

ENSEIGNER LE HANDBALL
DU COLLEGE AU LYCEE

TABLE DES MATIERES

| | |
|--|------|
| A. Analyse de l'activité | p.3 |
| A.1. Définition de l'activité | p.3 |
| A.2. Logique du jeu | p.3 |
| A.3. Spécificité du handball par rapport aux autres sports collectifs | p.4 |
| A.4. Les enjeux fondamentaux du handball | p.4 |
| B. Notre démarche pédagogique | p.5 |
| B.1. Les modes d'entrée dans l'activité | p.5 |
| B.2. Notre démarche | p.5 |
| B.3. Les enjeux de formation | p.6 |
| B.4. Les ressources sollicitées | p.6 |
| B.5. De la défense à l'attaque | P.10 |
| B.6. Les variables didactiques | p.11 |
| B.7. Les choix | p.12 |
| B.10. La gestion de la mixité | p.13 |
| C. Les attentes institutionnelles | p.15 |
| C.1. Les nouveaux programmes (fiche ressource) | p.15 |
| C.2. Les liaisons avec le socle commun de compétence | p.17 |
| C.3. Synthèse des compétences attendues et de l'évaluation au niveau 1 | p.18 |
| C.4. Synthèse des compétences attendues et de l'évaluation au niveau 2 | p.19 |
| D. Les caractéristiques de nos élèves et les apprentissages envisagés | p.20 |
| D.1. Les observables | p.20 |
| D.2. Les niveaux de jeu | p.21 |
| D.3. Synthèse des niveaux d'attaque et de défenses | p.23 |
| D.4. Les rôles et les différentes possibilités de choix dans la pratique du handball | p.24 |
| D.5. La démarche d'apprentissage | p.25 |
| E. Le handball au lycée | p.37 |
| E.1. Les attentes du référentiel national | p.37 |
| E.2. Ce que doit savoir faire en handball un lycéen de niveau 1 | p.38 |
| E.3. Ce que doit savoir faire en handball un lycéen de niveau 2 | p.39 |
| E.4. Les différentes organisations défensives | p.40 |
| E.5. Projection sur les exigences à partir du bac 2013 | p.44 |
| F. L'évaluation | p.45 |
| F.1. Évaluation sixième | p.45 |
| F.2. Évaluation cinquième | p.46 |
| F.3. Autre évaluation possible | p.47 |
| F.4. Évaluation au baccalauréat | p.52 |
| F.5. Fiche d'évaluation des arbitres par les observateurs | p.54 |
| F.6. Situations de référence en jeu | p.54 |
| G. Les règles essentielles pour nos élèves | p.55 |
| G.1. Ce que je connais du handball niveau 1 | p.55 |
| G.2. Ce que je connais du handball niveau 2 | p.56 |
| G.3. Ce que je connais du handball au lycée | p.57 |
| G.4. Fautes commises, leurs réparations, leurs sanctions et les gestes de l'arbitre | p.58 |
| H. Glossaire | p.62 |
| I. Les règles du handball | p.64 |

A. Analyse de l'activité

1. Définition de l'activité

Affrontement collectif entre deux équipes dans un espace interpénétré et de sens contraire médié par un ballon de petite taille dans le but d'atteindre une cible verticale de grande taille protégée par une zone et défendue par un gardien. Tout cela dans le respect d'un règlement spécifique et contraignant.

En sixième : Activité d'opposition et de coopération en espace interpénétré, déterminé et orienté dont le but est de marquer plus de buts que l'équipe adverse en manipulant une balle, dans une cible protégée par une zone et un gardien de but dans le respect des règles fondamentales (non contact, marcher, reprise, zone).

Activité d'OPPOSITION et de COOPERATION COLLECTIVE en ESPACE interpénétré MEDIEE PAR UNE BALLE manipulable à une main dont la finalité est de MARQUER plus de buts que l'adversaire en atteignant une CIBLE verticale protégée par un gardien de but.

2. Logique du jeu

LOGIQUE INTERNE DU NIVEAU 1 :

Jeu en lecture du placement de l'adversaire pour faire progresser la balle et marquer
ET/OU

Jeu en recherche de prise de vitesse de l'adversaire pour faire progresser la balle et marquer

LOGIQUE INTERNE DU NIVEAU 2 :

Jeu en changement de rythme collectif pour surprendre l'adversaire pour faire progresser la balle et marquer

ET/OU

Jeu en changement de rythme collectif pour surprendre l'adversaire en attaque et récupérer la balle rapidement en défense

LOGIQUE INTERNE DU NIVEAU 3 :

Adapter l'intention collective fondée sur la confrontation entre ses ressources et celles adverses avant, pendant la rencontre dans le but de remporter la victoire

3. Spécificité du handball par rapport aux autres sports collectifs

Le handball est un jeu à espace interpénétré, cela entraîne **une relation physique** entre les joueurs des deux équipes et par la même une exigence de **communication** entre les partenaires.

La présence d'un gardien de but devant les cibles relativement étroite qui entraîne des stratégies de duel et de provocation.

La zone réservée au gardien qui entraîne des rapprochements des deux équipes à proximité de la cible tout en limitant la profondeur du champ de jeu. On peut voir ainsi des actions de démarquage, de transmission et d'engagement précise et rapide. En plus on va voir apparaître le jeu par-dessus la zone : en suspension.

4. Les enjeux fondamentaux du handball

- Contribution à la formation sociale, à l'apprentissage de la vie en groupe restreint. Construire, élaborer, mettre en œuvre, réguler collectivement un projet d'action stratégique pour gagner.

- Développement des capacités perceptives et décisionnelles

➤ Niveau cognitif

Développement des capacités perceptives (analyse des espaces, des trajets, des trajectoires, des contraintes de la situation) et décisionnelles (faire les choix adaptés à son rôle, la situation, ses possibilités).

Connaissance des règles et mise en application dans le jeu.

➤ Niveau moteur

Coordination et dissociation segmentaires, enchaînements d'actions, construction d'appuis solides, équilibrés et dynamiques.

➤ Niveau énergétique

Développement des capacités aérobies et sollicitation des capacités anaérobies alactiques.

➤ Niveau affectif et relationnel

Confiance en ses décisions et ses choix, lucidité, sortir de l'égoïsme pour s'inscrire dans un projet collectif : coopération, maîtrise de soi : accepter l'opposition.

Deux enjeux forts de coopération et opposition.

L'incertitude est donc initiée par les autres joueurs. La logique s'établit alors autour de ce triptyque fondamental :

- Réduire l'incertitude produite par l'adversaire pour prévoir ses actions
- Réduire l'incertitude produite par le partenaire pour s'organiser
- Produire une incertitude pour surprendre l'adversaire

B. La démarche pédagogique

1. Les modes d'entrée dans l'activité

- ⇒ Privilégier formes jouées, situations ludiques, défis.
- ⇒ Constituer des groupes de besoin, de niveau, affinitaires en fonction des objectifs à atteindre.
- ⇒ Sensibiliser rapidement les élèves au règlement de l'activité : fiches, arbitrage médié.
- ⇒ Favoriser le jeu vers l'avant, en mouvement.
- ⇒ Jeu en lecture du placement de l'adversaire
 - Pour faire progresser la balle individuellement et/ou collectivement vers l'avant et marquer.
 - Pour essayer de récupérer la balle.
- ⇒ Jeu du non porteur, jeu sans la balle.
- ⇒ Signaux visuels qui permettent la mise en action.

2. Notre démarche

Nous proposons que les joueurs soient placés en situation de jeu régulièrement de manière à ce que les joueurs touchent la balle le plus souvent possible. Le jeu est le régulateur de notre démarche car il permet d'identifier les conduites à transformer tout en vérifiant la validité des régulations apportées.

Quelques exemples d'organisation de jeu :

- Jeu à effectif réduit
- Jeu à thème
- Matches défis :

Gain du match contre une équipe dite plus forte par l'enseignant = 5 points de gagnés

Match perdu contre une équipe plus forte par l'enseignant = 1 points de perdus

Match gagné contre une équipe moins forte par l'enseignant = 1 points de gagnés

Match perdu contre une équipe moins forte par l'enseignant = 5 points de perdus

- King of the Beach : Tant que l'équipe gagne elle reste sur le terrain jusqu'à ce qu'elle soit vaincue.

- Défis Big Boss :

Si on gagne un match contre un adversaire plus fort, on récupère son classement, si on le perd on garde sa place.

Si on gagne un match contre un adversaire moins fort, on préserve son classement, si on le perd on lui cède sa place.

- Le Bingo, joueur qui marque un but compte triple.

- Le livret de compétences et le permis de jouer (Tir en appui, en suspension, en mouvement ; Dribble MD, MG, MD-MG, les yeux fermés, en mouvement...)

3. Les problèmes fondamentaux que doivent résoudre nos élèves

Opposition de deux projets collectifs où il s'agit pour chaque équipe de faire basculer le rapport de force en sa faveur en créant des certitudes pour ses partenaires et des incertitudes pour ses adversaires au niveau spatial, temporel, événementiel et occurrence.

| | | |
|---|---|---------------------------------------|
| Respecter règles fondamentales | / | Construire des règles adaptées |
| Gérer la coopération | / | Gérer la confrontation collective |
| Conservier la balle | / | Atteindre la cible par progression |
| Conquérir la balle | / | Protéger la cible |
| Fournir indication claire au partenaire | / | Créer de l'incertitude à l'adversaire |
| Agir sur la balle | / | Prendre des informations dur le jeu |

4. Les ressources sollicitées

En sixième, la priorité sera de favoriser l'activité motrice avec un jeu centré sur le mode « **perceptif décisionnel** ». La tonalité ludique dans le choix des situations d'entraînement nous paraît incontournable pour cette tranche d'âge.

- Bio-informationnel (perceptif, décisionnel : tactique):

On cherche l'acquisition d'une « culture Handball » qui suppose un développement de l'activité perceptive du joueur basée par le perfectionnement de sa prise d'information et de sa capacité d'analyse des situations de jeu (intelligence tactique).

La prise d'information est un élément clé pour le bon déroulement du jeu. Il permet au joueur de s'adapter et de jouer en fonction de la situation qu'il perçoit. Cependant, ce n'est qu'à partir de 12 ans que l'enfant devient peu à peu capable de sélectionner les informations utiles et pertinentes pour réaliser la tâche (étude de Ross 1976). Avant cet âge, il ne s'intéresse qu'à un seul élément de la situation auquel il porte un grand attrait (par exemple le ballon) pour ensuite s'ouvrir à un nombre trop important de stimuli (ce qui implique des erreurs et lenteurs dans la réalisation de la tâche).

La vue a un rôle important dans le contrôle du geste à réaliser; surtout à cet âge où la mise en place d'autres moyens de contrôle plus fins (sensations kinesthésiques) est rendue difficile par un manque de maturation du système nerveux. Cela permet d'expliquer la difficulté des enfants pour dissocier le repère visuel de la conduite de balle en dribble ainsi que les maladresses en jeu au plan de la réalisation motrice. De plus au handball la grande quantité de stimuli aléatoires rend le déroulement de la tâche problématique car le jeune éprouve d'énormes difficultés à traiter toutes ces informations et à anticiper la situation perçue.

Enfin sur le plan intellectuel, c'est vers 12 ans que l'enfant deviendrait capable de se « décentrer » par rapport à ses problèmes (égocentrisme) pour accéder à l'objectivité et à la logique. Il pourrait ainsi analyser rationnellement les événements et donc acquérir la capacité d'abstraction : meilleure compréhension du jeu donc ses émotions ne seraient plus le guide unique de son comportement.

Aussi, n'oublions pas la capacité, très développée à cet âge, d'apprendre rapidement et d'assimiler beaucoup de choses même s'ils ont encore dû mal à rester concentré.

Savoir-faire individuels :

- ◆ En défense :
 - jouer sur les trajectoires.
 - changer de statut rapidement.
 - savoir qui est son adversaire (défense homme à homme).
- ◆ En attaque :
 - donner du soutien au porteur de balle : démarquage.
 - enchaîner dribble, passe et tir.
 - alternative simple (je vais ou je donne)
 - prendre en compte le but et le sens du jeu.
 - apprendre à utiliser l'espace libre de l'aire de jeu.
 - feinter son adversaire (de corps, de déplacement...)

- Bio-affectif (affectif et relationnel : mental) :

On vise l'utilisation et l'accroissement qualitatif d'un « mental » nécessaire à la performance sportive (désir de vaincre, engagement total, souci d'efficacité, combativité, maîtrise émotionnelle).

Sur le plan des relations, l'enfant devient capable de jouer avec l'autre comme il peut se mettre à la place de l'autre, de le comprendre et de se mettre en phase avec ses intentions. En effet, il sort juste du stade dit d' « égocentrisme » par Piaget. Cette coopération nouvelle permet l'émergence du jeu en fonction de ses partenaires.

Sur le plan affectif, il devient capable de maîtriser ses émotions grâce à la raison devenant petit à petit son guide. Notons qu'à cette période, l'enfant possède une attitude très optimiste surtout dans le domaine du jeu qui est un bon intermédiaire pour fixer leur attention.

Savoir-faire individuels :

- ◆ En défense :
 - prendre plaisir à subtiliser la balle à son vis à vis (intercepter).
 - valoriser le plaisir de défendre.
 - apprentissage des règles : marcher, trois secondes, pas de contact violent avec l'adversaire, constitution du terrain.
 - venir aider un partenaire qui défend

◆ En attaque :

- prendre plaisir à jouer.
- apprentissage des règles comme pour la défense.
- conserver son sang froid dans la poursuite au score

- Bio-énergétique (physique):

On vise ici l'acquisition de qualités athlétiques nécessaires à la pratique du handball et le renforcement global de l'organisme en fonction des impératifs et exigences physiologiques propres à cette discipline.

L'enfant est très explosif, il ne sait pas gérer son effort, il se fatigue vite. Cependant il récupère très rapidement. D'après Grusser, l'entraînement (modéré) des qualités d'endurance et de vitesse peut commencer dès 8 ans pour continuer de façon plus poussée à partir de 12 ans.

Par contre l'amélioration de la force et des processus « anaérobie alactique » ne peuvent commencer avant 12/13 ans (avec beaucoup de précautions), de même pour les processus « anaérobie lactique » qui doivent être très rare ; ces qualités seront plutôt entretenues ultérieurement et de manière plus spécifique vers 15 ans.

▪ Savoir-faire individuels :

- ◆ En défense :
 - ◆ En attaque :
- } Tenir un effort de 45 minutes.

- Bio-mécanique (technique):

On recherche la possession et le développement des qualités motrices spécifiques (technique) adaptées aux réalités du jeu (surtout dans les relations joueur/adversaire et joueur/partenaire).

Même si à tout âge, la motricité doit être sollicitée dans ses différentes dimensions (équilibre, dextérité, coordination dynamique générale, structuration spatio-temporelle) et de manière généralisée, il existe des âges où les qualités motrices ont une capacité d'entraînement optimale. On relève donc d'abord les capacités rythmiques (9/11 ans), la précision des mouvements (10/13 ans), puis l'équilibre dynamique (11/13 ans) et enfin la capacité d'orientation spatiale (12/14 ans). Remarquons que la réalisation motrice s'organise en fonction de la construction de schéma corporel de l'enfant (sa représentation de son corps) qui lui se termine vers 11/12 ans. Ainsi jusqu'à 12 ans, il faut s'attendre à des maladroitures et imperfections du plan moteur chez l'enfant. De plus à cet âge, l'enfant possède de bonnes bases morphologiques pour apprendre : il est assez petit et mince généralement, son système ostéo-articulaire est encore très élastique comme ses structures musculo-ligamentaires.

▪ Savoir-faire individuels :

◆ En défense :

- se mettre en opposition systématique par rapport à son adversaire dès la perte de balle, adopter un placement en triangle.
- savoir courir en avant, en arrière, latéralement.
- développer la maîtrise de la balle en sautant, en l'attrapant, en la lançant.
- dissocier train supérieur et inférieur.
- harceler, intercepter.
- Adopter une posture pour agir efficacement

◆ En attaque :

- Occuper l'espace libre avec ou sans la balle.
- Savoir courir et dribbler, feinter un vis à vis, envoyer la balle dans le but, faire une passe
- Faire des choix efficaces (de tir, prise d'intervalle, de passe, de progression...)

Les bases psychophysiques de cette catégorie d'âge sont extrêmement favorables à l'acquisition d'habiletés motrices. L'élargissement du répertoire gestuel et l'amélioration des capacités de coordination sont au cœur de la formation. Il faut cependant se centrer sur des acquisitions simples à cause de la consolidation mnésique faible et des fonctions kinesthésiques encore limitées. L'enthousiasme sportif des enfants doit être utilisé dans une pratique motivante afin de développer les apprentissages et les fidéliser à la pratique handball. Retenons que les bases devront être exploitées pour apprendre un nombre de techniques élémentaires grossièrement coordonnées qui seront affinées par la suite. Le travail des différentes intentions tactiques individuelles même si elles se jouent en relation avec celles des partenaires et adversaires, va constituer l'axe prioritaire de l'entraînement proposé à 12 ans. Ce n'est que plus tard, vers 15 ans, que l'étude des systèmes de jeu, de comment les joueurs se mettent en relation les uns avec les autres au sein d'une organisation collective (savoir-faire collectif) pourra être envisagée sérieusement avec l'avènement du stade « combinatoire » de Piaget.

| Ressources | Enjeux de formations | | | |
|--------------|--|-----------------------------|--|---|
| Energétiques | Anaérobie alactique, et puissance aérobie | | | |
| Motrices | Dissociation segmentaire | | Coordination d'actions (course- réception, course -tir, passe-course etc.) | |
| Perceptives | Analyse des espaces | Analyse des trajets | Analyse des trajectoires | Analyse des contraintes de la situation |
| Décisionnel | Faire les choix adaptés à son rôle, la situation, ses possibilités | | | |
| Affectives | Confiance en ses décisions | Acceptation de l'opposition | Acceptation de la coopération | |

5. De la défense à l'attaque

L'attaque peut déjà se préparer en défense où le placement des joueurs défenseurs vise directement la récupération du ballon. L'attaque peut aussi commencer dès la rentrée en possession du ballon, après que l'adversaire marque un but, perde la balle ou commette une faute.

