

Le HANDBALL. En fait Il y en a eu deux. Seuls les « vieux » ou les curieux se souviennent du « onze » originel, joué sur les grands terrains extérieurs.

Onze et sept sont apparus à peu près ensemble, le sept en tout premier sans doute.

Des pré-sept : le « hazena » tchèque (1892) réactualisé en 1915 par Vaclav KARAS) – le « haandbold » danois scolaire (1898) de l'instituteur Holgen NIELSEN).

Un pré-onze » : le « torball » (= balle au but) proposé en 1915 aux femmes allemandes par Carl SCHELLENZ).

Le onze s'est étiolé pour définitivement disparaître vers 1960.

LE HANDBALL A ONZE

En Allemagne, une forme primaire, le torball, activité féminine, fut « virilisée » par Carl SCHELLENZ, professeur à l'Ecole Supérieure Germanique d'Education Physique de LEIPZIG (créée en 1920) est utilisé comme complément de formation par deux fédérations : l'Union des Gymnastes et l'Office du Sport (fédération d'Athlétisme). On note, avec K. DIEM, une première tentative d'unification entre gymnastes et athlètes.

Codifié, le hand devient une opposition de 11 joueurs comme au foot (et sur son terrain) mais pour s'adapter au jeu à la main, une zone interdite aux tireurs donne ses chances au gardien.

En 1934, l'unification se réalise avec TSCHAMMER, commissaire aux Sports de l'Etat National Socialiste. Elle est entérinée par le Congrès Sportif de Nuremberg en 1935. Le chef de brigade S.S. HERMANN est nommé président de la fédération allemande (Office n°4).

Prôné par le régime nazi pour ses qualités de base et l'apprentissage de la discipline collective, il veut prouver la domination de la formation germanique (et la suprématie de la race aryenne), il comptera jusqu'à 300 000 licenciés mais restera assez confidentiel en Europe (Autriche, Suisse, Roumanie, Hongrie, ...). Il trouvera sa consécration aux J.O. de Berlin en 1936 et aux Championnats du Monde de 1938 en Allemagne.

En 1940 des professeurs d'E.P.S. l'implantèrent en France (*) pour ses techniques fondamentales : courir, sauter, lancer. Les athlètes y virent immédiatement le sport de complément idéal, d'entretien pendant la saison hivernale.

() Il est hors de question de refaire ici un historique complet. L'apparition du hand en France remonte en fait à 1932. Pour ceux qui souhaiteraient en savoir plus, demandez à la fédération son livret « 4 F.F.H.B. pour 1 »*

Pour traverser les grands terrains, il fallait une répétition de « trois pas – dribble » ou de longues passes. Les conditions climatiques et les terrains boueux (et de lourdes savonnettes pour balles !) perturbaient souvent les conditions de jeu. Sauter au dessus de la surface de but (à 11 ms du but) pour se rapprocher du gardien ou pour tirer par-dessus les défenses supposaient des terrains (et des ballons) secs

En défense, on utilisait le « face-guard », bras écartés (pour interdire les déplacements de l'attaquant) ou levés pour gêner ou contrer son tir.

Aux tous débuts, existait une ligne de hors-jeu délimitant une surface de pénalisation (comme au foot) et de phase active du jeu. En dehors de ces surfaces, le jeu était repris sans coup de sifflet et un jet de 13 ms (un penalty) sanctionnait une faute grave. La surface de but est délimitée par une ligne droite parallèle au but et deux arcs de cercle à 11 ms.

En 1948, la ligne de pénalisation est supprimée. Le hors-jeu du foot existe jusqu'en 1950, année où il disparaîtra totalement. Apparaissent les défenses de zone mais les nordiques restent fidèles au « mur ». Le jeu au milieu du terrain est quasi inexistant.

En 1954, le nombre des joueurs est porté à 13 (deux remplaçants dont un gardien).

En 1956, le spectacle est triste. Le législateur décide d'un terrain en trois zones, deux de 35 ms à partir du but où ne peuvent évoluer que 6 attaquants et 6 défenseurs, ce qui devrait favoriser les démarquages d'attaquants. La surface de but est délimitée par un demi-cercle tracé à 13 ms, rapprochant l'ailier du but.

Rien n'y fit. Le jeu ne prêta guère plus d'intérêt et sa disparition était inéluctable. Le dernier Mondial féminin eut lieu en 1960, de dernier masculin en 1966 (en France les derniers championnats eurent lieu respectivement en 1957 et 1960).

LE HANDBALL A SEPT

Les Inuits auraient connu un jeu assez semblable. Ont-ils inspiré en 1898 à l'instituteur danois Holger NIELSEN le « haandbold » ? Toujours est-il que les qualités exigées ne pouvaient qu'intéresser un éducateur : courir, sauter, lancer toujours, dans un espace assez restreint, la cour de l'école, exigeant vitesse et adresse.

En 1920, les pays nordiques (Danemark, Norvège, Suède) avaient adopté ce sport.

