

Connaissances

Principes fondamentaux du jeu

Par Guy Petitgirard
(Entraîneur National)



Le jeu comporte 4 phases. Une phase de jeu est la succession des différentes séquences du jeu définie par la possession ou non de la balle et l'espace du jeu utilisé.

1) La défense placée

Définitions :

- Regroupement coordonné des joueurs devant la zone organisé par un système et un dispositif.
- « Lutte de l'équipe pour entrer en possession de la balle sans commettre d'infractions et sans permettre à l'équipe adverse de marquer un but. »

2) La contre attaque, la montée de balle et le jeu de transition

Définitions :

- **La contre attaque** : transmission directe par le gardien de but dans le dos du repli défensif pour mettre le partenaire en situation de duel avec le gardien de but.

- **La montée de balle** : progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournant le repli défensif ; organisation collective dans l'espace de distribution des rôles.
- **Le jeu de transition** consiste à prendre à défaut l'organisation collective pendant son remplacement.

3) L'attaque placée

Définition :

- Organisation collective autour d'une défense déjà regroupée.



Suède-Norvège au Championnat d'Europe en Norvège (2008)

Principes fondamentaux du jeu

4) Le repli défensif

Définition :

- organisation collective visant à interdire la passe direct dans le dos des défenseurs, à gêner la progression de la balle, voire à la récupérer.

Dans chaque phases, 2 notions :

Le dispositif : positionnement de référence des joueurs.

Le système de jeu : principes collectifs qui organisent les relations entre les joueurs.

Dispositifs :

- en attaque : 5 autour, 1 dedans ; 4 autour, 2 dedans ;
- en défense : 0-6, 1-5 ; etc...

La défense

Elle est comprise comme la séquence de jeu pendant laquelle l'équipe n'est pas en possession de la balle. Elle commence dès que l'équipe perd la balle. Elle se divise selon Léon Téodorosco en deux phases :

LE REPLI DEFENSIF ET LA DEFENSE

L'ensemble de jeu serait donc regroupé en 4 phases organisant le handball :

LA DEFENSE - LA MONTE OFFENSIVE - L'ATTAQUE - LE REPLI DEFENSIF

Définition de la défense : lutte de l'équipe pour entrer en possession du ballon sans commettre d'infractions sanctionnées par le règlement et sans permettre aux adversaires de marquer un but.

Un espagnol pour contrer N. Karabatic aux J.O. de Pékin (2008)



Pour organiser la description de la défense il est communément admis un découpage **en dispositif** et **en système**.

Le dispositif

➔ C'est le déplacement sur le terrain des joueurs. C'est l'organisation géographique, topographique de l'équipe.

➔ Les principaux dispositifs : 0-6, 1-5, 1-2-3, 2-4, 3-3, 5-1.

➔ Pour exprimer un espace entre les lignes de défense, certains dispositifs sont énoncés soit en 3-0-3 (espace conséquent entre les deux lignes de trois), soit en 1 + 5 (espace entre le joueur avancé et les autres).

➔ Le dispositif est toujours annoncé en France en se positionnant au centre du terrain (face au but) et en annonçant les différentes lignes composant le dispositif.

➔ Ces différents dispositifs peuvent être également dénommés :

- **défense aplatie** (dispositif 0-6),
- **défense alignée** (dispositif 0-6 dans lequel les 6 joueurs forment une seule ligne parallèle à la ligne de fond),
- **défense étagée** (2 ou 3 étages).



La défense alignée des Françaises face aux Danoises (Ch. Europe 2006)

La numérotation des joueurs :

- Les plus externes : n° 1 à droite et n°2 à gauche
 - Les 2 suivants : les n°2 à droite et n°2 à gauche
 - Les 2 joueurs du centre : les n°3
- ➔ Dans le cas d'une 0-6 : n°3 à droite et n°3 à gauche
- ➔ Dans le cas d'une 1-5 : n°3 devant et n°3 derrière.

Principes fondamentaux du jeu

Le système

- C'est la façon dont le dispositif vit.
- Ce sont les principes collectifs qui organisent les joueurs.
- En défense deux grands systèmes sont identifiés : le système zone et le système dit homme à homme.

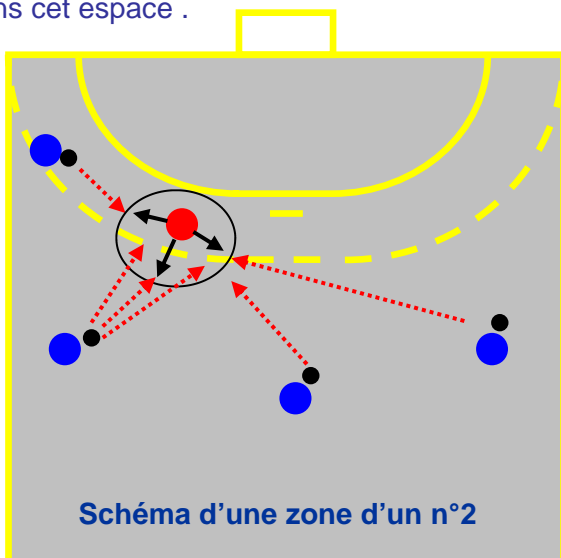
Le système zone engendre une centration des défenseurs essentiellement par rapport à la balle et dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'une zone à défendre.

