

La montée de balle organisée : un atout pour une petite nation.

Dominique Gradoux
Fédération Luxembourgeoise de Handball
Luxembourg

Résumé

Le présent travail rend compte de la volonté de développer la montée de balle organisée avec enchaînement dans le jeu d'un petit pays : le Luxembourg.

L'introduction permet de lister les éléments qui ont contribué à la valorisation de la montée de balle.

La deuxième partie décrit les méthodes utilisées dans la politique générale de la fédération, de la formation initiale vers le haut niveau.

La troisième partie est consacrée au développement de la montée de balle proprement dite avec ses illustrations.

La quatrième partie rend compte des résultats des montées de balle faites par les équipes hommes du Luxembourg dans le contexte européen.

La dernière partie est réservée à une proposition d'exercices pratiques permettant de mettre en place la montée de balle.

Mots clés

Contre-attaque, Ecartement, Etagement, Petite Nation ; Montée de balle

Table des matières

I. Introduction.....	2
II. Méthode.....	3
III. Développement.....	6
IV. Résultats.....	16
V. Discussion.....	17
Conclusion.....	23
Glossaire.....	23
Bibliographie.....	24



Equipe nationale du Luxembourg

I. Introduction

En 2000/2001 le Luxembourg souffrait d'un déficit de taille en particulier sur la base arrière et nos adversaires plus grands défendaient souvent en 0-6 difficile à gérer. C'est pourquoi il fallait investir énormément dans d'autres domaines : les défenses hautes récupératrices (2-4 et 3-3) et la montée de balle.

Notre objet n'est pas ici de traiter la contre-attaque qui est souvent une passe directe de l'endroit de récupération de la balle vers un joueur qui a pris le repli défensif de vitesse, mais de décrire la montée de balle qui peut être mise en place par des joueurs qui ont décidé de participer à un jeu collectif et organisé sur tout le terrain.

Cette organisation fait vivre la balle à travers le repli défensif (en avance ou en retard) dans une continuité. Elle doit donner à l'équipe en possession du ballon les moyens d'enchaîner à l'approche de la zone et de chercher des solutions pour marquer tant que la défense n'est pas organisée.

Les éléments qui ont contribué aux besoins de la valorisation de la montée de balle dans le jeu du handball luxembourgeois sont la formation française d'entraîneurs qui depuis les années 70 ont toujours donné de la place à la montée de balle organisée. Elle était un moyen de faire jouer sur tout le terrain et non pas seulement à l'approche du but. C'était un moyen de formation.

Mes expériences d'entraîneur de club qui ont toujours permis de pratiquer avec des joueurs préparés une montée de balle efficace à différents niveaux de compétition. Ma responsabilité à la tête de l'équipe nationale luxembourgeoise avec laquelle j'ai continué d'appliquer les principes de montée de balle tout en l'adaptant à une nouvelle population qui devait vite apprendre.

Le document de la DTN française sur les analyses des championnats du monde féminins en Norvège (1999) mettait en évidence que la montée de balle organisée n'était vraiment pratiquée que par 3 nations sur les 13 observées (1^{ère}, 2^{ème} et 5^{ème} au classement final).

D'après le document cité ci-dessus, de la DTN française, on remarque que les équipes d'une manière générale utilisent la contre-attaque sans prise de risque ; les joueuses de champ rapides et habiles reçoivent le ballon des gardiennes de but précises à la relance. Souvent c'est une joueuse définie qui est chargée de partir très vite avec quelques fois un relai privilégié.

Pour la montée de balle le constat est surprenant :

L'Autriche (3^è), la Roumanie (4^è), le Danemark (6^è), la Macédoine (8^è), la Hollande (10^è), la Russie (12^è), l'Ukraine (13^è), l'Angola (15^è), la Côte d'Ivoire (20^è) et Cuba (21^è) n'ont pas proposé de montée de balle organisée et structurée. Certaines nations ne le jouent pas systématiquement (changement de 3 joueuses, équipe vieillissante ...) ou d'autres privilégient la joueuse-appui mais la grande majorité ne semble pas travailler ce domaine.

Les seules équipes du top mondial 1999 féminin qui proposent une montée de balle organisée sont la Norvège (1^{ère}), la France (2^è) et la Hongrie (5^è).

Eric Baradat (entraîneur national français) montre à l'issue du mondial 2009 féminin que le classement final est inversement proportionnel aux tirs à 9m. Les équipes qui défendent et montent la balle efficacement ont moins besoin de tirer à 9m, inversement celles qui tirent beaucoup à 9 m se mettent en difficultés dans le gain du match, car elles s'exposent à encaisser beaucoup de contre attaques.

Cette analyse du français confirme à postériori, 10 ans après, ma démarche initiale d'investir dans l'enchaînement défense montée de balle et jeu sur grands espaces pour mettre l'adversaire en crise de temps, d'espace et d'organisation.

II. Méthode

1. Perspectives

Fort de ces expériences et des analyses précédentes, nous avons souhaité très vite investir dans ce domaine afin de gêner -dans le concert européen- les nations situées entre la 17^e et la 30^e place du ranking.

Mais avoir la volonté de courir en montée de balle et de combattre ne suffit pas. Des qualités techniques et la compréhension du jeu au service d'une organisation rationnelle doivent nous permettre d'être efficaces sur tout le terrain et à l'approche du but.

Les joueurs luxembourgeois nous montrent régulièrement qu'ils ont acquis depuis une décennie une véritable culture dans ce domaine. Monter la balle et enchaîner sans prise de risque excessive jusqu'à la rupture de jeu permettant d'installer une attaque placée, tout en dictant à l'adversaire, par cette pression, son rythme de jeu, devient une véritable compétence.