Il apparaîtra en France dès 1941. Pour avoir été parfois appelé « handball en salle », de mauvaises langues ont prétendu que ses pratiquants recherchaient le confort ... Au départ il n'y avait pourtant que fort peu de gymnases jouables.

Il gagnera vite sa place de premier sport scolaire.

Le développement sera plus lent au plan fédéral : 1 000 licenciés en 1946, 20 000 en 1964, 104 000 en 1982. 212 000 en 1996, 364 000 en 2008, aujourd'hui 440 000.

La spécificité du handball

Faut-il reprendre les couplets de la geste sportive ? Sport collectif, le handball se veut miniature de la société idéale : l'équipe est un ensemble au service de celui qui va marquer le but ... au bénéfice de l'équipe (« tous pour un, un pour tous » !). L'entraide est la base du jeu. Les joueurs sont égaux en droit mais différents et leurs qualités personnelles vont conduire à la répartition des tâches. Il exige l'abnégation : accepter des rôles subalternes ou limités (exclusivement défenseur, être sur la feuille de match et ne pas entrer en jeu ou fort peu).

Pour l'éducateur l'intention première est de supplanter l'adversaire, pas de le détruire et surtout (mais y pense-t-on réellement ?) de l'inciter à de nouveaux progrès pour inciter les nôtres ... ce qui n'interdit pas sur le terrain, la joie passagère de la récompense, de la victoire, indispensable à la motivation, mais aussi l'apprentissage de la défaite, tout aussi nécessaire pour forger les volontés.

Ce sport collectif veut développer bien des qualités (vitesse, force, adresse, ruse, intelligence tactique, tactico/technique, capacité de décision dans l'urgence, solidarité/prise de risque), les plus individuelles comme les collectives, plus ou moins privilégiées selon l'évolution du jeu.

Le handball est une opposition entre deux équipes qui tour à tour doivent faire pénétrer une balle dans un but défendu par un joueur. Le jeu se déroule donc en deux phases : d'abord se créer une occasion de tir puis battre le gardien. La victoire va à celui qui réussit plus de buts (et réalise, pour les départager parfois, la meilleure différence de buts).

Il est essentiel que le règlement offre une égalité de chances entre attaque et défense (sinon « c'est pas du jeu !!! »). La règle doit être révisée dès que cet équilibre est rompu ou si les objectifs éducatifs sont mis en danger.

Dans l'opposition attaque/défense, il ne faut pas confondre la notion de désavantage par la règle et la différence de niveau de jeu entre équipes ou individus. Celui-ci se jouera dans la vitesse et la puissance des engagements, des courses, dans la maîtrise technique, dans le physique (résistance, endurance). La confrontation va évidemment voir la victoire du meilleur des protagonistes. L'arbitre, garant de la règle, n'a pas à influencer sur le rapport de force, quoique ...

En effet, à niveau de jeu égal, l'attaque (ou l'attaquant) a l'**initiative** donc l'avantage. Le jeu pourrait se résumer à une succession de confrontations individuelles jusqu'au premier duel gagné. En miroir, l'adversaire (qui subit) n'a d'autre solution, à part l'irrégularité, que d'opposer des systèmes fondés sur l'**entraide** ... imposant à l'attaque à son tour un jeu collectif (le projet, la tactique, le partage des tâches).

Ce n'est pas le moindre des paradoxes, l'arbitre, en ne sanctionnant pas systématiquement toutes les petites irrégularités, en limitant peu ou prou les solutions individuelles, contribue à la complexification du jeu par des constructions collectives. Il lui appartient simplement de vite montrer au départ du match les limites qu'il entend faire respecter.

S'ajoute aujourd'hui la dimension du spectaculaire. Désormais le sport doit enthousiasmer le spectateur parfois néophyte, qui paye sa place. Question d'équilibre là encore : pourquoi pas si l'avenir et la santé de l'acteur sont pris en compte ? Une seule inquiétude : l'augmentation des blessures (graves entorses, ruptures de tendons) semblent dues à une gestuelle de plus en plus acrobatique et surtout aux cadences de compétition imposées (nationales et internationales).

En 1941, la règle devait évidemment tenir compte des conditions matérielles offertes au handball. La technique sur le mâchefer des terrains extérieurs n'avait rien à voir avec celle sur béton des gymnases exigus. Celles-ci s'améliorant (salles larges, parquet, revêtements plastiques souples), la technique a pu évoluer. L'accélération du jeu, l'élimination des coups de sifflet (remise en jeu, renvoi, jet franc), l'engagement sans attendre le retour de l'adversaire, le jeu au-dessus de la zone, répondront aussi à ce souci du spectacle.

Mais il a ses exigences et au plus haut niveau il induit des politiques d'équipement grandiose que la situation économique pourrait remettre en question. Mais ceci est un autre sujet ...

Les règles du jeu

En 70 ans, les évolutions sociales, techniques, matérielles, ont certes valu des ajustements pour garder au jeu tout son sens : certains errements ont exigé un retour à l'essentiel. Mais le règlement n'a pas connu de grands bouleversements.

Règle 1 – l'aire de jeu.

