

# GUIDE DE L'ACCOMPAGNATEUR DE HANDBALL



## 1. LES PRATIQUES

### Mini-hand (-12 ans) et handball premier pas (-9 ans):

Destinées aux plus petits, ces pratiques contribuent au développement de l'enfant grâce à des règles simples.

Le mini-hand et handball premier pas sont des conceptions pour les jeunes débutants où l'enfant court, saute, lance, s'amuse...

### Handball compétitif et loisir:

Dès 9 ans, la pratique compétitive permet de rencontrer régulièrement des équipes dans le cadre d'un championnat tout au long de la saison.

La pratique loisir est une envie de convivialité et de détente. Elle s'adresse aux anciens joueurs, parents, dirigeants qui n'ont pas envie ou qui ne peuvent pas s'investir dans une pratique compétitive.

## 2. LES VALEURS DU HANDBALL

### **Le handball est un sport de valeur**

Encadrer une équipe, c'est faire passer sa passion pour son sport et pour son club.

Encadrer une équipe, c'est travailler à transmettre la culture handball.

La charte du fair-play s'impose à tous (dirigeant, entraîneurs et joueurs) pour marquer leur engagement total.

A chaque rencontre:

- le club recevant accueille « les visiteurs » et met un vestiaire propre à leur disposition
- les joueurs se serrent la main avant et après la rencontre
- les entraîneurs et les joueurs serrent la main aux arbitres avant et après la rencontre
- avant la rencontre, les arbitres rappellent aux capitaines les 7 valeurs fondamentales du handball

## **a. La charte du fair-play**

A travers ces 7 valeurs fondamentales du handball, nous nous engageons pour :

### **La tolérance:**

- permettre l'expression des différences
- laisser s'exprimer les talents dans la pluralité
- permettre à tous de progresser et de se réaliser sans discrimination

### **La convivialité:**

- accueillir les adversaires, les arbitres, les parents et les supporters
- développer la vie du club
- partager cet état d'esprit avec les parents

### **L'engagement:**

- participer aux prises de responsabilités
- développer le don de soi, pour son équipe et pour son club
- être assidu, ponctuel et persévérant dans sa pratique quotidienne

### **L'esprit d'équipe:**

- être loyal et équitable envers autrui
- refuser toutes formes de tricheries dont le dopage
- être exemplaire et généreux
- rester humble dans la victoire et digne dans la défaite

### **Le respect:**

- se respecter soi-même et respecter ses partenaires et adversaires
- respecter les règles du jeu, les arbitres, les techniciens, le public et les équipements
- permettre à chacun de pratiquer sa passion dans les meilleures conditions

### **La solidarité:**

- construire une identité hand à travers l'appartenance à une équipe et un club
- développer un esprit de corps et de groupe
- développer l'entraide et le soutien sur le terrain et dans la vie

### **La combativité:**

- cultiver la détermination, l'engagement, dans ses actions sur le terrain
- lutter contre l'esprit de renoncement

## **b. Le comportement de l'accompagnateur envers ses joueurs**

Il doit être exemplaire surtout lorsqu'il est responsable d'une équipe de jeunes

### **AVANT UN MATCH:**

- connaître la date, l'horaire et le lieu du match
- se munir de la conclusion de match et des licences
- avoir les coordonnées de tout les joueurs
- prévoir leur de départ de façon à être sur place au moins 45 min à l'avance

### **LE JOUR DU MATCH:**

- ne pas oublier les sacs contenant: les maillots, les ballons et la pharmacie
- prévoir un itinéraire et en informer les parents

### **30 MN AVANT LE MATCH:**

- préparer les joueurs avec un échauffement collectif en leur rappelant les consignes de jeu et la stratégie à adopter
- remplir la feuille de match
- réunir les joueurs dans le vestiaire, distribuer les maillots et s'assurer qu'ils ne portent pas de bijoux

