

THEMES DE JEU



SAISON 2016/2017

Aux clubs normands,

Les thèmes de jeu font désormais partie de l'héritage technique dans la formation des jeunes joueuses et joueurs normands.

Rappelons que ces thèmes de jeu sont régionaux, qu'ils sont préconisés aux comités pour harmoniser la formation sur tout le territoire et qu'ils sont à mettre en place dès les premières rencontres de cette saison sur l'ensemble du territoire normand, y compris lors des qualifications régionales.

Nous vous remercions de votre concours et vous souhaitons une excellente saison sportive, pleine de réussite, de joie et de fair-play.

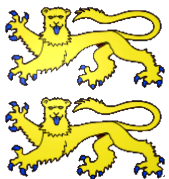
La COC Jeune

SECTEUR FEMININ SAISON 2016/2017

Niveau de jeu		TOUT NIVEAU	TOUT NIVEAU et ACCESSION
Catégorie		- 11 ans / - 12 ans	- 13 ans
Temps de jeu	<i>Total</i>	36 min.	60 min. (Tournoi) et 45 min. (M)
	<i>Organisation</i>	3 x 12 min.	3x10 min. (T) et 3x15 min. (M)
Exclusion		1 min. mais joueur exclu remplacé	1 min. (T) et 2 min. (M)
TTO (Team Time Out)		2 par équipe 1 max / tiers temps	2 par équipe 1 max / tiers temps
Temps de repos entre les 1/3 Tps		3 min.	3 min. (T) et 5 min. (M)
Taille du Ballon		T0	T1
Arbitrage: Application règlement et code FFHB <i>Sur les tournois, en cas de défaillance d'arbitre, possibilité de faire arbitrer des jeunes ne jouant pas.</i>		JAJ Club – JAJ T3 désigné par le club Possibilité d'utiliser IHAND pour les désigner Sensibilisation Arbitrage	JAJ Club – JAJ T3 (Avec spécificité sur le niveau régional - voir le règlement COC Jeune, partie désignation)
⇒ REDUCTEURS DE BUT jusqu'en MOINS DE 12 ANS			
⇒ Prise en INDIVIDUELLE STRICTE d'un ou plusieurs joueurs INTERDITE jusqu'en MOINS DE 16 ANS, inclus			
Engagement		Au centre du terrain	
Nombre de Joueurs		5 + 1 GB	5 + 1 GB et 6 + 1 GB
1^{er} Tiers-temps	Dispositif	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	5 + 1 GB - Défense alignée PRECONISATION 4 autour et 1 dedans
2^{ème} Tiers-temps	Dispositif	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	6 + 1 GB Minimum 2 joueurs en-dehors des 9 mètres
3^{ème} Tiers-temps	Dispositif	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	6 + 1 GB Libre

SECTEUR MASCULIN SAISON 2016/2017

Niveau de jeu		TOU T NIVEAU	REGIONAL et ACCESSION	REGIONAL	TOU T NIVEAU
Catégorie		- 11 ans / - 12 ans	- 13 ans	- 14 ans	- 15 ans
Temps de jeu	Total	36 min.	60 (Tournoi) et 45 (M) min.	48 (Match) min.	50 min.
	Organisation	3 x 12 min.	3x10 (T) et 3x15 (M) min.	3x16 (M) min.	2 x 25 min.
Exclusion		1 min. mais joueur exclu remplacé	1 min. (T) et 2 min. (M)	2 min.	2 min.
TTO (Team Time Out)		2 par équipe 1 max / tiers temps	2 par équipe 1 max / tiers temps	2 par équipe 1 max / tiers temps	FFHB
Temps de repos entre les 1/3 Tps		3 min.	3 (T) et 5 (M) min.	5 (M) min.	10 min.
Taille du Ballon		T0	T1	T2	T2
Arbitrage: Application règlement FFHB Sur les tournois, en cas de défaillance d'arbitre, possibilité de faire arbitrer des jeunes ne jouant pas		JAJ Club – JAJ T3 Sensibilisation Arbitrage	JAJ T3 désignation sur IHAND par le club et Accompagnement par Ecole Normande Arbitrage	JAJ T3 désignation et Accompagnement par Ecole Normande Arbitrage	Désignation par la CTA
⇒ REDUCTEURS DE BUT jusqu'en MOINS DE 12 ANS					
⇒ Prise en INDIVIDUELLE STRICTE d'un ou plusieurs joueurs INTERDITE jusqu'en MOINS DE 15 ANS, inclus					
Engagement		Au centre du terrain			
Nombre de Joueurs		5 + 1 GB	6 + 1 GB	6 + 1 GB	6 + 1 GB
1 ^{er} Tiers-temps	Dispositif	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	Défense 0.6		
2 ^{ème} Tiers-temps	Dispositif	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	Défense étagée Toujours 1 joueur à l'extérieur des 9 mètres		Toujours 1 joueur, au moins, à l'extérieur des 9 m
3 ^{ème} Tiers-temps	Dispositif	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	Défense étagée Minimum 2 joueurs en-dehors des 9 mètres		