Dans le système homme à homme, les défenseurs sont centrés sur leur adversaire direct en priorité.

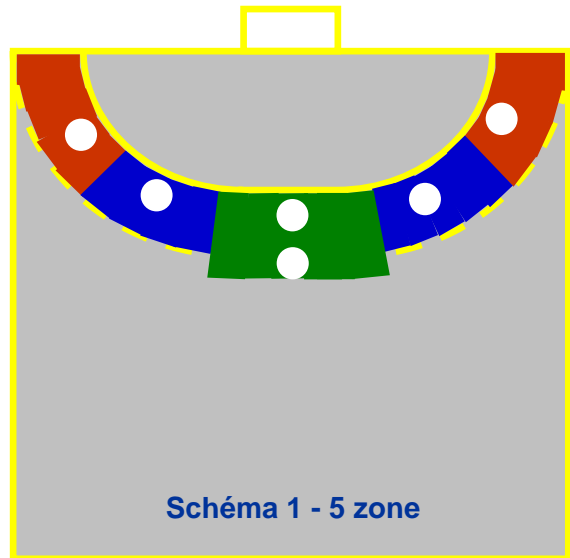
Lorsqu'une partie de l'équipe est organisée en principe de zone et que l'autre partie est organisée en principe homme à homme, on parlera de « défense mixte ».

Les principes du système zone

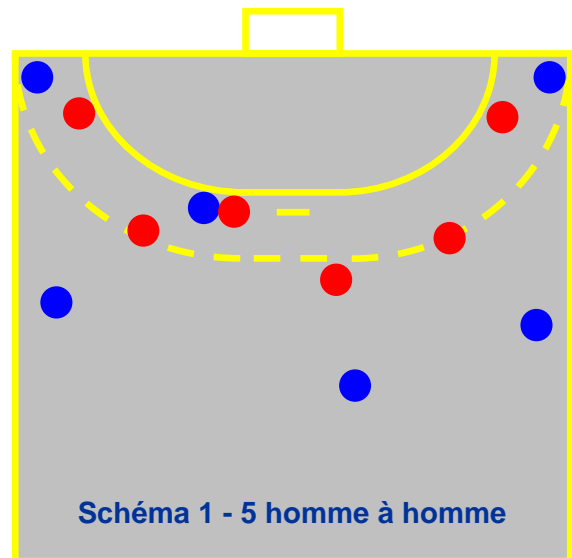
1. Priorité à la balle
2. Un espace (une zone) à protéger dans lequel la balle ne doit pas pénétrer (soit parce que un attaquant veut porter la balle dans cet espace, soit sur une passe d'un attaquant dans le dispositif). Le défenseur doit se positionner et se déplacer dans sa zone pour empêcher les trajectoires de balle dans cet espace .



3. Une aide au partenaire proche.
4. Un flottement côté ballon.
5. Un surnombre de défenseurs côté balle par rapport au nombre d'attaquants.



Les principes du système homme à homme



1. Priorité à l'adversaire : définir son adversaire et s'opposer à lui.

Le joueur adverse ne doit pas mettre de but.

Positionnement entre l'adversaire direct et le but.

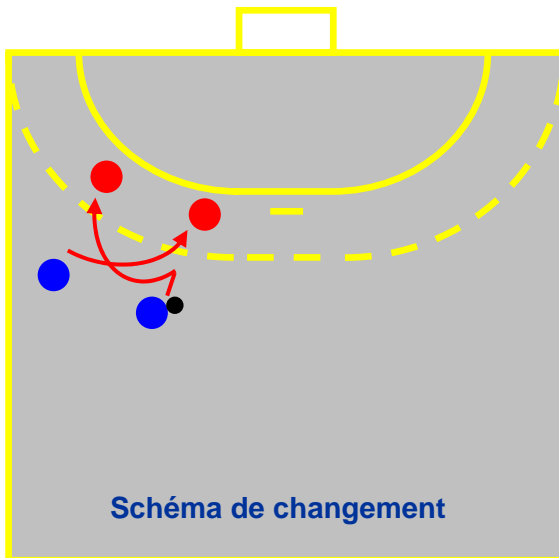
D. Narcisse contrôle son adversaire (Championnat d'Europe en 2008)