Les tous premiers buts auraient fait 2,10 sur 3,60 (nous serions-nous appropriés ceux du hockey sur gazon ?). La norme de 2 m sur 3, vite retenue, n'a plus jamais varié, le législateur ayant donc considéré qu'elle respectait l'équilibre des chances entre gardien et tireur.

En 1942, on joue sur des terrains à l'extérieur. Les dimensions réglementaires sont de 40 par 20 ms mais la tolérance est plus que fantaisiste (de 30x15 à 50x25 !). Les salles des premiers France – Suisse étaient les patinoires, glace recouverte d'un plancher amovible. En 1964, l'I.H.F. décide d'accepter

exclusivement de 38x18 à 44x22. En France, il demeure des exceptions. Les « bourgeois » du P.U.C. dans leur gymnase de 38 x 18 tentaient d'offrir un jeu plus évolué ; il était mis à mal dans la salle de Saint Maur dans ce que le handball français appelait « la ratière » (un 35 x 16 toujours toléré : bravo pour le jeu à l'aile !). Les petites villes aux faibles moyens se sont dotées d'un terrain réglementaire minimal. Les normes de 40 x 20 (de mur à mur) fixées (et subventionnées) par le ministère de l'Équipement pour les gymnases scolaires n'offraient ainsi qu'un 38 x 18 pour le handball. Au France / Allemagne de 1964, les organisateurs rennais avaient tracé dans l'immense hall de leur foire un 44 x 22 ! Pas question d'avantager les maîtres du handball : en une matinée, la D.T.N. a arraché les bandes et redessiné un 40 x 20 (on frôlera d'ailleurs l'exploit : 10 – 11). La norme officielle est aujourd'hui, définitivement, 40 par 20.

La nature du sol va évidemment influencer sur le jeu et ses techniques : il ne présente pas le même visage sur le mâchefer de 1941, le gazon, le béton, le plancher ou le revêtement synthétique ...

Règle 2 - Le temps de jeu.

En 1952, en Suisse encore, on joue en 3 fois 20 minutes (comme au hockey sur glace). Ce sera vite 2 x 25 minutes avec pause de 10 minutes en masculins seniors (2 x 15 et 3 minutes dans toutes les autres catégories). On en viendra en 1954 à 2 x 30' (2 x 25' pour les féminines puis définitivement à 2 x 30, l'égalité des sexes étant enfin respectée.

Les mi-temps aujourd'hui sont de 15 minutes (propices au spectacle des « pom-pom girls » ou aux annonceurs à la télévision ? Pardon pour le mauvais esprit ...)

Pour permettre aux entraîneurs de donner des consignes sont apparus il y a quelques années les **temps morts d'équipe** (deux d'une minute par match par formation (aujourd'hui trois). Ils servent plus subtilement parfois à briser la dynamique de l'adversaire.

Règle 3 – Le ballon.

Aux tous débuts, plus gros, moins maniable , c'était une enveloppe en cuir, vessie caoutchouc, valve nouée sous un lacet, inutile de dire qu'avec certaines conditions atmosphériques les belles envolées en passes de 20 ms dans le « criss-cross » du onze et le jeu alerte du sept devenaient vite sous la pluie ou la neige un jeu de tranchée, réception à deux bras sur la poitrine et exploit de la passe à 2 ms avec une « savonnette » ou une boule de glace.

Salles et nouveaux ballons ont évidemment permis de donner un nouveau visage. Et rien de comparable avec ce qu'ont permis le synthétique ... et la colle.

Règle 4 - L'équipe.

D'abord 10 joueurs dont deux gardiens. En 1954 on passe de 10 à 11 : 9 joueurs de champ (recherche d'une double ligne d'attaque). Aujourd'hui de 12 en championnat à 14 en Ligue Nationale et à 16 en compétition internationale (sans souvent augmenter le nombre de joueurs qui entrent en jeu ...)

La règle du changement : elle a connu ... bien des changements. En 1950 mon prof de gym avait trouvé la parade à la contre-attaque adverse : il demandait aux avants de vite sortir derrière le but dès la perte de balle tandis qu'à l'autre bout du terrain, les remplaçants entraient en jeu. Tête des adversaires ! Nous avons eu confirmation de cette pratique dans le Suisse – France de 1952. La règle a rétabli l'esprit sportif : il fallut entrer par le milieu du terrain ...

... Puis, chaque équipe ne devant toujours avoir sur le terrain, au même moment, que sept joueurs (six de champ), les farceurs du P.U.C. ont inventé une adaptation au règlement et testé l'astuce suivante. A l'instant même du tir adverse, le défenseur le plus près de la touche sautait hors du terrain tandis que rentrait, réglementairement par le milieu, un attaquant auquel le gardien s'empressait de donner le ballon. Tête des adversaires qui ne pouvaient prévoir le moment de ce changement de mauvais esprit ! La Fédération Internationale précisa vite la règle : entrée et sortie à hauteur de la ligne médiane (du côté de la table).

Règle 5 – Le gardien.

Aux tous débuts, je crois qu'il ne pouvait jouer que dans sa surface puis on lui permit d'en sortir pour intercepter les contre-attaques.

