

**LES SAVOIRS-FAIRE
INDIVIDUELS ET
COLLECTIFS EN ATTAQUE**

SOMMAIRE

I / Les savoir-faire individuels

A / le non porteur de balle

- 1/ l'appel de balle
- 2/ le démarquage
- 3/ la mobilisation de l'adversaire
- 4/ l'aide

B / le porteur de balle

- 1/ la passe
- 2/ le dribble
- 3/ la mobilisation de l'adversaire
- 4/ la manœuvre
- 5/ la feinte
- 6/ la tir

C / la spécificité de chaque poste

1/la gardien

2/les ailiers

3/les arrières latéraux

4/le demi-centre

5/le pivot

II / Les savoirs-faire collectifs

A / la relation à 2

B / la relation à 3

INTRODUCTION

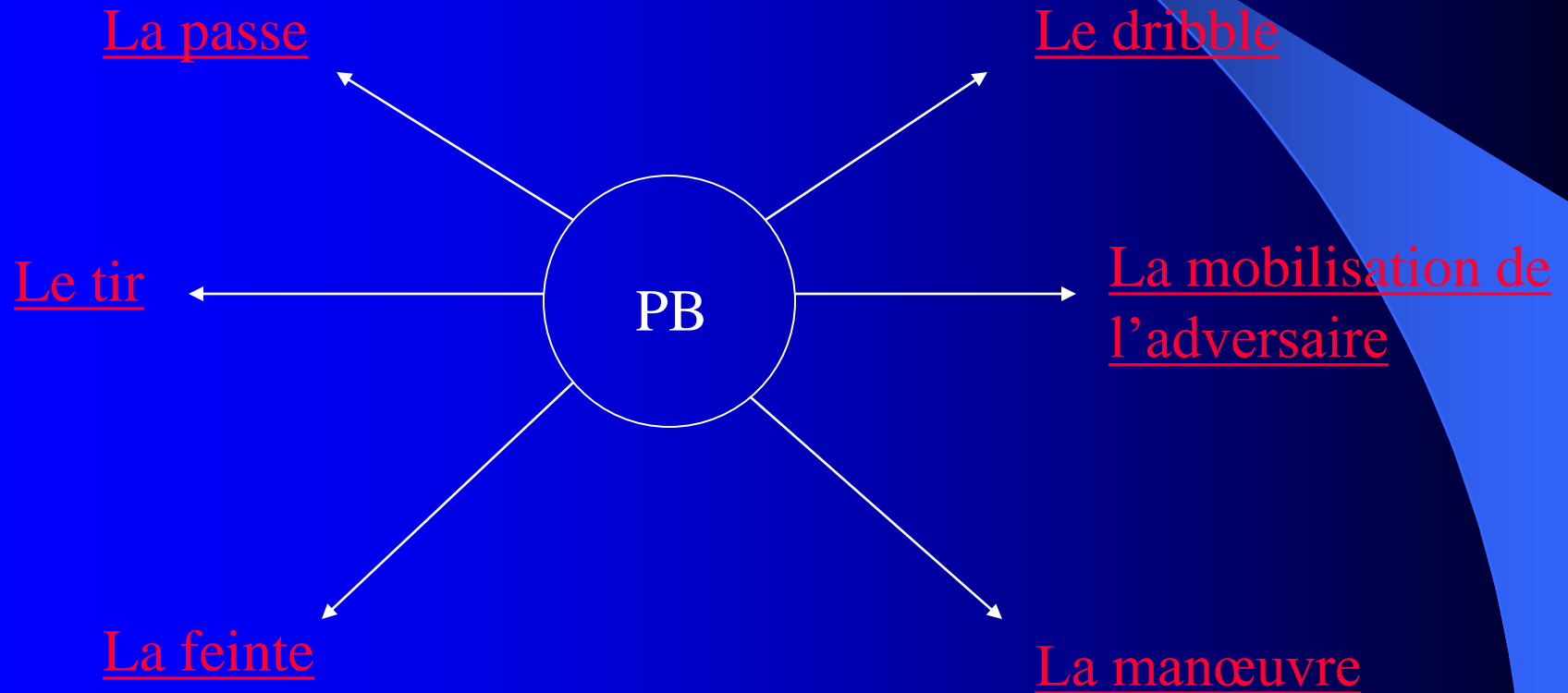
On observe plusieurs principes fondamentaux à l'attaque, différents pour le PB et le NPB.

Ces principes font appel à des savoir-faire que l'on peut subdiviser en individuels et collectifs.

A / le non porteur de balle



B / le porteur de balle



L'appel de balle

Définition : c'est une action significative du NPB indiquant au PB sa disponibilité. Cela veut dire :

→ »demander » le ballon , se mettre en position pour le recevoir.

→ Il favorise l'accès au but, facilite la relation PB-NPB et a pour objectif « marquer ».

