

L' « Ecole Française de Squash »

ÉCOLE FRANÇAISE de SQUASH



Rejoignez le parcours

Sommaire

- Le Public « Jeune »
- Le Mini-Squash
 - Les Compétences de l'Animateur Mini-Squash
 - Les Objectifs
 - La Séance
 - Les Outils Pédagogiques
 - Les Outils de Communication
- L'École des Jeunes
 - Les Compétences de l'Animateur « Ecole des Jeunes »
 - La Séance
 - Les Différents Coups Techniques
 - Les Outils Pédagogiques
 - ✓ « Mon Passeport »
 - ✓ Les « Balles »
 - ✓ Les Formations « Jeune Officiel »
 - Les Outils de Communication

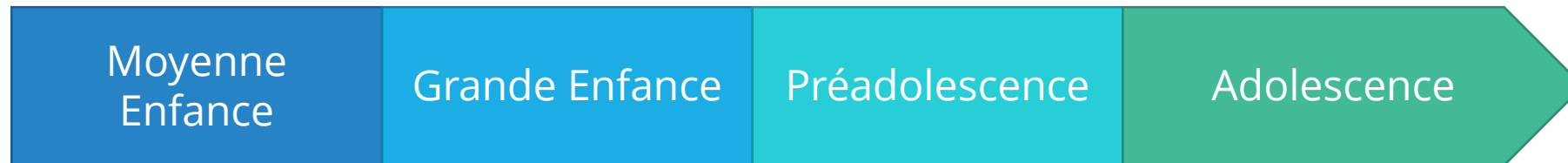
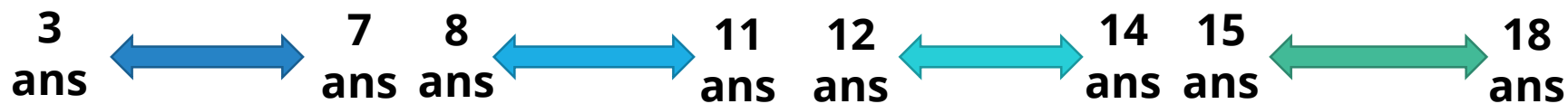
Le Public « Jeune »

- De 3 à 7 ans : La Moyenne Enfance

- De 7 à 11 ans : La Grande Enfance

- De 11 à 15 ans : La Préadolescence

- De 15 à 18 ans : L'Adolescence



Le Mini-Squash

LA MOYENNE ENFANCE
(de 3 à 7 ans)



Les Compétences de l'Animateur Mini-Squash

SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
<ul style="list-style-type: none">• Connaître une multitude de jeux variés et ludiques faisant référence à et suscitant l'imaginaire• Connaître les bases de l'échauffement, des étirements et de la coordination motrice générale	<ul style="list-style-type: none">• Proposer des séances courtes (45' à 1h)• Mixer les enfants• Mise en place de l'échauffement articulaire et musculaire et les étirements pour accompagner l'enfant dans la découverte de son corps• Varier et multiplier les jeux• Développer la motricité de base (coordination, équilibre, vitesse)• Matérialiser les espaces de jeu et les cibles• Démontrer plus qu'expliquer• Garantir la sécurité• Pas d'effort trop intense et pas de charge	<ul style="list-style-type: none">• Fixer des repères et des limites• Donner des responsabilités (ramasser le matériel)• Laisser les enfants faire seuls• Encourager, féliciter et récompenser• Favoriser le travail en collaboration avec les autres

Les Objectifs

- Séduire les plus jeunes enfants grâce à des approches multiples (ludique, éducative, sécuritaire et pédagogique) qui font du squash un sport formateur qui peut se pratiquer dès le plus jeune âge (Le Mini-Squash doit permettre de ne plus considérer le Squash uniquement comme un sport d'adultes).
- Faire découvrir l'activité à travers la pédagogie du jeu.
- Construire les séances Mini-Squash avec pour leitmotiv la recherche systématique du plaisir chez l'enfant
- Développer les habiletés motrices générales (courir, sauter, lancer, renvoyer et attraper) et les capacités physiques générales adaptées à l'âge de l'enfant (vitesse, coordination) tout en s'amusant.
- Favoriser les apprentissages de toute sorte pour accompagner l'enfant à évoluer en autonomie dans sa pratique tout en préservant son intégrité physique
- Transmettre les valeurs du sport à travers une pratique responsable, solidaire, loyale et respectueuse

La Séance

- **Conception :**

- ✓ Approche ludique : Organisation de matchs aménagés, de jeux variés et simples (murs garantis du retour de la balle).
- ✓ Approche éducative : Développement des capacités motrices, intellectuelles, affectives et sociales, sans dénaturer le sport codifié.
- ✓ Approche pédagogique : Espaces de jeu et matériels adaptés à l'enfant, son âge et son niveau.
- ✓ Approche sécuritaire : Encadrement diplômé, port des lunettes obligatoires, effectifs limités sur le court.