L'attaque repose sur des principes de conservation du ballon, de progression vers le but adverse et de concrétisation par un but

Il apparaît important d'éclaircir plusieurs notions que sont :

- l'appel de balle. Le joueur non porteur de balle rend son comportement significatif pour le porteur de la balle (passeur) lorsqu'il lui indique où et quand veut-il la balle. On peut dire qu'il lui commande la passe.

- le démarquage: le joueur doit parvenir à échapper aux possibilités d'intervention des défenseurs afin de se trouver libre pour agir tout en étant accessible à son partenaire pour participer à la conservation de la balle ou à la progression jusqu'à la marque.

- les espaces libres qui apparaissent en fonction des déplacements des partenaires et des adversaires. Le joueur attaquant doit à tout moment rechercher les espaces quittés par tous les joueurs (attaquants et défenseurs) tout en conservant les possibilités d'échanges de balle. Il doit aussi être capable (porteur ou non porteur de balle) de changer sa direction de course, si une fois lancé, il s'avère que l'espace libre préalablement choisi est sollicité par un autre joueur.

8. Les variables didactiques

Pour simplifier ou complexifier les situations, pour réduire l'hétérogénéité au niveau individuel, pour équilibrer le rapport de force entre 2 équipes, pour faciliter ou complexifier une tâche ou une situation... :

L'espace :

- une zone plus ou moins lointaine, elliptique ou arrondie
- une zone invulnérable au milieu du terrain
- une zone invulnérable dans le $\frac{1}{2}$ terrain adverse
- la diminution ou l'augmentation du nombre de joueurs (densité)
- jeu sur la largeur du terrain (type mini hand)

Le temps :

- balle posée sur la tête, 6,7..." pour passer son ballon
- sur jeu du toucher : 2 ou 1" pour passer son ballon une fois touché
- sur jeu du toucher, perte de balle si l'on est touché sur les épaules par un adversaire

Les règles, les consignes :

- valorisation en points d'actions en fonctions des indicateurs (tir seul, atteinte de la zone de marque)
- le but vaut double si le gardien ne touche pas la balle
- le but vaut double s'il y a tir seul
- dispersion du score
- adaptation du marcher (pour se rééquilibrer), adaptation de l'empiètement (demande de motricité très fine), adaptation du double dribble (si 1^{er} dribble du à une maladresse en réception)
- le temps de jeu est remplacé par le nombre de possessions par équipe (10 par exemple)
- régler le dribble (pas de dribble pour le tireur...)
- interdire les appels sonores (pour favoriser la prise d'information)

Le nombre de joueurs :

- effectif réduit (diminution de la densité)
- déséquilibre numérique attaquant / défenseurs ou l'inverse (thème défensif)

Les buts :

- une zone de but
- des multi-buts
- un aménagement de la distance de tir

9. Les choix

Apprendre le handball c'est confronter le joueur à de multiples possibilités, de nombreuses situations où il faudra faire ses choix.

D'une manière générale, choisir :

- c'est prendre une décision en fonction d'une ou plusieurs informations le plus tôt possible.
- c'est prendre des informations sur ses adversaires, ses partenaires par rapport à la balle pour réagir rapidement et se placer en tant qu'attaquant ou défenseur.
- c'est anticiper par rapport aux actions de mes partenaires et/ou adversaires.

Le joueur fait des choix par rapport :

- au déplacement de ses adversaires (s'adapte à la défense qu'on lui propose)
- au partenaire avec qui jouer (appui, soutien, relais)
- au geste à faire en tant que porteur de balle (passer ou progresser en dribble ou tirer)
- à ses déplacements sur le terrain en tant que non porteur (attaquant ou défenseur)
- à l'endroit où l'on veut tirer face au gardien
- à ce qu'il se croit ou se sait capable de faire

Plus il y a de choix à effectuer en un temps réduit, plus le jeu devient complexe et difficile. Pour faciliter l'apprentissage et réduire les choix, on pourra :

- faciliter le placement (terrain réduit)
- augmenter la certitude des échanges (trajectoires hautes interdites)
- réduire les déplacements (terrain réduit)
- diminuer les échanges (2 contre 1)
- limiter les partenaires - adversaires (jeu à effectif réduit)
- réduire les possibilités de choix en interdisant momentanément le dribble avec un objectif précis comme la montée de balle rapide vers l'avant

10. La gestion de la mixité

Différents types de mixité peuvent apparaître dans nos pratiques :

- Les filles et les garçons pratiquent en même temps mais sont séparés soit sur des activités différentes, soit sur des modalités de pratique différentes.
- Les filles et les garçons pratiquent les mêmes activités selon les mêmes modalités (règles, matériel, évaluation...), mais leurs pratiques ne se confondent pas, elles restent parallèles (par exemple : des équipes de filles et des équipes de garçons).
- Les filles et les garçons pratiquent ensemble et en même temps les mêmes activités.

Parfois nos contenus d'enseignement sont construits sur une analyse de la motricité et les raisons d'agir des garçons, ainsi il nous semble que :

- Le dribble est parfois interdit pour tous, alors qu'il pourrait être une solution prometteuse et ambitieuse pour les filles donc on propose des situations où certains ont le droit de dribbler et pas d'autres.
- Quand on apprend à défendre, interdire le contact peut accentuer l'impuissance d'agir des filles face aux garçons, donc on ira vers un contact modéré règlementaire et efficace pour tous.
- On fait parfois évoluer les situations trop rapidement...quand on a l'impression que certains garçons s'ennuient ou s'agitent alors que c'est peut-être trop tôt pour certaines filles qui auraient besoin de répéter et de ritualiser. Ainsi, on peut parfois proposer des situations évolutives avec des temps de travail différents selon les besoins de chacun.

En sixième, cinquième, les différences morphologiques entre les deux sexes, ne sont pas encore trop prononcées. Il ne nous apparaît pas essentiel de prendre des précautions pour assurer la sécurité physique des élèves. Celle-ci peut si besoin être assurée en prévoyant des aménagements. Mais après 14-15 ans si on en a la possibilité, on peut l'envisager en limitant les changements de secteur (éloignement d'un volume de jeu complet mais respect physique), soit on demande aux défenseurs garçons de n'utiliser qu'un seul bras.

Si la gestion de la mixité peut apparaître comme un problème, nous choisirons de parler des compétences à acquérir de nos élèves. Ce qui aura pour conséquence sur notre enseignement une prise en compte des difficultés par un travail sur les besoins de chacun plutôt qu'une fixation parfois inutile sur le rapport fille garçon.

Dans le cadre d'une pratique mixte au lycée, il semble primordial :

- de favoriser les défenses étagées
- de favoriser les actions de contre attaque / montée de balle
- de donner aux filles la possibilité et l'envie de marquer en travaillant le tir dans différents secteurs du terrain

Pour une pratique mixte, la mise en place d'une défense étagée présente les avantages suivants :

- augmentation des espaces en attaque
- favorise le démarquage et les changements de secteurs
- plus d'espace pour le pivot et les tirs d'ailiers
- réduit les écarts physiques (le 1c1 y est moins fréquent)
- favorise la montée de balle par la prise d'avance des défenseurs avancés (tir possible en 1 contre 0 des filles en zone favorable)
- les surnombres se joueront dans des espaces plus grands

► Ce qui permettra aux filles :

- d'avoir plus de possibilités de tirs en zone favorable
- d'avoir un rôle plus important dans l'organisation du jeu (avec plus d'espace pour jouer en mouvement)
- de se trouver en position favorable sur montée de balle
- de prendre plus d'initiatives que sur une défense aplatie

C. Les attentes institutionnelles

1. Les fiches ressources

| Compétences motrice attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre | | |
|--|---|--|
| Connaissances | Capacités | Attitudes |
| <ul style="list-style-type: none"> - Connaître les choix possibles à effectuer en tant que PB (je vais-je donne) ou NPB (se démarquer) en fonction de sa position sur le terrain, de ses partenaires et adversaire ainsi que de la cible à atteindre - Reconnaître l'avant et l'arrière du jeu par rapport au PB (appui et soutien) - Se démarquer (alignement et en sortir) et occuper les espaces libres - Reconnaître le jeu direct et indirect - Connaître sa distance maximale de lancer pour passer et ou tirer - Apprendre à conduire sa balle en lisant le jeu - Gestes, attitudes et placement permettant de gêner le PB dans le respect des règles - Les règles (pilier 1): la marque, l'empiètement, le contact réglementé, la reprise de dribble, le marcher, les limites du terrain, la remise en jeu après faute. <p>Connaissances des aides/observateurs/arbitres :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gestes correspondant à la faute et vocabulaires de base de l'arbitre (les règles), l'orientation du jeu - Les observables concernant l'atteinte de la zone de marque et des tirs en situation favorable | <ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître rapidement attaquant ou défenseur - Respecter les règles simples de jeu <p><u>PB quand le couloir de jeu direct est libre :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser le dribble pour avancer vers la cible ; l'arrêter lors de l'arrivée de défenseur(s) et passer à un partenaire ou tirer - Tirer où le gardien ne va pas être - Maîtriser certaines coordinations motrices : passer, réceptionner, dribbler à l'arrêt et en déplacement, prendre la balle en mouvement et tirer. <p><u>PB quand le couloir de jeu direct est fermé :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Varier le type et la longueur des passes - Passer à un partenaire démarqué <p><u>NPB, futur receveur potentiel :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Sortir de l'alignement PB/défenseur pour offrir des solutions proches, en soutien ou lointaine (à distance de passe pour aider le PB) <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se replacer entre le PB adverse et sa cible, pour fermer le couloir d'accès à la cible - Intervenir sur les trajectoires possibles adverses - Gêner le PB ou marquer un non PB tout en gardant un œil en vision périphérique sur la balle | <p><u>Joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - En tant que passeur, reconnaître ses erreurs lors des échanges de balle ratés (pilier 6) - Accepter les décisions des arbitres (défavorables à mon équipe, litigieuses (pilier 6)) - S'investir dans la récupération de la balle et sa progression quel que soit l'évolution du score et les qualités techniques des partenaires - Accepter d'agir avec tous <p><u>Aides ou observateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Tenir une feuille de match ou d'observation - Communiquer des informations fiables liées aux possessions et pertes de balles et l'atteinte de la zone de marque - Recherche de l'objectivité et de la fiabilité des relevés - Repérer les violations simples du règlement - Se montrer responsable de tâches simples (chronométrateur, relevé d'informations, secrétariat...) |

Compétences motrice attendue : Compétence attendue : Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir, quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et coarbitrer.

| Connaissances | Capacités | Attitudes |
|--|---|--|
| <ul style="list-style-type: none"> - Différencier les situations de montées de balle rapide, de contre attaque et les attaques placées - Différencier les couloirs favorables à la montée rapide de la balle - Différencier les rôles des joueurs dans l'écartement et l'étagement du jeu - Se situer dans un rôle lors de la montée rapide de la balle (relayeur, dernier passeur, tireur) - Gagner le duel face au gardien en plaçant sa balle - S'organiser pour conserver, atteindre et mettre en danger la cible adverse : « Alternance montée de balle rapide et jeu de transition en fonction d'indices pertinents » - Construire le triangle d'interception pour dissuader ou intercepter - Différencier la dissuasion du harcèlement pour récupérer la balle dans le respect des règles - S'organiser collectivement sur son demi-terrain et réaliser un repli défensif efficace. - Savoir se placer et adopter des déplacements adaptés pour voir les fautes - Connaître les règles plus affinées du contact et des violations du règlement - Vocabulaire spécifique enrichi : passe et va, passe décisive, tir seul | <p><u>PB dans la recherche d'un jeu rapide :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettre en mouvement le futur receveur par un lancer dans la course ou poursuivre sa progression si le couloir de jeu est libre - Rechercher l'espace de progression le plus favorable - Utiliser dans l'immédiat un joueur « appui » pour que ce dernier puisse redonner la balle après une course, afin de prendre de vitesse le ou les adversaires (passe et va) - Stopper la progression de la balle au regard du repli défensif adverse (couloir de jeu bloqué et /ou échange vers l'avant délicat) <p><u>Les NPB, futurs receveurs potentiels :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Occuper, dès récupération de la balle, des espaces favorables à la progression de la balle (couloirs de jeu autour du porteur) - Se positionner en écartement/étagement, face à une défense qui s'est repliée sur sa zone <p><u>Les NPB, futurs receveurs potentiels lors du jeu placé</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Occuper un poste de joueur relais à l'intérieur de la défense pour faire tirer les arrières ou effectuer un passe et va avec un partenaire <p><u>Défenseur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dès la perte de balle, bloquer le PB adverse pour assurer le repli défensif de mes partenaires. - Intervenir collectivement sur les trajectoires possibles adverses pour récupérer la balle, ralentir la progression et protéger sa cible. <p><u>Connaissances des aides/observateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les gestes et vocabulaires de base de l'arbitre, l'orientation du jeu - Les observables concernant les situations de montées rapides de la balle et des tirs en situation favorable | <p><u>Le Joueur :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Collabore avec indulgence au bon déroulement d'une rencontre - Participe au sein de son équipe dans la régulation du projet collectif de jeu (alternance jeu rapide, jeu de transition, jeu placé) en attaque comme en défense. - Accepte de jouer avec tous ses partenaires. - Accepter les remarques de tous (pilier 6) - Etre tolérant dans la différence de niveau des joueurs de son équipe (pilier 6) - Persévérer quel que soit le score. <p><u>Aides ou observateurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - S'investir avec méthode et rigueur dans l'observation des prestations de ses partenaires (pilier 3 et 7) - Etre réactif, juste et neutre dans ses décisions d'arbitre - Communiquer des informations fiables liées aux nombres de passe et va réalisés, du nombre de tirs seuls (défense en poursuite ou en attaque placée) <p>Arbitrer à plusieurs, une rencontre</p> |

2. Contribution aux acquisitions du socle :

Compétence 1 : Utiliser un vocabulaire spécifique adapté, maîtrise de la langue dans ses commentaires liés à l'arbitrage ou à la transmission des observations.

Compétence 3 : Exploiter les résultats et les données chiffrées (rapports, pourcentage et statistiques) liés aux actions individuelles et collectives réalisées.

Compétence 4 : Utiliser des outils informatiques pour analyser et évaluer des actions individuelles ou collectives recueillies.

Compétence 6 : S'investir dans les rôles sociaux de secrétaire, observateur, arbitre et dans la mise en place d'un projet collectif simple d'attaque.

Compétence 7 : Se connaître, connaître et respecter les autres pour agir en groupe de façon progressivement autonome, en référence au projet de jeu simple établi.

