

Quelques éléments historiques et culturels sur l'évolution du Handball

1- Evolution du jeu au Handball (Handball à 7 en salle)

Années 60/70 : jeu de circulation des joueurs et de la balle autour de la zone

Le jeu repose sur une dominante physique avec des joueurs essentiellement à grand gabarit capables de tirer de loin (essentiellement en suspension). Les phases d'attaque sont relativement longues et consistent essentiellement à mettre en position de tir un grand joueur tireur comme par exemple le roumain Gruia.

Le jeu à l'aile est quasi inexistant et les tirs se font surtout au centre suite à de grandes courses des joueurs de la base arrière. Peu de fautes sont sifflées et la protection du joueur n'est pas une priorité du corps arbitral. Les défenses mises en place sont généralement de type homme à homme et surtout « 0-6 » pour opposer un véritable « mur défensif » à l'attaque, ce qui a pour conséquence de proposer des scores faibles comme lors de la finale du championnat du monde en 1970 à Paris où la Roumanie s'est imposée après prolongation sur le score de 13 à 12 face à la RDA (10-10 à la fin du temps réglementaire). Les grandes nations durant cette période sont les pays de l'Est : la Roumanie, la RDA ou encore l'URSS.

Des gestes techniques apparaissent comme le « schwenker », les tirs en appui désaxés...

Sur le plan tactique : recherche de jeu en mouvement, utilisation de croisés...

Années 80 : des joueurs de plus en plus athlétiques, spécialisés dans un collectif plus structuré

Le jeu se durcit à la fin des années 1970 avec des sommets comme la finale des JO de 1980 entre l'URSS et la RDA avec une défense 3-3 très dure de la RDA. D'où évolution du règlement avec application plus systématique des sanctions (7m plus 2' plus systématique). Egalement mise en place de la règle limitant le jeu passif pour améliorer le spectacle télévisuel.

La durée de préparation des attaques placées devient plus réduite, les attaques durent moins longtemps. Lors du championnat du monde en 1982, 70% des attaques n'excédaient pas 30 secondes contre 45% en 1970. La mise en place des changements attaques/défenses permet d'accélérer le jeu et de réduire les phases de récupération dans le jeu. Les phases de jeu dont la durée est supérieure à 1 minute disparaissent (6% d'attaque supérieure à 1 minute lors des championnats du monde 1982 contre 18% en 1970, Source FFHB). Une des conséquences est que l'on observe une accélération du jeu (104 attaques lors de la finale des championnats du monde en 1982 contre 51 lors de celle de 1970) et une augmentation des scores par exemple lors de la finale des championnats du monde en 1982, l'URSS l'avait remporté 30 à 27 face à la Yougoslavie. Les défenses se différencient, on observe la mise en place assez fréquente de défense type 1-5 ou 0-6 à l'exception des Yougoslaves qui mettent en place leur défense 3-2-1 (développée depuis 1968). A partir de 1980, l'Algérie met en place une défense de type 3-3.

Le jeu donc s'accélère avec l'utilisation systématique de la montée de balle et l'apparition du jeu de transition (Suède).

Les joueurs deviennent plus athlétiques et plus techniques, la volonté est de porter le danger à tous les postes du terrain mais aussi en montée de balle rapide. Une plus grande variété de tir se développe comme la « roucoulette », inventée par le Roumain Voinea ou encore le tir au travers (à l'amble) et le « chabala » (lob tendu).

Années 90 : un jeu de plus en plus rapide, technique et des projets de jeu plus élaborés

Fait notable : l'effondrement du bloc communiste (chute du mur de Berlin en 1989) qui provoque le départ de certains joueurs (exemple : le Russe Dujshbaev en Espagne) et entraîneurs à « l'ouest ».

On constate une amélioration de l'affinement de la motricité et une phase de d'accélération de la phase finale de conclusion des attaques placées. Toutes la palettes des tirs est utilisées afin de déclencher vite les tirs ou encore de « passer » à travers la défense. La taille moyenne des joueurs augmente tout en conservant la volonté d'avoir des joueurs athlétiques, rapides, dynamiques. La contre-attaque est recherchée systématiquement et en conséquence les défenses deviennent plus offensives envers les attaques adverses pour pouvoir récupérer facilement la balle. Le but de la défense est « d'attaquer l'attaque » pour monter des balles rapidement. Le jeu développé par les sud coréens à la fin des années 90 illustre bien cela. L'ensemble des équipes possède plusieurs types de défenses en fonction des adversaires rencontrés. Les défenses se caractérisent par une grande mobilité des joueurs. Cette période est marquée par une domination importante de la Suède avec des joueurs comme Wislander capables de jouer en pénétration mais aussi de tirer de loin. Le jeu des pivots s'améliore pour s'adapter à des espaces de plus en plus restreint (attraper à une main).