Aujourd'hui, quand l'équipe est en passe de perdre le match, il monte en 7^{ème} attaquant, pour tenter de créer, grâce à ce surnombre, une situation de tir.

La passe au gardien dans sa zone valait un penalty. La difficulté de prouver la volonté de tricher a conduit à ne plus le siffler (mais à toujours accorder le but réussi sur la « passe »)

Règle 6– La surface de but

Autrefois, l'entrée de l'attaquant dans la surface de but n'était permise que dans la continuité du tir. En 1964 elle fut permise après une passe en suspension au dessus de la zone (le défenseur étant évidemment autorisé lui aussi à s'interposer).

Aujourd'hui, cette technique est plus que jamais utilisée pour « fixer » le gardien et donner à un partenaire qui lui-même saute à l'opposé et reçoit au dessus de la zone (et doit évidemment tirer avant de reprendre contact avec le sol). C'est le « kung-fu » si apprécié des spectateurs.

Dans la lutte pour s'imposer à la bonne place à 6 ms, il est également toléré de marcher sur la ligne (pour l'attaquant comme pour le défenseur). Mais l'empiètement au moment du tir invalide le but. De même, si le défenseur est en zone entre le tireur et le gardien ou défend simplement sur la ligne, il écope d'un penalty.

Enfin le passage en zone est interdit s'il procède d'une volonté de tricher (en passant en catimini derrière le défenseur – un départ d'AL par exemple).

Règle 7 - Le maniement du ballon.

Le ballon peut être, depuis les débuts, gardé 3 secondes.

Le déplacement du joueur : à l'origine, la règle lui autorise au maximum 3 pas-dribble-3 pas (on dit aujourd'hui 3 pas-rebond-3 pas).

Ce n'était pas suffisant pour traverser le terrain et cela posait un problème lors d'interception en défense : impossible d'aller jusqu'à la surface de but adverse. Il fut donc un temps où le joueur, au bout des trois premiers pas, se lançait la balle loin devant, la reprenait au rebond et effectuait les trois autres pas pour aller au tir. Il fallait évidemment se méfier du gardien de but adverse qui pouvait sortir de sa zone pour intercepter la balle.

En 1956 le législateur offrit alors à l'attaquant l'arme du dribbling (dribble style basket). Son abus indisposa les éducateurs qui tentèrent d'en limiter la pratique dans la phase d'initiation.

Aujourd'hui au règlement cohabitent bien « rebond » et « dribble ».

Le jeu passif (ou refus de jeu): cette notion n'apparaît qu'en 1962. La sanction - 2' puis 5' – est pour un joueur (le dernier porteur de balle ? je ne me souviens plus). Il y eut ensuite un essai vite abandonné des 30 secondes (comme au basket). Aujourd'hui le temps d'attaque est laissé à l'appréciation de l'arbitre : il peut considérer qu'une équipe temporise exagérément et exiger qu'elle mette rapidement un terme à son attaque ; sinon il la prive de balle.

Règle 8. Elle statue sur les conduites envers l'adversaire.

De 1945 à 1950, comme au onze, le « face-guard (bras écartés tendus) est permis, même si l'attaquant n'a pas la balle. En 1950, pour faciliter le jeu à 6 ms et améliorer le spectacle, il n'est plus autorisé que sur le porteur de balle. Il sera définitivement interdit en 1952. Aujourd'hui on peut barrer le chemin à l'attaquant avec le torse, le contrôler bras pliés, lui enlever le ballon main ouverte.

Les formes de conduite irrégulière sont aussi bien le fait des attaquants (passage en force, coups de coude pour se dégager) que des défenseurs (jeu dur, ceinturage)

Ce dernier, arme du dominé dans le rapport attaquant / défenseur, a connu des phases d'utilisation systématique qui ont gravement nui au spectacle et menacé la survie du hand. Dans les années soixante-dix l'anti-jeu a ainsi dépassé son but : Il n'y avait plus de jeu, plus de buts ...

Quelques chiffres pour illustrer l'évolution depuis 40 ans du niveau d'anti-jeu (et de jeu passif) :

- en 1967, en CM, score de 8 à 9 au terme d'un France / Danemark,
- en 1970, en finale de CM, après deux prolongations, un Roumanie / R.D.A. à 13 à 12,
- en 1974, en finale de CM toujours, un Roumanie / R.D.A. à 14 à 12.

Rien à voir avec le jeu en 2013 : moyenne des scores au championnat du monde en quarts, demi et finales, 30 à 26. Et un match « version basket » (plus le droit de se frôler !) avec 19 exclusions et 13 penaltys. Cela préfigurerait-il le handball de demain ? Espérons que non.

