

a b c d e f g

Le Glossaire du Handball

p q r s t u v w

x y z

L'entraîneur parle, il verbalise ses consignes, son discours est le reflet de ses connaissances et de sa sensibilité.

Ses mots vont être entendus, seront-ils compris ? D'évidence les joueurs, les joueuses n'auront pas le même vécu, la même approche de la situation.

Cet ouvrage indispensable, longtemps espéré, doit mettre sur la même longueur d'ondes "l'émetteur et le récepteur".

Le propos de l'un doit avoir le même sens pour l'autre. Méfions-nous des "faux amis", ces termes dont on croit savoir ce qu'ils contiennent sans en être vraiment sûrs.

Sachez lire ces définitions, sachez accepter quelques uns de vos étonnements et faites en sorte, à partir de là, d'utiliser la bonne expression pour donner à notre passion "le handball" toute la rigueur et la profondeur de vocabulaire qui le rendront accessibles aux autres et de ce fait "de mieux en mieux partagé".

Daniel COSTANTINI

Aide - *n.f.* Intention défensive qui vise à soutenir l'action défensive du partenaire en difficulté face au PB. Remarque : Intention défensive fondamentale.

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

Alignement - *n.m.* Position sur une même ligne de plusieurs joueurs. On parle d'alignement défensif pour permettre les changements. En attaque la notion d'alignement fait référence à la position du porteur de balle du défenseur et d'un attaquant (cf remarque). Remarque : Optimisation des positionnements défensifs (aide, fermeture, couverture...). Position à rompre en attaque pour pouvoir recevoir la balle par le partenaire ou le porteur de balle. Sortir de l'alignement pour recevoir la balle = se démarquer.

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

Appel de balle - *adj.* Action significative du non porteur indiquant au porteur de balle sa disponibilité pour recevoir. Remarque : Ne pas confondre avec un appel sonore, il existe plusieurs modes d'appel de balle : Course longue sur CA, course courte dans le jeu au près, accélération, déplacement des bras du pivot...

Appui - *n.m.* Joueur situé en avant d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le porteur de balle. Remarque : Permet le Passe et Va. A respecter: Distance

d'échange, orientation et disponibilité. Le pivot lorsqu'il sort en poste joue un rôle d'appui.



Attaque - *n.f.* Phase de jeu pendant laquelle l'équipe est en possession de la balle. Remarque : Elle commence dès que l'équipe récupère la balle et se divise en deux phases : montée de balle et attaque placée. Elle s'achève par la perte de balle.

Attaque de balle - *n.f.* Action du réceptionneur visant à attraper la balle de façon active. Remarque : On demande au joueur d'attaquer la balle avant d'attaquer le but. Attitude déterminante pour s'emparer de la balle de manière efficace.



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

Base arrière - *n.f.* Ensemble des joueurs qui évoluent loin de l'organisation défensive adverse. Remarque : On distingue généralement les trois postes d'arrières.

Base avant - *n.f.* Ensemble des joueurs qui évoluent à proximité de la surface de but et au contact de l'organisation défensive. Remarque : On distingue généralement les pivots et les ailiers.

Bloc - *n.m.* Utilisation par l'attaquant sans la balle de son corps pour faire obstacle à un déplacement latéral, ou arrière du défenseur. Remarque : 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/remise (Voir bloc) - Tout en gênant le défenseur dans son déplacement, le "bloqueur" se rend disponible pour recevoir la balle (remise). Remarque : Aussi appelé "bloc-débloc" ou "bloc/retour", contribue à la rupture de l'alignement défensif, utiliser dans le jeu au près.

Bloc défensif - *n.m.* Ensemble coordonné des joueurs en défense pour protéger le but. Remarque : On utilise également la notion de front défensif.



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

Chabala - *n.m.* Feinte de tir tendu avec passage du poignet sous la balle pour ralentir la vitesse de la balle. Remarque : Utilisé sur jet de 7m et en fin de duel de près face au gardien.

Changement - *n.m.* Modification de la répartition des responsabilités entre deux défenseurs proches, pour répondre au déplacement de leurs vis à vis en attaque. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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.
Remarque : 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. Remarque : On parle de jeu en contournement pour éviter le jeu à forte densité de joueurs.

Contre flottement - *n.m.*
Déplacement latéral défensif à l'inverse du déplacement de la balle. Remarque : Permet d'anticiper sur les passes de renversement.

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. Remarque : Cette passe peut aussi être réalisée par un joueur après interception. Référence au jeu sur grand espace.