- **Nombre de séances hebdomadaires : 1**

- **Durée de séance : 45' à 1h = volume horaire conseillé pour élaborer tous les thèmes du développement en 1 séance**

- **Effectif : 8 enfants sur 1 seul court => SECURITE**

- ✓ Plus de 8 enfants sur 1 court, trop nombreux, trop de risque
- ✓ Plus d'1 court, problème de surveillance

La Séance

- Exercices :

- ✓ *Courts* : 5 à 10 min par exercice maximum

- ✓ *Variés* : Explorer tous les thèmes de développement (motricité, trajectoires, jeux et sports associés)

- ✓ *Ludiques* : toujours s'assurer de la notion de plaisir chez les enfants

- ✓ *Imagés* : Concrétisation de l'exercice et des conseils pour les enfants (démonstration)

- ✓ *En Atelier* : Répartition des enfants et du matériel

- ✓ *Sécurisés* : Surveillance perpétuelle et aménagement matériel et humain

La Séance

- Déroulement d'une séance type de 45 minutes :
 - ✓ Echauffement articulaire (5')
 - ✓ Coordination motrice (déplacements et/ou équilibre) (5 à 10')
 - ✓ Analyse des trajectoires (prise d'information) (5 à 10')
 - ✓ Maîtrise des trajectoires (envoi et renvoi) (5 à 10')
 - ✓ Matchs aménagés (5 à 10')
 - ✓ Jeux et sports associés (5 à 10')

Les Outils Pédagogiques

- Le Kit Pédagogique Mini-Squash



Les Outils Pédagogiques

- Le Manuel Pédagogique



- *Non exhaustif* : un moyen et non un objectif
- *Riche* : Plus de 40 exercices
- *Ludique* : sous forme de jeux
- *Organisé* :
 - Développement moteur : Equilibre et Déplacement
 - Maîtrise des trajectoires
 - Sports associés
- *Détaillé* : Description et illustration des exercices (photos et vidéos)

- Le DVD Pédagogique



Les Outils Pédagogiques

- Les Tests « Mini »

- **Evolutif** : 3 tests à difficultés différentes :

- Mini de Bronze
- Mini d'Argent
- Mini d'Or



- **Encourageant** : Possibilité de récompenser l'enfant (diplômes, médailles brochées bronze, argent et or)



- **Complet** : reprennent les différents thèmes du manuel

- Développement moteur : Equilibre et Déplacement
- Maîtrise des trajectoires : Jonglage, envois et renvois de balle

- **Périodique** : organisable 1 à 2 fois par an

Les Outils de Communication



Une Mascotte



Un Teaser

Une Affiche



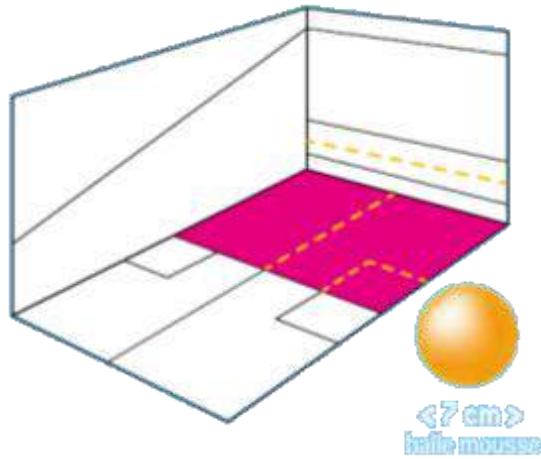
Un Logo



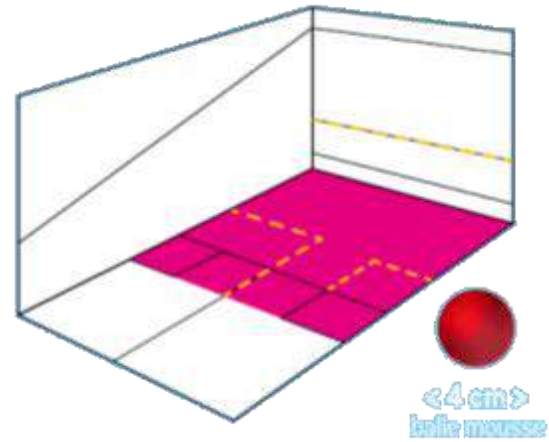
Des Flyers

La Découverte du Match : Le Match Aménagé

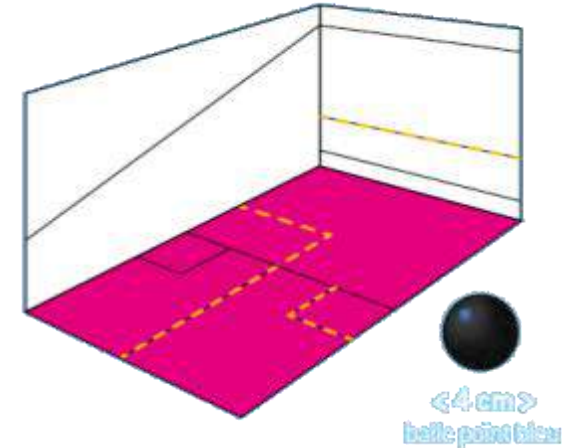
Le Jeu devant



Le Jeu $\frac{3}{4}$ longueur



Le Service Aménagé



Aménagement de l'espace de jeu et choix de la balle adaptés au niveau de l'enfant

Mini de BRONZE



Mini d'ARGENT



Mini d'OR



Aire de jeux autorisée au sol



Lignes de délimitation pour le service

L'Ecole des Jeunes

De la Grande Enfance à l'Âge Adulte
(DE 7 À 18 ANS)



ÉCOLE FRANÇAISE
de SQUASH



SQUASH
FÉDÉRATION FRANÇAISE

Les Compétences de l'Animateur « Ecole des Jeunes »