Années 2000 à aujourd'hui : des joueurs de plus en plus rapides, puissants, explosifs, à la fois spécialisés et polyvalents, capables de changer de poste (rotations) et des stratégies sans cesse renouvelées pour s'adapter aux adversaires...

Le Hand est devenu un sport professionnel, médiatique donc les « pays riches » attirent les bons joueurs : France, Allemagne, Espagne (et les clubs comme Barcelone, Kiel) mais les pays de l'Est maintiennent leur niveau de formation (Croatie, Slovénie, Russie...) ainsi que les pays nordiques (Suède, Norvège, Islande, Danemark...).

Conclusion / remarque :

Il est intéressant de constater que l'apprentissage consiste à faire revivre (en accéléré) par les joueurs en formation cette évolution qui s'est produite au cours de l'histoire :

- 1^{ère} étape : accès à la cible adverse sur grand espace
- Puis s'organiser en défense homme à homme proche de sa zone / attaquer face à une défense Homme à Homme
- Puis prendre de vitesse le repli défensif, contre attaquer
- Puis s'organiser en défense de zone / attaque une défense de zone (étagée dans un premier temps)
- Puis coopérer pour adapter son projet de jeu collectif (voir article de J. Visioli : « Construire et exploiter un projet de jeu collectif de la 6^{ème} à la terminale », revue Enseigner l'EPS n° 280, 2020)

2^{ème} remarque : les pays qui dominent les compétitions internationales au début sont logiquement ceux où le Hand est apparu (Europe centrale et du nord : Allemagne, Suède, Tchécoslovaquie, Roumanie...) puis le Hand s'est mondialisé, exporté sur les autres continents : Asie avec la Corée, Afrique du nord (Egypte, Tunisie) mais cette mondialisation semble ralentir et on retrouve souvent les mêmes nations dans le dernier carré des compétitions : France, Espagne, Suède, Norvège, Russie, Croatie, Danemark...

2- Evolution du nombre d'adhérents de 1952 à 1999 :

T. Debanne distingue trois périodes :

1^{ère} période : première croissance dans les années 1965-1980 qui correspond à l'expansion et la féminisation de l'activité. Croissance importante de 15% par an (plus forte croissance de tous les sports co selon Pociello 1986). Cette croissance correspond également à la domination du courant sportif en EPS (M. Portes, P. Paolini 1990)

2^{ème} période : relative stagnation de 1980 à 1992 avec 1,8 % par an

3^{ème} période : croissance à nouveau avec déclencheur résultats des équipes de France et leur médiatisation (Médaille de bronze des Barjots à Barcelone en 1992, vice champion du monde en 1995, champion du monde en 1997 et 2001 et les filles vice championnes en 1999 avec un match retransmis sur France 2 un dimanche à 18 heures !)

3- Quelques joueurs emblématiques de cette évolution :

Années 1990 / 2000 :

Jackson Richardson : élu meilleur joueur du monde en 1995, représente le joueur capable « d'attaquer la défense », d'intercepter des ballons en jouant souvent en poste 3 avancé et de se projeter rapidement vers l'avant pour contre attaquer. C'est le demi centre leader, meneur de jeu, animateur de l'attaque, capable de fixer la défense pour libérer la balle et servir ses arrières ou le pivot mais aussi capable de déclencher des tirs spectaculaires, imprévisibles (à travers, en déséquilibre...)

Talent Dujšhebaev : élu meilleur joueur du monde en 1994 et 1996, joueur russe naturalisé en Espagne en 1995. Avec un physique différent de Richardson, on retrouve les mêmes qualités d'un demi centre meneur de jeu capable de faire preuve d'incertitude et de surprendre la défense avec des changements de rythme, de direction, des passes « aveugles » et des tirs désaxés très précis...

Magnus Wislander : suédois, élu joueur du XX^e siècle par la Fédération internationale de handball devant Talant Dujšhebaev et Andreï Lavrov. Excellent demi centre et a terminé sa carrière pivot au meilleur niveau (meilleur pivot des championnats d'Europe 2002).

Années 2000 / 2010 :

Nicolas Karabatic : symbole de la puissance (2,02m pour 110 kg) Sacré meilleur joueur du monde en 1007, 2014 et 2016. Capable de fixer 2 ou 3 joueurs pour libérer sa balle malgré pression défensive ou tirer en déséquilibre, interne ou externe...

