

Guide d'aide à l'évaluation des compétences au J.A.P

JE **J**OUER



J' **A**RBITRER



JE **P**ARTICIPER



JE JOUE



Evaluation des compétences de JOUEUR

**Cahier technique
7 – 11 ans**

DRIBBLER :

JD1	- main forte et main faible	D3
JD2	- protéger le ballon face à un défenseur : garder le contrôle du ballon sous une pression défensive	D10
JD3	- en changeant de main pour passer un défenseur	D6
JD4	- aller tirer en dribblant : enchaîner dribble et tir	TC11

PASSER :

JP1	- à un partenaire immobile	P1
JP2	- à un joueur seul : passe à un partenaire qui se déplace	P7
JP3	- face à un défenseur : passe à un partenaire malgré une pression défensive	P8
JP4	- en lancer de contre-attaque à une main à un joueur qui se déplace	P5 + P10 (j'apprends)

TIRER :

JT1	- en course après dribble (main forte / main faible)	T6
JT2	- en course après passe (main forte / main faible)	T10
JT3	- en course avec pression défensive	TC6
JT4	- à mi-distance après dribble	T11

REGARDER :

Attaquant :

JR1	- porteur : jouer le 1c1 : fixer passer ou tirer	D12 + TC12
JR2	- non porteur : se démarquer, se déplacer pour faciliter l'action du porteur, occuper les espaces libres, ne pas rester dans l'espace de jeu direct du porteur	P12
JR3	- sait réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : participer à une contre-attaque, au repli défensif	TC12

Défenseur :

JR4	- sait gêner la passe sur un non porteur	P12
-----	------------------------------------------	-----



J'ARBITRE

Evaluation des compétences d'ARBITRE		Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans
SIFFLER LES SORTIES		Situations-jeux du 7-11 ans
<p>La ligne ne fait pas partie du terrain. Le ballon est sorti lorsqu'il touche le sol, un joueur, une personne ou un obstacle en dehors des limites du terrain. Un porteur de balle est sorti lorsqu'il touche le sol SUR ou EN DEHORS des limites du terrain. Un joueur chargé de la remise en jeu ne doit pas marcher dans le terrain avant d'avoir lâché le ballon.</p>		
AS1	Repérer les sorties du ballon	T1, P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, Match
AS2	Repérer les sorties du porteur de balle	P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, T12, Match
AS3	Repérer le joueur responsable de la sortie	P1, P2, P4, P5, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D6, D8, D9, D10, D11, D12, T12, Match
AS4	Repérer les mauvaises remises en jeu	P3, P4, P6, P7, P8, P9, , P11, P12, T12, Match
SIFFLER LES MARCHERS		Situations-jeux du 7-11 ans
<p>Le marcher : est le déplacement illégal d'un ou des deux pieds d'un joueur qui tient le ballon. Le pivot : il y a pivot lorsqu'un joueur qui contrôle un ballon, à l'arrêt, déplace le même pied dans n'importe quelle direction alors que l'autre pied (appelé pied de pivot) reste en contact avec le sol. Choix du pied de pivot : Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il a les 2 pieds au sol a le choix du pied de pivot. Un joueur qui reçoit le ballon alors qu'il est en mouvement ou qu'il dribble peut s'arrêter de deux façons : - arrêt simultané : choix du pied de pivot - arrêt alternatif : le premier pied posé au sol est le pied de pivot Après avoir choisi son pied de pivot : - pour passer ou tirer, le joueur peut lever son pied de pivot à condition qu'il lâche le ballon avant que son pied de pivot ne retouche le sol. - pour partir en dribble, il devra lâcher le ballon avant de lever son pied de pivot.</p>		
AM1	Repérer les marchers sur les arrêts	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D7, D8, Match
AM2	Repérer les marchers sur le pied de pivot	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D8, Match
AM3	Repérer les marchers sur les départs en dribble	D2, D4, D6, D7, D8, D9, D12, Match
AM4	Repérer les marchers sur le tir en course	T2, T4, T6, T8, T10, TC10, Match





J'ARBITRE

Evaluation des compétences d'ARBITRE

Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans

SIFFLER LES DRIBBLES IRREGULIERS

Situations-jeux / ateliers du 7-11 ans

Il n'est pas autorisé de :

- Toucher le ballon à deux mains entre deux dribbles
- Porter le ballon (main sous le ballon) entre deux dribbles
- Dribbler une seconde fois après avoir arrêté son dribble (reprise de dribble).

