

## Les principes fondamentaux en attaque au Handball

### Les actions collectives offensives

Nous distinguerons deux phases principales : la montée de balle et l'attaque placée

#### **A – La montée de balle :**

Elle est systématique, fait suite à la récupération de la balle après un tir adverse, une interception, une perte de balle près de son but...

##### 1- la contre attaque (CA)

Définition : tentative de prise de vitesse du repli défensif pendant la phase de montée de balle

« La montée de balle est systématique, la CA est conjoncturelle » CONSTANTINI.

Son objectif est de conclure avant que les adversaires soient revenus : il s'agit d'aller vite, de surprendre et exploiter les espaces temporairement laissés disponible (jeu sur grand espace à priori plus facile que lorsque la défense est repliée)

Principes d'organisation :

- première vague de joueurs à démarrer = la base avant qui réagit la première, voir anticipe même le résultat d'un tir pour prendre de l'avance
- sur un tir déclenché sur un côté (aile, Arrière adverse), c'est l'ailier côté opposé qui part le premier, à priori moins concerné par la dernière action défensive. Il demande à recevoir la balle du GB après une course en C accélérée et est suivi par le second ailier et le pivot qui ouvrent côté opposé
- sur un tir déclenché au centre, le pivot peut démarrer dans le dos du tireur et cherche à jouer avec ses ailiers qui écartent le jeu

Moyens privilégiés :

- le dribble
- la passe vers l'avant

Le choix du dribble, justifié si personne démarqué devant, demande une bonne maîtrise de ce savoir faire en allant vite et limite la prise d'informations visuelles...

Les courses doivent éviter d'être rectiligne, le receveur risquant d'être de dos, trop dans l'axe, la réception risquant d'être très difficile...

La 1ère partie de la course se fait à vitesse maximum, la 2ème partie demande à adapter la vitesse au lancer du GB ou d'un partenaire : il s'agit de ralentir un peu pour mieux ré accélérer si besoin...

Synthèse : cette phase montre que les principes d'étagement et d'écartement doivent être respectés ainsi que la répartition des rôles : appui, soutien (rester près de son but si la balle revient aux adversaires après le tir)

## 2- La phase de transition :

Il s'agit de surprendre la défense pas encore organisée.

Principe général : exploiter le surnombre ou l'espace laissé libre par le retard d'un ou plusieurs défenseurs.

## 3- La montée de balle rapide :

C'est une tentative de prise de vitesse de la défense sans qu'il y ait supériorité numérique comme en CA. Dans ce cas, c'est l'ensemble des joueurs qui s'organise pour jouer vite vers l'avant avec le respect des principes fondamentaux :

- anticiper, se mettre en mouvement en occupant les espaces libres
- écarter et s'étagier
- effectuer le moins de passes possible (priorité au jeu direct)
- changer de rythme, se démarquer et appeler la balle activement
- s'informer et s'adapter au rapport de force (arrêter et conserver la balle si partenaires non disponibles)

Pour CONSTANTINI, il peut être intéressant d'essayer :

- systématiquement de solliciter le repli défensif pour user l'adversaire sur le plan physiologique, d'imposer son rythme
- de gêner ainsi les changements attaquants / défenseurs
- de gêner le remplacement de la défense
- rester disponible pour une éventuelle CA

Pour cela, il faut :

- réagir vite au signal de changement de statut, de récupération du ballon, si possible anticiper
- connaître les rôles et tâches en fonction des conditions de récupération du ballon = organisation en vagues

ex : si balle récupérée au centre = départ en premier des n°1

1<sup>ère</sup> vague : PVT et aile opposée à la récupération

2<sup>ème</sup> vague : deux joueurs intermédiaires en s'écartant derrière la 1<sup>ère</sup> vague (obj : libérer le centre)

3<sup>ème</sup> vague : def qui a récupéré et un des joueurs centraux (n°3) qui reste en soutien plus le GB qui sort éventuellement

- respecter les principes fondamentaux de l'attaque : occuper l'espace en largeur et en profondeur surtout, enchaîner les actions (démarquage après passe en changeant de rythme = appel de balle actif), prendre des informations très vite devant (jeu direct privilégié)...
- choix rapide entre dribble ou passe
- pas de passes en profondeur dans le même demi terrain (difficile à contrôler)
- jouer des 2 contre 1 en courant, en redoublant les passes
- chercher à jouer dans le dos des def

## **B- L'attaque placée :**

L'objectif de l'attaque placée est d'amener un joueur dans des conditions favorables de tir.

