

THEME :

Amélioration de l'Engagement Rapide et du repérage des signaux de changement de statut

PREAMBULE :

Cette séance a été présentée lors d'une soirée technique organisée par le Comité de Charente. Le public support était la sélection fille Charente (2008). Jérôme Briois (CTS Ligue Nouvelle Aquitaine) a animé la séance.

Dans le cadre des missions liées au PPF Arbitrage, Jérôme est intervenu pour sensibiliser les entraîneurs à une nouvelle approche de l'arbitrage afin de « développer la connaissance du jeu et des règles » au travers du sens et des repères auprès des jeunes joueurs.

« L'entrée par le jeu et la compréhension de celui-ci, c'est LE premier pas pour mieux comprendre et mieux jouer. »

La Formation initiale du jeune joueur / arbitre passe donc par une formation au jeu pour accéder ensuite à l'arbitrage.

OBJECTIFS :

- Développer la connaissance, le repère des signaux de changement de statut
- Améliorer la relation Passeur/Réceptionneur sur Grand et Petit espace
- Améliorer le changement de statut Défense-Attaquant



**COMITÉ
CHARENTE
FFHANDBALL**



Situation 1 : « Epervier »

Objectif :

- Améliorer la motricité spécifique de la jeune joueuse
- Améliorer le placement entre un adversaire et sa cible à défendre
- Améliorer le repérage des espaces libres (Porteur de balle)

Fonctionnement :

1. Les attaquants sont dans la zone sans ballon

Deux défenseurs sont placés chacun dans une moitié du terrain

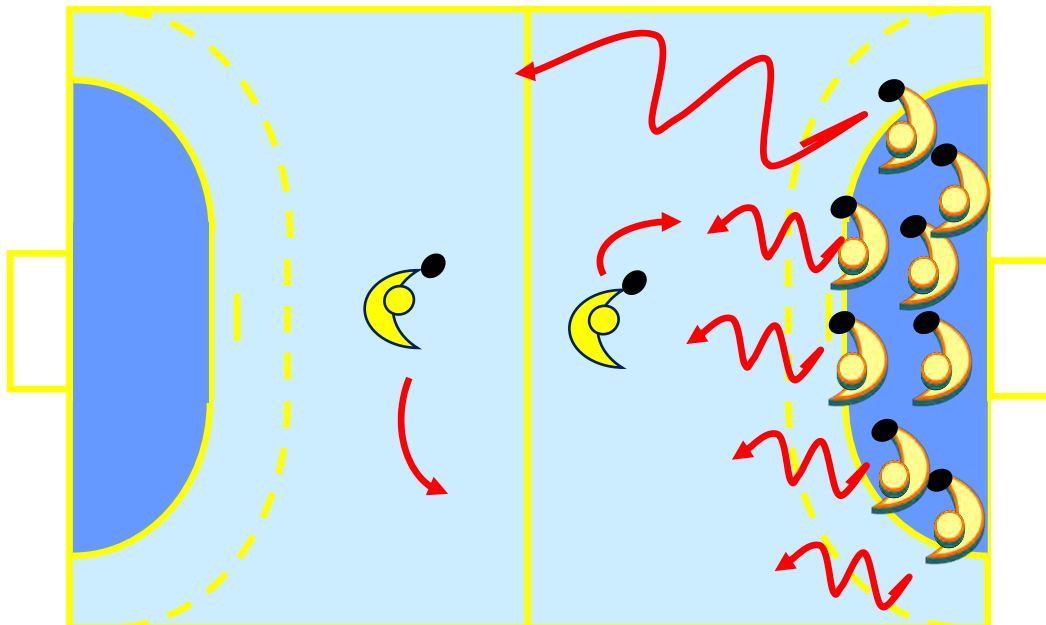
2. Défenseurs et attaquants ont un ballon chacun

Consignes :

1. « Les attaquants, vous allez dans l'autre zone sans vous faire toucher » :
« Le défenseur ne peut toucher les attaquants que s'il est placé entre lui et la zone à défendre. Lorsque vous êtes touchés vous devenez défenseurs »
2. « Les défenseurs peuvent toucher les attaquants ou leur subtiliser la balle sur le dribble »

Comportements attendus :

- Se placer entre l'attaquant et sa « cible » à défendre
- S'organiser (jambes fléchies, appuis décalés) pour « orienter » le Porteur de Balle
- Identifier si le Porteur de balle est Droitier ou Gaucher
- Ne pas pousser, ni toucher le Porteur de balle lorsque l'on est sur le côté ou dans le dos (repère de la ligne d'épaule)



Situation 2

Objectif :

- Améliorer la motricité spécifique de la jeune joueuse
- Améliorer la relation Passeur/Récepteur sur Petit et Grand espace

Fonctionnement :

2 équipes sont placées dans les 9 m et ont un ballon chacune.