3. Synthèse des Compétences attendues et de l'évaluation niveau1

| | | | | | |
|---|--|--|---|--|--|
| Compétence propre à l'EPS | Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif | | | | |
| Compétence attendue | Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre. | | | | |
| Connaissances | Règles du "marcher", dribble, touche, engagement et empiètement en zone. Principe d'un jeu rapide en passes pour aller marquer par un tir en situation favorable. | | | | |
| Capacités | Réaliser une passe, réceptionner un ballon, dribbler, tirer, défendre, intercepter | | | | |
| Attitudes | S'échauffer, participer, aider, co-arbitrer, installer et ranger. | | | | |
| Situation de référence | Dans une situation de matchs entre équipes de niveaux, sur un temps de jeu de 7'. Effectif réduit à 4 ou 5 joueurs de champ maximum. Le match est arbitré par 2 élèves + 2 autres élèves pour les fautes de zone | | | | |
| Maîtrise = 9Pts | | | | | |
| Compétence/ Critère | 0Pt | 1Pt | 2Pts | 3Pts | |
| Réaliser une passe ou un dribble et faire un choix pertinent entre les deux | Le dribble est peu rapide, les passes peu précises, le choix entre les deux souvent inadapté | Le dribble est réalisé avec peu de faute, les passes courtes sont favorisées et sont précises | Le dribble est réalisé sans faute, les passes arrivent au partenaire, les choix sont souvent justes | Le dribble est rapide, les passes arrivent au partenaire, les choix sont justes | Dribble et passes sont réalisés dans la course, le choix est très souvent le bon |
| Tirer en position favorable | Tire peu, à deux mains ou pas très fort, dans des positions trop éloignées du but parfois | Tire à une main, pas très fort, sur le gardien ou hors cadre | Tire à une main mais trop souvent sur le gardien ou hors cadre | Tire fort, fréquemment en suspension, mais trop souvent sur le gardien ou hors cadre | Tire à une main, fort et précisément, parfois en suspension |
| En défense, gêner la progression adverse | Regarde l'adversaire passer puis déclenche son action, agit maladroitement et en retard | Cherche à agir en même temps que l'attaquant, le gêne avec tout son corps, tente d'intercepter | Agît en même temps que l'attaquant, le gêne avec tout son corps, tente d'intercepter | Cherche à anticiper les actions de l'adversaire, réussit quelques interceptions | Cherche à anticiper les actions de l'adversaire, réussit quelques interceptions |
| Performance = 6Pts | | | | | |
| Compétence/Critère | Niveaux et notes correspondantes | | | | |
| | 1Pt | 2Pts | | 3Pts | |
| Participer au projet de jeu : montée de balle et tir | Tourne le dos au jeu ou alors ne sert de relais qu'une fois, bien souvent éloigné du jeu | Suit le jeu, participe en défense et en attaque, toujours placé proche de l'action | | Est sollicité pour la montée de balle, il est au cœur de l'action | |
| Connaissances/Attitude = 5Pts | | | | | |
| Compétence/Critère | Niveaux et notes correspondantes | | | | |
| | 1Pt | 2Pts | | 3Pts | |
| Respect des règles du jeu, des joueurs et des arbitres | Enfreint souvent les règles sans accepter les sanctions | Enfreint parfois les règles et accepte les sanctions | | Enfreint très peu les règles, connaît et applique les sanctions prévues | |

4. Synthèse des Compétences attendues et de l'évaluation niveau 2

| | | | |
|--|--|--|---|
| Compétence propre à l'EPS | Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif | | |
| Compétence attendue | Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer | | |
| Connaissances | Règles du "marcher", dribble, touche, engagement et empiètement en zone. Principe d'un jeu rapide en passes pour aller marquer par un tir en situation favorable. Principe d'un jeu en passes servant à créer des espaces entre les défenseurs regroupés devant leur zone et ainsi créer une situation favorable de tir | | |
| Capacités | Réaliser une passe, réceptionner un ballon, dribbler, tirer, défendre, intercepte | | |
| Attitudes | S'échauffer, participer, aider, co-arbitrer, installer et ranger. | | |
| Situation de référence | Dans une situation de matchs entre équipes de niveaux, sur un temps de jeu de 7'. Effectif réduit à 6 joueurs de champ maximum. Le match est arbitré par 2 élèves + 2 autres élèves pour les fautes de zone. | | |
| Maîtrise = 9Pts | | | |
| Compétence/Critère | Niveaux et notes correspondantes | | |
| | 1Pt | 2Pts | 3Pts |
| Sur une CA ou MBR, porter le ballon ou proposer une solution au PDB | Suit la MBR ou CA en soutien, ralentit le jeu par des dribbles ou des passes inadaptés | Suit la MBR ou CA en proposant une solution au PDB, privilégie des passes rapides à des NPDB proches | Souvent à l'origine de la CA ou MBR, il lance le jeu ou propose des solutions au PDB en prenant la défense de vitesse |
| Sur une Attaque Placée, se démarquer en réalisant des courses permettant de tirer en situation favorable | Se positionne en dehors des 9m ou se colle à la zone. Il effectue des déplacements très limités | Se positionne devant la zone, cherche à venir aux 9m, tire parfois | Propose des solutions aux 9m et enchaîne souvent avec un tir |
| En défense, gêner la progression adverse | Agit peu sur les joueurs car il est souvent loin de l'action ou peu réactif | Agit sur les joueurs proches de lui, se fait souvent déborder | Agit sur les joueurs proches, se replie en cas de MBR ou CA |
| Performance = 6Pts | | | |
| Compétence/Critère | Niveaux et notes correspondantes | | |
| | 1Pt | 2Pts | 3Pts |
| Participer au projet de jeu : MBR (montée de balle rapide), CA (contre-attaque), AP (attaque placée) | Suit le jeu, participe en défense et en attaque, va dans le sens de l'action | Est souvent sollicité pour en attaque, il est au cœur de l'action voire décisif | Mène l'attaque, se montre souvent décisif |
| Connaissances/Attitude = 5Pts | | | |
| Compétence/Critère | Niveaux et notes correspondantes | | |
| | 1Pt | 2Pts | 3Pts |
| Respect des règles du jeu, des joueurs et des arbitres | Enfreint souvent les règles sans accepter les sanctions | Enfreint parfois les règles et accepte les sanctions | Enfreint très peu les règles, connaît et applique les sanctions prévues |

D. Les conduites de nos élèves et les apprentissages envisagés

1. Les observables

Si on prend la côté moteur, on observe les comportements typiques en attaque et en défense mais cela occulte les stratégies quand elles existent. Si en plus on confronte les ressources qu'ils mobilisent et la manière dont il le font, on pourra émettre des hypothèses sur les représentations des situations qu'ils rencontrent. On interrogera nos élèves sur leur intention et sur les informations qu'ils prennent.

Les critères d'observation :

- la progression de la balle
- le jeu sans ballon des attaquants non porteur
- l'efficacité des joueurs et l'énergie qu'il semble déployer
- Les initiatives et l'efficacité défensive

En attaque, comme en défense, on regardera la prise de responsabilité et l'influence du joueur sur le jeu.

- Le PdB progresse -t-il dans son couloir de jeu direct, sait-il déborder ou éviter ?
Fait-il des passes favorable en profondeur (qui débouche sur un tir : passe décisive) ou des passes permettant d'assurer la continuité du jeu (passes en soutien, relais...) ?
- Le NPB réussi-t-il a se démarquer efficacement pour que le PdB lui fasse une passe décisive ou un relais, ou se place-t-il pour faire progresser le jeu avec une continuité d'actions après la sienne (je reçois, je passe et je fais quelque chose derrière) ?

En défense, on cherchera à détecter la diversité des actions et leur résultat :

- Stoppe-t-il le PdB, le gêne-t-il quand le PdB a utilisé son crédits d'actions, fait-il les bons choix ?
- Face au NPB, le défenseur est-il en retard, est-il mobile, peut-il poursuivre par de l'entraide ?

2. Les niveaux de jeu

| NIVEAUX | ATTAQUE | | DEFENSE |
|---------|---|---|---|
| CYCLES | Porteur de balle (PB) : | Non porteur de balle (NPB) : | |
| 0*10H | <p>Prédominance de la vision centrale. Cible non identifiée. Il ne connaît pas les règles. Reprise de dribble ou perte rapide de la balle. Il lance la balle à l'arrêt. Pas de dissociation segmentaire, il agit en bloc. Il tire à l'arrêt, à l'amble, le plus souvent sur le GdB (gardien de but). Il se débarrasse de la balle et/ou il privilégie les échanges avec le copain. Jeu centré sur le ballon. Il n'a pas construit l'alternative simple. Prise d'information multiple sans sélection. Il superpose ses actions : comportement explosif. Après son action il reste sur place et devient spectateur.</p> | <p>Immobilisme, attend la balle, il est spectateur. Il crie pour avoir la balle. Grappe autour du ballon : il est attiré par la balle. Problème de mise à distance.</p> | <p>Absence de stratégie collective. Déplacement « quelconque » ou aléatoire. La balle l'attire, il la suit des yeux, il est souvent face à elle quelle que soit sa position et son orientation sur le terrain. Il ne se reconnaît pas en tant qu'équipier. Son déplacement est plus ou moins spontané en direction du ballon.</p> |
| 1*10H | <p>Juxtaposition d'actions (pour s'équilibrer et s'informer). Cible identifiée mais jeu non orienté. Se reconnaît attaquant défenseur. Il a construit le dribble mais en vision centrale (VC). Utilisation abusive du dribble : lorsqu'il dribble, tous les autres sont ses adversaires. Il dribble jusqu'à enfermement et percute parfois. Problème de coordination, il est guidé par la balle. Passes hasardeuses et tir précipité sur le GdB. Anarchie des déplacements et des échanges.</p> <p><u>COLLECTIF</u> :</p> <p>Il sait qu'il joue avec des partenaires contre des adversaires. Peu de passes successives. Début de la montée offensive.</p> | <p>Il court à côté du ballon ou derrière : comète. Déplacement en fonction de la balle. Il appelle pour être vu et s'agite beaucoup.</p> | <p>Se reconnaissent entre équipiers. Interceptions souvent tentées mais pas toujours réussies. Protège son but : peu mobile mais actif Peu d'aide donnée à un partenaire en difficulté La notion collective reste celle d'un positionnement</p> |
| 2*10H | <p>La VC guide toujours l'échange. Quand qu'il rencontre un adversaire direct, il s'arrête mais soit c'est trop tard et il perd la balle, soit il parvient à faire sa passe mais sous pression. Difficulté à gérer sa vitesse tout en anticipant celle de la balle.</p> | <p>Le joueur a pris conscience de son adversaire direct mais il demeure attiré</p> | <p><u>Sur le PB</u> :</p> <p>Sa volonté de récupérer la balle le conduit à ne pas contrôler ses gestes.</p> |

| | | | |
|-------|--|--|--|
| | <p>Il dribble trop ou trop longtemps. Début de la dissociation segmentaire, coordination d'actions simples. Lancer explosif et mal contrôlé. Longues passes encore trop souvent en cloche. Le tir en suspension est en cours d'acquisition car il reste centré sur ses pas et la zone dont il s'approche souvent trop près.</p> <p><u>COLLECTIF :</u> Jeu en profondeur. On voit apparaître plus de passes pour progresser en direction du but adverse et moins de pertes de balles.</p> | <p>par la balle : démarquage difficile et se place souvent en avant du PB. Il appelle pour avoir la balle. Difficulté d'attraper la balle en déplacement et rarement à l'arrêt. Début de déplacement en fonction de la trajectoire de passe.</p> | <p>Ils sont en récupération de balle.</p> <p>Sur le NPB : Marquage lâche et approximatif car il est plus attiré par la balle que par son vis-à-vis. Il agit en réaction.</p> <p>Défense homme à homme sur demi terrain.</p> |
| 3*10H | <p>Début d'utilisation de sa VP (vision périphérique). Dissociation visuelle et tactile, ainsi que des deux ceintures. Dribble adapté à sa course. Difficulté à enchaîner attraper et tirer car il est centré sur l'action de tir avant de se concentrer sur la réception de balle à deux mains. Tirs à la périphérie du GdB. Il sait apprécier les possibilités du NPB. Il passe en avant du NPB avec des trajectoires plus ou moins tendues. Jeu en contournement. <u>COLLECTIF :</u> Début du jeu en mouvement : passe et va Début du jeu dans les couloirs latéraux. Montée de balle rapide avec souvent un seul ou deux relais maximum.</p> | <p>Jeu en appui et en soutien. En appui, il est souvent dos au but. Appels de balle trop téléphonés : rythme lent. Sait se mettre à distance de passes.</p> | <p>En protection ou en barrage (plus qu'en récupération). Déplacements latéraux. Ils gênent les PB et font des tentatives d'interception. Difficulté à intégrer la triple prise d'information visuelle car le champ est restreint et la tête est souvent statique.</p> |
| 4*10H | <p>Il utilise sa VC et sa VP. Il enchaîne les actions. Tir en suspension seul, à un contre zéro. Il tire encore trop précipitamment sans prise d'information sur le GdB. Apparition des un contre un avec fixation du défenseur. Il sait doser ses passes que l'on perçoit plus tendues. <u>COLLECTIF :</u> Jeu en mouvement. Marque surtout sur contre attaque. Projet collectif à court terme : intention. Communication gestuelle.</p> | <p>Appels de balle multiples et parfois simultanément. Appui avec un joueur intérieur (pivot) pour jouer en relais.</p> | <p>Orienté par rapport à son adversaire direct : triangle PB, NPB et lui. Rare aide à un partenaire débordé. Alternance protection et récupération.</p> |

2. Synthèse des niveaux d'attaques et de défenses

| | |
|---|--|
| <p>En attaque : Niveau 1 : <u>Constat</u> : les élèves perdent beaucoup de balles et ont du mal à accéder à la cible.</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Conserver et progresser par un jeu de gagne terrain (le jeu vers l'avant)</p> |
| <p>En défense : Niveau 1 : Interception <u>Constat</u> : pour montée la balle rapidement, gêne volontaire sur le porteur de balle, rendant l'action du distributeur vers l'avant inefficace. (Des défenses de type individuelles)</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Défendre sa cible</p> |
| <p>En attaque : Niveau 2 <u>Constat</u> : pour battre la gêne défensive, les attaquants cherchent de nouvelles solutions : jeu de relais (passe et va pour prendre de vitesse la défense et/ou terminent par un tir seul.), Le tir seul s'effectue après une passe au dessus du paquet de joueurs ((contre attaque)) ou par prise de vitesse de la défense ((montée de balle rapide))</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Jouer en mouvement dans les espaces libres par un jeu d'attaque rapide</p> |
| <p>En défense, Niveau 2 : La défense est en poursuite <u>Constat</u> : Jeu d'intention dans les interceptions soit en se rapprochant du porteur de balle pour l' harceler et dissuader, soit pour intercepter à distance, en effectuant un « recul frein » pour gêner et fermer le couloir de jeu direct.</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Défendre pour intercepter</p> |
| <p>En attaque : Niveau 3 <u>Constat</u> : Les défenses s'organisent lors de la montée de balle adverse mais également autour de la cible : installations de barrages défensifs. L'attaque doit manœuvrer pour mettre un joueur en position favorable de marque.</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Utiliser et créer des espaces libres</p> |
| <p>En défense : Niveau 3 <u>Constat</u> : Les défenses sont non organisées et sont stérile face aux forces de l'attaque adverse. La coordination défensive permet une protection de sa cible et les pertes de balle chez les attaquants sont souvent le fruit des interceptions de la défense.</p> | <p><u>Thème d'étude</u> : Défendre en Harcelant et en dissuadant pour récupérer la balle</p> |

3 Les rôles et les différentes possibilités de choix dans la pratique du handball

| | | | |
|--|--|--|---|
| <p>Mon équipe a la balle, je suis en ATTAQUE.</p> | <p>⇒ J'ai la balle, Je suis <i>Porteur de Balle</i> (PB)</p> <p>je choisi entre :</p> | <p>⇒ AVANCER</p> <p>⇒ PASSER la balle : si je ne peux pas avancer ou si un partenaire est mieux placé que moi.</p> <p>⇒ TIRER si je suis en position favorable</p> | <p>↗ DRIBBLE</p> <p>⇒ 3 Pas</p> <p>↘ 1 contre 1</p> |
| | <p>⇒ Je n'ai pas la balle, Je suis <i>Non Porteur de Balle</i> (NPB)</p> <p>Je choisi entre :</p> | <p>↗ Je me démarque en APPUI du PB</p> <p>⇒ Je me démarque en SOUTIEN du PB</p> <p>↘ J'AIDE</p> | <p>↗ Je BLOQUE</p> <p>↘ Je fais un ECRAN</p> |
| <p>Mon équipe n'a pas la balle, Je suis en DEFENSE</p> | <p>⇒ Je me place entre mon adversaire et la cible et je tente d'empêcher la progression de la balle.</p> <p>Je choisis entre :</p> | <p>↗ J'INTERCEPTE</p> <p>⇒ Je DISSUADE</p> <p>⇒ Je NEUTRALISE</p> <p>↘ Je CONTRE</p> | |

4 La démarche d'apprentissage

Le débutant spectateur en Handball : Il est guidé par la balle, il dribble à l'arrêt sur un temps court en se baissant, il se débarrasse de la balle sous la pression d'un défenseur, il peut connaître le règlement mais n'a pas encore les moyens moteurs pour les mettre en œuvre...Il suit le jeu comme un spectateur...mais dès qu'il est en possession de la balle, il s'en débarrasse...

► Constat, comportements typiques :

- Des pertes de balle permanentes et peu de passes
- Connaissance de la cible jeu non orienté
- Passes lobées et lentes, et/ou dès réception, dribble vers l'avant
- Echange avec un partenaire situé en avant dans l'axe de la cible
- Marque par exploit individuel

► En défense : récupérateur pour lui même, gêneur

- Soit il est spectateur du jeu à bonne distance avec des déplacements quelconque sans aucune stratégie
- Il court après la balle ou à côté du porteur sans le gêner : la balle l'attire
- Parfois il fait un marquage individuel strict ainsi il suit, c'est un marquage « aveugle » sans prise d'information et sans réelle intention

► En attaque :

*Quand il est Porteur de balle

- Il tape dans la balle, l'arrête à deux mains et retape dedans pour qu'elle rebondisse en se baissant ou en courant après...S'il dribble, il perd souvent la balle
 - Il lance la balle de façon aléatoire et parfois à deux mains souvent en cloche : il agit en bloc (pas de dissociation)
 - Il attrape et lance à l'arrêt, il agit en vision centrale
 - Ses temps de prise de décision sont longs
 - S'il tire c'est sur le gardien
 - Ne tire pas si se trouve en position favorable
- #### *Quand il est Non Porteur de balle : gêneur, suiveur spectateur
- Il participe au jeu en courant derrière la balle ou en restant en défense comme spectateur à l'arrêt ce qui ne met pas en cause son équilibre
 - Il crie pour être vu et se place loin devant hors des distances de passe
 - Il ne perçoit pas toujours le changement attaquant défenseur
 - Il n'a pas construit la cible à attaquer

Au niveau du jeu collectif on observe : un jeu en grappe au centre du terrain, se débarrasse de la balle, dribbles et tirs rares, passes explosives à 2 mains, NPB et D statiques et spectateurs du jeu, difficultés à différencier les statuts A/D et PB/NPB. Peu de joueurs acceptent de tirer.

