

## Séance théorique 1: Placement & Déplacement / Bien voir 28/10/2020

MATIN: -11 et -13 F et G

APRES-MIDI: -15 et -18 F et G

### I) Phase de questionnement

1. Les différents types d'arbitrages: seul et en binômes
2. Pourquoi bien se placer: - ne pas gêner et se gêner  
- bien voir
3. Il y a une ou plusieurs façon de se placer ?
4. Comment s'appelle les différents arbitres: arbitres de champs et de zone
5. Quelles types de course l'arbitre va t'il utiliser ?

### II) Arbitrer seul

- Utilisation des bords avec les JAJ séparé en 2 groupes. Création de situations de situations attaque défense sur les planches.  
- Première phase ou on leur demande par groupe de placer l'arbitre ou les arbitres  
- Deuxième phase ou l'on intervient pour discuter et conseiller sur le placement dans le cas de figure.
- Pour arbitre seul c'est plutôt derrière les joueurs attaquants, pas dans le même axe pour avoir une visibilité optimale.  
**= A L'OPPOSÉ ET LE PLUS PRÈS DES JOUEURS SANS GÊNER.**

| AVANTAGE  | INCONVÉNIENT  |
|---|---|
| + gestion seul(e)<br>+ communication<br>+ peu de déplacement<br>+ autonomie | - prise de décision<br>- plus de travail ( analyse et fatigue intellectuelle )<br>- moins de droit à l'erreur<br>- pas de soutien |

### III) Arbitrer en binôme:

- réutilisation des bords même démarche que précédemment
- Arbitre de champs et Arbitre de but
  - Rôle: Surveiller la zone, les pivots et rentrées pivots +validation du but  
**= ARBITRE DE BUT**  
Fautes offensives et défensives (marchés, reprises mais aussi avertissement )  
**=ARBITRE DE CHAMPS**
  - Rôle en duo: Communication

|                   |                            |
|-------------------|----------------------------|
| Sanction Sportive | Sanction Disciplinaire     |
| 9m et 7m          | 2min, Carton Rouge et Bleu |

- Changement de statut: Remplacement de l'arbitre de champs en arbitre de but avec une grande course en C vers les extérieurs pour revenir vers le but. Pour l'arbitre de but il devient arbitre de champs et va secteur central.



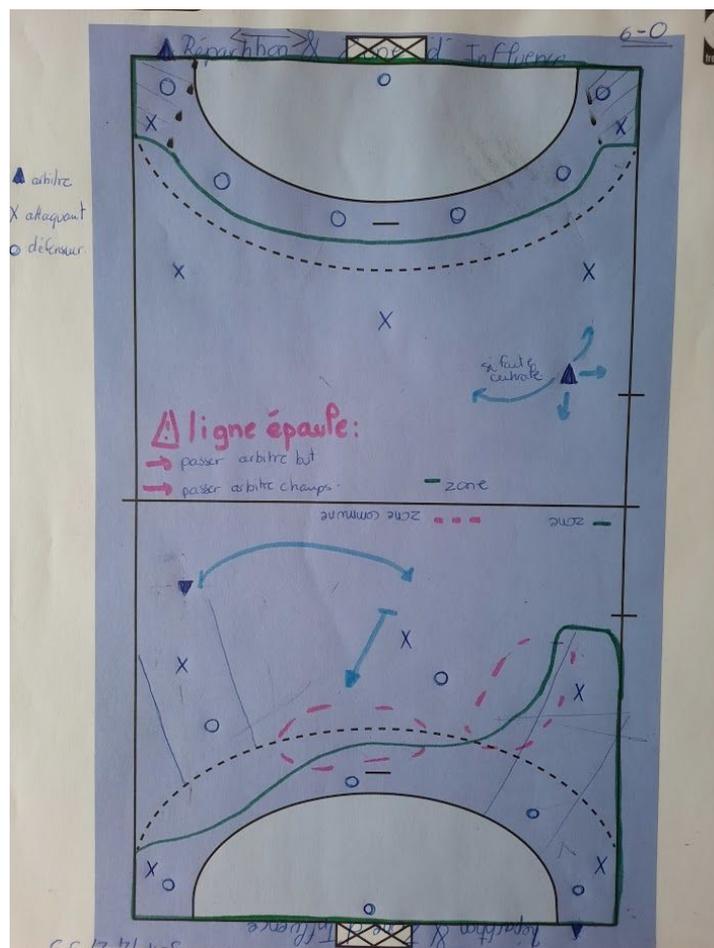
## REGARD ET IMPORTANCE DE LA COURSE EN C

- Changement de lieu: Permutation de statut au temps mort ou en cas d'arrêt de temps comme durant un jet de 7m

| AVANTAGE  | INCONVÉNIENT   |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>+ solidarité dans la prise de décision</li> <li>+ repos mental</li> <li>+ travail partagé</li> <li>+ motivation</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- plus de déplacement</li> <li>- efforts de communication</li> <li>- avoir une seule vision de jeu</li> <li>- fonctionnement en binômes ( complicité et entente)</li> </ul> |

### IV) Pour les -15 et -18

- Approfondissement des notions précédemment développées
- Introduction du paramètres de lecture de jeu et de son influence sur le placement.
- Placement et Déplacement selon la structure défensive, répartition des rôles.