### **QUELQUES MINUTES AVANT LE MATCH**

- regrouper toute l'équipe, la motiver, la rassurer
- rappeler les postes de jeu, récupérer les ballons non retenus pour le match
- saluer les arbitres, les officiels et l'équipe adverse

### **PENDANT LE MATCH**

- permettre à chacun d'avoir son temps de jeu
- ne pas favoriser les meilleurs
- ne pas accabler les joueurs lorsqu'ils commettent des erreurs et continuer à les encourager
- apprendre aux remplaçants à encourager leurs coéquipiers en train de jouer
- éviter de contrôler les joueurs en hurlant et les laisser décider de leur choix tactiques
- utiliser le temps mort (chaque équipe peut en utiliser 1 par mi-temps dès que l'équipe est en possession du ballon); c'est l'occasion de donner des conseils aux joueurs, de les faire boire, de stimuler et rassurer les plus timides

### **APRES LE MATCH**

- quelque soit le résultat, remercier et saluer les arbitres, les officiels et l'équipe adverse
- récupérer les licences et les ballons
- vérifier que la feuille de match soit bien remplie et récupérer la partie qui vous revient
- s'assurer que les maillots ont été récupérés par un joueur pour les laver
- transmettre les résultats et les feuilles de match immédiatement après chaque rencontre aux secrétaires ou directement au comité ou à la ligue. Les résultats doivent être transmis avant le dimanche soir
- s'assurer que les locaux soient rendus propres et que rien n'a été oublié
- s'assurer que chaque joueur a été raccompagné chez lui ou récupéré par ses parents

## SITUATIONS PARTICULIERES

- Forfait: si une équipe se présente avec moins de 5 joueurs ou si le retard d'une équipe ne permet pas au match de se dérouler à cause des disponibilités du gymnase, dans ce cas, seul l'arbitre peut noter sur la feuille de match les conditions n'ayant pas permis au match de se dérouler.
- Si un joueur n'a pas reçu sa licence mais que celle-ci a été déposée à la Ligue, il doit se munir d'une pièce d'identité avec photo
- en cas d'accident ou de blessures: ne pas oublier de le mentionner sur la feuille de match
  1. alerter les secours
  2. prévenir les parents et le président du club
  3. rassurer la victime, l'allonger sur le côté et la couvrir
  4. éloigner les témoins et autres joueurs ou enfants
  5. pensez à remplir ou faire remplir un imprimé de déclaration d'accident

### c. Ce que l'on voudrait voir au cours d'un match

Des jeunes qui :

- jouent, feignent
- cherchent à vaincre l'adversaire
- gardent un esprit d'équipe avec tout les autres joueurs
- acceptent les règles , les contraintes et la rigueur
- s'informent et décident de manière autonome
- fassent des choix appropriés suivant les situations et leurs possibilités d'action
- soient capables d'analyser leur prestation et celle de leurs partenaires pour expliquer les causes de l'échec
- possèdent une bonne qualité gestuelle pour varier le jeu
- se placent ou placent un partenaire en position favorable de tir
- savent intercepter, neutraliser, dissuader pour réduire les possibilités d'attaque des adversaires
- soient capables de sauter haut, courir vite et lancer la balle loin et fort

Des managers qui:

- soutiennent et encouragent leur équipe
- dynamisent sans bruit excessif
- précisent les devoirs de chacun
- favorisent l'expression des joueurs pour un jeu spontané et actif, le sens de la responsabilité, le sens tactique, le jeu latéral et en profondeur

**d. Ce que l'on n'a pas envie de voir sur un terrain de hand**

Des jeunes qui:

- imitent des adultes
- ne jouent pas la récupération de la balle
- jouent arrêté ou ne savent pas jouer en courant
- ne jouent qu'en possession du ballon
- jouent trop personnel
- ne s'informent pas avant d'avoir la balle ou de déclencher une action
- font toujours la même chose ou jouent de la même manière quelque soit la tactique adoptée par l'adversaire
- privilégient l'attaque à la défense
- contestent les décisions de l'arbitre et les conseils du manager

