

Le Gardien de but au Handball

C'est un joueur qui a un statut particulier, un rôle important dans l'équipe. C'est le dernier rempart de la défense mais aussi le premier attaquant.

Chez les enfants, ce poste remporte souvent du succès, les volontaires se bousculent...Mais parfois, c'est le contraire, la force de certains tirs pouvant être dissuasive. Il semble nécessaire au départ de faire des éducatifs pour apprendre la parade. Même si naturellement, comme par instinct, certains joueurs semblent doués pour cette tâche, il est possible d'améliorer le mode de jeu du GB :

1) sur le plan des intentions :

- être dominant dans le duel qui l'oppose au tireur
- affirmer son rôle dans l'équipe : le GB dirige sa défense. Il a l'avantage de voir le jeu se dérouler devant lui. Il a plus de recul que les joueurs et est relativement moins exposé aux contacts des adversaires ; C'est le premier attaquant, la vitesse et la qualité de sa relance conditionnent la réussite de la montée de balle.
- enfin, le résultat de ses actions a un impact important sur le « moral de l'équipe » (par exemple, l'arrêt d'un 7 m)

2) sur le plan informationnel :

Jacques Mariot insiste sur l'importance du développement des stratégies d'explorations visuelles :

(Référence : Handball, de l'école aux associations, voir aussi article de J. Mariot où il développe le concept de logique d'intégration visuelle, article n° 293 de la revue EPS, 2002.)

Dans ce cadre, le GB doit chercher à repérer des indices significatifs chez le tireur pour deviner la trajectoire possible, notamment :

- la forme de la course d'élan, la forme du geste du tir
- les impacts habituels, les feintes préférentielles (lob, roucoulette...)
- le moment de déclenchement (rapide, après 1, 2 ou 3 appuis...)

3) sur le plan de la motricité :

Les deux aspects essentiels de son activité sont liés à sa position par rapport au but, la position de ses segments entre eux...

a) sa position par rapport au but :

Il cherchera en permanence à respecter un compromis entre déplacement latéral et en profondeur. De cette position va dépendre l'angle du tireur. En jouant de cette position, le GB peut influencer le tireur

Exemple : en étant avancé, il provoque un lob pour mieux reculer et s'en saisir...

b) la position de ses segments entre eux :

De la même façon, il peut donner des indices d'impacts aux tireurs en donnant de fausses pistes Exemple : baisser un bras pour provoquer tir de ce côté (notion de pré-parade)

4) L'activité du GB dans le temps : notion d'enchaînement des actions

Deux cas de figure : quand il sort de sa zone = il joue en attaque en soutien
sortie déconseillée sur repli def (nouveau règlement, risque carton rouge)

Sur attaque placée adverse, quand il est dans sa zone :

Le GB agit avant le tir et après

Avant le tir : déplacement en fonction de la balle (comme la défense)
pré-parade
parade

après le tir : relance (GB = 1er attaquant)

Avant le tir :

- déplacement en fct de la balle comme def (flottement) : des déplacements sont préparatoires à parade (placement adopté au moment de la prise de balle du tireur) et sont accompagné d'une activité perceptive de décryptage des futurs tireurs et impacts possibles
- placement : commence au moment de la prise de balle du futur tireur puis se poursuit par un déplacement éventuel pendant son porter de balle pour trouver un premier point d'arrêt = pré-parade. C'est le deuxième temps de prise d'information sur posture du tireur et sur le ballon.
- Parade proprement dite : conjugaison d'une action / extension globale du corps pour se projeter vers l'avant et d'actions segmentaires avec trois segments libres (une jambe reste en appui si possible)

Le type de parade dépend de la morphologie du GB et ses capacités :

petit GB plutôt en projection globale / explosion et grands = parade segmentaire

5) Aspect duel / dialectique tireur / GB : notion clés = alternative et incertitude

Pour maintenir l'incertitude, le tireur doit pouvoir jouer sur plusieurs alternatives sur le plan spatial, temporel et évènementiel

spatial : lieu de déclenchement, trajectoire et impact du tir

temps : moment de déclenchement, vitesse

évènementiel : type de geste

de la même façon, le Gb brouille les pistes avec :

sur le plan spatial : posture neutre

temps : possibilité d'anticiper ou au contraire retarder parade

évènementiel : feintes

Emboitement des modes de jeu dans le duel tireur / Gb
(source M.L. BENTZ)