Hypothèse : Il est sous la dominante affective et tout effort entraîne des réponses de son corps qu'il ne maîtrise pas

Objectif : Passer d'une participation aléatoire à la construction de rôles et de statut pour agir dans le jeu

Rupture à opérer : A la fois technique en lui donnant les moyens de réaliser les objectifs mais aussi sur la prise d'information et de décision sur du jeu réduit avec une incertitude modérée.

Transformation recherchée

En attaque : « passer d'un mouvement souvent arrêté à un mouvement de plus en plus entretenu »

En défense : « passer d'une défense qui poursuit et /ou recule à une défense qui se place en protection »

Passer d'une logique intégrative visuelle primaire (ballon) à une logique intégrative binaire ou tertiaire.

Ce qu'il faut apprendre :

On recherche la conservation individuelle du ballon

- Varier ses trajectoires de balles
- Construire le statut de porteur non porteur
- Apprendre l'alternative simple « je vais ou je donne »
 - Contrôler puis regarder pour passer ou avancer
- Savoir dribbler sur place, en marchant puis en trottinant et en courant.
- Enchaîner des actions simples (de passes et je fais quelque chose, je reçois et je tire...)
- Se rapprocher de la zone adverse pour tirer

On recherche la mise en commun des actions pour faire progresser la balle vers l'avant par un jeu de passe

- Reconnaître le moment où je suis attaquant et celui où je deviens défenseur et s'orienter pour avancer vers la cible
- Connaître et appliquer les règles du jeu en passant notamment au rôle d'arbitre dans les situations
- S'équilibrer pour passer
- Avancer à plusieurs vers la cible, en relais et par la somme d'actions individuelles
- Savoir se placer et se déplacer pour faire une passe en utilisant les 3 secondes
- Savoir protéger son but en utilisant ses bras pour gêner et dissuader
- S'écarter du PB pour lui donner de l'air en construisant l'alternance entre jeu direct et indirect ou périphérique

Contenus :

Porteur :

- Choisir entre transport et passe : utiliser le ou les partenaires placés pour perpétuer le jeu
- Choisir le partenaire le plus accessible par rapport au but pour progresser
- Ressentir l'accompagnement du ballon le plus longtemps possible
- Doser sa poussée dans la balle
- Identifier le placement MD PG ou MG PD pour améliorer ses distances de passes
- Ressentir le cassement du bras pour améliorer la précision et la distance de passe et la puissance de tir.
- Identifier si mon équipe est en possession de la balle ou non.

Non-porteur :

- Se situer en avant, à distance utile, visible
- Surveiller constamment l'action du porteur
- Apprécier que ce soit le non porteur qui doit fournir une solution au porteur de balle
- Sortir du triangle d'interception
- Jouer dans les espaces libres à distance de passe
- Quand j'ai la balle percevoir rapidement si je peux avancer en dribble pour attirer le défenseur ou si je dois donner ma balle
- Se placer entre le but à défendre et l'adversaire porteur de balle
- Agiter ses mains pour perturber les passes
- Utiliser à bon escient la largeur du terrain

Comportements observables attendus

Le joueur

La montée de balle s'effectue par une juxtaposition des actions :

- Porteur : dribble jusqu'à se heurter au défenseur
- Non porteur : il est une aide en se plaçant vers l'avant et dans l'axe, dans une position souvent statique pour recevoir
- Défenseur : accroche le porteur

La communication

- Le porteur cherche à transmettre « facilement » la balle au futur porteur quand ce dernier est sorti de la zone d'ombre du défenseur
- Le futur réceptionneur sort de la zone d'ombre et offre une solution de passe vers l'avant

Les observateurs :

- Ils renvoient les indicateurs collectifs des pertes et progrès réalisés en jeu
- Ils renseignent de manière individuelle du volume de jeu et des pertes ou conquêtes réalisées.
- Encouragent ou donnent des conseils avant et pendant le match

Les indicateurs de fin d'étape :

- Il se reconnaît attaquant et défenseur.
- Il sait se rendre disponible si le porteur ne peut plus progresser.
- Il sait dribbler pour avancer ou donner s'il est marqué.
- Il fait des passes variées.

En défense :

- Il défend pour protéger son but en gênant avec ses bras pour obliger une passe hasardeuse.
- Il cherche à conquérir la balle

En tant de Porteur de balle :

- Il est décideur du jeu : il a construit l'alternative simple « je vais ou je donne » soit dans la profondeur soit sur le côté
- Il enchaîne je reçois et je tire en suspension

A ce niveau on sera tolérant avec la règle des 3 secondes (plutôt 5 ou 6 secondes) et on jouera à effectif réduit afin de laisser du temps dans la prise d'information et de décision

En tant que Non Porteur :

- Il est créateur du jeu par ses déplacements, se rendant disponible en sortant de l'alignement (ballon défenseur moi). Il sert de relais vers l'avant.

Collectif :

Le jeu se fait vers la cible à attaquer en profondeur.

Le débutant énergétique en Handball : Il court beaucoup et partout pour avoir la balle, ses actions sont explosives et superposées, il s'enferme souvent avec la balle et la perd par des dribbles abusifs. Il agit avant tout pour son plaisir personnel et n'a pas encore construit son statut par rapport aux autres.

► Constat, comportements typiques :

- Des pertes de balle permanentes et peu de passes
- Connaissance de la cible jeu non orienté
- Passes lobées et lentes, et, dès réception, dribble vers l'avant
- Echange avec un partenaire situé en avant dans l'axe de la cible
- Marque par exploit individuel.
- Espace latéral investi parfois mais sans que le ballon arrive

► En défense :

- Il veut récupérer et ne contrôle pas toujours ses gestes (contact fréquents) : accrochage fréquents
- il est attiré par la balle et laisse souvent des adversaires seuls derrière lui
- Le changement de statut attaquant défenseur est encore réactif

► En attaque :

*Quand il est Porteur de balle

- Les conduites sont très individualistes
- Il est guidé par la balle et tente de contourner la grappe
- Il s'enferme et perd la balle. La balle est portée individuellement vers la cible
- Il choisit le partenaire à qui il passe (un copain) ou le meilleur mais son lancer reste explosif avec le bras devant lui
- Actions explosives et superposées
- Les temps de prise de décision restent longs : il est toujours guidé par la vision centrale ce qui donne des échanges lisibles à l'avance...
- Le tir en suspension reste délicat avec peu de force car en VC

*Quand il est Non Porteur de balle

- Elève suivant le déplacement de la balle (poursuite) ou se démarquant proche de la balle
- Il veut toucher la balle à tout prix donc il donne de la voix

Au niveau du jeu collectif on observe : un jeu dans le couloir central de cible à cible, déplacements organisés par rapport à l'endroit où est la balle, dribbles excessifs incontrôlés regard centré sur la balle, passes à 1 ou 2 mains imprécises et explosives, tirs à l'arrêt parfois du milieu du terrain, NPB très proche ou trop loin du PB, crie pour être vu, D est attiré par la balle. Passes longues fréquentes et non maîtrisées.

Hypothèse : Il est sous la dominante énergétique et toutes ses actions sont explosives et individualistes

Objectif : Passer d'une participation égocentrique et désordonnée à un jeu collectif pour faire progresser la balle vers la cible adverse

Rupture à opérer : A la fois technique en lui donnant les moyens de réaliser les objectifs mais aussi sur la prise d'information et de décision sur du jeu réduit avec une incertitude modérée

Transformation recherchée

En attaque : « passer d'une juxtaposition des actions à un enchaînement d'actions» (jeu rapide et / ou stabilisé)

En défense : « d'une défense qui poursuit et /ou recule à une défense qui cherche à intercepter la balle en protégeant sa cible »

Ce qu'il faut apprendre :

On recherche la conservation individuelle et la progression collective du ballon

- Choisir d'avancer en dribblant et / ou passer et ainsi se relayer pour progresser
- Tendre les trajectoires, utiliser le rebond dans le jeu court
- Tirer en suspension à 6 m
- Harceler, dissuader, intercepter
- Enchaîner des actions simples prenant en compte les autres (de passes et je fais quelque chose, je reçois et je tire...)
- Identifier la distance de passe maîtrisée

On recherche la mise en commun des actions pour faire progresser la balle vers l'avant par un jeu avec des relais

- Recevoir et donner en mouvement
- Construire le joueur appui et relais pour faire progresser la balle collectivement vers l'avant
- Jouer dans les couloirs de jeu direct et indirect en se démarquant dans les espaces libres
- Changer rapidement de statut en mémorisant les différents indices de perte de balle.
- Apprendre à récupérer la balle ensemble
- Offrir des solutions à l'avant et à distance utile pour poursuivre la progression

Contenus :

Porteur :

- Varie les formes de passes et la force de celles-ci
- Enchaîne rapidement une réception / passe par dissociation des ceintures (scapulaires et pelviennes)
- Tourne ses épaules et arme son bras pour réaliser des tirs plus puissants et lointains
- Regarder loin devant et dissocier la tête du tronc
- Donner en avant du porteur dans sa course = Identifier le passe et va

Non porteur :

- Identifier que je suis placé à distance de passe pour le passeur
- Percevoir que je donne dans un espace et que je reçois dans un autre
- Repérer les fautes de mes partenaires

Défenseur :

- Gêner le porteur en agitant ses bras et ses mains (lui faire croire qu'on en a le double)
- Utiliser le pas chassé pour adopter une attitude équilibrée en préaction, être attentif aux passes
- Abaisser son centre de gravité
- Varie les formes et l'intensité de ses courses en fonction des adversaires (courses en C, arrêt, reprise de course)

Comportements observables attendus

| <u>Le joueur</u> | <u>La communication</u> | <u>les observateurs, les conseillers</u> |
|---|---|--|
| Il peut passer dans plusieurs directions Dans le jeu court, il enchaîne réception et passe en transmettant dans la course du receveur Les démarquages s'effectuent en mouvement Les tirs sont plus lointains | Le porteur perçoit facilement un partenaire démarqué dans le couloir de jeu direct Le non porteur perçoit le couple porteur / défenseur, son adversaire direct et se démarque en conséquence | Ils renvoient les indicateurs collectifs des pertes, tirs seuls (après une montée rapide) réalisés en jeu Ils renseignent de manière individuelle du volume de jeu et des pertes ou conquêtes réalisées. Encouragent ou donnent des conseils avant et pendant le match en fonction du projet de jeu élaboré avant le match |

Les indicateurs de fin d'étape :

Le porteur de balle :

- Il est décideur du jeu : réduction des temps entre prise d'information et prise de décision soit entre la perception et l'action. Augmentation de l'amplitude de la passe. Il enchaîne des actions comme attraper tirer ou je vais et/ou je donne.
- Il sait utiliser les espaces libres
- Il a construit l'alternative simple « je vais ou je donne »
- Il régule son dribble
- Il tire en zone favorable

Pour les NPB :

- Les appels de balle sont orientés vers la cible qui est identifiée mais surtout variés dans les espaces libres.
- La prise d'information est double cible à atteindre et balle à recevoir.
- Jeu en appui et en soutien.

Collectif :

Le jeu se fait vers la cible à attaquer en profondeur en utilisant le couloir de jeu direct et latéralement en utilisant les espaces non occupés. On remarque une continuité dans le jeu avec des joueurs qui s'orientent vers la cible adverse.

Le décideur en Handball : Il commence à coordonner ses actions, à se décentrer du ballon et à jouer en mouvement pour prendre ses adversaires de vitesse. Les pertes de balles s'expliquent par les informations claires qu'il donne ou par la défense qu'il subit, ce qui l'oblige à jouer vite...

► Constat, comportements typiques :

- Il marque beaucoup de buts
- Ils jouent vers l'avant et veulent gagner le match.
- Les joueurs les plus habiles sont donc plus attirés par le ballon et ils surinvestissent le jeu.
- Le rapport à la balle organise les joueurs qui se sentent moins concernés par la phase de défense
- Des interceptions sont réussies surtout sur des longues balles plus arrondies
- Les possibilités de passes pour les PB sont réduites quand les défenseurs défendent en homme à homme.
- Jeu à deux en relais efficace sur une défense peu active mais inefficace face à une défense agressive.

► En défense :

- Il veut récupérer la balle parfois même s'il est battu
- il est attiré par la balle et laisse souvent des adversaires seuls derrière lui
- Le changement de statut attaquant défenseur est encore réactif

Au niveau du jeu collectif on observe : Un jeu dans les couloirs central et parfois latéraux, mais leur champ d'action est encore restreint. Juxtapositions d'actions individuelles. NPB plus disponible mais leurs déplacements ne sont pas toujours efficaces et dès qu'il s'aligne avec le PB il n'y a plus de solutions avec les passes courtes et les passes longues sont souvent interceptées.

Hypothèse : Il n'a pas encore les moyens biomécaniques de donner des réponses adaptées à la situation...

Objectif : Passer d'un jeu vers l'avant à un jeu de montée de balle rapide.

Rupture à opérer : On va lui donner les moyens de prendre les informations et les décisions plus rapidement en attaque mais aussi en défense.

► En attaque : Il commence à jouer en mouvement

*Quand il est Porteur de balle

- L'échange se fait toujours en vision centrale avec des trajectoires plus ou moins tendues
- Trajectoire de balle déplacements et regard sont dans le même axe donc facilement lisible et prévisible car sa prise d'information est souvent trop lente.
- Les tirs se font souvent après une course rectiligne pour être équilibré à l'impulsion et sont encore précipités
- Il veut vite emmener la balle vers l'avant et se précipite dans ses choix d'où de nombreuses pertes de balles
- Ses dribbles de progression sont plus rapides et mieux maîtrisés.
- Il prend des infos dans l'espace avant et sur les côtés : se décentre du ballon.

*Quand il est Non Porteur de balle

- Ses appels de balle sont trop lisibles et sur le même rythme de course
- Les appels de balle sont anarchiques car plusieurs non porteurs se retrouvent dans le même espace.
- Les appels sont souvent orientés vers le porteur et dos à la cible
- Il enchaîne des actions simples, réception / course / passe ou tir en mouvement.
- Le volume de jeu et l'efficacité augmentent car il y a moins de pertes de balles.

Transformation recherchée

En attaque : « passer d'une juxtaposition des actions individuelles à une mise en actions rapide et collective pour progresser rapidement vers la cible adverse en conservant la balle»

En défense : « d'une défense essentiellement en récupération à une défense qui s'organise collectivement pour protéger sa cible et récupérer la balle, tout en repérant rapidement la perte de balle adverse pour bloquer la montée de balle rapide ».

Ce qu'il faut apprendre :

On recherche la montée de balle rapide et collective du ballon

- Je sais choisir à qui je passe de façon optimale.
- J'ai une réponse technique en cas de défense individuelle
- Enchaîner ses actions plus rapidement
- Je passe la balle à un partenaire qui se démarque et attendant qu'il soit en position favorable
- Construire la montée de balle rapide
- Varier les formes d'échanges (court longs en passe et va)
- Enchaîner les échanges en variant le regard, la direction des passes
- Construire un tir en suspension après une course curviligne en retardant

On recherche la mise en commun des actions pour faire progresser la balle vers l'avant par un jeu avec des relais courts

- J'utilise des appels de balle variés et les courses inductives
- Offrir des solutions à l'avant et à distance utile pour poursuivre la progression
- Changer de secteur éloigné ou proche selon les besoins du PB

En défense :

- Apprendre à récupérer la balle ensemble
- Certains commencent à dissuader mais ces actions défensives ne se font pas encore ensemble.
- Instiller la notion de contact modéré pour faciliter le repli défensif de mes partenaires.