Daniel Narcisse : élu meilleur joueur de l'année en 2012, symbole de l'arrière possédant des qualités de « jump » lui permettant de tirer à des hauteurs ne permettant à la défense de contrer

Luc Abalo : symbole du joueur qui « invente » des nouveaux tirs sur l'aile, une capacité à déclencher à tout moment, avec des qualités physiques hors norme...

Actuellement :

Luc Steins : joue actuellement au PSG, remarquable par son gabarit pour un joueur de la base arrière, demi centre (1,73m) né le 22 mars 1995, handballeur international néerlandais. À l'image de Miha

Zarabec, Staš Skube ou Ljubomir Vranjes, Luc Steins fait partie de ces demi-centres de gabarit modeste qui font valoir leurs qualités de vitesse et de vision du jeu (voir article de J. Visioli, O. Petiot et M. Quidu : « Quand on est petit, on a du génie ! », revue Approche du Handball Mai 2021)

On peut évoquer de la même façon Michaël Guigou, joueur polyvalent capable de jouer ailier ou demi centre, et qui compense son manque de gabarit par un sens du jeu et une habileté avec le ballon très développée...

4- Evolution du règlement :

Les règles originelles du Hand à 11: qui vont perdurer ou laisser des traces dans le hand moderne

- Zone arrondie devant les buts dans laquelle un attaquant peut atterrir
- 2 périodes de 30 minutes
- Interdiction de courir avec le ballon plus de 3 secondes (devient règle des 3 secondes)
- Qui devient : pas plus de 3 pas sans faire rebondir la balle (reprise de dribble autorisée par contre à l'époque)
- Pas le droit de défendre bras écartés
- Apparition d'une ligne de jet franc avant la zone
- Seuls 6 joueurs peuvent franchir une ligne pour attaquer...

Le Hand à 7 :

Le développement du matériel (terrain, revêtement, ballon,...), des niveaux physiques, techniques et tactiques ont entraîné le développement d'un jeu plus rapide et plus spectaculaire. Ce qui a entraîné une évolution du règlement à partir des années 70 :

Code de 1969

Existence de différents types d'exclusions :

- 1ère faute sanctionnable = exclusion de 2 min,
- 2ème faute sanctionnable = exclusion de 5 min
- 3ème faute sanctionnable = exclusion définitive.

Il existe la possibilité d'exclure selon la gravité de la faute pour 2 ou 5 minutes.

La troisième faute sanctionnable entraîne une expulsion. Il est possible de remplacer un joueur exclu mais pas un joueur expulsé.

Mise en place du double arbitrage, précédemment, il y avait un arbitre central et deux arbitres de touches.

Code de 1973

Exclusion toujours de 2' (1ère), et de 5' (2nde), la troisième est toujours de 5', le joueur est disqualifié, jusqu'à la fin de l'exclusion, le joueur ne peut être remplacé si faute grave alors expulsion et le joueur n'est pas remplacé.

Dans les années 70 les fautes se multiplient, le jeu devient plus agressif donc nécessité de pénaliser le joueur fautif sans trop pénaliser son équipe. L'échelle de sanction se précise pour faciliter le travail des arbitres.

Code de 1977

Toutes les exclusions passent à 2' pour que les arbitres n'hésitent pas à sanctionner, la 3ème exclusion est une disqualification.

Code de 1981

Un nouveau code est mis en place afin de protéger les joueurs et canaliser les actions défensives.

Exclusion pour tout acte de type :

- pousser à deux mains,
- tirer par le maillot,
- barrage avec les jambes,
- ceinturage du pivot.

L'accrochage du bras tireur à 6 m entraîne systématiquement un jet de 7 m et une exclusion de 2 minutes.

Développement des sanctions relatives au passage en force et aussi sanction pour une attaque impuissante qui sera pénalisée au bout d'un certain temps.

Code de 1997

Le jeu passif est mis en place.

Année 2000

Introduction de l'engagement rapide.

Code de 2012

Le temps mort évolue:

3 temps morts par match et par équipe.

Une équipe ne pourra pas poser plus de 2 temps morts par mi-temps. Ensuite, durant les 5 dernières minutes du match, chaque équipe ne pourra poser qu'un seul temps mort.

5 nouvelles règles sont entrées en vigueur depuis le 1er juillet 2016 :

1) Le gardien de but en tant que joueur de champ

- Une équipe peut se trouver sur le terrain avec sept joueurs de champ dans le même temps. C'est le cas lorsqu'un joueur de champ remplace un gardien de but. Il n'est pas obligatoire (mais il est permis) de porter une tenue de la même couleur que celle du maillot du gardien de but.