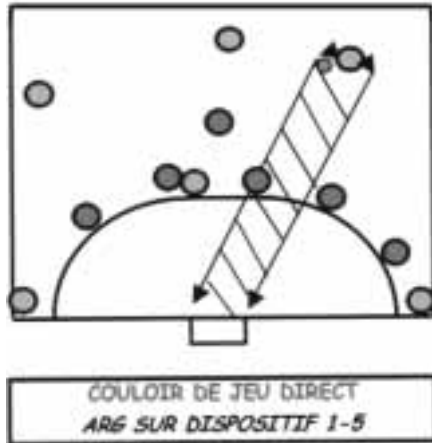


Contrer - *v.t.* Action qui consiste à faire opposition à un tir avec les bras ou une partie du corps en se plaçant sur la trajectoire de balle. Remarque : Cette action peut nécessiter la collaboration d'un ou de plusieurs partenaires.

Contrôler - *v.t.* Contenir les actions offensives de l'adversaire direct. Remarque : 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. Remarque : Généralement, ce sont les points faibles des dispositifs. Dans le dos des défenseurs avancés dans une 2/4...

Couloir de jeu direct - *n.m.* Couloir (virtuel) qui va du porteur de balle au but. Remarque : Ce couloir est constamment à reconstruire dans le jeu collectif et individuel.



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

Crédit d'action - *n.m.* Ensemble des actions possibles dont dispose le porteur de balle. Remarque : Plus le joueur conserve un crédit d'actions important face au défenseur, plus il dispose de variété dans son jeu : passe, 3 pas, débordement, dribble, Schwenker...

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. Remarque : 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. Remarque : Il existe des croisés courts et longs en fonction de la proximité ou non du changement d'espace.



CROISER
LORSQU'EST LE N°2 SUIVANT LE PORTEUR

Déborder - *v.t.* Manœuvre de l'attaquant pour franchir la ligne d'avantage déterminée par le plan des épaules du défenseur. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Cette phase de jeu fait suite au repli défensif victorieux.

Défense sur tout le terrain - *n.f.* Répartition des défenseurs organisée sur tout le terrain, en fonction de la dispersion des attaquants. Remarque : Option défensive souvent retenue dans la formation des jeunes joueurs.

Dialectique attaque / défense - *n.f.* Analyse des interactions entre les dispositifs et les systèmes de jeu proposés par les deux équipes. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Intention défensive fondamentale qui vise à prendre l'initiative sur l'adversaire.

Distance de combat - *n.f.* Espace entre deux adversaires qui détermine les possibilités d'actions des joueurs. Remarque : Cette distance est un repère important dans l'engagement du duel attaquant défenseur et défenseur attaquant.



Dribbler - *v.t.* Conduire la balle en la faisant rebondir, avec ou sans déplacement.

Duel - *n.m.* Affrontement direct entre deux adversaires dans le cadre du jeu. Remarque : On distingue plusieurs types de duels : porteur de balle/adversaire direct, le duel tireur/gardien de but. La notion de duel induit un gagnant et un perdant.



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. Remarque : 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. Remarque : Cet obstacle doit faciliter l'accès au tir du partenaire.



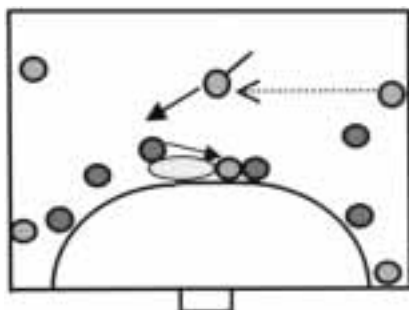


Encerclement - *n.m.* Disposition des joueurs autour du bloc défensif adverse en vue de présenter du danger tout en conservant la possibilité de faire circuler la balle sur le front de l'attaque. Remarque : Objectifs : 1. Etirer la défense en largeur et en profondeur. 2. Permettre la circulation de la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

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

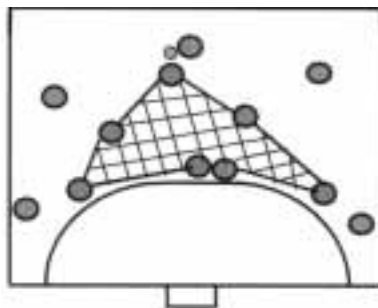
Enclenchement - *n.m.* Début d'offensive, reconnue par les attaquants comme un signal et permettant de coordonner les intentions des joueurs. Remarque : Souvent marqué par une rupture dans le rythme, les transmissions et les courses. L'enclenchement laisse de la place à l'initiative des joueurs.

Espace d'avantage - *n.m.* Espace créé par l'attaquant et directement utilisable par celui-ci. Remarque : On utilise souvent ce terme pour le pivot.



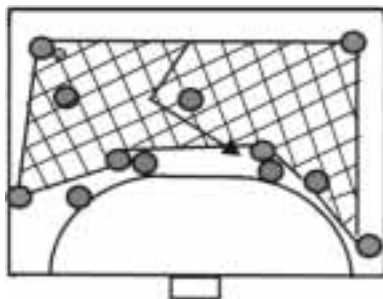
ESPACE D'AVANTAGE
PIVOT PASSE DU N°3 au N°2

Espace de jeu effectif défensif - *n.m.* Surface du terrain utilisée effectivement de façon opérationnelle par les défenseurs. Remarque : Cet espace est représenté en reliant sur un schéma les positions des défenseurs à la périphérie.



