

Version 2-2023

RÉFÉRENTIEL DE FORMATION - LES ATTENDUS DU JAJ

	Niveau JAJ CLUB - JAJ T3	Niveau INTER COMITES / JAJ T2	Niveau INTER LIGUES / JAJ T1
PROTECTION DU JOUEUR Sanction Personnelle Progressive Et Sanction Personnelle Adaptée	<p>Connaître et reconnaître les fautes dangereuses</p> <p>OSER INTERVENIR ET SANCTIONNER Même si la sanction n'est pas encore adaptée à la situation</p>	<p>LA SPA : Critères prioritaires : danger et répercussion. Ce qu'il ne faut pas rater : LE NON NÉGOCIABLE <u>Exemples</u> : ceinturage prolongé, poussette avec perte d'équilibre (sans appui au sol), action sur le corps de l'adversaire (et non pas sur le ballon...)</p> <p>LES COMPORTEMENTS ANTI SPORTIF : Capacité à sanctionner le non-respect des 3 mètres de manière progressive.</p>	<p>LA SPP : Connaître et maîtriser les 4 critères afin de sanctionner au moins de manière progressive les irrégularités résultant d'une action prioritairement et exclusivement dirigée contre le corps de l'adversaire (Règle 8.3)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Position du défenseur - Partie du corps touchée - Intensité de la faute - Répercussion <p>LA SPA : Connaître les critères de la SPA :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Maîtrise de la Règle 8.4 (exclusion immédiate) <ul style="list-style-type: none"> - Ceinturage prolongé - Projection au sol - Action à la tête, le cou ou la nuque • Maîtrise partielle de 8.5 et 8.6 (disqualification immédiate) <ul style="list-style-type: none"> - Perte d'équilibre dans la course et la suspension. - Action particulièrement agressive. <p>LES COMPORTEMENTS ANTI SPORTIF : Connaître la Règle 8.10c sur les 30 dernières secondes. <u>Exemple</u> : Le ballon n'est pas en jeu et un joueur/officiel empêche/retarde l'exécution du jet. Connaître la Règle 8.8 D : Ballon dans la tête du Gardien de but</p>
		COHÉRENCE DANS LA SANCTION (à faute identique, sanction identique)	

PROTECTION DU JEU	Niveau JAJ CLUB - JAJ T3	Niveau INTER COMITES / JAJ T2	Niveau INTER LIGUES / JAJ T1
	Reconnaitre les principales fautes d'attaquant autour du porteur de balle : <ul style="list-style-type: none"> - Maniement du ballon - Marcher - Empiètement - Pied 	EXÉCUTION DES JETS <ul style="list-style-type: none"> • Respect de l'ordre des jets : <ul style="list-style-type: none"> - Lieu du jet - A l'arrêt - Pas d'attaquant dans les 9 mètres - Défenseurs à 3 mètres 	EXÉCUTION DES JETS <ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte du triangle de tolérance
	Signaler les mises en jeu <ul style="list-style-type: none"> - Remise en jeu - Renvoi - But = Engagement 	DUEL (attaquant / défenseur) <ul style="list-style-type: none"> • 1 gagnant / 1 perdant (Qui fait faute en 1^{er} ?) • Fautes d'attaquant (marcher / passage en force / empiètement) 	DUEL (attaquant / défenseur) <ul style="list-style-type: none"> • Prise en compte du Crédit d'Action de l'Attaquant • Notions de Cylindre, Couloir de Jeu, Ligne d'Avantage, Distance de Combat • Analyse et prise en compte du Rapport de Force
	Faire appliquer les règles de positionnement du défenseur sur Jet Franc, engagement et remise en jeu (3 mètres)	VALORISER LE JEU (d'attaque ET de défense) <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas rendre systématiquement le ballon à l'attaque 	VALORISER LE JEU (de l'attaque comme de la défense) <ul style="list-style-type: none"> • Valoriser l'acte défensif (le Jeu Passif) • Permettre la Continuité du jeu (laisser jouer, mais sans laisser faire) • Ne pas tout siffler (commencer à trier)
		OMB = Occasion Manifeste de But Quand le Duel Tireur/Gardien est déjoué par une mauvaise action défensive <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance de l'OMB : <ul style="list-style-type: none"> - Duel direct avec le Gardien, peu importe l'endroit du terrain et une intervention du défenseur par le côté ou l'arrière - Situation de tir à 6 mètres : « A 6 mètres, y'a pas 9 mètres » - « Chance nette de marquer un but » 	OMB = Occasion Manifeste de But Quand le Duel Tireur/Gardien est déjoué par une mauvaise action défensive <ul style="list-style-type: none"> • Reconnaissance de l'OMB <ul style="list-style-type: none"> - Influence de l'acte défensif sur l'équilibre du tireur Est-ce que la faute gêne le tir et/ou empêche le but ? - Savoir parfois ne pas siffler 7 mètres et être capable de « choisir entre 7 mètres ou rien ».

