

## Terminologie : définition des termes clés du handball

Source : FFHB, revue « approches du handball » (sauf Logique interne, Contraintes et conventions, jeux sportif collectif)

### Termes généraux

**Logique interne** : « système des traits pertinents d'une situation motrice et des conséquences qu'il entraîne dans l'accomplissement de l'action motrice correspondante », PAREBAS.

**Les contraintes** : « règles qui limitent et régulent les actions des joueurs afin qu'elles se situent dans un cadre considéré comme bon ou acceptable au regard des intentions poursuivies à travers les référents. »

**Les conventions** : « règles qui permettent de standardiser, d'uniformiser le déroulement de la pratique. »

**Jeu sportif collectif** : « production de groupe dans laquelle s'inscrivent à titre contributif des productions individuelles. Jeu d'affrontement ou de duel entre deux équipes afin d'assurer la victoire au nombre de points marqués. Ce duel est médié par un engin qui permet la marque. Il se déroule dans un espace défini et génère un réseau d'interactions entre les équipes et les joueurs. » E. ERBANI

**Dialectique attaque défense** : Analyse des interactions entre les dispositifs et les systèmes de jeu proposés par les deux équipes

**Technique** : savoir faire individuels utilisés par le joueur pour atteindre un objectif

**Intention tactique** : projet qui anime le joueur et guide ses actions au cours d'une phase de jeu

**Organisation collective ou stratégie** : choix d'organisation collectifs décidés par les joueurs ou l'entraîneur avant le match, exemple, système de jeu, placement des joueurs...

### **Le couloir de jeu direct**

Zone d'environ 3 m qui passe par le porteur de balle et le but.

**Jeu direct** : ce sont les actions qui permettent d'aller droit vers la cible, en restant dans le couloir de jeu direct

### **Le couloir de jeu indirect**

Zone extérieure au couloir de jeu direct.

**Jeu indirect** : actions de progression vers la cible en s'écartant momentanément du couloir de jeu direct, exemple, en passant par les ailes...

### **L'espace de jeu effectif (EJE)**

C'est la surface occupée par les joueurs. Elle est délimitée par les joueurs qui sont à la périphérie du groupe. On distingue l'espace de jeu en attaque, offensif (EJEO) et l'espace de jeu en défense (EJED).

**Joueur en appui** : joueur positionné en avant du Porteur de Balle

**Joueur en soutien** : joueur positionné en arrière du PdB

**Alignement** : Position sur une même ligne de plusieurs joueurs. Remarque : position à rompre en attaque pour pouvoir recevoir la balle par le partenaire ou le porteur de balle. Sortir de l'alignement pour recevoir la balle = se démarquer.

**Joueur relais** : pouvant servir d'intermédiaire dans la transmission du ballon entre un arrière et un avant

**Mode de jeu** : comportement les plus souvent repérés chez le joueur selon les compétences acquises, significatifs de ce qui l'organise momentanément

**Rapport de force** : interactions entre les initiatives de l'une ou de l'autre équipe pour prendre l'avantage, état de l'équilibre entre le potentiel de l'attaquant et du défenseur

**Réseau d'échange** : ensemble des possibilités de passes pour le PdB

**Ressources** : ensemble des moyens permettant d'agir avec efficacité (M. PRADET), ressources cognitives, informationnelles, biomécaniques...

**Savoir faire** : action motrice adaptée à une situation

### **Liés à l'attaque**

**Alignement** : position sur une même ligne de plusieurs joueurs

**Appel de balle** : action significative du non porteur indiquant au porteur de balle sa disponibilité pour recevoir

**Se démarquer** : rompre la position de l'alignement par rapport au PdB et le défenseur en se rendant disponible pour recevoir

**Appui** : joueur situé en avant du porteur de balle (PdB)

**Soutien** : joueur situé en arrière du PdB

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

**Montée de balle** : (ou montée offensive) consiste à faire progresser le ballon sur tout le terrain, de l'endroit où il a été récupéré jusqu'à la cible à atteindre.

**Contre-attaque ( CA )** : tentative de prise de vitesse du repli défensif pendant la phase de montée de balle = montée de balle rapide.

**Crédit d'action** : ensemble des actions possibles dont dispose le porteur de balle

**Distance de combat** : espace entre deux adversaires qui détermine les possibilités d'actions des joueurs

**Espace libre** : secteur non occupé par la défense et directement utilisable par l'attaquant

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

**Ecartement** : occupation de l'espace en largeur

**Etagement** : occupation de l'espace en profondeur

**Profondeur** : jeu ou positionnement dans l'axe du terrain

**Grand espace** : jeu sur tout le terrain (correspond à la phase de montée de balle / repli)

**Petit espace** : jeu proche de la zone (correspond à la phase d'attaque/défense placée). Les notions de grand et petit espace font référence aux contextes de jeu définis par M. Portes

**Grand jeu** : jeu dans un espace large à faible densité de joueur, jeu autour (sur attaque placée)

**Petit jeu** : jeu dans la défense, dans espace réduit à forte densité (en attaque placée)

**Induction** : feinte de corps ou de course, action offensive du non porteur de balle qui entraîne son adversaire sur une fausse intention pour mieux le surprendre et déborder à l'opposé

**Intervalle** : espace libre entre deux défenseurs

**Fixer** : Action du porteur de balle visant à mobiliser le défenseur (lui interdisant tout enchaînement possible)

**Base arrière** : Ensemble des joueurs qui évoluent loin de l'organisation défensive adverse.

**Base avant** : Ensemble des joueurs qui évoluent à proximité de la surface de but et au contact de l'organisation défensive.

**Trapèze** : (de circulation). Disposition de quatre joueurs en attaque qui permet une occupation optimale de l'espace tant en largeur qu'en profondeur (4 postes clés : 2 ailiers et 2 arrières). **Rq** : Le respect du trapèze permet la conservation de la balle et la continuité du jeu

**Tir à l'amble** : tir en appui avec la jambe côté bras tireur en avant

**Tir au travers** : tir dans l'espace proche du défenseur avec pour objectif que la trajectoire soit masquée pour le GB

**Tir coin court** : tir côté le plus proche du tireur (ex : au 1<sup>er</sup> poteau sur l'aile)

**Tir coin long** : tir côté le plus éloigné du tireur

**Tir en désaxé** : tir avec une flexion latérale du tronc en franchissant l'axe vertical

**Lob** : tir de contournement au dessus du GB

**Chabala** : lob tendu après feinte de tir et cassé du poignet pour faire partir la balle juste au dessus de la tête du GB

**Roucoulette** : tir de contournement avec effet de rotation donné à la balle

**Kung fu** : tir déclenché au dessus de la zone sur réception en l'air

**Abréviations usuelles** :

PdB : porteur de balle

NPdB : non porteur de balle

Def : défenseur

AR : arrière      AL : ailier      PVT : pivot      DC : demi centre

Numérotation des défenseurs : sur l'aile = 1

Sur AR = 2

Sur DC = 3

HDI : combinaison harceler / dissuader / intercepter

Bibliographie : glossaire FFHB

Hervé LOUIS.