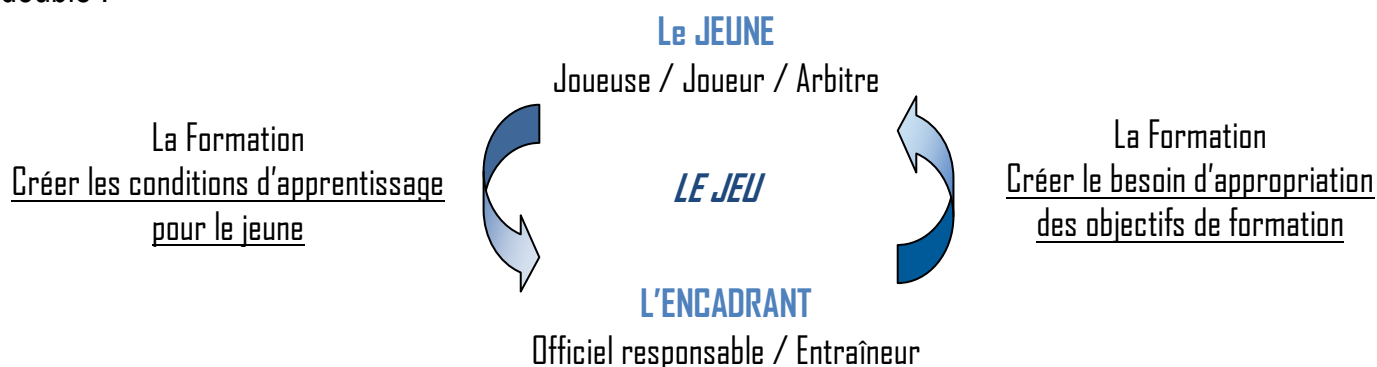


TDJ... des Thèmes De Jeu pour progresser !

Ils concernent les **catégories jeunes**, des moins de 11 ans aux moins de 13 ans féminines et des moins de 11 ans aux moins de 15 ans masculins. Ils sont harmonisés sur tout le territoire **normand**, quelque soit le niveau de jeu. Ils sont déclinés par genre, selon des orientations techniques de **formation** du jeune, liées à chaque secteur, masculin ou féminin, et à l'arbitrage.

Les thèmes de jeu sont principalement des consignes organisationnelles défensives travaillées et appliquées dans les rencontres officielles organisées par la ligue et les cinq comités. L'objectif est double :



L'Équité

Les thèmes de jeu sont un outil pédagogique pour le développement du handball en Normandie. Harmoniser c'est organiser aussi l'équité, avec la conviction d'orienter une formation technique adaptée aux besoins de l'enfant, vers l'adolescence. Il y a une forme progressive et hiérarchisée, par période, par catégorie, pour que nous puissions décliner des étapes possibles pour la formation du jeune et le vivre ensemble.

La conviction

Nous avons la conviction que par la mise en place de dispositifs différents les jeunes vont être confrontés à des situations diverses et variées (dispositifs 0/5, 2/3, 3/2, 0/6, 1/5, 2/4, 3/3) qui imposent aux attaques de s'adapter, aux défenses de s'évaluer, et vice-versa. Nous espérons en cela l'émergence d'une formation dialectique dans laquelle le plaisir et la créativité a largement sa place, tant pour le jeune, joueur, arbitre, et dirigeant. Les TDJ doivent ainsi permettre de guider le projet de formation. Décryptage...

Quels messages transmettre par les TDJ ou qu'est-ce que les TDJ nous imposent de transmettre au-delà des enjeux sportifs ?

- s'approprier un champ lexical...le glossaire,
- le fair-play est une condition de fonctionnement...le protocole d'avant-match,
- arbitrer est une compétence dans la formation...le Juge Arbitre Jeune...JAJ.

Les thèmes de jeu ne sont pas un règlement, même s'ils rappellent en marge des points réglementaires comme la taille de la balle, les temps de jeu, etc., il faut distinguer les composantes nécessaires pour la formation de la jeune joueuse et du jeune joueur, les règles, le règlement, les thèmes de jeu, les formes de jeu, les modes de jeu.