TECHNIQUE ARBITRAGE	Niveau JAJ CLUB - JAJ T3	Niveau INTER COMITES / JAJ T2	Niveau INTER LIGUES / JAJ T1
	OSER SIFFLER Arbitrage en Solo ou à 2 Favoriser des séquences en Solo au long de la formation pour favoriser la prise de décision Coup de sifflet Clair et Audible Gestuelle Directionnelle , immédiatement après le coup de sifflet (à hauteur d'épaule) = Direction (<u>puis</u> Explication) Se déplacer pour se rapprocher du ballon	GESTUELLE Avoir conscience de son importance pour une bonne COMMUNICATION : <ul style="list-style-type: none"> - Lisible et claire - A hauteur d'épaule - Tonique, Dynamique - A l'arrêt (ancré au sol) 	GESTUELLE <ul style="list-style-type: none"> • Compréhensible de tous et en faisant un message particulier au(x) concerné(s) • Conforme au Code • Ample, détaché du corps • Message oral explicatif si besoin (joueurs ou officiels)
		QUI A LA BALLE ? Communiquer sa décision par le geste explicatif codifié (après la Direction), pour se « justifier ». Surtout sur les : <ul style="list-style-type: none"> - Fautes d'attaquant - Sanctions 	QUI A LA BALLE ? Communiquer sa décision par le geste explicatif codifié (après la Direction), pour se « justifier » en prenant en compte l'ensemble de l'environnement « Faire la publicité de la faute » pour les : <ul style="list-style-type: none"> - Fautes d'attaquant - Sanction
		COUP DE SIFFLET Commencer à moduler le coup de sifflet : (= Coup de sifflet plus long et plus fort) <ul style="list-style-type: none"> - Jet de 7 mètres - Faute d'attaquant 	COUP DE SIFFLET Maîtriser la Modulation (durée et intensité du coup de sifflet) Savoir communiquer un rappel à l'ordre par le sifflet
		PLACEMENT / DEPLACEMENT Placement et Déplacement par rapport au jeu, pour mieux voir <ul style="list-style-type: none"> - Proche sans gêner le jeu - Déplacement latéral (du milieu de terrain jusqu'à la ligne de touche) - Courir pour changer de statut en regardant le jeu et sans gêner (Course en C sur grand espace) 	PLACEMENT / DEPLACEMENT ARBITRE DE CHAMP <ul style="list-style-type: none"> - Voir le Couloir de Jeu Direct - S'adapter au jeu - Reconnaître le Temps fort - Avoir un déplacement utile (les couloirs extérieurs) - Voir les duels et les interactions entre les joueurs - Développer une adaptation aux dispositifs défensifs ARBITRE DE BUT <ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer/placer pour analyser le jeu à 6 mètres - Se centrer sur le jeu sans ballon JEU SUR GRAND ESPACE <ul style="list-style-type: none"> - Permutation adaptée aux contextes et situations - Anticiper le changement possible de possession en s'écartant et garder le jeu en visuel

TECHNIQUE ARBITRAGE (suite)	Niveau JAJ CLUB - JAJ T3	Niveau INTER COMITES / JAJ T2	Niveau INTER LIGUES / JAJ T1
	EN BINOME La seule répartition est faite pour : <ul style="list-style-type: none"> - Jet de 7 mètres - Empiètement = Prise en charge par l'arbitre de but	EN BINOME <ul style="list-style-type: none"> • Définition des rôles : Qui fait quoi ? <ul style="list-style-type: none"> - Arbitre de Champ = jeu à la périphérie - Arbitre de But = jeu à 6 mètres • Chaque arbitre connaît sa zone de décision 	EN BINOME <ul style="list-style-type: none"> • Répartition des « zones d'influences » entre Arbitre de Champs et Arbitre de But • Adaptation en fonction du jeu (zones de compétences fluctuantes)
TECHNIQUE ARBITRAGE (suite)	COMMUNICATION <ul style="list-style-type: none"> • Être Entendu - Vu - Compris • Être en capacité de verbaliser les fautes que je siffle • Se faire comprendre en fonction du niveau de jeu 	COMMUNICATION Oser intervenir même si la décision est difficile à prendre et la communiquer clairement <ul style="list-style-type: none"> - Manager / Joueur : Gestuelle - Officiel de table : Gestuelle et parole - Tout l'environnement : Savoir-être par la Posture, la Confiance en soi, la Justesse, le Courage... 	COMMUNICATION Avec les joueurs/managers et Officiels de Table (OTM) : <ul style="list-style-type: none"> • Création du lien et maintien de ce lien, par la gestuelle explicative et en répondant aux demandes • Courtoisie, explication, argumentation des choix, attitude comportement en accord avec la communication • Savoir-Être + Savoir paraître <ul style="list-style-type: none"> - Ne pas se laisser influencer par l'environnement - Mais aussi ne pas paraître influençable

Version 2-2023

RÉFÉRENTIEL DE FORMATION - LES RESSOURCES DU JAJ