Contenus :

Porteur :

- Il privilégie les passes vers un partenaire mobile. Utilise le passe et va.
- Dissociation segmentaire plus fine dans les enchaînements d'actions : il dissocie VC et VP et haut et bas du corps
- Enchaîne rapidement ses actions : il fait toujours quelque chose après une action en faveur du jeu vers l'avant
- Si il n'a pas de partenaire devant lui, il progresse en dribble
- Si un adversaire le stoppe il sait utiliser un dribble d'évitement ou passer à un partenaire vers l'avant ou en soutien
- Il cherche à utiliser des relais très courts
- Donner en avant du porteur dans sa course = Identifier le passe et va
- Percevoir le placement du gardien avant de tirer

Non porteur :

- Changer de rythme, changer de direction et montrer où l'on veut recevoir
- Utilisation des feintes ou inductions dans ses déplacements : appel et contre appel où appel dans le dos du défenseur
- Percevoir que je donne dans un espace et que je reçois dans un autre
- Repérer les fautes de mes partenaires
- Se répartir dans l'espace en conservant la balle du regard et en présentant ses mains (courir en courbe)

Défenseur :

- Placer ses appuis dans le triangle Porteur adversaire direct et moi
- Le défenseur le plus proche du PB gêne ce dernier dès la perte de balle pour interdire la relance directe
- D'autres dissuadent pour freiner la montée de balle mais les défenseurs n'agissent pas encore ensemble.
- Les plus en arrière cherchent à empêcher les attaquants de recevoir la balle ou tentent l'interception.
- Différencier je gêne un attaquant qui n'a plus de solution pour progresser de j'harcèle un attaquant voir je neutralise qui peut encore progresser
- Percevoir les actions de mes partenaires pour savoir quelle réponse défensive donner

Comportements observables attendus

| <u>Le joueur</u> | <u>La communication</u> | <u>les observateurs, les conseillers</u> |
|--|---|---|
| <p>Le non porteur est l'initiateur du jeu. Le porteur commence à éliminer son vis-à-vis. Son bagage technique s'étoffe avec des changements de direction et parfois de rythme.</p> | <p>Les échanges sont implicites, peu de communication verbale. Le non porteur est capable de venir rapidement en soutien. Il sait défendre individuellement en homme à homme. Il commence à harceler pour empêcher la progression du PdB.</p> | <p>Ils renvoient les indicateurs collectifs des pertes, tirs seuls (après une montée rapide) réalisés en jeu Ils renseignent de manière individuelle du volume de jeu et des pertes ou conquêtes réalisées. Encouragent ou donnent des conseils avant et pendant le match en fonction du projet de jeu élaboré avant le match</p> |

Les indicateurs de fin d'étape :

Le porteur de balle :

- Il prend rapidement ses décisions entre progression et passe. Mais il donne le plus souvent quand un partenaire est mieux placé que lui-même si l'espace devant lui est libre.
- Il joue en relais et enchaîne ses actions
- Il commence à provoquer son défenseur direct soit par des feintes de passes soit par une prise d'avance des appuis pour porter sa balle.

Pour les NPB :

- Il s'engage dans l'espace proche pour jouer des relais courts qu'il multiplie parfois à l'excès.
- Il sait faire des appels dans le dos en changeant de direction.
- Il sait occuper l'espace proche mais aussi l'espace lointain en fonction du PdB.

Le jeu s'étage vers l'avant en profondeur et s'écarte latéralement en utilisant les espaces non occupés et de façon plus équilibrée.

Les défenseurs commencent à montrer plus de détermination à deux ou trois simultanément pour récupérer la balle vois stopper l'attaque.

E. Le Handball en lycée (jusqu'au bac 2012)

1. Attentes du référentiel national

Les objectifs à atteindre en handball au lycée sont clairement définis par le référentiel d'évaluation du baccalauréat.

Notre rôle sera donc d'aider les élèves à atteindre le niveau le plus élevé possible par rapport à ce référentiel national.

Essayons de comprendre et de simplifier ce référentiel national

NIVEAU 1

- Attaque : Enchaînement montée de balle - attaque placée
Exploitation d'un surnombre temporaire dans l'attaque placée
- Défense : Enchaînement repli défensif - défense placée

Le joueur de niveau 1

- S'engage sans ballon dans les espaces libres et fait le choix pertinent à la réception entre le dribble, la passe ou le tir
- Organise son repli en fonction de son poste dès la perte de balle pour ensuite se placer dans une organisation défensive prédéterminée

Niveau 2

- Attaque : Création et exploitation d'un surnombre temporaire
- Défense : Adaptation de l'organisation en fonction du contexte

Le joueur de niveau 2

- gagne ses duels ballon en main pour marquer ou créer le décalage et libère des espaces libres à ses partenaires par son jeu sans ballon
- neutralise son adversaire direct et reste mobile pour aider ses partenaires et perturber le déroulement de l'attaque

2. Ce que doit savoir faire un élève de lycée en handball niveau 1

| NIVEAU 1 | | |
|-------------------------|--|---|
| | Attaque | Défense |
| Collectivement | <ul style="list-style-type: none"> - Participer à la montée de balle puis se replacer dans le système offensif - Respecter le placement et le rôle de son poste dans le système offensif | <ul style="list-style-type: none"> - Participe au repli défensif puis se replace dans le système défensif - Respecte son placement et son rôle dans le système défensif |
| Individuellement | <ul style="list-style-type: none"> - Enchaîner prise de balle en mouvement et tir en 1c0 - Se démarquer en étant orienté par rapport au porteur de balle - Percevoir les partenaires démarqués pour leur transmettre la balle - S'engager dans un espace libre - Choisir de façon pertinente entre le dribble, le tir et la passe - Enchaîne passe et engagement vers le but (passe et va) | <ul style="list-style-type: none"> - Empêche l'accès au but à son adversaire direct en fermant le couloir de jeu direct - Repli en marquant un adversaire - Aide un partenaire proche en fermant l'accès au but à l'adversaire - Contre un adversaire tirant à 9m |

3. Ce que doit savoir faire un élève de lycée en handball niveau 2

| NIVEAU 2 | | |
|-------------------------|---|--|
| | Attaque | Défense |
| Collectivement | <ul style="list-style-type: none"> - Change de secteur avec ou sans ballon pour créer un surnombre - Maîtrise quelques relations à 2 ou 3 partenaires - Se déplace pour que le trapèze d'attaque soit toujours occupé | <ul style="list-style-type: none"> - Peut évoluer dans plusieurs systèmes défensifs, suivant que le choix est de protéger son but ou de récupérer la balle - Changer d'adversaire direct pendant la phase défensive |
| Individuellement | <ul style="list-style-type: none"> - Tirer de toutes les zones du terrain - Déborder son adversaire direct ballon en main - Mobiliser 2 adversaires pour créer le décalage - Jouer sans ballon pour libérer un espace libre à ses partenaires - Passes décisives au partenaire démarqué en zone de tir | <ul style="list-style-type: none"> - Neutralise son adversaire direct - Neutralise sur une aide défensive - Dissuade les passes à un adversaire - Anticipe pour intercepter - Parle avec ses partenaires pour s'organiser - Enchaîner défense sur son adversaire et déplacement pour aider |

Nous remarquons que l'accent est mis, dès le niveau 1, sur la mise en place d'une attaque et d'une défense organisée près de la cible.

Une fois la montée de balle et le repli défensif maîtrisés, il conviendra de travailler sur la mise en place de ces attaques et défenses.

Postulat de départ : c'est l'organisation défensive mise en place qui va induire les comportements en attaque

Si le rapport de force est équilibré, l'attaque devra trouver la solution aux problèmes posés par la défense.

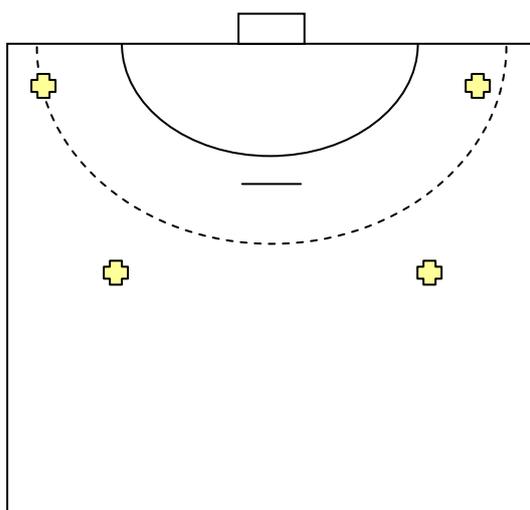
En effet, suivant le système défensif mis en place, les comportements attendus de la part de l'attaque ne seront pas les mêmes.

4. Les différentes organisations défensives

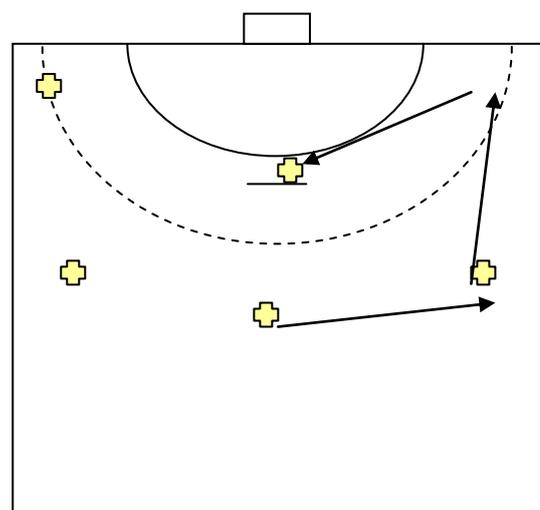
Il existe un principe d'attaque qui doit toujours être appliqué pour être efficace : **l'occupation du TRAPEZE D'ATTAQUE**

Pour respecter la nécessité d'écartement et d'étagement en attaque, 4 postes doivent toujours être occupés par un joueur : Ailier Gauche, Arrière Gauche, Ailier Droit, Arrière Droit

Si il y a une rentrée en pivot de l'un de ces joueurs, l'attaque devra se rééquilibrer pour les occuper à nouveau

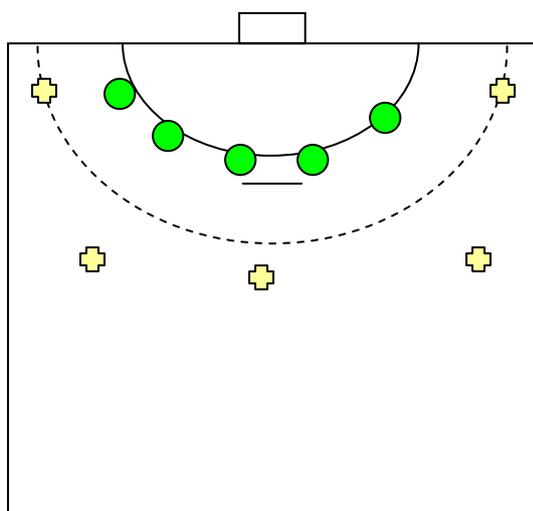


Le trapèze d'attaque

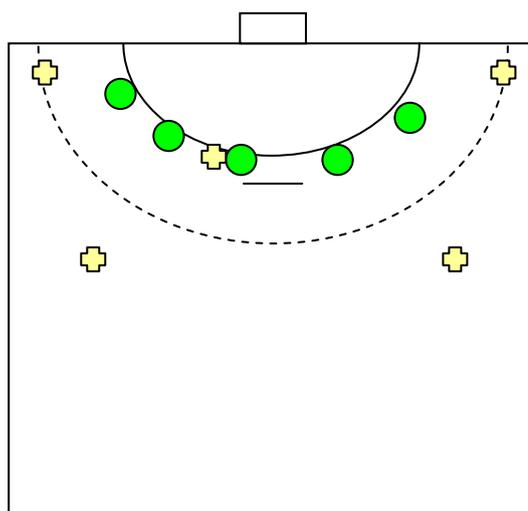


Rentrée en pivot de l'ailier droit
Glissement du demi centre et de
L'arrière droit

LA DEFENSE 5-0
« Récupérer la balle en protégeant son but »



B
alle à l'arrière gauche
5 joueurs autour



Balle à l'arrière gauche
4 joueurs autour + 1 pivot

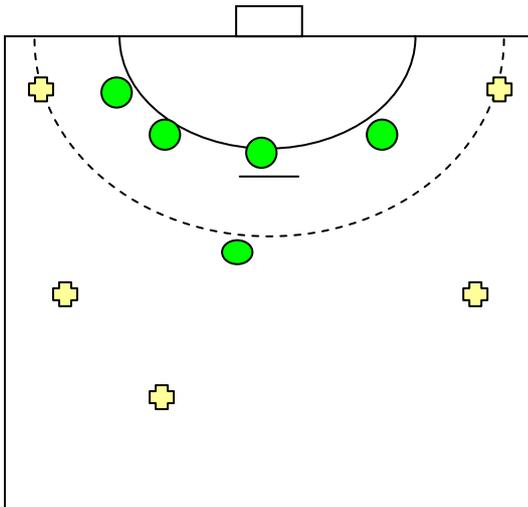
| POINTS FORTS | POINTS FAIBLES |
|--|--|
| Couverture latérale maximum Pas d'espace dans le dos de la défense Entraide facilitée par la proximité des déf Contre Peu d'espace pour le pivot | Circulation de balle non perturbée Permet aux AR de se lancer facilement (tir, 1c1) |

Les comportements attendus

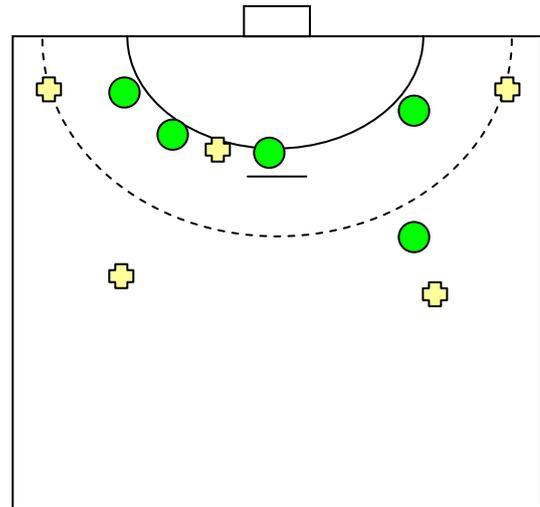
| En Attaque | En Défense |
|---|--|
| Ecarter au max la défense (niv 1) Prise de balle lancée des AR (niv 2) Changement de secteur sans ballon (niv 2) Rentrée en pivot (niv1-2) 1c1 puis tir ou décalage (niv2) Bloc ou écran pivot (niv 2) Tir par-dessus la défense (niv1-2) | Contre sur tir d'arrière (niv 1) Neutralisation du PB sur 1c1 (niv 2) Aide au partenaire (niv 1) Dissuader passe aux ailes (niv 2) Fermeture du couloir de jeu direct (niv1) |

LA DEFENSE 4-1

« Protéger son but tout en gênant »



Balle à l'arrière gauche
5 joueurs autour



Balle à l'arrière gauche
4 joueurs autour + 1 pivot

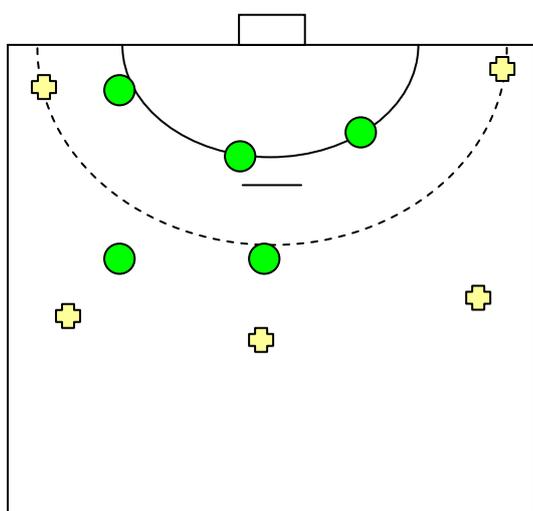
| POINTS FORTS | POINTS FAIBLES |
|---|---|
| Joueur avancé perturbant la circulation Joueur avancé gênant les courses centrales Prise d'avance du def pour la contre attaque | Couverture latérale fragilisée Position du def avancé si il n'y a plus de demi-centre Démarquage dans le dos du def avancé amenant un surnombre |

Les comportements attendus

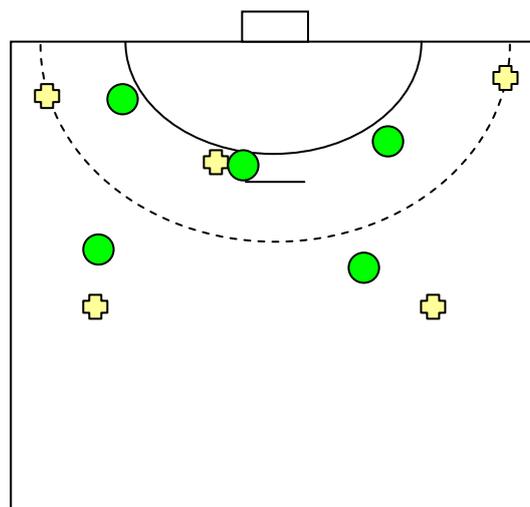
| En Attaque | En Défense |
|--|--|
| Démarquage orienté dans le dos du défenseur avancé (niv 1) Prise d'intervalle (niv 1) Rentrée en pivot (niv 1-2) pour décentrer le défenseur avancé 1c1 puis tir ou décalage (niv2) | Joueur avancé : Harcèlement (niv 1-2) Neutralisation (niv 2) Interception (niv1-2) Défenseurs autour de la zone Aide aux partenaires (niv 1-2) Fermeture du couloir de jeu direct (niv1) Contre (niv1) Neutralisation du PB (niv2) |

LA DEFENSE 3-2

« Récupérer la balle en harcelant l'attaque »



Balle à l'arrière gauche
5 joueurs autour



Balle à l'arrière gauche
4 joueurs autour + 1 pivot

| POINTS FORTS | POINTS FAIBLES |
|--|---|
| Perturbe beaucoup la circulation de balle Permet de harceler le PB Gène les relations entre joueurs Oblige l'attaque à jouer loin du but Prise d'avance des def avancés pour la contre-attaque | Vulnérable sur les entrées en pivot Vulnérable si ATT en possession du ballon dans le dos des défenseurs avancés Vulnérable sur les renversements |

Les comportements attendus

| En Attaque | En Défense |
|---|--|
| Démarquage orienté vers le but (niv 1) Changement de secteur (niv 2) Passe et va (niv 1) Passe sautant un relais (niv 2) Renversement (niv 2) Rentrée en pivot (niv 1-2) | Harceler le PB (niv 1- 2) Dissuader (niv 2) Flotter dans le sens de la circulation (niv 1) Communiquer entre les lignes (niv 2) Marquer son vis à vis (niv1) |

5. Projection sur les exigences à partir du bac 2013

Dans une volonté de continuité avec les programmes collège, nous parlons au lycée de niveau 3, 4 et 5.

