

# THEMES DE JEU

---



## SAISON 2015/2016

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.

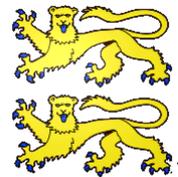
La COC Jeune

## SECTEUR FEMININ SAISON 2015/2016

<b>Niveau de jeu</b>		<b>TOUT NIVEAU</b>	<b>TOUT NIVEAU et ACCESSION</b>
<b>Catégorie</b>		- 11 ans / - 12 ans	- 13 ans
<b>Temps de jeu</b>	<b>Total</b>	36 min.	60 min. (Tournoi) et 45 min. (M)
	<b>Organisation</b>	3 x 12 min.	3x10 min. (T) et 3x15 min. (M)
<b>Exclusion</b>		1 min. mais joueur exclu remplacé	1 min. (T) et 2 min. (M)
<b>TTO (Team Time Out)</b>		2 par équipe 1 max / tiers temps	2 par équipe 1 max / tiers temps
<b>Temps de repos entre les 1/3 Tps</b>		3 min.	3 min. (T) et 5 min. (M)
<b>Taille du Ballon</b>		T0	T1
<b>Arbitrage: Application règlement et code FFHB</b>		JA club recevant	1 binôme JA par équipe ou JA club recevant <i>Si arbitres défaillants en tournoi moins de 13 ans, faire arbitrer les matchs par les jeunes ne jouant pas</i>
⇒ 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, <b>inclus</b>			
<b>Engagement</b>		<b>Au centre du terrain</b>	
<b>Nombre de Joueurs</b>		5 + 1 GB	5 + 1 GB et 6 + 1 GB
<b>1<sup>er</sup> Tiers-temps</b>	<b>Dispositif</b>	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	5 + 1 GB Défense alignée <b>PRECONISATION</b> 4 autour et 1 dedans
<b>2<sup>ème</sup> Tiers-temps</b>	<b>Dispositif</b>	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	6 + 1 GB Minimum 2 joueurs en-dehors des 9 mètres
<b>3<sup>ème</sup> Tiers-temps</b>	<b>Dispositif</b>	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	6 + 1 GB Libre

## SECTEUR MASCULIN SAISON 2015/2016

Niveau de jeu		TOUT NIVEAU	REGIONAL et ACCESSION	REGIONAL	TOUT 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 et code FFHB		<i>Arbitrage: Application règlement et code FFHB si désignation CDA ou CRA Si arbitres défaillants en tournoi moins de 13 ans, faire arbitrer les matchs par les jeunes ne jouant pas</i>			
⇒ 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, <b>inclus</b>					
Engagement		Au centre du terrain			
Nombre de Joueurs		5 + 1 GB	6 + 1 GB	6 + 1 GB	6 + 1 GB
1 <sup>er</sup> Tiers-temps	Dispositif	Intention de récupération active de balle sur ½ terrain	Défense 0.6	Défense 0.6	Défense 0.6
2 <sup>ème</sup> Tiers-temps	Dispositif	Défense 2 lignes (2-3 ou 3-2)	Défense étagée Toujours 1 joueur à l'extérieur des 9 mètres	Défense étagée Toujours 1 joueur à l'extérieur des 9 mètres	Défense étagée Toujours 1 joueur Au moins à l'extérieur des 9m.
3 <sup>ème</sup> Tiers-temps	Dispositif	Au choix mais défense alignée (0-5) interdite	Défense étagée Minimum 2 joueurs en-dehors des 9 mètres	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.

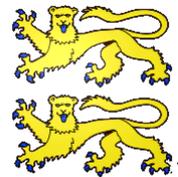
Il faut bien distinguer :

**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

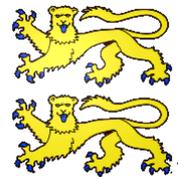
---



**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 début de rencontre** doit favoriser l'engagement moral de tous les acteurs dans le respect des thèmes de jeu. Ce rituel est à réaliser **avant les rencontres**.

- **Le club recevant** rassemble lors du « tirage au sort » le ou les jeunes arbitres, les tuteurs, les responsables visiteurs (officiel et capitaine) afin de rappeler les thèmes à jouer. Les deux équipes s'alignent ensuite afin de procéder à une présentation au milieu de terrain en se croisant et en se tapant dans la main. 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

---



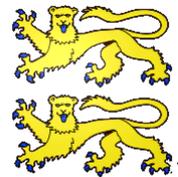
## Interprétations

- 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.

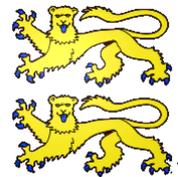
Lorsque deux défenseurs au minimum doivent être à l'extérieur des 9 mètres, il faut aussi bien comprendre que ce thème est possible à partir du moment où :

- 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 !