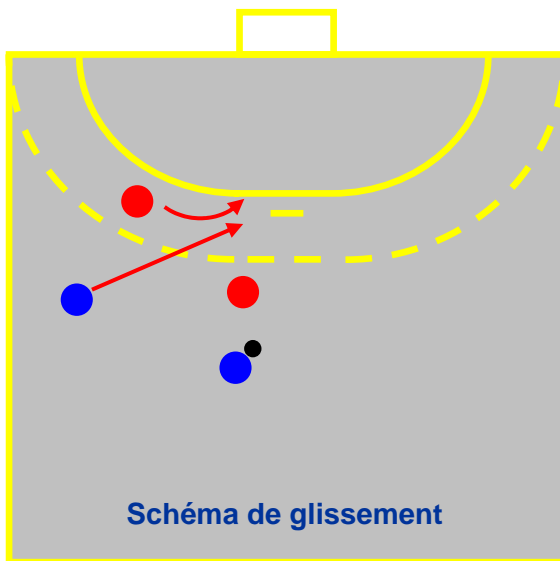
Principes fondamentaux du jeu

2. Assurer les changements avec les partenaires en cas de mouvements des joueurs attaquants.

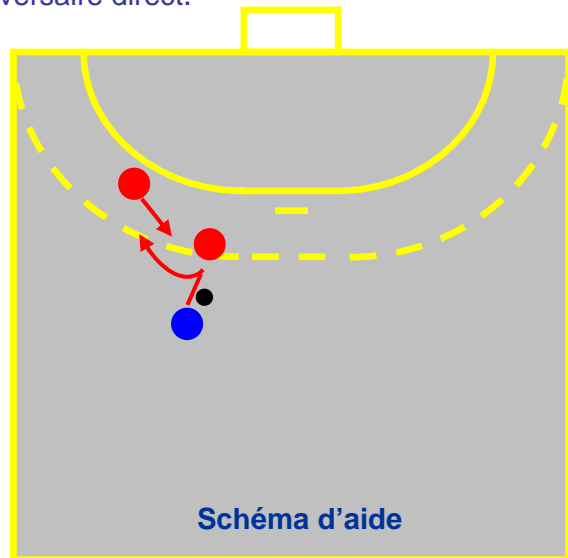
Changer d'adversaires en s'alignant quand les adversaires passent devant les défenseurs.



3. Assurer les glissements derrière les partenaires en cas de mouvements des joueurs attaquants.



4. Aider les partenaires battus leur duel avec leur adversaire direct.



Les intentions tactiques

La défense est organisée également en fonction de 3 grandes intentions tactiques.

La notion d'**intention tactique** a été résumée par les techniciens français sous le terme **PIDA** qui signifie :

P : presser,
I : intercepter,
D : dissuader,
A : aider.

Cependant suivant que l'équipe voudra :

- récupérer la balle,
- perturber l'attaque adverse,
- protéger son but,

ces intentions tactiques pourront être recherchées soit collectivement par le choix de dispositifs ou / et de système présentant plus ou moins de facilités soit à récupérer la balle, soit à perturber l'attaque adverse, soit à protéger le but. Elles pourront **également être mises en œuvre par des actions individuelles** que l'on regroupe sous le nom de savoir – faire individuel.

Pour récupérer la balle :

- **Intercepter** : faire croire que la passe est possible et récupérer la balle.
- **Subtiliser** : enlever la balle des mains de l'adversaire sans l'arracher ni la frapper.



Les 2 françaises sont désalignées... Cette situation est propice au changement si la n°15 joue interne.

Principes fondamentaux du jeu

Pour perturber l'attaque adverse :

- **Dissuader** : s'organiser pour montrer au porteur de balle que la passe n'est pas possible.

- **Harceler** : perturber le porteur de balle pour le mettre dans des transmissions de balles difficiles.

- **Excentrer** : interdire l'intérieur.

- **Presser** : mettre l'attaquant en difficulté. L'obliger à choisir vite et le contraindre à jouer rapidement.



Pour protéger son but :

- **Neutraliser** : stopper le porteur de balle.

- **Aider** : soutenir l'action défensive du partenaire en difficulté face au porteur de balle.

- **Couvrir** : se placer en soutien du partenaire proche.

- **Contrer** : s'opposer à une trajectoire de tir.

- **S'aligner**.

- **Contrôler** : contenir les actions offensives de l'adversaire direct.

L'utilisation de plusieurs systèmes et de plusieurs dispositifs dans un même match renvoie à la notion de **stratégie**.

L'utilisation d'un système ou d'un dispositif particulier pour gêner l'organisation de l'adversaire renvoie à la notion de **plan tactique spécial**.



L'attaque

Des dispositifs

Les plus couramment utilisés sont :

- Le dispositif 5 autour et 1 dedans.
- Le dispositif 4 autour et 2 dedans

Ces deux dispositifs peuvent être stables et utilisés en permanence pendant toute une phase d'attaque, voire pendant tout un match.

Ces deux dispositifs peuvent également se succéder au cours d'une même phase : passage d'un dispositif 5 autour et 1 dedans à un dispositif 4 autour et 2 dedans suite à une entrée d'un joueur de la périphérie dans le dispositif défensif.

Des systèmes

Dans le système de jeu, il y a :

- des circulations tactiques :

- mouvements coordonnés des joueurs et du ballon visant à créer une situation à exploiter,
- suite d'actions individuelles et de combinaisons tactiques effectuées suivant un certain plan d'organisation.

- des schémas tactiques :

- c'est un jeu programmé, une relation qui regroupe au moins 3 joueurs et dont les déplacements des joueurs et du ballon sont prédéterminés à l'avance,
- enchaînement d'actions connues par tous les joueurs dont la finalité est déterminée à l'avance.