Aujourd'hui la tâche de l'arbitre est de permettre le déroulement du jeu, le spectacle, et de protéger, d'assurer l'intégrité physique des acteurs. Il a pour armes dissuasives les sanctions sportives et les disciplinaires

- Les sanctions sportives :
 - Jet franc privant de la balle l'attaquant qui agit de manière irrégulière,
 - Jet franc (conservation du ballon) ou jet de 7 ms (le penalty) pour l'attaquant privé d'une occasion manifeste de but. En 1956, l'arbitre pouvait en accorder un au contre-attaquant accroché au milieu du terrain (il n'y a aujourd'hui que jet-franc mais en plus une sanction personnelle).
- Les sanctions personnelles :
 - au début, une faute particulièrement grave devait être punie par une **expulsion** (le joueur quittait l'équipe et ne pouvait être remplacé). L'échelle des autres sanctions était l'**avertissement** (voire deux), l'**exclusion** de 2, 5 minutes puis définitive ;
 - le législateur en 1954 voulut les durcir : 5, 10, définitive. La réticence des arbitres à les appliquer fut telle que l'effet recherché fut totalement manqué ;
 - on réduisit donc le temps : l'exclusion aujourd'hui n'est que de 2 minutes, mais à la troisième, c'est la **disqualification** (le joueur doit quitter l'équipe mais il est remplacé au terme des 2 ') ;
 - une disqualification peut être signifiée dès la première faute si elle est particulièrement grave.

La « sanction différée ». En 1972, à la Commission des Règles de l'I.H.F., j'ai participé à sa définition : l'arbitre ne devait plus sanctionner dans l'instant une faute sur l'attaquant si la situation de jeu lui promettait manifestement une occasion de but. Avec cette règle « **de l'avantage** », l'arbitre revenait ensuite vers le fautif pour le sanctionner. Cette garante de l'esprit du jeu (ne pas permettre à la défense de tirer profit d'une faute) est toujours en vigueur.

Règles 10, 11, 12, 13 et 14

Pour accélérer le jeu, l'évolution majeure est qu'on exécute désormais sans coup de sifflet la remise en jeu, **le renvoi, le jet franc.**

Le jet de 7 ms doit, lui, attendre l'ordre d'exécution de l'arbitre comme **l'engagement.**

Grande nouveauté pour ce dernier : il peut être effectué même si les joueurs de l'équipe adverse ne sont pas revenus dans leur camp.

Les tâches de l'arbitre.

L'arbitre- un seul au début - devait s'occuper de tout :

- du contrôle du terrain, des licences, des tenues,

- du jeu évidemment,
- de la tenue du score sur son carton,
- du contrôle du temps (exclusions comprises),
- des formalités d'après match (feuille à remplir et à signer).

Il y eut l'essai d'un arbitre et de deux assesseurs (sur une mini-estrade) pour le seconder sur les empiètements d'attaque (cibles parfaites avec les tirs d'aile manqués, est-ce pour cela que l'expérience tourna court ?)

Vint surtout l'apparition à la table du chronométreur-secrétaire, qui aurait dû libérer l'esprit de l'arbitre sauf qu'en cas de contestations, ce dernier était toujours seul comptable du temps et du score ...

Puis s'installa le « binôme » : deux directeurs de jeu ayant chacun les mêmes prérogatives, l'un derrière le but, l'autre derrière l'attaque. Pour éviter qu'une équipe ait toujours le même arbitre sur son dos (!) ils échangent leur place plusieurs fois par mi-temps.

La « table » accueille désormais un chronométreur (chargé de tout ce qui a trait au temps, supervisant éventuellement le responsable local chargé du chronomètre mural, un secrétaire (plutôt chargé des tâches administratives), puis le délégué fédéral qui supervise le tout, surveillant particulièrement les arrêts du jeu, chargé aussi de calmer les « bancs » un peu trop nerveux ... Malgré ce nombre d'assesseurs, les arbitres sont toujours responsables de tout sauf « délégation de pouvoir » à un responsable de la L.N.H., de l'E.H.F. ou de l'I.H.H..

En conclusion, le handball de haut niveau, outre le personnel mis à sa disposition, se caractérise par une volonté d'accélération du jeu, par la vitesse et la puissance des courses, des tirs, par l'intensité des contacts mais la volonté de bien codifier le duel attaquant/défenseur. Son évolution serait-elle à son terme ? Dans les solutions techniques, reste l'utilisation systématique du jeu au dessus de la surface de but, déjà bien avancée.

Je n'ai guère d'imagination et je ne vois pas de modification de la règle susceptible à terme de modifier le visage offert par notre sport. Mais faisons confiance au législateur ... à condition qu'il nous garde de la tolérance zéro sur dans la conduite envers l'adversaire. S.V.P., pas de « basketisation » !!!

Les phases du jeu

Rappelons que le jeu, pour l'attaque, c'est d'abord se créer une occasion de but puis l'exploiter en battant le gardien. La victoire va à celui qui réussit le meilleur score (et pour départager parfois, à qui réalise la meilleure différence de buts).

On l'a dit, ayant la balle, c'est l'attaque qui a l'**initiative**. La défense ne fait que réagir sauf si les informations qu'elle perçoit lui permettent d'anticiper, avec les risques inhérents. Mais on verra aussi qu'en s'imposant dans le rapport de force, en étouffant la circulation de balle, c'est elle en quelque sorte qui la reprend.