Le niveau 3 sera exigible après un cycle d'enseignement et le niveau 4 sera exigible en cas d'évaluation de l'activité handball au baccalauréat.

Toujours dans un esprit de continuité avec le collège, les fiches ressources indiquent les apprentissages espérés en terme de connaissances/capacités/ attitudes.

Si nous essayons de simplifier ces fiches, et en faisant des choix qui nous sont propres :

Un joueur de niveau 3 doit savoir :

S'inscrire efficacement dans une montée balle en tant que PB et NPB

Tirer intentionnellement dans les espaces libres du but

S'inscrire efficacement dans un repli défensif

Contrôler le déplacement du PB

Soutenir un effort sur toute une période de jeu

S'investir dans différents rôles (joueur, arbitre, observateur, coach)

Pour atteindre la compétence niveau 3 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle le plus rapidement possible dans le respect des règles.

Un joueur de niveau 4 doit savoir :

Respecter un placement sur le terrain et connaître son rôle en fonction du poste occupé (s'intégrer dans une organisation offensive et défensive autour de la zone)

Choisir entre passer au travers de la défense ou au dessus de la défense

Exploiter des intervalles dans les espaces restreints imposés par des défenses placées autour de la zone (en tant que PB et NPB)

Tirer efficacement depuis différents espaces

Neutraliser un adversaire

Aider un partenaire en difficulté

Arbitrer

Analyser sa prestation, celle de son équipe, et celle de ses adversaires

En fonction de cette analyse, apporter éventuellement des modifications à l'organisation collective et à ses actions motrices.

Pour atteindre la compétence de niveau 4 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation collective capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.

E. L'évaluation

1. En sixième, niveau 1

PERFORMANCE SUR 6 PONDEREE PAR NIVEAU DE JEU :

| Classement | Points attribués | Étape 1 | Étape 2 | Étape 3 |
|------------------|------------------|---------|---------|---------|
| 1 ^{er} | 6 | 2 | 4 | 6 |
| 2 ^{ème} | 5.5 | 1.5 | 3.5 | 5.5 |
| 3 ^{ème} | 5 | 1 | 3 | 5 |
| 4 ^{ème} | 4.5 | 0.5 | 2.5 | 4,5 |

MAITRISE D'EXECUTION SUR 9 :

| Elève Observateur Nom : Prénom : | Elève Observé Nom : Prénom : | TOTAL |
|--|------------------------------------|-------|
| Balle reprise (interception, arrêt gardien, fautes adverses) = BR (+) | | |
| Balles perdues (fautes de jeu, perte de balle, récupération adverse) = BP (-) | | |
| Nombre d'entrée en zone de marque adverse (dans les 12 m) = Z | | |
| Tirs au but = T | | |
| Buts marqués = B | | |

EFFICACITE :

Efficacité des tirs = buts marqués (B) / tirs (T)

Efficacité des attaques = nombre de tirs (T) / nombre d'entrée en zone de marque (N)

Efficacité générale = nombre de buts marqués (B) / nombre de possession de balle (BR)

CALCUL DE LA MAITRISE D'EXECUTION / 9

Efficacité générale / 2

Efficacité des tirs / 3

Efficacité des attaques / 4

2. En cinquième, niveau 2

PERFORMANCE SUR 6 PONDEREE PAR NIVEAU DE JEU :

| Classement | Points attribués | Étape 1 | Étape 2 | Étape 3 |
|------------------|------------------|---------|---------|---------|
| 1 ^{er} | 6 | 2 | 4 | 6 |
| 2 ^{ème} | 5.5 | 1.5 | 3.5 | 5.5 |
| 3 ^{ème} | 5 | 1 | 3 | 5 |
| 4 ^{ème} | 4.5 | 0.5 | 2.5 | 4,5 |

MAITRISE D'EXECUTION SUR 9 :

| Elève Observateur Nom : Prénom : | Elève Observé Nom : Prénom : | TOTAL |
|--|------------------------------------|-------|
| Balles conquises (interception, arrêt gardien) = BC | | |
| Balles acquises (fautes adverses)= BA | | |
| Balles perdues (fautes de jeu (sur dribble, passe, ou faute) ou récupération adverse (sur faute provoquée, interception, défensive)) = BP | | |
| Nombre d'entrée en zone de marque adverse (dans les 12 m) = Z | | |
| Tirs au but = T | | |
| Buts marqués = B | | |

EFFICACITE :

Efficacité des tirs = buts marqués (**B**) / tirs (**T**)

Efficacité de conservation = balles possédées (**BA + BC**) / balles perdues (**BP**)

Efficacité des attaques = nombre de tirs (**T**) / nombre d'entrée en zone de marque (**N**)

Efficacité générale = nombre de buts marqués (**B**) / nombre de possession de balle (**BA + BC**)

CALCUL DE LA MAITRISE D'EXECUTION / 9

Efficacité des tirs / 2

Efficacité générale / 2

Efficacité des attaques / 2

Efficacité de conservation / 3

3. Autre évaluation proposée

Performance : 6 points

La performance collective comme la performance individuelle peuvent être évaluées par des élèves en observation. Chaque équipe et chaque élève sont évalués sur deux matchs.

Le niveau des oppositions est équilibré entre trois équipes.

➤ Performance collective : 3 points

Est noté le pourcentage de réussite de l'équipe : actions positives (+)/actions négatives (-).

| | <u>Actions positives :</u> tirs, buts, interceptions | <u>Actions négatives :</u> pertes de balle |
|----------------|--|--|
| MATCH 1 | | |
| MATCH 2 | | |
| MATCH 3 | | |
| TOTAL | | |

Exploitation des pourcentages relatifs au rapport actions positives/actions négatives :

⇒ Entre 0 et 25% : 0 point

⇒ Entre 50 et 75% : 2 points

⇒ Entre 25 et 50% : 1 point

⇒ Entre 75 et 75% : 3 points

➤ Performance individuelle : 3 points

Est noté le pourcentage de réussite du joueur : actions positives (+)/actions négatives (-).

| | <u>Actions positives :</u> tirs, buts, interception | <u>Actions négatives :</u> pertes de balle |
|----------------|---|--|
| MATCH 1 | | |
| MATCH 2 | | |
| MATCH 3 | | |
| TOTAL | | |

Exploitation des pourcentages relatifs au rapport actions positives/actions négatives :

⇒ Entre 0 et 25% : 0 point

⇒ Entre 50 et 75% : 2 points

⇒ Entre 25 et 50% : 1 point

⇒ Entre 75 et 75% : 3 points

Maîtrise : 9 points

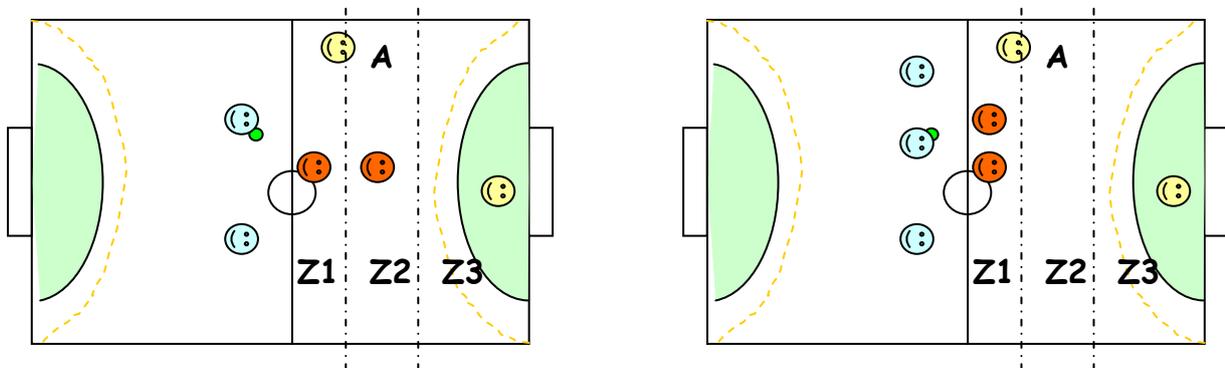
Le niveau de maîtrise correspond à ce qu'on a évalué de l'élève individuellement dans un contexte de jeu par groupe de niveau.

⇒ Grille de niveau / 6 points

| Points | 0 | 0.5 | 1 | 1.5 |
|------------------|--|---|--|---|
| Niveaux | SUBIT | REAGIT | AGIT | A N TICIPÉ |
| | <u>Le coureur</u> | <u>L'orienteur</u> | <u>Le contourneur</u> | <u>L'inducteur</u> |
| Porteur de balle | Sur place ou un petit déplacement. Il perd souvent la balle | Il avance avec la balle proprement | Il fixe, donne et conserve la balle et la libère proprement | Il manœuvre les défenseurs |
| Points | 0 | 0.5 | 1 | 1.5 |
| | <u>L'accompagnateur</u> | <u>Le solliciteur</u> | <u>Le relayeur</u> | <u>Le libérateur</u> |
| Non Porteur | Il est statique, observateur | Il est mobile, suit la balle proche du porteur. Il vient en appui, en soutien, réception souvent arrêtée | Il reçoit la balle en mouvement Il joue au large et au près | Il enchaîne plusieurs actions au près et au large Il mobilise plus d'1 défenseur |
| Points | 0 | 0.5 | 1 | 1.5 |
| | <u>Le spectateur</u> | <u>Le perturbateur</u> | <u>Le dissuadeur</u> | <u>Le harceleur</u> |
| Défenseur | Il est peu concerné quand son équipe perd la balle | Il se place entre le porteur adverse et son gardien de but | Il effectue un « recul- frein » face au porteur | Il gêne le Porteur, l'oblige à s'arrêter Il provoque des pertes adverses et/ou des interceptions |
| Points | 0 | 0.5 | 1 | 1.5 |
| Arbitre | Il ne connaît pas les règles | Il connaît les règles et tente de se faire respecter | Il sait se faire entendre et se manifeste par des gestes | Il dirige le jeu en se déplaçant si besoin |
| TOTAL | | | | |

⇒ Situation de référence / 3 points

A et B sont en attaque sur deux défenseurs qui doivent rester dans leur zone + 1 gardien. Si besoin 2 +1 contre 1 + 1 selon les réussites ou échecs.
But : marquer le plus de buts possibles. Nombre de passage = 10 sur 10 défenses différentes.
10 équipes dont une avec un gardien et un juge compteur de points, une autre à l'arbitrage, sept en attaque et une en défense (avec rotation).



- Si but = 4 pts
- Si tir = 3 pts
- Si balle perdue en zone 3 = 2 pts
- Si balle perdue en zone 2 = 1 pt
- Si balle perdue en zone 1 = 0 pt.

Le score obtenu par l'équipe donne le nombre de point de l'évaluation :

- 0 à 6 = 0.5 pt
- 7 à 13 = 1 pt
- 14 à 20 = 1.5 pts
- 21 à 27 = 2 pts
- 28 à 34 = 2.5 pts
- 35 à 40 = 3 pts

Progrès, Connaissance, Investissement : 5 points

⇒ Progrès / 1 point

En comparant le niveau de l'élève lors de l'évaluation diagnostique dans la situation de référence et lors de l'évaluation sommative dans la même situation, les points de progrès sont attribués.

⇒Echauffement / 2 Points

| NIVEAUX | CARACTERISTIQUES | POINTS En 6 ^{ème} | POINTS En 5 ^{ème} |
|----------|--|-------------------------------|-------------------------------|
| NIVEAU 1 | Accepte de s'échauffer uniquement si on lui impose | 0.5 | 0 |
| NIVEAU 2 | Reprend superficiellement l'échauffement appris sans logique de déroulement et sans respect des principes (continuité, progressivité et spécificité) | 1 | 0.5 |
| NIVEAU 3 | Reproduit l'échauffement appris logiquement mais sans réel dynamisme | 1.5 | 1 |
| NIVEAU 4 | S'échauffe systématiquement | 2 | 1.5 |
| NIVEAU 5 | Echauffement dynamique mis en relation avec sa pratique | | 2 |

⇒Arbitrage / 2 Points

| NIVEAUX | NIVEAU 1 | NIVEAU 2 | NIVEAU 3 | NIVEAU 4 |
|------------------------|---|--|---|--|
| PLACEMENT | Se déplace peu et reste le long de la touche | Se déplace par rapport au centre du terrain | Suit l'action en indiquant les fautes de loin | Suit l'action en courant si besoin et se déplace jusqu'au point de la faute |
| GESTUELLE | Pas de gestes | Connaît quelques gestes mais les confond parfois | Connaît les gestes mais indique seulement l'endroit de la faute | Indique la nature, l'endroit de la faute et le sens du jeu |
| CHARISME | Pas d'interventions ou quelques décisions hésitantes, très influençable | Hésite à intervenir mais siffle doucement et sans pouvoir toujours justifier | Hésite encore à intervenir plus fort mais siffle plus fort les fautes en les expliquant | Prend clairement et rapidement ses décisions (siffle fort et sec). N'hésite pas à sanctionner les joueurs fautifs. |
| INVESTISSEMENT | Arbitre si on lui impose | Arbitre volontairement mais devient vite spectateur | Volontaire pour arbitrer et actif | Curieux, pose des questions et demande des conseils |
| JUSTESSE DES DECISIONS | Pas de décisions | Peu de décisions et aléatoires | Certaines décisions expliquées | Explique ses décisions |
| POINTS | 0.5 | 1 | 1.5 | 2 |

4. L'évaluation au baccalauréat (jusqu'au bac 2012)

Demande institutionnelle : Match à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins 2 rencontres contre la même équipe. Entre ces 2 rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.

Les règles essentielles sont celles du handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.

Les problèmes à résoudre au niveau de l'organisation :

1 : l'arbitrage

Nous pensons que chaque équipe doit être sollicitée pour l'arbitrage, avec une répartition des rôles entre les élèves.

Pour une équipe de 6 joueurs : 2 arbitres de champ / 2 arbitres de zone / 1 chronométreur / 1 marqueur.

2 : Concertation et ajustement du projet collectif

Une proposition : 2 équipes se rencontrent 2 fois

- Pour la 1^{ère} séquence : imposer la mise en place d'une défense étagée, afin de favoriser les espaces (cela me semble encore plus important dans une pratique mixte)
- Pour la 2^{ème} séquence : système défensif choisi par l'équipe.

3 : le gardien de but

Le rôle du gardien de but n'est pas du tout pris en compte dans le référentiel d'évaluation. Or ce rôle est très important dans la gestion d'un match, que ce soit pour la défense du but comme pour la relance.

Même si nous ne pouvons former 30 gardiens, il sera important de donner des repères aux élèves, notamment de placement et de posture, pour que ceux-ci puissent être un minimum efficace. Il faudra également insister sur le rôle du gardien qui suite à une parade, peut être le 1^{er} attaquant de son équipe.

Les problèmes affectifs : au lycée, les tirs peuvent être puissants, ce qui peut amener certains élèves à avoir peur de se retrouver gardien.

Face à ces problèmes affectifs, il est important de travailler le tir pour sortir de la représentation tir efficace = tir puissant, car souvent, il s'agit d'un tir puissant en direction du but, mais dont la trajectoire n'est pas maîtrisée. Un gardien se sentira plus en sécurité face à des élèves qui maîtrisent la trajectoire de leurs tirs.

Il est également possible de faire jouer les élèves avec des balles plus molles (type sandball ou initiation handball), qui ne dénatureront pas le jeu, et rassureront les élèves par rapport à la crainte du contact corps/ballon.

