

LEXIQUE HANDBALL

Comprenons nous bien, nous serons mieux compris !

Dans le cadre de la formation, il est important que l'encadrant est un langage clair et connu de tous. En effet, rien de plus navrant qu'un joueur changeant de catégorie, entende un autre langage qui va le perturber, et ne sache plus ce que veut dire l'encadrant.

L'harmonisation de ce langage passera par ce petit lexique. Certes, tous les termes ne seront pas abordés pour faciliter son assimilation, mais il abordera les principaux termes qui formeront notre base lexicale.

Il y aura une petite annotation entre parenthèse qui indiquera le secteur de jeu auquel le terme se rattache.

Nous aurons donc : DEF -> défense ATT -> attaque placée RD -> repli défensif
C ATT -> contre attaque ou montée de balle AIL -> ailier

PB -> porteur de balle ARL-> arrière latéral

Les termes soulignés et en italiques doivent systématiquement être employés.

Aide : (DEF) ou entre-aide. Action défensive d'aller aider un partenaire.

Alignée : (DEF) se dit d'une défense qui est sur une seule ligne (ex 6-0)

Alignement : (DEF) position sur une même ligne de plusieurs joueurs.

Aplatie : (DEF) se dit d'une défense collée à la zone (on ne monte pas).

Appel de balle : (ATT) l'appel de balle se fait par une accélération de la course. Elle prévient le PB que je suis disponible. (on n'appelle pas la balle par la voix).

Appui : (ATT) se dit d'un joueur qui joue devant le PB (généralement les ailiers et le pivot).

Attaque Placée : (ATT) organisation collective placée autour de la défense qui est devant sa surface de but.

Bloc : (ATT) utilisation de son corps pour empêcher un déplacement latéral ou en profondeur d'un défenseur (terme essentiellement lié au jeu du pivot).

Bloc-remise : (ATT) le joueur bloc le déplacement du défenseur, puis se rend disponible en redescendant à la zone (terme essentiellement lié au jeu du pivot). On peut dire aussi jeu en bloc-débloc.

Changement : (DEF) modification de la répartition des attaquants entre 2 défenseurs proches lors d'un croisé, départ d'ailier, í

Changer de secteur : (ATT) un attaquant quitte son secteur de jeu lié à son poste pour aller jouer dans un autre secteur.

Décalage : (ATT) le jeu d'attaque permet de créer un surnombre afin d'obtenir un décalage.

Dialectique Attaque/Défense : analyse des interactions entre les systèmes et les organisations de jeu proposés par les 2 équipes.

Distance de combat : (ATT) espace entre l'attaquant et le défenseur pour avoir la meilleure efficacité dans le 1x1 (en général la distance d'un bras tendu devant).

Duel : (ATT-DEF) affrontement entre 2 adversaires dans le cadre du jeu. Le 1x1 est un duel (ou combat), il y a aussi le duel tireur/gardien.

Ecartement : (ATT) action visant à occuper la plus grande largeur possible pour mettre en difficulté les joueurs défenseurs.

Ecran : (ATT) action offensive pour faire barrage avec son corps sur un défenseur afin de faciliter le tir d'un partenaire.

Espace libre : (ATT) secteur non occupé par la défense et directement exploitable par l'attaquant.

Etagement : (ATT) occupation de l'espace en profondeur.

Excentrer : (DEF) action de la défense pour repousser la balle vers les ailes.

Fermer : (DEF) action de 2 défenseurs qui vont fermer/interdire un espace à un attaquant en direction du but. On dit couramment fermer la porte.

Fixer : (ATT) action du PB visant à mobiliser un ou deux défenseurs.

Flottement : (DEF) déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de la balle.

Gain de position : (ATT) placement qui permet à un joueur de prendre un avantage décisif sur le défenseur. (terme lié essentiellement au jeu du pivot).

Glissement : (DEF) poursuite et prise en charge de son adversaire direct jusqu'au prochain changement possible.

Harceler : (DEF) action défense sur le porteur du ballon pour le gêner/perturber dans sa progression.

Homme à homme (ou fille à fille) : (DEF) c'est un système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct.

Intention (de jeu) : disposition/action personnelle du joueur en vue d'une intervention défensive ou offensive.

Interceptor : (DEF) agir sur la trajectoire de balle pour la gagner.