Le jeu d'aujourd'hui se présente le plus souvent en trois phases :

- la première : contre-attaque ou une montée de balle extra-rapide (même dès l'engagement) pour tenter de prendre de vitesse le repli ou le placement en défense,
- la seconde : placement de l'équipe, temps réservé si nécessaire aux changements, aux consignes par le meneur de jeu, Chez les faibles, elle est souvent utilisée comme une phase de répit, de reprise de souffle : mise en action d'une circulation de balle généralement assez lente, insipide, plus particulièrement dans l'entonnoir central: AR – DC – AR – DC ...) et de quelques déplacements de joueurs pour tester la défense,

- la troisième : passage à une attaque plus précise (au besoin à un schéma), décisive (accélération de la circulation de balle, qui va souvent brûler des postes - passes AL/AL, DC/AL, AR/AL opposé, ...) pour créer une erreur de défense, un flottement exagéré et s'offrir un service de pivot, un décalage à l'aile ...

Le premier temps est donc la **contre-attaque** :

- lancée par le gardien qui vient de récupérer la balle,
- ou jouée après une interception.

Puis viendra l'attaque proprement dite. Au tout début, on parlait d' « **attaque placée** » : l'équipe se disposant généralement en deux ailiers, deux arrières, un avant-centre, un demi-centre. Les initiatives de l'attaque étaient individuelles ou collectives :

- individuelles :
 - le tir (en appui ou en suspension) si l'adversaire n'est pas au contre
 - le basique « **un contre un** » (souvent après feinte) suivi du duel avec le gardien,
- collectives : citons déjà les plus simples, fondées sur un « **deux contre deux** » (première forme de solidarité) :
 - le démarquage sans ballon en espérant qu'il sera vu par le porteur de balle ...
 - l'écran ou le blocage d'un partenaire.

Dès lors que les joueurs ne trouvent pas de solution seuls ou à deux, on complexifie avec le « **jeu en mouvement** » : on quitte « son » poste. Ça commence par des croisés à deux, simples puis enchaînés, enfin par l'utilisation de schémas tactiques dans lesquels l'équipe entière s'implique. Le schéma n'a rien de contraignant, il n'a d'autre but que de construire un piège et créer, alors que le jeu oppose 6 joueurs contre 6, les conditions d'un surnombre dans une partie du terrain. Il fait appel à l'intelligence tactique de chaque joueur : observer, choisir la bonne solution, voire l'anticiper. (*)

() En 1960, nous dominions les pays latins, faisons jeu égal avec la Suisse et l'Autriche mais étions dominés par le reste du monde du handball : les « héréditaires » suédois et allemands et les « nouveaux riches », toutes les démocraties « populaires ». Dominés individuellement, nous avons essayé de nous forger des armes collectives pour tenter de résister et ne plus être trop ridicules. Ainsi sont nés les schémas [les « shuffles » du basket]. Le Bataillon de Joinville, en regroupant notre élite, a été un immense atout : tout en travaillant les techniques personnelles nous avons pu les mettre au point, les figurer. Ils nous valurent quelques succès : défaite en demi-finale de la Coupe d'Europe contre Göppingen, victoire sur la Suède, défaite d'un but sur la R.F.A..*

Un des premiers schémas que j'ai proposé au P.U.C. en 1960 a été le « petit train » : un placement initial AL, AR et pivot à gauche, DC à l'opposé, AR, AL. Le mouvement (après un départ de l'AL côté pivot) créait une succession de dispositifs 3-3 ou 4-2 conduisant la défense à la faute, en principe immédiatement exploitée : tir d'arrière, passe au bloqueur à 6 ms, « **décalage** » (le danger présenté par le tireur démarqué mobilise le défenseur d'un partenaire, à son tour démarqué ...). La légende disait qu'il avait 17 stations, entendez autant de solutions répertoriées ! (*)

() Allez savoir pourquoi de cette époque « ferroviaire » tous les autres départs sont tombés dans l'oubli et l'on n'a plus évoqué « l'express » (départ de l'AL opposé au pivot), « le rapide » (départ de l'AR côté DC), le « marchandises » ...*

Observez les équipes d'aujourd'hui et le signal donné par le capitaine avant l'enclenchement de l'attaque pour annoncer à toute l'équipe le schéma à jouer. Ce qui n'interdit pas à n'importe quel joueur d'en sortir en réagissant à toute situation de tir imprévue qui se présente. Dans notre petit train aussi on pouvait descendre entre deux gares ...

La Roumanie nous a joué la ruse du schéma « **à blanc** » : elle l'exécutait à vitesse moyenne, repérait les adaptations de la défense, se replaçait puis le rejouait, avec une bonne probabilité de trouver la même réaction et donc d'anticiper la solution sans trop de risque d'erreur.

L'intelligence tactique consiste aussi à s'adapter au jeu de l'adversaire, sans attendre que l'entraîneur use d'un temps mort pour modifier la conduite de l'équipe :

- l'adversaire oppose une défense « plate », la priorité est au tir de loin

- il se décide à monter (ou à présenter des dispositifs étagés (2-4, 3-3, ...), le jeu est « à l'intérieur », en débordement ou en relation avec le pivot.