Il faudra distinguer :

- ⇒ **Les règles du jeu**, elles sont incontournables à l'activité, ce sont celles définies par le code de l'arbitrage
- ⇒ **Les règlements** sont élaborés par chaque commission sportive, départementale, régionale, nationale ou internationale pour les compétitions dont elle est responsable. Ils définissent le cadre de déroulement non négociable pour chacun des acteurs.
- ⇒ **Les thèmes de jeu** sont une imposition technique pour orienter un projet de formation.
- ⇒ **Les modes de jeu** caractérisent les comportements des joueurs dans le jeu. Ils forment un ensemble de compétences à acquérir dans la formation du jeune joueur (sous-entendu joueuse et appelée « initiale »).
- ⇒ **Les formes de jeu** sont caractérisées par les affrontements inter-collectifs entre la défense et l'attaque, à des moments et des espaces différents.

THEMES DE JEU MASCULINS				
Catégorie		Moins de 11 ans	Moins de 13 ans	Moins de 15 ans
Nombre de Joueurs		5 + 1 GB	6 + 1 GB	6 + 1 GB
DISPOSITIFS	1 ^{er} Tiers-temps	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	Défense 0.6	
	2 ^{ème} Tiers-temps	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	Défense étagée Toujours 1 joueur au moins à l'extérieur des 9 mètres	Défense étagée Toujours 1 joueur au moins à l'extérieur des 9 mètres
	3 ^{ème} Tiers-temps	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	Défense étagée Minimum 2 joueurs en-dehors des 9 mètres	
THEMES DE JEU FEMININS				
Catégorie		Moins de 11 ans	Moins de 13 ans	Moins de 15 ans
Nombre de Joueurs		5 + 1 GB	5 + 1 GB et 6 + 1 GB	6 + 1 GB
DISPOSITIFS	1 ^{er} Tiers-temps	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	5 + 1 GB Défense alignée Préconisation de jouer avec 1 joueuse dedans 4 autour	/
	2 ^{ème} Tiers-temps	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	6 + 1 GB Minimum 2 joueuses en-dehors des 9 mètres	/
	3 ^{ème} Tiers-temps	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	6 + 1 GB Libre	

Les règlements des compétitions jeunes ont été transmis aux clubs

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 pourront ainsi être suivies lors de rencontres, voir exclues de finalités sportives.

Commission Territoriale d'Arbitrage – le protocole de début de rencontre

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 le JAJ – Veille à la bonne communication entre tous les acteurs du match.

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

Rappelle les thèmes de Jeu – Temps de Jeu – Temps d'exclusion

Tire au sort l'ordre des rencontres si besoin, choix du côté ou choix de l'engagement en premier

Rappelle le déroulement protocolaire « Avant et Après match »

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. (Remerciements joueurs/joueuses et applaudissement du public).

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

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.

Accompagner pour former ou se former pour accompagner...