GB	Tireur
Attente et réaction selon gabarit : plus ou moins avancé / ligne posture d'attente jbe fléchie, appuis sur plante, bras en haut devant déplacement avec circulation	Prise de vitesse course d'élan vers le but bras armé pour tir puissant mais possibilité de modifier / surprendre trajectoires tendues, près des poteaux
Anticipation attitude pré-parade neutre laisse l'ouverture pour anticiper (si possible en connaissant habitudes du tireur) ou dissuade un angle pour obliger tireur à changer	Contre-pied, tir retardé course d'élan pas nécessairement vers le but suspensions plus longues manipulation du ballon plus complexe chercher à exploiter le déséquilibre du Gb en terme de placement ou de posture (ex : rebond près de l'appui qui reste au sol)
Fermeture d'angle posture avancée en pré-parade plus ou moins bras levé parade explosive des 4 membres en avançant au dernier moment	Contournement ou traversée course d'élan et suspension pour ouvrir l'angle éloignement de la balle de l'axe du corps (suppose gainage important) ou désaxé tirs retardés avec feinte : armer court,

ou balayage segmentaire d'un côté (tir de l'aile) pour dissuader certains impacts (ex : bras près du poteau)	mouvement du coude et tir par poignet techniques de tir à travers ou contournement avec effets (roucoulette, chabala)
Provocation et induction posture avancée neutre puis feinter et piéger la tireuse en simulant des interventions pour l'appâter ex : avancer nettement pour provoquer lob se décaler à droite pour mieux surgir à gauche ouvrir le 1er poteau sur l'aile pour mieux fermer ensuite	Provocation et induction feintes : ex : feinte de tir et réarmer pour tirer dans un deuxième temps chabala (feuille morte) course d'élan vers la droite pour tir croisé

Donc pour Gb, choix à faire entre :

- rester sur sa ligne / avoir plus de temps pour lecture et parade mais laisser plus d'angle
- ou avancer, fermer des angles mais avoir moins de temps de parade

pour tireur :

- se rapproche du GB, gagne en vitesse de trajectoire mais réduit angle
- reste éloigné en ayant plus d'angle mais demande de la puissance

Ses choix se font en fonction du gabarit, des qualités physiques et psycho + fatigue...

Annexe :

Le lexique du gardien de but (Source: FFHB)

Fermeture: Action du GB visant à réduire la surface de cible accessible au tireur.

Remarque: Les fermetures d'angle peuvent se faire par réaction, anticipation, provocation.

Jeu en réaction: Mode de jeux dans lequel le GB attend le déclenchement du tir pour réagir.

Remarque : Souvent reconnu comme le mode de jeu dominant chez le GB débutant.

Déplacement: Le gardien de but organise ses déplacements devant son but suivant un arc de cercle d'amplitude plus ou moins importante.

Remarque: Ces déplacements lui permettent de suivre la circulation de la balle en maintenant un placement efficace.

Jeu en provocation: Mode de jeu dans lequel le GB, par son attitude, incite le tireur à choisir un impact prédéterminé.

Remarque: Permet au GB de prendre l'ascendant sur le tireur en l'amenant à tirer là où le GB est le plus efficace.

Parade: Intervention du GB sur le tir pour empêcher le but.

Remarque: Cette intervention peut se faire avec différents segments du corps, jambes, bras, tête mais également avec le corps, le tronc.

Placement: Position occupée par le GB devant son but en fonction de la position de la balle.

Remarque: Cette position permet une fermeture optimale des angles de tirs, sur la bissectrice de l'angle formé par les 2 poteaux de but et la balle.

Préparade: Attitude stabilisée suite au déplacement, qui place le GB dans les conditions optimales au plan moteur pour s'opposer au tir.

Remarque: Cette position correspond à l'attitude du GB juste avant le tir.

Récupération: Action pour le GB consistant à reprendre la possession de la balle suite à un tir ou une perte de balle de l'adversaire.

Remarque: De la vitesse de récupération dépend l'efficacité du changement de statut défenseur / attaquant.

Relance: Action du GB consistant à transmettre la balle à ses partenaires suite à la récupération.

Remarque : L'efficacité de la relance dépend souvent de la rapidité et des choix du GB.

Jeu en anticipation: Mode de jeu dans lequel le GB anticipe sur l'endroit du tir. Remarque: Permet au GB (avec un risque) d'éviter le retard sur la prise d'information.

Bibliographie :

MARIOT J. , « La logique d'intégration visuelle », revue EPS n° 293, 2002

BENTZ M.L., « Le duel tireur / gardien », revue Approche du hand n° 55, 2000.