

TERMES	UTILISATION AU HANDBALL	REMARQUES
Aide	Intention défensive qui vise à soutenir l'action défensive du partenaire en difficulté face au PB	Intention défensive fondamentale.
Alignée	Dispositif de défense sur une seule ligne parallèle à la ligne de but	Cet alignement peut être proche ou éloigné du but
Alignement	Position sur une même ligne de plusieurs joueurs. On parle d'alignement défensif pour permettre les changements. En attaque la notion d'alignement fait référence à la position du porteur de balle du défenseur et d'un attaquant (cf remarque)	Optimisation des positionnements défensifs (aide, fermeture, couverture...) Position à rompre en attaque pour pouvoir recevoir la balle par le partenaire ou le porteur de balle
Aplatie	Action significative du non porteur indiquant au porteur de balle sa disponibilité pour recevoir	Ne pas confondre avec un appel sonore, il existe plusieurs modes d'appel de balle:
Bloc défensif	Ensemble coordonné des joueurs en défense pour protéger le but	On utilise également la notion de front défensif
Calque	Dispositif de défense qui reproduit le dispositif offensif à l'identique	Défense qui induit un système homme à homme
Changement	Modification de la répartition des responsabilités entre deux défenseurs proches, pour répondre au déplacement de leurs vis à vis en attaque.	L'alignement défensif est indispensable Permet de rester dans son secteur de défense
Contre flottement	Déplacement latéral défensif à l'inverse du déplacement de la balle	Permet d'anticiper sur les passes de renversement
Contrer	Action qui consiste à faire opposition à un tir avec les bras ou une partie du corps en se plaçant sur la trajectoire de balle	Cette action peut nécessiter la collaboration d'un de plusieurs partenaires
Contrôler	Contenir les actions offensives de l'adversaire direct	Le défenseur doit à tout moment tenir compte d'une possibilité d'action sur l'adversaire Vise à réduire l'incertitude sur les actions de l'adversaire
Couverture	Pour un défenseur, c'est un placement en soutien (aide) défensif proche du partenaire situé face au porteur de balle.	Cette attitude défensive doit être modulée en fonction du rapport de forces entre le PB et l'adversaire direct
Crédit d'action	Ensemble des actions possibles dont dispose le porteur de balle	Plus le joueur conserve un crédit d'actions important face au défenseur, plus il dispose de variété dans son jeu
Défense	Phase de jeu pendant laquelle l'équipe n'est pas en possession de la balle.	Elle commence dès que l'équipe perd la balle et se divise en deux phases ; repli défensif et défense placée. La défense s'achève par la récupération de balle
Défense placée	Regroupement collectif devant la zone, organisé par un système et un dispositif	Cette phase de jeu fait suite au repli défensif victorieux
Défense sur tout le terrain	Répartition des défenseurs organisée sur tout le terrain,	Option défensive souvent retenues dans la formation des jeunes joueurs

	en fonction de la dispersion des attaquants	
Dialectique attaque / défense	Analyse des interactions entre les dispositifs et les systèmes de jeu proposés par les deux équipes	Elle devrait évoluer constamment au cours du match
Dispositif	Position de référence des joueurs sur le terrain en attaque comme en défense, lorsque le demi centre est en possession de la balle	La description du dispositif se fait en France du milieu du terrain vers le but
Dissuader	Action défensive en direction d'un attaquant pour l'empêcher de recevoir la balle	Intention défensive fondamentale qui vise à prendre l'initiative sur l'adversaire
Distance de combat	Espace entre deux adversaires qui détermine les possibilités d'actions des joueurs	Cette distance est un repère important dans l'engagement du duel attaquant défenseur et défenseur attaquant
Duel	Affrontement direct entre deux adversaires dans le cadre du jeu.	On distingue plusieurs types de duels: Pb x adversaire direct, npb x adversaire direct, le duel Tireur/GB. La notion de duel induit un gagnant et un perdant
Écartement	Action visant à occuper la plus grande largeur possible du terrain, par le placement des joueurs et la circulation de la balle	Cette notion fait référence aux fondamentaux d'attaque. Dans l'attaque en surnombre c'est le premier principe à respecter
Espace de jeu effectif défensif	Surface du terrain utilisée effectivement de façon opérationnelle par les défenseurs	Cet espace est représenté en reliant sur un schéma les positions des défenseurs à la périphérie
Espace de jeu effectif offensif	Surface du terrain utilisée effectivement de façon opérationnelle par les attaquants	Cet espace est représenté en reliant sur un schéma les positions des attaquants à la périphérie
Espace libre	Secteur non occupé par la défense et directement utilisable par l'attaquant	zone de fragilité de la défense, la recherche de cet espace doit être la priorité du joueur en attaque.