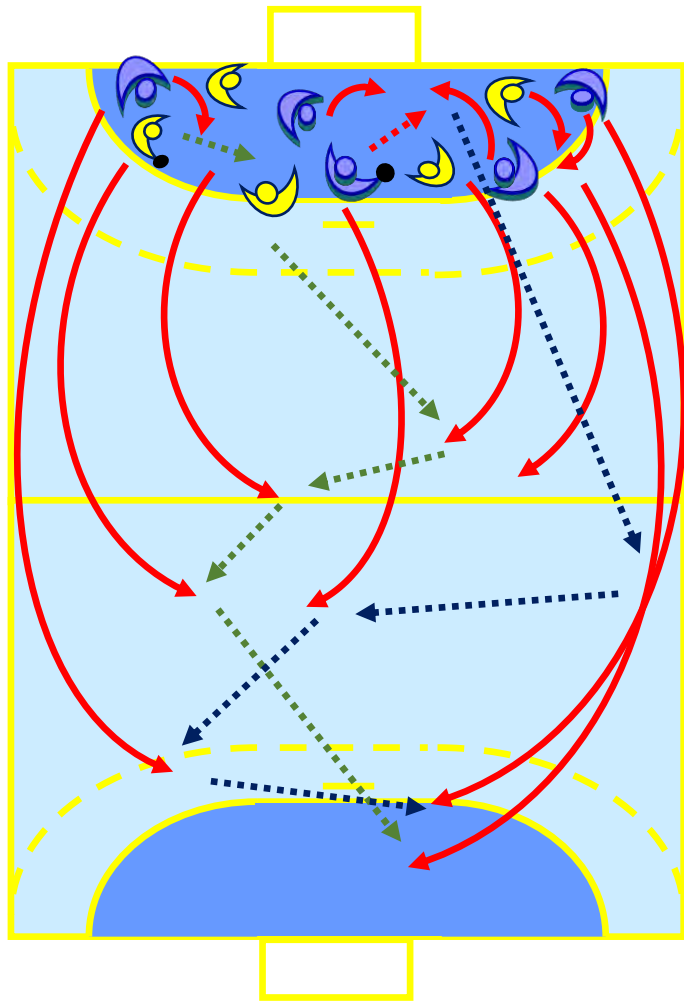
Consignes :

1. « Vous échangez la balle : Une balle pour chaque équipe
 - Le Porteur de balle s'organise sur 1-2 appuis en s'arrêtant pour faire la passe
 - Les Partenaires doivent courir avant de recevoir la balle »
2. « Au signal, vous montez la balle par équipe jusqu'à l'autre zone » Variez les signaux : sonore avec le sifflet, visuel en levant un bras

Comportements attendus :

- Courir dans un espace libre pour recevoir = demander sa balle à deux mains
- Être ancré (appui fort devant, bras armé) pour passer à son partenaire
- Réagir à un signal
- Occuper l'espace de jeu
- Ne pas être aligné
- Changer de rythme dans les jambes,

courses : j'accélère pour demander la balle



Situation 3

Objectif :

- Améliorer l'enchaînement de tâche des attaquants et défenseurs
- Améliorer la lecture des signaux de changements de statut

Mise en place et fonctionnement :

- 1 colonne de DC + balle
- N°2 et n°3 défenseurs en rotation (Poste 3 bas)
- 1 ARL sans ballon
- 3 GB – 1 GB dans le But et deux sur les côtés

Consignes :

- « le DC s'engage au niveau de la pastille, le défenseur vient au contact (Bras + Hanche). Le défenseur se replace pour obliger l'ARL à tirer en étant le plus excentré possible »
- « L'ARL s'engage en courant dans l'espace extérieur pour tirer à deux mains 1^{er} Poteau »
- « Dès le tir réalisé, le défenseur part en contre-attaque et reçoit du GB sur le côté »

Comportements attendus :