Rien de plus désolant que ces attaques cherchant désespérément à finir aux 6 ms face à des défenses arc-boutées sur leur zone !

Une situation de jeu particulièrement intéressante : celle où la règle tient à distance les défenseurs: c'est le jet franc. Ont fleuri dans des années 60 l'empilement des schémas tactiques réduits (à trois contre trois) : « protégé », « Göppingen », « faux Göppingen », « suivi » ... adaptations successives aux réactions répertoriées du « mur »

Certaines situations de jeu - ainsi s'il faut rapidement revenir au score - imposent une prise de risque. Lors d'une exclusion, l'infériorité numérique rompant l'équilibre, fleurit la solution de l'entrée d'un 6^{ème} attaquant (et la sortie du gardien ...) le temps d'engager un schéma; mais il ne faut pas, avant le tir, rater le changement « 6^{ème} joueur/gardien » pour l'avoir, en cas d'échec et de contre-attaque, dans les buts !

Le handball s'est longtemps caractérisé par une spécialisation par poste. Avec ce jeu en mouvement, chaque joueur sait qu'il peut être amené à se retrouver à divers postes et pour y être aussi efficace il devra élargir sa palette technique.

Et si on parlait ruse ? Quelques exemples :

- au terme du repli chaque défenseur reprend « sa » place, la routine ... On connaît un ailier filou qui au lieu de monter à « son » aile va directement se placer en 2^{ème} pivot, où il n'est pas « attendu » ; il peut créer une situation de surnombre.
- l'adversaire va engager : s'il est inattentif, il donne, par routine encore, à l'ailier côté table ... et voit un remplaçant lui filer sous le nez avec la balle
- beaucoup d'interceptions sont préparées : le défenseur laisse ostensiblement libre un couloir de passe ... et piège le passeur.

La défense individuelle, on l'a dit, est friable et subit par nature ((à moins qu'elle n'anticipe ...). Il est donc impératif de s'organiser pour opposer aux diverses attaques un système d'entraide.

Les deux grands systèmes (ne parlons pas des défenses mixtes pour l'instant) sont :

- la **défense de zone** : elle n'a d'attention que pour la circulation de la balle (à ralentir, à étouffer),
- la **défense homme à homme** est plus axée sur l'opposition au tir, sur le contrôle de l'attaquant.

La « zone » se joue dans un dispositif donné (« 0-6 », « 1-5 », « 1-2-3 », « 2-4 », ...), conservé quelle que soit l'attaque, bloc se déplaçant en fonction de la balle en « flottant ».

L'« homme à homme » se construit en opposant chaque défenseur à un adversaire. La forme la plus extrême – et exceptionnelle car la solidarité est quasi impossible - est le « **pressing** » ; plus généralement, elle prendra des aspects plus ou moins agressifs et s'appuiera sur les notions de « changement » et de « flottement » pour garder elle aussi un bloc calqué sur celui de l'attaque mais mouvant.

La défense aussi a ses initiatives : l'entraîneur lors d'un temps mort peut décider de changer de système ou de forme

- l'adversaire ne tire plus de loin et s'entête à venir à 6 ms : on lui oppose une défense plate ;
- il a un tireur de loin efficace ou un stratège attiré : on déclenche « une stricte », entendez un marquage au plus près ;
- il faut récupérer la balle à tout prix, on recourt au « pressing » (défense de la dernière chance qui comporte bien des risques).
- Verrons-nous un jour l'équipe en surnombre enlever un défenseur du dispositif et le mettre en avant-poste au milieu du terrain et espérer une récupération de balle dans le 5 contre 5 ?

Les techniques

En attaque, historiquement, la première étape (« primitive ») de contre attaque a vu la simplicité du « courir – lancer – sauter » : « gauche-droit-gauche », tir « javelotté » classique en appui ou en suspension. S'utilisait parfois le tir « à l'amble » (déclenché plus tôt, sur l'appui droit) ce qui pouvait surprendre le gardien.

En « jeu placé », éventuellement après une feinte sur le « gauche », « droit-gauche » - tir javelotté. Au contact de l'adversaire, les AC utilisaient le « revers », en rotation (copié sur un geste de pelote basque) et le tir « arrière » (le long du corps).

Avec le confort des salles et surtout le meilleur contrôle de la balle, les techniques du « un contre un » se sont complexifiées. Avec l'agressivité des défenses, la distance de combat se réduisant, c'est le bras qu'il a fallu démarquer, « libérer », pour tirer au ras du défenseur : tir à la hanche, tir bas, tir « désaxé » (en attirant le contre du défenseur sur un armer bas à droite pour le prendre de vitesse se déhanchant à gauche). Aujourd'hui la plupart de ces tirs perdurent.

Autre « innovation » : les défenseurs sautant au contre sur le tir en suspension, apparut le « Schwenker » (du nom du joueur allemand qui nous l' « offrit » pour la première fois !) : au terme des trois premiers pas, feinte de tir en suspension, lâcher de la balle en dribble du haut de la suspension, reprise de la balle dès réception au sol et trois nouveaux pas). Le public adore ...