- des combinaisons tactiques :

- c'est une relation à 2, le plus souvent (le bloc-remise en attaque, le changement de joueurs en défense...) qui comporte plusieurs sorties en fonction de la lecture du jeu,
- coordination des actions individuelles dans le but de réaliser une tâche partielle du jeu.

Principes fondamentaux du jeu

- **des actions individuelles** (1 contre 1, l'interception, le tir ...). 2 types :
 - la tactique individuelle (dissuader, contrer en relation avec le gardien de but...),
 - la technique individuelle (contrer...).



Le système, c'est le dispositif en mouvement.

NB. **L'enclenchement** est le début d'une action offensive, reconnue par tous les attaquants comme un signal et permettant de coordonner les actions des joueurs.

Temps fort, temps faibles : le rythme de l'attaque est donné par une succession de temps forts et de temps faibles. Les temps forts sont les moments pendant lesquels l'attaque cherche à faire pression sur la défense, à trouver une situation de tir favorable. Les temps faibles sont des moments de respiration pour l'attaque pour : soit permettre un remplacement après un temps fort qui n'a pas abouti, soit permettre une réorganisation de la phase d'attaque.

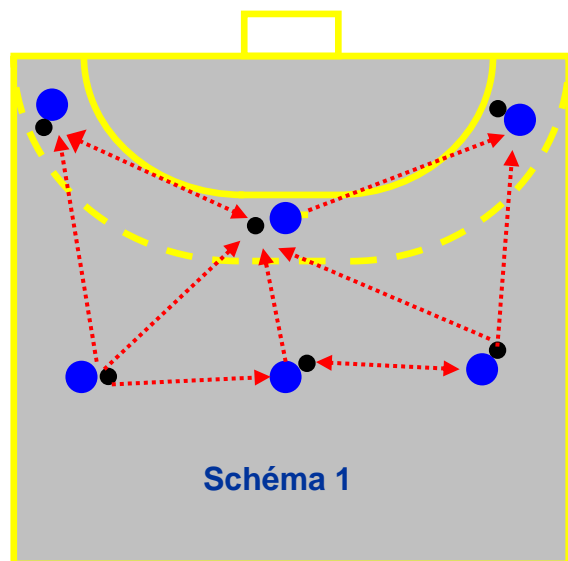
Jeu programmé, jeu spontané : suivant le moment ou les besoins du match, suivant les conceptions de l'entraîneur, l'équipe organisera sa phase d'attaque : soit en s'appuyant essentiellement sur des schémas tactiques, des relations préétablies et connues de tous et on parlera de jeu programmé ; soit en s'appuyant sur des initiatives individuelles, relayées par les actions des partenaires et l'on parlera de jeu spontané.

1. Les principes généraux en attaque

L'organisation de l'attaque vise à permettre l'accès au but dans des conditions favorables de tirs, tout en garantissant le maintien de la circulation de la balle et des joueurs tant que cette situation n'est pas trouvée.

A) L'occupation de l'espace

Occupation maximale de l'espace dans la largeur et dans la profondeur : elle sera assurée par les 2 ailiers et les 2 arrières. L'attaque obligera ainsi la défense à s'organiser sur toute la largeur du terrain. (Schéma 1)



Le positionnement des ailiers en fond d'aile, des arrières excentrés et assurant de la profondeur va permettre un **espace de jeu effectif** le plus important possible et favorisera le **réseau d'échange**. L'attaque **encerclera** la défense.

Par rapport à la position du porteur de balle, les joueurs situés en avant seront appelés **appuis**, ceux situés en arrière seront dénommés **soutiens**.

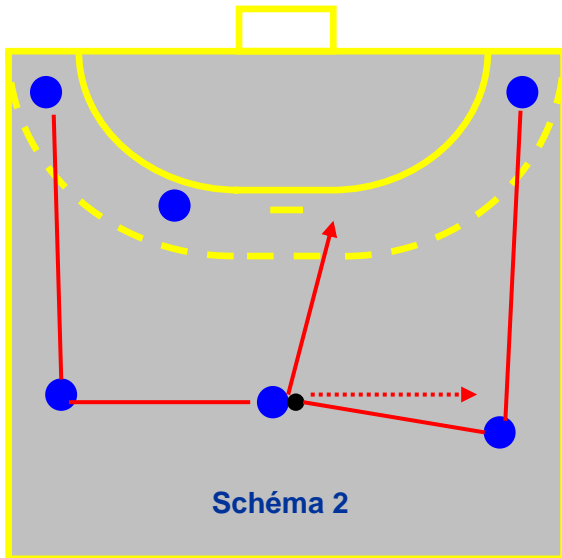
Principes fondamentaux du jeu

B) Le trapèze : équilibrer, rééquilibrer

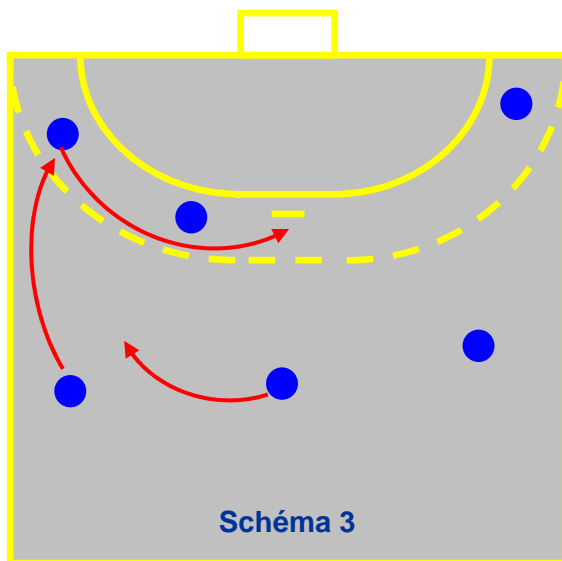
Ces 4 postes (2 ailiers et 2 arrières) constituent la notion de **trapèze** et doivent toujours être occupés.