Des managers qui:

- restent indifférents
- sont silencieux et mous
- hurlent, briment, contrôlent ou insultent les joueurs
- ne permettent pas ou limitent l'expression individuelle et collective
- cherchent à influencer les arbitres et contestent leurs décisions
- s'occupent d'autre chose que du match

### 3.LA TABLE DE MARQUE

#### a. Définition

Elle est composée d'un SECRETAIRE qui inscrit le score, les fautes et les exclusions des joueurs et d'un CHRONOMETREUR qui s'occupe de la durée de jeu, des temps morts et des temps d'exclusions.

N'importe quel licencié peut tenir la table.

Pour éviter tout quiproquo , les rôles de chacun doivent être clairement définis avec les arbitres avant le début du match.

#### b. Qui peut tenir la table?

Tous les licenciés, en théorie, peuvent remplir les fonctions de secrétaire ou de chronométrateur. Les tâches sont le plus souvent, au niveau départemental, assurées par une seule personne du club recevant.

L'équité voudrait qu'il y ait:

- soit neutralité de la table
- soit un représentant de chaque équipe en présence

Pour le secrétaire et le chronométrateur, il est impératif de connaître:

- le fonctionnement de l'installation de chronométrage et d'affichage des scores
- l'organisation administrative des compétitions
- les rudiments du code d'arbitrage concernant ces postes

#### c. Rôles du secrétaire-chronométrateur

Avant le match, les arbitres conviennent avec le secrétaire et le chronométrateur du « qui fait quoi ».

Certains confient un maximum de tâches à la table et d'autres non.

Voici une liste des principaux rôles à exercer:

- proposer la rédaction de la feuille de match et vérifier la liste des joueurs et des dirigeants inscrits. Toutes les personnes figurant sur la feuille de match doivent être présentes
- contrôler l'identité de tout joueur qui arrive au cours du match et la noter sur la feuille de match
- vérifier les entrées et les sorties de jeu; celles-ci doivent se faire via la zone de remplacement
- Le signaler aux arbitres dès le prochain arrêt de jeu

## 4. LA FEUILLE DE MATCH

### a. Les différents types de licences

Les offres de pratiques sont nombreuses et se différencient tout d'abord par une pratique traditionnelle ou non compétitive:

- si le pratiquant désire jouer, officier ou diriger en compétition : pratique traditionnelle
- s'il désire jouer, officier ou diriger lors de rencontres amicales et épreuves de promotion du handball: pratique non compétitive

#### **licences compétitives:**

il en existe différents types:

- A: pour un nouveau licencié ou un licencié qui adhère dans le même club
- B: pour un licencié qui change de club; en compétition le nombre de joueurs de type B est limité
- E: pour un licencié étranger; en compétition le nombre de joueur de type E est limité
- UE: pour un ressortissant de l'Union Européenne
- F: pour un étranger de moins de 17 ans

#### **licences non compétitives:**

- loisir: pratique non compétitive pour les 16 ans et plus ou « rencontre loisir »
- avenir: jeunes - 16ans participant à un cycle « découverte du hand »
- événementielle: pratiquants (jeunes et adultes) lors d'une manifestation ponctuelle recensée sur un bordereau spécifique

#### **fonctions dirigeantes:**

- D: dirigeant
- I: indépendant (dirigeant dans un comité ou une ligue)
- Blanche : joueur ou dirigeant d'un club A exerçant une fonction dirigeante dans un club B

### b. Comment la remplir

Elle doit être fournie par le club recevant et toutes les rubriques doivent être clairement remplies par les équipes et l'arbitre.

Pour une question d'équité en compétition, les feuilles de match sont vérifiées par les organisateurs (Comité, Ligue et FFHB)

démonstrations en directe et réponses aux éventuelles questions