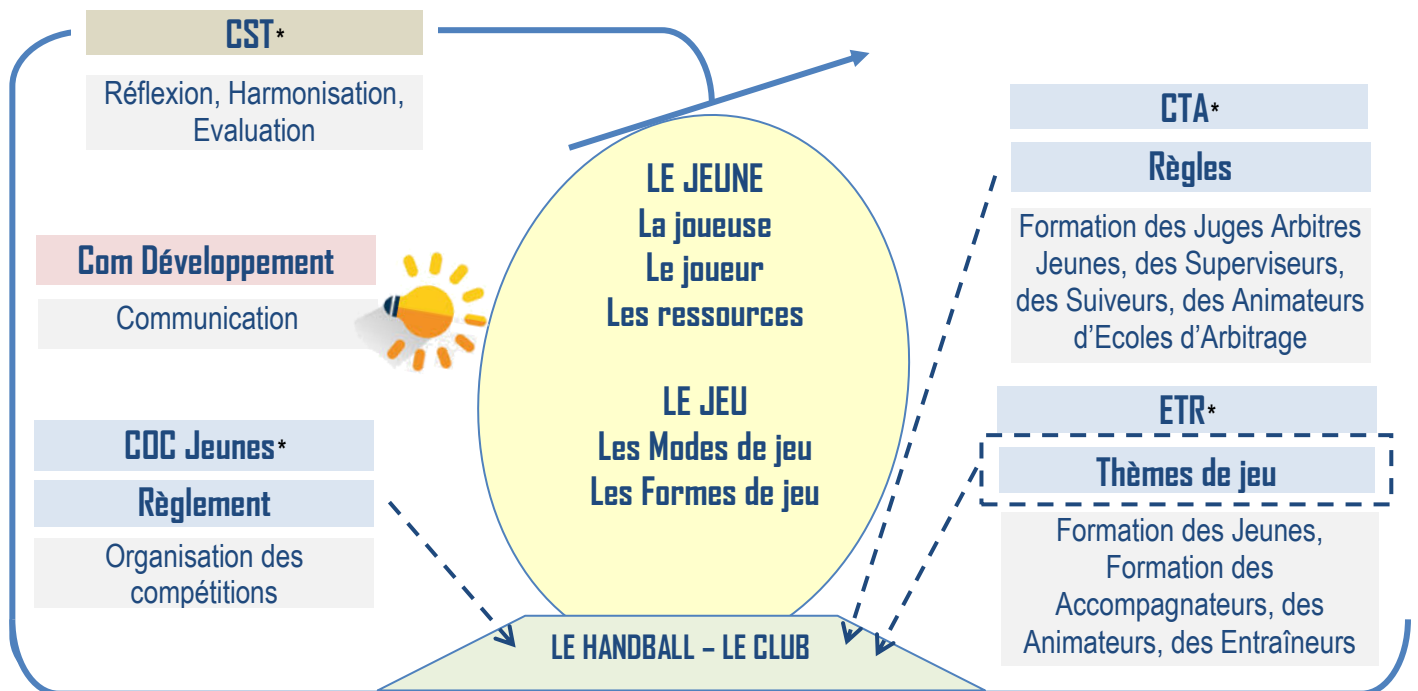
Placé n'est pas joué...les thèmes de jeu placent les joueurs sur le terrain, ils ne les aident pas à s'articuler. Les TDJ ne comblent pas un manque ils créent un déséquilibre que les jeunes et les managers vont chercher à « réduire voir inverser ». Il ne suffit donc pas de mettre en place il faudrait aussi proposer des moments de formation mais aussi peut-être accompagner sur ou par le terrain pour donner l'envie de tendre vers... Le fait qu'il y ait trois thèmes de jeu pour un seul match ne veut pas dire qu'il y a trois problèmes à résoudre, c'est le même problème mais avec des possibilités différentes, celles qui amènent le jeune à grandir en construisant des savoirs faire, différents, une connaissance, une expérience.

Exemple: un enfant peut montrer des aptitudes à traverser des espaces, avec peut-être des qualités de vitesse. C'est un mode de jeu qu'il va privilégier car ça marche, il est traverseur. L'alternance des 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, peut-être à déborder, à contourner. A l'adolescence sa capacité à traverser sera alors conditionnée par ses qualités pour le faire (ses ressources) et à son contexte (qui doit donc être le plus ouvert possible).

Opérationnalité

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.



*CTA : Commission Territoriale d'Arbitrage *ETR : Equipe Technique Territoriale *CST : Commission Sportive Territoriale
*COC Jeune : Commission d'Organisation des Compétition Jeune

Plusieurs débats...

Les joueurs en dehors des 9 mètres !

- 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 arrière offensive 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 peuvent s'aligner puis ressortent 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 TDJ 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

La stricte...

- 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 conçue 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. Si en changeant de secteur le défenseur perdure à suivre l'attaquant, l'intention est clairement une stricte. Est-elle appuyée par le manager ? Ne pas s'emporter intempestivement, pensez que vous donnez l'exemple devant les enfants.

L'ailier...

C'est peut-être le secteur de formation et d'accompagnement le plus faible à l'heure actuelle.

Dans la caricature de ce que l'on peu apercevoir sur les terrains, les ailiers sont, soit ceux qui sont débutants et que l'on cache à l'aile, soit ceux qui sont les plus petits...En somme, ce secteur de jeu est abandonné parce qu'il est vrai son accès à la cible est plus difficile, avec un angle de tir largement diminué. A l'inverse, c'est aussi l'espace de jeu où le déséquilibre est le plus vite gagné avec souvent une densité de joueurs moindre.

L'enjeu de la formation du joueur est une formation homogène pour tous les postes, être menaçant à n'importe quel poste doit guider l'attention des entraîneurs.

L'exclusion...

