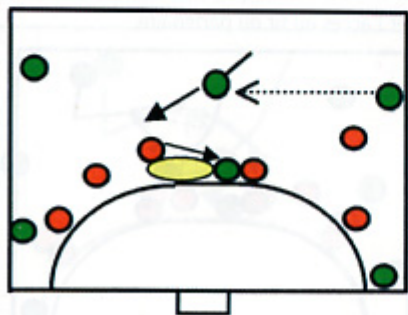


**Encerclement** - n.m. Disposition des joueurs autour du bloc défensif adverse en vue de présenter du danger tout en conservant la possibilité de faire circuler la balle sur le front de l'attaque. Remarque : Objectifs : 1. Etirer la défense en largeur et en profondeur. 2. Permettre la circulation de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

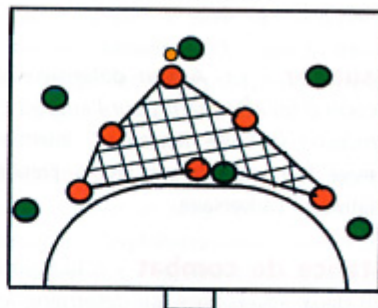
**Enclenchement** - n.m. Début d'offensive, reconnue par les attaquants comme un signal et permettant de coordonner les intentions des joueurs. Remarque : Souvent marqué par une rupture dans le rythme, les transmissions et les courses. L'enclenchement laisse de la place à l'initiative des joueurs.

**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.



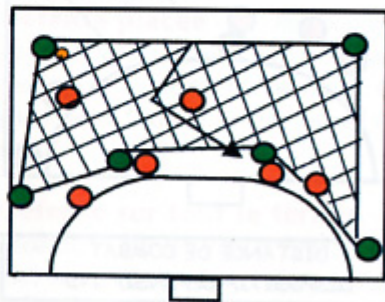
ESPACE D'AVANTAGE  
PIVOT PASSE DU N°3 au N°2

**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  
ATTAQUE 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.

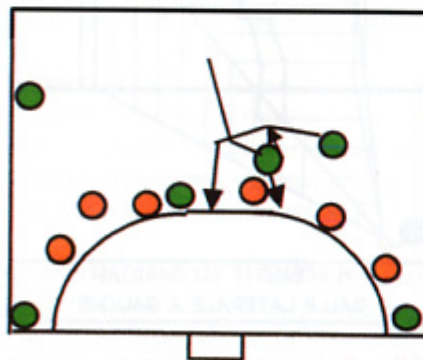
**Étagée** - adj. Dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composé de un à cinq joueurs. Remarque : Défense qui éloigne la circulation de balle et le jeu de la base arrière.

**Étage** - 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.

**Éviter** - 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.



EXPLOITATION DU SURNOMBRE  
A PARTIR D'UN CROISE DC/ARG

**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 jeu 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.



PLACEMENT DU GARDIEN  
BALLE LATÉRALE À GAUCHE

**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.

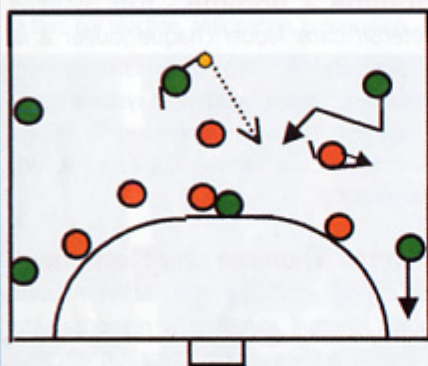
**Homme à homme** - n.m. Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct. Remarque : Lorsqu'on utilise ce système le dispositif de référence est appelé à varier en permanence en fonction des déplacements des attaquants.

**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

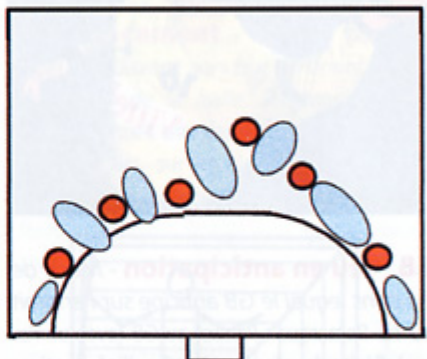
**Infériorité numérique** - n.f. Jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de moins en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s). Remarque : Le jeu en infériorité numérique nécessite des aménagements et fait souvent référence à un "spécial" en attaque.

**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.

**Interceptor** - 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 tout 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/étagement.

**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.



**Passé 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 receveur 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 receveur. 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.