SAVOIRS	SAVOIR-FAIRE	SAVOIR-ÊTRE
<ul style="list-style-type: none"> • Maîtriser la diversité des caractéristiques des enfants (âge, niveau, sexe, vécu, affinités,...) • Connaître les fondamentaux technico-tactiques de base • Connaître les règles du jeu et d'arbitrage • Connaître les bases de l'échauffement, des étirements et de la coordination motrice 	<ul style="list-style-type: none"> • Développer une coordination motrice plus spécifique à l'activité, les dissociations segmentaires, la technique, le geste, la précision, l'adresse et la vitesse d'exécution • Développer des schémas tactiques simples • Expliquer clairement et précisément, et démontrer • Maîtriser la distribution en coup par coup • Matérialiser les cibles et les objectifs à atteindre • Mettre en place des challenges et accompagner en compétition • Mener des séances d'échauffement, d'étirements et de gainage • Garantir la sécurité • Gérer un groupe 	<ul style="list-style-type: none"> • Apprendre, respecter et faire respecter les règles de société et de groupe, veiller aux abus • Donner des responsabilités (Arbitrage, échauffement) et rendre autonome le jeune • Développer l'esprit de groupe • Accompagner dans la gestion des émotions • Encourager, féliciter et récompenser • Encourager à regarder du squash de Haut Niveau • Avoir de l'humour

La Séance

- Objectifs

- ✓ Favoriser l'acquisition des 2 premiers niveaux de compétences technico-tactiques « Balle »
 - Apprentissage et consolidation des fondamentaux tactiques (déplacer l'adversaire, occuper le T et regarder la balle), techniques (la prise et les actions du T au T) et des coups de base (// - X – DM - Service)
 - Découverte des premiers coups avancés (Amorti, Retour de service)
- ✓ Développer les habilités physiques (coordination, dissociations segmentaires, gainage) et mentales générales (combativité, rigueur, gestion des émotions, estime et confiance en soi)
- ✓ Favoriser l'apprentissage des règles et faire découvrir l'arbitrage
- ✓ Faire découvrir la compétition
- ✓ Garantir la sécurité dans les séances (lunettes obligatoires, effectifs sur le court)

La Séance

- **Conception :**

- ✓ *Ludique* : Toujours s'assurer de la notion de plaisir chez les enfants, laisser une grande place au jeu et au match
- ✓ *Thématisée* : Construire la séance autour d'un ou deux thèmes de maîtrise des trajectoires maximum, s'y tenir tout au long de la séance
- ✓ *Répétée* : Favoriser la reproduction maximum du geste pour que ce dernier soit maîtrisé et automatisé
- ✓ *Dynamique* : Mettre les enfants toujours en action, en mouvement (mise en place d'ateliers secondaires de travail)
- ✓ *Evolutive* : Simplifier ou complexifier les exercices (cibles, distribution, position,...) pour favoriser la progression
- ✓ *Corrigée* : Choisir une action technique du T au T qui pose problème et la corriger pour favoriser l'atteinte de la cible (PAPA,...)
- ✓ *Imagée* : Réaliser systématiquement des démonstrations pour que la tâche devienne concrète pour l'élève
- ✓ *Sécurisée* : Surveiller perpétuellement, aménager le matériel et les espaces et obliger le port des LUNETTES DE PROTECTION

- **Nombre de séances hebdomadaires : 1 à 3**

- **Durée de séance : 1h/1h30**

- **Effectif : 4 enfants par court max. (Pour garantir la SECURITE et un TEMPS EFFECTIF DE JEU suffisant)**

La Séance

- Déroulement d'une séance type de 40 minutes :
 - ✓ Echauffement articulaire et musculaire (5')
 - ✓ Distribution pour travailler 1 coup/1 côté (20 à 25')
 - ✓ Jeux ou matchs à thème sur le coup et le côté travaillés (10' à 15')