Modification de la règle qui prévoyait en moins de 11 ans le remplacement d'un jeune exclu. La nouvelle mesure doit permettre de ne pas sanctionner mais d'expliquer au jeune cette progression de la sanction afin de protéger le joueur et le jeu.

Le pivot

Dans l'historique du poste de pivot, il a été une interrogation de la Direction Technique Nationale sur le renouvellement de ce poste au plan international pour une meilleure prise en compte de ce poste dans la formation de jeune. La recherche de pivots et la nécessité de s'interroger sur sa formation nous a conduit à modifier quelque peu les thèmes de jeu en rapport avec ce poste qui maintenant on le voit a trouvé des remplaçants pour les retraités internationaux. Il y a eu, et elle est toujours d'actualité, cette préconisation en moins de 11 ans, de jouer avec un joueur dedans et quatre autour. Certes sur un niveau débutant cette préconisation est difficile car elle accentue les difficultés dans la relation passeur/réceptionneur (quoique l'on peut envisager plus de jeu appui/soutien), mais elle a un réel intérêt pour :

- l'émergence précoce de savoir-faire pour le pivot par l'intérêt que l'on veut bien y porter,
 - la prise d'information plus complexe pour les joueurs périphériques avec l'exploitation des espaces de jeu latéraux et profonds,
 - le maintien du jeu en trapèze et l'augmentation de la distance de passe dans le réseau d'échange base avant/arrière,
 - l'arbitrage adapté aux secteurs de jeu avec une attention particulière sur l'espace de la zone.
- Il n'y a aucune obligation, nous proposons une possibilité d'action !

Le gardien de but...

Les réducteurs de buts sont obligatoires en moins de 11 ans. Ils permettent au gardien de but de pouvoir s'exprimer sans discrimination morphologique ; chacun a ses chances pour essayer ! Pour le tireur, la cible est réduite, l'obligeant organiser autrement le tir que par la force.



La neutralisation...

Il est interdit d'interdire...soit...Il faut bien apprendre un jour...soit... N'oublions pas, qui sont ces jeunes (des moins de 9 arrivant en moins de 11 ans), pourquoi ils jouent, et qu'est-ce que l'on veut qu'ils deviennent. Très souvent, lors des moments de détection, donc deux à trois ans après avoir évolué en moins de 11 ans, ceux-là mêmes montrent de réels déficits dans l'organisation individuelle (comment puis-je faire pour défendre ?) et collective de repères défensifs (que puis-je faire en relation avec mon partenaire pour défendre ?). Très souvent, leur mode opératoire est binaire, attraper ou être dépassé ! Si bien que le contre, la dissuasion, l'orientation, l'accompagnement, l'interception, couvrir, s'aligner, etc. sont des notions complètement abstraites. Ce que l'on voit le plus souvent est aussi le flottement, la tentative de neutralisation, la dissuasion. Ce que l'on pourrait espérer, ce serait la compréhension des intentions tactiques qui vont engager des actes moteurs au service de la récupération de la balle. Peut-on récupérer la balle quand on détruit à tout va ? Récupère-t-on la balle quand on la rend à l'adversaire en s'exposant à des sanctions disciplinaires ? Peut-on arrêter un joueur qui court alors que l'on est arrêté ? Il se pose la même question au rugby et au football sur la prévention de traumatisme sur des jeunes joueurs. Ne devons-nous pas considérer les risques potentiels de la neutralisation sur le complexe de l'épaule et prioriser la formation du jeune joueur sur la distance de combat ?

Dans les modes de jeu définis dans les ouvrages de la DTN, il n'existe pas proprement dit ce mode d'action. La philosophie est bien sûr tournée vers l'intelligence perceptive au service de l'efficacité motrice et du JEU ! Le plaisir de piéger, le plaisir de faire déjouer !

Le changement de statut Attaque/Défense

Il convient de préciser que lors des différents thèmes de jeu, une consigne de défense placée n'interdit pas d'organiser un repli défensif face à une montée de balle. La priorité reste d'assurer la continuité du jeu en dynamisant les changements de statuts attaquants/défenseurs. A la récupération de la de balle, il s'agira de faire progresser la balle le plus vite possible et, par opposition, de ralentir la progression de la balle, voire la récupérer, pendant le repli. Une fois cette phase de jeu passée, alors s'organisera une phase de jeu placé avec la mise en place des thèmes. Nous tenons à faire cette précision car il faudrait éviter de voir des aberrations comme, courir se placer en défense sans prendre d'information, ou entendre le manager "râler" car l'équipe adverse a récupéré la balle sans respecter les TDJ.

