

a b c d e f g

Le Glossaire du Handball

h i j k l m n o

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 receptriceur 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-déblo" 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". Teodororesco. 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". Teodororesco. 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.

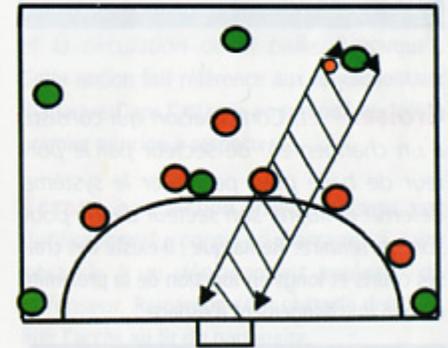
Contre-attaque - n.f. Transmission directe de la balle par le GB, dans le dos du repli défensif, pour mettre le partenaire en situation de duel avec le gardien de but. Remarque : Cette passe peut aussi être réalisée par un joueur après interception. Référence au jeu sur grand espace.



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.



COULOIR DE JEU DIRECT
ARG SUR DISPOSITIF 1-5

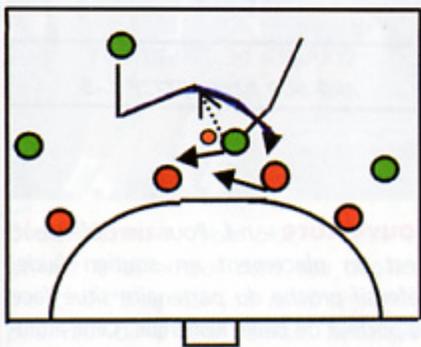
Couverture - n.f. Pour un défenseur, c'est un placement en soutien (aide) défensif proche du partenaire situé face au porteur de balle. Remarque : Cette attitude défensive doit être modulée en fonction du rapport de forces entre le PB et l'adversaire direct.

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
LORSQUE LE N°2 SUIT 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.

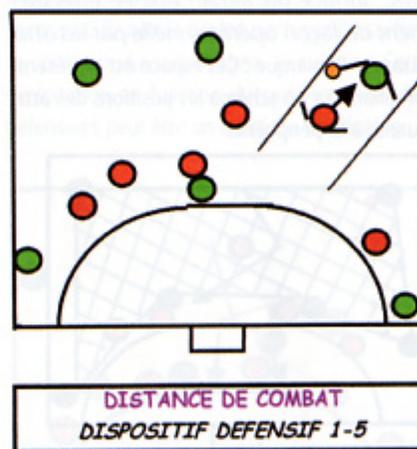
Défense sur tout le terrain - *n.f.* Répartition des défenseurs organisée sur tout le terrain, en fonction de la dispersion des attaquants. Remarque : Option défensive souvent retenue dans la formation des jeunes joueurs.

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.



DISTANCE DE COMBAT
DISPOSITIF DEFENSIF 1-5

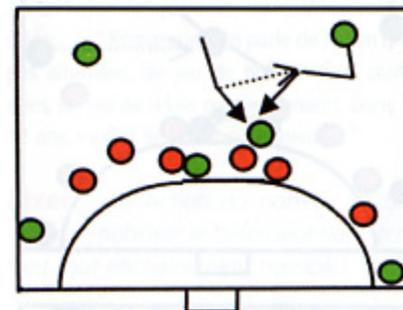
Dribbler - *v.t.* Conduire la balle en la faisant rebondir, avec ou sans déplacement.

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.



ÉCRAN
PAR ENTREE DU DC POUR ARG