- Si le dispositif de départ est de 5 autour et un dedans et qu'il est stable, le trapèze est occupé.

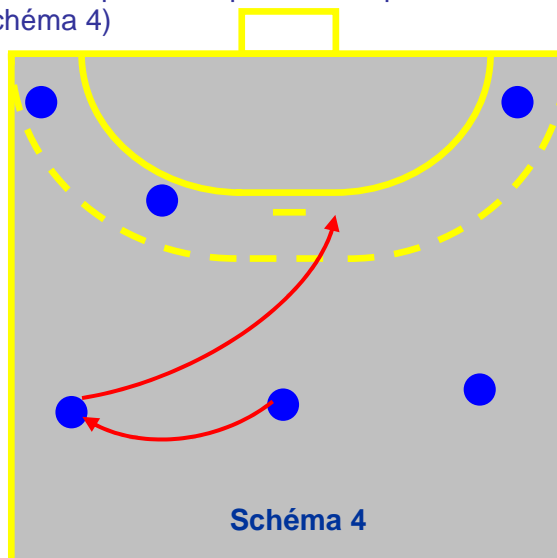
- Si le dispositif de départ est 5 autour et 1 dedans et qu'il se modifie par l'entrée du demi-centre, les 4 postes sont toujours occupés (ailiers, arrières) et le trapèze est respecté. (Schéma 2)



- Si le dispositif de départ est 5 autour et 1 dedans et qu'il se modifie par l'entrée d'un ailier dans le dispositif de défense, l'arrière du côté de l'entrée doit rééquilibrer en prenant la place de l'ailier et le demi-centre doit rééquilibrer en prenant la place de l'arrière. (Schéma 3)



- Si le dispositif de départ est 5 autour et 1 dedans et qu'il se modifie par l'entrée d'un arrière dans le dispositif de défense, le demi-centre doit rééquilibrer le trapèze en prenant la place de l'arrière. (Schéma 4)



- Si le dispositif de départ est 4 autour et 2 dedans les 4 postes du trapèze sont occupés.

2. Attaquer le système de défense, attaquer le dispositif de défense

A) Attaquer le système de défense

Différencier l'attaque d'un système de zone de l'attaque d'un homme à homme

Principes d'attaque d'une défense de zone

Pour battre une défense de zone il faudra jouer sur :

- la vitesse de circulation de balle,
- la variété de la circulation de balle,
- le renversement de passe dont les passes aile à aile,
- l'attaque dans l'intervalle,
- l'utilisation du pivot en bloc latéral pour le flottement de la défense.

Principes fondamentaux du jeu

Principes d'attaque d'une défense homme à homme

Pour battre une défense homme à homme il faudra jouer sur :

- le un contre un : battre son adversaire direct,
- le mouvement de joueur sans ballon :
 - * départ d'ailier, d'arrière, du demi centre,
 - * croisés court, long,
 - * induction,
- la notion de passe et va,
- le bloc et bloc-remise.

Principes de création d'espace ou de surnombre :

- un changement de secteur ou une permutation de joueur,
- un croisé,
- un bloc,
- un point de fixation,
- un 1 contre 1 fort,

Chaque attaque à haut niveau combine au moins 2 de ces 5 éléments.

Principes d'exploitation du surnombre :

Lorsque un surnombre est créé d'un côté de l'attaque l'équipe doit être capable de l'exploiter de l'autre côté :

- attaque dans l'espace, (schéma 5)
- pas d'attaque dans l'intervalle du pivot (schéma 6).