Étagée	Dispositif de défense réparti sur plusieurs niveaux en profondeur, composées de un à cinq joueurs	Défense qui éloigne la circulation de balle et le jeu de la base AR
Etagement	Occupation de l'espace en profondeur (dans l'axe du terrain)	Position qui favorise la montée de balle en permettant les passes en profondeur.
Excentrer	S'organiser défensivement pour repousser la balle vers les ailes	Cette notion fait référence aux fondamentaux de défense
Exploitation du surnombre	Utilisation directe de l'espace libre (seul face au GB) par le ou les partenaires suite à la création du surnombre	Cette exploitation en fonction du comportement des défenseurs peut être un croisé ou un décalage
Feinter	Produire une action clairement identifiable par l'adversaire pour masquer sa véritable intention	Utilisable à tout moment avec et sans balle et par tous les joueurs
Fermer	Action défensive qui vise à interdire le passage à l'attaquant en direction du but	Cette notion de fermeture est souvent associée à la fermeture de l'intervalle par deux défenseurs
Forme de jeu	" Ce qui est repérable dans l'occupation de l'espace sur	On parle de jeu en grappes alternées, de jeu de progressions contrariées, de jeu de relais

	le terrain par les joueurs, en attaque et en défense. "	contournement
Flottement	Déplacement défensif latéral dans le sens de la circulation de balle	
GB - Fermeture	Mode de jeu dans lequel le GB attend le déclenchement du tir pour réagir	Souvent reconnu comme le mode de jeu dominant chez le GB débutant
GB - Jeu en réaction	Placement initial qui permet à un joueur de prendre un avantage décisif sur le défenseur	Terme surtout utilisé pour le joueur dedans
GB - Déplacement	Le gardien de but organise ses déplacements devant son but suivant un arc de cercle d'amplitude plus ou moins importante	Ces déplacements lui permettent de suivre la circulation de la balle en maintenant un placement efficace
GB - Jeu en provocation	Mode de jeu dans lequel le GB par son attitude incite le tireur à choisir un impact prédéterminé	Permet au GB de prendre l'ascendant sur le tireur en l'amenant à tirer là où le GB est le plus efficace
GB - Parade	Intervention du GB sur le tir pour empêcher le but.	Cette intervention peut se faire avec différents segments du corps, jambes, bras, tête mais également avec le corps, tronc.
GB - Placement	Position occupée par le GB devant son but en fonction de la position de la balle	Cette position permet une fermeture optimale des angles de tirs, sur la bissectrice de l'angle formé par les 2 poteaux de but et la balle
GB - Préparade	Attitude stabilisée suite au déplacement, qui place le GB dans les conditions optimales au plan moteur pour s'opposer au tir	Cette position correspond à l'attitude du GB juste avant le tir.
GB - Récupération	Action pour le GB consistant à reprendre la possession de la balle suite à un tir ou une perte de balle de l'adversaire	De la vitesse de récupération dépend l'efficacité du changement de statut défenseur / attaquant
GB - Relance	Action du GB consistant à transmettre la balle à ses partenaires suite à la récupération	L'efficacité de la relance dépend souvent de la rapidité et des choix du GB
GB - Jeu en anticipation	Mode de jeu dans lequel le GB anticipe sur l'endroit du tir.	Permet au GB (avec un risque) d'éviter le retard sur la prise d'information
Glissement	Poursuite et prise en charge de son adversaire direct par un défenseur jusqu'au prochain changement possible	Conséquence d'un mauvais alignement Met en danger la l'efficacité défensive
Harceler	Action défensive de l'adversaire direct du porteur de balle pour le perturber et le gêner dans sa progression vers le but	Intention défensive fondamentale qui vise à bloquer l'utilisation de la balle
Homme à homme	Système défensif dans lequel chaque joueur à la responsabilité d'un adversaire direct	Lorsqu'on utilise ce système le dispositif de référence est appelé à varier en permanence en fonction des déplacements des attaquants
Homme à homme avec Flottement / changement	Système défensif dans lequel chaque joueur à la responsabilité d'un adversaire direct dans un secteur donné et qui change avec un partenaire	Pour répondre aux permutations de poste par les défenseurs : Respect de l'alignement défensif qui permet le changement

	lorsque son adversaire quitte ce secteur.	