Le « lob » a vite fait partie des armes pour battre le gardien qui avance.

Apparaît depuis peu le rapide demi-tour/contact, l'attaquant tentant de surprendre à l'opposé le défenseur qui se jette trop sur le bras de tir.

Les trajectoires franches, directes, ont fait place aux nouvelles, plus subtiles :

- le « lob » est devenu le « chabala » (une trajectoire en courbe plate juste au dessus de sa tête ;
- la « roucoulette » (la trajectoire initiale de la balle va hors du but, mais elle y revient dans le rebond avec l'effet mis à la balle)

Tel le jeu du chat et de la souris, c'est un ensemble de parade / riposte sans fin. Il est intéressant d'observer ainsi les face à face lors des jets de 7 ms ...

Les passes elles-aussi se différencièrent : de la classique « javelottée » on est passé à la passe par derrière la tête ou le dos. Aujourd'hui, au contact : passe au rebond, voire entre les jambes du défenseur (particulièrement à destination du « pivot »). Ou au rebond par derrière le dos à l'adresse de l'ailier décalé !!!

On observe aussi depuis quelque temps déjà l'utilisation plus systématique des passes en suspension à un partenaire en suspension lui aussi (le « kung fu » ...) . Cela préfigure-t-il une systématisation d'un jeu « aérien » avec des séquences comme AL-AL-AC ?

Notez aussi que les joueurs, particulièrement le pivot, sont capables, dans toutes les situations de passe, de prendre la balle d'une seule main.

Sauf à perfectionner encore certains aspects de la maîtrise corporelle, la puissance et la vitesse semblent avoir atteint leur niveau maximal, et je ne vois pas de techniques nouvelles se profiler.

Quant au défenseur, il doit être face à son adversaire, légèrement décalé sur le bras pour interdire le tir ou sur la trajectoire pour effectuer un « contre ». C'est bien sûr une gageure quand l'attaquant est en mouvement latéral. D'autant qu'il faut être prêt à réagir si l'armer au tir n'est qu'un leurre.

Le contact entre attaquant /défenseur, source de beaucoup de fautes (et d'autant de contestations) est en principe simple à juger (quand on le revoit au ralenti !) :

- si l'attaquant percute un défenseur statique, il y a « passage en force » (éliminons le cas de la défense en zone) ;
- si le défenseur s'interpose au dernier moment ne laissant à l'attaquant aucune possibilité de l'éviter, c'est lui le fautif.

C'est à l'arbitre d'apprécier le niveau de violence du choc, pour ajouter éventuellement une exclusion au jet franc ou au penalty.

Moins dangereux, le ceinturage ou l'accrochage du maillot sont pourtant des formes d'antijeu à tout autant proscrire si l'on veut garder au jeu un caractère spectaculaire.

La « **subtilisation** » (on fait sauter la balle de la main du tireur), particulièrement sur l'ailier, excellente dans l'esprit, a été pratiquement abandonnée car source de trop de fautes. Sans parler du grave arrachage de bras, l'arbitrage doit protéger le joueur de toute irrégularité lors de l'impulsion : on voit ainsi l'ailier de défense se transformer en statue s'il n'a pu arriver assez tôt pour barrer le chemin.

Dernières remarques, plus ou moins hors sujet

Où en est le handball ? Et où pourrait-il aller ?

Je l'ai déjà dit : je ne vois guère de modifications de règle susceptibles d'apporter un renouveau. Il serait déjà suffisant que l'esprit des règles soit bien respecté, qu'il y ait une communauté de vue entre tous les arbitres. Il ne faudrait surtout pas que l'exemple outrancier offert au Mondial (en fait un seul, heureusement, avec ses 19 exclusions et ses 13 penaltys) laisse présager d'un handball réduit à un spectacle d'attaques de 20 secondes, le plus souvent à 6 contre 5, et de scores de 45 à 40.

Mais l'observation de ce championnat du monde a été pleine d'enseignements ... inquiétants. En fait de sport co, le jeu a le plus souvent offert un spectacle pauvre, décousu, de successions de tentatives individuelles, indigne de ce niveau de compétition.

La pauvreté du jeu n'est pas due, sauf à de rares exceptions, à un faible bagage individuel. Les joueurs payent surtout une activité démente (*).

() Coupe et championnat national, coupe d'Europe des clubs et Mondial (sept matches en douze jours pour accéder aux demi-finales)*

Ils semblent ainsi se ménager dans certains matches au détriment du spectacle sportif. Mais si l'on exige d'eux un feu d'artifice à chaque rencontre, nul ne s'étonnera de l'utilisation de la poudre et l'apparition du dopage ...

La médiatisation tant souhaitée – et indispensable - n'a pas que des effets bénéfiques : elle ajoute à la dérive déjà constatée en individualisant la réussite (meilleur gardien - meilleur buteur - meilleur joueur ...) en déniaient ce que ces distinctions doivent à l'équipe.

Hors sujet : la tricherie semble pour l'instant encore exceptionnelle. Il ne faut pas pour autant être angélique.