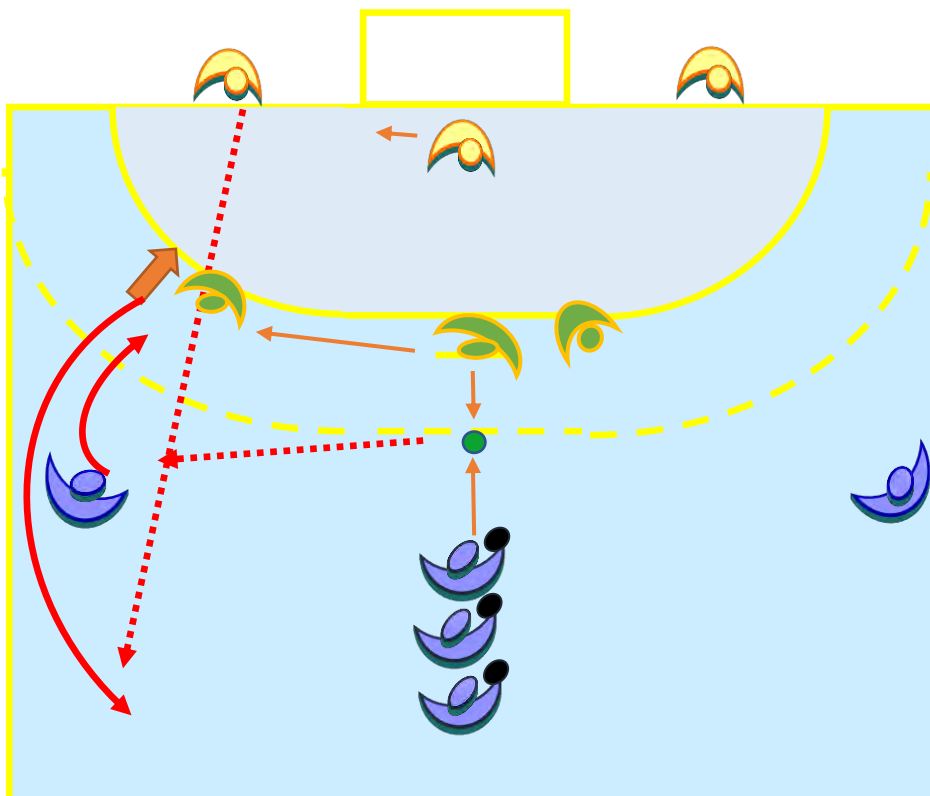
Pour le défenseur

Enchaîner les tâches :

1. Contrôler (les bras pliés, une main sur le bras Porteur / une main sur la hanche de l'attaquant)
2. Se déplacer latéralement pour excentrer l'ARL sans faire faute
3. Courir en Contre-attaque dès le tir (la balle part de la main)

Pour les attaquants

- Courir dans un espace libre pour recevoir
- Être ancré (appui fort devant, bras armé) pour passer à son partenaire



Situation 4

Objectif :

- Améliorer la gestion du duel face au Porteur de balle
- Améliorer la lecture des signaux de changements de statut
- Améliorer la prise d'information du défenseur éloigné sur l'issue du duel T/GB

Mise en place et fonctionnement :

- Un défenseur Poste 2, positionné sur une pastille
- Un ARL latéral
- 3 défenseurs « en activité » à l'opposé

Consignes :

- L'ARL s'engage en dribble pour aller tirer
- Le défenseur malgré son retard initial excentre l'arrière (il utilise uniquement ses appuis pour défendre)
- *Si arrêt du GB = Montée de balle des 3 défenseurs éloignés*
- *Si But = Engagement Rapide en respectant la règle*

Evolution/variante :

- Déplacer la pastille pour varier le retard du défenseur (secteur central – secteur externe)

Comportements attendus :

