

CR Stage JAPN 2/ JAR2 2

27 et 28 février 2010 Valence

Le Programme

Stage JAPN 2 + JAR2 2 Ligue Dauphiné Savoie Handball			
Samedi 27 février 2010			
Horaires	Programme		
14h30-14h45	Accueil Campanile		
14h45-15h00	Déplacement sur la Maison des bénévoles		
15h00-15h15	Présentation du stage		
15h15-16h05	W en sous- groupes de 3 à 4 stagiaires	W sur la Continuité du jeu	Synthèse
16h05-16h55		Les Occasions Manifestes de but	Synthèse
16h55-17h15		Pause	
17h15-18h05		La Gestion des situations difficiles	Synthèse
18h05-18h45	Construction des fiches d'observation		
19h00-20h00	Repas		
20h00-22h00	Observation match D2 Valence-Billère		
Dimanche 28 février 2010			
09h00-10h00	Retour observation sur la Continuité du jeu		
10h00-11h00	Retour observation sur les Occasions manifestes de But		
11h00-12h00	Retour observation la Gestion des Situations Difficiles		
12h30-14h00	Repas		
14h00-15h30	Stabilisation sur les 3 thèmes		
15h30-16h00	Bilan stage		

Les participants

Les stagiaires			
1	SENDEN	Tom	Fillière
2	DAVIET	Quentin	Esm annecy
3	GUIVIER	Nicolas	Pays Rochois
4	NISHORI	Albana	Anemasse
5	TOPALLI	Kosovaré	bonneville
6	BARRAL	Thomas	Bourgoin
7	DUPUY	Yohann	Bourgoin
8	TOULZE	Florian	Chambéry
9	BOIDE	Jordan	Chambéry
10	CARVALHO	Nancy	Etoile
11	VALESA	Tony	Valence
12	CLEMENT	Baptiste	Valence
13	LAMBERT	Loris	Anemasse
L'encadrement			
Mosca Stéphane		CTF Drôme Ardèche	
Loïc Legrand		CTF Isère	
Jean Michel Daviet		CDA Haute Savoie	
Mani Sid Ali		CTF Ligue Dauphiné Savoie	

La Continuité du jeu

Groupe 1

- L'arbitre ne doit pas imposer son rythme de jeu mais s'adapter à celui des joueurs
- La faute ne doit pas profiter à celui qui la commet
- L'avantage peut être bénéfique à la continuité du jeu. Toutefois il ne faut pas tolérer le double avantage.
- La continuité sert à préserver le bon déroulement du jeu tout en respectant le règlement.
- En fonction du niveau de jeu la continuité n'est pas la même.

REPERE : l'arbitre doit ressentir le moment où il doit intervenir.

Groupe 2

- Siffler juste : sûr de soi, application du règlement.
- Laisser jouer selon l'intensité et la tension qui porte sur le match.
- Avoir un comportement sportif (tonicité, spontanéité...)
- Avoir une bonne communication entre binômes
 - Arrêt du jeu / perturbation du match

Groupe 3

A- Qu'est ce que la continuité ?

Sert au spectacle (tolérance +/-)

A la fluidité, au contexte

A laisser l'opportunité aux joueurs de s'exprimer

B- Par quels moyens

L'avantage

La sanction différée

C- Mais en restant dans le règlement

L'arrêt du règlement (ex : marcher ou autre faute att)

Ne pas pénaliser l'équipe en défense

Ramener le jeu à un certain calme

Que la faute ne profite pas à celui qui la commet (ou laisser l'avantage)

On peut observer :

- Le double avantage : (avantage + échec tir)
- Coupure :
 - pour une action négative (protection du joueur)
 - Pour marcher ou fautes offensives
 - Pour engagement rapide
 - Pour rien (négative)
- L'avantage sans fautes offensives
- Le jeu passif (équilibré ou non)
- Gestion homme à terre – MB/CA

L'Occasion Manifeste de But

Groupe 1

Duel entre gardien et joueur accompagné d'une sanction (oui/non)

- Les différentes OMB :
 - situation tir
 - Pb (possession de balles)
 - Contre attaques
 - Situation de réception de tirs
 - Sortie du GB

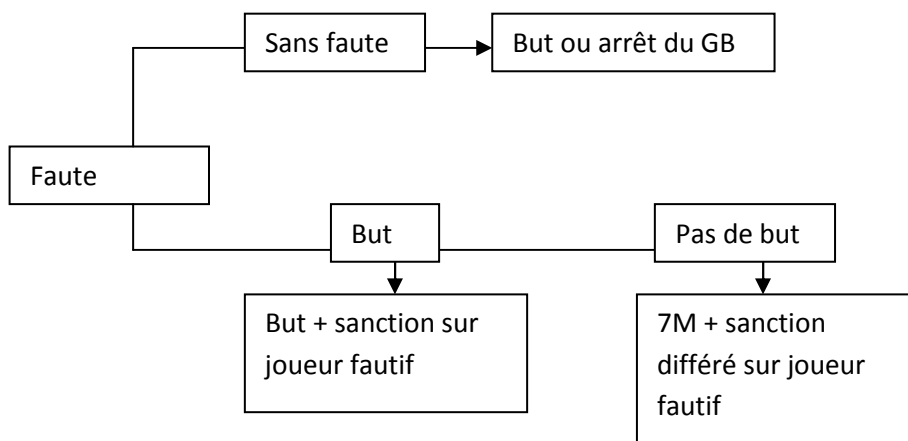
Possibilités

But

Intervention illicite (faute par l'arrière)