ESPACE DE JEU EFFECTIF
DISPOSITIF DEFENSIF 1-2-3

Espace de jeu effectif offensif - *n.m.* Surface du terrain utilisée effectivement de façon opérationnelle par les attaquants. Remarque : Cet espace est représenté en reliant sur un schéma les positions des attaquants à la périphérie.



ESPACE DE JEU EFFECTIF
ATTACHE A 2 DEDANS / 4 DEHORS

Espace libre - *n.m.* Secteur non occupé par la défense et directement utilisable par l'attaquant. Remarque : Zone de fragilité de la défense, la recherche de cet espace doit être la priorité du joueur en attaque.



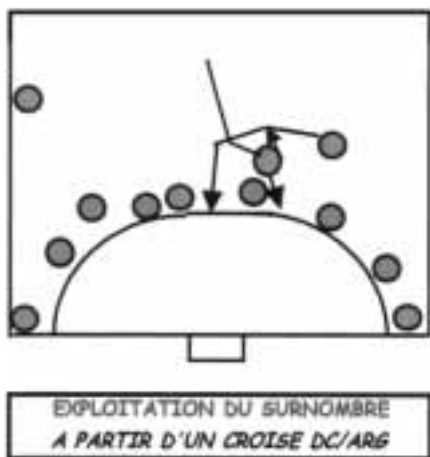
Étagée - adj. Dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composé de un à cinq joueurs. Remarque : Défense qui éloigne la circulation de balle et le jeu de la base arrière.

Etagement - n.m. Occupation de l'espace en profondeur (dans l'axe du terrain). Remarque : 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. Remarque : On parle de jeu en évitement.

Excentrer - v.t. S'organiser défensivement pour repousser la balle vers les ailes. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Cette notion de fermeture est souvent associée à la fermeture de l'intervalle par deux défenseurs.

Forme de jeu - n.f. "Ce qui est repérable dans l'occupation de l'espace sur le terrain par les joueurs, en attaque et en défense." Remarque : On parle de jeu en grappes alternées, de jeu de progressions contrariées, de jeu de relais contournement. Dans "9-12 ans, modes de jeu et entraînement".

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. Remarque : Terme surtout utilisé pour le joueur dedans.

GB - Fermeture - Action du GB visant à réduire la surface de cible accessible au tireur. Remarque : Les fermeture d'angle peuvent se faire par réaction, anticipation, provocation.



GB - Jeu en réaction - Mode de jeux dans lequel le GB attend le déclenchement du tir pour réagir. Remarque : Souvent reconnu comme le mode de jeu dominant chez le GB débutant.

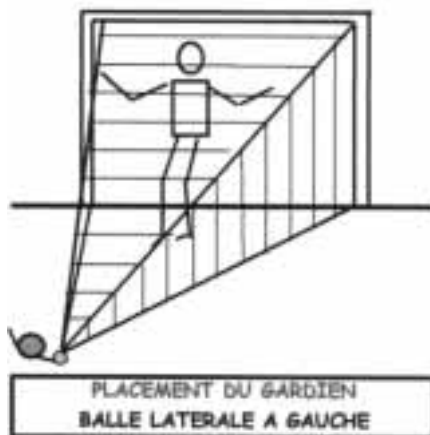
GB - Déplacement - Le gardien de but organise ses déplacements devant son but suivant un arc de cercle d'amplitude plus ou moins importante. Remarque : Ces déplacements lui permettent de suivre la circulation de la balle en maintenant un placement efficace.

GB - Jeu en provocation - Mode de jeu dans lequel le GB, par son attitude, incite le tireur à choisir un impact prédéterminé. Remarque : Permet au GB de prendre l'ascendant sur le tireur en l'amenant à tirer là où le GB est le plus efficace.



GB - Parade - Intervention du GB sur le tir pour empêcher le but. Remarque : Cette intervention peut se faire avec différents segments du corps, jambes, bras, tête mais également avec le corps, le tronc.

GB - Placement - Position occupée par le GB devant son but en fonction de la position de la balle. Remarque : Cette position permet une fermeture optimale des angles de tirs, sur la bissectrice de l'angle formé par les 2 poteaux de but et la balle.



GB - Préparation - Attitude stabilisée suite au déplacement, qui place le GB dans les conditions optimales au plan moteur pour s'opposer au tir. Remarque : Cette position correspond à l'attitude du GB juste avant le tir.

GB - Récupération - Action pour le GB consistant à reprendre la possession de la balle suite à un tir ou une perte de balle de l'adversaire. Remarque : De la vitesse de récupération dépend l'efficacité du changement de statut défenseur / attaquant.

GB - Relance - Action du GB consistant à transmettre la balle à ses partenaires suite à la récupération. Remarque : L'efficacité de la relance dépend souvent de la rapidité et des choix du GB.



