

# « ACCOMPAGNATEUR JA »



**Objectifs :** *Former au moins un « accompagnateur jeune arbitre » par club.*

## **Peut-être accompagnateur de JA :**

- Un joueur,
- Un entraîneur,
- Un arbitre,
- Un dirigeant du club,
- Un parent licencié.

## **Les obligations :**

- Il faut obligatoirement être licencié à la FFHB !
- Avoir participé à la formation d' « accompagnateur de JA » dans son comité ou sa ligue,
- Être reconnu et validé par son comité ou sa ligue.

### **1. Principes : *il assume des responsabilités***

- L'accompagnateur ***se déplace avec les jeunes arbitres.***
- L'accompagnateur doit laisser les JA tenir leur rôle de directeurs de jeu, toutefois, ***il est habilité à prendre toutes décisions qu'il juge utiles ou nécessaires*** pour que la rencontre se déroule dans les meilleures conditions jusqu'à son terme.
- L'accompagnateur est notamment ***responsable du bon fonctionnement de la table de marque*** avec les assistants de cette table de marque, chronométreur et secrétaire.
- Il a aussi en charge le comportement des joueurs et officiels sur les bancs de touche au cours de la rencontre.

### **2. Rôle : *il aide les jeunes arbitres***

- **Avant le match** et si nécessaire, ***il aide les JA dans les taches administratives*** comme se préoccuper de l'existence d'une feuille de match correctement remplie.
- **Pendant la rencontre**, ***il se tient à la table*** avec le secrétaire et le chronométreur à une place lui permettant si besoin est, d'intervenir en se déplaçant auprès des bancs des équipes.
- **Après le match** et si nécessaire, ***il aide les JA pour remplir*** la feuille de match. L'accompagnateur doit faire en sorte que soit transmise, sans délai, toute réclamation d'un ou des capitaines et entraîneurs des équipes concernées.

### **3. Devoirs : il coopère avec les jeunes arbitres**

**Avant la rencontre**, l'accompagnateur doit se préoccuper du respect des règlements. Il doit veiller à ce que les JA effectuent toutes les tâches dévolues aux directeurs de jeu, comme notamment:

- **contrôler** avec les assistants l'équipement technique de la table de marque, le bon fonctionnement des chronomètres, le positionnement des bancs et la mise à disposition des managers du TTO,
- **faire signer** par les deux capitaines la feuille de match,
- **s'assurer de la tenue** des joueurs de champ et des gardiens de but, du port du brassard de capitaine.

**Pendant la rencontre**, il doit être en relation constante avec les JA pour :

- contrôler le travail du secrétaire et le chronométreur dans la manipulation du tableau mural et/ou des chronomètres,
- coordonner le rapprochement entre les notes des arbitres et celles de la table,
- fournir aux JA s'il le juge utile ou s'ils le demandent une information ou un avis tel que le prévoit le règlement de jeu,
- signaler aux JA, lors d'un arrêt de jeu, le mauvais comportement de joueurs et de toute personne se trouvant sur le banc des remplaçants,
- signaler également les joueurs qui saignent ou ont du sang sur le maillot,
- vérifier l'attitude et les paroles du speaker et/ou de l'animateur et l'attitude et le comportement des personnes ayant pris place sur les bancs, surveiller les entrées et sorties des joueurs et la pénétration de tout officiel ou joueur non autorisé sur l'aire de jeu, ainsi qu'à tout jet d'objet.

**A la pause**, il doit:

- contrôler le retour des participants et des JA aux vestiaires,
- vérifier la feuille de marque et informer les JA des anomalies ou erreurs constatées s'il y a lieu.

**A la fin de la rencontre**, il doit:

- contrôler le retour des participants et des arbitres au vestiaire,
- vérifier le bon déroulement des formalités de fin de rencontre dans le local approprié ou dans le vestiaire des arbitres.
- En cas de réclamation, il contresigne la feuille de match pour confirmer qu'il a assisté aux diverses opérations.

