

Q1- Définitions : (2 pts)

Harceler : perturber le porteur de balle pour le mettre dans des transmissions de balles difficiles.

Dissuader : 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.

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

Défense en calque : en miroir, en reproduisant le dispositif de l'attaque à l'identique

Flottement : Déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de balle.

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.

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

Parade : actions segmentaires effectuées par le GB pour arrêter le tir.

Q2 – « La parade du GB est une tâche d'anticipation coïncidence ». Définissez et expliquez cette notion et quels conseils peut-on donner à un gardien de but (GB) pour être efficace sur un tir de l'aile?

(6 points)

Il fallait donc commencer par présenter la notion de « anticipation / coïncidence » : extrait du cours 2 sur le GB, partie ressources mobilisées...

La Parade du GB est une tâche d'anticipation – coïncidence avec objectif :

« Déterminer les caractéristiques spatio-temporelles de la trajectoire d'un mobile (date et lieu d'arrivée) de manière à produire une réponse motrice permettant d'entrer en coïncidence avec lui. Ce type d'habileté repose sur un dialogue perceptivo-moteur modulé par les contraintes spatio-temporelles de la tâche. » (Laurent et Montagne, 1992, 211).

D'où rôle de la vision essentielle : permet localisation et estimation de la vitesse du mobile.

(de très bons devoirs auraient pu faire référence à l'article de T. Debanne sur l'activité perceptive du GB...exemple : problématique de la vitesse de déclenchement des tirs)

Ensuite, présenter les principes fondamentaux de l'activité du GB :

Avant le tir : 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...)
-
- 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)

Et finir en précisant les spécificités du tir de l'aile :

Sur Tir de l'aile, le GB 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

Sur tir le l'aile :

- la première intention est d'interdire le tir au 1^{er} poteau, le coin court en gardant en permanence un alignement pied / bassin / bras fléchi au dessus de la tête de ce côté
- toujours garder les pieds au sol en pré-parade (erreur des débutants = lever une jambe)
- position des mains à hauteur du ballon avec possibilité d'arrêter tir au deuxième poteau avec main du 1^{er} poteau si feinte de tir
- chercher à monter pour fermer l'angle en gérant risque de lob (anticiper)
- toujours regarder le ballon
- si l'angle est important : changement de pré-parade pour retrouver position symétrique avec les deux jambes et les deux bras au même niveau

On pouvait évoquer les exercices proposés dans les vidéos de V. Nicolas / D. Karaboué pour faire intégrer au jeune GB ces notions de placement, pré-parade...

Q3 - Présenter les principes de placement, de position de base du défenseur face au PdB. En quoi le respect de cette position est-il important vis-à-vis du règlement ? (6 pts)

Deux points étaient accordés pour la présentation de la situation d'entraînement, sa clarté, sa pertinence et le reste des points sur la justification, les consignes à donner :

Position de base du défenseur :

a- attitude de pré-action :

- jambes fléchies, pieds largeur épaule, buste droit pour pouvoir voir adversaire et vision périphérique et une jambe avancée côté bras de l'adversaire (donc adaptation selon droitier ou gaucher en face)

b- recherche de l'équilibre :

- centre de gravité (CG) bas (plus bas que l'adversaire), poids du corps réparti sur l'ensemble de la plante du pied (ESPARRE), pas sur les talons...

- idem joueur raquette en attente service ou GB en pré-parade

c- recherche de gêne / harcèlement :

- bras à hauteur épaule

- mains écartées à hauteur du ballon, une main en dissuasion de la passe éventuelle (def sur NPdb), en recherche interception sur PdB

Pour éviter le débordement :

- même placement face au défenseur en venant établir le contact au moyen des avants bras, bras fléchi (obligation règlement)

- il doit rechercher la maîtrise du segment bras tireur (épaule / coude) : pour cela il doit avancer un appui côté bras tireur

- quand ce premier contrôle est réalisé, le corps doit rester en barrage et dissuader en priorité le débordement côté fort (à droite du défenseur pour un droitier) tout en étant vigilant sur une induction de l'attaquant

- enfin, le défenseur doit très vite replacer ses jambes en barrage pour respecter le règlement (bras fléchis au moment de neutraliser, au niveau des épaules, du tronc, pas la tête sinon 2 minutes, voir rouge direct) et gagner de la puissance

Q4- Quels sont les principes à appliquer pour attaquer une défense étagée disposée en 1-5. Présentez un exemple d'enclenchement possible face à cette défense. Justifiez et précisez en quoi les joueurs doivent pouvoir s'adapter (6pts)

2 points étaient accordés pour la présentation d'un enclenchement avec :

- Principe général de l'enclenchement (exemple : croisé, entrée d'un deuxième pivot...)
- Clarté / précision
- Pertinence par rapport au dispositif (1-5 avec un def n° 3 avancé)

Pratiquement tout le monde a eu la moyenne car à priori tout enclenchement fonctionne à partir du moment où, face à une H à H, il provoque un mouvement de joueur sans ballon, un changement de secteur, une induction qui pose le problème du marquage à la défense, de changement sur entrée d'un pivot... Il était mieux de préciser en quoi l'enclenchement proposé résoud le problème du déf n° 3 avancé. Les enclenchements proposés par E. Quintin fonctionnaient parfaitement...

Les points supplémentaires étaient attribués en développant :

- avec bloc du PVT sur def N°3
- sur un croisé DC : AR
- avec entrée d'un 2^{ème} PVT avec options =

si le n°3 redescend : voir attaque d'un dispositif aplati avec deux PVT

‘ ’ reste central : échange AR / AR pour jouer un 1 contre 1 sur le côté

Si le n° 3 se décale sur un AR : l'AR opposé vient attaquer plein centre (solution avec un PVT de chaque côté)

Principes de création d'espace ou de surnombre :

- un changement de secteur ou une permutation de joueur,
- un croisé,
- un bloc,
- un point de fixation,
- un 1 contre 1 fort,

Chaque attaque à haut niveau combine au moins 2 de ces 5 éléments.

Principes d'exploitation du surnombre :

Lorsque un surnombre est créé d'un côté de l'attaque l'équipe doit être capable de l'exploiter de l'autre côté :

- attaque dans l'espace,
- pas d'attaque dans l'intervalle du pivot