Homme à homme stricte	Système défensif qui privilégie la prise en charge et le contrôle d'un adversaire direct quelque soit ces déplacements et sa position	Responsabilisation de chacun interdit les changements de joueurs
Infériorité numérique	jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de moins en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s)	Le jeu en infériorité numérique nécessite des aménagements et fait souvent référence à un " spécial " en attaque.
Intention	Disposition / détermination personnelle du joueur en vue d'une intervention défensive ou offensive	La notion d'intention fait référence à une analyse du jeu partant du joueur et non du système
Intercepter	Agir sur la trajectoire de balle pour se l'approprier	Intention défensive fondamentale qui vise à reconquérir directement la balle
Intervalle	Espace libre défini entre deux défenseurs.	Espace libre défini entre deux défenseurs. Rq : En fonction de la position de l'attaquant face à la défense, on distingue un intervalle externe et un intervalle interne.
Jeu au près	Jeu au contact de l'adversaire dans des espaces réduits	Permet la prise d'intervalle et les tirs à 6m
Jeu dans le secteur	Jeu dans l'espace défini par le poste occupé	Appelé aussi jeu direct
Jeu en fermeture	Organisation motrice défensive visant à interdire l'accès au secteur central	Attitude défensive : appuis décalés avec " jambe intérieure " avancée + orientation des épaules en direction de l'attaquant
Jeu en lecture	Jeu dans lequel le joueur ajuste-adapte* ses actions en fonction des indices repérés dans le jeu de ses partenaires et des adversaires	Favorise l'initiative du joueur. Place la notion d'activité adaptative comme référentiel d'analyse de l'activité
Jeu programmé	Jeu dans lequel le joueur ajuste ses actions aux exigences du système défensif ou offensif retenu	S'oppose généralement à la notion de jeu en lecture, appelé parfois jeu codifié.
Joueur autour	Joueur jouant à l'extérieur du dispositif défensif	Généralement les arrières et les ailiers
Joueur dedans	Joueur jouant à l'intérieur du dispositif défensif	Ce joueur peut être le pivot ou un joueur pénétrant dans le dispositif défensif
Libéro	Joueur N°3 de défense, secteur central, dans une défense 3-2-1 de type Yougoslave	Adaptation défensive spécifique du joueur central à 6m
Mode de jeu	" Comportements les plus souvent repérés chez le joueur selon les compétences acquises, significatifs de ce qui l'organise momentanément. "	Pour le tireur on reconnaît les modes suivants ; percuteur, éviteur, éviteur feinteur, contourneur, traverseur.
Marquage	Prise en charge d'un joueur pour limiter ses possibilités d'actions offensives	

Système Mixte	Système défensif utilisant de façon complémentaire des éléments de la défense homme à homme et de la défense de zone	1 stricte + 5 zone homme-homme face au pb et zone pour les autres
Neutraliser	Action défensive qui permet d'arrêter le porteur de balle en lui interdisant tout débordement et toute transmission. Rq : Si elle est efficace, le jeu s'arrête.	NUMEROTATION DEFENSIVE n.f. Poste défensif numéroté de un à trois de l'extérieur vers l'intérieur sur ½ terrain. Rq : Dans une défense étagée, nous parlons de " défenseur avancé ".
Occupation de l'espace.	Utilisation optimale du terrain pour battre l'adversaire, déterminée par l'occupation des postes en attaque. Rq : S'utilise en attaque comme en défense et fait souvent référence au dispositif écartement/étagement.	