GB - Jeu en anticipation - Mode de jeu dans lequel le GB anticipe sur l'endroit du tir. Remarque : Permet au GB (avec un risque) d'éviter le retard sur la prise d'information.

Glissement - n.m. Poursuite et prise en charge de son adversaire direct par un défenseur jusqu'au prochain changement possible. Remarque : Conséquence d'un mauvais alignement. Met en danger l'efficacité défensive.

Grand jeu - n.m. Jeu dans un espace large à faible densité de joueur. Remarque : "Jeu déployé." Circulation du joueur en dehors de son secteur.



Harceler - v.t. Action défensive de l'adversaire direct du porteur de balle pour le perturber et le gêner dans sa progression vers le but. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Responsabilisation de chacun. Les changements de joueurs sont interdits.



Induction - *n.f.* Action offensive du non porteur de balle qui par une course préalable aiguille son adversaire direct sur une fausse intention et permet un débordement à l'opposé. Remarque : Permet un débordement favorable face à une défense homme à homme.



INDUCTION
FEINTE DE PASSE SUR APPEL EXTERNE

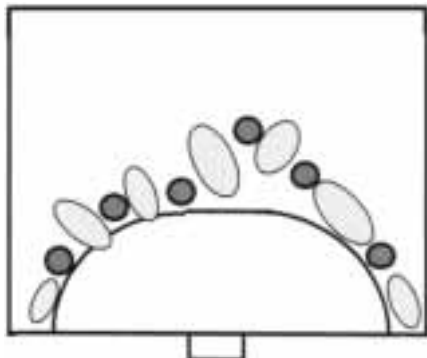
Infériorité numérique - *n.f.* Jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de moins en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s). Remarque : Le jeu en infériorité numérique nécessite des aménagements et fait souvent référence à un "spécial" en attaque.

Intention - *n.f.* Disposition / détermination personnelle du joueur en vue d'une intervention défensive ou offensive. Remarque : 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. Remarque : Intention défensive fondamentale qui vise à reconquérir directement la balle.



Intervalle - *n.m.* Espace libre défini entre deux défenseurs. Remarque : En fonction de la position de l'attaquant face à la défense, on distingue un intervalle externe et un intervalle interne.



INTERVALLES
LIGNE DE FOND COMPRISE

Jeu au loin - *n.m.* Jeu à distance du dispositif défensif en évitant les contacts avec l'adversaire. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Attitude défensive : appuis décalés avec "jambe intérieure" avancée + orientation des épaules en direction de l'attaquant.

Jeu en lecture - On préfère parler de jeu spontané par opposition au jeu programmé - *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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : 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. Remarque : Généralement les arrières et les ailiers.

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

kung-fu - *n.m.* Utilisation de l'espace aérien au-dessus de la surface de but pour tirer ou pour servir un partenaire.

Libéro - *n.m.* Joueur n° 3 de défense, secteur central, dans une défense 3-2-1 de type Yougoslave. Remarque : Adaptation défensive spécifique du joueur central à 6m.

Lobe - *n.m.* Tirer avec une trajectoire en cloche hors de portée du GB.

Mode de jeu - *n.m.* "Comportements les plus souvent repérés chez le joueur selon les compétences acquises, significatifs de ce qui l'organise momentanément." Remarque : Pour le tireur on reconnaît les modes suivants : percuteur, éviteur, éviteur feinteur, contourneur, traverseur. Dans "9-12 ans, modes de jeu et entraînement".



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. Remarque : 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. Remarque : 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 demi terrain. Remarque : Dans une défense étagée, nous parlons de "défenseur avancé".



Occupation de l'espace - *n.m.* Utilisation optimale du terrain pour battre l'adversaire, déterminée par l'occupation des postes en attaque. Remarque : S'utilise en attaque comme en défense et fait souvent référence au dispositif écartement/étalement.

Organisation - *n.f.* Elle définit les positionnements et les rôles et tâches des joueurs. Remarque : On peut l'analyser à partir du dispositif et du système de jeu en attaque et en défense. On parle d'organisation collective ou individuelle.

Ouverture d'angle - *n.f.* Organisation corporelle qui permet au tireur à l'aile de s'approcher de l'axe central tout en s'écartant du but. Remarque : Elle est conditionnée par : la course, l'impulsion, l'orientation de cette impulsion (haut et point de 7m), l'ouverture des épaules, l'éloignement de la balle de l'axe du corps, l'armé et la tenue de balle.

Passage de bras - *n.m.* Geste technique particulier du porteur de balle visant, au contact de l'adversaire, à éviter celui-ci par un mouvement circulaire du bras permettant le débordement à l'opposé du bras tireur. Remarque : Il est associé à un travail d'appui pour se dégager du défenseur (déplacement latéral + profondeur) et à un effacement des épaules.



Passe de renversement - *n.f.* Passe imprimant un changement de sens à la circulation de la balle. Remarque : Généralement utilisé pour l'attaque de défense de zone.