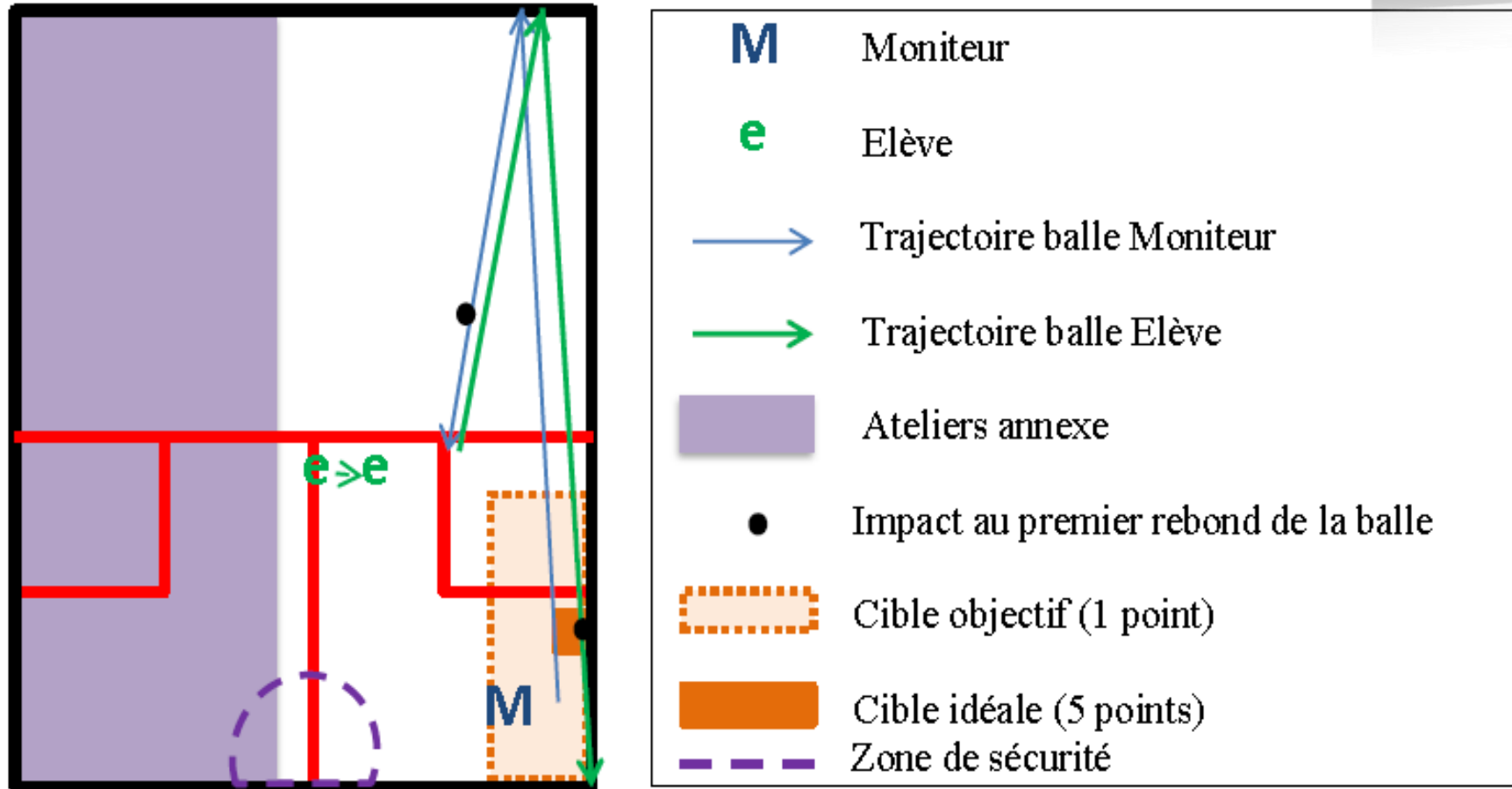
La Séance

- Déroulement d'une séance type d'1 heure :
 - ✓ Echauffement articulaire et musculaire (10')
 - ✓ Distribution avec évolutions pour travailler 1 coup/1 côté + ateliers annexes (25 à 30')
 - Ou** Distribution avec évolutions pour travailler 2 coups/1 côté ou 1 coup/2 côtés (2 x 15')
 - ✓ Jeux ou matchs à thème sur le(s) coup(s) et le(s) côté(s) travaillé(s) (20' à 25')

La Séance



- Organisation de la distribution avec ateliers annexes



Clip pédagogique sur le travail de distribution avec ateliers annexes

Les Différents Coups Techniques

- **Les Coups de Base**
 - Le Service
 - La Parallèle
 - Les Croisés rentrant et sortant
 - Le Double-Mur rentrant
- **Les Coups Avancés**
 - Le Retour de Service
 - L'Amorti
 - La Volée Longue
 - Le Lob
 - Le Double-Mur Sortant
 - La Frappe Courte
- **Les Coups Evolués**
 - La Volée Amortie
 - La Volée Lobée
 - La Volée Frappe Courte
 - La Volée Haute

Les Outils Pédagogiques

- Les Kits Pédagogiques spéciaux « Coordination » et « Proprio »



4 Trainer
KIT SPECIAL
COORDINATION



4 Trainer
KIT SPECIAL
PROPRIO

Les Outils Pédagogiques

- Les Clips Pédagogiques Ecole Française de Squash

46 clips pédagogiques présentant des mises en situation et exercices de solo, de distribution, de gammes, de jeux à thème sur les différents coups de base et avancés du squash



Les Outils Pédagogiques

- « Mon Passeport »



Animation « Ecole des Jeunes »

Les Outils Pédagogiques

- Les « Balles »

- *Evaluation continue :*

- Dispositif d'évaluation continue sur des phases de jeu/match de la progression technico-tactique des jeunes squasheurs (Pas de test contrairement au Mini-Squash)
 - Acquisition d'une compétence lorsque l'éducateur considère que le jeune maîtrise une nouvelle habileté, qu'il l'a met en œuvre en situation de match et qu'elle fait partie intégrante de son jeu

- *Evolutif* → 6 niveaux de progression technico-tactique :

- « Balle point bleu »
 - « Balle point rouge »
 - « Balle point blanc »
 - « Balle 1 point jaune »
 - « Balle 2 points jaunes »
 - « Balle Blanche »



Pour valider un niveau de « Balle », il faut avoir validé les niveaux de « Balle » inférieurs.

- *Encourageant* : Possibilité de récompenser l'enfant (médailles brochées)

Les « Balles »

- Les 6 niveaux de progression :

- La Balle point bleu – 8 compétences à acquérir sur 10

Objectifs pédagogiques : Le service, le retour de service après rebond, le regard de la balle, la mise à distance, la préparation, la prise, les trajectoires de base (//, X et DM) sans déplacement et avec déplacement avant.

- La Balle point rouge – 8 compétences à acquérir sur 10

Objectifs pédagogiques : Le service haut, le retour de service en parallèle, la reprise d'appui, le déplacement, la préparation tôt, la reprise d'appui, les trajectoires de base (//, X et DM) et les amortis sans déplacement et avec déplacement avant, le remplacement tôt.

