

## Glossaire L1 Spécialité Handball Semestre 2

Source : FFHB

Défense alignée :

adj. Dispositif de défense sur une seule ligne parallèle à la ligne de but Rq : Cet alignement peut être proche ou éloigné du but. 0/6 ou 6/0. Rq : Cet alignement peut être proche ou éloigné du but. 0/6 ou 6/0.

Défense aplatie :

adj. Dispositif de défense dans lequel les joueurs occupent l'espace le plus proche de la zone. Rq : peu ou pas d'espace en profondeur, couverture des 6 mètres et de l'espace latéral. 0/6

Attaque placée :

n.f. Organisation collective autour d'une défense déjà regroupée devant sa surface de but. Rq : Peut être aussi appelé : jeu sur espace réduit. Fait référence au dispositif.

Bloc :

n.m. Utilisation par l'attaquant sans la balle de son corps pour faire obstacle à un déplacement latéral, ou arrière du défenseur. Rq : Cet obstacle doit faciliter l'accès au tir du partenaire. Le bloc peut se faire interne (vers le milieu du terrain) ou externe (vers la touche) par rapport au défenseur. Bloc interne du pivot pour l'arrière gauche... Bloc externe de l'ailier pour l'arrière gauche...

Bloc ou remise :

(Voir bloc) Tout en gênant le défenseur dans son déplacement, le " bloqueur " se rend disponible pour recevoir la balle (remise).

Calque :

n.m. Dispositif de défense qui reproduit le dispositif offensif à l'identique. Rq : Défense qui induit un système homme à homme avec ou sans changement. Défense en 2/4 face à une attaque en 4/2.

Changement :

n.m. Modification de la répartition des responsabilités entre deux défenseurs proches, pour répondre au déplacement de leurs vis à vis en attaque. Rq : L'alignement défensif est indispensable. Permet de rester dans son secteur de défense.

Changer de secteur :

v.t. L'attaquant quitte le secteur de jeu correspondant à son poste pour aller jouer dans un autre secteur. Rq : On parle de changement de secteur. Il peut se faire avec ou sans balle. il peut être proche (poste immédiatement à côté) ou éloigné.

Circulation tactique :

n.f. " Suite d'actions individuelles et de combinaisons tactiques effectuées suivant un certain plan d'organisation, la balle et les joueurs circulant successivement vers des endroits du terrain établis à l'avance ". Teodoresco. Rq : Terme généralement utilisé en attaque, il peut y avoir plusieurs possibilités d'exploitation.

Combinaison tactique :

n.f. " Coordination des actions individuelles de deux ou plusieurs joueurs, afin de réaliser une tâche partielle du jeu ". Teodoresco. Rq : La passe est la plus simple des combinaisons tactiques. Le passe et va

Contourner :

v.t. Jouer dans un espace non protégé par le bloc défensif adverse. Rq : On parle de jeu en contournement pour éviter le jeu à forte densité de joueurs.

**Contre-attaque :**

n.f. Transmission directe de la balle par le GB, dans le dos du repli défensif, pour mettre le partenaire en situation de duel avec le gardien de but. Rq : Cette passe peut aussi être réalisée par un joueur après interception. Référence au jeu sur grand espace.

**Contrer :**

v.t. Action qui consiste à faire opposition à un tir avec les bras ou une partie du corps en se plaçant sur la trajectoire de balle. Rq : Cette action peut nécessiter la collaboration d'un ou de plusieurs partenaires.

**Contrôler :**

v.t. Contenir les actions offensives de l'adversaire direct. Rq : Le défenseur doit à tout moment tenir compte d'une possibilité d'action sur l'adversaire. Vise à réduire l'incertitude sur les actions de l'adversaire.

**Couloir de circulation :**

n.m. Zone de circulation, latérale ou en profondeur, déterminée par le dispositif défensif, exploitable par les attaquants. Rq : Généralement, ce sont les points faibles des dispositifs. Dans le dos des défenseurs avancés dans une 2/4

**Couverture :**

n.f. Pour un défenseur, c'est un placement en soutien (aide) défensif proche du partenaire situé face au porteur de balle. Rq : Cette attitude défensive doit être modulée en fonction du rapport de forces entre le PB et l'adversaire direct.

**Créer le surnombre :**

v.t. Pour le porteur de balle, mobiliser son adversaire puis celui du partenaire proche pour libérer un espace, pour le non porteur. Rq : A la suite de cette action offensive, l'attaque se poursuit en décalage.

**Croiser :**

v.t. Combinaison qui consiste à un changement de secteur par le porteur de balle pour perturber le système défensif et libérer son secteur de jeu pour son partenaire. Rq : il existe des croisés courts et longs en fonction de la proximité ou non du changement d'espace.