Passé décisive - *n.f.* Passe qui amène le récepteur en situation de tir face au gardien de but. Remarque : Souvent prise en compte dans les statistiques des attaquants en match.

Passé et suit - *n.m.* Le porteur de balle fait une passe au joueur en soutien et enchaîne un déplacement vers ce dernier (*suit sa balle*).

Passé et va - *n.m.* Le porteur de balle fait une passe au joueur en appui et enchaîne un déplacement en profondeur.

Passer - *v.t.* Action de lancer la balle en direction d'un partenaire avec une intention de continuité du jeu. Remarque : Prendre en compte le jeu de la défense et l'intention du futur récepteur. Elle peut aussi être une simple déviation (1 ou 2 mains).



Pénétrer - *v.t.* Rentrée de joueur à l'intérieur du dispositif défensif. Remarque : Avec ou sans balle.

Permuter - *v.t.* Déplacement respectif de deux joueurs qui changent d'espace d'attaque ou de poste.

Petit jeu - *n.m.* Jeu dans un espace réduit à forte densité de joueurs. Remarque : Jeu groupé. Jeu dans son secteur.

Phase - *n.f.* Différentes séquences de jeu définies par la possession ou non de la balle et l'espace de jeu utilisé. Remarque : On distingue quatre phases : le repli défensif, la défense placée, la montée de balle et l'attaque placée.

Poste - *n.m.* Joueur qui sort de l'alignement défensif et dont l'espace de jeu se situe devant ce dispositif entre deux lignes. Remarque : Participe au réseau d'échange. Relation d'aide au porteur de balle. Favorise le jeu en passé et va, alternance pivot/poste. Ce jeu en poste peut être réalisé par un joueur qui pénètre dans le dispositif défensif.



Presser - *v.t.* Action défensive qui se déroule au contact du porteur de balle pour le contraindre à prendre une décision rapide et de jouer hâtivement. Remarque : Intention défensive.



Pronfondeur - *n.f.* Jeu ou positionnement dans l'axe du terrain. Remarque : On parle de jeu en profondeur ou de relations en profondeur. Jeu en passe et va avec joueur en appui.

Projet défensif ou projet offensif - *n.m.* Mise en œuvre d'une stratégie en rapport avec le potentiel de l'équipe et le jeu développé par l'adversaire. Remarque : Atteindre une efficacité optimale par un comportement individuel et collectif adapté au jeu de l'adversaire.

Protection de la balle - *n.f.* Action du porteur de balle visant à opposer à l'adversaire le corps ou une partie du corps pour placer la balle hors de portée. Remarque : Notion de corps obstacle et d'éloignement de la balle.



Protection du but - *n.f.* Organisation collective visant à interdire l'accès au tir. Remarque : C'est une finalité défensive. Relation entre la gardien de but et les défenseurs pour définir des secteurs de responsabilité par rapport à l'impact du tir.

Rapport de force - *n.m.* Interactions entre les initiatives de l'une et de l'autre équipe pour prendre l'avantage. Remarque : On distingue un rapport de force favorable ou défavorable. Ce rapport de force peut être collectif ou individuel.

Réception - *n.f.* attraper la balle suite à une passe d'un partenaire. Remarque : On distingue : réception à 2 mains ou 1 main. Elle nécessite une attitude dynamique pour favoriser la prise de balle. On parle "d'attaquer" la balle avec ses jambes et ses bras.

Récupération de balle - *n.f.* Organisation collective défensive visant à s'approprier la balle rapidement en perturbant le jeu de l'attaquant. Remarque : C'est une finalité défensive.



Renverser - *v.t.* Action offensive du porteur de balle qui inverse le sens de la circulation de balle. Remarque : Passe de renversement.

Repli - *n.m.* organisation collective visant à interdire la passe directe dans le dos des défenseurs, à gêner la progression de la balle voir à la récupérer. Remarque : Développer la notion de continuité



entre la phase d'attaque et celle de défense (changement de statut) et lier le repli défensif à la mise en place de la défense.

Réseau d'échanges - *n.m.* Ensemble des possibilités de passes pour le porteur de balle. Remarque : On parle d'enrichir le réseau d'échanges.

Rotation arrière - *n.f.* Changement de poste entre deux ou plusieurs arrières visant à perturber la répartition défensive et à placer ces joueurs dans le secteur d'efficacité. Remarque : Peut être retenue comme le signal d'un départ d'une circulation tactique (enclenchement).

Roucoulette - *n.f.* Tir dans lequel le joueur imprime un effet rotatif à la balle. Remarque : Il peut être avec ou sans rebond.