- La Balle point blanc – 10 compétences à acquérir sur 12

Objectifs pédagogiques : Le service qui touche le latéral, le retour de service à la volée, la reprise d'appui tôt, le placement en équilibre, l'appui inversé, les trajectoires de base (//, X, DM) depuis l'arrière du court, les coups avancés (les amortis parallèle et croisé, l'interception à la volée), le remplacement bien orienté.

- La Balle 1 point jaune – 10 compétences à acquérir sur 12

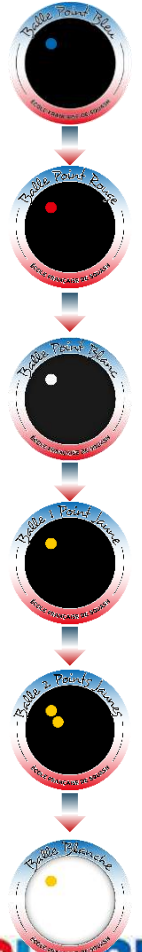
Objectifs pédagogiques : Le service tendu et lobé, le retour de service en volée parallèle, l'explosivité du 1^{er} pas de déplacement, les trajectoires de base rentrantes et sortantes de tous les endroits du court, les coups avancés (amorti, volée, lob) du milieu et l'avant du court.

- La Balle 2 points jaunes – 10 compétences à acquérir sur 12

Objectifs pédagogiques : La variation des trajectoires au service, le transfert de poids, les frappes longues sous la ligne de service, le choix de double-mur en fonction de la situation, les coups avancés (amorti et lob) de l'arrière du court, la volée amortie, la frappe courte.

- La Balle blanche – 10 compétences à acquérir sur 12

Objectifs pédagogiques : Le choix du service adapté à l'adversaire, la variation des hauteurs et des rythmes de balle, la fixation, les coups évolués (volée haute, volée lobée, volée frappe courte), le tôt/tard, la création d'incertitudes.



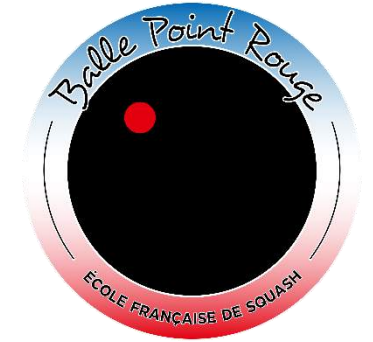
Les « Balles »



- **Compétences du Niveau « Balle Point Bleu »**

1. Je sais servir des deux côtés
2. Je sais retourner le service de mon adversaire après le rebond de la balle au sol
3. Je ne quitte pas la balle des yeux
4. Je me place à bonne distance de la balle
5. Je prépare ma raquette avant de frapper la balle
6. Je tiens ma raquette avec une bonne prise qui me permet de frapper avec un tamis légèrement ouvert (plan de frappe)
7. Je renvoie des balles en parallèle derrière la ligne de service depuis le milieu ou l'avant du court
8. Je renvoie des balles en croisé derrière le ligne de service depuis le milieu ou l'avant du court
9. Je renvoie des balles en utilisant des trajectoires indirectes sur le mur latéral
10. Je suis capable de faire des contre-amortis sur les balles courtes de mon adversaire

Les « Balles »



- **Compétences du Niveau « Balle Point Rouge »**

1. Je sais servir haut sur le mur frontal et derrière le carré de service sans que la balle ne touche la vitre arrière
2. Je sais retourner le service de mon adversaire après le rebond de la balle au sol en parallèle au fond du court
3. Je suis capable de faire une reprise d'appui au démarrage de mon déplacement
4. Je me déplace avec peu d'appuis
5. Je prépare ma raquette pendant mon déplacement
6. Je renvoie des balles en parallèle derrière le carré de service depuis le milieu et l'avant du court
7. Je renvoie des balles en croisé qui touche le mur latéral derrière le carré de service depuis le milieu et l'avant du court
8. Je renvoie des balles en double mur rentrant depuis la ligne arrière du carré de service
9. Je renvoie des balles en amorti depuis le milieu du court et l'avant du court
10. Je me replace au T après avoir frappé la balle sans attendre

Les « Balles »



- **Compétences du Niveau « Balle Point Blanc »**

1. Je maîtrise le service qui vient toucher le mur latéral
2. Je sais retourner le service de mon adversaire à la volée
3. Je suis capable de faire une reprise d'appui au moment du point d'impact de mon adversaire
4. Je suis en équilibre pendant la frappe de ma balle
5. Je suis capable de frapper la balle avec les appuis ouverts (pieds inversés) en étant bien orienté
6. Je renvoie des balles en parallèle derrière le carré de service depuis l'arrière du court
7. Je renvoie des balles en croisé qui touche le mur latéral derrière le carré de service depuis l'arrière du court
8. Je renvoie des balles en double mur rentrant depuis l'arrière du court avant que la balle ne touche la vitre arrière
9. Je renvoie des balles en amorti parallèle depuis le milieu du court et l'avant du court
10. Je renvoie des balles en amorti croisé depuis le milieu et l'avant du court
11. Je suis capable d'intercepter la balle à la volée
12. Je me replace au T les pieds orientés face au frontal, le regard toujours sur la balle

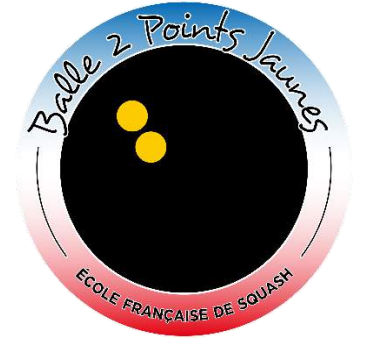
Les « Balles »