**Déborder :**

v.t. Manœuvre de l'attaquant pour franchir la ligne d'avantage déterminée par le plan des épaules du défenseur. Rq : On parle de débordement lorsque les joueurs sont proches, sinon il y a évitement.

**Décalage :**

n.m. Exploitation du surnombre dans le sens du débordement. Rq : L'exploitation peut être directe sur la première passe, ou différée. La qualité de la sortie de balle prend un aspect déterminant dans les possibilités d'exploitation.

**Défense :**

n.f. Phase de jeu pendant laquelle l'équipe n'est pas en possession de la balle. Rq : Elle commence dès que l'équipe perd la balle et se divise en deux phases : repli défensif et défense placée. La défense s'achève par la récupération de balle.

Défense placée :

n.f. Regroupement collectif devant la zone, organisé par un système et un dispositif.

Rq : Cette phase de jeu fait suite au repli défensif victorieux.

Dialectique attaque défense :

n.f. Analyse des interactions entre les dispositifs et les systèmes de jeu proposés par les deux équipes. Rq : Elle devrait évoluer constamment au cours du match.

Dispositif :

n.m. Position de référence des joueurs sur le terrain en attaque comme en défense, lorsque le demi centre est en possession de la balle. Rq : La description du dispositif se fait en France du milieu du terrain vers le but. 2-4 en défense; 5-1 en attaque

Dissuader :

v.t. Action défensive en direction d'un attaquant pour l'empêcher de recevoir la balle.

Rq : Intention défensive fondamentale qui vise à prendre l'initiative sur l'adversaire.

Écartement :

n.m. Action visant à occuper la plus grande largeur possible du terrain, par le placement des joueurs et la circulation de la balle. Rq : Cette notion fait référence aux fondamentaux d'attaque. Dans l'attaque en surnombre c'est le premier principe à respecter.

Écran :

n.m. Action offensive visant, par l'utilisation du corps en barrage, à faire obstacle à un déplacement antérieur du défenseur. Rq : Cet obstacle doit faciliter l'accès au tir du partenaire.

Encerclement :

n.m. Disposition des joueurs autour du bloc défensif adverse en vue de présenter du danger tout en conservant la possibilité de faire circuler la balle sur le front de l'attaque. Rq : Objectifs : 1. Etirer la défense en largeur et en profondeur. 2. Permettre la circulation de la balle.

Enchaîner :

v.t. Activité du joueur avec intention de poursuivre son action en favorisant la continuité du jeu Rq : On distingue des enchaînements : 1. d'actions ; recevoir, dribbler, passer. 2. De tâches : dissuader, harceler, intercepter. 3. de phases : défendre, contre attaquer.

Enclenchement :

n.m. Début d'offensive, reconnue par les attaquants comme un signal et permettant de coordonner les intentions des joueurs. Rq : Souvent marqué par une rupture dans le rythme, les transmissions et les courses. L'enclenchement laisse de la place à l'initiative des joueurs.

Espace d'avantage : (ou gain de position)

- n.m. Espace créé par l'attaquant et directement utilisable par celui-ci. Rq : On utilise souvent ce terme pour le pivot.
- Espace libre :  
n.m. Secteur non occupé par la défense et directement utilisable par l'attaquant. Rq : Zone de fragilité de la défense, la recherche de cet espace doit être la priorité du joueur en attaque.
- Étagée :  
adj. Dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composé de un à cinq joueurs. Rq : Défense qui éloigne la circulation de balle et le jeu de la base arrière.
- Etagement :  
n.m. Occupation de l'espace en profondeur (dans l'axe du terrain). Rq : Position qui favorise la montée de balle en permettant les passes en profondeur.
- Eviter :  
v.t. Action du porteur de balle qui vise à esquiver le contact avec le défenseur. Rq : On parle de jeu en évitement.
- Excentrer :  
v.t. S'organiser défensivement pour repousser la balle vers les ailes. Rq : Cette notion fait référence aux fondamentaux de défense.
- Exploitation du surnombre :  
n.f. Utilisation directe de l'espace libre (seul face au GB) par le ou les partenaires suite à la création du surnombre. Rq : Cette exploitation en fonction du comportement des défenseurs peut être un croisé ou un décalage.
- Feinter :  
v.t. Produire une action clairement identifiable par l'adversaire pour masquer sa véritable intention. Rq : Utilisable à tout moment avec et sans balle et par tous les joueurs.
- Fermer :  
v.t. Action défensive qui vise à interdire le passage à l'attaquant en direction du but. Rq : Cette notion de fermeture est souvent associée à la fermeture de l'intervalle par deux défenseurs.
- Fixer :  
v.t. Action du porteur de balle visant à mobiliser le défenseur (lui interdisant tout enchaînement possible)
- Flottement :  
n.m. Déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de balle.
- Gain de position :  
n.m. Placement initial qui permet à un joueur de prendre un avantage décisif sur le défenseur. Rq : Terme surtout utilisé pour le joueur dedans.
- Glissement :  
n.m. Poursuite et prise en charge de son adversaire direct par un défenseur jusqu'au prochain changement possible. Rq : Conséquence d'un mauvais alignement. Met en danger l'efficacité défensive. Rq : Intention défensive fondamentale qui vise à bloquer l'utilisation de la balle.
- Homme à homme :  
n.m. Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct. Rq : Lorsqu'on utilise ce système le dispositif de référence est appelé à varier en permanence en fonction des déplacements des attaquants.
- Homme à homme avec Flottement changement :

Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct dans un secteur donné et qui change avec un partenaire lorsque son adversaire quitte ce secteur. Rq : Pour répondre aux permutations de poste par les défenseurs : respect de l'alignement défensif qui permet le changement.

Homme à homme stricte :

n.m. Système défensif qui privilégie la prise en charge et le contrôle d'un adversaire direct quelque soit ses déplacements et sa position. Rq : Responsabilisation de chacun. Les changements de joueurs sont interdits.

Infériorité numérique :

n.f. Jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de moins en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s). Rq : Le jeu en infériorité numérique nécessite des aménagements et fait souvent référence à un " spécial " en attaque.

Intention :

n.f. Disposition / détermination personnelle du joueur en vue d'une intervention défensive ou offensive. Rq : La notion d'intention fait référence à une analyse du jeu partant du joueur et non du système.

Intercepter :

v.t. Agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier. Rq : Intention défensive fondamentale qui vise à reconquérir directement la balle.

Jeu au loin :

n.m. Jeu à distance du dispositif défensif en évitant les contacts avec l'adversaire. Rq : Favorise les grandes courses des joueurs de la base arrière pour déclencher les tirs à distance.

Jeu au près :

n.m. Jeu au contact de l'adversaire dans des espaces réduits. Rq : Permet la prise d'intervalle et les tirs à 6m.

Jeu dans le secteur :

n.m. Jeu dans l'espace défini par le poste occupé. Rq : Appelé aussi jeu direct. Le secteur de l'ailier...

Jeu en fermeture :

n.m. Organisation motrice défensive visant à interdire l'accès au secteur central. Rq : Attitude défensive : appuis décalés avec " jambe intérieure " avancée + orientation des épaules en direction de l'attaquant.

Jeu en lecture :

n.m. Jeu dans lequel le joueur ajuste-adapte\* ses actions en fonction des indices repérés dans le jeu de ses partenaires et des adversaires. Rq : Favorise l'initiative du joueur. Place la notion d'activité adaptative comme référentiel d'analyse de l'activité

Jeu externe :

n.m. Jeu qui privilégie les courses d'engagement en s'écartant vers la ligne de touche.

Jeu hors secteur :

n.m. Jeu dans un autre secteur que celui du poste occupé au départ. Rq : appelé aussi jeu indirect. Une rentrée d'ailier,...

Jeu interne :

n.m. Jeu qui privilégie les courses vers l'axe central du terrain.

Jeu programmé :

n.m. Jeu dans lequel le joueur ajuste ses actions aux exigences du système défensif ou offensif retenu. Rq : S'oppose généralement à la notion de jeu en lecture. Appelé parfois jeu codifié.

Joueur autour :

n.m. Joueur jouant à l'extérieur du dispositif défensif. Rq : Généralement les arrières et les ailiers.

Joueur dedans :

n.m. Joueur jouant à l'intérieur du dispositif défensif. Rq : Ce joueur peut être le pivot ou un joueur pénétrant dans le dispositif défensif..

Marquage :

n.m. Prise en charge d'un joueur pour limiter ses possibilités d'actions offensives.

Montée de balle :

n.f. Progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournant le repli défensif. Rq : En cas d'impossibilité de tir elle doit permettre la continuité du jeu. Référence au jeu de transition.

Neutraliser :

v.t. Action défensive qui permet d'arrêter le porteur de balle en lui interdisant tous débordement et toute transmission. Rq : Si elle est efficace, le jeu s'arrête.

Numérotation défensive :

n.f. Poste défensif numéroté de un à trois de l'extérieur vers l'intérieur sur ½ terrain. Rq : Dans une défense étagée, nous parlons de " défenseur avancé ".

Le repli défensif :

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

Système de jeu : principes collectifs qui organisent les relations entre les joueurs. C'est la façon dont le dispositif vit.

□ En défense deux grands systèmes sont identifiés : le système zone et le système dit homme à homme. Le système, c'est le dispositif en mouvement.

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.

Temps forts, 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 ou jeu en lecture.