•C'est l'intention tactique première sur laquelle se greffe les autres intentions tactiques.elle doit dynamiser le jeu.

•Son exécution se fait en courant,

-soit en se mettant en mouvement si le joueur est arrêté

-soit en accélérant si il se trouve déjà en mouvement.

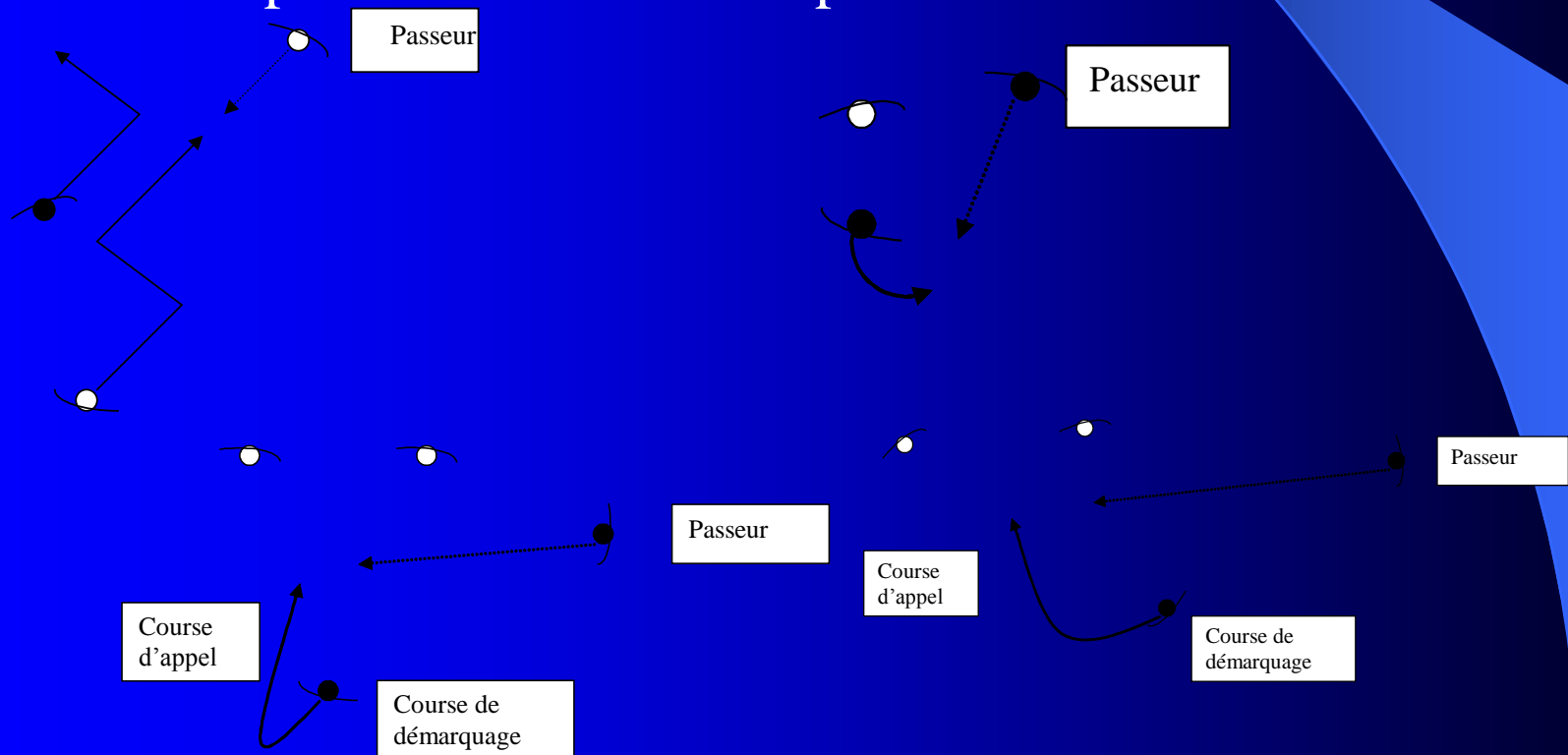
- Il s'effectue de l'extérieur vers l'intérieur du terrain pour constituer un **danger**.
- Il doit être **significatif**, en effet les joueurs doivent être capables de le différencier d'une course de déplacement ou d'une course d'aide.
- Il s'effectue dans un espace libre ou dans un intervalle à un moment précis. Le NPB doit être capable de **percevoir** un espace libre.
- Il est directement lié à une autre intention tactique, le démarquage.