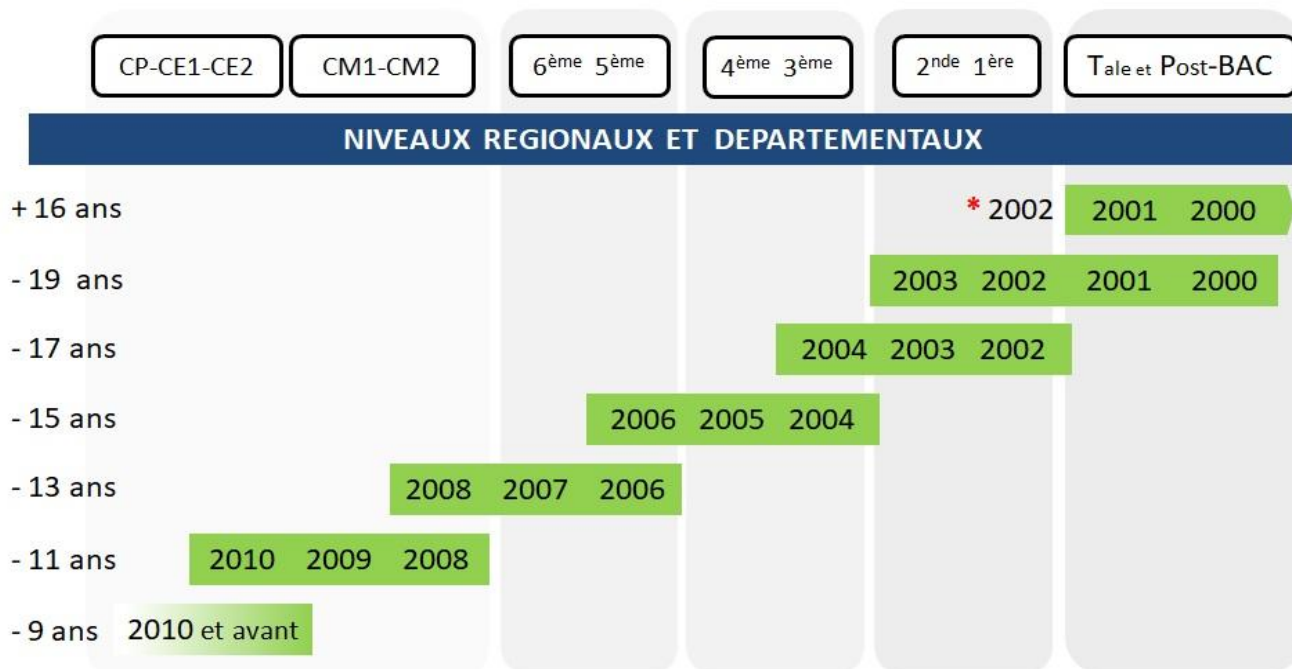
Le développement de l'enfant à l'adulte, et la pratique

Le modèle DLTA (Balyi et al, 2005) présente sept stades de Développement de l'Athlète à Long Terme :

- Stade 1 : enfant actif (0 à 6 ans)
- Stade 2 : s'amuser grâce au sport (filles de 6 à 8 ans, garçon de 6 à 9 ans)
- Stade 3 : apprendre à s'entraîner (filles de 8 à 11 ans, garçons de 9 à 12 ans)
- Stade 4 : s'entraîner à s'entraîner (filles de 11 à 15 ans, garçons de 12 à 16 ans)
- Stade 5 : s'entraîner à la compétition (filles de 15 à 21 ans, garçons de 16 à 23 ans)
- Stade 6 : s'entraîner à gagner (filles de 18 ans et plus, garçons 19 ans et plus)
- Stade 7 : vie active (tout âge)

CATEGORIES D'AGES 2018/2019

Les catégories féminines et masculines des championnats territoriaux



*: dérogations sous conditions, en attente des textes fédéraux pour la saison 2018/2019

C'est transmettre quoi ? Quelles compétences pour commencer à animer ?

Les TDJ sont déclinés en deux temps !