### **4. Formation : il participe à la formation et à la progression des jeunes arbitres**

**A la fin de la rencontre**, il doit:

- rendre compte aux jeunes arbitres de leur prestation,
- faire le point avec eux sur les points forts, points faibles, et ressortir les points à travailler,
- rassurer si nécessaire, encourager s'il le faut, resituer si besoin,
- remplir et renseigner le carnet des jeunes arbitres, une fiche d'évaluation.

**Pendant la saison**, il doit:

- participer aux actions d'information et de formation mises en place par le comité et/ou la ligue,
- s'informer sur les évolutions du jeu et des règles.
- **L'accompagnateur est un formateur de jeunes arbitres !**

## **5. Les outils de l'accompagnateur**

***Pour remplir ses missions, son rôle et ses fonctions, l'accompagnateur doit avoir pour chaque rencontre:***

- Sa licence, son attestation d'accompagnateur,
- Les statuts et règlements,
- Le code d'arbitrage,
- Un jeu de cartons (verts, jaune et rouge)
- Les feuilles de suivi de l'accompagnateur
- Une feuille de table et des stylos,
- Une feuille de match, (en réserve)
- Des feuilles d'exclusions de 2'
- Un sifflet, un chronomètre.

# RAPPORT DE SUIVI JA - LIGUE DE PICARDIE DE HANDBALL

**Accompagnateur :**

**Date :**

**Arbitre(s) :**

**Club(s) :**

**Match :**

**Catégorie et niveau :**

|       |     |
|-------|-----|
| Score |     |
| MT    | FIN |
|       |     |

|   | NIVEAU 1<br>« INSUFFISANT »                                  | NIVEAU 2<br>« PASSABLE »   | NIVEAU 3<br>« ASSEZ BIEN »                                  | NIVEAU 4<br>« BIEN »  |
|---|--|--|---|---|
| <b>CONNAISSANCE ET UTILISATION DES GESTES</b> | Ne les connaît pas.<br>Ne les utilise pas.                   | En connaît un peu.<br>Essaye de les utiliser maladroitement.                           | Connait les gestes.<br>Ne sont pas toujours précis, clairs. | Les gestes sont instantanés utilisés selon une codification précise et rigoureuse.<br>Se fait comprendre.                                 |
| <b>COUPS DE SIFFLET</b>                       | N'ose pas siffler.   | De faible intensité avec des oublis et des contretemps.                                | Siffle tout (parfois trop).<br>Se fait entendre.            | Coups de sifflet précis, utilisés à bon escient.<br>Intensité modulée selon la gravité de la faute.                                       |
| <b>ERREURS</b>                                | Très nombreuses.   | Relativement fréquentes.   | Connait le code d'arbitrage mais commet quelques erreurs.   | Très rares.<br>Sait discerner le responsable de la faute dans le rapport attaquant-défenseur.   |
| <b>AUTORITE PRESENCE</b>                      | Ne contrôle pas.<br>Complètement dépassé par les évènements. | Hésite.<br>Se laisse influencer.   | Réussit à faire appliquer le code d'arbitrage.              | S'assure de la conformité de la rencontre (licence-chrono ...).<br>Sait imposer sa décision.<br>N'hésite pas à sanctionner si besoin est. |
| <b>PLACEMENTS DEPLACEMENTS</b>                | Suit le match de loin.<br>Ne bouge pas.                      | Se déplace un peu mais de façon identique ou peut gêner les joueurs par son placement. | En retard par rapport à l'action ou à contretemps.          | Attentif, sait occuper l'espace de jeu.<br>Se déplace selon la meilleure trajectoire et le bon timing pour être placé selon l'action.     |

*NB : Pour chacun des 5 critères, cochez la case correspondante au niveau atteint. Entourez le ou les critères à travailler prioritairement pour le JA.*