**THEME GENERAL: Être mieux placé pour mieux jouer**

I) Séquence d'échauffement

**THEMES CIBLES ET COMPORTEMENTS ATTENDUS:**

- Joueur: améliorer la prise d'intervalle:
  - Reconnaître l'espace
  - Identifier la distance suffisante pour prendre l'espace
  - Déterminer le temps d'engagement
  - Prise de vitesse
- Arbitre: améliorer son placement:
  - Être proche du porteur de balle
  - Ne pas être aligné avec le défenseur et le porteur de balle
  - Reconnaître le jeu du porteur de balle (traverser, contourner, tirer etc...)
  - Reconnaître l'action du défenseur (positionnement, attitude)

a) Première situation

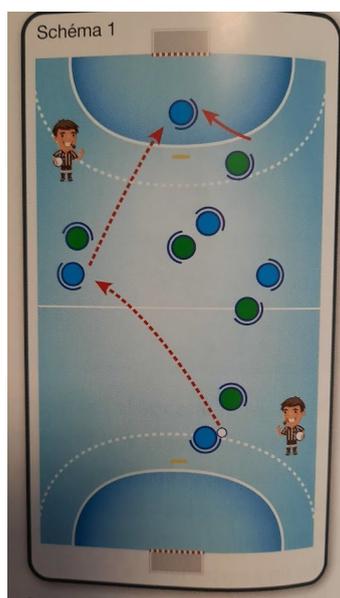
**ORGANISATION INITIALE:** 1 Ballon, 2 Equipes, 2 Arbitres / Joueurs

**FONCTIONNEMENT JOUEUR:**

- Le porteur de balle ne doit pas se faire toucher balle en main par un défenseur.
- Sinon, il passe la balle obligatoirement à un coéquipier (vers l'avant ou vers l'arrière)
- Défense tout terrain en système homme à homme
- But: Poser le ballon dans un espace type zone

**FONCTIONNEMENT ARBITRE:**

- Intervenir pour faire respecter la règle (vigilant sur le "toucher" dans le timing) et comptabilisation des points



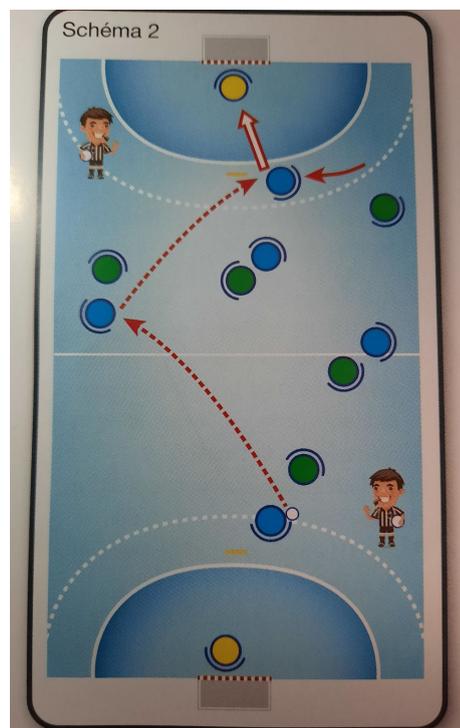
## b) Deuxièmement situation

### FONCTIONNEMENT JOUEUR:

- Le ballon est récupéré par la défense si le défenseur est devant le porteur de balle (les appuis entre la cible et le ballon) et qu'il touche à deux mains (accompagner et non pousser ou ceinturer)
- Si le porteur de balle est en l'air, il ne peut pas être touché. Application de la règle du marché
- Intégrer l'échauffement des gardiens de but. A partir des 9m, interdiction de défendre et tir dans l'espace proche des gardiens avec relance courtes

### FONCTIONNEMENT ARBITRE:

- Prendre compte les actions des défenseurs pour faire respecter la règle. Etre vigilant sur l'action des deux bras
- Etre vigilant sur le duel en amont et après le saut du porteur de balle, intervention
- Alternance arbitre de but et arbitre de champ après le tir pour préparer les courses (déplacement) et communiquer les décisions



## II) Séquence 1:

### **COMPORTEMENT ATTENDUS:**

- Joueur:
  - S'organiser vite pour effectuer une passe
  - Bras armé
  - Etre équilibré
  - Se démarquer pour recevoir la balle
- Arbitre:
  - Se déplacer pour voir le duel porteur de balle / défenseur, c'est à dire l'espace entre les deux et les attitudes / actions
  - Ne pas s'aligner derrière le porteur de balle
  - Se rapprocher du duel, ne pas être trop loin, pour prendre une décision et pour communiquer le résultat
  - Ne pas avoir le sifflet dans la bouche pour augmenter le temps de réflexion et donner une image dynamique au niveau du corps