Pour <u>l'appel</u> de balle, il faut	adversaire	partenaire PB
Apprécier	Si le rapport de force individuel est en sa faveur ou non	L'impossibilité ou l'éventualité d'une relation (passe)
Comment est-il orienté ? Appuis/regard	Ballon Mon adversaire direct Son (ses) partenaires	Adversaire direct Moi réceptionneur possible Autre partenaire
Deviner quelles sont ses intentions tactiques	S'il veut intercepter, dissuader, contrôler, harceler et aider	S'il veut passer, tirer, manœuvrer son adversaire ou le mobiliser
Repérer la distance qui nous sépare	Est-il loin, près ? Monte-t-il ?	Est-il loin, près ? La passe est-elle risquée ?
Évaluer ses possibilités d'actions	La vitesse d'intervention Est-il passif, déséquilibré ou inattentif ?	La vitesse d'exécution Les possibilités face à son adversaire
Juger les aides effectives ou potentiels de ses partenaires	Le partenaire est-il près à doubler ou couvrir ?	Partenaire mieux placés Aide corporelle

Le démarquage

Il s'agit pour le NPB de se libérer de son adversaire pour pouvoir recevoir la balle et permettre la continuité dans le jeu.

Le NPB doit rompre l'alignement entre le défenseur, le PB et lui. Cela va permettre à son partenaire de faire un passe sûr.



La mobilisation de l'adversaire

- Chaque joueurs doit constituer un danger pour les adversaires et donc mobiliser un ou plusieurs adversaires.
- L'intention de mobiliser est lié à l'appel de balle car lorsque je m'engage vers le but, je constitue une mobilisation par le danger que j'apporte en me plaçant favorablement pour le tir.

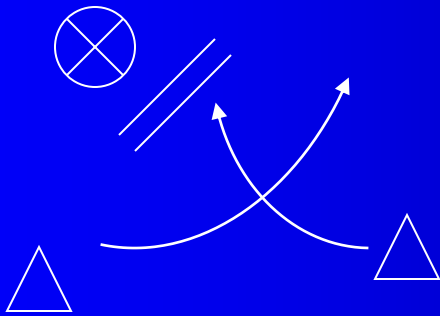


L'aide

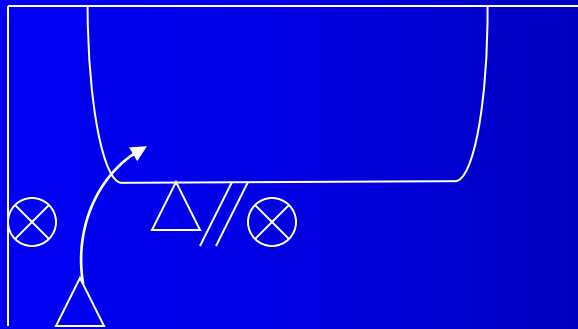
- Elle met les partenaires en collaboration.
- L'aide peut revêtir plusieurs formes :
 - Le démarquage, qui permet à mon partenaire de me donner le ballon dans de bonnes conditions.
 - Un déplacement sans ballon pour entraîner un défenseur vers moi et élargir le champ libre de mon partenaire.
 - L'aide corporelle (écran, bloc, ...) c'est-à-dire venir gêner l'adversaire de mon partenaire en me plaçant sur le trajet qu'il doit emprunter pour défendre.

L'aide facilite :

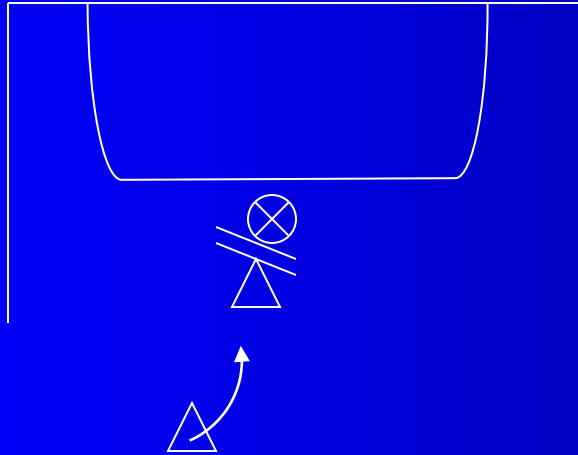
→ la manœuvre quand le défenseur monte (bloc).



→ la prise d'intervalle quand le défenseur est à 6m (bloc)



→ le démarquage du bras de tir (écran).