Attention : les pertes accidentelles du ballon avant ou après un dribble comme les tentatives d'interceptions ne sont pas considérées comme des dribbles.

AD1	Repérer les dribbles à deux mains	D1 à D12, T11, Match
AD2	Repérer les porters de balle	D1 à D12, T11, Match
AD3	Repérer les reprises de dribble	D1 à D12, T11, Match
AD4	Ne pas sanctionner les pertes accidentelles	D5, D6, D12, Match

SIFFLER LES CONTACTS

Situations-jeux / ateliers du 7-11 ans

Il est permis de :

- o Défendre avec son torse si on ne va pas au contact de l'adversaire
- o Se déplacer en maintenant sa position de défense avec un contact sur le torse en reculant ou se déplaçant sur le coté

Il n'est pas autorisé de :

- o Défendre avec les mains ou l'avant bras posé sur l'adversaire
- o Jouer le ballon en créant un contact avec les bras, les épaules, les hanches, les cuisses, ou dans le dos de l'adversaire
- o Entrer en contact avec l'adversaire en avançant vers lui
- o Percuter le torse de l'adversaire : c'est une charge (passage en force)

Réparation des fautes :

- o Si le joueur ne tirait pas, il n'y a pas de lancers-francs mais une remise en jeu derrière la ligne de la touche la plus proche

Si le joueur tirait :

- ⇒ si le tir est raté : il y a 2 lancers francs
- ⇒ si le tir est réussi : il faut accorder le panier + 1 lancer-franc

AC1	Repérer les contacts irréguliers sur un porteur de balle	D6, D7, D8, T6, T12, TC6, TC10, C11, TC12, P2, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, Match
AC2	Repérer les contacts irréguliers sur un tireur	T6, T12, TC6, TC10, TC11, TC12, P12, Match
AC3	Repérer les contacts irréguliers sur un non-porteur	P2, P3, P4, P6, P7, T12, Match
AC4	Repérer les contacts irréguliers des attaquants	D6, D7, D8, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T6, T12, TC6, TC10, TC11, TC12, Match





JE PARTICIPE

Evaluation des compétences de PARTICIPANT		Connaissances règlement Cahier technique 7 – 11 ans
TENIR LA FEUILLE DE MARQUE		Situations-jeux du 7-11 ans
PF1	Compter les points lors d'un jeu à l'entraînement (au moins deux fois)	P1, P2, P3, P4, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T1, T5, D2, D3, D4, D6, D11, D12
PF2	Compter les points (support papier) lors d'un match à l'entraînement	Match
PF3	Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte	Match
PF4	Tenir une feuille de marque lors d'une rencontre sous la surveillance d'un adulte	Match
CHRONOMETRER		Situations-jeux du 7-11 ans
PC1	Chronométrer un jeu à l'entraînement (temps non décompté)	P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, T3, D1, D6
PC2	Chronométrer un match à l'entraînement (temps décompté)	Match
PC3	Chronométrer lors d'une rencontre avec l'aide d'un adulte	Match
PC4	Chronométrer lors d'une rencontre sous la surveillance d'un adulte	Match
AIDER A L'ENCADREMENT		Situations-jeux du 7-11 ans
PE1	Installer/ranger le matériel pour un jeu selon un schéma ou les consignes de l'entraîneur	E1, E2, E3, E7, E8, E9, E12, P1, P2, P4, T1, T3, T5, D3, D4, D8, D9, D11, D12
PE2	Faire respecter une consigne technique lors d'un atelier à l'entraînement	Utiliser de préférence le recto des fiches : P1, P3, P4, P5, P7, T1, T2, T4, T5, T6, T8, T10, T11, D3, D4, D6, D9, D10, D11
PE3	Installer et ranger du matériel sur un jeu lors d'un plateau	Pages 108 à 113
PE4	Choisir et animer un jeu lors d'un plateau	Pages 108 à 113
PARTICIPER A LA VIE DU CLUB		
PV1	Participer aux tâches liées à son équipe : maillots, goûters, déplacements	
PV2	Etre régulier et ponctuel aux entraînements et aux matchs – Prévenir en cas d'absence	
PV3	Participer aux animations : fêtes, tombolas, calendriers, lotos...et aussi assister aux rencontres d'autres équipes du club	
PV4	Participer à l'assemblée générale du club	