Organisation	. Elle définit les positionnements et les rôles et tâches des joueurs. Rq : On peut l'analyser à partir du dispositif et du système de jeu en attaque et en défense. On parle d'organisation collective ou individuelle.	
OUVERTURE D'ANGLE n.f..	Organisation corporelle qui permet au tireur à l'aile de s'approcher de l'axe central tout en s'écartant du but. Rq : Elle est conditionnée par : la course, l'impulsion, l'orientation de cette impulsion (haut et point de 7m), l'ouverture des épaules, l'éloignement de la balle de l'axe du corps, l'armé et la tenue de balle	
PASSAGE DE BRAS	n.m. Geste technique particulier du porteur de balle visant, au contact de l'adversaire, à éviter celui-ci par un mouvement circulaire du bras permettant le débordement à l'opposé du bras tireur. Rq : Il est associé à un travail d'appui pour se dégager du défenseur (déplacement latéral + profondeur) et à un effacement des épaules.	
PASSE DE RENVERSEMENT n.f.	Passe imprimant un changement de sens à la circulation de la balle. Rq : Généralement utilisé pour l'attaque de défense de zone.	
PASSE DECISIVE	Passe qui amène le réceptionneur en situation de tir face au gardien de but. Rq : Souvent prise en compte dans les statistiques des attaquants en match.	
PASSE ET SUIT n.m	. Le porteur de balle fait une passe au joueur en soutien et enchaîne un déplacement vers ce dernier (suit sa balle).	
PASSE ET VA n.m.	Le porteur de balle fait une passe au joueur en appui et enchaîne un déplacement en profondeur.	
PASSER v.t.	Action de lancer la balle en direction d'un partenaire avec une intention de continuité du jeu. Rq : Prendre en compte le jeu de la défense et l'intention du futur réceptionneur. Elle peut aussi être une simple déviation (1 ou 2 mains).	
PENETRER v.t.	Rentrée de joueur à l'intérieur du dispositif défensif. Rq : Avec ou sans balle.	
PERMUTER v.t.	Déplacement respectif de deux joueurs qui changent d'espace d'attaque ou de poste.	
PETIT JEU n.m.	Jeu dans un espace réduit à forte densité de joueurs. Rq : Jeu groupé. Jeu dans son secteur.	
PHASE n.f	Différentes séquences de jeu définies par la possession ou non de la balle et l'espace de jeu utilisé. Rq : On distingue quatre phases : le repli défensif, la défense placée, la montée de balle et l'attaque placée.	

POSTE n.m.	Joueur qui sort de l'alignement défensif et dont l'espace de jeu se situe devant ce dispositif entre deux lignes. Rq : Participe au réseau d'échange. Relation d'aide au porteur de balle. Favorise le jeu en passe et va, alternance pivot/poste. Ce jeu en poste peut être réalisé par un joueur qui pénètre dans le dispositif défensif.
PRESSER v.t.	Action défensive qui se déroule au contact du porteur de balle pour le contraindre à prendre une décision rapide et de jouer hâtivement. Rq : Intention défensive.
PROFONDEUR n.f.	Jeu ou positionnement dans l'axe du terrain. Rq : On parle de jeu en profondeur ou de relations en profondeur. Jeu en passe et va avec joueur en appui.
PROJET DEFENSIF OU PROJET OFFENSIF n.m.	Mise en œuvre d'une stratégie en rapport avec le potentiel de l'équipe et le jeu développé par l'adversaire. Rq : Atteindre une efficacité optimale par un comportement individuel et collectif adapté au jeu de l'adversaire.
PROTECTION DE LA BALLE n.f.	Action du porteur de balle visant à opposer à l'adversaire le corps ou une partie du corps pour placer la balle hors de portée. Rq : Notion de corps obstacle et d'éloignement de la balle.
PROTECTION DU BUT n.f.	Organisation collective visant à interdire l'accès au tir. Rq : C'est une finalité défensive. Relation entre la gardien de but et les défenseurs pour définir des secteurs de responsabilité par rapport à l'impact du tir.