La force du collectif repose sur un projet de jeu : système prédéfini qui donne des certitudes quand à l'organisation, la répartition des tâches, les rôles à jouer pour prendre la défense en défaut

Principes d'actions et règle de fonctionnement :

### 1- réaliser un surnombre :

C'est l'objectif ultime d'une attaque : finir à 1 contre 0, un dernier duel restant à jouer avec le GB

Ce surnombre peut être réalisé par le PdB qui élimine un adversaire après une manœuvre ou un NpdB qui vient jouer dans le secteur d'un autre partenaire.

E. Quintin évoque et distingue les notions de surnombre quantitatif et qualitatif :

- surnombre quantitatif : présence d'un attaquant en plus dans un secteur (ex : 2 contre 1, 3 contre 2 crée par le déplacement du pivot, l'entrée d'un joueur, l'élimination d'un def...)
- surnombre qualitatif : création d'un espace au sein de la défense permettant une prise potentielle d'avantage (du fait du retard de flottement d'un défenseur, suite à un bloc du pivot)

La finalité de l'élimination de son adversaire direct peut-être de créer un décalage.

Définition décalage : « Exploitation du surnombre dans le sens du débordement »

Principe d'exécution : succession de manœuvre avec prise d'intervalle pour mobiliser deux défenseurs (le 2ème respectant le principe de doublage) et libérer un intervalle.

Le décalage démarre généralement sur l'aile mais peut-être aussi déclenché du centre vers l'aile (interne/externe)

### 2- Mobilisation de la défense en largeur et en profondeur :

En largeur :

- en écartant par un placement des joueurs et une circulation de balle d'une aile à l'autre avec comme intention d'ouvrir des espaces, d'étirer cette défense
- et parfois l'inverse, c'est à dire concentrer, fixer des défenseurs d'un côté pour mieux renverser de l'autre

En profondeur :

- en faisant monter la défense (feinte de tir, engagement) pour mieux jouer derrière elle, avec le pivot
- ou l'inverse, l'aplatir en jouant derrière elle pour libérer les tireurs de loin...

Pour cela, moyens utilisés :

- placement de départ favorable
- circulation de balle précise
- circulation des joueurs juste
- enclenchements

### 3- Placement des joueurs :

Son utilité :

- le placement de départ fait parti des certitudes qui permettent aux joueurs de se situer les uns par rapport aux autres
- constitue la base de référence pour amorcer la manoeuvre collective
- permet d'assurer l'équilibre dans l'occupation de l'espace avec l'idée d'occuper le maximum d'espace en largeur et en profondeur
- tant que possible, le trapèze de circulation doit être respecté

Trapèze : occupation des postes d'ailiers et d'arrières en formant un trapèze autour de la zone

Les différents placements :

Deux formations principales selon le type de défense et le projet de jeu :

En 5-1 : avec 5 joueurs autour et un joueur dedans, le pivot

En 4-2 : avec 4 joueurs autour (respectant le trapèze) et deux pivots. Les pivots peuvent être placés latéralement (entre def 1 et 2) ou un à la zone et l'autre en poste (au 9m)

Chaque joueur évolue dans un secteur donné : éviter d'être deux dans le même intervalle...

Les différents secteurs d'attaque :

Ils correspondent à la notion de poste : ailier, arrière, pivot, demi centre... Chaque joueur est responsable d'un secteur d'attaque dans lequel il évolue avec comme :

objectif : être dangereux et rester en relation avec ses partenaires

intentions :

- mobiliser son adversaire, l'attirer, le fixer, l'obliger à se déplacer, le décaler
- manoeuvrer son adversaire, le déséquilibrer pour le battre ou mobiliser un nouvel adversaire (déclenchement du décalage)
- s'engager vers le but (après réception en mouvement) et tirer pour marquer si espace libre, jouer dans l'intervalle
- rester en relation avec ses partenaires , se démarquer et appeler le ballon pour le recevoir : permettre la circulation de la balle...

#### 4- Circulation de la balle :

Elle doit permettre à la fois la conservation de la balle et aux joueurs d'être dangereux à chaque réception. Elle s'adapte au dispositif défensif donc globalement en arc de cercle autour de la zone mais doit permettre à la fois de faire circuler la balle latéralement et en profondeur.

Cela suppose que chaque joueur alterne réception en mouvement vers le but en partant de son poste (engagement) et désengagement pour permettre de se démarquer du défenseur qui monte et cherche à intercepter.

Autrement dit, les joueurs se situent alternativement en appui (joueurs situés devant le PdB) et en soutien (derrière le PdB).