Pour le défenseur du Porteur de balle

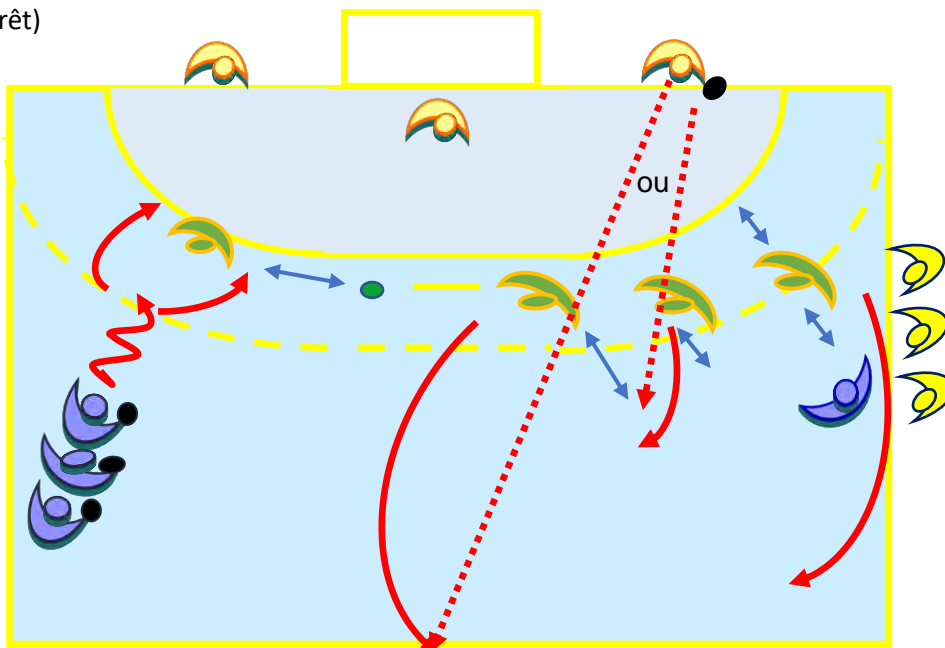
- Se déplacer pour utiliser son corps en obstacle (sans toucher)
- Être orienté pour faire faire le plus difficile à l'attaquant - excentrer

Pour le Porteur de balle

- Dribbler et tirer loin du défenseur
- Jouer sur la distance de combat et le changement de rythme

Pour les défenseurs éloignés (en déplacements permanents)

- Être en activité motrice (déplacements)
- Être orienté pour voir l'issue du duel Porteur de balle (tir, arrêt du GB, but)
- Anticiper les placements pour sprinter et jouer l'engagement rapide (1 joueur au centre et 2 relais)
- Organiser ses appuis de manière à pouvoir sprinter au signal de changement de statut (sifflet si but, déclenchement du tir/arrêt)



Situation 5 = RUPTURE 1

Objectif :

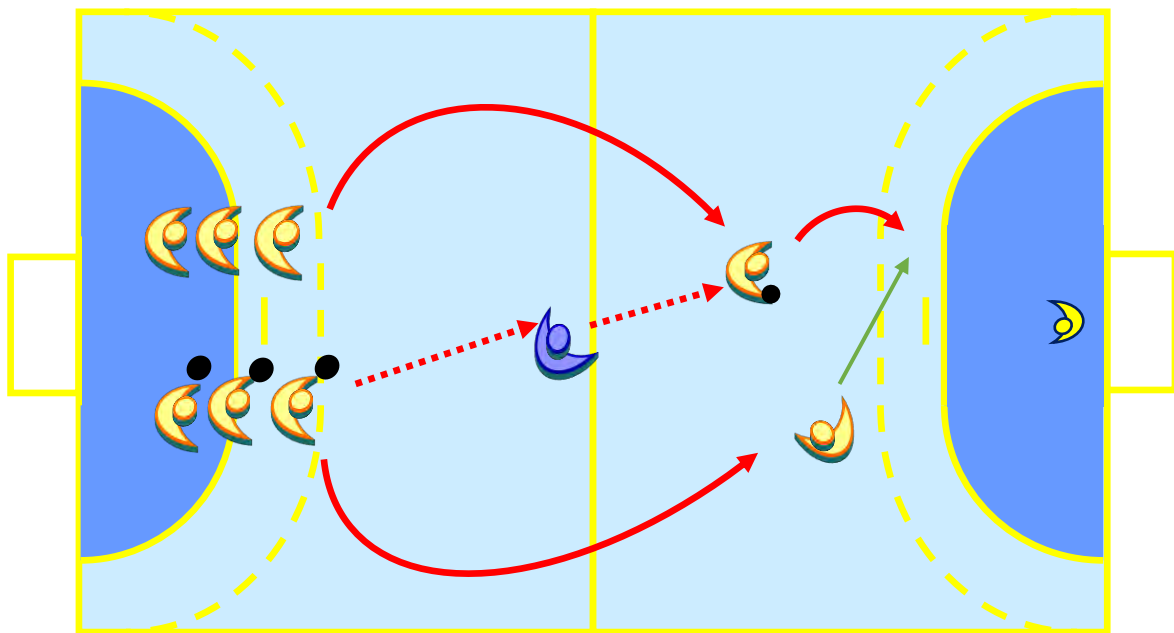
- Améliorer le timing de course des Non Porteur de balle pour jouer l'engagement rapide
- Faire comprendre que le jeu vers l'avant lors de l'engagement est possible dès le coup de sifflet
- Améliorer le jeu au signal (sifflet)