Jeu de contact : (ATT) jeu de contact de l'adversaire dans des espaces réduits.

Jeu dans le secteur : (ATT) jeu dans l'espace défini par le poste occupé.

Jeu hors secteur : (ATT) jeu dans un autre secteur que celui du poste occupé (départ d'ailier).

Jeu en fermeture : (DEF) organisation motrice défensive visant à interdire l'accès au secteur central (appuis décalés pour fermer l'intérieur). Aussi mode de jeu du gardien pour fermer un angle ou des angles de tir.

Jeu en lecture : jeu dans lequel le joueur adapte ses actions à ceux de ses partenaires et de ses adversaires. Favorise l'initiative du joueur.

Jeu programmé : jeu dans lequel le joueur programme une action, sans forcément tenir compte des actions des adversaires.

Jeu sur petit espace : (ATT) voir terme « petit jeu ».

Jeu sur grand espace : (ATT) jeu dans un espace important ou il y a peu de défenseurs.

Marquage : (DEF) prise en charge d'un joueur pour limiter ses actions offensives.

Montée de balle : (ATT) progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournant le repli défensif.

Neutraliser : (DEF) action défensive qui permet d'arrêter le PB.

Occupation de l'espace : (ATT) utilisation optimale du terrain pour battre l'adversaire.

Organisation : elle définit les tâches et les rôles des joueurs. On parle surtout d'organisation défensive (1-5, 0-6,..)

Passe et suit : (ATT) le PB passe au joueur en soutien et enchaîne un déplacement vers celui-ci.

Passe et va : (ATT) le PB passe au joueur en appui et enchaîne un déplacement en profondeur.

Permuter : (ATT) déplacement de 2 joueurs qui changent d'espace d'attaque.

Petit jeu : (ATT) jeu dans un espace réduit à forte densité de joueurs. On dit aussi jeu sur petit espace.

Pivot-poste : (ATT) voir terme « poste ».

Poste : (DEF) joueur qui sort de l'alignement défensif et dont l'espace se situe devant cet alignement. Surtout employé en expression « pivot-poste » pour le jeu du pivot.

Presser : (DEF) action défensive sur le PB pour le mettre en crise de temps.

Profondeur : jeu dans l'axe du terrain. Si la défense n'est pas alignée à 6m, il y a de la profondeur de jeu.

du PB visant à opposer son corps pour placer la balle
à jouer en corps-obstacle.

à collective défensive visant à interdire l'accès au tir.

Rapport de force : interactions entre les initiatives de l'une et de l'autre équipe pour prendre l'avantage. Le rapport de force peut être collectif ou individuel.

Récupération de balle : (DEF) organisation collective défensive visant à reconquérir la balle en perturbant le jeu de l'attaque.

Repli : (DEF) organisation collective visant à interdire/gêner la progression du ballon ainsi que des attaquants.

Rotation d'arrière : (ATT) changement de poste entre 2 ou plusieurs s arrières pour perturber la répartition défensive.

Savoir faire : action motrice adaptée à la situation. On parle « d'outil » : exercice répétitif pour acquérir un bon geste par exemple.

Savoir être : comportement/connaissance qui va permettre d'avoir la bonne adaptation/solution face à une situation donnée. Le jeu en lecture fait parti du savoir être.

Se démarquer : (ATT) course dans l'espace libre, avec ou sans ballon, pour présenter un danger à l'adversaire.

Signal : élément repérable par l'ensemble des joueurs pour annoncer une action prédéfinie.

S'orienter : recherche d'une position qui prend en compte l'ensemble du jeu et facilite les initiatives du joueur.

Sortie de balle : (ATT) passe qui fait suite à une sortie de duel offensif (1x1). Elle doit être de bonne qualité.

Soutien : (ATT) joueur en attaque situé en arrière ou à même hauteur que le PB.

Système : principes collectifs qui organisent les relations des joueurs en attaque comme en défense.

Tir coin court : (ATT) par rapport au but, le coin le plus près du tireur.

Tir coin long : (ATT) par rapport au but, le coin le plus loin du tireur.

Trapèze : (ATT) disposition des 4 postes principaux en attaque (2 AIL et 2 ARL). Les postes de demi-centre et de pivot sont facultatifs. On parle aussi de « quadrilatère d'attaque ».

Zone : (DEF) organisation défensive dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un secteur de jeu.