**La défense en moins de 11 ans
à 5 joueurs**

Récupération active de la balle

Défense étagée
2 à 3 joueurs devant

**La défense en plus de 11 ans
à 6 joueurs**

Défense alignée

Défense étagée
1 joueur devant, au minimum

Défense étagée
2 joueurs devant, au minimum

Jeu direct au jeu indirect

Des notions incontournables pour comprendre, expliquer, animer :

- Les postes en attaque et la numérotation en défense
- Couloir de Jeu Direct / Intervalle
- Jeu en appui / soutien
- S'aligner pour s'aider en défense / couvrir pour aider en défense
- Distance de combat / Crédit d'actions
- La relation passeur/réceptionneur/tireur et le duel tireur/gardien de but
- L'Espace de Jeu Effectif Offensif et l'Espace de Jeu Effectif Défensif
- Les Dispositifs / Systèmes / Phases de jeu

Des outils :

- Le glossaire FFHB
- Les premiers niveaux de formations en Normandie d'Accompagnateur d'Equipe et de Juge Arbitre Jeune, d'Animateurs Handball et d'Ecole d'Arbitrage. Se renseigner auprès du Service Territorial de Formation et de l'Emploi de la Ligue de Normandie de Handball.
- Aller chercher des contenus de séance ou être curieux des sujets techniques d'actualité :
<http://www.ff-handball.org/formation/approches-du-handball.html>
<http://www.ff-handball.org/formation/animhnd.html>
- Ces deux publications de la DTN/FFHB



Interprétation des TDJ en moins de 11 ans

THEMES DE JEU

LE JEUNE JOUEUR

LE JEUNE ARBITRE

Récupération de la balle demi-terrain

ATTAQUE

Se placer et se déplacer pour prendre de vitesse la défense dans les espaces ou dans les duels

DEFENSE

Se déplacer et se placer pour gêner la circulation des joueurs et de la balle

ATTENDUS

Phase de montée de balle / Repli, priorité au harcèlement/interception et être pédagogue sur la Neutralisation

Contrainte importante de l'habileté avec la balle et du gain de position défensive pour les joueurs... maîtrise du sifflet et des placements/déplacements pour les JAJ.

Défense étagée 2 - 3

Moduler la profondeur et les écartements pour augmenter l'espace de jeu

Tendance à la zone
Gêne à la circulation de la balle

Placement à trouver pour mieux voir l'action, capacité à prendre une décision au bon moment : Quand est ce que je siffle?

Contrainte importante de l'adresse dans les passes, les enchaînements engagement/désengagement et de la décentration de la balle

Défense étagée 3 - 2

Idem mais peut-être commencer à faire entrer un pivot

Tendance à l'Homme à Homme, gêne à la circulation des joueurs

Placement à trouver pour mieux voir l'action, capacité à prendre une décision au bon moment : Quand est ce que je siffle?

Connaissance du jeu et des spécificité de la catégorie -11

Difficultés importantes dans les tirs à l'aile, jeu placé en blocage/rebond

Interprétation des TDJ en plus de 11 ans

THEMES DE JEU

LE JEUNE JOUEUR

L'ARBITRAGE

Défense alignée

ATTAQUE

Amener des compétences de tireur de loin, intégration du pivot, vitesse circulation de la balle

DEFENSE

Gestion du pivot, initier à l'entre-aide, au contre avec coopération GB

Rapports de force autour du pivot, protection J sur les tirs de loin, si petits gabarits = risque de jeu en pénétration (PF ou faute à 6m)

Difficulté importante à séparer la défense. Déficits + des moyens techniques d'intervention sur l'attaquant et de la répartition défensive autour du pivot

Défense étagée 1 - 5

Approfondissement de la relation Arrières Ailiers

Mise en place des intentions autour du 3 haut

Poste 3 avancé en danger, plus de risques de neutraliser irrégulièrement et poussettes, jeu plus rapide car plus d'espaces

Difficultés de répartition sur les entrées en deuxième pivot

Défense étagée 2 au minimum devant

Jouer entre les lignes, encore plus avec le pivot sortie poste,

Forte capacité à développer la lecture, à défaut de se déplacer

Capacité à laisser jouer le jeu et savoir quand siffler, nombre de duels plus importants, jeu plus rapide et risque de fautes plus important

Difficultés importantes dans les duels défensifs, Inadaptation naissante du dispositif, inadapté pour certains collectifs