- Si l'équipe joue avec sept joueurs de champ sur le terrain, aucun joueur de champ ne peut exercer la fonction de gardien de but, à savoir qu'aucun joueur ne peut entrer dans la surface de but afin de prendre la position de gardien de but. Quand le ballon est en jeu et que l'un des sept joueurs de champ pénètre dans la surface de but détruisant une occasion manifeste de but, l'équipe adverse bénéficie d'un jet de 7 mètres.

- En cas de remplacement, les règles normales pour la substitution de joueurs sont applicables. Dans un tel cas, le gardien reprend tous ses droits

- Si une équipe joue avec sept joueurs de champ et doit exécuter une remise en jeu de gardien de but, l'un d'eux doit quitter le terrain et un gardien de but doit revenir dans la surface de but pour exécuter ce lancer. Les arbitres décident si un arrêt du temps de jeu est nécessaire.

2) Joueur blessé

Lorsqu'un joueur blessé reçoit des soins sur le terrain et après avoir reçu des soins médicaux sur le terrain, il doit quitter l'aire de jeu.

- Il ne peut retourner sur le terrain que lorsque la troisième attaque de son équipe est complètement terminée.

- Une attaque commence avec la possession de la balle et se termine quand un but est marqué ou quand l'équipe en attaque perd la balle.

- Si l'équipe est en possession du ballon lorsque son joueur a besoin de soins médicaux, cette attaque est comptabilisée comme première attaque.

- Si le joueur entre sur l'aire de jeu avant la fin des trois attaques, cette action doit être punie comme une entrée illégale (mauvais remplacement).

- Cette règle ne s'applique pas lorsque la tête du gardien de but est frappée par une balle et que des soins médicaux à l'intérieur du terrain sont nécessaires.

3) Le jeu passif

- Après le geste d'avertissement préalable, les arbitres peuvent siffler un jeu passif à tout moment s'ils ne reconnaissent pas une tentative pour parvenir à une position de tir au but.

- Après avoir montré le signal d'avertissement préalable, l'équipe concernée dispose d'un total de 6 passes pour tirer au but.

- Si, après un maximum de 6 passes, aucun tir au but

4) Dernière minute

Si, lors des trente dernières secondes d'un match où un score nécessite d'être préservé, un défenseur provoque une faute grave ou anti-sportive, il sera toujours sanctionné d'un carton rouge accompagné systématiquement d'un jet de 7m.

5) Carton bleu

Si les arbitres montrent un carton bleu suite à une expulsion, un rapport écrit accompagnera la feuille de match et la Commission disciplinaire sera responsable des autres actions à entreprendre.

Conclusion :

En s'appuyant sur la thèse de P. Fournier sur le volley, on remarque que les règles au hand évoluent à la fois sous l'effet de facteurs internes, liés au jeu lui-même et de facteurs externes, l'activité devant s'adapter à un environnement dédié au spectacle et la médiatisation.

Sur le plan des facteurs internes, le moteur essentiel de l'évolution, outre l'évolution du matériel (qualité des ballons, colle...), des revêtements de sol, des qualités physiques des joueurs, est la nécessité du maintien du rapport de force entre pouvoirs des attaquants et des défenseurs avec la plupart du temps :

- Limitation du pouvoir des défenseurs, maintien de l'intégrité physique des attaquants (exemple : sanctionner toute action au niveau du visage dans les duels, interdiction absolue de toucher un tireur en l'air, d'agir sur son bras...)
- Augmentation du pouvoir des attaquants : jeu rapide, jeu avec 7 joueurs de champ...

Au niveau du jeu rapide, les règles essentielles : en 1972, l'exécution du jet franc se fait sans coup de sifflet et en 1985, tous les jets, remise en jeu peuvent aboutir à un but en étant réalisé avec un appui au sol et adversaires à 3 mètres du ballon et en 2000, introduction de l'engagement rapide bien sûr...

Mais parfois aussi :

- Augmentation du pouvoir des défenseurs : possibilité de neutraliser un attaquant en 1997 (« il est permis d'entrer en contact corporel avec l'adversaire de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner »)
- Diminution du pouvoir des attaquants : interdiction de sauter au dessus de la zone sans recevoir le ballon (limitation des kung fu)

« Historiquement, l'adaptation technico-tactique en attaque émerge au fur et à mesure de la confrontation aux problèmes posés par la défense, et inversement »

(M. Esposito, Dossier EPS n° 26)

Sources :

Site : http://uv2s.cerimes.fr/media/s1402/web/co/module_handballpeda_30.html

Article Thierry Debanne : « Quelques éléments historiques à propos du Handball »

Livre : « Handball », J.P. Martinet, J.L. Pagès, Ed. Vigot 2007