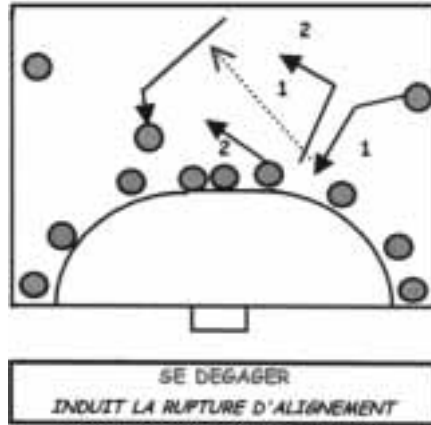
S

Sauter un relais - *v.t.* Dans la circulation de balle, éviter un poste de jeu. Remarque : Employé pour varier la circulation de balle ou surprendre la défense. Aussi utilisé pour battre les défenses de zone.

Savoir faire - *n.m.* Action motrice adaptée à la situation. Remarque : aspect technico-tactique.

Schéma tactique - *n.m.* Enchaînement d'actions connues par tous les joueurs dont la finalité est déterminée à l'avance. Remarque : On l'utilise dans des moments précis du match, par exemple lors d'un jet franc.

Se dégager - *v.t.* Se désengager suite à une action offensive en se libérant et se replaçant face à un nouvel espace. Remarque : Favorise la continuité du jeu.



Se démarquer - *v.t.* Rompre la position de l'alignement par rapport au porteur de balle et au défenseur en se rendant disponible pour recevoir. Remarque : Prendre en compte : distance de passe, orientation, course, appel de balle.

S'engager - *v.i.* Course dans l'espace libre avec ou sans balle présentant un danger pour l'adversaire.



S

Se placer - *v.i.* Se positionner à un emplacement déterminé par un dispositif en vue de prendre un avantage sur son adversaire direct. Face à l'espace libre, à distance de passe, en appui, en soutien...

Signal - *n.m.* Élément repérable par l'ensemble des joueurs pour annoncer une action prédéfinie. Remarque : La reconnaissance des signaux optimise l'activité des joueurs.

S'orienter - *v.i.* Recherche d'une posture qui prenne en compte l'ensemble du jeu et facilite les initiatives du joueur. Remarque : En défense, l'orientation est définie par la ligne des épaules et la position des appuis. En attaque, on distingue l'orientation des appuis, des épaules, du regard...

Sortie de balle - *n.f.* Passe qui fait suite immédiatement à un duel offensif au contact de l'adversaire. Remarque : La qualité de cette passe est déterminante pour la continuité du jeu.



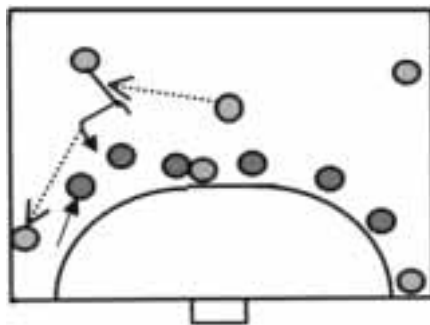
Soutien - *n.m.* Joueur en attaque situé en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le porteur de balle. Remarque : Réceptionneur qui permet le passe et suit. A respecter : distance d'échange, orientation et disponibilité. Permet de maintenir la conservation de la balle.

Stopper - *v.t.* Action d'arrêter la progression de l'adversaire direct porteur de balle.

Stratégie - *n.f.* Ensemble des actions interindividuelles et/ou collectives, mises en oeuvre au cours d'une rencontre. Remarque : Sa caractéristique consiste à s'adapter tactiquement au jeu de l'adversaire en tenant compte des forces en présence.

Subtiliser - *v.t.* Action qui consiste à enlever la balle de la main de l'attaquant en gardant la main ouverte sans frapper la balle. Remarque : on parle de "vol de balles" par exemple dans le dribble (réf. Richardson).

Supériorité numérique - *n.f.* Jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de plus en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s). Remarque : Surnombre de position à conserver en attaque par un écartement maximal, parvenir à un tir au près dans le secteur central, éviter le un contre un.



SURNOMBRE
DECALAGE DE ALD PAR ARD

Suspension - *n.f.* "Tirer en suspension" après une impulsion sans contact avec le sol. Remarque : On distingue : impulsion pied d'appel, appel inversé et à deux pieds.



Système - *n.m.* Principes collectifs qui organisent les relations des joueurs en attaque comme en défense. Remarque : Système de zone ou homme à homme en défense.

Système mixte - *n.m.* Système défensif utilisant de façon complémentaire des éléments de la défense homme à homme et de la défense de zone. Remarque : 1 stricte + 5 zones homme-homme face au porteur de balle et zone pour les autres.

Schwenker - *n.m.* Geste technique permettant de feinter le tir en suspension, de dribbler et de poursuivre l'action offensive. Remarque : Le joueur doit lâcher la balle dans la première suspension avant de reprendre le contact avec le sol.

Tactique - *n.f.* "La totalité des actions individuelles et collectives des joueurs d'une équipe, organisée et coordonnée rationnellement et d'une façon unitaire, dans les limites du règlement, au but d'obtenir la victoire". Teodoroesco.

Technique - *n.f.* Registre des activités motrices répertoriées au handball.