RAPPORT DE FORCE n.m.	. Interactions entre les initiatives de l'une et de l'autre équipe pour prendre l'avantage. Rq : On distingue un rapport de force favorable ou défavorable. Ce rapport de force peut être collectif ou individuel.
RECEPTION n.f.	attraper la balle suite à une passe d'un partenaire. Rq : On distingue : réception à 2 mains ou 1 main. Elle nécessite une attitude dynamique pour favoriser la prise de balle. On parle " d'attaquer " la balle avec ses jambes et ses bras.
RECUPERATION DE BALLE n.f.	Organisation collective défensive visant à s'approprier la balle rapidement en perturbant le jeu de l'attaquant. Rq : C'est une finalité défensive.
RENVERSER v.t	. Action offensive du porteur de balle qui inverse le sens de la circulation de balle. Rq : Passe de renversement.
REPLI n.m.	organisation collective visant à interdire la passe directe dans le dos des défenseurs, à gêner la progression de la balle voir à la récupérer. Rq : Développer la notion de continuité entre la phase d'attaque et celle de défense (changement de statut) et lier le repli défensif à la mise en place de la défense
RESEAU D'ECHANGES n.m.	Ensemble des possibilités de passes pour le porteur de balle. Rq : On parle d'enrichir le réseau d'échanges.
ROTATION ARRIERE n.f.	Changement de poste entre deux ou plusieurs arrières visant à perturber la répartition défensive et à placer ces joueurs dans le secteur d'efficacité. Rq : Peut être retenue comme le signal d'un départ d'une circulation tactique (enclenchement).
ROUCOULETTE n.f.	Tir dans lequel le joueur imprime un effet rotatif à la balle. Rq : Il peut être avec ou sans rebond.
SAUTER UN RELAIS v.t.	Dans la circulation de balle, éviter un poste de jeu. Rq : Employé pour varier la circulation de balle ou surprendre la défense. Aussi utilisé pour battre les défenses de zone.
SAVOIR FAIRE n.m.	Action motrice adaptée à la situation. Rq : aspect technico-tactique.

SCHEMA TACTIQUE n.m.	Enchaînement d'actions connues par tous les joueurs dont la finalité est déterminée à l'avance. Rq : On l'utilise dans des moments précis du match, par exemple lors d'un jet franc.	
SE DEGAGER v.t.	Se désengager suite à une action offensive en se libérant et se replaçant face à un nouvel espace. Rq : Favorise la continuité du jeu.	
SE DEMARQUER v.t.	Rompre la position de l'alignement par rapport au porteur de balle et au défenseur en se rendant disponible pour recevoir. Rq : Prendre en compte : distance de passe, orientation, course, appel de balle.	
S'ENGAGER	Course dans l'espace libre avec ou sans balle présentant un danger pour l'adversaire.	
SIGNAL n.m	. Elément repérable par l'ensemble des joueurs pour annoncer une action prédéfinie. Rq : La reconnaissance des signaux optimise l'activité des joueurs.	
S'ORIENTER	Recherche d'une posture qui prenne en compte l'ensemble du jeu et facilite les initiatives du joueur.	Rq : En défense, l'orientation est définie par la ligne des épaules et la position des appuis. En attaque, on distingue l'orientation des appuis, des épaules, du regard...
SORTIE DE BALLE	Passe qui fait suite immédiatement à un duel offensif au contact de l'adversaire. Rq : La qualité de cette passe est déterminante pour la continuité du jeu.	
SOUTIEN	m Joueur en attaque situé en arrière d'une ligne parallèle à la ligne de fond et passant par le porteur de balle. Rq : Réceptionneur qui permet le passe et suit. A respecter : distance d'échange, orientation et disponibilité. Permet de maintenir la conservation de la balle.	
STOPPER	Action d'arrêter la progression de l'adversaire direct porteur de balle.	
STRATEGIE	Ensemble des actions interindividuelles et/ou collectives, mises en oeuvre au cours d'une rencontre. Rq : Sa caractéristique consiste à s'adapter tactiquement au jeu de l'adversaire en tenant compte des forces en présence.	
