

Handball

Lionel Peyreton
Collège La Ramée St-Quentin
12/09/2002

1. Définition

Sport d'équipe (coopération et d'opposition) en espace interpénétré, déterminé, et orienté dont le but est de marquer plus de buts que l'adversaire, en manipulant le ballon dans une cible verticale gardée protégée par une zone.



Problème fondamental :

Général : prendre des décisions d'actions en action d'affrontement et de coopération dans un milieu instable.

Spécifique : passer • de la centration à la décentration : de l'action sur la balle à l'action avec la balle.

- de l'égoïsme vers la coopération = de jouer pour soi à jouer avec et contre.

- d'une pratique spontanée et intuitive à une pratique raisonnée.

2. Règlement

2.1 Le terrain (cf.annexes)

2.2 Quelques gestes (cf.annexes)

2.3 Règles modifiées

→ l'engagement : il peut être exécuté depuis le centre de l'aire de jeu avec une tolérance de 1.5m de chaque côté.

Les coéquipiers du PdB ne peuvent pas dépasser la ligne médiane avant le coup de sifflet.

→ Le jet franc : si le ballon touche le plafond (ou un équipement suspendu), les arbitres accordent un jet franc à l'équipe qui n'avait pas la balle.

L'arbitre siffle un jet franc si un joueur lance le ballon vers sa propre surface de but et si le gardien s'en saisit.

3. Le vocabulaire du handball

Aide : intention défensive qui vise à soutenir l'action du défenseur en difficulté face au PdB.

Alignée : dispositif de défense sur une ligne parallèle à la ligne de but (ex : 6/0 ou 0/6).

Appui : joueur situé en avant d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le PdB.

Attaque : phase de jeu pendant laquelle l'équipe est en possession de la balle.

Attaque placée : organisation collective autour d'une défense déjà regroupée devant sa surface de but.

Bloc : utilisation par le NPdB de son corps pour faire obstacle à un déplacement latéral ou arrière du défenseur.

Combinaison tactique : « coordination des actions individuelles de 2 ou plusieurs joueurs afin de réaliser une tâche partielle du jeu ». (Teodoresco) (ex : passe et va)

Couloir de jeu direct : couloir virtuel qui va du PdB au but.

Créer le surnombre : pour le PdB , mobiliser son adversaire puis celui d'un adversaire proche pour libérer un espace pour le non porteur.

Déborder : manœuvre de l'attaquant pour franchir la ligne d'avantage déterminée par la ligne des épaules du défenseur.

Défense : phase de jeu pendant laquelle l'équipe n'est pas en possession de la balle.

Défense placée : regroupement collectif devant la zone, organisé par un système et un dispositif.

Défense tout terrain : répartition des défenseurs organisée sur tout le terrain, en fonction de la dispersion des attaquants.

Dispositif : position de référence des joueurs sur le terrain en attaque comme en défense, lorsque le demi-centre est en possession de la balle.

Dissuader : action défensive en direction d'un attaquant pour l'empêcher de recevoir la balle.

Ecran : action offensive visant par l'utilisation du corps en barrage, à faire obstacle à un déplacement antérieur du défenseur.

Encerclement : disposition des joueurs autour du bloc défensif adverse en vue de présenter du danger tout en conservant la possibilité de faire circuler la balle.

Etagée : dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composée de 1 à 5 joueurs.

Feinter : produire une action clairement identifiable par l'adversaire pour masquer sa véritable intention.

Fixer : action du PdB visant à mobiliser le défenseur.

Harceler : action défensive de l'adversaire direct du PdB pour le perturber et le gêner dans sa progression vers le but.

Homme à homme : système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct.

Intercepter : agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier.

Joueur autour : joueur évoluant à l'extérieur du dispositif défensif.

Joueur dedans : joueur évoluant à l'intérieur du dispositif défensif.

Marquage : prise en charge d'un joueur pour limiter ses possibilités d'actions offensives.

Montée de balle : progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournant le repli défensif.

4. Les formes de jeu

Procédure :

L'accroissement du facteur espace temps comme moyen d'évolution permet :

- de s'approprier (par une motricité simple) les comportements nécessaires au jeu en mouvement.
- de se décentrer de la balle pour prendre des informations sur la cible, les adversaires et les partenaires.
- de décider de la réponse motrice adaptée à la situation.
- de favoriser l'attaque.

La réduction du facteur espace-temps par le rapprochement de la défense autour de la surface de but à pour conséquence :

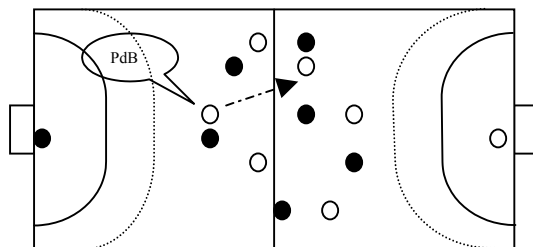
- Une sélection et un traitement de plus en plus rapide des informations et des prises de décision.
- L'appropriation de comportements d'anticipation.
- des réponses motrices de plus en plus élaborées.
- une structuration progressive de la trame relationnelle avec spécification des rôles et des tâches individuelles à l'intérieur de systèmes de jeu.

Indicateurs utilisables : les espaces de jeu (diviser le terrain en trois secteurs et voir où évolue le jeu)
le positionnement des NPdB
l'orientation du regard (indicateur ind.)
la fréquence du recours au dribble
le ratio passes-tirs-buts

4.1 N1(débutant) : progression de la balle vers la cible adverse.

Ce niveau se caractérise : - par une occupation rationnelle de l'espace en avant du PdB.