Les joueurs doivent donc éviter une circulation trop latérale avec des joueurs à l'arrêt : c'est le scénario idéal pour que la défense intercepte... Cette circulation doit être dynamique avec des joueurs en mouvement, s'adaptant en permanence à la distance en profondeur des défenseurs, et faisant preuve d'incertitude pour surprendre la défense : changer de rythme, sauter un poste, passe au pivot, renversement...

Plus précisément, cette circulation de balle suppose une parfaite coordination entre le PdB passeur et le NPdB futur réceptionneur de balle :

Eric QUINTIN donne ces repères déterminants (voir illustration séance sur fondamentaux en attaque, vidéo Ligue Provinces / Alpes maritimes) :

Consignes fondamentales entre passeur / réceptionneur :

Placement  
Signal de passe (invitation)  
Organisation du receveur sur chaque prise de balle pour être dangereux

Placement : dans intervalle = suppose course latérale avant pour se placer face à espace libre (intervalle) et pouvoir recevoir dans la profondeur (être dangereux), intervalle à droite du def si balle est à gauche, à gauche du def si balle est à droite

Signal de passe : invitation du PdB = moment où il est engagé et prêt à donner avec coude haut, balle armée... pas trop tard car sinon trop près du def qui peut neutraliser, pas trop tôt car trop loin du def donc pas de fixation et def anticipe sur autre intervalle

Organisation : (voir SFind mobilisation) le receveur reçoit la balle lancé en organisant sa motricité pour être dangereux = appuis en opposition, appui G pour un droitier en avant pour pouvoir tirer ou manœuvrer...

Ces changements peuvent être prévus, travaillés à l'entraînement : ce sont les enclenchements...

### 5- Enclenchements :

Ils sont basés sur des relations simples à 2 ou 3 joueurs et représente le signal, le début d'une action offensive coordonnée, prévue (jeu programmé) ou improvisée (jeu en lecture).

Souvent marquée par une rupture au niveau de la circulation : au niveau du rythme (temps fort / temps faible), de la forme de transmission et des courses.

Objectifs :

- signifier une intention collective de recherche de solution
- déterminer un changement de rythme, une accélération de l'attaque pour déborder la défense
- créer un danger à un endroit (fixation) de la défense pour l'exploiter et provoquer une mobilisation des défenseurs pour créer des espaces libres

Exemples d'enclenchements :

- les croisés :

Combinaison qui consiste à changer de secteur par le PdB pour perturber le système défensif et libérer son secteur par son partenaire.

Objectif : permettre un tir

Il peut concerner 2 ou 3 joueurs.

Le tireur passe toujours derrière le passeur. Le joueur qui enclenche doit avoir à l'esprit de fixer son vis-à-vis : le mobiliser tout en libérant la balle. La qualité de la passe (passe arrière) est déterminante...

- les aides corporelles :

Ecran : venir se placer devant un défenseur pour permettre le tir, l'empêcher de monter sur un tireur

Bloc : placer son corps comme obstacle du déplacement d'un défenseur

Le bloc peut se faire interne (vers le milieu du terrain) ou externe (vers la touche) par rapport au défenseur.

La qualité du bloc dépend du bon timing et du placement pour le respect du règlement (pas avec les bras)

- les pénétrations (ou entrée d'un joueur)

exemple : entrée d'un ailier en 2<sup>ème</sup> pivot.

Il s'agit de surprendre la défense par un changement de secteur : entrée de l'ailier à l'opposé du ballon risque de créer un effet surprise, la défense étant centrée sur la balle...

- le renversement

Il s'agit de créer un effet de surprise dans la circulation de balle. Au cours d'une circulation de balle dans un sens, exemple de la gauche vers la droite, un joueur (arrière ou demi centre décide de renverser, d'inverser le sens de circulation.

Logiquement des espaces ont pu être créés, la défense cherchant à flotter côté ballon et ayant tendance à anticiper la fermeture des espaces dans le sens de la circulation.

Pour cela :

- le passeur doit maîtriser sa feinte de passe : elle doit être masquée
- le receveur doit anticiper par un déplacement approprié dans le bon intervalle et avec le bon timing (désengagement/engagement)

Conclusion / synthèse :

Dans toutes les phases d'attaque, les joueurs cherchent à appliquer les principes de jeu fondamentaux : occupation de l'espace en largeur, en profondeur, jeu direct/indirect, jeu en appui/soutien...

Ils peuvent avoir prévu et travaillé des automatismes à l'entraînement : c'est le jeu programmé (schémas tactiques, combinaisons, enclenchements...)

Mais dans tous les cas, ils doivent s'adapter à la réaction et aux intentions de la défense : c'est le jeu en lecture...