Exécution : Il existe 2 formes de blocs:

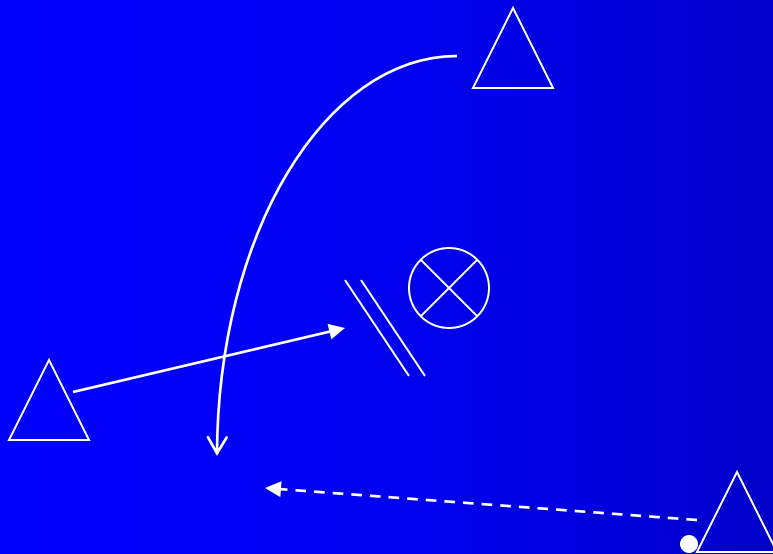
- En s'orientant face au joueur bloqué, dans le prolongement de la direction de la course. De cette manière le bloc est plus facile à contrôler mais il oblige le joueur à pivoter pour en sortir.
- En s'orientant dos au joueur bloqué donc oblige un demi tour en fin de course. Mais il facilite la sortie qui peut être plus rapide.

Les formes d'aide :

Sur un défenseur à 6m : -écran pour faciliter le tir de loin en empêchant la montée du défenseur.

-bloc en empêchant le défenseur de revenir sur le coté.

Sur un défenseur montée : -bloc pour faciliter le démarquage du tireur ou le démarquage sans ballon.



La passe

Définition : action de lancer la balle en direction d'un partenaire avec une intention de continuité du jeu.

Savoir faire une bonne passe est essentiel au handball. La balle doit arriver dans les mains du réceptionneur, dans les meilleures conditions pour avoir une continuité dans le jeu. L'essentiel réside dans la coordination réciproque passeur-réceptionneur qui conditionne la justesse et la précision de la transmission.

Le passeur doit apprécier :

- les trajectoires

- les distances

- les vitesses

- les directions des cibles

Le réceptionneur doit : -être bien placé par rapport aux adversaires et aux partenaires.

-avoir une bonne position des mains
(être prêt à recevoir la balle).

Si la passe est bonne cela permet à son partenaire de trouver une position de tir, déborder un adversaire ou faire un passe et va ou un passe et suit.

Le passeur doit attendre un appel de balle pour passer son ballon ou choisir le joueur le mieux placé pour passer sa balle s'il y a plusieurs appels de balle.

Pour être efficace dans toutes les situations le passeur doit posséder une grande variété de passes :

* dans toutes les positions : assis, debout, en courant, à l'arrêt, en sautant, à genoux.

- *dans toutes les directions : devant, derrière, latéralement.
- *dans tous les plans : en dessous et au dessus de la ligne d'épaule.
- *avec le corps en écran : derrière le dos et la tête.
- *avec des trajectoires variées : lobées, tendues, à rebonds.
- *avec plus ou moins de puissance : longues, courtes.
- *avec les 2 mains et avec précision.

Il existe plusieurs types de passes :

A rebond : efficace pour éviter l'interception, en revanche elle ralentie la vitesse de transmission.

Fouettée : elle est rapide, il faut tourner la paume de la main vers l'extérieur, fléchir le bras, serrer le coude et le porter vers l'avant, faire un mouvement latéral avec le bras et pousser la balle avec la paume.

En arrière : souvent utilisée après un feinte de tir. Le bras effectue un mouvement vers l'arrière, la balle est transmise près du corps. Elle est efficace lors des croisés.

En suspension : le risque avec cette passe est de faire marcher si on a pas de solution, il faut donc envisager plusieurs solutions avant de sauter.

La passe derrière la nuque : Transmission à un équipier se trouvant derrière le porteur de balle. Difficultés car besoins d'une attitude équilibrée et détendue du joueur



Le dribble

Définition : conduire la balle en la faisant rebondir, avec ou sans déplacement.

Le dribble est dans certaines situations nécessaire. Il offre des possibilités au PB qui est limité par la règle du marcher.

*Le dribble de progression: permet au PB d'avancer vers le but quand il a un grand espace libre devant lui et quand il n'a pas de partenaire démarquer.

*Le dribble de dégagement, il a pour but:

- de dégager le bras de passe
- de mieux percevoir le jeu
- de déborder le vis à vis

*le dribble doit pouvoir s'effectuer de 2 mains pour le protéger et le joueur doit être capable de lever la tête quand il dribble.

*la répétition de dribble est souvent inutile car elle ralentie la progression et elle entraîne des pertes de balles.



La mobilisation de l'adversaire

La mobilisation de l'adversaire consiste pour le porteur de balle de progresser avec la balle vers le but adverse, attirer son défenseur.

