

Si oui, précisez le n° de l'option :

LE SINISTRE

Date : Heure : Lieu = salle :

Lieu = ville - département - pays :

Précisez la nature des dommages que vous avez subis : Corporels : oui ◯ non ◯ Matériels : oui ◯ non ◯

Précisez les causes et circonstances détaillées *(votre réponse est obligatoire)* :

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LA RESPONSABILITÉ CIVILE

A-t-il été établi un constat amiable ? oui ◯ non ◯

A-t-il été dressé un procès-verbal de gendarmerie ou de commissariat ? oui ◯ non ◯

Si oui : coordonnées des autorités :

N° du procès-verbal :

Témoins éventuels (indiquez les noms et adresses) :

- M

- M

Un tiers est-il en cause (autre que l'Assuré) ? oui ◯ non ◯ Si oui, nom et prénom :

Adresse :

Nature des dommages subis par le tiers :

Coordonnées de son assureur : Nom :

- Adresse :

- N° de contrat :

Dans tous les cas :
Vous devez (article L 121-4 du Code des Assurances) nous indiquer l'existence de vos contrats "RESPONSABILITÉ CIVILE", "MULTIRISQUE HABITATION" et "ASSURANCE SCOLAIRE" et le cas échéant, déclarer ce sinistre, au titre des Assurances Cumulatives à vos Assureurs RC :

Nom de la compagnie : N° de contrat

Adresse :

Confirmez-nous que vous chargez les MMA de votre recours : oui ◯ non ◯

RENSEIGNEMENTS CONCERNANT LES DOMMAGES CORPORELS SUBIS PAR L'ASSURÉ

L'assuré est-il décédé ? oui ◯ non ◯

Description des lésions (fournir obligatoirement le certificat médical les constatant) :

Organisme de prévoyance (Sécurité sociale, Mutualité agricole...) : N° d'immatriculation :

Nom :

Adresse :

Organisme complémentaire (Mutuelle, contrat d'assurance maladie...) : N° d'affiliation ou de contrat :

Nom :

Adresse :

Pour vous faire rembourser, joignez toujours :	Si les garanties complémentaires ont été souscrites :
. pour des frais d'hospitalisation ou de clinique . pour des frais médicaux ou pharmaceutiques - le décompte du régime social, - le décompte du régime complémentaire, si vous en avez un, - un certificat médical descriptif des blessures. N'oubliez pas, en cas d'hospitalisation ou de clinique : -la note de frais de l'établissement de soins (duplicata)	+ Pour les personnes exerçant une activité salariée - le certificat d'arrêt de travail - le bulletin de salaire des trois mois précédant l'accident - les bulletins de salaires des mois suivant l'arrêt de travail (sur lesquels figure la perte de revenus) - les décomptes des règlements de la Sécurité sociale et de tout autre régime de prévoyance susceptible de régler des indemnités journalières. + Pour les non salariés - le certificat d'arrêt de travail - les avis d'imposition des trois dernières années précédant l'accident.

Fait à le

Signature du représentant du club (obligatoire)
(à préciser)

Signature de la victime ou de son représentant .....
(précisez le nom, le prénom et la fonction)

Adresses utiles

	STRUCTURES	*PERSONNES RESSOURCES*	*COORDONNEES*
Sélections départementales et formations « accompagnateurs » et « animateurs de handball »	**CD 19**	**Vincent Breton**	06 73 49 23 59 tonio-19@live.fr
	CD23	**Brian Pasquet**	06 78 58 57 54 Brian-23@hotmail.fr
	CD87	**Julien Fradet**	06 08 33 55 99 julienfradet@yahoo.fr
Sélections régionales	Ligue	**Patrick Robert (fém.)** **Sébastien Avril (masc.)**	06 95 23 51 95 proberthb@wanadoo.fr 06 95 32 46 37 sebastienavril@wanadoo.fr
Formations Arbitres	**Ligue**	**Christophe Dubiard**	06 99 43 06 79 christophe.dubiard@yahoo.fr
Formation Entraineur Régional	**Ligue**	**Julien Fradet**	06 95 23 51 95 proberthb@wanadoo.fr
Recyclage et VAE	**Ligue**	**Patrick Robert**	06 95 23 51 95 proberthb@wanadoo.fr
Formation dirigeant	**Ligue**	**Céline Rességuier**	06 95 52 04 14 c.resseguier.limousin@handball-france.eu

Récapitulatif des dates importantes du Territoire

- 24/25 octobre - formation accompagnateur Ecole d'Arbitrage
- 28/29 novembre - Intercomité premier tour
- 30 novembre - date limite inscription formations entraineurs
- 19 décembre - Tournoi de Noël des EHB
- 9/10 janvier - Acteur Polyvalent
- 27/28 février - Interligue à Saint Junien
- 12/13 mars - Intercomité deuxième tour
- 09/10 avril - Intercomité troisième tour
- 3/4 mai - Road Show Mondial 2017
- 14/15 mai - Finalité intercomité
- 15 au 19 juin - Univers le Hand
- 04/05 juin - Finalité interligue

Pour aller plus loin…

http://www.handball-limousin.com/ (rubrique aide aux clubs)

http://www.ff-handball.org/formation/approches-du-handball.html

http://www.ff-handball.org/formation/animhnd.html

http://www.ff-handball.org/formation/dirigeants.html

http://campus-des-handballeurs.sporteef.com/

http://www.ff-handball.org/arbitrage/documentations.html

http://www.ff-handball.org/pratiquer/adhesion/assurance/le-contrat-dassurance.html

Bibliographie

L'avant -match chez les 9 /12 ans - Formation expert FFHB Chartres du 24 au 28 août 2004.

Les clefs de l'exercice et de l'entraînement Handball -Direction des Sports, de la Jeunesse et de l'Education Populaire Loire Atlantique.

Le guide de l'accompagnateur - HBCPB

Qui t'accueil ? - FFHB

Comment mettre en place une manifestation sportive? – FNOMS Ressources

Bénévole, prépare ta relève! – FNOMS Ressources

Le Livret du bénévole Ministère des sports, de la jeunesse de l'éducation populaire et de la vie associative.

Initiation à l'arbitrage FFHB