THEMES DE JEU



L'harmonisation des thèmes de jeu se veut être un outil **d'équité** pour le développement du handball normand, quelque soit le département et le niveau de jeu. C'est un ingrédient qui nous paraît être un des socles essentiels pour guider tous les acteurs, entraîneurs, arbitres, joueurs, vers une démarche de formation.

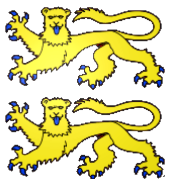
Il faut bien distinguer :

Les règles du jeu, elles sont incontournables à l'activité.

Les thèmes de jeu, ils définissent une progression pour accompagner une philosophie du Handball

Les modes de jeu, ils caractérisent les comportements des joueurs avant de fixer des savoirs-faire.

*Ex: un enfant peut montrer des aptitudes à traverser des espaces, c'est son mode de jeu, il est traverseur...Les thèmes de jeu peuvent lui permettre de modifier son comportement parce qu'il y a plus ou moins d'espace en face de lui, si la défense est alignée ou très étagée, groupée ou éclatée. L'expérience vécue lui permet alors de construire des repères et il va développer des capacités à déborder. A l'adolescence sa capacité à traverser sera alors conditionnée par ses qualités pour le faire (ses ressources) et à son vécu (qui doit donc être **le plus ouvert possible**).*



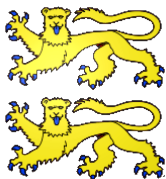
THEMES DE JEU



Sa mise en œuvre, outre la formalisation des deux fiches servant à décrire l'organisation des rencontres selon les catégories et les niveaux de jeu, un **protocole de rencontre** doit favoriser l'engagement moral de tous les acteurs dans le respect des thèmes de jeu. Ce rituel est à réaliser **sur toutes les rencontres quelque soit le niveau de jeu**.

- **Lors de la réunion technique obligatoire 15 minutes avant la rencontre**, le ou les jeunes arbitres, l'accompagnateur de Jeune Arbitre, les responsables de chaque équipe, il faudra rappeler les thèmes à jouer. Il semble que ces paroles et ces gestes d'avant match puissent à l'évidence ne pas tromper l'honnêteté des dirigeants et permettre de développer le fair-play des enfants dans le jeu.

Si toutefois, malgré les recommandations du manager à vouloir bien faire, ou contre une mauvaise volonté des dirigeants à participer à ce processus de formation, ou encore par mauvaise interprétation du manager d'une phase de jeu, un collectif ne semblerait pas respecter les thèmes de jeu, nous demandons aux officiels responsables de faire noter dans les commentaires de la feuille de match électronique « **non respect des TDJ** » et d'en argumenter les faits par courriel à "ctflnhb@gmail.com". Les équipes qui seront reprochées pourront ainsi être suivies lors de rencontres, voir exclues des finalités sportives.*



THEMES DE JEU



Commission Territoriale d'Arbitrage Compétitions JEUNES Départementales et Régionales

1) Réunion - 15 minutes avant le début du match – Devant la table de marque ou dans une salle attenante :

- L'arbitre ou les arbitres (Ce sont eux qui mènent la réunion)
- L'accompagnateur de JAJ désigné par l'instance ou par le club
- L'officiel responsable de chaque équipe
- Le responsable de salle - si INSCRIT SUR LA FDME avant le match et porteur d'un brassard
- Le chronométrateur
- Le secrétaire

Déroulement de la réunion

Prise de contact - Présentations

Rappel du rôle du responsable de salle: Il doit se tenir près de la table de marque du début à la fin du match et doit raccompagner les arbitres jusqu'à leur vestiaire.

Rôle de l'accompagnateur de JAJ présent : Accompagne et conseille l'AJ – Veille à la bonne communication entre tous les acteurs du match

Pose du temps-mort: Poser le carton vert devant le chronométrateur

Rappel thèmes de Jeu – Temps de Jeu – Temps d'exclusion (Voir THEMES DE JEU – Saison en cours)

Tirage au sort du match et/ou du tournoi : Choix du côté ou Choix de l'engagement en premier

Rappel déroulement protocolaire Avant et Après match

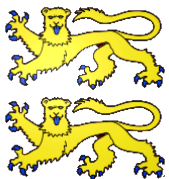
Les arbitres ne sont pas chargés de faire appliquer les thèmes de jeu. En cas de contestation, l'officiel responsable pourra alors porter une réclamation sur la FMDE.