Tir - *n.m.* Action de lancer la balle en direction du but avec l'intention de marquer. Remarque : C'est la finalité du jeu. Prendre en compte le jeu de la défense et du gardien de but.

Tir à effet - *n.m.* Tir dans lequel le joueur imprime une rotation à la balle. Remarque : Rotation verticale, horizontale ou mixte.

Tir à l'amble - *n.m.* Tirer en appui avec la jambe du côté du bras tireur en avant. Remarque : Appelé aussi tir dans la foulée.

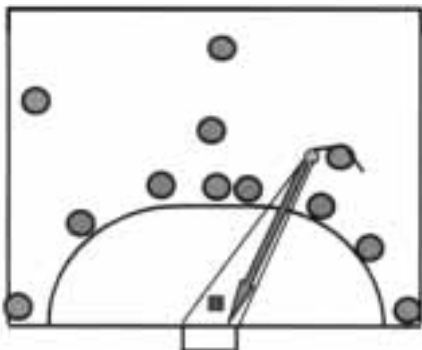
Tir à rebond - *n.m.* Tir dans lequel la balle touche le sol avant de pénétrer dans le but.

Tir au travers - *n.m.* Tirer dans l'espace proche du défenseur ou du gardien de but.



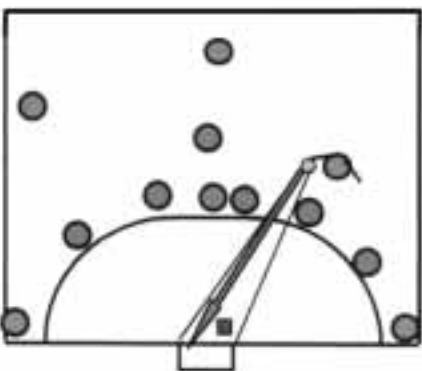
Tir bas - *n.m.* Tirer avec un lâcher de balle au niveau du genou. Remarque : La trajectoire peut être remontée dans le haut du but.

Tir coin court - *n.m.* Par rapport au but, il s'agit de la localisation la plus proche du tireur.



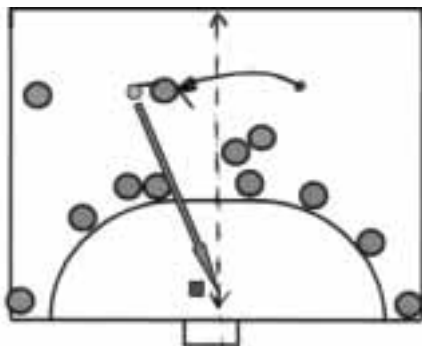
TIR COIN COURT
LE PLUS PROCHE DU TIREUR

Tir coin long - *n.m.* Par rapport au but, il s'agit de la localisation la plus éloignée du tireur.



TIR COIN LONG
LE PLUS ELOIGNE DU TIREUR

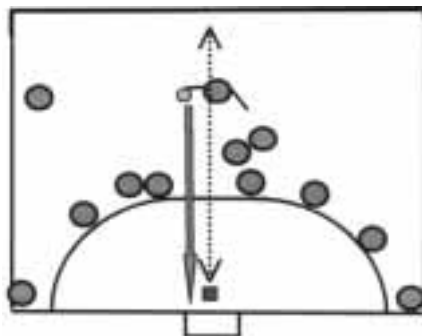
Tir croisé - *n.m.* Tir dont la trajectoire franchit l'axe central du but en passant devant le gardien de but. Remarque : Tir dont la trajectoire est la plus longue.



TIR CROISE
APRES COURSE HORS SECTEUR DE ARG



Tir décroisé - *n.m.* Tir dont la trajectoire reste parallèle à l'axe central du but. Remarque : Tir dont la trajectoire est la plus courte.



TIR DECROISE
EN COURS DE COURSE HORS SECTEUR

Tir en appui - *n.m.* Tir avec les pieds au sol.

Tir costal - *n.m.* Tir avec un lâcher de balle au niveau de la hanche en appui ou en suspension. Remarque : Appelé aussi tir à la hanche.

Tir en désaxé - *n.m.* Tir avec une flexion latérale du tronc en franchissant l'axe vertical.

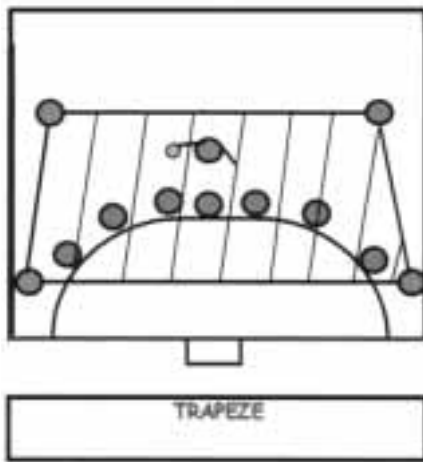


Tir haut - *n.m.* Tir avec un lâcher de balle au-dessus de la tête.