• Compétences du Niveau « Balle 1 Point Jaune »

1. Je maîtrise le service qui vient toucher le mur latéral aussi bien tendu que lobé
2. Je sais retourner le service de mon adversaire en volée parallèle
3. J'ai un premier pas explosif au démarrage de mon déplacement pour ralentir sur mon placement
4. Je renvoie des balles parallèles derrière le carré de service, après que la balle est touchée la vitre arrière
5. Je suis capable de renvoyer des balles en croisé rentrants et en croisés sortants depuis tous les endroits du court
6. Je suis capable de renvoyer des doubles-murs rentrants et des doubles-murs sortants depuis tous les endroits du court
7. Je renvoie des balles en amorti croisé qui vont chercher le nick sur le mur latéral au 1er au premier rebond depuis le milieu et l'avant du court
8. Je renvoie des balles en amorti croisé qui vont chercher le nick sur le mur latéral au 2e rebond depuis le milieu et l'avant du court
9. J'intercepte des balles en volée longue parallèle
10. J'intercepte des balles en volée longue croisée qui touche le mur latéral derrière le carré de service
11. J'intercepte des balles en volée longue croisée qui vont chercher le nick sur le mur latéral au 2e rebond derrière le carré de service
12. Je renvoie des balles en lob depuis le milieu et l'avant du court

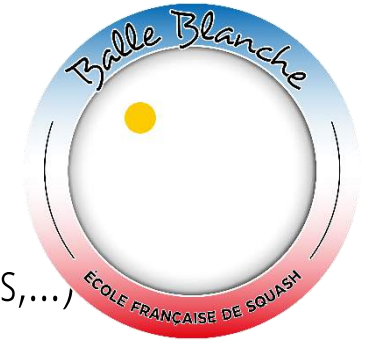
Les « Balles »



- **Compétences du Niveau « Balle 2 Points Jaunes »**

1. Je suis capable de varier les trajectoires de mes services sur toute la durée du match
2. Je suis capable de frapper en faisant un transfert du poids du corps
3. Je renvoie des balles parallèles derrière le carré de service en frappant sous la ligne de service
4. Je renvoie des balles croisées derrière le carré de service en frappant sous la ligne de service
5. Je suis capable d'adapter le choix de mon double-mur à la situation
6. Je renvoie des balles en amorti parallèle depuis l'arrière du court
7. J'intercepte des balles en volée amortie
8. Je renvoie des balles en lob parallèle au fond du court depuis le milieu et de l'arrière du court
9. Je renvoie des balles en lob croisé qui touche le mur latéral derrière le carré de service depuis le milieu et l'arrière du court
10. Je maîtrise la frappe courte parallèle
11. Je maîtrise la frappe courte croisée qui va chercher le mur latéral au 1er rebond
12. Je maîtrise la frappe courte croisée qui va chercher le mur latéral au 2e rebond

Les « Balles »

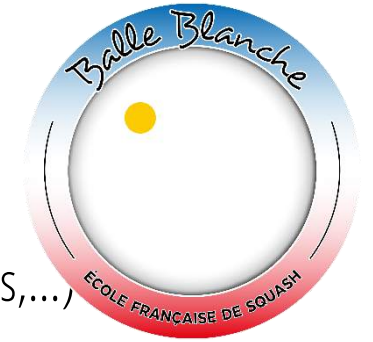


- **Compétences du Niveau « Balle Blanche »**

1. Je suis capable d'adapter mon service par rapport à mon adversaire (attitude, position, points faibles,...)
2. Je suis capable de renvoyer des balles en parallèle en utilisant des hauteurs et des rythmes différents
3. Je suis capable de renvoyer des balles en croisés en utilisant des hauteurs et des rythmes différents
4. Je suis capable de renvoyer des balles en amorti en fixant mon adversaire
5. J'intercepte des balles en volée amortie parallèle
6. J'intercepte des balles en volée amortie croisé qui vont chercher le nick sur le mur latéral au 1er ou au 2e rebond
7. Je suis capable de prendre des balles en volées hautes
8. Je suis capable de renvoyer des balles en volées lobées
9. Je suis capable des balles en volée frappe courte parallèle
10. Je suis capable des balles en volée frappe courte croisée qui vont chercher le mur latéral au 1er rebond
11. Je suis capable de fixer mon adversaire en jouant sur les balles prises tôt et les balles prises tard
12. Je suis capable de varier mes coups et créer des incertitudes chez mon adversaire pendant l'échange



Les « Balles »



- **Compétences du Niveau « Balle Blanche »**

1. Je suis capable d'adapter mon service par rapport à mon adversaire (attitude, position, points faibles,...)
2. Je suis capable de renvoyer des balles en parallèle en utilisant des hauteurs et des rythmes différents
3. Je suis capable de renvoyer des balles en croisés en utilisant des hauteurs et des rythmes différents
4. Je suis capable de renvoyer des balles en amorti en fixant mon adversaire
5. J'intercepte des balles en volée amortie parallèle
6. J'intercepte des balles en volée amortie croisé qui vont chercher le nick sur le mur latéral au 1er ou au 2e rebond
7. Je suis capable de prendre des balles en volées hautes
8. Je suis capable de renvoyer des balles en volées lobées
9. Je suis capable des balles en volée frappe courte parallèle
10. Je suis capable des balles en volée frappe courte croisée qui vont chercher le mur latéral au 1er rebond
11. Je suis capable de fixer mon adversaire en jouant sur les balles prises tôt et les balles prises tard
12. Je suis capable de varier mes coups et créer des incertitudes chez mon adversaire pendant l'échange