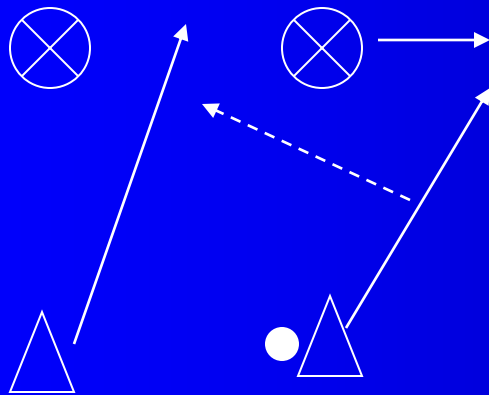
Cette mobilisation varie selon:

- L'orientation du PB: l'attaquant se donne la possibilité d'être dangereux grâce à sa prise d'information au niveau du défenseur et du but.
- La distance entre le PB et le défenseur. Le PB va vers le défenseur et le fixe tout en gardant la possibilité de jouer le ballon.
- Le rapport de force entre le PB et le défenseur.

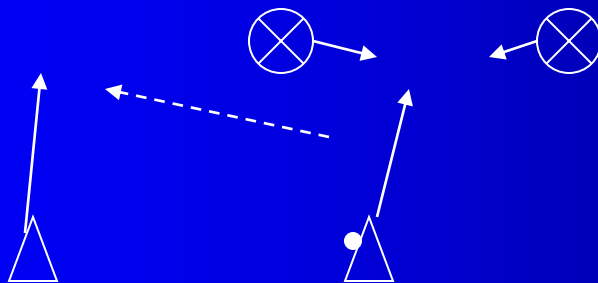
Le PB doit présenter un **danger** pour les adversaires, ainsi il attire 1 ou plusieurs défenseurs et libère des espaces.

Il doit faciliter et aider ses partenaires, son action permet:

*D'écarter le défenseur et ouvrir les espaces et les intervalles pour les partenaires.



*Fixer l'adversaire de mon partenaire et créer un surnombre (1 contre 1/2)



La manoeuvre

On distingue deux types de manoeuvre :

Le 1 contre 1 : elle nécessite une fine perception des informations pour déboucher une décision pertinente

Le 1 contre 1/2 : en plus du 1 contre 1, il faut aller fixer le défenseur interne

Elle peut s'effectuer de différentes manières :

À distance

De près

Placement du bras dans l'intervalle de tir

Passage de bras

Décalage des appuis

Dribble

Suivant sa morphologie et ses capacités techniques, il y a deux types de manœuvre :

La manœuvre fine, basée sur la feinte

La manœuvre en force, basée sur l'engagement physique

La manœuvre est donc la continuité des intentions tactiques. Elle incluse la notion d'espace libre :

S'il n'y a pas de mobilisation, l'espace libre reste ouvert et l'attaquant peut tirer ou aller vers le but.

Si l'espace se ferme, il faut que l'attaquant remporte son 1 contre 1 pour à nouveau recréer un espace libre et avoir la possibilité d'aller au tir ou de se dégager.

Pour remporter son combat, l'attaquant doit percevoir au niveau de l'adversaire :

Ses intentions

Ses réactions éventuelles

La distance à laquelle il se trouve

Comment il agit

Quand il agit



La feinte

Feinter revient à produire une action clairement identifiable par l'adversaire pour masquer sa véritable intention. Elle fait bien sûr partie des savoir-faire indispensables au joueur.

Elle peut permettre :

De trouver un intervalle

De favoriser la passe décisive

De tirer dans de meilleures conditions

De provoquer un décalage du système défensif

Les feintes avec ballon :

1-Feinte de tir suivi de passe :

Libère théoriquement un partenaire de deux défenseurs

2-Feinte de tir bas suivi de tir haut

3-Feinte de tir haut suivi de tir bas

4-Feinte de croisement sans passe suivi de passe au joueur du côté opposé

La feinte peut également s'effectuée sans ballon :

1-Feinte de course relative à une feinte du partenaire, puis changement de direction et réception

2-Feinte de course du deuxième pivot en une direction donné et changement de direction. Cette feinte est destinée à perturber la relation entre les deux défenseur centraux

Il faut cependant ne pas l'utiliser de manière intempestive pour ne pas :

Provoquer des changements inopportuns dans le rythme générale de l'attaque

Faciliter l'intervention du défenseur qui s'adapte aisément aux actions répétées



Le tir

Le tir marque l'aboutissement de l'enchaînement des savoir-faire précédant. C'est l'action décisive qui doit constituer l'ultime réussite de l'attaque. En effet, il faut tirer pour marquer et ainsi gagner le match.