Groupe 2

Définition : situation où l'attaquant a la possibilité de marquer seul



Groupe 3

L'OMB : c'est lorsque un attaquant se présente seul face au gardien en position favorable de but.

Une OMB peut se présenter n'importe où sur le terrain. Pour qu'il y ait OMB il ne faut pas de défenseur entre le porteur de balle et le but.

Exemple 1 : 1 attaquant poussé = but + sanction

Exemple 2 : 1 attaquant poussé = pas de but donc 7M + sanction éventuelle

Exemple 3 : 1 attaquant poussé = but en étant en zone, cas de double avantage donc donner 7M + sanction

OMB déjouée : sanction disciplinaire + sanction sportive (7M)

La Gestion des Situations difficiles

Groupe 1

Exemples :

2 joueurs se battent : arrêt du temps

Mise à l'écart

Observation et prise de note de l'action (rapport à suivre)

Le public intervient : envahissement / projectiles

Sa peur engendre un arrêt temporaire ou définitif du match

Problème banc : envahissement / projectiles

Groupe 2

- Conflit
- Rapport de force
- Passage en force
- Stress / tension / Pression
- Jeu sans ballon

Groupe 3

- Pourquoi une situation difficile ?
- Contexte et déroulement du match
- Ambiance acquise en fonction du match
- L'arbitre a-t'il amené lui-même la situation ?
- Rapport de force élevé ? Match à enjeux ?
- Mauvaise gestion ?
 - A trop laisser
 - A déséquilibrer les sanctions ?
 - Public stressant

Comment Gérer :

- S'effacer
- Rééquilibrer
- Calmer ? par des sanctions
- Montrer sa présence ? S'imposer ? risque d'aggravation ?

Dimanche 28 février 2010

Les stagiaires ont retenu suite à la rencontre avec les arbitres :

- Apport de connaissance (passage en force)
- Plaisir arbitrage
- Communication avec (observateur, banc, entre eux, joueurs)
- Gestion stress (abstraction, concentration)
- Préparation au match (programme spécifique)
- Confiance (liée au climat général, sur la durée)
- Anticiper (analyser qui sont les leaders...)
- Gestion des moments clés
- Contexte
- Disponibilité

Retour observation GSD

- PF
- Jeu autour du pivot

Accrochage avec ballon

Sans ballon

- Relation Public
 - Abstraction pour rester dans le match
- Relation Banc
 - Communiquer pour désamorcer
 - Temporiser puis communiquer pour désamorcer

Avant la rencontre

- Maillot
- Filets
- FDM
- Echauffement
- Contexte de la rencontre (enjeu sportif, contexte du match aller...)
- Déplacement
- Fille ou garçon
 - Communication
 - Préparation

Pendant la rencontre

- Concentration
- Abstraction
 - Public / peu de moyens pour agir sur le public
- Communiquer

- Sanctions disciplinaires difficiles
- Posture (savoir être, régulation de sa présence)
- Neutralité
- Laisser jouer
- Faute moins importantes

Après la rencontre

- Communication
 - Coach
 - Joueur
- Gestion de la mi-temps
- Faire un rapport

Gestion de la sanction

Gestion de ses propres erreurs

Se remettre en cause

Reconnaitre que l'on a fait des erreurs

1 Préparer

Physique
Mentale
Matériel

2 Anticiper

3 Communiquer

4 Percevoir

5 Savoir être

Posture
Langage
Neutralité

6 Savoir faire technique

7 Savoir activité HB

8 Amener un match au bout

Stabilisation GSD

Cf. Power point

Retour observation OMB

Beaucoup OMB sifflées avec souvent des fautes sur les pivots

Les sanctions disciplinaires ne sont pas systématiques

Les arbitres sont très sensibles aux poussettes

Communication importante dans le binôme

Stabilisation OMB

Il est important de bien connaître sur la règle avec 4 situations d'OMB possibles

(Cf. interprétation n°8 de la règle 14 : 1)

Siffler les OMB est plutôt de la responsabilité de l'arbitre de zone mais il devient essentiel qu'une communication très rapide intervienne entre les 2 arbitres dans ses situations.

Les deux arbitres coopèrent et l'arbitre de champ peut venir renforcer la décision de son partenaire.