Tir recroisé - *n.m.* Le tireur a franchi l'axe central et réalise un tir croisé.

Trapèze - *n.m.* Disposition de quatre joueurs en attaque qui permet une occupation optimale de l'espace tant en largeur qu'en profondeur (4 postes clés : 2 ailiers et 2 arrières). Remarque : Le respect du trapèze permet la conservation de la balle et la continuité du jeu.



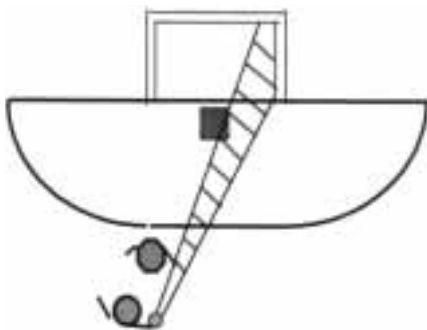
Triangle des alignements - *n.m.* Organisation collective en forme de triangle avec un sommet face au porteur de balle et alignement des partenaires sur les côtés. Remarque : Ce triangle se déforme en fonction de la circulation de la balle. Il interdit l'accès du secteur central et repousse la balle vers les ailes (secteur de moindre efficacité).

Volte ou renroulement - Technique particulière qui consiste à pivoter dos à l'adversaire pour se réengager à l'opposé du bras tireur.

Zone - n.f. Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un secteur en fonction du poste occupé par le défenseur dans le dispositif. Remarque : Système organisé par rapport à la circulation de balle privilégiant le surnombre défensif côté balle.



Zone de lumière - n.f. Par rapport au but, il s'agit du secteur non couvert par le défenseur.



ZONE DE LUMIERE
BALLON / DEFENSEUR / BUT

Zone d'ombre - n.f. Par rapport au but, il s'agit du secteur couvert par la défense.



ZONE D'OMBRE
BALLON / DEFENSEUR / BUT

Zone press - n.f. Repli défensif actif organisé suivant les principes d'un système de zone. Remarque : On parle aussi de reconstitution de fronts défensifs dans les formes de jeu.



Abonnement 2005 à APPROCHES DU HANDBALL

La revue de la direction technique nationale
(6 numéros à paraître du n°85 au n°90 ; février à décembre 2005)

Date limite d'abonnement : 31 août 2005

Prix de l'abonnement :

France métropolitaine : 33 € par prélèvement ⁽¹⁾

Quantité Total

DOM-TOM : 48 € par prélèvement ⁽¹⁾

Quantité Total

Etrangers : 60 €

Quantité Total

hors prélèvement, joindre obligatoirement un chèque pour le règlement

Mme, Melle, Mr Nom Prénom

Organisme

Adresse complète.....

Code postal Ville.....

Téléphone Adresse e-mail.....

Pays Date de naissance

Profession Activité Handball.....

Date : _____ Signature : _____

(1) Attention ce bulletin est à compléter et à renvoyer à l'adresse ci-dessous, accompagné du formulaire d'autorisation de prélèvement à télécharger sur www.ff-handball.org/ffhb/html/demande_de_prelevement.pdf ou à demander par téléphone, par fax ou par mail.

Joindre obligatoirement un relevé d'identité bancaire ou postal.

Aucun chèque ne sera accepté pour la France métropolitaine et les DOM-TOM

FFHB - Abonnements Approches du Handball
62 rue Gabriel Péri - 94250 GENTILLY

Tél. : 01 46 15 03 71 - Fax : 01 46 15 03 60 - www.ff-handball.org - e-mail : approches.hb@ff-handball.org

Conditions générales de vente :

L'abonnement sera renouvelé par tacite reconduction (sauf Etranger). Une facture sera émise pour le renouvellement. Les personnes pourront dénoncer l'abonnement en retournant la facture avec mention "Je renonce à mon abonnement" daté et signé. Cette facture devra être renvoyée au plus tard le 15 novembre de chaque année par lettre recommandée.

Révision des tarifs : les prix des abonnements sont fixés pour l'année 2005. Ils seront révisibles annuellement. Dans tous les cas, chaque révision sera notifiée sur la facture.

Informations "loi informatique et liberté"

Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amené à recevoir des propositions de sociétés ou d'autres associations. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en nous indiquant vos nom, prénom, adresse et n° de licence.



Fédération Française de Handball
62 rue Gabriel Péri - 94250 Gentilly
Tél : 01 46 15 03 55 - Fax : 01 46 15 03 60
ffhb@ff-handball.org — www.ff-handball.org

Ont contribué à la réalisation de cet ouvrage :
Pierre Alba, Daniel Costantini, Daniel Deherme, Thierry Jaffiol, Guy Petitgirard,
François Rongéot.

Conception graphique : C. Gaillard - FFHB
Achévé d'imprimer en Janvier 2005 par l'Imprimerie Studium (Vitry sur seine)