Pour marquer un but, le tireur doit toujours avoir l'intention de battre le gardien. Le rapport de force tireur-gardien est donc fondamental car en logeant le ballon au fond des filets, on concrétise sa supériorité face au gardien.

a) Les conditions favorables de tirs

Une bonne relation passeur-réceptionneur :

1-Le passeur doit ajuster sa balle pour qu'elle arrive devant le réceptionneur-tireur sans que celui-ci ait besoin de modifier sa course vers le but ni en vitesse, ni en direction

2-Au niveau de la ligne d'épaule du réceptionneur-tireur pour lui permettre d'armer son bras rapidement

3-Un démarquage efficace :

Pour pouvoir agir sans être gêné, on a besoin

D'un bon démarquage

D'une prise d'intervalle

D'être pressé le moins possible par l'adversaire

Le tireur peut se trouver démarquer :

Dans l'intervalle → tir direct

À la suite d'une manœuvre :

Adversaire loin → démarquage à distance → tir de loin

Adversaire près → débordement → tir à 6 m

**À la suite d'une aide → écran → tir de loin
→ blocage → tir à 6 m**

Un bonne distance de combat :

Il faut jouer au plus près pour pouvoir mobiliser le plus d'adversaires possibles tout en conservant ses chances de tirer

Un bon engagement :

Il représente 50% de la réussite dans le tir. Le joueur doit arriver lancer dans l'espace libre et au bon moment car il possède :

Une plus grande vitesse

Un degré de détermination plus important pour marquer

b) Les différents types de tirs :

On distingue tout d'abord deux tirs fondamentaux :

Le tir en appui :

Puissant

Rapide

Résistance à la charge de l'adversaire

Le tir en suspension :

Le tir en montant à déclenchement rapide, qui est un élément de surprise

Le tir retardé en montant le plus haut possible qui permet :

Un plus grand temps de réflexion par rapport à la position du gardien

Une bonne vision des joueurs

Une plus grande possibilité de passe au pivot, ce qui le rend plus dangereux

De passer par dessus la défense

Les autres tirs :

Le tir à la hanche

Le lob

Le désaxé

La roucoulette

Le chabala

Le kung-fu

Les différents enchaînements :

1-Tir dans la foulée

2-Tirs en deux temps en appui :

Fixer bas, tirer haut

Fixer d'un côté, désaxer de l'autre

3-Feinte de tir en suspension plus ou moins retardée, dribbler en remontant, puis repartir vers l'espace en accélération (cf schewenker)

4-Feinte de tir en suspension rapide, passément de bras, rebond immédiat sur pied d'impulsion et tir en suspension

Le tir de l'aile :

De part sa position excentrée, l'ailier doit ouvrir son angle de tir pour augmenter ses chances de réussite.

Généralement, le tir de l'aile est un tir en suspension ou un tir plongé.

a)Le tir en suspension :

La course d'élan varie selon :

Les points de départ

Les intervalles d'attaque : intérieur/extérieur

L'impulsion et la suspension :

Il faut sauter haut et loin pour de rapprocher au maximum du gardien de but

Il faut ouvrir son angle de tir

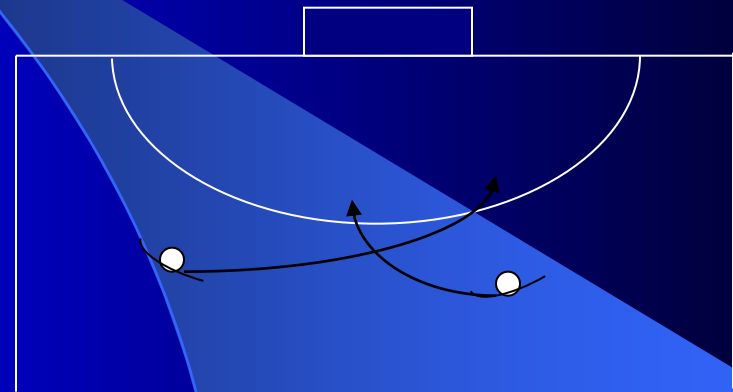
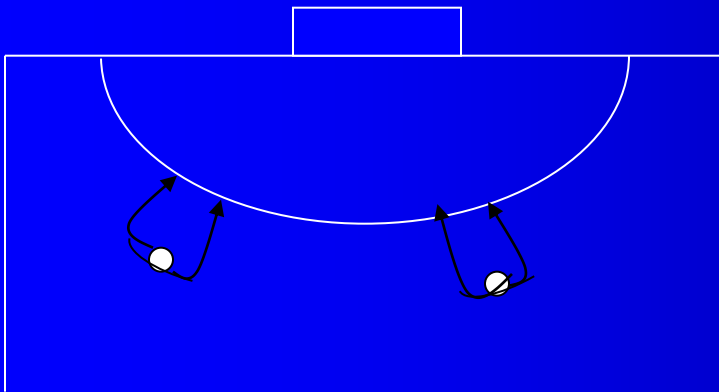
Il faut protéger son ballon pour éviter de se le faire subtiliser