L'arbitre de champ se doit de suppléer son partenaire si l'arbitre de zone ne siffle pas un 7m, cette possibilité ne doit pas trop être utilisée de façon à laisser la prérogative à l'arbitre de zone.

Retour Continuité du jeu des stagiaires

1. Coupure
 - a. Faute d'attaquant = conséquence
 - b. Sanction
 - c. Pour rien
2. Double avantage
3. Jeu passif
4. Avantage
 - a. Sanction différée
 - b. En fonction du contexte
5. Exécution des jets
6. Temps forts
7. La protection du jeu
8. Evolution du règlement
 - a. Qui facilite le renvoi
 - b. Engagement rapide
9. Sanctions disciplinaires
 - a. Permettent la protection du joueur et du jeu
 - b. L'échelle des sanctions ne doit pas forcément être respectée
10. Spectacle
11. 2 articles continuité du jeu (arbitre hand)
Rappel des règles

Stabilisation continuité du jeu

Les arbitres ont deux missions essentielles :

- Protéger l'intégrité physique du joueur pour que notre sport, où le contact est « autorisé mais réglementé », soit une activité sans risque majeur, dans laquelle, les attaquants puissent se livrer sans craintes particulières.
- Protéger le jeu en permettant l'expression du rapport de force qui devrait déboucher sur la victoire de la meilleure équipe.

Pour cela les arbitres doivent connaître et maîtriser les outils et les règles qui permettent le déroulement du jeu.

- Toutes les remises en jeu, le respect des Trois mètres, les sanctions disciplinaires.
- L'utilisation des sanctions disciplinaires dès le début du match doit permettre d'éclaircir le jeu et faciliter sa continuité par la suite.
- De plus toutes les évolutions du règlement visent à rendre notre sport plus spectaculaire en favorisant justement cette continuité du jeu. (Engagement rapide, etc.)

Protéger le jeu consiste à faire vivre le plus possible le jeu en favorisant la libération de la balle, même si celle-ci se fait sous la pression d'une faute défensive. (Application de la règle de l'avantage)

- Nous savons que tout comportement défensif provoquant, de par les arbitres, une interruption de la continuité du jeu, sous la forme d'un jet-franc accordé, est considéré par l'équipe défendant, comme une « bonne » action puisqu'elle impose une rupture dans la continuité offensive et que la défense a « horreur » des attaques inarrêtables!

Comment juge-t-on les fautes d'anti jeu tout en favorisant la continuité du jeu?

Dans ce cas, il faut savoir revenir à « l'esprit de la loi » :

- Toute faute délibérée d'anti jeu mérite une sanction disciplinaire, quel que soit le moment où elle aura été perpétrée.
- Cependant, toute faute qualifiée de ce type n'exige pas forcément une sanction immédiate.

Certes, si la faute produit une incapacité pour l'attaque à poursuivre : Il faut la siffler, immédiatement, et, selon sa gravité, l'accompagner soit d'un commentaire (body language) soit d'une sanction disciplinaire.

Par contre, si la faute, aussi grave soit-elle, ne bloque pas la continuité du jeu, il faut « différer » son intervention car il n'y a pas plus pénalisant pour le coupable d'une faute (même antisportive grave) de constater que l'arbitre laisse l'action se poursuivre et n'arrête le jeu, qu'au terme de celle-ci, pour avertir, oralement ou d'un avertissement ou d'une exclusion temporaire ou d'une disqualification, celui ou celle qui l'aura commise, empêchant, du même coup, son équipe de contre-attaquer ou d'engager rapidement, le cas échéant.

La responsabilité de l'arbitre est donc d'utiliser la possibilité de laisser l'avantage à l'attaque quand cela semblerait pouvoir profiter à l'équipe qui a subi la faute.

Le jeu aspire à la continuité. Il y a des moments où, l'interrompre est un crime contre son esprit. Il sera toujours temps d'arrêter la partie quand celle-ci ne sera plus dans un temps « fort ».

Synthèse faite à partir de l'article de Daniel Costantini (siffler ou pas) pour arbitrer le hand

Evaluation de la formation par les stagiaires

Apprécié		Non apprécié	
Echange avec les arbitres	10	Conditions hébergement	5
Contenus intéressants	8	Théorie un peu long	4
Le match de D2	6	Repas	3
Ambiance	5	Pas de pratique	2
Conditions hébergement	4	Pas de vidéo	1
La démarche pédagogique	3	Trop loin	1
Convivialité	2	Contenus	1
Attentes stages futurs			
Séances vidéo			6
De la pratique			5
Rencontres JA / arbitre pro			1
Plus de pratique			1

Remerciements :

- Au comité Drôme-Ardèche pour son accueil à la maison des bénévoles du sport.
- Au club de Valence pour nous avoir offert les places sur la rencontre de D2M Valence-Billère sur la quelle nous avons pu effectuer notre travail d'observation
- A Messieurs Bennour et Regaieg, Arbitres de cette rencontre pour nous avoir donné la possibilité d'échanger avec eux après la rencontre