Consignes :

- Les joueurs partent par 2 des 9m, ils passent la balle au passeur en position pour jouer l'engagement
- Au sifflet, le passeur lance la balle dans la 2^e moitié de terrain. Le premier qui attrape la balle devient attaquant et l'autre défenseur.

Comportements attendus :

- Régler sa course pour pouvoir accélérer au sifflet pour recevoir vers l'avant
- Le défenseur cherche à excentrer l'attaquant



Situation 6

Objectif :

- Améliorer la lecture des signaux de changements de statut
- Améliorer la prise d'information du défenseur éloigné sur l'issue du duel T/GB

Mise en place et fonctionnement :

- Deux défenseurs Poste 1 et 2, positionné sur une pastille
- Un ARL latéral + 1 AL + 1 colonne de DC avec ballon
- 3 défenseurs « en activité » à l'opposé

Consignes :

- L'ARL s'engage sur la passe du DC
 - 2c2 avec l'AL
 - Si arrêt du GB = Montée de balle
 - Si But = Engagement Rapide
 - Les attaquants peuvent dribbler si aucun défenseur n'empêche l'accès au tir
- } 3 défenseurs éloignés + 2 défenseurs

Evolution/variante :

- Déplacer la pastille pour varier le retard des défenseurs

Comportements attendus :

Sur le 2 c 2

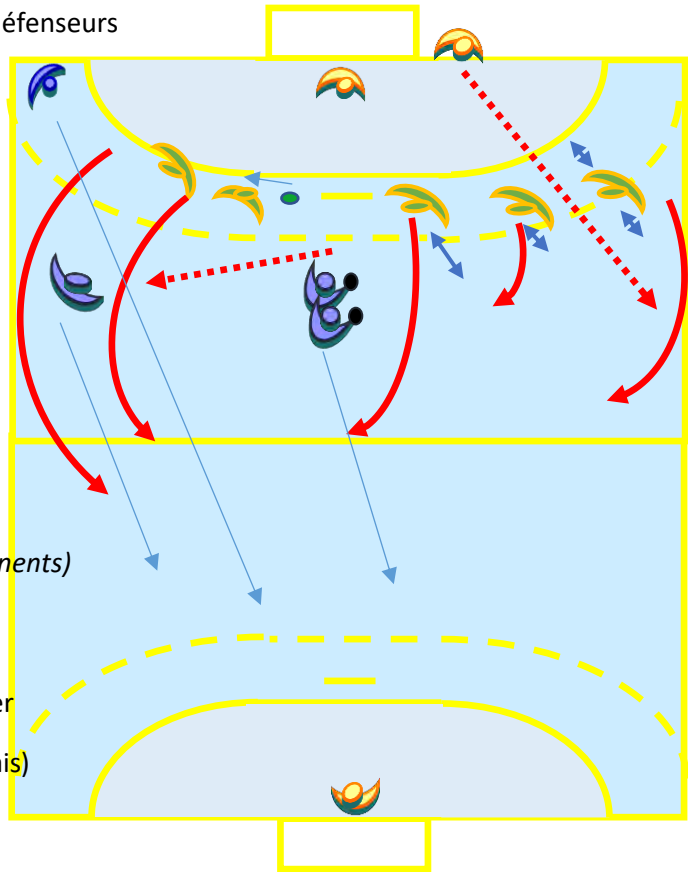
Les 2 attaquants

- Recevoir en courant et manœuvrer pour battre les deux défenseurs
- Replier (2 attaquants + DC) dès la perte de balle (tir, but)

Les 2 défenseurs deviennent attaquants et montent la balle avec les 3 défenseurs en attentes

Pour les défenseurs éloignés (en déplacements permanents)

- Être orienté pour voir l'issue de l'action à l'opposé (tir, arrêt du GB, but)
- Anticiper les placements pour sprinter et jouer l'engagement rapide (1 joueur au centre et 2 relais)
- Organiser ses appuis de manière à pouvoir sprinter au signal de changement de statut (sifflet si but, déclenchement du tir/arrêt)