Il faut, dans la suspension, réorienter le corps face au but et replacer le bras tireur dans le prolongement de la ligne d'épaule

Le tir plongé de l'aile :

Il varie selon :

Le point de départ : à 6 m, en poste, à droite, à gauche, donc en modifiant au maximum les formes d'appel de la balle

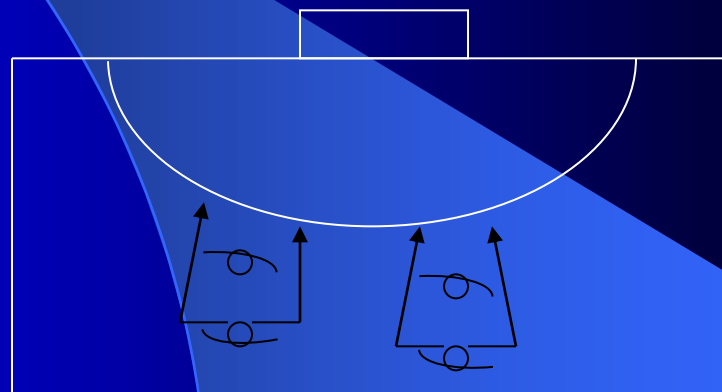
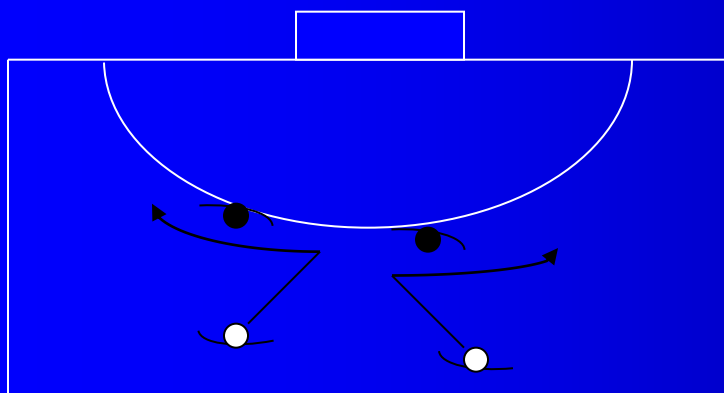
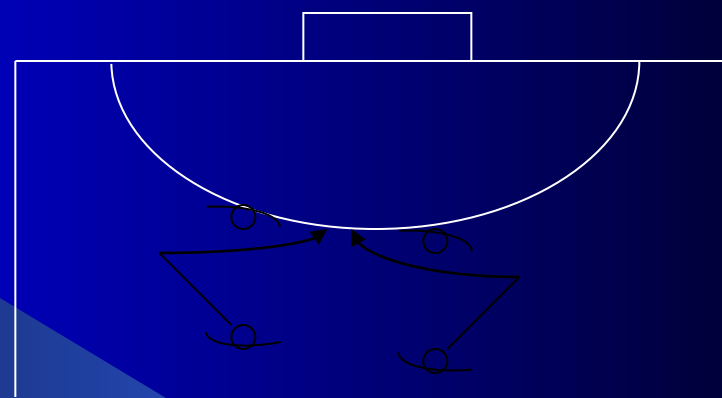
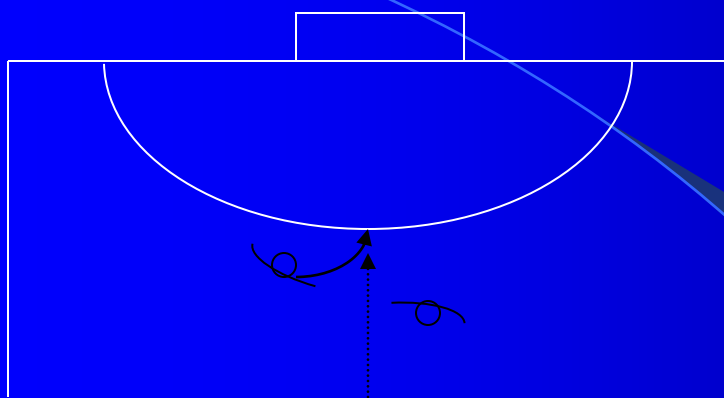


Le nombre d'appui avant le tir :

Après réception sur passe directe (surnombre)

Après manœuvre 1 contre 1

Après dribble de contre attaque



Le tir en courant :

Très intéressant lors de la fin d'une contre attaque pour
surprendre le gardien de but

Le tir plongé :

Poussée maximale de la jambe d'appui
Équilibre de dissociation du bras par rapport au tronc
pour manœuvrer le gardien
Variété des impacts

Le tir de loin :

Première solution de l'attaque, il fait monter les défenses,
permettant aux appuis de trouver des espaces libres
Il est : Puissant
Exécuter avec adresse



C- La spécificité de chaque postes

1/ Le gardien :

C'est le premier attaquant. Il est à la base de la contre-attaque et doit donc passer la balle le plus rapidement possible au partenaire le plus adéquat. Pour cela, il doit regarder :

Le gardien

La défense

Pour montrer son changement de statut, il sort couramment de la zone des 6 m

3/ L'arrière latérale

Il se situe assez reculé par rapport à la défense pour mieux visionner le jeu et prendre la balle en course. Il se place en face d'un intervalle avant de recevoir la balle en course et la réceptionner avec un déplacement quasi systématique vers l'avant.