Les Outils Pédagogiques

- Les Formations « Jeune Officiel »

- *Formation et Evaluation en Ecole Française de Squash par le « Moniteur de Squash »* : Dispositif de formation continue durant les cycles de l'école des jeunes ou ponctuellement durant un stage

- *Evolutif* → 3 formations

- « Jeune Marqueur »
- « Jeune Arbitre »
- « Jeune Juge »



- *Encourageant* : Possibilité de récompenser l'enfant (Délivrance des diplômes « Jeune Officiel » par le Moniteur de Squash »)

- *Responsabilise* : Participe à l'éducation à la citoyenneté





Les Formations « Jeune Officiel »



Les Formations « Jeune Officiel » d'Arbitrage

- Les diplômes de « **Jeune Officiel** » d'Arbitrage confèrent à leur titulaire la possibilité d'officier des matches en compétition officielle jeune :
 - Des tournois jeunes
 - Des circuits jeunes
 - Des championnats de ligue individuels et par équipes jeunes
 - Des championnats de France individuels et par équipes jeunes

- 2 Niveaux de diplôme d'arbitre

- 1^{er} Niveau : **Jeune Marqueur**

Le diplôme de Jeune Marqueur confère à son titulaire la possibilité d'officier des matches en tant que marqueur

- 2^e Niveau : **Jeune Arbitre**

Le diplôme de Jeune Arbitre confère à son titulaire la possibilité d'officier des matches en tant que marqueur et / ou arbitre

- Perspectives : A partir de 18 ans, le « Jeune Arbitre » peut prétendre à obtenir le diplôme d'Arbitre 1^{er} degré par Validation d'acquis d'expérience (**Prérequis pour la VAE** : Être âgé de 18 ans minimum et avoir officié sur 10 matches en compétitions seniors validés par un Juge Arbitre (*fiche récapitulative d'arbitrage*))



Les Formations « Jeune Officiel »

○ Compétences à acquérir au 1^{er} niveau : « Jeune Marqueur »

- Tenir une feuille de match (technique de rédaction)
- Ponctualité
- Travail en équipe
- Savoir annoncer les fautes en respectant le vocabulaire officiel
- Connaître les annonces officielles de début de match
- Annoncer le score en respectant les annonces officielles
- Parler fort
- Faire des annonces claires et rapides
- Rester concentrer vigilant, neutre
- Faire respecter le code de conduite



○ Compétences à acquérir au 2^e niveau : « Jeune Arbitre »

- Connaître les règles simples
- Connaître la démarche pour donner un let
- Faire respecter le port des lunettes
- Savoir intervenir sur une faute de son marqueur
- Suivre le déroulement du score
- Savoir gérer le temps d'échauffement et le temps entre les jeux
- Prendre des décisions claires et rapides
- Maîtriser la terminologie de l'arbitrage



Les Formations « Jeune Officiel »



La Formation « Jeune Officiel » de Juge-Arbitrage

- Le diplôme de « **Jeune Juge** » confère à leur titulaire la possibilité d'officier des compétitions internes non homologuées et d'assister un Juge Arbitre officiel sur une compétition officielle
- **Compétences à acquérir :**
 - Savoir construire un tableau en ligne
 - Savoir construire un tableau en système de poules
 - Maîtriser le logiciel pour :
 - Inscrire les joueurs
 - Elaborer le tableau
 - Rentrer les résultats

Les Formations « Jeune Officiel »

- Jeune Marqueur

- Epreuve théorique

Épreuve écrite de 30' portant sur les règles relatives au marquage

Barème : un minimum de 13/20 de moyenne est requis pour valider l'épreuve écrite

- Epreuve pratique

Épreuve de mise en situation pratique de marquage

Barème : 4 items sur 7 doivent être validés (dont 2 obligatoires)



- Jeune Arbitre

- Epreuve théorique

Épreuve écrite de 30' portant sur les règles à l'arbitrage

Barème : un minimum de 20/30 de moyenne est requis pour valider l'épreuve écrite

- Epreuve pratique

Épreuve de mise en situation pratique d'arbitrage en tournoi jeune

Barème : 3 items sur 5 doivent être validés (dont 1 obligatoire)

+ Valider l'arbitrage de 5 matches en compétition jeune (fiche récapitulative d'arbitrage)



- Jeune Juge

- Epreuve théorique

Épreuve écrite de 45' portant sur l'élaboration des tableaux (tableau en ligne et poule)

Barème : un minimum de 13/20 de moyenne est requis pour valider l'épreuve écrite

- Epreuve pratique

Épreuve de mise en situation pratique de juge arbitre sur une compétition interne