SUBTILISER v.t.	Action qui consiste à enlever la balle de la main de l'attaquant en gardant la main ouverte sans frapper la balle. Rq : on parle de " vol de balles " par exemple dans le dribble (réf. Richardson).	
SUPERIORITE NUMERIQUE n.f.	Jeu avec un ou plusieurs joueur(s) de plus en attaque ou en défense suite à une ou plusieurs exclusion(s). Rq : Surnombre de position à conserver en attaque par un écartement maximal, parvenir à un tir au près dans le secteur central, éviter le un contre un.	
SUSPENSION n.f.	" Tirer en suspension " après une impulsion sans contact avec le sol. Rq : On distingue : impulsion pied d'appel, appel inversé et à deux pieds.	
SYSTEME n.m.	Principes collectifs qui organisent les relations des joueurs en attaque comme en défense. Rq : Système de zone ou homme à homme en défense.	
Système Mixte n.m.	Système défensif utilisant de façon complémentaire des éléments de la défense homme à homme et de la défense de zone. Rq : 1 stricte + 5 zones homme-homme face au porteur de balle et zone pour les autres.	
TACTIQUE n.f	. " La totalité des actions individuelles et collectives des joueurs d'une équipe, organisée et coordonnée rationnellement et d'une façon unitaire, dans les limites du règlement, au but d'obtenir la victoire " Théodoresco.	
TECHNIQUE n.f.	Registre des activités motrices répertoriées au handball	

TIR n.m	. Action de lancer la balle en direction du but avec l'intention de marquer. Rq : C'est la finalité du jeu. Prendre en compte le jeu de la défense et du gardien de but.
TIR A EFFET n.m..	Tir dans lequel le joueur imprime une rotation à la balle. Rq : Rotation verticale, horizontale ou mixte
TIR A L'AMBLE n.m.	Tirer en appui avec la jambe du côté du bras tireur en avant. Rq : Appelé aussi tir dans la foulée.
TIR A REBOND n.m	. Tir dans lequel la balle touche le sol avant de pénétrer dans le but.
TIR COIN COURT n.m	. Par rapport au but, il s'agit de la localisation la plus proche du tireur.
TIR COIN LOING n.m	. Par rapport au but, il s'agit de la localisation la plus éloignée du tireur.
TIR CROISE n.m. TIR EN APPUI n.m. Tir avec les pieds au sol.	Tir dont la trajectoire franchit l'axe central du but en passant devant le gardien de but. Rq : Tir dont la trajectoire est la plus longue.
TIR DECROISE n.m.	Tir dont la trajectoire reste parallèle à l'axe central du but. Rq : Tir dont la trajectoire est la plus courte.
TIR COSTAL n.m	Tir avec un lâcher de balle au niveau de la hanche en appui ou en suspension. Rq : appelé aussi tir à la hanche.
. TIR EN DESAXE	Tir avec une flexion latérale du tronc en franchissant l'axe vertical
TIR HAUT	Tir avec un lâcher de balle au-dessus de la tête.
TIR RECROISE n.m.	Le tireur a franchi l'axe central et réalise un tir croisé.
TRAPEZE n.m.	Disposition de quatre joueurs en attaque qui permet une occupation optimale de l'espace tant en largeur qu'en profondeur (4 postes clés : 2 ailiers et 2 arrières). Rq : Le respect du trapèze permet la conservation de la balle et la continuité du jeu.
ZONE n.f.	Système défensif dans lequel chaque joueur a la responsabilité d'un secteur en fonction du poste occupé par le défenseur dans le dispositif. Rq : Système organisé par rapport à la circulation de balle privilégiant le surnombre défensif côté balle.
ZONE PRESS n.f	. Repli défensif actif organisé suivant les principes d'un système de zone. Rq : On parle aussi de reconstitution de fronts défensifs dans les formes de jeu.
TRIANGLE DES ALIGNEMENTS n.m.	Organisation collective en forme de triangle avec un sommet face au porteur de balle et alignement des partenaires sur les côtés. Rq : Ce triangle se déforme en fonction de la circulation de la balle. Il interdit l'accès du secteur central et repousse la balle vers les ailes (secteur de moindre efficacité).