Il doit pouvoir :

**Réceptionner dans l'intervalle : tir en impulsion
ou en appui**

**Réceptionner face à son défenseur, changer
d'intervalle**

Réceptionner face à l'adversaire : décalage

Avec l'ailier :

Fixation dans l'intervalle pour trouver un décalage

Croiser pour tirer en position d'ailier

Croiser pour amener l'ailier en position arrière pour qu'il tire

Renverser

Avec le demi-centre :

Croiser devant ou derrière

Avec le pivot :

Passe et va

Passe arrière

Passe derrière la nuque

Se servir des blocs ou écrans

4/ Le demi-centre

Le demi-centre a une zone d'action qui se situe dans la moitié de la largeur où se trouve la balle. Sa prise d'information est identique à celle de l'arrière. Il doit, dans un premier temps, se replacer à l'opposé de sa passe pour venir dans la moitié de largeur côté ballon pour se ré-engager.

Il doit trouver l'intervalle pour tirer entre deux adversaires :

Tir en appui ou en suspension

Au dessus du contre pour un tir en suspension

A travers la défense pour un tir en appui

Il manœuvre de manière à se démarquer ou à déborder : 1 contre 1

Avec l'arrière latérale :

Mobilisation de l'adversaire par un décalage

Renversement du jeu

Croiser pour amener l'un de ses deux arrières à tirer plein centre

Jeu en induction des arrières latéraux

Avec le pivot :

Bloc remise

Relation en profondeur

Écran

Ainsi, le demi-centre est très important car c'est lui qui donne les directives d'attaques. Il a une vision du jeu ouverte, ce qui lui permet de diriger et de distribuer les ballons.

5/ Le pivot

Le pivot doit avoir une disponibilité permanente, c'est pourquoi il doit s'orienter toujours par rapport au ballon.

Il doit être capable d'enchaîner :

Le démarquage

L'appel de balle

Le placement à l'opposé du ballon

Le blocage

L'écran

Il utilise donc de nombreux changements de rythme et de direction, ainsi que des blocs et des écrans. La réussite de ces derniers dépend fortement d'une bonne coordination entre le porteur de balle et le pivot. Son tir se distingue des autres car il utilise dans la plupart des cas le tir en suspension, qu'il soit en tombé, en plongée, en position dos au but.



LES SAVOIR-FAIRE COLLECIFS EN ATTAQUE

Pour qu'une attaque soit efficace, il est nécessaire que les joueurs s'articulent les uns avec les autres en fonction d'un système de jeu défini et d'une stratégie employée.

A) Les relations

1/ A deux

Relation passeur-réceptionneur :

Rapport entre deux rôles

Rapport entre celui qui a la balle et celui qui va entrer en sa possession

Relations en profondeur :

Rapport entre la base avant (ailier, pivot) et la base arrière (arrières latéraux et demi-centre)

Une-deux :

Le PB donne la balle et le recevra une fois engagé

Passe et suit :

Le PB fait une passe et enchaîne un déplacement vers le joueur à qui il a donné la balle

Écran :

Action offensive visant, par l'utilisation du corps en barrage, à faire obstacle à un déplacement antérieur du défenseur

L'écran doit faciliter l'accès au tir du partenaire

Bloc :

Action d'un attaquant envers un défenseur pour empêcher un déplacement latéral.

Le PB amène son défenseur direct vers le bloc et non l'inverse

Bloc remise (bloc-débloc) :

Action de blocage du pivot pour aider le débordement d'un arrière qui a la fin de son débordement remet la balle au pivot qui est redescendu au 6m

Induction :

Action offensive du NPB qui par une course préalable aiguille son adversaire direct sur une fausse intention et permet un débordement à l'opposé

2- Les relations à trois

Rotation arrière :

- Se fait côté pivot ou opposé, avec ou sans ballon.
- Mouvement d'un arrière latéral en deuxième pivot, ce qui implique que le demi-centre et l'autre arrière latéral rééquilibre le trapèze.

CONCLUSION

Pour gagner un match de hand, l'apprentissage de nombreux savoir-faire individuels et collectifs sont indispensables; car dans un sport où le gagnant est déterminé en fonction du nombre de but marqués, l'attaque doit faire preuve de beaucoup d'efficacité.