

CARTE JAP

Guide d'aide à l'évaluation des compétences

Je joue,



J'arbitre,



Je participe.



Je Joue



Compétences JOUEUR		C T 7 - 11 ans
DRIBBLER :		
AD1	main forte et main faible	D3
AD2	protéger le ballon face à un défenseur : garder le contrôle du ballon sous une pression défensive	D10
AD3	en changeant de main pour passer un défenseur	D6
AD4	aller tirer en dribblant : enchaîner dribble et tir	TC11
PASSER :		
AP1	à un partenaire immobile	P1
AP2	à un joueur seul : passe à un partenaire qui se déplace	P7
AP3	face à un défenseur : passe à un partenaire malgré une pression défensive	P8
AP4	en lancer de contre-attaque à une main à un joueur qui se déplace	P5 + P10 (j'apprends)
TIRER :		
AT1	en course après dribble (main forte / main faible)	T6
AT2	en course après passe (main forte / main faible)	T10
AT3	en course avec pression défensive	TC6
AT4	à mi-distance après dribble	T11
REGARDER :		
Attaquant :		
AR1	porteur : jouer le 1c1 : fixer passer ou tirer	D12 + TC12
AR2	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
AR3	sait réagir rapidement au changement de statut attaquant/défenseur : participer à une contre-attaque, au repli défensif	TC12
Défenseur :		
AR4	sait gêner la passe sur un non porteur	P12

J'Arbitre



	Compétences d'ARBITRE	Connaissances règlement - C T 7 – 11 ans
	SIFFLER LES SORTIES	Situations-jeux du 7-11 ans
	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 lâcher le ballon	
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 MARCHER	Situations-jeux du 7-11 ans
	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.	
AM1	Repérer le marcher sur les arrêts	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D7, D8.Match
AM2	Repérer le marcher sur le pied de pivot	P1, P2, P3, P4, P5, P6, P7, P8, P9, P10, P11, P12, D8.Match
AM3	Repérer le marcher sur les départs en dribble	D2, D4, D6, D7, D8, D9, D12.Match
AM4	Repérer le marcher sur le tir en course	T2, T4, T6, T8, T10.TC10 Match

J'Arbitre



	Compétences d'ARBITRE	Connaissances règlement - C T 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 - De 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 : - Défendre avec son torse si on ne va pas au contact de l'adversaire Se déplacer en maintenant sa position de défense avec un contact sur le torse en reculant ou se déplaçant sur le côté Il n'est pas autorisé de : - Défendre avec les mains ou l'avant bras posé sur l'adversaire - Jouer le ballon en créant un contact avec les bras, les épaules, les hanches, les cuisses, ou dans le dos de l'adversaire - Entrer en contact avec l'adversaire en avançant vers lui Percuter le torse de l'adversaire : c'est une charge (passage en force) Réparation des fautes : - 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-TC11-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



	Compétences de PARTICIPANT	Connaissances règlement – C T 7 – 11 ans
	TENIR LA FEUILLE DE MARQUE	Situations-jeux du 7-11
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
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	Page 108 à 113
PE4	Choisir et animer un jeu lors d'un plateau	Page 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, tombola, calendrier, loto...et aussi assister aux rencontres d'autres équipes du club	
PV4	Participer à l'assemblée générale du club	