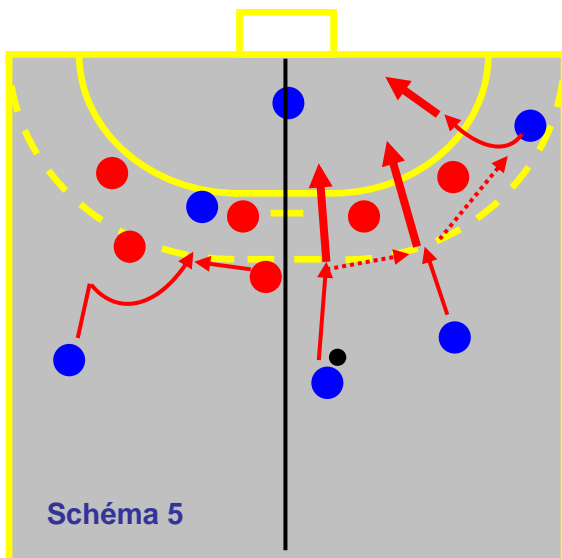


Schéma 5

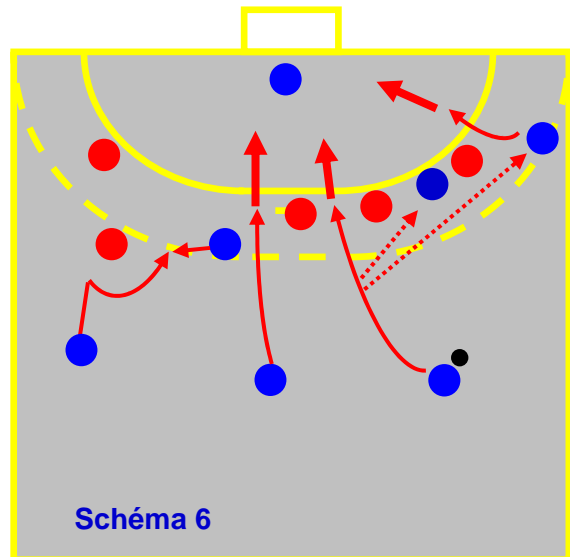


Schéma 6

B) L'attaque des dispositifs

L'attaque d'une 0-6

Un objectif : désaligner la défense, la faire travailler dans la profondeur.

- Désaligner la défense : attaque de l'arrière latéral, dans le secteur du pivot, position entrée le n°2 et le n°3. Si le n°2 monte, le pivot glisse dans son dos (Schéma 7) ; positionnement du pivot entre les n°2 n°3 et attaque du DC sur un n°3.

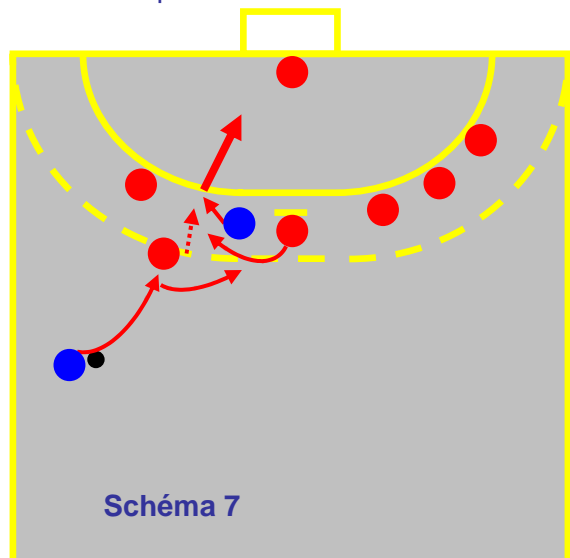


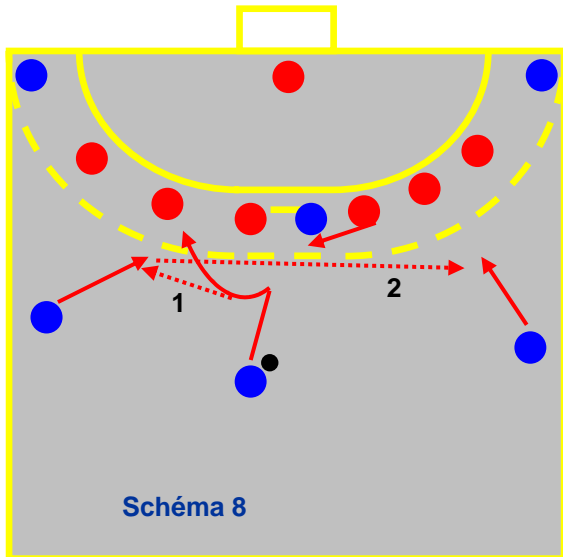
Schéma 7

- Pivot qui « coupe » le dispositif défensif en bloc latéral et jeu en « tourne autour du pivot.
- Amener 2, 3 joueurs dans un secteur pour sortir un ballon dans les secteurs où il y a davantage d'espace.

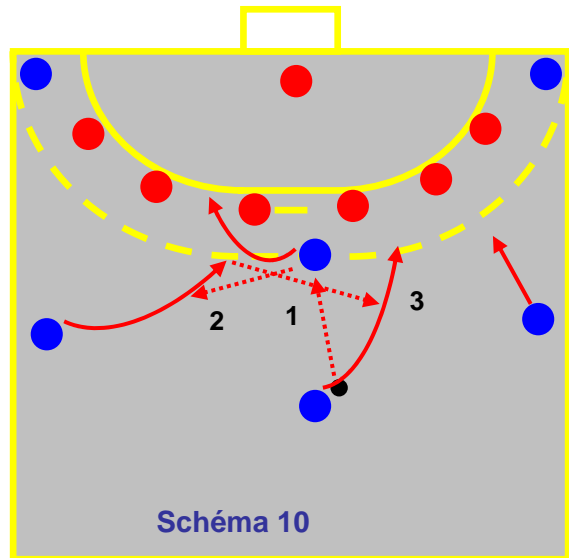
Principes fondamentaux du jeu

Comment les attirer, créer un point de fixation ?