2) AVANT LE MATCH: Alignement des deux équipes à l'initiative des arbitres ou de l'arbitre, croisement des équipes au milieu du terrain.

3) APRES LE MATCH : Les arbitres ou l'arbitre se positionne au centre du terrain afin de veiller au respect d'un bon état d'esprit de Fair-Play. Proposer aux arbitres de se positionner naturellement en fin de rencontre au milieu et veiller au bon déroulement du protocole « naturel » de fin de match (Joueurs se croisant naturellement)

Si l'esprit du match le permet, un alignement peut être proposé à la fin avant croisement des deux équipes. (Communion et applaudissement du public)

4) SIGNATURE DE LA FDME: En présence de l'officiel responsable de chaque équipe et de l'accompagnateur de JAJ



THEMES DE JEU



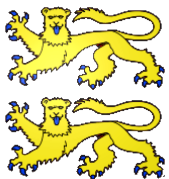
Interprétations

- Un dirigeant se plaint d'une prise en stricte.

Une prise en "Homme à Homme stricte" est un système défensif qui privilégie la prise en charge et le contrôle d'un adversaire direct quelque soit ses déplacements et sa position (glossaire FFHB)...les changements de joueurs sont interdits.

Tout comme ce système est interdit aux Intercomités, nous préférons voir les jeunes s'entraîner à percevoir que de se centrer sur l'énergie à interdire une relation avec son adversaire direct, sans prise en compte de ses partenaires, de son but, de la balle. Ainsi la récupération de balle sur demi-terrain ne doit pas être conçu comme une Homme à Homme stricte car le changement de joueurs doit être possible avec des modulations dans la distance avec l'adversaire et dans les intentions à mettre en place.

Certaines actions de dissuasion peuvent tromper. Seul le temps de la posture défensive devant l'attaquant, dissuasion permanente, peut indiquer l'intention du joueur. Est-elle appuyée par le manager ? Ne pas s'emporter intempestivement, **pensez que vous donnez l'exemple devant les enfants.**



THEMES DE JEU



Interprétations

- Un dirigeant se plaint du fait que deux joueurs au minimum ne soient pas en dehors des 9 mètres.

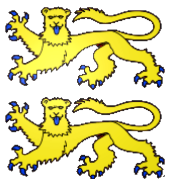
Lorsque deux défenseurs au minimum doivent être à l'extérieur des 9 mètres, il faut aussi bien comprendre que ce thème est possible à partir du moment où :

- les attaquants de la base arrières restent à l'extérieur des 9 mètres, sous-entendu que des entrées de joueurs en second pivot peuvent être accompagnées dedans pour changer de joueur et ressortir.
- le jet franc s'exécute et donc les joueurs sortent des 9 mètres.

Par exemple, si face à un dispositif 2.4, deux voir trois attaquants entrent dans les 9 mètres, il est compréhensible qu'ils soient pris en charge par des joueurs dedans et que le thème ne soit pas respecté momentanément par adaptation.

Ce qui nous intéresse ne réside pas dans l'application ferme des Thèmes de Jeu mais plutôt dans le sens donné aux adaptations défensives émergentes face à des problèmes dialectiques qui conduiront l'enfant dans un apprentissage intelligent de son activité.

VOIR - COMPRENDRE - DECIDER - AGIR



THEMES DE JEU



Nouveauté à compter de septembre 2015:

- Lors du colloque du PRES masculin en mai 2015, un des acteurs a soulevé un point intéressant: la place du joueur dedans.

Suite à différents échanges, nous PROPOSONS, à partir du second tiers-temps en **moins de 11 ans** de pouvoir jouer avec un **pivot**. Cela a pour objectif :

- une meilleure prise en compte de ce poste dans la formation de jeune
- l'augmentation du jeu en appui/soutien en attaque et l'exploitation des espaces de jeu latéraux et profonds
- l'amélioration des intentions défensives autour de ce poste d'attaque

Nous verrons en conséquence des modifications importantes autour de:

- *l'arbitrage car la prise en compte du jeu dedans nécessite une attention supplémentaire*
- *La qualité des relations passeur/réceptionneur car la distance entre les joueurs devient plus importante.*

Il n'y a aucune obligation, nous proposons une possibilité d'action !