Par ailleurs, les regroupements pour des joueurs amateurs étant toujours problématiques, il a fallu rationaliser le travail et construire autour du même tronc commun des phases de jeu identiques. C'est pourquoi, l'engagement rapide peut être aussi une arme ponctuelle surtout face à des équipes changeant de joueurs. Elle aura la même structure que la montée de balle.

2. La montée de balle, un élément de la stratégie du handball luxembourgeois

2.1. La pyramide de performance

La Fédération Luxembourgeoise de Handball a vocation à développer le handball dans un petit pays, mais aussi à améliorer son ranking européen en gagnant des matches. Notre fédération a décidé de participer à toutes les qualifications des compétitions internationales, en sachant que les victoires sont rares et difficiles à obtenir. Notre politique est claire : gagner les matches contre les nations d'un niveau proche de +1 (voire mieux) et non de les perdre de -1 !

Pour ce faire, notre démarche pourrait se lire dans les couches d'une pyramide. Pour gagner il faut que les éléments conjoncturels intégrés dans la pointe de cette pyramide soient travaillés et réalisables au moment voulu.

2.2. Politique de la Fédération Luxembourgeoise de Handball

Pour développer au Luxembourg cette montée de balle, il a fallu :

- Communiquer avec les clubs à travers la publication d'un recueil de principes (philosophies 2001)
- Construire une architecture des formations fédérales en amont des formations ministérielles déjà existantes afin de multiplier l'offre (2002)
- Multiplier les formations : 190 cadres formés de 2001 à 2012 venus des 17 clubs du pays pour 3000 licenciés
- Obliger les clubs à posséder des entraîneurs diplômés (2004)
- Instaurer des règles de jeu chez les jeunes et créer un groupe de réflexion sur le jeu des U10 et des U12.
- Créer un centre de formation fédéral et une filière d'U14 à U20 afin de jouer au niveau international jeunes.

Compétences devant être maîtrisées

- Montées de balle systématiques et réussies (5 à +)
- Inégalités numériques gagnées
- Strictes et doubles strictes non subies
- Remises en jeu rapides et réussies (1 à +)
- Ballons sur repli défensif récupérés (1 à +)
- Arbitre bras levé

Gestion des dernières secondes

- Organisation pour rendre la chasuble efficace
- Jet franc spécial
- Réponses connues sur bras levé de l'arbitre
- Réponses communes à la 59^{ème} quand le résultat n'est pas acquis (+1, -1, =)

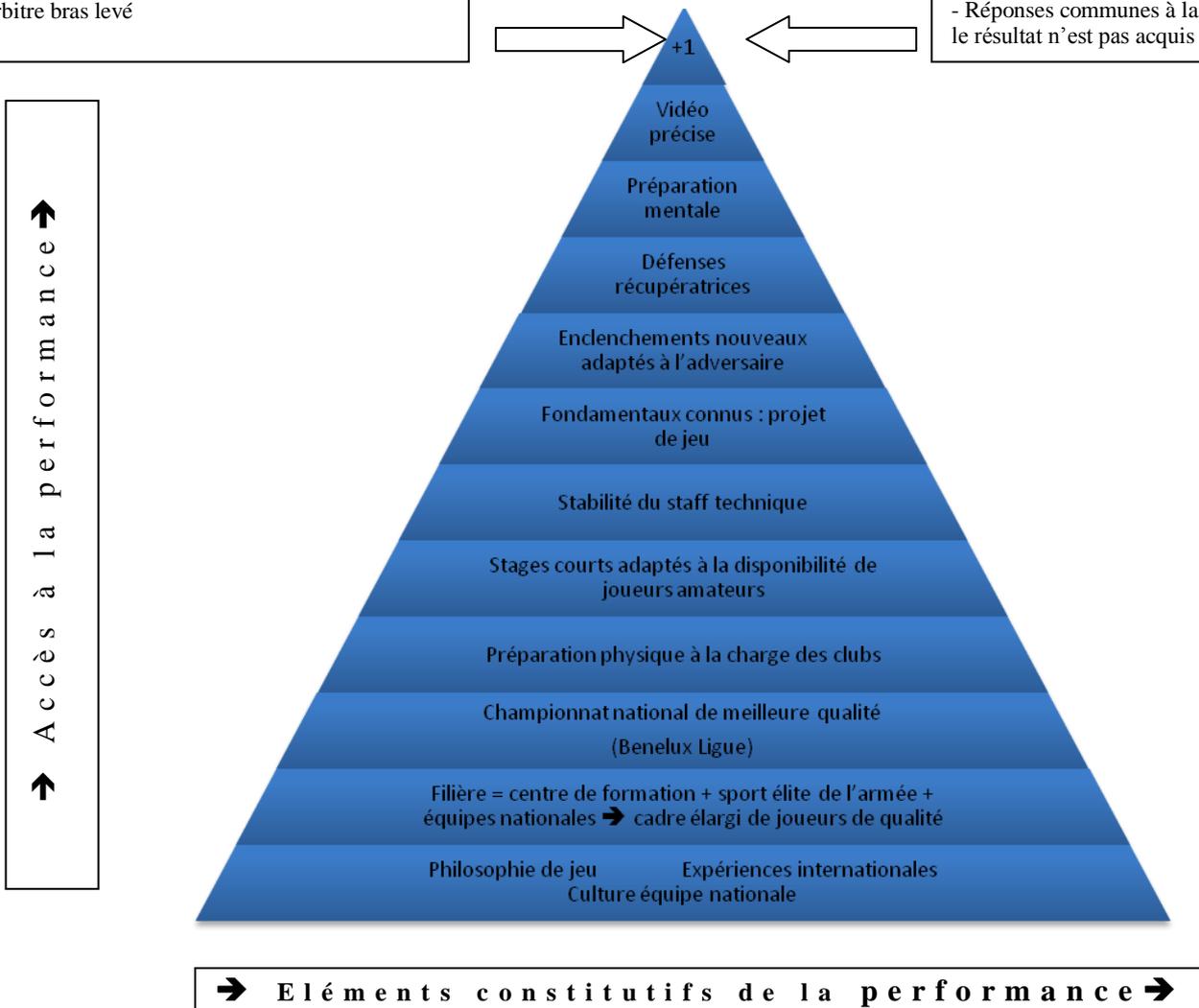


Figure 1: éléments constitutifs de la performance

2.3. Formation initiale

La quasi-totalité des cadres ayant en charge les U10, U12, U14 ont bénéficié d'une formation soit courte (20 heures) soit longue (90 heures). Au cours de ces formations nous abordons une phase fondamentale : le jeu sur tout le terrain.

Pourquoi le jeu sur tout le terrain ?

L'enfant de -10 ans garde en jouant sur tout le terrain une motivation intacte. Il court, il donne, il s'arrête, il regarde, il reprend la balle, il décide ... il est en activité.

Il développe des qualités techniques (courses, changements de direction, des passes variées) et de dissociation (membres, regard).

Il développe des qualités de perception du jeu afin d'investir des espaces libres (temps d'engagement, débordements) et de se replacer pour être disponible.

Il développe des qualités foncières, naturelles à cet âge. Le renforcement musculaire se fait dans ce contexte de courses, sauts, démarrages, arrêts ... Cette contrainte physiologique alimentée par des duels successifs, des pertes et de reconquêtes de balle sur grands espaces aura aussi un impact sur le comportement psychologique de l'enfant qui doit se construire un mental de combattant.

Tous ces paramètres développés dans le grand espace ont une influence sur le jeu d'attaque placée (petit espace) et sont nécessaires pour accéder au plus haut niveau.

Cette formation initiale (U10, U12) pourra permettre à ces jeunes dans les catégories supérieures U14, U16, d'aborder les premiers échanges internationaux avec nos voisins proches (Allemands, Français).

Notre formation alors sera plus exigeante. A 14 ans l'intention de monter la balle en écartement et en profondeur est vite réalisable même si la réaction au changement de statut défenseur contre-attaquant est encore lente. Nous observons aussi des difficultés au niveau de la prise de vitesse du 1^{er} plan sur le repli, de la régulation des vitesses des 3 plans et du jeu de transition à l'approche du but.

A la lumière de ces constats, nous pourrions insister sur :

- La notion d'appui et de soutien, d'écartement et de profondeur
- La volonté de faire progresser la balle vite vers l'avant, sans dribble.
- La réalisation de passes en courant
- Le positionnement du ballon (à distance du défenseur)
- La possibilité de voir toujours le ballon, le partenaire, l'adversaire
- L'inutilité du dribble prolongé et favorable aux adversaires
- Les démarquages après transmission
- La disponibilité du non porteur de balle
- Les temps de réaction des contre attaquants et la chronologie des départs.

II. Développement

1. La montée de balle

1.1. La montée de balle doit être systématique

- Elle doit toujours être prête pour les contre-attaques simples
- Elle use le repli défensif et n'autorise pas l'adversaire à retourner vers sa zone en toute tranquillité
- Elle empêche ou gêne les changements défensifs de l'adversaire
- Elle cherche, si changement de un ou plusieurs joueurs adverses, à occuper les secteurs fragilisés
- Elle impose un rythme de jeu à des adversaires qui n'ont pas la culture du repli défensif
- Elle gêne l'organisation de la défense qui met quelques secondes pour s'organiser
- Elle doit donner, au finale, de la continuité et profiter du déséquilibre de la défense en train de s'organiser
- Elle doit donc offrir avec sécurité, grâce en particulier au déséquilibre défensif, des solutions en fin de montée de balle autour et/ou dans la défense (2 pivots)
- Elle permet toujours au porteur de balle d'avoir des appuis ou des soutiens et souvent les deux.

1.2 L'organisation collective d'occupation du terrain à travers le repli défensif ou retardée par rapport au repli défensif

Cette organisation dont la prise de risques est limitée par une tactique équilibrée et rigoureuse peut réussir à condition que l'on respecte les points suivants :

- Connaissance des rôles et des tâches par tous (hiérarchisation et chronologie des départs en montée de balle sur 3 plans avec permutations possibles)
- Perception en même temps du signal d'un ballon récupérable
- Extraction de sa défense selon l'endroit de la perte de balle adverse et des positions offensives futures
- Occupation du terrain en largeur et en profondeur pour dégager le secteur central le plus grand possible

- Circulation de la balle par des passes rapides, systématiques et courtes vers l'avant
- Volonté de démarquage à l'intérieur des secteurs occupés pour recevoir la balle et la faire progresser
- Recherche permanente du déséquilibre défensif, par un point de fixation extérieur en faisant vivre la balle
- Exploitation du déséquilibre défensif à l'approche de la zone adverse par la qualité du remplacement offensif et le choix d'une passe rationnelle qui doit surprendre l'adversaire qui a du mal à éviter les sous-nombres.
- Volonté de concrétiser.

1.3 Fautes principales observées

- Non reconnaissance immédiate de sa position chronologique dans la montée de balle
- Non respect des rôles et tâches de chaque défenseur liés à la récupération de balle (où, comment, quand ?)
- Extraction trop lente du joueur soit par manque de moyen physique ou par une perception déficitaire
- Non volonté de faire progresser vite la balle vers l'avant sans dribble
- Ecartement insuffisant d'où un manque de prise d'informations (vision du jeu dans sa globalité)
- Passes lentes à l'arrêt, non attaque de balle sur passe, manque de soutien des partenaires
- Non modulation des vitesses entre les plans, le joueur soutien va trop vite
- Dribble prolongé et non nécessaire (surtout en 1^{ère} partie du terrain) facilitant l'activité des défenseurs)
- Se faire attraper par un défenseur, balle enterrée (jet franc concédé inutilement)
- Vitesse montée de balle maximale au détriment de changements de rythme
- Non reconnaissance des sur nombres ou d'égalités favorables (vitesse maximale)
- Porteur-spectateur qui n'enchaîne pas un démarquage après transmission pour aider le nouveau porteur
- Prise de risques (rapport de force, passes difficiles, précipitation ...)
- Choix du porteur de balle de s'arrêter à cause de la pression défensive
- Non enchaînement des rôles dans la montée de balle
- Non repérage du joueur fatigué qui cherche à ralentir la montée de balle

2. Illustrations

2.1. Cas d'une montée de balle qui est dans le temps du repli défensif

2.1.1. Occupation du terrain

L'occupation du terrain se fait en largeur et en profondeur, situation à la suite d'un tir à l'aile droite et Dans le cas d'une défense étagée (1-5 ; 3-2-1). Pour plus de facilité, les joueurs portent le même chiffre de 1, 2, 3, 4, 5, 6 en défense, montée de balle et en fin de montée de balle (attaque).

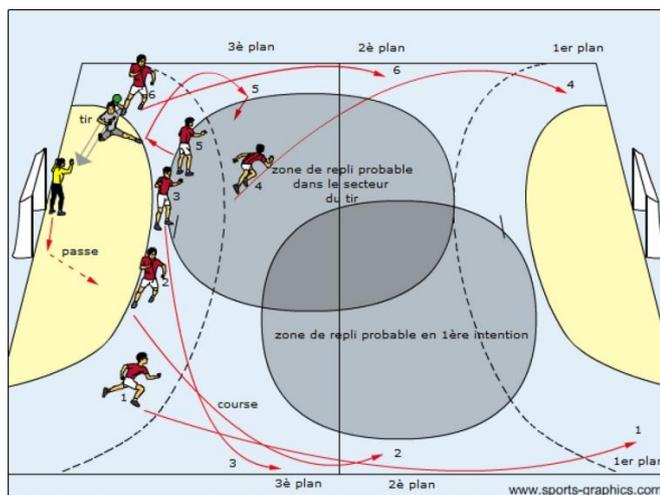


Figure 2 : occupation du terrain (1)

Figure 2 bis : occupation du terrain (2)

Particularités :

Afin de favoriser le départ de l'arrière droitier tireur (5) en 3^e plan gauche, une entente tacite entre (5) et (6) a lieu ; (6) part en 2^e plan dès le tir de l'ailier droit et (5) gère une éventuelle récupération de balle et partira en 3^e plan (2) et (5) restent disponibles pour une récupération éventuelle de balle dans le secteur central (3) part à l'opposé de (4) qui lui part côté perte de balle. Cette chronologie de départ permet de laisser en 3^e plan les tireurs (droitiers et gauchers) mais elle reste conjoncturelle et non obligatoire.

Le repli se fait souvent secteur central (voir les joueurs noirs). La montée de balle des blancs manque d'étagement. Un joueur blanc, secteur central, tente de s'écarter.

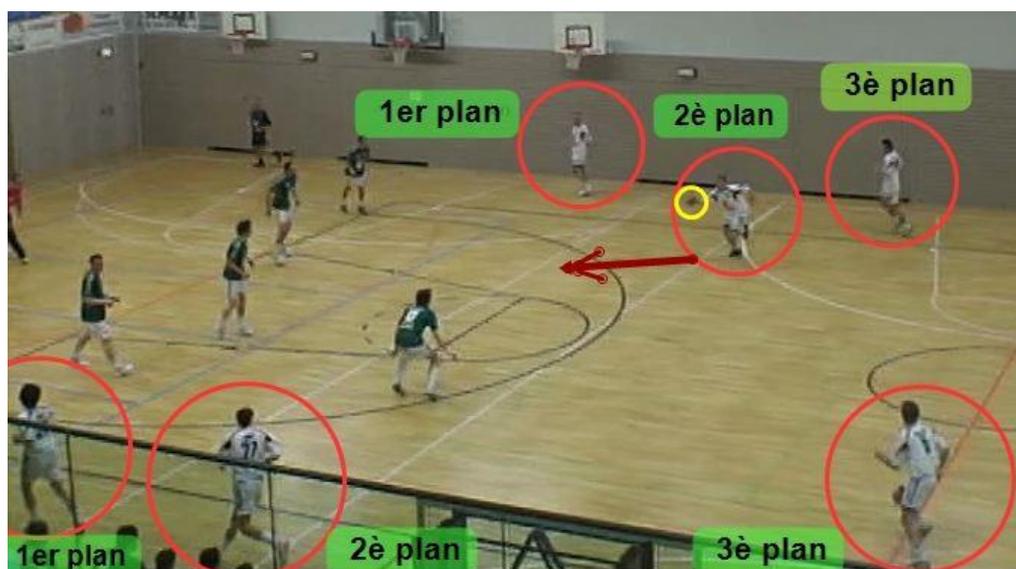


Figure 2 ter : occupation du terrain (3)

2.1.2. Transfert du ballon vers l'avant pour prendre de vitesse le repli défensif

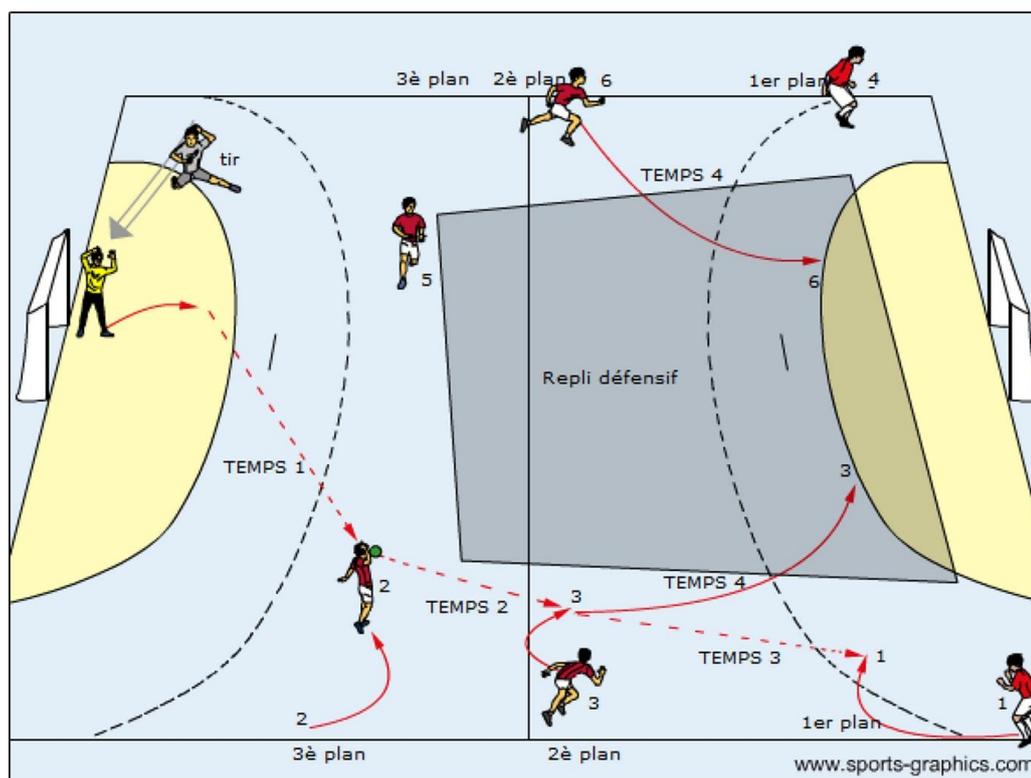
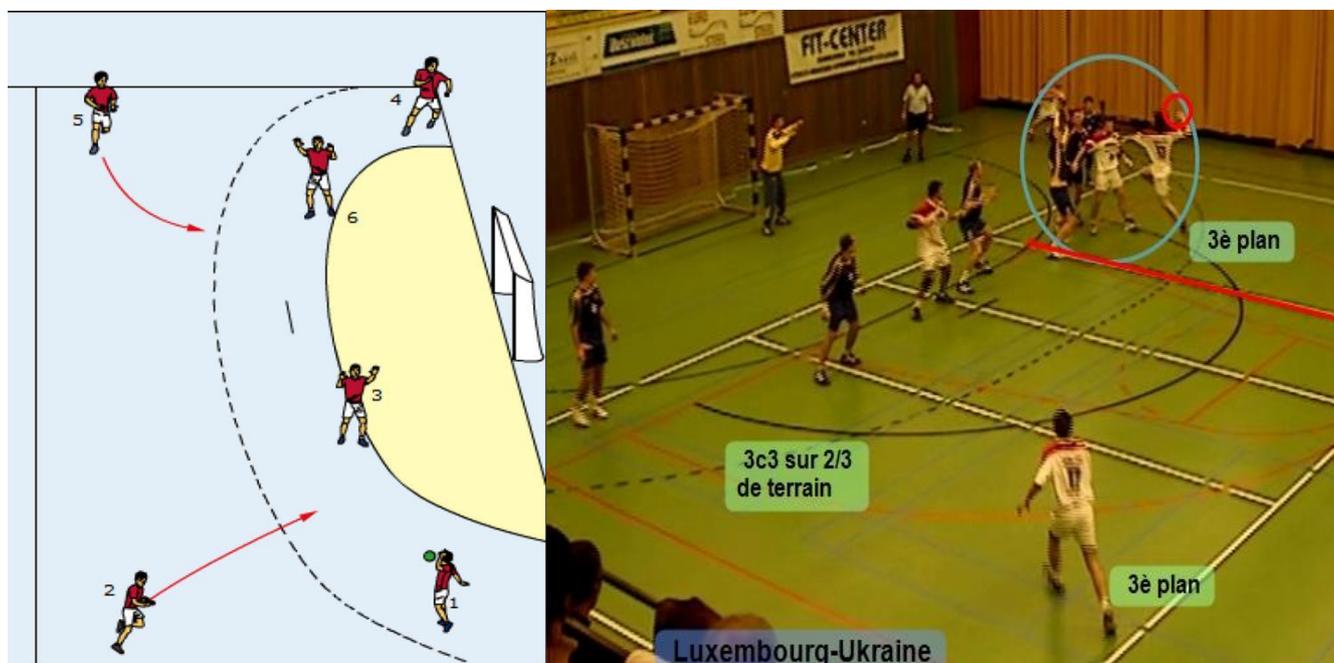


Figure 3 : Ecartement-étagement. Le 3è plan opposé (2) au tir se rend disponible et donne au plus vite au 2è plan (3). Si le secteur central est occupé par le repli défensif, ce 2è plan donne au 1er (1) qui est en appui à l'aile et entre en pivot. Sur le côté opposé le 2è plan entre aussi en pivot, légèrement plus tard.

2.1.3. Enchaînement en fin de montée de balle (jeu de transition)



Figures 4 : Occupation des postes (1). Les 2 pivots (6) et (3) sont à l'intérieur du repli défensif. Les 4 postes principaux sont occupés (1), (2), (5), (4). La balle sur l'appui extérieur (1) va au 3è plan (2) qui fixe fort.

Figures 4 bis : 3 contre 3 sur 2/3 du terrain

2.1.4. Transfert du ballon vers l'avant : cas d'une relation gênée sur le côté

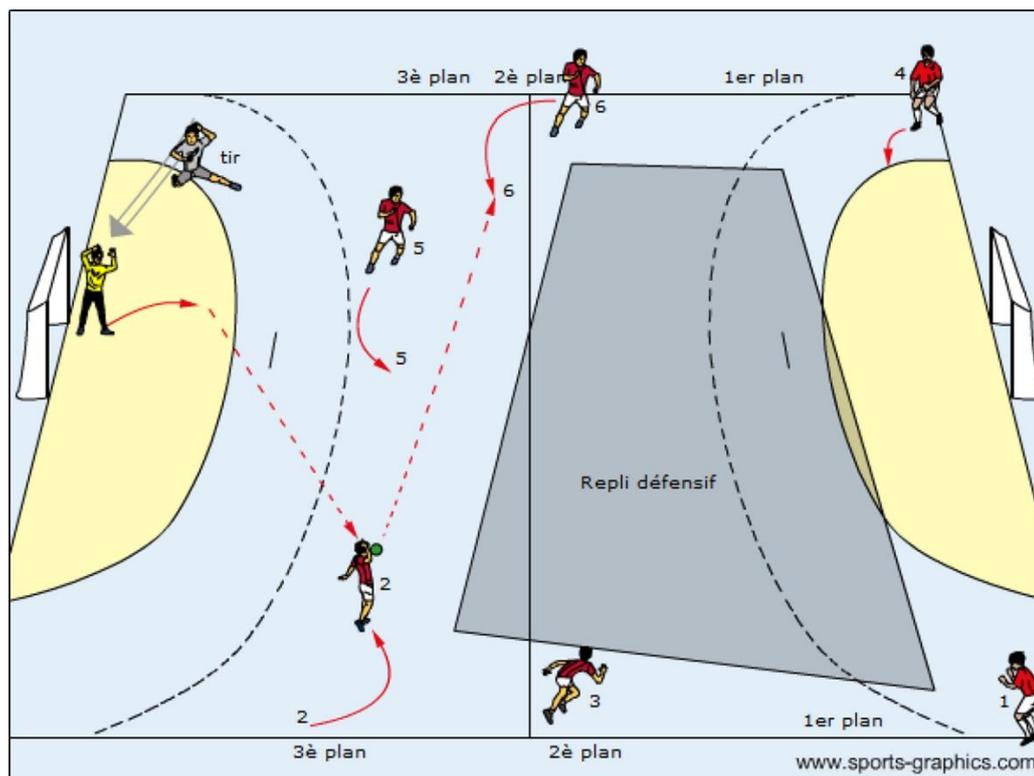


Figure 5 : Utilisation du côté opposé. Dans le cas où le repli défensif gêne les passes dans le couloir extérieur, le porteur de balle joue à l'opposé en essayant de faire une passe sûre, voire après un dribble. Le tout avec l'idée de ne pas perdre de temps

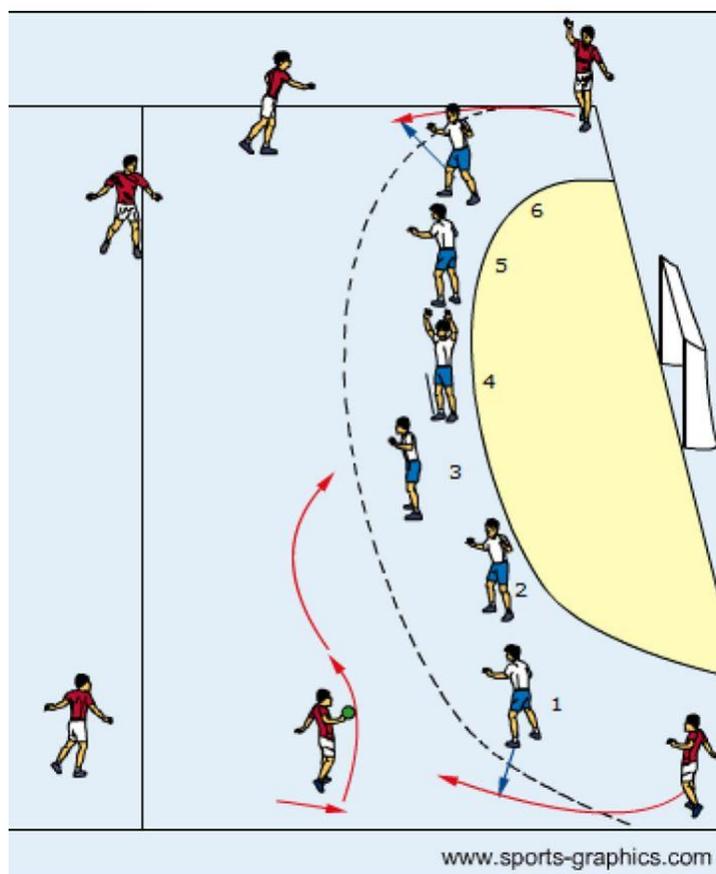


Figure 6 : dissuasion sur les 1ers plans. On demande aux défenseurs 1et 6 de dissuader sur les premiers plans pour empêcher ceux-ci d'être appuis à l'aile et obliger le 2^e plan à porter au milieu

2.1.5. Enchaînements entre les plans en fin de montée de balle (jeu de transition)

2.1.5.1. Déséquilibre défensif



Figure 7 : Espace libéré (1)



Figure 8 : Espace libéré (2)

2.1.5.2. Relations avec l'autre 3è plan



Figure 9 : Jeu en miroir



Figure 10 : Renversement de balle



Figure 11 : Contre flottage



Figure 12 : Ouverture d'espace

2.1.5.3. Ecran du 2^e plan pour le 3^e plan

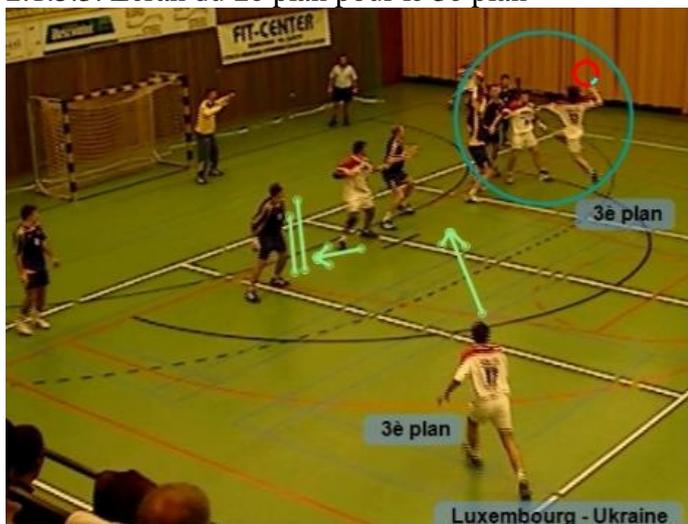


Figure 13 : écran (1)



Figure 14 : écran (2)

2.1.5.4. Relations avec les joueurs dedans : jeu en poste



Figure 15 : jeu en poste (1)

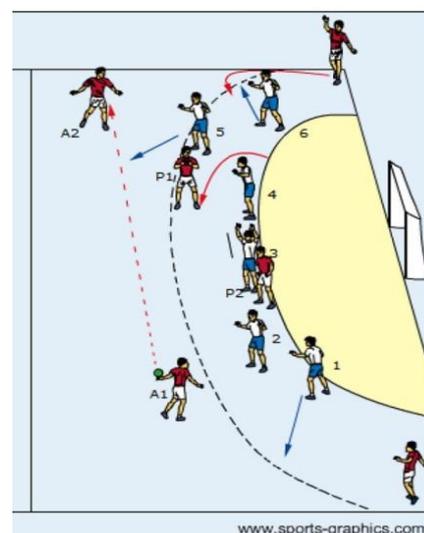


Figure 16 : Jeu en poste (2). Le défenseur (5) doit jouer en dissuasion sur la passe A1 à A2 pour obliger le pivot opposé à jouer en poste.

2.1.5.5. Jeu avec l'ailier : renversement



Figure 17 : Jeu avec l'ailier (1)

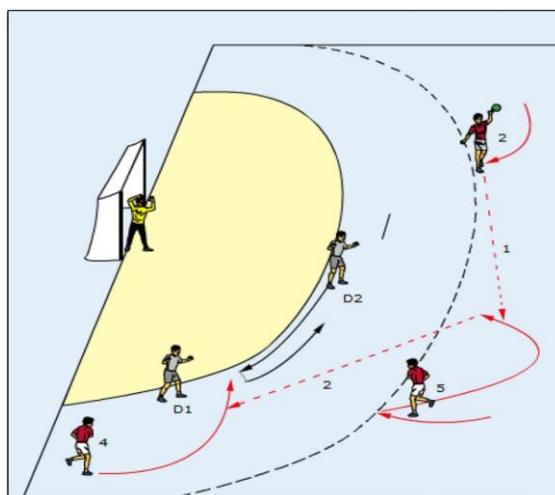


Figure 18 : Jeu avec l'ailier (2)

2.2. Cas d'une montée de balle en retard par rapport au repli défensif

2.2.1. Occupation du terrain

Tir secteur central avec repli défensif qui interdit la relation avec les premiers plans

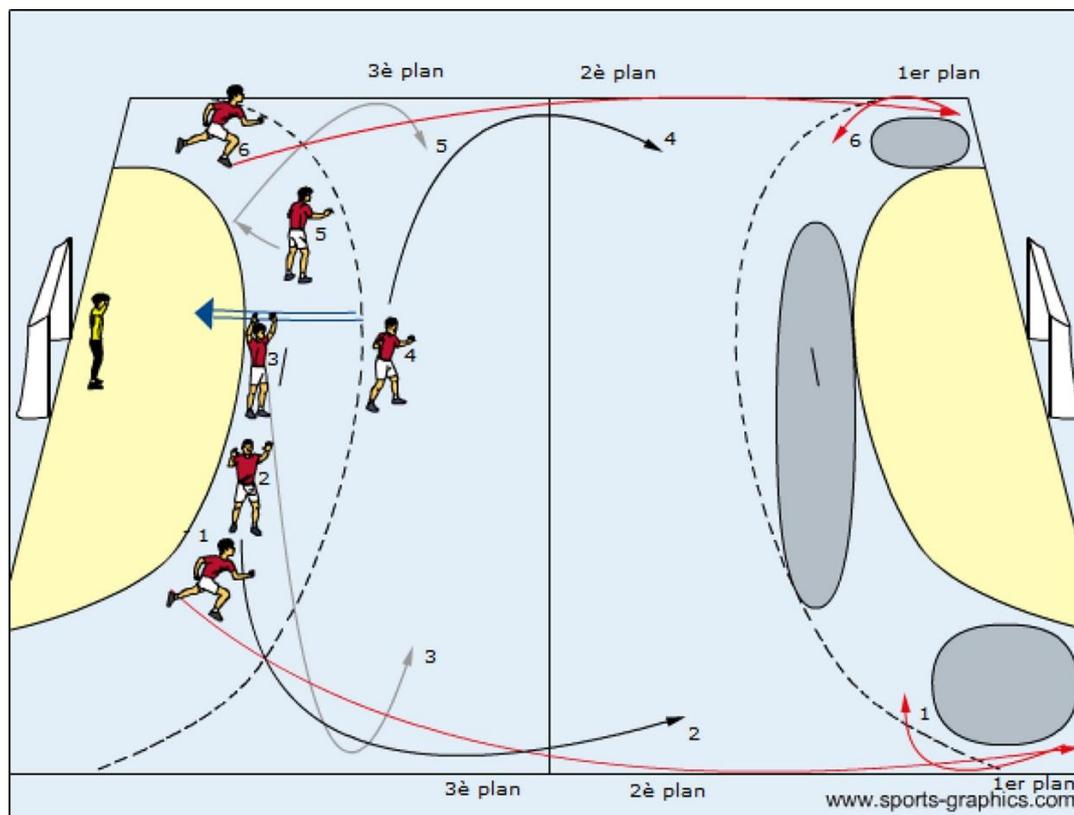


Figure 19 : montée de balle retardée après tir au centre

2.2.2 Le porteur de balle utilise le secteur central

Le repli défensif s'est organisé à l'approche du but. Les 1ers plans (1) et (6) sont gênés par le repli. Le porteur de balle (2) doit utiliser le secteur central libre. Il est entouré d'appui devant et de soutien derrière pour autant de passes possibles.