- par des comportements de choix individuels : progresser en passe ou dribble, tir en appui ou en suspension.



→ cognitif :

- choix de la progression vers la cible adverse : dribble ou passe.
- occupation du terrain en avant du PdB en éventail et à distance de passes possibles.
- se déplacer en fonction de la balle.
- s'écarter de l'opposant.
- se placer entre l'attaquant et sa propre cible.
- Réglementaire : - les lignes du terrain. (remises en jeu)
 - la conduite envers l'adversaire : ne pas bousculer, ne pas frapper.

- connaître la gestuelle des remises en jeu, du marcher, de la reprise de dribble et les signaux sonores qui les accompagnent.

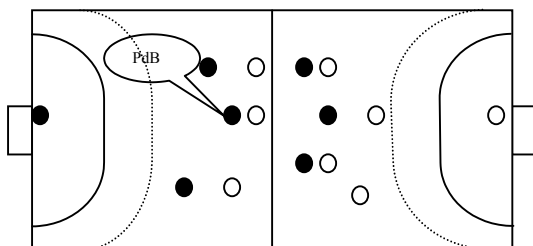
- moteur :
- être capable de lancer à bras cassé : appuis décalés, armer du ballon coude haut et en arrière du corps.
 - être capable de réaliser un tir en suspension : impulsion après élan, armer pendant la suspension et réception équilibrée.
 - être capable d'attraper la balle et de s'arrêter.
 - être capable de détacher son regard de la balle lors du dribble.
 - être capable de maîtriser les déplacements en pas chassés.
- affectif :
- être capable de maîtriser son émotion face à l'opposant.
 - être capable de coopérer avec les partenaires (projet collectif).
 - accepter les décisions de l'arbitre.

→ situation de référence : 4+1 GB contre 4+1GB
 2 juges de touche, 2 arbitres
 3 points si but marqué et 1 point si le gardien touche le ballon
 règles : la reprise de dribble, le marcher, les sorties. Possibilité d'interdire le contact
 Séquence de 8 à 10 minutes.

4.2 N2 (débrouillés) : progression et conservation de la balle.

Ce niveau se caractérise :

- par le jeu en mouvement par une première organisation collective de l'attaque en appuis et soutiens.
- par une progression en passe suit.



- cognitif :
- dépasser son adversaire par contournement.
 - choisir la progression en avant ou la conservation.
 - se démarquer vers le but ou vers le PdB.
 - renforcer les conduites de harcèlement sur PdB selon la notion de distance de danger.
 - connaître les placements favorables à l'interception.
 aider le PdB soit en se plaçant en appuis (=attaque de la cible) ou en soutiens (= conservation de la balle).
 - Réglementaire : maîtriser d'exécution des jets et la gestuelle qui l'accompagne.
- moteur :
- rechercher une plus grande vitesse d'exécution par l'enchaînement des tâches :
 - . tir en appui avec armer pendant la course d'élan.
 - . retarder le tir pendant la phase de suspension (pour regarder le GB).
 - . être capable de passer et réceptionner en mouvement.
 - . maîtriser le dribble débordement.
 - . rechercher l'équilibre dans ses déplacements.
- affectif :
- aider les partenaires à réaliser leurs tâches.
 - maîtriser ses échecs et ses réussites et accepter celles des autres.
 - se contrôler face aux infractions adverses.
 - contrôler son affectivité après interception.

→ situation de référence : 5+1 GB contre 5+1GB

3 arbitres : 2 arbitres de zone fixe + 1 arbitre de champ mobile

règles : empiètement, jets francs, jets de 7m, les accrochages.

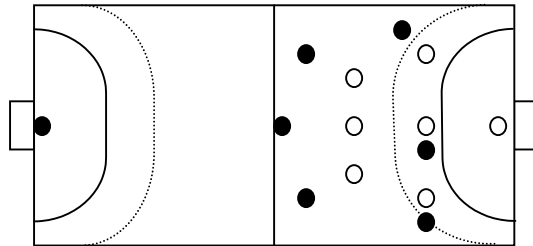
Séquence de 10 à 12 minutes.

4.3 N3 (confirmés) : défense étagée sur demi-terrain (en 2 lignes) et son attaque.

Ce niveau se caractérise : - par une première organisation collective de défense (le plus souvent en 2 lignes).

- par de nouvelles formes d'attaque de la cible.

- par l'apparition de la contre-attaque.



→ cognitif :

- se replier sur demi terrain en ayant conscience de sa place dans le dispositif et harceler, intercepter et dissuader.
- prendre conscience de la possibilité de contre-attaque.
- encercler la défense en respectant les postes ou espaces clés.
- se démarquer pour la circulation de la balle.
- se démarquer par un engagement vers le but (pour les appuis) et en passe et va (pour les soutiens).
- comprendre et maîtriser les gestes de l'arbitre : les 3 secondes, les accrochages, les passages en force.

→ moteur :

- réaliser les gestes techniques en grande vitesse et en grande amplitude. (contre-attaque).
- tirer à angle fermé ou dos à la cible pour les appuis.
- tirer fort en suspension par-dessus et/ou de loin.
- enchaîner passe et réception en mouvement et en dissociation de l'épaule et du poignet.
- enchaîner réception dribble, passe ou tir dans l'engagement vers le but.

→ affectif :

- accepter l'autre avec sa différence dans la réalisation du projet commun.

→ situation de référence : 5+1 GB contre 5+1GB

2 arbitres

règles : empiètement, jets francs, jets de 7m, les accrochages, les passages en force, les 3 secondes.

1 manager avec un projet de match écrit.

Séquence de 15 minutes avec un temps mort.