Sur la montée de balle

- Occuper les espaces de jeu (écartement/étagement)
- Exploiter le surnombre (5c3)

Situation 7 = RUPTURE 2

Objectif :

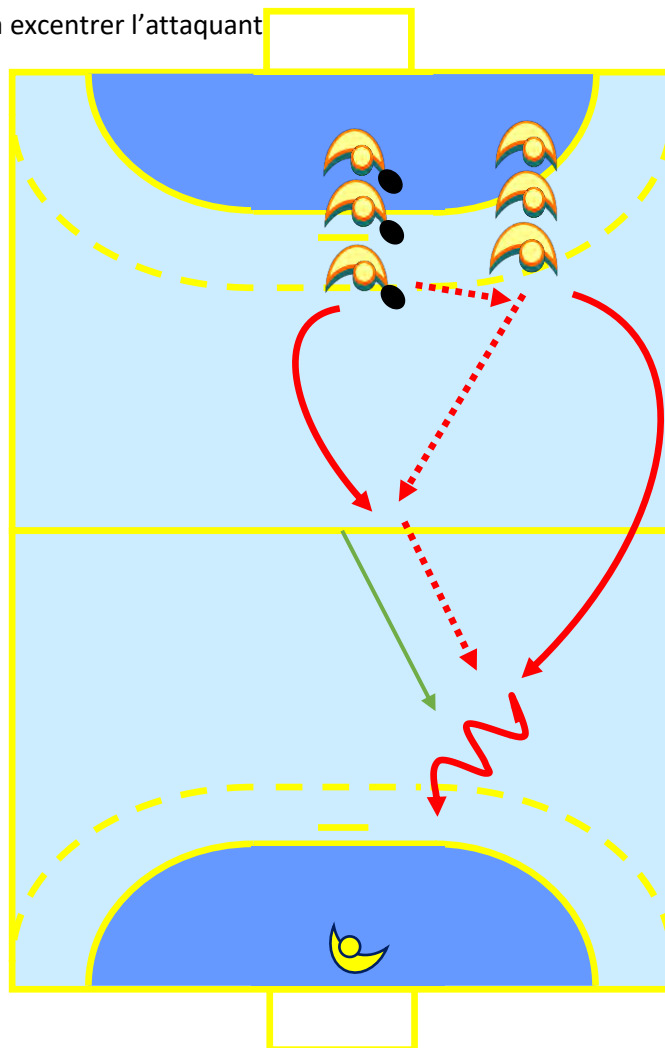
- Améliorer le timing de course des Non Porteur de balle pour jouer l'engagement rapide
- Faire comprendre que le jeu vers l'avant lors de l'engagement est possible dès le coup de sifflet
- Améliorer le jeu au signal (sifflet)

Consignes :

- Les joueurs partent par 2 des 9m, Le Porteur de balle passe la balle à son partenaire et court pour devenir passeur en position pour jouer l'engagement
- Au sifflet, le passeur lance la balle à son partenaire. Dès la passe réalisée il devient défenseur

Comportements attendus :

- Régler sa course pour pouvoir accélérer au sifflet pour recevoir vers l'avant
- Courir dans le dos du défenseur avant son repli
- Le défenseur cherche à excentrer l'attaquant



Situation 7 = Jeu à thème

Jeu à 4c4

2 équipes de 4 joueurs + 1 GB dans chaque but

Objectif :

- Améliorer la lecture des signaux de changements de statut
- Favoriser un changement de statut rapide en fonction des signaux
- Améliorer le jeu des Non Porteur de balle

Consignes :

Ballon 1 = En attaque placée = Jeu Passif

Vous devez marquer en 6 passes maximum

Ballon 2 = ballon sur Grand espace (dribble uniquement si pas de défenseur entre le but et moi)

Comportements attendus :

Si égalité numérique

Les attaquants

- Recevoir en courant et manœuvrer pour battre les défenseurs
- Anticiper pour replier le plus vite possible

Pour les défenseurs

- Être orienté pour voir l'issue du duel T/GB (tir, arrêt du GB, but)
- Anticiper les placements pour sprinter et jouer l'engagement rapide
- Organiser ses appuis de manière à pouvoir sprinter au signal de changement de statut (sifflet si but, déclenchement du tir/arrêt)

Si supériorité numérique

- Courir dans un intervalle libre
- Traverser pour tirer ou passer à son partenaire