#### a) Première situation

**ORGANISATION INITIALE:** Ailier, Arrière, Demi Centre et 2 Défenseurs par demi terrain et un gardien

### **FONCTIONNEMENT JOUEUR:**

- Jeu à 3 contre 2 sur demi terrain
- Jeu libre pour les attaquants (sauf interdiction de faire des rentrées)
- Départ libre du joueur mais pas en dribble
- Les défenseurs doivent toucher (accompagner avec bras pliés) le porteur de balle entre la cible et le ballon pour gagner 1 point (repères des appuis)
- Le porteur de balle touché est obligé de faire une passe
- Après chaque tir, une relance du gardien vers l'un des 2 défenseurs-attaquants (changement de statut) au centre du terrain pour un engagement fictif
- Au bout de 3 points, rotation des joueurs
- Alternner sur les deux demi-terrains

### **FONCTIONNEMENT ARBITRE:**

- Arbitrer la situation en faisant respecter la règle
- Se déplacer pour voir l'espace entre les joueurs (attaquants-défenseurs)

### **BUT :**

- Marquer un but le plus vite possible
- Ne pas proposer des duels mais une continuité du jeu exploitant le surnombre
- Ne pas se faire toucher par le défenseur

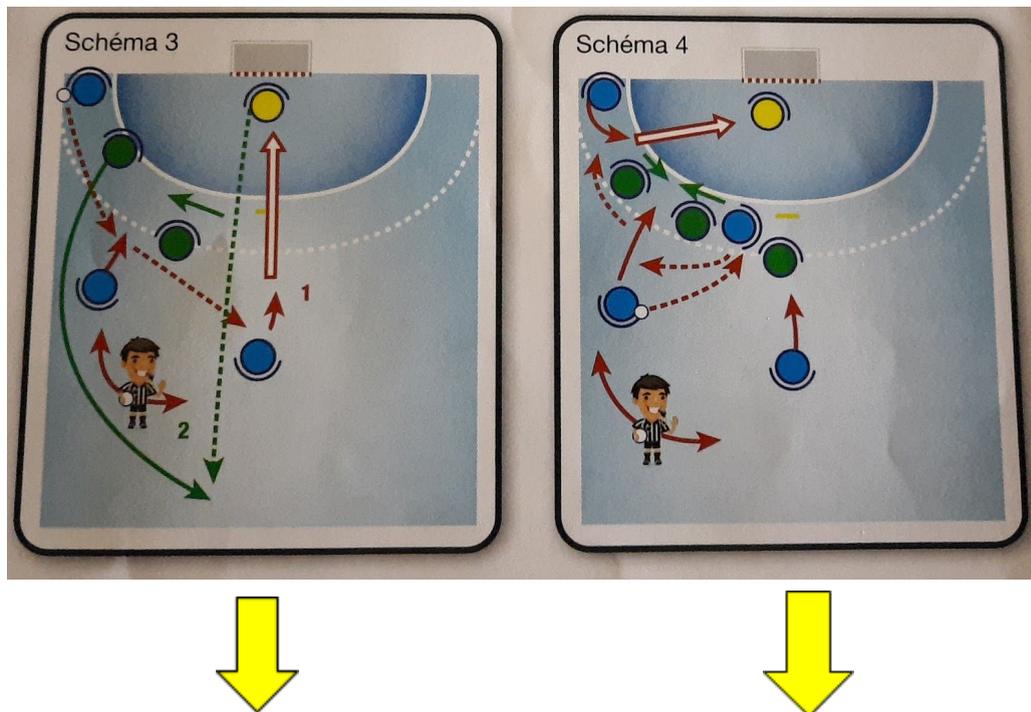
## b) Deuxième situation

### FONCTIONNEMENT JOUEUR:

- Si l'attaque effectue plus de 3 passes pour tirer, 1 point pour la défense
- Si 2 défenseurs touchent le porteur de balle, perte de balle pour l'attaque et montée de balle (enchaînement)
- Intégrer un pivot et un défenseur (jeu 4 contre 3). On commence le temps fort quand le pivot reçoit la balle dans l'espace 2-3. Ce dernier libère la balle et jeu.

### FONCTIONNEMENT ARBITRE:

- Compter le nombre de passes, intervenir pour faire respecter la règle du "touché", comptabiliser les points pour la défense en arbitrant le jeu
- Se déplacer en fonction de la profondeur (activité défensive). Enchaîner les courses
- Se préparer au changement de rythme et adapter ses déplacements pour arbitrer la situation
- Si trop facile pour les attaquants, on peut jouer sur le crédit d'action de l'attaque (contrainte 1 pas ou 1 dribble)
- Si trop difficile pour les attaquants, on peut agrandir l'espace central et démarrer l'action par l'arrière latéral en dribble



Situation 1

Situation 2

III) Séquence 2:

