

# THEORIE HANDBALL POLYVALENCE L1



# 1. ANALYSE HISTORIQUE



# I – Les origines européennes du handball



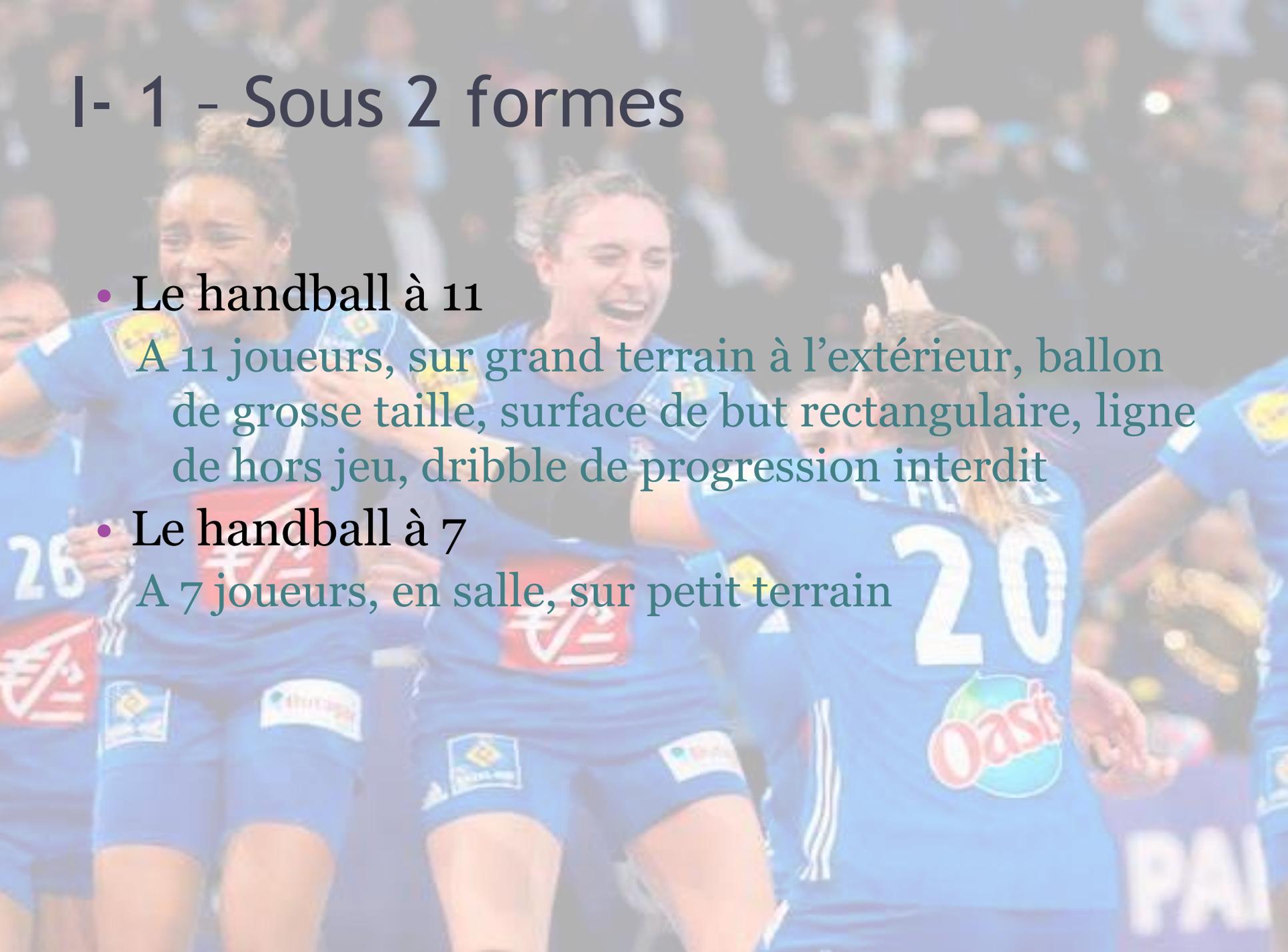
# I- 1 - Sous 2 formes

- **Le handball à 11**

A 11 joueurs, sur grand terrain à l'extérieur, ballon de grosse taille, surface de but rectangulaire, ligne de hors jeu, dribble de progression interdit

- **Le handball à 7**

A 7 joueurs, en salle, sur petit terrain



# I- 2 - Avec 3 influences

- Scandinave : haandbold, sport en salle scolaire, 1898
- Germanique : torball, jeu de « balle au but » féminin, 1915
- Pays du bloc de l'Est : l'Hazena, la cible est un partenaire à qui il faut amener le ballon.

A l'époque, ce sont des sports en complément d'une pratique gymnique

# III – L'évolution paradoxale du Handball



### III- 1- Déclin du handball à 11

- 1966 : 6 nations seulement participeront aux derniers championnats du monde de HB masculin à 11 en Autriche



# III- 3 - Quelques éléments d'explication de cette évolution

- **IMPORTANT**

- L'influence des profs d'EPS  
Interviennent en club et attirent les élèves...
- Politiques et idéologie  
Influence de l'Allemagne
- Economie et médias  
Le palmarès des équipes nationales et l'amélioration des techniques de jeu attirent
- Ethique et règlement  
Techniques et stratégies progressent et modifient l'image du HB

# Historique et palmarès des compétitions



**Jeux olympiques**

- (2008, 2012, 2020)
- (2016)
- (1992)

**Championnat du monde**

- (1995, 2001, 2009, 2011, 2015, 2017)
- (1993)
- (1997, 2003, 2005, 2019)

**Championnat d'Europe**

- (2006, 2010, 2014)
- (2008, 2018)

# Championnat du monde Equipe masculine

## ***/CHAMPIONNAT DU MONDE***

1990 9ème place

1993 Médaille d'argent

1995 Champions du monde

1997 Médaille de bronze

1999 6ème place

2001 Champions du monde

2003 Médaille de bronze

2005 Médaille de bronze

2007 4ème place

2009 Champions du monde

2011 Champions du monde

2013 6ème place

2015 Champions du monde

2017 Champions du monde

2019 Médaille de bronze

2021 4ème place

2023 Médaille d'argent



# Championnat olympique Equipe masculine

## **/JEUX OLYMPIQUES**

1976	<b>Pas de participation</b>		2000	<b>6ème place</b>	
1980	<b>Pas de participation</b>		2004	<b>5ème place</b>	
1984	<b>Pas de participation</b>		2008	<b>Médaille d'or</b>	
1988	<b>Pas de participation</b>		2012	<b>Médaille d'or</b>	
1992	<b>Médaille de bronze</b>		2016	<b>Médaille d'argent</b>	
1996	<b>4ème place</b>		2020	<b>Médaille d'or</b>	

# Equipe de France féminine

## **/JEUX OLYMPIQUES**

1976	Pas de participation	2000	6 <sup>ème</sup> place	
1980	Pas de participation	2004	4 <sup>ème</sup> place	
1984	Pas de participation	2008	5 <sup>ème</sup> place	
1988	Pas de participation	2012	5 <sup>ème</sup> place	
1992	Pas de participation	2016	Médaille d'argent	
1996	Pas de participation	2020	Médaille d'or	

## **/CHAMPIONNAT DU MONDE**

1993	Pas de participation	2009	2 <sup>ème</sup> place	
1995	Pas de participation	2011	2 <sup>ème</sup> place	
1997	10 <sup>ème</sup> place	2013	6 <sup>ème</sup> place	
1999	2 <sup>ème</sup> place	2015	7 <sup>ème</sup> place	
2001	5 <sup>ème</sup> place	2017	Championnes du Monde	
2003	Championnes du Monde	2019	13 <sup>ème</sup> place	
2005	12 <sup>ème</sup> place	2021	2 <sup>ème</sup> place	

# IV – Les règles du jeu



# ANALYSE REGLEMENTAIRE

*Une faute peut être une bonne action*

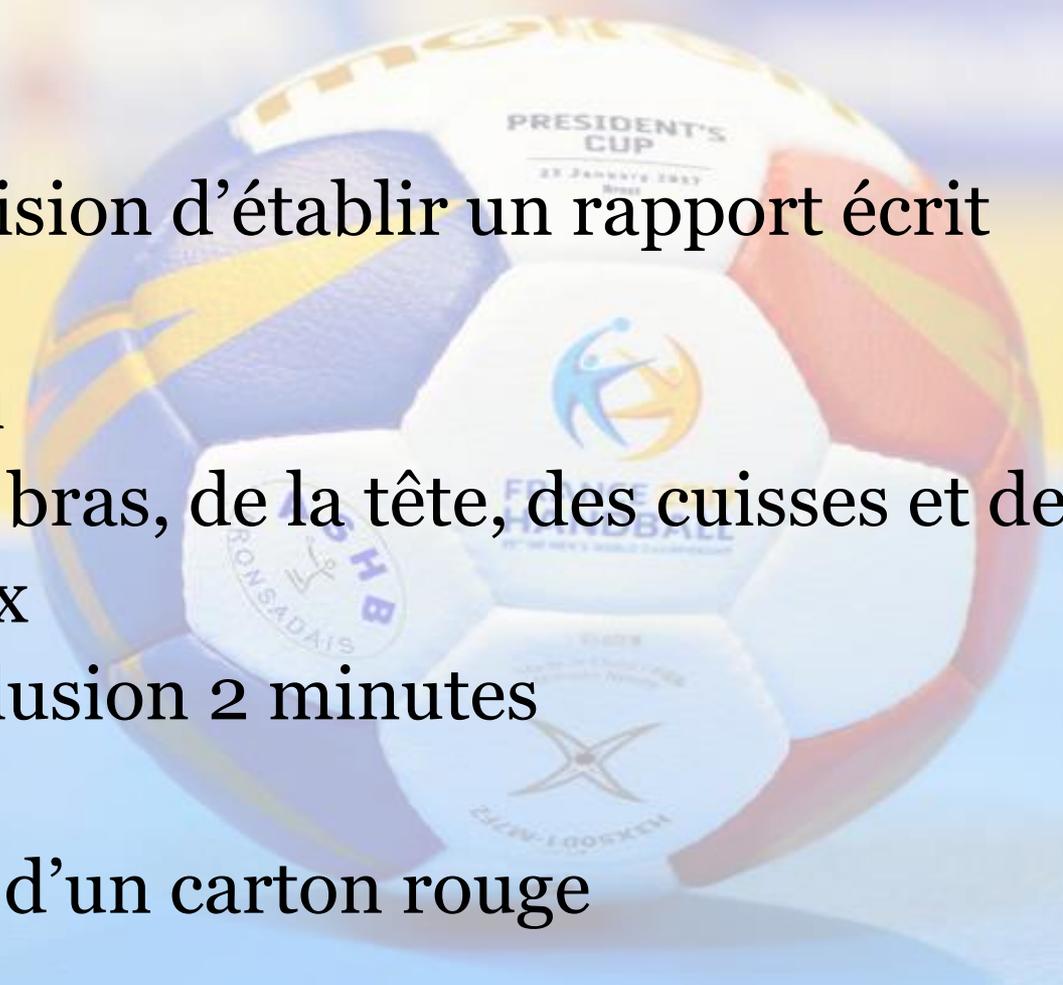


# QUIZZ

1. Combien de temps dure un match de handball adulte ?
2. Combien de joueurs minimum doit-il y avoir sur le terrain pour démarrer un match de handball ?
3. Combien l'officiel de l'équipe a-t-il de temps morts lors d'un match ?
4. Qu'est-ce que le carton bleu ?
5. Doit-on attendre le coup de sifflet de l'arbitre pour exécuter un jet franc ?
6. Vrai ou faux : le ballon doit avoir franchi totalement la ligne de but pour être validé ?
7. Selon la règle liée au maniement du ballon, il est permis de lancer, saisir, arrêter, pousser ou frapper le ballon à l'aide des mains, ... terminer la phrase !
8. Vrai ou Faux : Une sanction personnelle est appliquée lorsqu'un joueur frappe ou arrache le ballon d'un adversaire qu'il tient en mains.
9. Que signifie le geste de l'arbitre ?
10. Un officiel (ou entraîneur) peut-il prendre une sanction personnelle ?
11. Le gardien de but va-t-il être sanctionné ? Si oui par quelle sanction?  
<https://www.facebook.com/PreparationPhysiqueAuHandball/videos/521320145363676/>



# Réponses

1. 2 fois 30 minutes
  2. 5
  3. 3
  4. Décision d'établir un rapport écrit
  5. non
  6. Vrai
  7. Des bras, de la tête, des cuisses et des genoux.
  8. Faux
  9. Exclusion 2 minutes
  10. Oui
  11. Oui d'un carton rouge
- 

# Arbitrage: les fautes et les gestes

GESTE	NOM	Ce qu'il s'est passé sur le terrain pour que l'arbitre fasse ce geste	Ce que les joueurs doivent faire	Ce que fait l'arbitre : le coup de sifflet / les gestes / Par quel arbitre	Le déplacement des arbitres, la reprise du jeu
<b>Les gestes pour informer</b>					
	<b>Remise en jeu (touche)</b>	-Le ballon est sorti du terrain par le côté. -Un défenseur a touché la balle en dernier et elle est sortie par la ligne derrière le but. (jet de coin) - Le ballon a touché le plafond.	Les attaquants doivent prendre la balle et mettre un pied sur la ligne. Le joueur peut faire une passe, ou tirer. Les défenseurs doivent être à 3m.	L'arbitre de champ fait le geste et vérifie que la remise en jeu est faite avec un pied sur la ligne	L'arbitre de champ doit être à un endroit où il voit la remise en jeu.
	<b>Renvois</b>	-La balle a quitté la zone de jeu derrière le but (l'attaquant ou le GB est la dernière personne à l'avoir touché) - L'attaquant à touché la ligne de la surface de but avec la balle en main, ou un joueur est passé par la zone. (et ça a un impacte sur le jeu)	Le gardien doit renvoyer la balle depuis sa zone.	- Pas de coup de sifflet, geste du renvoie fait par l'arbitre de zone  - Un coup de sifflet de plus en plus fort, par l'arbitre de zone 	-L'arbitre de zone fait le geste, et quand le GB a renvoyé la balle, il suit celle-ci. (Il devient arbitre de champ) -L'arbitre de champ court vers l'autre côté tout en regardant le jeu pour aller se positionner en arbitre de zone de l'autre côté.
	<b>Jet franc</b>	- Une faute non irrégulière a été comise -Un défenseur a mis un pied dans la zone de son GB avec la balle en main	Il permet de montrer le sens du jeu. Le jet franc doit être effectué toujours à l'endroit de la faute, mais en dehors des 9m. Les adversaires doivent se trouver à 3m du ballon. Il doit être fait en 3seconde maximum.	1 coup de siffle franc par l'arbitre de champ 	L'arbitre de champ se déplace vers l'endroit de la faute (il peut rester à quelque mètre derrière pour ne pas gêner la remise en jeu, notamment quand c'est à 9m)
	<b>Jet de 7m (pénalty)</b>	Un défenseur fait échouer une occasion manifeste de But (OMB) une OMB c'est lorsque : - un joueur a le ballon au niveau de la surface de but et a la possibilité de tirer si le défenseur ne fait pas cette faute - un joueur court seul vers le but et a la possibilité de tirer si le défenseur ne fait pas cette faute. - Un joueur est prêt à réceptionner le ballon et à aller tirer mais le défenseur fait cette faute. - Le gardien n'est plus dans sa surface et le défenseur fait une faute	Un des attaquants prend la balle et se positionne derrière la ligne des 7m, avec le pied en contact avec le sol. Si il soulève son pied, jet franc pour l'équipe d'adverse et le but n'est pas validé. Tous les autres joueurs doivent être en dehors des 9m. Le gardien ne doit pas dépasser la ligne des 4m (le trait dans la zone)	Un coup de sifflet de moins en moins fort, par l'arbitre de zone. 	Les arbitres courent tous les 2 vers le point de 7m en faisant le gest du jet franc, mais leur bras va vers le sol (montrer le 7m). Lorsque le tireur est en place, l'arbitre de champ se place côté bras du tireur. L'arbitre de zone se place en diagonal derrière la ligne de but.
	<b>Non respect des 3m</b>	Le défenseur est à moins de 3m du ballon	Se mettre à 3m	Coup de sifflet 1 à 3 fois et par l'arbitre de champ. 	L'arbitre de champ se déplace vers les défenseurs qui ne sont pas à 3m et fait le geste.
	<b>Avertissement de jeu passif</b>	Les attaquants font tourner la balle sans intention d'aller tirer. (généralement au bout de plus de 30seconde)	Lorsqu'il y a avertissement, les attaquants doivent aller vers le but et ont 6 passes maximum pour aller tirer. Mais l'arbitre peut décider de valider le jeu passif si les attaquants ne vont pas vers le but durant ses 6 passes. GPS : Si durant l'avertissement de jeu passif, les attaquants tirent sur le Gardien, sur un pote, ou qu'il y a eu une sanction des défenseurs, il n'y a plus d'avertissement, les arbitres baissent la main.	L'arbitre regarde son binôme et ils décident avec un geste codifié (exemple : montrer sa montre), de faire le geste.	Les arbitres restent à leur place.

	<b>Jeu passif</b>	<p>Les arbitres ont fait le geste d'avertissement de jeu passif, et les joueurs ne sont pas aller vers le but au bout des 6 passes.</p>	<p>Les attaquants posent la balle au sol, et doivent aller en défense.</p>	<p>Un coup de sifflet de plus en plus fort, par l'arbitre de champ. Il doit d'abord montrer le sens du jeu, puis faire le geste pour informer.</p> 	<p>L'arbitre de champ devient arbitre de zone. L'arbitre de zone, va à l'endroit où le jeu passif a été sifflé, et devient arbitre de champ.</p>
	<b>But</b>	<p>Le ballon a franchi la ligne du but entièrement.</p>	<p>Ceux qui étaient défenseurs récupèrent la balle et un joueur doit se placer au milieu du terrain avec la balle en main pour faire l'engagement.</p>	<p>2 coups de sifflet normaux, par l'arbitre de zone. L'arbitre de champ fait aussi le geste et le montre à la table.</p>	<p>L'arbitre de zone va à l'endroit de l'engagement (au centre ou au gardien suivant la catégorie). L'arbitre de champ fait le geste de but à la table tout en allant se positionner arbitre de zone de l'autre côté.</p>
	<b>Arrêt du temps de jeu</b>	<p>Un joueur s'est fait mal - L'arbitre veut mettre une sanction - Un joueur veut faire ses lacets - Les arbitres souhaitent se mettre d'accord sur une décision ... (toujours pour la sécurité des joueurs)</p>	<p>Le match est interrompu, les joueurs ne doivent pas jouer avec le ballon.</p>	<p>3 coups de sifflets normaux généralement par l'arbitre de champ. Pour reprendre le jeu, l'arbitre de champ devra demander à la table s'ils sont près en levant la main.</p> 	<p>Le jeu reprendra à l'endroit où il s'est arrêté, avec toujours un arbitre de champ et un de zone.</p>
	<b>Autoriser d'entrer sur le terrain</b>	<p>Un joueur est blessé.</p>	<p>1 ou 2 coachs de ce joueur peuvent rentrer sur le terrain pour voir l'état du joueur blessé. Ils décident s'il peut rester sur le terrain ou s'il préfère le remplacer. Personnes d'autre n'a le droit de rentrer sur le terrain.</p>	<p>Coup de sifflet 3 fois pour arrêter le temps  Les 2 arbitres peuvent faire le geste en direction du banc concerné</p> 	<p>Les arbitres se rassemble et grde un oeil sur le joueur blessé et sur tous les autres joueurs. Ils se concertent avec la table pour reprendre le jeu en sifflant 1 fois.</p>
<b>Fin du match</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les arbitres doivent vérifier avec la tables si toutes les sanctions ont bien été noté sur la feuille de match.</li> <li>- Ils vérifient également le score, puis demande aux coachs de chaque équipe s'il y a des blessés dans leur équipe.</li> <li>- En suite, ils demandent aux coachs de signer la feuille de match, et les arbitrent la signe en dernier.</li> </ul>				

GESTE	NOM	Ce qu'il s'est passé sur le terrain pour que l'arbitre fasse ce geste	Ce que les joueurs doivent faire	Ce que fait l'arbitre : le coup de sifflet / les gestes / Par quel arbitre	Le déplacement des arbitres, la reprise du jeu
<b>Les gestes pour expliquer</b>					
	<b>Marcher ou 3 secondes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur qui a la balle a fait plus de 3 pas</li> <li>- Le joueur reste plus de 3 secondes arrêtés avec la balle en main</li> <li>- Le joueur piétine sur place et fait plus de 3 pas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Le joueur qui a fait marché pause la balle à l'endroit de la faute et se replace en défense.</li> <li>-Les Défenseurs doivent se mettre à 3m.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un coup de sifflet long et de plus en plus fort en indiquant le sens du jeu puis faire le geste pour expliquer.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'arbitre de zone devient arbitre de champ et l'arbitre de champ devient arbitre de zone.</li> <li>- L'arbitre de zone qui devient arbitre de champ va rapidement à l'endroit de la faute en montrant le sens du jeu.</li> </ul>
	<b>Dribble irrégulier</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un joueur dribble, arrête la balle, et redrible</li> <li>- Le ballon dépasse la ligne d'épaule</li> <li>- Un joueur réceptionne mal la balle puis le rattrape et redrible</li> <li>- Le joueur se fait une passe à lui-même</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les attaquants : doivent poser la balle au sol et se placer en défense.</li> <li>- Les défenseurs : Récupèrent la balle à l'endroit de la faute.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un coup de sifflet franc par l'arbitre de champ qui montre la direction du jeu puis le geste du dribble irrégulier.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'arbitre de zone devient arbitre de champ et se positionne rapidement à l'endroit de la faute.</li> <li>- L'arbitre de champ court vite de l'autre côté pour se placer arbitre de zone.</li> </ul>
	<b>Ceinturer / Retenir Pousser</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un joueur a ceinturer, retenu ou pousser un attaquants.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs doivent respecter la faute sifflet par l'arbitre (jet franc ou 7m).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cela dépend de la sanction sportive (jet franc ou 7m) et de la sanction disciplinaire (avertissement, exclusion, ou disqualification).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cela dépend de la faute sifflé.</li> </ul>
	<b>Frapper</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un défenseur a frappé sur la main du porteur de balle pour lui prendre le ballon.</li> <li>- Le défenseur a frapper la main du porteur de balle lorsqu'il était entrain de tirer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les joueurs doivent respecter la faute siffler par l'arbitre (jet franc si pas OMB ou 7m si OMB).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cela dépend de la sanction sportive (jet franc ou 7m) et de la sanction disciplinaire (avertissement, exclusion, ou disqualification).</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cela dépend de la faute sifflé.</li> </ul>
	<b>Faute d'attaquant (passage en force)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-L'attaquant s'est jeté sur le défenseur avec l'épaule. (le défenseur été arrêté)</li> <li>- L'attaquant a mis sa main devant pour trafuter le défenseur, se créer un passage.</li> <li>- Le pivot s'est servi de ses bras ou de ses fesses pour repousser un défenseur et avoir de la place.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'attaquant pose la balle.</li> <li>- Les défenseurs doivent se mettre à 3m.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un coup de sifflet long et de plus en plus fort en indiquant le sens du jeu puis faire le geste pour expliquer.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'arbitre de zone va à la faute en montrant le sens du jeu.</li> <li>- L'arbitre de champ devient arbitre de zone de l'autre côté.</li> </ul>
<b>Fin du match</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les arbitres doivent vérifier avec les tables si toutes les sanctions ont bien été noté sur la feuille de match.</li> <li>- Ils vérifient également le score, puis demande aux coachs de chaque équipe s'il y a des blessés dans leur équipe.</li> <li>- En suite, ils demandent aux coachs de signer la feuille de match, et les arbitrent la signe en dernier.</li> </ul>				

GESTE	NOM	Ce qu'il s'est passé sur le terrain pour que l'arbitre fasse ce geste	Ce que les joueurs doivent faire	Ce que fait l'arbitre : le coup de sifflet / les gestes / Par quel arbitre	Le déplacement des arbitres, la reprise du jeu
<b>Les gestes pour sanctionner</b>					
	<b>Avertissement (carton jaune)</b>	<p>Les 4 critères de décisions pour savoir quelle sanction je met : (ils s'additionnent)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La partie du corps touchée (Tête, jambe, bras...)</li> <li>- L'intensité de la faute (la force, vitesse...)</li> <li>- La position du défenseur (sur le côté, derrière)</li> <li>- La conséquence sur le joueur qui a subi la faute</li> </ul> <p>Exemple : Pour les fautes suivantes, vérifier les 4 critères : Plus il y a de critères rempli, plus la sanction sera forte.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur sanctionné se repositionne à 3m du ballon.</li> <li>- 1 avertissement par joueur</li> <li>- 3 avertissements par équipe</li> <li>- 1 avertissement pour tous les officiels.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Un coup de sifflet, faire le geste de la faute comise, et montrer le joueur fautif en levant le carton.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La plupart du temps le sens du jeu reste le même, donc les arbitres ne changent pas de place.</li> <li>- L'arbitre de champ va montrer l'endroit de la faute et met le carton au joueur fautif.</li> <li>- Arrêter le temps si il y a un joueur blessé ou que le fait que le temps défile a une incidence sur le match.</li> <li>- Il vérifie que la table a bien noté l'information du numéro du joueur.</li> <li>- Ressifer l'engagement si le temps a été arrêté.</li> </ul>
	<b>Exclusion (2 minutes)</b>	<p><b>Exclusion :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Maintenir fortement l'adversaire et le projeter contre le sol</li> <li>- Barrer le chemin de l'adversaire avec les bras, les mains, ou les jambes.</li> <li>- faire une action agressive pour barrer la route de l'adversaire (un coup de coude...)</li> <li>- Accrocher le bras par derrière, ceinturer, retenir l'adversaire par le maillot.</li> <li>- pousser l'adversaire dans le dos et lu faire perdre l'équilibre.</li> <li>- Le joueur n'a pas poser le ballon à l'endroit de la faute</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur sanctionné sort du terrain par la zone approprié (entre le milieu du terrain et le petit pointillé jaune en face du banc)</li> <li>- A la 3ieme exclusion, disqualification (carton rouge)</li> <li>- Le joueur qui le remblacera pourra rentrer qu'au bout de 2min.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'arbitre arrête le temps avec 3 coups de sifflet.</li> <li>- Puis il resiffle une fois en montrant le joueur fautif.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La plupart du temps le sens du jeu reste le même, donc les arbitres ne changent pas de place.</li> <li>- L'arbitre de champ va montrer l'endroit de la faute, et suis du regard le joueur fautif jusqu'à ce qu'il sorte pour voir si il sort au bon endroit.</li> <li>- Il vérifie que la table a bien noté l'information du numéro du joueur, et demande à la table si elle est prête a redémarrer en levant la main.</li> <li>- Ressifer l'engagement.</li> </ul>
	<b>Disqualification (carton rouge)</b>	<p><b>Disqualification :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lancer violement le ballon contre l'adversaire</li> <li>- Mettre un coup volontairement (une claque, un coup de pied...)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le joueur sanctionné doit quitter la zone de jeu et ne doit plus avoir de contact avec son équipe (il va dans les tribunes).</li> <li>- Son équipe est privée d'un autre joueur pendant 2 min.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- L'arbitre arrête le temps avec 3 coups de sifflet.</li> <li>- Puis il resiffle une fois en montrant le joueur fautif.</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>- La plupart du temps le sens du jeu reste le même, donc les arbitres ne changent pas de place.</li> <li>- L'arbitre de champ va montrer l'endroit de la faute, et suis du regard le joueur fautif jusqu'à ce qu'il aille dans les tribune.</li> <li>- Il vérifie que la table ai bien noté l'information du numéro du joueur, et demande à la table si elle est prête a redémarrer en levant la main.</li> <li>- Ressifer l'engagement.</li> </ul>
<b>Fin du match</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Les arbitres doivent vérifier avec la tables si toutes les sanctions ont bien été noté sur la feuille de match.</li> <li>- Ils vérifient également le score, puis demande aux coachs de chaque équipe s'il y a des blessés dans leur équipe.</li> <li>- En suite, ils demandent aux coachs de signer la feuille de match, et les arbitrent la signe en dernier.</li> </ul>				

## IV-1- Possibilités de marque

- Le ballon doit franchir entièrement l'espace vertical délimité par les poteaux et la ligne de but.
- Après un but, il y a engagement : le porteur de balle a un pied sur la ligne médiane à + ou - 1,5 m du centre et les défenseurs sont à 3 mètres du ballon.
- Au coup de sifflet de l'arbitre : passe ou tir dans les 3 sec., les attaquants peuvent passer la ligne médiane dès le coup de sifflet.

## IV-2- Possibilités spatiales

- Espace délimité par les lignes jaunes
- Ligne des 6 mètres définit la surface de but et les 9 mètres définit la ligne de jet franc et aucun attaquant ne peut se situer à l'intérieur sur le jet franc.
- Les joueurs peuvent être en extension au dessus de la surface de but, y retomber sans tenir le ballon. Pénétration involontaire sans en tirer d'avantage, pas de faute sifflée. Si un défenseur déjoue une occasion manifeste de but, l'arbitre siffle un jet de 7 m.
- La remise en jeu : touche ou jet de coin d'exécute avec un pied sur la ligne
- Le renvoi : quand le ballon est touché par un attaquant ou le GB, le renvoi est exécuté sans siffler de n'importe où de la surface de but par le GB uniquement.
- La ligne de 4m ne doit pas être dépassée par le GB lors d'un jet de 7m.

## IV-3- Les possibilités d'affrontement et de coopération

- Jeu passif : la circulation du ballon doit prouver la volonté d'attaquer la cible adverse ou tenter le tir, sinon il y a jet franc contre l'attaque.
- Corps obstacle (attaquant ou défenseur) sur le déplacement d'un porteur de balle ou d'un non porteur est autorisé. Les bras et les mains ne servent qu'à saisir le ballon. Le contact est permis et limité (contrôle sur l'adversaire, bras fléchis).
- L'équipe se compose de 14 joueurs (12 en amateurs) sur la feuille de match, 7 joueurs sur le terrain
- Les changements sont illimités et s'effectuent dans la zone prévue à cet effet et le joueur doit sortir avant que le remplaçant n'entre. Sinon = exclusion + jet franc.

## IV-4- Les possibilités de maniement du ballon

- Tenue limitée (3 sec.) dans le temps et l'espace (3 pas ou 4 appuis, empreintes).
- Progression en dribble réglementée : après un rebond, dès que le ballon est contrôlé, il ne peut plus dribbler
- On peut lancer, frapper ou faire rouler, pousser, saisir, arrêter le ballon avec : mains, poings, bras, têtes, tronc, cuisses et genoux.

# V – Les réparations de fautes



# V- Les réparations de fautes

- L'exécution des jets : à l'endroit de la faute (ou sur la ligne), un pied au sol tant que le ballon n'a pas quitté la main, défenseurs à 3 mètres, sans coup de sifflet et peut être une passe ou un tir.
- Le jet franc est sifflé pour réparer toutes les fautes au règlement sans occasion manifeste de but.
- Le jet de 7 mètres est sifflé uniquement pour toute occasion manifeste de but.

# VI – Les sanctions



# VI- Les sanctions

- ***L'avertissement***

(carton jaune : 1/joueur et 3/équipe) pour irrégularité ou attitude antisportive.

- ***L'exclusion***

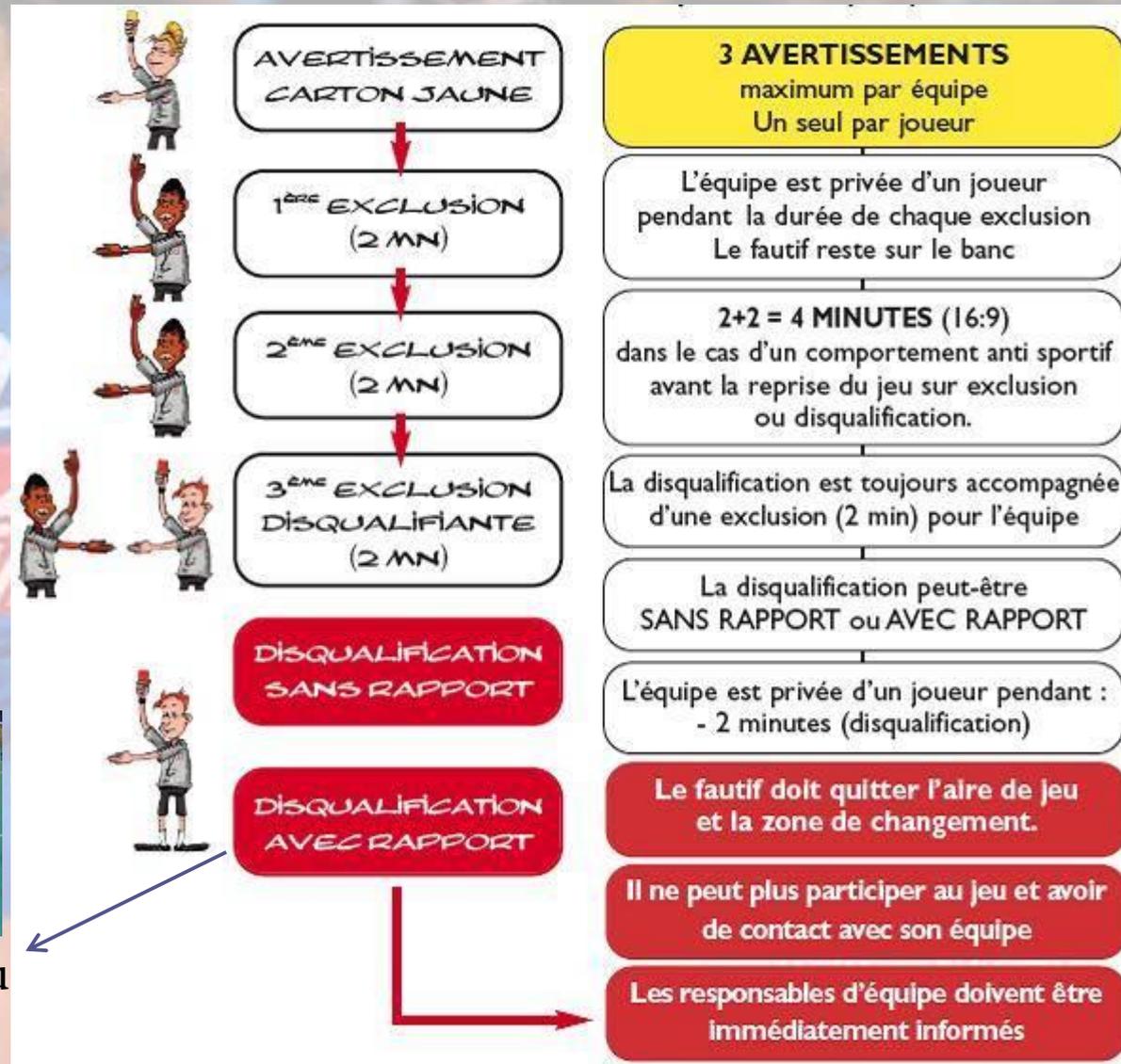
(2 min), pour irrégularité ou changement irrégulier ou attitude antisportive répétés. La 3ème exclusion entraîne la disqualification, si officiel exclu = 1 joueur sort pendant 2 mn à sa place. Un joueur peut aussi prendre 2 min + 2 min au même moment.

- ***La disqualification***

(carton rouge, et quitter la zone de jeu) pour 3ème exclusion, attitude antisportive grossière, irrégularité représentant un risque physique, voie de fait d'un officiel ou d'un joueur hors du temps de jeu.

- Attention, 1 joueur peut-être sanctionné une 2ème fois pendant sa sanction (2 mn en + ou disqualification !) + tout le banc des remplaçants peut se prendre 2 mn et c'est 1 joueur qui sort du terrain !

# VI - Les sanctions



= carton bleu

En résumé,  
le handball éducatif et fairplay !



# VII- Règles fondamentales

- Une cible à atteindre, gardée par un GB, dans une zone interdite.
- Ballon joué à la main
- Progression en dribble (reprise de dribble sanctionnée) ou limitée à 3 pas....
- Stopper la progression par barrage, les mains servent à saisir le ballon....sauf dans certains cas (toucher / courir)
- En fait, il faut veiller à l'égalité du rapport de force !...
- Toutes les autres caractéristiques du jeu peuvent être des variables didactiques (pour simplifier ou complexifier)

# VII – L'évolution du jeu



# VIII- L'évolution du jeu

Évolution des règles vers un jeu de plus en plus rapide et plus spectaculaire :

- 1956 : Autorisation du dribbling.
- 1962 : refus de jeu
- 1964 : Le jet-franc et les remises en jeu ne sont plus sifflés.
- 1973: La remise en jeu (touche) n'est plus à faire obligatoirement à 2 mains.
- 1981 : Extension de la notion de refus de jeu à celle de jeu passif. L'équipe en attaque doit enchaîner vers le but d'autant plus vite que l'attaque dure. Une attaque impuissante se verra sanctionnée.
- 1985 : Lors d'un coup de sifflet contre l'équipe en possession de la balle, le joueur qui possède le ballon doit immédiatement le poser par terre ou le laisser tomber sans appuyer ou diriger son geste.
- Toute infraction est sanctionnée par une exclusion.
- 1997 : Engagement rapide après un but.
- 2001 : Relance du gardien à + ou - 3 mètres + Protection du porteur de balle / duel avec le GB
- Evolutions grâce aux trouvailles techniques (jeu de transition, effets de ballons, kung-fu) pour gagner le rapport de force.

# ANALYSE DIDACTIQUE

*Une faute peut être une bonne action*



# Mise en situation

Les binômes qui ont travaillé sur le sujet vont rendre compte de leurs recherches.

Le public doit élire la meilleure définition de :

- Logique interne du HB ?
- Caractéristiques du HB ?
- Spécificités du HB par rapport aux autres sports-co ?
- Les différentes phases de jeu ?
- Un système de jeu ?
- Un dispositif de jeu ?

# I- Définitions

- Activité d'opposition et de coopération qui se joue dans un espace interpénétré, et un cadre réglementaire, dont le but est d'atteindre par un lancer manuel de ballon une cible verticale gardée et mise à distance.
- **C'est 1 compétition entre 2 équipes qui luttent incessamment pour disposer du ballon et marquer plus de** buts que l'adversaire. Donc dans toutes les situations du jeu, il y a de l'opposition et de la coopération.
- Le HB est un jeu d'affrontement collectif médié par un B, où l'activité de démarquage (ou d'évitement) est constante voire vitale. Le HB sollicite l'action d'un groupe sur lui-même en interaction avec un autre groupe, pour atteindre une cible verticale (gardée par un GB, et située dans une zone réservée) plus souvent que l'adversaire dans des conditions spécifiques de jeu.

## II- Problème fondamental

- Résoudre en acte, à plusieurs, des problèmes peu ou pas prévus pour assumer dans la même action, l'attaque de la cible adverse et la défense de sa propre cible...
- Les contradictions :
  - Coopérer/s'opposer,
  - Action individuelle/action collective,
  - Continuité/rupture d'une action.

# III- Les enjeux de formation

## **Enjeu socio-culturel :**

- La performance des équipes nationales;- Le nombre des licenciés;- La place du handball dans l'espace des sports (Pociello, 1981);- Répartition assez homogène sur le territoire.

## **Enjeu éducatif :**

- Vivre l'appartenance au groupe - participer à l'élaboration du projet collectif (coopération) ; en effet c'est un **jeu de coopération donc les choix et les actions du joueur doivent être cohérents avec le projet offensif ou défensif** de l'équipe. – respect des règles et des autres

## **Enjeu éthique :**

- Respect des règles sinon réprimer tout acte d'antijeu et toute irrégularité grossière = sanctions progressives disciplinaires.

## **Enjeu lié au problème fondamental :**

- En sports collectifs, le problème fondamental consiste à «résoudre en acte, à plusieurs et simultanément, des cascades de problèmes non prévus a priori tant dans leur ordre d'apparition, leur fréquence et leur complexité, pour assumer contradictoirement la progression et/ou la conservation de la balle en phase offensive, la récupération de la balle et/ou la protection de sa cible en phase défensive.». [inspirée de Metzler (1987, 144)]

**Pour résoudre les successions de problèmes et faire basculer le rapport de force en faveur de son équipe = Acquisition de conduites motrices décisionnelles**

**Jeu rapide de démarquage où il y a une succession de duels à gagner = Acquisition d'une motricité spécifique au handball correspondant aux possibilités règlementaires données au PdeB, au Def. et aux caractéristiques de la cible et du ballon.**

# IV- Les caractéristiques du handball

Le système de contraintes permanentes est constitué de :

- Les conditions de marque : le ballon franchit entièrement le plan frontal de la cible ( $6\text{m}^2$ ), protégée par un gardien. 1 but = 1 point. (Système de marque et type de cible)
- Les caractéristiques de l'aire de jeu : milieu stable,  $40\text{m.}/20\text{m.}$ , espaces interpénétrés, la cible se trouve dans 1 zone réservée au gardien de but.
- Les conditions de l'égalité des chances : corps obstacle au déplacement de l'adversaire, tenue du ballon à une main et progression avec le ballon limitée, possibilité de contrôler son adversaire avec les mains. Droit des joueurs entre eux.
- La pression temporelle : toutes les règles qui limitent le temps d'action et la pression temporelle exercée par les adversaires. Ceci influence les droits de joueurs.

# Mise en situation

Tentez de définir :

Combien y a-t-il eu de buts sur contre-attaque ?

Combien de 7m ont été sifflé(s) ?

Combien de buts à 9m ?

Combien de buts à 6m ?

Combien d'interception et/ou récupération de balles ?

Comment défendent les blancs au début de la vidéo ?

Comment défendent les blancs à la fin de la vidéo ?

# V- Opposition et rapport de force

- **A l'origine des actions des joueurs. Il y a des principes opérationnels (lois) qui sous-tendent les rapports d'opposition et de coopération entre les joueurs.**
- Ils peuvent s'énoncer en tenant compte du contexte de rapport de force comme dans ce tableau :

En ATTAQUE (en coopérant)	En DEFENSE (en s'opposant)
<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Faire progresser le ballon vers la cible adverse</u></li><li>• <u>Conserver le ballon</u></li><li>• <u>Se mettre en situation favorable de tir</u><ul style="list-style-type: none"><li>○ Jouer en mouvement</li><li>○ Utiliser et/ou créer des espaces libres</li><li>○ Gagner le duel avec son adversaire direct</li></ul></li><li>• <u>Marquer</u><ul style="list-style-type: none"><li>○ Tirer/viser</li><li>○ Gagner le duel avec le GB.</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <u>Gêner la progression du ballon</u><ul style="list-style-type: none"><li>○ Stopper le pdb</li><li>○ Se replier entre l'adversaire et la cible</li></ul></li><li>• <u>Récupérer le ballon le plus tôt possible</u></li><li>• <u>Protéger sa cible</u><ul style="list-style-type: none"><li>○ Intercepter le ballon</li><li>○ Stopper le porteur de balle</li><li>○ Gêner les actions de son adversaire direct</li><li>○ Dissuader la passe</li><li>○ Contrer le tir</li><li>○ Aider son partenaire proche</li></ul></li></ul>



# En attaque:

## Porteur de balle:

- **Crédit d'action:** Tirer, Passer, Dribbler
- Faire un duel: cf actions offensives (1vs1, kung fu, ...)

## Non Porteur de balle:

- Se démarquer: en appui/ en soutien
- Ecarter le jeu





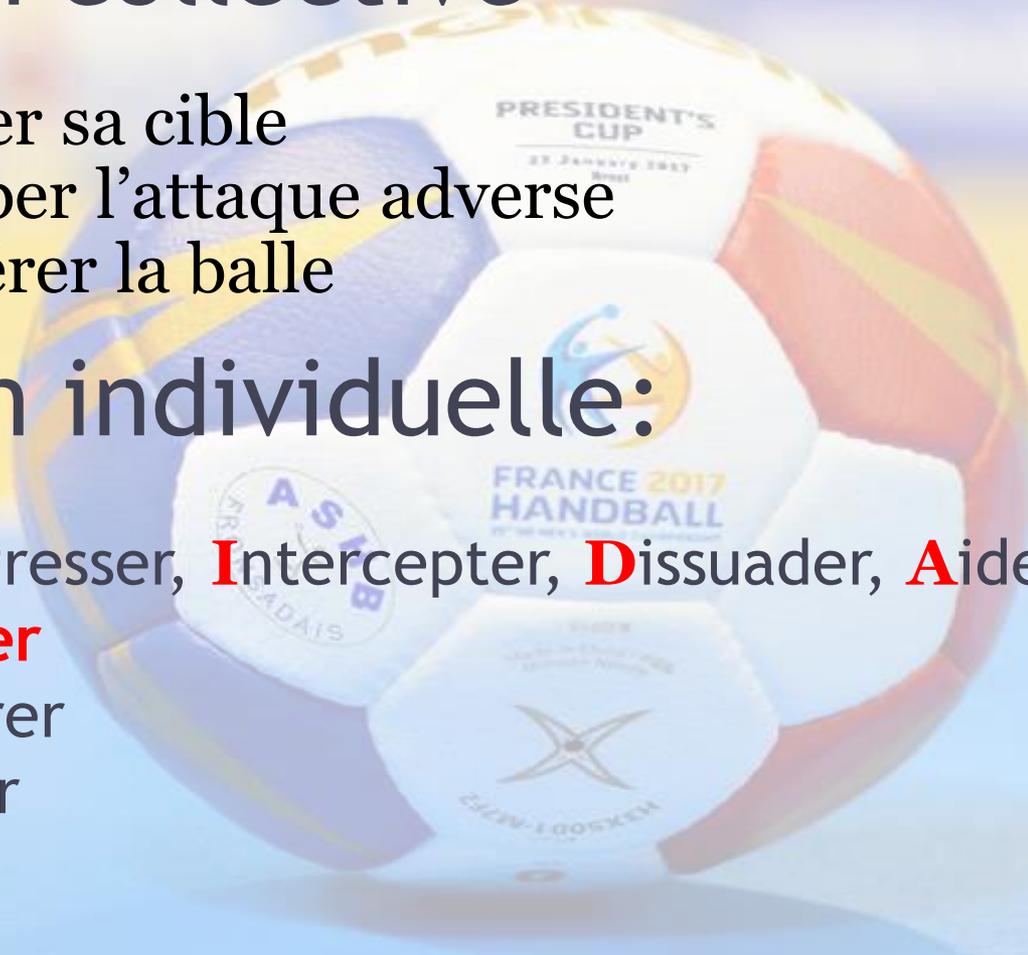
# En défense:

## Action collective

- Protéger sa cible
- Perturber l'attaque adverse
- Récupérer la balle

## Action individuelle:

- **PIDA:** **P**resser, **I**ntercepter, **D**issuader, **A**ider
- **Harceler**
- Excentrer
- Changer
- Replier



# Rapport de force

- Ce qui donne le sens à l'opposition c'est le ballon et la cible.
- Le rapport de force est toujours entrain de changer (SPIRALE) car chacune des 2 équipes essaie de le faire basculer en sa faveur.
- Quelles sont les attitudes et intentions en défense ?

ATTAQUE		DEFENSE	
Progresser vers la cible et marquer	Conserver le ballon	Récupérer le ballon	Protéger sa cible
Intention offensive	Attitude défensive	Attitude offensive	Attitude défensive



# V- 1- Des indices permettant de juger l'état du rapport de force

- Le surnombre (ou infériorité numérique)
- L'espace occupé collectivement = Densité de joueurs = jeu de marquage / démarquage jouer dans les grands espaces (faible densité)
- Les espaces libres (devant ou derrière, couloir de jeu direct et zone favorable de tir dans espace effectif de marque)
- Vitesse et orientation des déplacements des autres joueurs
- La distance à la cible
- L'accélération
- Capital d'actions du porteur de balle
- Ligne d'avantage (épaule) sur le défenseur direct.
- Le ballon / cible
- L'ensemble " GB/cible "
- Couple " PB/adversaire direct "
- Les autres couples d'adversaires
- L'ensemble " tireur/B. "
- Le couple " tireur/GB.
- Le couple " tireur/défenseur direct "

# V- 2- Actions défensives et offensives pour gagner le rapport de force

Actions offensives	Actions défensives
<ul style="list-style-type: none"><li>•Etager et écarter l'espace effectif de jeu grâce à l'occupation permanente des 4 postes clés</li><li>•Circulation rapide et précise du ballon pour prendre de vitesse le défenseur (renversement, décalage, saut de poste)</li><li>•Circulation des joueurs entre les défenseurs (intervalle ou entre 2 lignes avec joueur d'appui) ou changeant de secteur (croisé)</li><li>•Aide d'un ou 2 joueurs dedans (blocs et écrans)</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>•Faire barrage = fermer les espaces : protéger l'axe central et excentrer les adversaires.</li><li>•Circulation des joueurs = homme à homme ou zone = changement ou glissement</li><li>•Intercepter le ballon</li></ul>

# Faire basculer le rapport de force en ATTAQUE

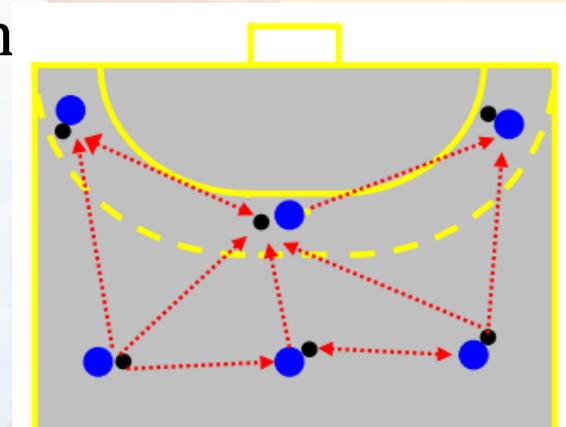
Pour faire basculer le rapport de force en sa faveur, il faut respecter quelques **principes fondamentaux en attaque**:

## **L'occupation de l'espace:**

- En **écartement** (largeur) et en **étagement** (profondeur)
- **Espace de jeu effectif** plus im  
**réseau**  
**d'échange** plus grand

## **Le trapèze de jeu:**

- **2 ailiers et 2 arrières**



# Faire basculer le rapport de force:

## Jeu en gagne terrain

### Les possibilités de jeu:

- Contre-attaque
- Montée de balle
- Jeu de transition

### Les formes de jeu:

- **Appui**: joueur démarqué en avant du PB
- **Soutien**: joueur démarqué derrière le PB

### Les actions offensives:

- **Courses variées**
- **Passe-et-va**
- **Changement de secteur**



# Faire basculer le rapport de force:

## Attaque Placée

### Les possibilités de jeu:

- Créer et exploiter un **intervalle** pour aller au but
- Mettre un joueur en situation favorable pour **tirer au-dessus de la défense**

### Les formes de jeu:

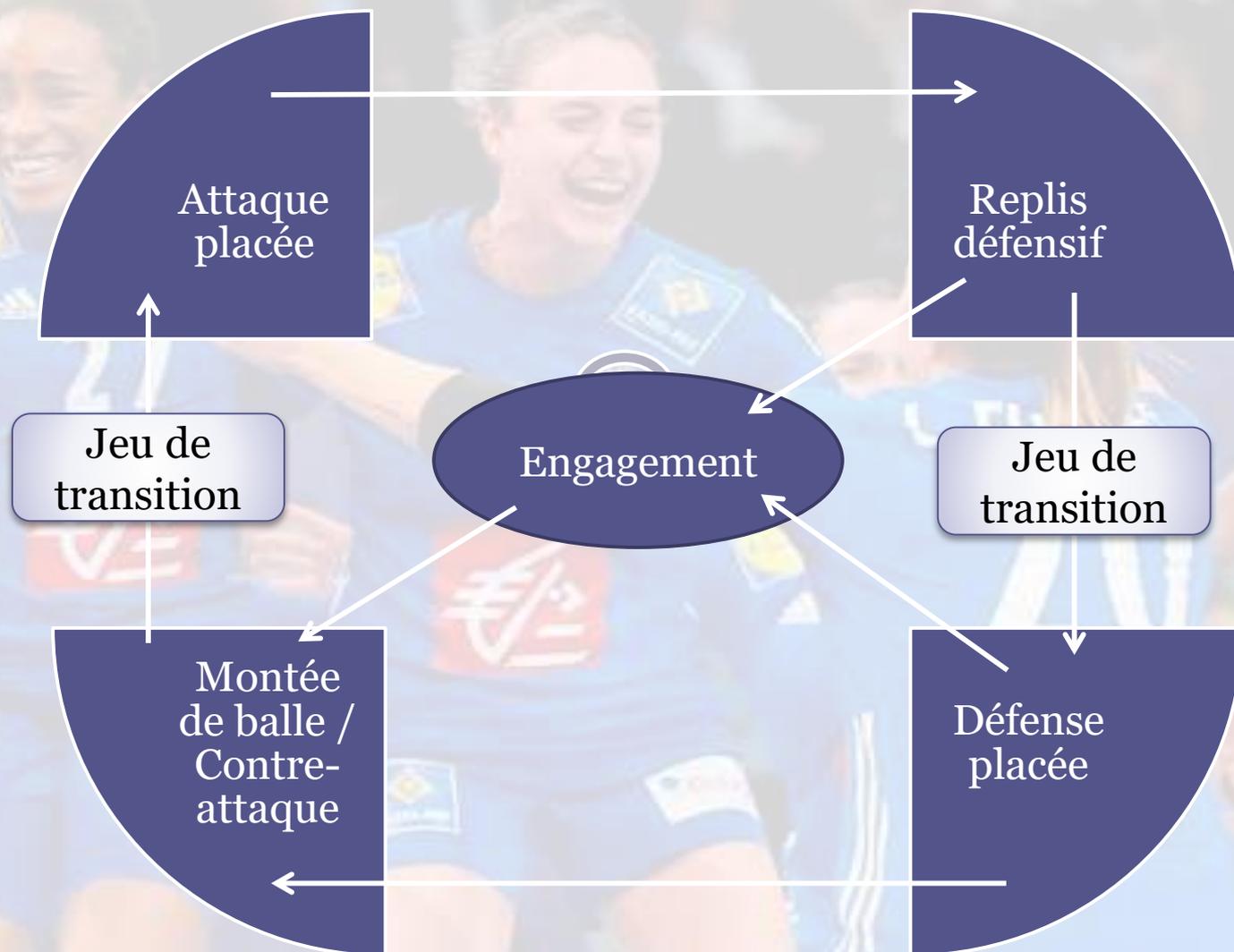
- **Jeu direct:** prise de vitesse dans l'intervalle ou 1 vs 1
- **Jeu indirect:** jeu avec croisés, changement de secteurs, combinaisons complexes...

### Les actions offensives:

- **Engagement, désengagement, réengagement**
- **Appel de balle** face à l'espace libre
- **Rééquilibration** en cas de changement de secteur d'un partenaire
- **Combinaisons avec le pivot:** bloc, bloc-remise, écran...
- **Combinaisons:** croisés, rentrée deuxième pivot...



# VI - Les différentes phases de jeu



# Les phases de jeu

Contre-  
Attaque

**Passe directe** du GB à un joueur de champ (dans le dos du repli défensif) qui se retrouve en **situation de tir**

Montée  
de  
balle

Progression **rapide** et **collective** de la balle vers le but pour **battre le repli défensif**

Jeu de  
transition

Phase de jeu **après** échec de la CA ou MB et **avant** l'organisation de la défense adverse

Attaque  
placée

Les attaquants sont **répartis sur les postes de jeu**, face à une **défense replacée** autour de sa zone

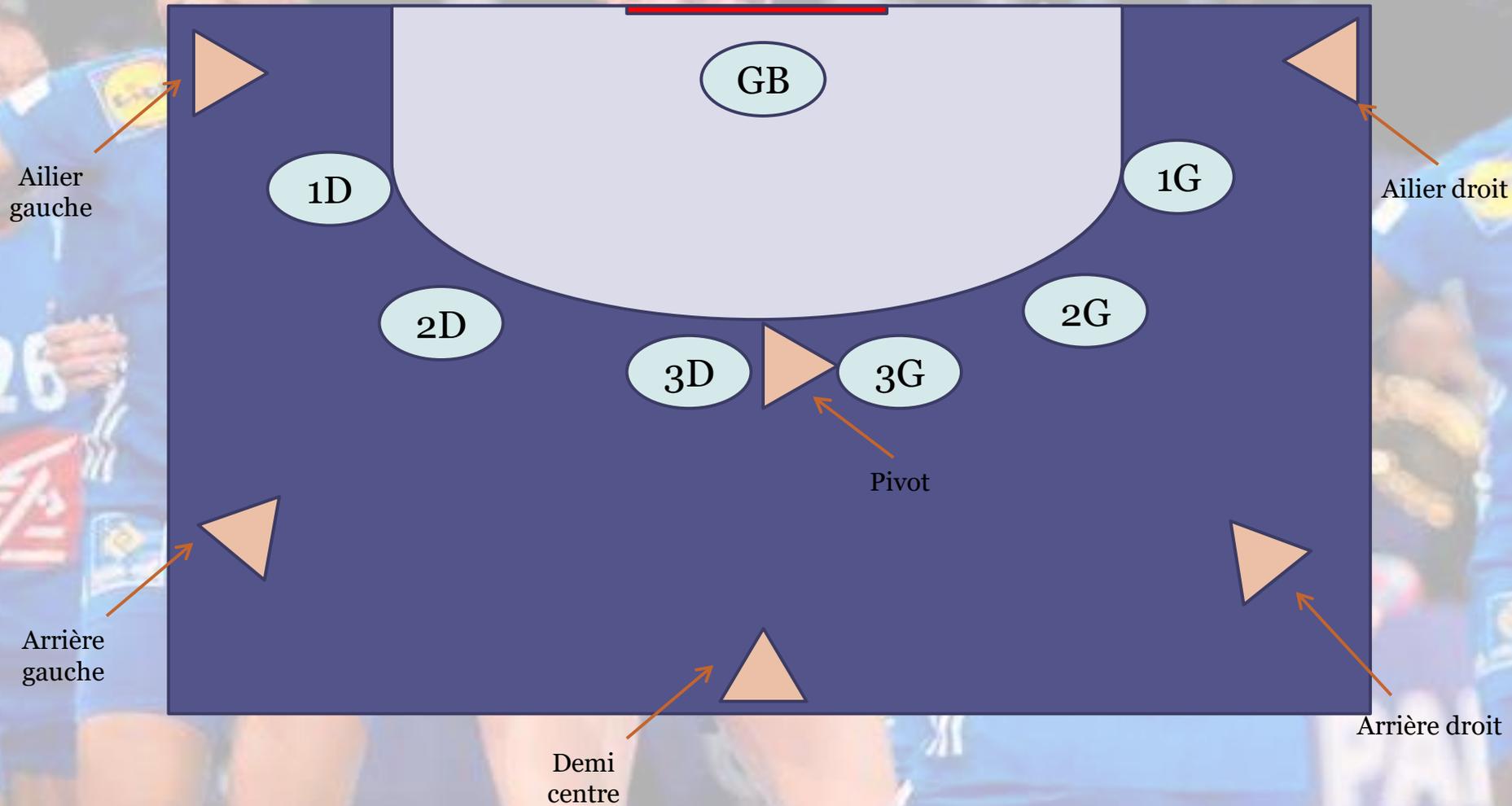
Repli  
défensif

**Changement de statut** d'attaquant à défenseur.  
Organisation collective pour **interdire la passe**, **gêner la progression de la balle** ou la **recupérer**

Défense  
placée

**Joueurs organisés** autour de la zone avec un **placement géographique** et des **intentions défensives** déterminés à l'avance

# VII - LES POSTES CLÉS, JEU AU POSTE, SYSTEMES et DISPOSITIFS





# Systeme et Dispositif

- **Dispositif:** C'est le déplacement sur le terrain des joueurs. C'est l'organisation géographique de l'équipe. Les principaux dispositifs : 0-6, 1-5, 3-2-1, 2-4, 3-3. Le dispositif est toujours annoncé en France en se positionnant au centre (face au but) et en annonçant les différentes lignes composant le dispositif. Défense Alignée VS Défense Etagée
- **Systeme:** C'est la façon dont le dispositif vit. Ce sont les principes collectifs qui organisent les joueurs. En défense, deux grands systèmes sont identifiés : le système **zone** , le système dit **homme à homme et le système Mixte**.

## Synthèse des repères fondamentaux en défense

	Zone	Homme à Homme
1	Ballon	Adversaire direct
2	Partenaires	Ballon
3	Adversaire direct	Partenaires

**Le système Mixte :** Si ces deux systèmes sont parfaitement définis, il existe dans la pratique des défenses utilisant un peu de chaque système pour établir un mode mixte. On choisit une défense d'homme à homme dans les secteurs d'aile (et pivot suivant le dispositif) et une défense zone dans le secteur central.

# L'EVOLUTION DES PRATIQUES

*Le handball se divertit et se spécialise*



# Le hand à 4



La pratique du hand à 4 répond à plusieurs objectifs /

1. Rajeunir la pratique du handball traditionnel pour un public pré-ado, ado (9-15 ans) en proposant un handball « urbain » facile à mettre en place avec un matériel simple à utiliser
2. Améliorer la gestion des effectifs et des contraintes des espaces d'évolution rencontrés dans les mondes scolaire et fédéral
3. Organiser des rencontres à effectif réduit
4. Proposer une pratique ludique adaptée pour la découverte du handball notamment dans une activité pour des adultes non-handballeurs

Il se joue sur un terrain de handball 40mx20m sur 3 terrains (20mx13m). La mixité des pratiquants tant par sexe que par compétences est un point fort de cette activité.





# PRÉSENTATION DE L'ACTIVITÉ "HAND À 4"

Le Hand à 4 est une forme de pratique issue de l'activité sociale de référence qu'est le Handball à 7. Nous y retrouverons l'ensemble des bases fondamentales permettant de faire vivre "une tranche de vie de handballeur\*".

## Le pratiquant y retrouvera :

- Une cible à attaquer et à défendre.
- Des cibles protégées par des gardiens de but et un espace qui leur est dédié (la zone).
- Un jeu à la main avec ballon de taille adaptée.
- La présence d'adversaires.
- La présence de partenaires.
- Différents rôles à jouer.

## 1 LES INTÉRÊTS DU "HAND À 4"

Le Hand à 4 (3 joueurs de champ + 1 gardien de but) présente de nombreux intérêts et sa pratique, en milieu scolaire et en club, devra permettre de :

- Faciliter la gestion d'un grand nombre de joueurs et d'élèves (jusqu'à 30).
- Moduler les formes de "groupements" sur différents terrains (groupement/typologie de niveaux, de besoins...).
- Gérer les hétérogénéités : sexe, rapport de force, niveau de jeu.
- Favoriser une activité rapide pour tous du fait des effectifs réduits.
- Placer les joueurs dans des rôles sociaux multiples (arbitre, chronométreur, coach et observateur).
- Trouver des aménagements facilitant l'expression individuelle et/ou collective.
- Proposer des aménagements en réponse aux besoins du joueur.

Les différents rôles moteurs et sociaux, vécus le plus souvent grâce à la multiplication des temps et des espaces de jeu, permettent aux joueurs de pouvoir éprouver différentes responsabilités. Il leur faudra assumer les décisions prises individuellement et/ou collectivement en tant que joueur, arbitre ou coach.

Le Hand à 4 favorise la formation à l'autonomie des joueurs en les rendant tous acteurs lors des séances. Ceci doit leur permettre d'atteindre leur plus haut niveau de compétences décisionnelles, motrices et sociales afin de les mettre au service du projet collectif : le gain de la rencontre.

Enfin, appréhender la gestion des aménagements participant au mieux vivre ensemble en permettant :

- De mieux appréhender la mixité au sein du groupe.
- De viser les principes d'égalité filles/garçons.
- De permettre à chacune et chacun d'accéder aux mêmes chances de réussite.



\* PORTES M. "Nouveaux programmes d'EPS et rénovation des pratiques". Revue EPS, 278, 27-30.1999. "La formation initiale des joueurs et joueuses en questions", FFHandball.

## 2 GESTION DE L'HÉTÉROGÉNÉITÉ

Le Hand à 4 permet de créer des groupes de besoins et de niveau grâce à la gestion des rapports de force facilitant l'expression de tous.

Cet aménagement est proposé à titre indicatif. La forme des zones varie en fonction des moyens, du matériel et/ou des visées techniques du moment.

De la même façon, les situations proposées pour chacun des trois niveaux sont à titre d'exemple.

Chaque intervenant garde la liberté d'adapter le dispositif humain et matériel en fonction de ses besoins.

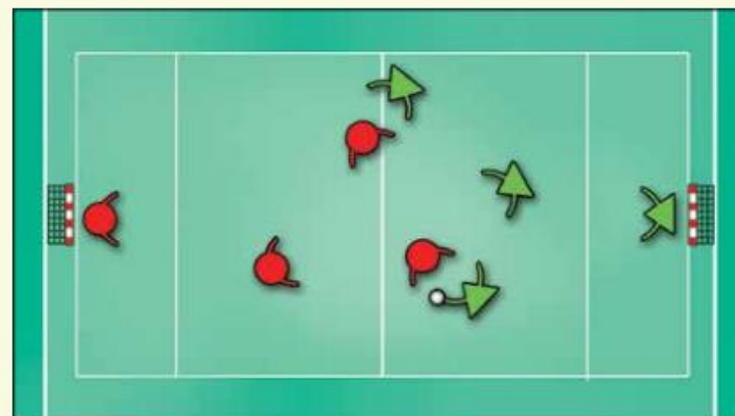


## NIVEAU DÉBUTANT

**4 CONTRE 4  
EN DÉFENSE : CONTACT INTERDIT**

**PERMET DE CONSTRUIRE DES CONNAISSANCES SUR LE JEU PAR INTERACTIONS SOCIALES, À CERTAINES CONDITIONS :**

- Que l'entraîneur, l'enseignant, l'intervenant précise les sujets d'observation (le respect du règlement, se reconnaître attaquant ou défenseur, la conduite du ballon, l'occupation de l'espace...) puis que les débats débouchent sur des objectifs de progrès.
- En attaque, favoriser la continuité du jeu, la prise d'initiative du porteur de balle, multiplier le nombre des duels (notamment celui du tireur/gardien de but).

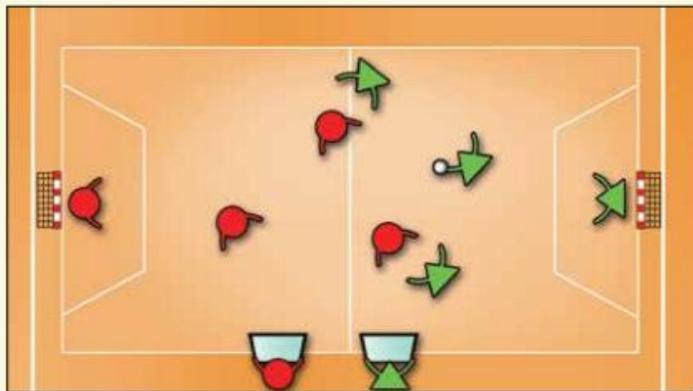


## NIVEAU DÉBROUILLÉ

4 CONTRE 4  
2 OBSERVATEURS  
EN ATTAQUE DRIBBLE INTERDIT

PERMET DE FAVORISER LA COOPÉRATION ENTRE LES JOUEURS ET LA MISE EN PLACE DES STRATÉGIES COLLECTIVES, L'OCCUPATION DE L'ESPACE ET LES INITIATIVES DES NON PORTEURS DE BALLE.

La diminution de la densité de joueurs de champ (3 contre 3) permet d'amplifier la complexité du jeu.



Variable didactique : pas de redoublement de passe

## NIVEAU CONFIRMÉ

4 +1 OBSERVATEUR  
CONTRE  
4 +1 OBSERVATEUR

PERMET DE FAVORISER LA COOPÉRATION ENTRE LES JOUEURS ET LA MISE EN PLACE DE STRATÉGIES COLLECTIVES.

L'échange avec les observateurs doit permettre d'améliorer :

- L'organisation défensive
- L'occupation de l'espace
- Le réseau d'échanges

Veiller aux changements de statut (joueur de champ/observateur/gardien de but) et encourager les interactions sociales.



Variable didactique : pas de redoublement de passe



MERCI POUR VOTRE ATTENTION