- croisé DC/ARR et libération de la balle de l'autre côté après avoir isolé un défenseur.



- utilisation du pivot, soit en poste pour engager un arrière qui ressort la balle de l'autre côté.

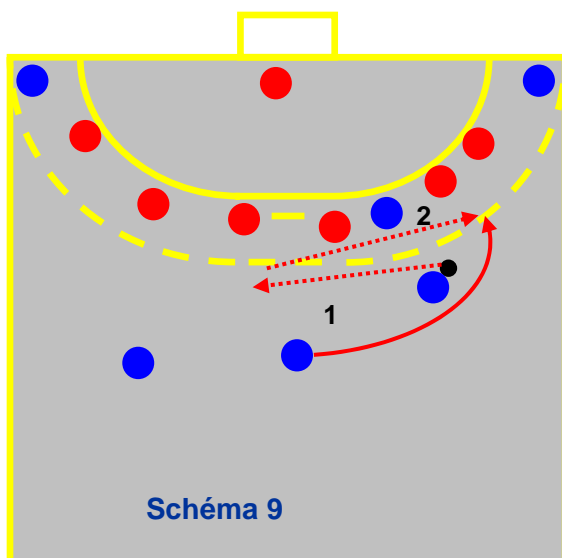


N. Karabatic « lâche » la balle avant de se faire neutraliser par le joueur islandais (Pékin 2008)

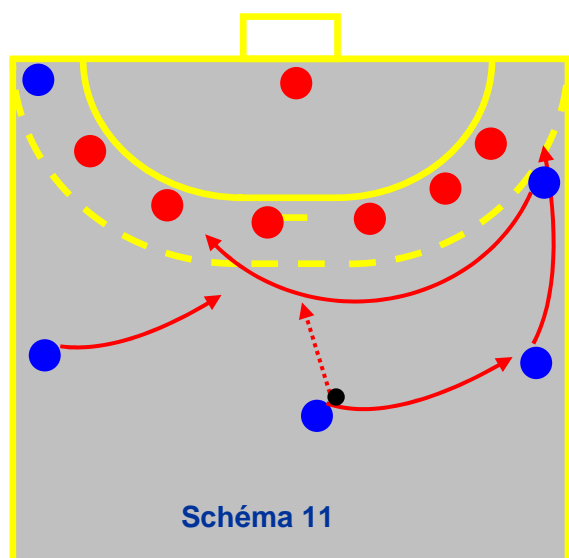


Véronique Pecqueux Rolland sort en poste contre les Pays Bas (Championnat d'Europe 2006)

- croisé long avec rééquilibrage du DC.



- départ d'ailier à la périphérie. Utilisation de l'appui central.



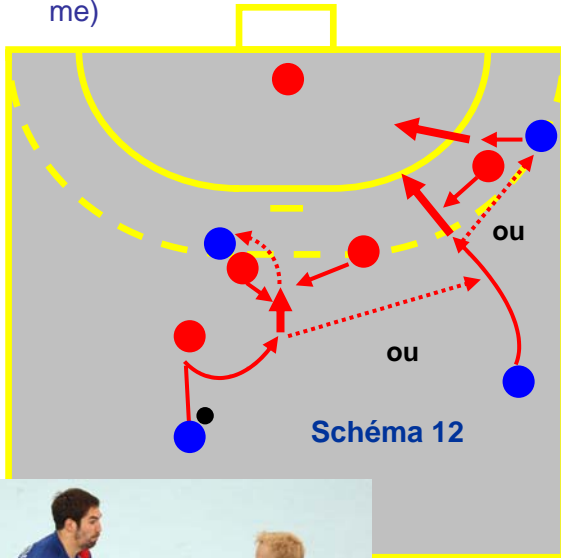
Principes fondamentaux du jeu

Principe d'attaque de toutes les défenses étagées : battre la première ligne pour ensuite battre la seconde.

L'attaque d'une 1 - 5

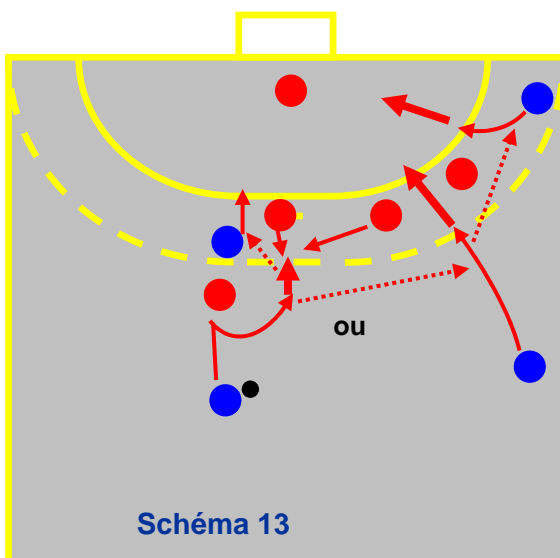
- **battre le n°3 avancé**

· en contre un (face à une homme à homme)



1 contre 1 de N. Karabatic en finale des J.O. (Pékin 2008)