Evaluation BAC HANDBALL : Une proposition de répartition des points (jusqu'au bac 2012)

| Points à Affecter | | Répartition | Niveau 1 Non atteint | Points attribués | Niveau 1 | Points attribués | Niveau 2 | Points attribués |
|---|-------------------------|-------------|---|----------------------------|---|---------------------|--|---------------------|
| Organisation Collective en Attaque 4 points | Equipe | 4 points | Jeu de passes sans intention d'attaquer le but | De 0 à 1 points | Enchaînement montée de balle - attaque placée Tir privilégié à 6 m | De 2 à 3 points | Changement de secteur des joueurs pour créer le surnombre | De 3 à 4 points |
| | | | Att privilégiant la montée de balle. Pas d'organisation proche de la cible face à une défense placée | De 1 à 2 pts | | | Tir sur toute la surface du terrain Placement des joueurs et circulation de balle en fonction de l'organisation défensive | |
| Contribution et efficacité du joueur en attaque 6 points | Tir | 1,5 pts | Ne tire jamais Tir à l'arrêt peu efficace | 0 à 0,25 0,25 à 0,5 | Tir en mouvement en situation de 1 contre 0 | De 0.5 à 1 point | Capable de tirer dans toutes les zones du terrain | De 1 à 1,5 points |
| | Passe | 1,5 pts | Beaucoup de perte de balle Passe à partenaire proche | 0 à 0,25 0,25 à 0,5 | Capable d'effectuer une passe en mouvement à un partenaire en mouvement | | Passes pertinentes et précises aux partenaires démarqués | |
| | Déplacement avec ballon | 1,5 pts | Statique, à l'arrêt ballon en main Dribble sans adversaire direct | 0 à 0,25 0,25 à 0,5 | Prise de balle en mouvement pour exploiter les 3 pas (prise d'intervalle) | | Capable de déborder son adversaire direct | |
| | Jeu sans ballon | 1,5 pts | Statique, reste dans son secteur Démarquage aléatoire | 0 à 0,25 0,25 à 0,5 | Démarquage maîtrisé et orienté par rapport au but | | Démarquage + jeu sans ballon libérant des espaces aux partenaires | |

| Points à Affecter | | Répartition | Niveau 1 Non atteint | Points attribués | Niveau 1 | Points attribués | Niveau 2 | Points attribués |
|---|-----------|-------------|--|------------------|--|-------------------|--|-------------------|
| Organisation Collective en Défense 4 points | Equipe | 4 points | Pas d'organisation Défense centrée sur le ballon | De 0 à 1 points | Enchaînement repli défensif - défense organisée près de la cible Défense placée identifiable | De 2 à 3 points | Organisation défensive capable d'évoluer Maîtrise des différentes organisations défensives | De 3 à 4 points |
| | | | Repli défensif identifiable Répartition des attaquants entre les défenseurs | De 1 à 2 pts | | | | |
| Contribution et efficacité du joueur en défense 4 points | Sur le PB | 2 points | Laisse agir le PB | 0 pt | Prend en charge efficacement son adversaire direct Capable d'aider ses partenaires pour fermer l'accès au but | De 1 à 1,5 points | Respecte son rôle et sa place dans le système défensif choisi Maîtrise les actions défensives (neutralise, dissuade, harcèle) | De 1,5 à 2 points |
| | | | Défend sur son adversaire direct | 0,5 pt | | | | |
| | mobilité | 2 points | Statique, se déplace en fonction du ballon | 0 point | Repli défensif Se déplace latéralement et en profondeur au sein du système défensif | | Repli défensif gênant les passes ou neutralisant un adversaire Enchaîne défense sur son adversaire direct et aide à ses partenaires | |
| | | | Déplacement en fonction de son adversaire direct | 0,5 point | | | | |
| Efficacité collective 2 points | Equipe | 2 pts | Tous les matchs perdus | 0 pt | Autant de matchs gagnés que perdus | 1 pt | Tous les matchs gagnés | 2 pts |
| | | | Matchs perdus avec moins de 3 buts d'écart | 0,5 pt | | | | |
| | | | | | | | | |

5. Fiche d'évaluation des arbitres par les observateurs

Fiche d'évaluation des arbitres

Nom des observateurs :et

Nom des arbitres :et

Entoure la réponse qui te semble la plus cohérente.

- 1 / Les arbitres osent-ils prendre des décisions ? **jamais** **parfois** **toujours**
- 2 / Les arbitres se laissent ils influencer ? **jamais** **parfois** **toujours**
- 3 / Font-ils les gestes appropriés ? **oui** **non**
- 4 / Sont-ils près de l'action ? Se déplacent-ils ? **oui** **non**
- 5 / Quelle note donneriez-vous aux arbitres sur 5 points ? **points**.

6. Situations de référence en jeu

| Niveaux | Effectif | Espace | Durée | Engagement | Défense | Contact |
|---------|--|--|-------------------|--|---|--|
| 1*10H | 3 contre 3 + 1 gardien ou 5 contre 5 + 1 gardien | Demi terrain de 20m*15m ou Terrain de 40*20m | 6 à 8 minutes | Par le GdB (pas de défenseurs sur demi-terrain car trop dense) | Individuelle tout terrain | Interdit (car le Pdb a besoin de temps) |
| 2*10H | 4 contre 4 + 1 gardien ou 5 contre 5 + 1 gardien | Terrain de 40*15m ou 40*20m | 8 à 10 minutes | Par le GdB 'prendre de vitesse le replacement adverse) ou/et Au milieu | Individuelle tout terrain Puis Etagée en deux rideaux | Adapté avec touche au niveau de la ceinture scapulaire |
| 3*10H | 5 contre 5 + 1 gardien ou 6 contre 6 + 1 GdB | Terrain entier | 2 * 6 minutes | Au centre | Etagée en deux rideaux (4 - 2 ou 3- 3) | Neutralisation possible |

F. Les règles essentielles pour nos élèves

1. Ce que je connais du handball niveau 1

Les règles essentielles :

- Une équipe de handball comprend 7 joueurs.
- L'engagement se fait au centre du terrain et tous les adversaires sont à **3 mètres** de la balle.
- Il est interdit pour les attaquants et les défenseurs de rentrer dans la **ZONE** du gardien, mais un attaquant se trouvant en dehors de la surface de but peut être au dessus de la ZONE s'il tire avant de retomber dans celle-ci tir en suspension).
- On a le droit de faire seulement 3 pas avec la balle. **SINON** on fait un **MARCHE**
- Si je dribble et que je contrôle ma balle, je dois faire une passe. **SINON** je risque de faire une **REPRISE DE DRIBBLE**.
- Corner : uniquement si la balle est touchée par un défenseur et qu'elle franchie la ligne de but.
- Lorsque j'effectue **une touche**, je dois **mettre le pied sur la ligne**.
- Quand la balle touche la jambe sous le genou, **ALORS** l'arbitre siffle **PIED**.
- Tout **contact** est sanctionné par un jet franc.
- Un joueur ne peut garder la balle plus de **3 SECONDES**.
- Le gardien est autorisé à évoluer partout sur le terrain mais il ne peut entrer et sortir avec la balle de sa zone. De plus, les règles d'un joueur de champ s'appliquent en dehors de sa zone.
- La passe au gardien est interdite lorsqu'il est dans sa zone et est sanctionné d'un jet franc.
- **JET FRANC** : les attaquants doivent sortir des neuf mètres et l'attaquant peut passer ou tirer.

Les adaptations possibles et/ou nécessaires :

- Jeu à effectif réduit : du 5 contre 5 vers le 6 contre 6.
- Au début le piétinement sur place est toléré, on sifflera uniquement les marchés de déplacement...
- On sifflera uniquement les dribble de progression mais pas les maladresses.
- Du zéro contact vers un contact de face maîtrisé.
- La règle des trois secondes : Elle est introduite progressivement lors du premier cycle.

2. Ce que je connais du handball niveau 2

Les règles essentielles :

Règles du niveau 1

+

- Lorsque je tire un penalty, je ne dois pas bouger mon pied d'appui ni mettre le pied sur la ligne et tous les joueurs doivent sortir des neuf mètres sauf le tireur et le gardien.
- Si un ballon roule en zone seul le gardien peut le prendre, SINON l'arbitre siffle ZONE.
- Lors de l'engagement après un but, l'arbitre peut siffler dès que tous les attaquants sont dans leur camp et que le porteur de balle a un pied sur la ligne au centre du terrain.
- Si un joueur court en touche, l'arbitre siffle touche. Si un joueur ne met pas le pied sur la ligne pour jouer une touche l'arbitre lui fait rejouer.
- Une touche ne se siffle pas mais les deux bras sont tendus parallèles dans le sens du jeu.
- Le **BUT est validé** quand la balle a entièrement franchi la ligne.
- Dès que l'arbitre siffle une faute, le joueur doit poser la balle au sol, sinon l'arbitre le pénalise d'une sanction de deux minutes d'exclusion.
- Un joueur qui rentre dans la ZONE sera pénalisé s'il fait action de jeu ou s'il gêne le jeu.
- Tout défenseur doit être placé à 3 mètres du jet franc tant que la balle n'a pas quitté les mains du lanceur.
- Lorsqu'un défenseur touche le ballon qui sort en ligne de fond, il y a corner. L'attaquant effectue la remise en jeu avec un pied sur le coin du terrain du côté où le ballon est sorti.

Les adaptations possibles et/ou nécessaires :

- Jeu 6 contre 6.
- Les seuls contacts autorisés sont ceux où le défenseur se situe entre le but et le joueur porteur de balle uniquement.

3. Ce que je connais du handball au lycée

Les règles essentielles :

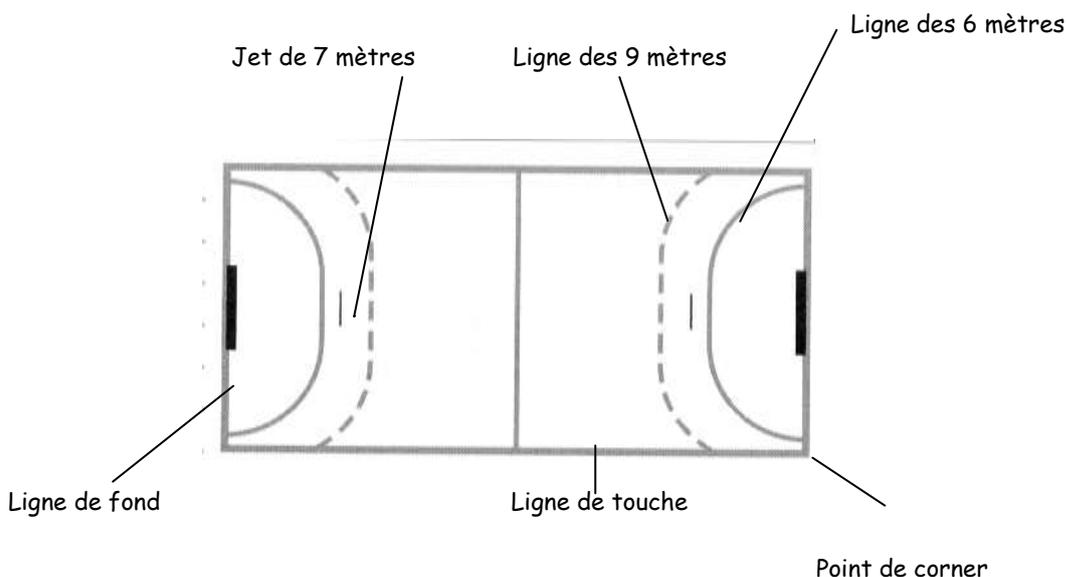
Règles du niveau 1

+

Règles du niveau 2

+

- Si un attaquant percute un défenseur ALORS l'arbitre siffle un **PASSAGE EN FORCE**.
- Il est interdit de porter le ballon vers le visage d'un adversaire, SINON l'arbitre siffle un jet franc pour le défenseur.
- Si après un tir d'un attaquant, la balle heurte la transversale et touche le plafond, ALORS l'arbitre accorde un jet franc pour la défense.
- Un joueur est expulsé s'il est exclu pour la troisième fois deux minutes.
- La touche a lieu après que la balle soit sortie entièrement derrière la ligne de touche.
- Le jeu passif est signalé par l'arbitre lorsque aucune attaque ne se fait en direction du but adverse et qu'on observe un jeu latéral ;
- Si un joueur remplaçant rentre sur le terrain avant que le joueur remplacé ne sorte, ALORS l'arbitre siffle un jet franc et **exclu le remplaçant 2 minutes**.
- Chacun des 12 joueurs peut entrer et sortir plusieurs fois pendant le match. Les remplaçants peuvent entrer à tout moment en passant obligatoirement par leur propre zone de remplacement et à condition que le joueur à remplacer sorte au préalable par cette même zone (entre tiret et ligne centrale)



4. Fautes commises, leurs réparations, leurs sanctions et les gestes de l'arbitre.

| | |
|--|---|
| <p>Pour toute faute commise, l'arbitre siffle, et l'endroit de la faute et le sens du jeu</p> |  |
| <p>TOUCHE (l'arbitre ne siffle pas), indique avec ses deux bras tendus dans le sens de l'attaque</p> |  |
| <p>BUT (l'arbitre siffle 2 fois en regardant son partenaire pour valider)</p> |  |
| <p>Renvoi du gardien (l'arbitre ne siffle pas)</p> |  |
| <p>Arrêt du temps : temps mort (l'arbitre siffle 3 coups)</p> |  |

| Fautes | Description | Réparation | Geste | Sanction |
|---|---|--|--|---|
| MARCHER ou 3 secondes | Je fais plus de 3 pas. Je garde le ballon plus de 3 secondes | Jet franc à l'endroit de la faute |  | Pas de sanction particulière |
| REPRISE DE DRIBBLE | Je dribble, je m'arrête, je reprends Je dribble en l'air | Jet franc à l'endroit de la faute |  | Pas de sanction particulière |
| PASSAGE EN FORCE | Je rentre dans le défenseur l'épaule en avant ou la tête. J'écarte le défenseur du bras Je percute le défenseur qui est dans l'espace libre avant moi | Jet franc à l'endroit de la faute |  | Pas de sanction particulière |
| PIED | Je touche le ballon volontairement ou involontairement en dessous du genou | Jet franc à l'endroit de la faute ou à 9 m si la faute vient d'un défenseur dans ses 9 m | L'arbitre touche son pied | Pas de sanction particulière sauf si c'est volontaire pour interrompre l'attaque. Dans ce cas avertissement ou 2' d'exclusion. |

| Fautes | Description | Réparation | Geste | Sanction |
|---|---|--|---|--|
| FAUTE SUR LE BRAS | Je touche le bras de l'attaquant qui a le ballon | Jet franc à l'endroit de la faute ou à 9 m si la faute vient d'un défenseur dans ses 9 m |  | Sanction en fonction de la dangerosité et l'anti-jeu de la faute |
| POUSSER, CEINTURER | J'agis en ceinturant ou poussant l'attaquant | Jet franc à l'endroit de la faute ou à 9 m si la faute vient d'un défenseur dans ses 9 m |  | Sanction en fonction de la dangerosité et l'anti-jeu de la faute |
| JEU PASSIF | L'équipe qui a la balle n'attaque pas le but adverse pendant un temps à l'appréciation de l'arbitre | Jet franc à l'endroit où le joueur a la balle au coup de sifflet | <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>10. Geste d'avertissement pour jeu passif</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>11. Jeu passif</p>  </div> </div> | Pas de sanction particulière |
| ZONE | D'un défenseur | Pour empêcher de marquer |  | Sanction en fonction de la dangerosité et l'anti-jeu de la faute |
| | | Involontaire | | Pas de sanction particulière |
| | D'un attaquant | | | Remise en jeu du gardien |
| Toute faute qui empêche un joueur en position favorable de marquer est sanctionnée d'un jet de 7m | | | | |

Echelle des sanctions

| Sanction | Description | Geste de l'arbitre | Précisions | |
|-------------------------|---|--|-----------------------------------|--|
| Avertissement | Le joueur reçoit un carton jaune |  | Utiliser pour prévenir | Pas plus de 2 par joueur |
| | | | | Pas plus de 3 par équipe |
| Exclusions | Le joueur sort pour 2' |  | 2 ^{ème} carton jaune | Pas plus de 2 par joueur |
| | | | Faute dangereuse | |
| Disqualification | Le joueur sort définitivement et est remplacé au bout de 2' |  | 3 ^{ème} exclusion | Le joueur peut aller dans les tribunes |
| | | | Faute anti-sportive et dangereuse | |
| EXPULSION | Le joueur sort définitivement et n'est pas remplacé. |  | Coup volontaire | TRES RARE |

G. Petit glossaire du handball

Aide : intention défensive visant à soutenir l'action du défenseur en difficulté face au porteur de balle

Appui : joueur situé en avant du porteur de balle

Attaque placée : organisation collective autour d'une défense déjà organisée devant sa surface de but

Bloc : utilisation par le non porteur de balle de son corps pour gêner le déplacement latéral du défenseur

Changement défensif : action défensive visant à changer d'adversaire direct en fonction des mouvements des attaquants

Contre attaque : transmission directe de la balle, par le GB ou un joueur, dans le dos du repli défensif, pour mettre le partenaire en situation de duel avec le GB

Couloir de jeu direct : couloir virtuel qui va du porteur de balle au but

Créer le surnombre : pour le PdB, mobiliser 2 défenseurs pour libérer un espace

Décalage : exploitation du surnombre dans le sens du débordement

Déborder : action de l'attaquant pour franchir la ligne d'avantage déterminée par la ligne d'épaule du défenseur

Défense : phase de jeu durant laquelle l'équipe n'est pas en possession du ballon

Défense placée : regroupement collectif organisé devant la zone

Défense étagée : dispositif défensif organisé en plusieurs rideaux (1-5, 2-4, 3-3, 1-2-3)

Défense homme à homme : système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un adversaire direct dans un secteur donné

Soit la défense homme à homme est stricte, soit il y a changement avec un partenaire lorsque son adversaire change de secteur

Défense de zone : système défensif organisé par rapport à la circulation de balle et privilégiant le surnombre défensif face au ballon

Défense tout terrain : répartition des défenseurs organisée en fonction de la dispersion des attaquants sur le terrain

Démarquage : action du non porteur de balle visant à faire un appel de balle dans un espace libre

Dissuader : action défensive en direction d'un attaquant non porteur de balle pour l'empêcher de recevoir la balle

Ecran : utilisation par le non porteur de balle de son corps pour gêner le déplacement avant du défenseur

Engagement rapide : action consistant à s'organiser rapidement après un but pour attaquer avant que l'équipe ayant marquée ne soit organisée en défense (importance de la relance du GB)

Fixer : action du porteur de balle visant à mobiliser son défenseur

Flottement : déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de balle

Harceler : action défensive de l'adversaire direct du porteur de balle pour le perturber et le gêner dans sa progression vers le but

Intercepter : agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier

Intervalle : espace entre 2 défenseurs permettant l'accès au but

Joueur autour : attaquant évoluant à l'extérieur du dispositif défensif

Joueur dedans : attaquant évoluant à l'intérieur du dispositif défensif

Marquage : prise en charge d'un attaquant pour limiter ses possibilités d'actions

Montée de balle : progression rapide et collective de la balle à travers ou en contournement du repli défensif et visant à prendre de vitesse celui-ci

Numérotation défensive : postes défensifs numérotés de 1 à 3 de l'extérieur vers l'intérieur (1 : ailiers, 2 : arrières latéraux, 3 : pivot et demi centre)

Passe et va : action consistant à donner le ballon à un partenaire en appui puis à s'engager sans ballon vers le but pour le recevoir

Relance : 1^{ère} passe de la contre attaque pour un partenaire démarqué en avance sur le repli défensif

Renversement : action offensive du PdB qui inverse le sens de la circulation de balle

Soutien : joueur situé en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le PdB

Trapèze d'attaque : nomme les 4 postes d'attaque devant toujours être occupés (aile gauche, arrière gauche, aile droite, arrière droit) pour obliger la défense à agir sur toute la largeur du terrain

I. Les règles en handball

LE BALLON en UNSS.