Barème : 6 items sur 7 doivent être validés



Les Outils de Communication

Des Affiches



Tina

Des Mascottes



Nick



Un Teaser








Des Flyers



Les Outils de Communication



STADES DE DEVELOPPEMENT	OBJECTIFS FEDERAUX	OBJECTIFS TECHNIQUES ET PEDAGOGIQUES	NIVEAU D'ENCADREMENT REQUIS	CARACTERISTIQUES DE LA SEANCE	OUTILS PEDAGOGIQUES	FORMATIONS ET DIPLOMES A ACQUERIR TECHNIQUES ET PEDAGOGIQUES OFFICIELS A ET JA	CATEGORIES PRIVILEGIEES	TYPES DE COMPETITIONS PRIVILEGIEES	LIEUX DE PRATIQUE PRIVILEGIES	
LA DECOUVERTE L'INITIATION - LE MINI-SQUASHEUR 	Favoriser l'accès à la pratique	⇒ Développement des habilités motrices générales ⇒ Découverte des espaces, des trajectoires, de l'adversaire ⇒ Maîtrise du rapport balle/raquette ⇒ Accompagner l'enfant à évoluer en autonomie dans sa pratique tout en préservant son intégrité physique ⇒ Transmettre les valeurs du sport à travers une pratique responsable, solidaire, loyale et respectueuse	BF1 minimum	1 séance par semaine de 45' à 1h max - 8 jeunes par court max.	⇒ Manuel pédagogique ⇒ Kit matériels ⇒ Raquettes adaptées ⇒ Balle mousse et balle bleue ⇒ DVD Mini-Squash ⇒ Lunettes	Mini de Bronze - Mini d'Argent - Mini d'Or	Initiation aux règles simples : ⇒ But du jeu ⇒ Limites ⇒ Comptage ⇒ Service (aménagé)	MINI-SQUASH - U7	⇒ Tournois locaux et MATCHS AMENAGES (Balle, Court et/ou Service)	CLUB
L'APPRENTISSAGE - LE JEUNE SQUASHEUR 	Favoriser l'accès à la pratique loisir et/ou compétitive	⇒ Apprentissage et consolidation des règles, de la tactique, de la technique et des coups de base (//, X, DM) ⇒ Apprentissage de la tactique avancée ⇒ Apprentissage des coups avancés (Volée, Amorti, Lob) ⇒ Découverte et formation à l'Arbitrage Jeune	ou en formation	1 à 3 séances min. par semaine de 1h - 4 jeunes par court max.	⇒ Kit matériels ⇒ Kit entraînement ⇒ Vidéos pédagogiques	Balle pt bleue - Balle pt rouge	Initiation aux règles de sécurité : ⇒ Découverte des LET, STROKE et NO LET - JEUNE MARQUEUR	U9 - U11	⇒ Tournoi interne jeune ⇒ Animation club et interclubs jeunes ⇒ Rencontres interclubs départementales ⇒ Circuit jeune régional	CLUB
LE PERFECTIONNEMENT - LE JEUNE ESPOIR 	Favoriser l'accession au Haut Niveau	⇒ Apprentissage et consolidation de la tactique, de la technique et des coups avancés (volée, amorti, lob, DM sortant) ⇒ Apprentissage des coups évolués ⇒ Prise en compte des différences Garçons/Filles (morphologie, comportement,...)	CQP minimum ou en formation	3 séances par semaine minimum de 1h à 1h30 - 3 par court max. + individualisation	⇒ Balle bleue, balle rouge et deux points jaune ⇒ Lunettes ⇒ Analyse vidéo	Balle pt blanc - Balle 1 pt jaune - Balle 2 pts jaunes - Balle blanche	JEUNE ARBITRE + Recherche d'Expérience d'arbitrage en compétitions jeunes - JEUNE JUGE + Recherche d'Expérience de Juge Arbitrage	U11 - U13 - U15	⇒ Circuit jeune régional et national ⇒ Rencontres interclubs régionales et nationales ⇒ Championnat de Ligue et de France jeunes ⇒ Tournois européens GP et SS	CLUB - C.E.R. - STAGES NATIONAUX PAHN
LA MAÎTRISE L'ENTRAINEMENT - LA RELEVE 	Favoriser l'accès aux titres européens juniors	⇒ Consolidation de l'ensemble des coups et techniques ⇒ Développement des habilités physiques et mentales spécifiques ⇒ Recherche de variation des rythmes de jeu ⇒ Recherche d'adaptation technique de jeu (feintes, reflexes,...)	DEJEPS minimum	5 entraînements par semaine minimum - 3 par court max. + individualisation	⇒ Kit matériels ⇒ Kit entraînement ⇒ balle 2pts jaune ⇒ Lunettes ⇒ Salle de musculation ⇒ Machine lance balle	Formations fédérales d'éducateur : ⇒ BF1 ↓	<i>Recherche d'expérience d'Arbitrage en compétitions seniors</i> - Formations fédérales d'officiel : A1 ET JA1 ↓	U15 - U17 - U19	⇒ Championnat de France jeunes et seniors ⇒ Tournois jeunes européens SuperSeries ⇒ Tournois seniors régionaux et nationaux ⇒ Tournois du circuit PSA	C.E.R. - PÔLE ESPOIR
L'EXPERTISE L'ENTRAINEMENT DE HAUT NIVEAU - LE CHAMPION 	Favoriser l'accès aux podiums Internationaux seniors	⇒ Augmentation du rythme de jeu ⇒ Augmentation des choix et variations tactiques de jeu ⇒ Approfondissement spécifique et individuel des compétences technico-tactiques, physiques et mentales	ou en formation	Entraînement biquotidien - Individualisation	⇒ Dynamique des charges d'entraînements ⇒ Préparateur physique et mental ⇒ Analyse vidéo	⇒ CQP/BF2 ⇒ DEJEPS/BF3 ⇒ DESJEPS/BF4	A2 ET JA2 ↓ ARBITRE FEDERAL	U19 - +19	⇒ Tournois seniors nationaux ⇒ Championnat de France Elite ⇒ Tournois du circuit PSA	C.E.R. - PÔLE FRANCE