· **bloquer le n°3** pour le tir du DC ou l'exploitation du surnombre secteur latéral,



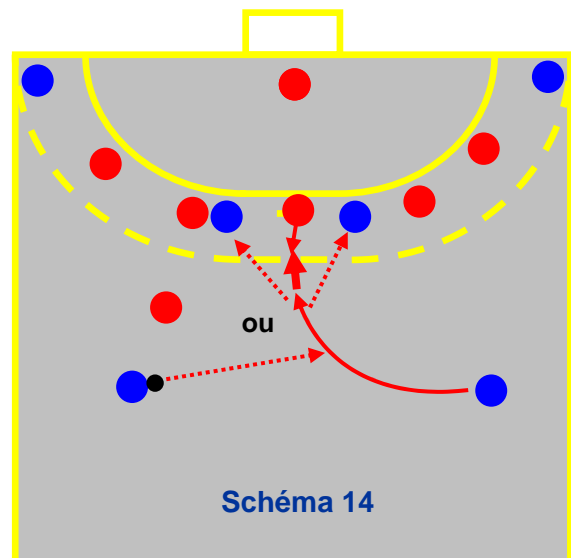
· sur un croisé DC /ARL



Sophie Herbrecht vient chercher l'arrière gauche en croisé (Championnat d'Europe 2006 contre la Croatie)

· **entrée d'un deuxième pivot :**

- ⇒ si le n°3 redescend : cf attaque d'un dispositif aplati avec 2 pivots ;
- ⇒ si le n° 3 reste central : échange de balle entre les 2 arrières pour jouer un 3 contre 2 sur un côté ;
- ⇒ si le n°3 joue homme à homme sur le un arrière : attaque plein centre de l'arrière opposé.



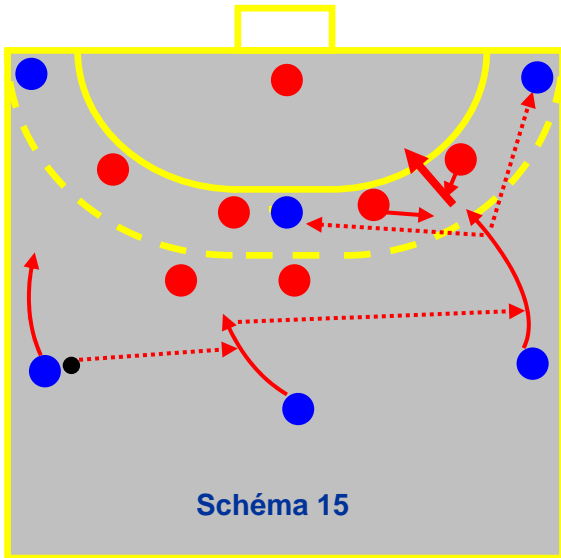
- **face à une 1 - 5 de zone**

· **en contournant le triangle défensif :** croisé long entre les arrières latéraux avec un rééquilibrage du DC côté départ du croisé.

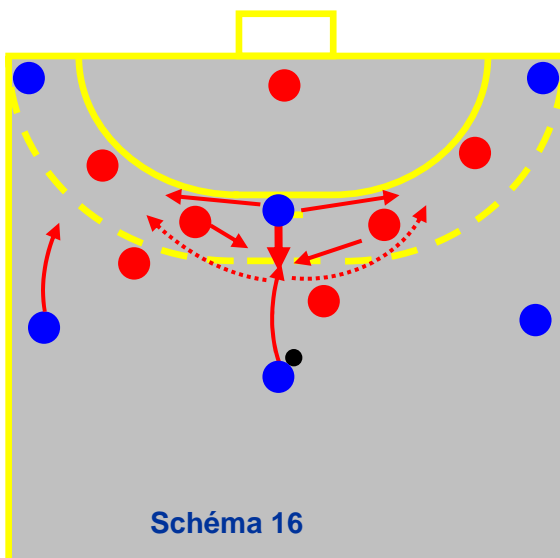
Principes fondamentaux du jeu

L'attaque d'une 2 - 4 :

- ne pas mettre la balle dans l'aile (situation dangereuse pour l'attaque),
- pivot secteur central,
- attirer les 2 défenseurs avancés d'un côté,
- lancer un arrière libre pour gagner le 3 contre 2.



- le pivot doit gagner la position sur le défenseur central.
- le demi centre peut traverser. En fonction de la réaction des défenseurs : tir de DC, ou passe au pivot si un n°3 monte. Le pivot glisse dans le dos du défenseur qui monte ou gagne la position.



L'attaque d'une 3 - 3 :

Battre la première ligne :

- le 1 contre 1 pour battre la 1^{ère} ligne
- le mouvement de joueur de la base arrière
- croisé avec ou sans ballon



Jeu dans le couloir de circulation entre les 2 lignes :

- jeu en appui sur le pivot (mettre la balle dans le dos de la 1^{ère} ligne) et jeu en passe et va,
- jeu en appui sur entrée d'un ailier avec simultanément un rééquilibrage de l'arrière au poste d'aile (schéma 17),
- le bloc et ses enchaînements.