Taille 0 pour les benjamins et benjamines

Taille 1 pour les minimales filles

Taille 2 pour les minimales garçons

L'ÉQUIPE, LES CHANGEMENTS DE JOUEURS

Sur l'aire de jeu, ne peuvent se trouver en même temps que 7 joueurs. Les autres joueurs sont des remplaçants. Au début du match, toute équipe doit présenter au moins 5 joueurs sur l'aire de jeu.

Les remplaçants peuvent entrer en jeu à n'importe quel moment et de façon répétée sans se présenter au chronométrateur/secrétaire, dès que les joueurs à remplacer ont quitté l'aire de jeu.

Les joueurs entreront et sortiront toujours de l'aire de jeu en franchissant leur propre zone de changement.

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien de but peut :

- Toucher le ballon sur la surface de but, dans un dessein de défense, avec n'importe quelle partie du corps ;
- Se déplacer avec le ballon sur la surface de but sans être soumis aux restrictions qui s'appliquent aux joueurs de champ ; cependant, le gardien n'est pas autorisé à retarder l'exécution du renvoi.
- Quitter la surface de but sans ballon et participer à la rencontre sur la surface de jeu. Dans ce cas, il est soumis aux règles de jeu des joueurs de champ.
- On considère que le gardien a quitté la surface de but dès qu'une partie quelconque de son corps touche le sol à l'extérieur de la ligne de surface de but ;
- Quitter la surface de but avec le ballon non maîtrisé et de continuer à le jouer sur la surface de jeu.

Le gardien de but ne peut pas :

- Mettre le joueur adverse en danger pendant ses actions de défense ;
- Quitter la surface de but avec le ballon dont il s'est assuré le contrôle (Jet franc si le renvoi a été engagé par coup de sifflet, sinon simple répétition du jet) ;
- Après le renvoi, toucher à nouveau le ballon en dehors de la surface de but si ce dernier n'a pas été touché par un autre joueur au préalable ;
- Toucher le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but alors qu'il se trouve lui-même sur la surface de but ;
- Ramener sur la surface de but le ballon se trouvant à terre ou roulant au sol en dehors de la surface de but ;
- Revenir avec le ballon de la surface de jeu sur la surface de but ;
- Toucher le ballon avec le pied ou la jambe (partie en dessous du genou) lorsqu'il se trouve à terre sur la surface de but ou se dirige vers la surface de jeu ;

- Franchir la ligne de limitation du gardien de but (ligne des 4 mètres) ou son prolongement de part et d'autre lors de l'exécution du jet de 7 m, tant que le ballon n'a pas quitté la main du lanceur.

LA SURFACE DU BUT

Seul le gardien de but a le droit de pénétrer sur la surface de but. La surface de but, y compris la ligne de surface de but, est pénétrée lorsqu'un joueur de champ la touche avec n'importe quelle partie de son corps.

La pénétration d'un joueur de champ sur la surface de but est sanctionnée comme suit :

- jet franc, si un joueur de champ pénètre avec le ballon sur la surface de but,
- jet franc, lorsqu'un joueur de champ pénètre sur la surface de but sans ballon mais en tire un avantage,
- jet de 7 m, lorsqu'un défenseur entre sur la surface de but et déjoue une occasion manifeste de marquer un but.
-

L'entrée sur la surface de but n'est pas pénalisée quand :

- un joueur pénètre sur la surface de but après avoir joué le ballon, à condition que cela n'entraîne pas un désavantage pour les joueurs adverses,
- un joueur pénètre sur la surface de but sans ballon et n'en retire aucun avantage,
- un défenseur pénètre sur la surface de but pendant ou après une intervention défensive sans préjudice pour le joueur adverse.

Le ballon appartient au gardien sur la surface de but.

Le ballon revenant de la surface de but vers la surface de jeu reste en jeu.

LE MANIEMENT DU BALLON

Il est permis de :

- Lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains (ouvertes ou fermées), des bras, de la tête, du tronc, des cuisses et des genoux ;
- Garder le ballon au maximum 3 secondes, même s'il est par terre ;
- Faire 3 pas au maximum avec le ballon. On considère qu'un pas est effectué lorsque :
 - un joueur, qui a les deux pieds au sol, en lève un et le repose ou en déplace un,
 - un joueur touche le sol avec un seul pied, attrape le ballon et touche ensuite le sol avec le second pied,
 - un joueur touche le sol avec un seul pied après un saut et ressaute sur le même pied ou qu'il touche le sol avec le second pied,
 - un joueur touche le sol des deux pieds en même temps après un saut et qu'il lève un pied et le repose ou déplace un pied.
- Sur place ou en mouvement :
 - faire rebondir une fois le ballon au sol et le rattraper avec une ou les deux mains,
 - faire rebondir le ballon au sol plusieurs fois de suite avec une main (dribbler) ou le faire rouler au sol avec une main de façon répétitive, et le reprendre ou le saisir avec une ou les deux mains.

Dès que le joueur contrôle le ballon avec une ou deux mains, il doit le jouer après 3 pas au plus ou dans les 3 secondes.

On considère qu'il y a dribble ou rebond du ballon dès que le joueur touche le ballon avec une partie quelconque de son corps et le dirige vers le sol.

Le ballon peut être à nouveau dribblé ou rebondir et être attrapé si, entre-temps, il a touché un autre joueur ou le but.

- Passer le ballon d'une main à l'autre ;
- Jouer le ballon tout en étant à genoux, assis ou couché.

Il est interdit de :

- Toucher le ballon plusieurs fois de suite, à moins qu'il n'ait touché entre-temps le sol, un autre joueur ou le but. Les fautes de réception ne sont pas pénalisées.
- Toucher le ballon avec un pied ou la jambe (en dessous du genou), sauf lorsque le ballon a été lancé par un joueur adverse.
- Le match continue si le ballon touche un arbitre sur l'aire de jeu.

IRRÉGULARITÉS ET COMPORTEMENTS ANTISPORTIFS

Il est permis :

- d'utiliser les bras et les mains pour bloquer le ballon ou pour s'en emparer,
- d'enlever le ballon au joueur adverse avec la main ouverte et depuis n'importe quel côté,
- de barrer le chemin au joueur adverse avec le corps, même s'il n'est pas en possession du ballon,
- d'entrer en contact corporel avec le joueur adverse de face et les bras pliés, de le contrôler et de l'accompagner.

Il est interdit :

- d'arracher le ballon au joueur adverse ou de frapper le ballon qu'il tient entre ses mains,
- de barrer le chemin du joueur adverse avec les bras, les mains ou les jambes ou de le repousser,
- de retenir le joueur adverse, de le ceinturer, de le pousser, de se jeter contre lui en courant ou en sautant,
- de gêner, harceler ou mettre en danger le joueur adverse (avec ou sans ballon), de manière irrégulière.

Toute irrégularité où l'action est prioritairement ou exclusivement dirigée vers le joueur adverse et non vers le ballon doit être sanctionnée progressivement.

Toute expression verbale et geste physique incompatibles avec l'esprit sportif sont considérés comme des comportements antisportifs. La sanction progressive s'applique également dans les cas de comportement antisportif.

Un joueur qui attaque le joueur adverse d'une manière présentant un risque pour l'intégrité physique de ce dernier doit être disqualifié, en particulier lorsqu'il :

- frappe ou arrache le bras tireur d'un joueur en action de tir ou de passe, depuis le côté ou l'arrière,
- exécute une action de manière à toucher le joueur adverse à la tête ou au cou,

- touche intentionnellement le joueur adverse au corps avec le pied, le genou ou d'une autre manière, y compris le croche-pied,
- pousse un joueur adverse en train de courir ou de sauter ou l'attaque de telle manière que celui-ci perd le contrôle de son équilibre ; ceci s'applique également au gardien de but qui quitte sa surface de but dans le cadre d'une contre-attaque de l'équipe adverse,
- touche le défenseur à la tête lors d'un jet franc effectué comme tir direct au but, à condition que ce défenseur ne bouge pas ; il en va de même lorsqu'il touche le gardien à la tête lors d'un jet de 7 mètres, à condition que ce gardien de but ne bouge pas.

Tout comportement antisportif grossier par un joueur ou un officiel de l'équipe sur l'aire de jeu ou en dehors de celle-ci, doit être sanctionné par une disqualification.

Un joueur coupable de "voie de fait" pendant le temps de jeu doit être expulsé. Toute voie de fait commise en dehors du temps de jeu entraîne une disqualification. Un officiel d'équipe coupable de voie de fait doit être disqualifié.

Toute violation des Règles sera sanctionnée par un jet de 7 mètres pour l'équipe adverse, si cette irrégularité déjoue directement ou indirectement une occasion manifeste de marquer un but en raison de l'interruption dont elle est responsable.

Sinon, l'irrégularité conduit à un jet franc pour l'équipe adverse.

VALIDITE DU BUT

Un but est marqué lorsque le ballon tout entier franchit toute la largeur de la ligne de but, pour autant qu'aucune irrégularité n'ait été commise par le porteur du ballon ou l'un de ses coéquipiers avant ou pendant le tir.

Le but ne peut être accordé si un arbitre ou le chronométreur a interrompu le match avant que le ballon ait complètement franchi la ligne de but.

Si un joueur envoie le ballon dans son propre but, ce but est accordé à l'équipe adverse, excepté lors d'un renvoi exécuté par le gardien de but.

Un but accordé ne peut plus être annulé une fois que l'arbitre a sifflé l'engagement.

LE JET FRANC

Décision de jet franc

Les arbitres interrompent le match et le font reprendre par un jet franc pour l'équipe adverse lorsque :

- l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité qui doit mener à une perte de la possession du ballon.
- b) l'équipe qui défend commet une irrégularité entraînant une perte du ballon pour l'équipe qui le possédait.
- si une équipe est en possession du ballon au moment de l'interruption, cette équipe reste en possession du ballon,
- si aucune des deux équipes n'est en possession du ballon, la possession du ballon revient à l'équipe qui avait la dernière le ballon avant l'interruption,

- si le match est interrompu parce que le ballon a touché le plafond ou un équipement suspendu au-dessus de l'aire de jeu, la possession revient à l'équipe qui n'a pas touché le ballon en dernier lieu.

S'il y a une décision de jet franc contre l'équipe en possession du ballon lorsque l'arbitre siffle, le joueur qui a le ballon doit, au moment du coup de sifflet de l'arbitre, immédiatement poser ou laisser tomber sur le sol le ballon à l'endroit où il se trouve.

Exécution du jet franc

- Le jet franc est généralement exécuté sans coup de sifflet de l'arbitre, et, en principe, de l'endroit où l'irrégularité est intervenue.
- Une fois qu'un joueur de l'équipe à qui a été accordé le jet franc a rejoint la position correcte pour effectuer le jet, le ballon dans la main, il ne peut pas déposer ce ballon sur le sol et le reprendre ou le faire rebondir et le reprendre.
- Avant l'exécution d'un jet franc, les joueurs de l'équipe attaquante ne peuvent pas toucher ni franchir la ligne de jet franc.
- Lorsque des attaquants se trouvent entre les lignes de surface de but et de jet franc au moment de l'exécution d'un jet franc, les arbitres doivent corriger les positions de ces joueurs, si ces positions irrégulières exercent une influence sur le déroulement du match. Il faut alors procéder au jet franc après coup de sifflet.
- Si des joueurs de l'équipe attaquante touchent ou franchissent la ligne de jet franc après le coup de sifflet et avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur, il est décidé d'accorder un jet franc en faveur de l'équipe qui défend.
- Lors de l'exécution d'un jet franc, les joueurs adverses doivent se tenir à une distance minimale de 3 mètres du lanceur. Si l'exécution a lieu au niveau de leur ligne de jet franc, ils peuvent se placer immédiatement en dehors de leur ligne de surface de but.

LE JET DE 7 METRES

Décision de jet de 7 mètres

Un jet de 7 mètres est ordonné quand :

- une occasion manifeste de but est déjouée par un joueur ou un officiel de l'équipe adverse, et ce à n'importe quel endroit de l'aire de jeu,
- il y a un coup de sifflet non justifié lors d'une occasion manifeste de but,
- une occasion manifeste de but est déjouée par l'intervention d'une personne ne participant pas au jeu.

Il n'y a pas lieu d'accorder un jet de 7 mètres si, en dépit d'une irrégularité, le joueur de l'équipe attaquante reste pleinement maître du ballon et de son équilibre, même si, par la suite, le joueur ne parvient pas à concrétiser son occasion de but.

Exécution du jet de 7 mètres

- Le jet de 7 mètres est un tir au but et doit être exécuté dans les 3 secondes qui suivent le coup de sifflet de l'arbitre de champ.
- Lors de l'exécution du jet de 7 mètres, le lanceur ne doit ni toucher, ni franchir la ligne de 7 mètres avant que le ballon n'ait quitté sa main.

- Après l'exécution d'un jet de 7 mètres, le ballon ne peut être rejoué par le lanceur ou un coéquipier, qu'après avoir touché un joueur adverse ou le but.
- Lors de l'exécution d'un jet de 7 mètres, les coéquipiers du lanceur doivent se tenir en dehors de la ligne de jet franc jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, l'arbitre donnera un jet franc contre l'équipe qui exécute le jet de 7 mètres.
- Lors de l'exécution d'un jet de 7 m, les joueurs de l'équipe adverse doivent rester à l'extérieur de la ligne de jet franc et se tenir à 3 mètres au moins de la ligne de 7 mètres jusqu'à ce que le ballon ait quitté la main du lanceur. S'ils ne respectent pas cette règle, le jet de 7 mètres sera rejoué s'il ne se conclut pas par un but.
- Le jet de 7 mètres doit être rejoué, si un but n'a pas été marqué, si le gardien de but franchit sa ligne de limitation, c'est-à-dire la ligne de 4 mètres, avant que le ballon n'ait quitté la main du lanceur.
- Il n'est plus permis de changer de gardien de but une fois que le lanceur est prêt à effectuer son jet de 7 mètres, et se trouve en position correcte, le ballon en main. Toute tentative visant à quitter le but dans cette situation pour un changement sera sanctionnée comme un comportement antisportif.

LES SANCTIONS

Avertissement (carton jaune)

Un avertissement peut être donné pour :

- des irrégularités et toutes actions similaires commises contre un joueur adverse et qui n'entrent pas dans la catégorie des "sanctions progressives".
- des irrégularités à sanctionner progressivement,
- des irrégularités lors de l'exécution d'un jet de l'équipe adverse,
- un comportement antisportif d'un joueur ou d'un officiel de l'équipe.

Exclusion

Une exclusion (2 minutes) doit être prononcée en cas de :

- changement irrégulier ou une entrée sur l'aire de jeu irrégulière,
- irrégularités répétées du type à sanctionner progressivement,
- attitude antisportive répétée de la part d'un joueur sur ou en dehors de l'aire de jeu,
- second comportement antisportif d'un des officiels de l'équipe, après qu'un de ceux-ci a précédemment reçu un avertissement,
- défaut de déposer ou de laisser tomber le ballon sur le sol lorsqu'une décision de jet franc est prise contre l'équipe qui est en possession du ballon,
- irrégularités répétées lors de l'exécution d'un jet conforme aux règles par l'équipe adverse,
- disqualification d'un joueur ou d'un officiel d'équipe pendant le temps de jeu,
- comportement antisportif d'un joueur après son exclusion mais avant la reprise du jeu.

Pendant la durée de l'exclusion, le joueur exclu ne peut pas participer au match et son équipe ne peut pas le remplacer sur l'aire de jeu. La période d'exclusion commence avec le coup de sifflet de la reprise du jeu.

Expulsion

Une expulsion doit être prononcée lorsqu'un joueur se rend coupable de voies de fait pendant le temps de jeu et aussi en dehors de l'aire de jeu.

Le joueur expulsé ne doit pas être remplacé et doit immédiatement quitter l'aire de jeu et la zone de changement. Après avoir quitté l'aire de jeu, le joueur n'est pas autorisé à avoir de contact avec son équipe.

Citographie :

Dossier Mathieu Rufin académie de Créteil

FPC Valérie Ricordel

Le guide du handball Loïc Le Meur