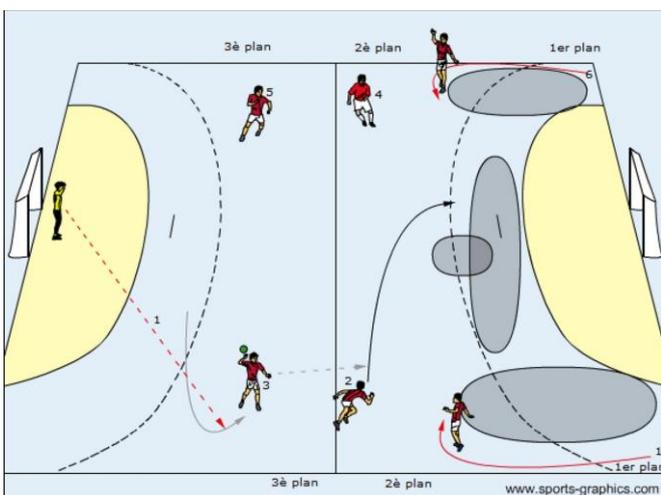


Figure 20 : jeu secteur central par les 2^{èmes} plans (1)



Figure 21 : jeu secteur central par les 2^{èmes} plans (2)

2.2.3. Fin de la montée de balle avec recherche d'un croisé

(2) porte la balle dans le secteur de (4), cherche une solution vers le but, donne en croisé à (4) qui porte vers le but et/ou donne à (3) qui est 3^e plan en retrait. (2 et 4) entrent en 2^e pivot.

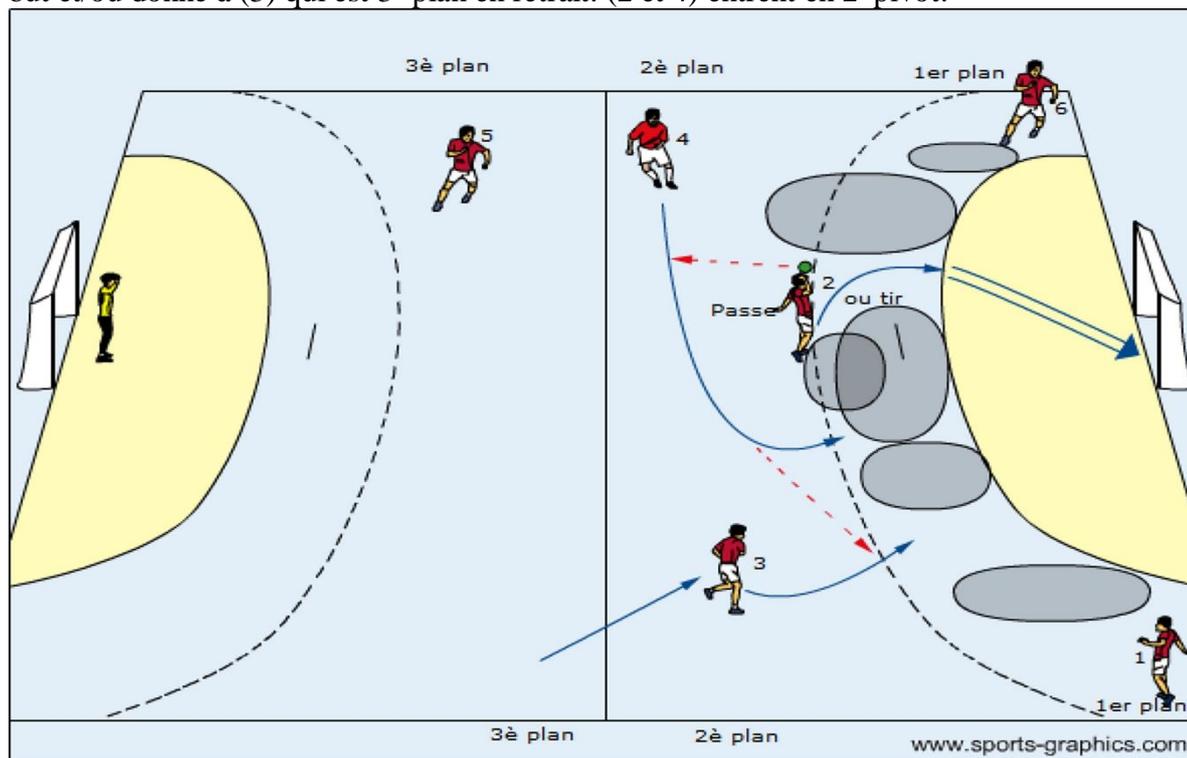


Figure 22 : jeu des 2^e plans secteur central avec but ou croisé

2.3. Types de fonctionnement à partir de deux formes de défense

2.3.1. A partir d'une défense étagée (3-2-1 ou 1-5)

L'état physiologique, la vélocité, les savoir-faire à un poste sont des critères permettant de favoriser une position en montée de balle et de donner des rôles et tâches à chaque joueur.

2.3.1.1. La balle est perdue au centre

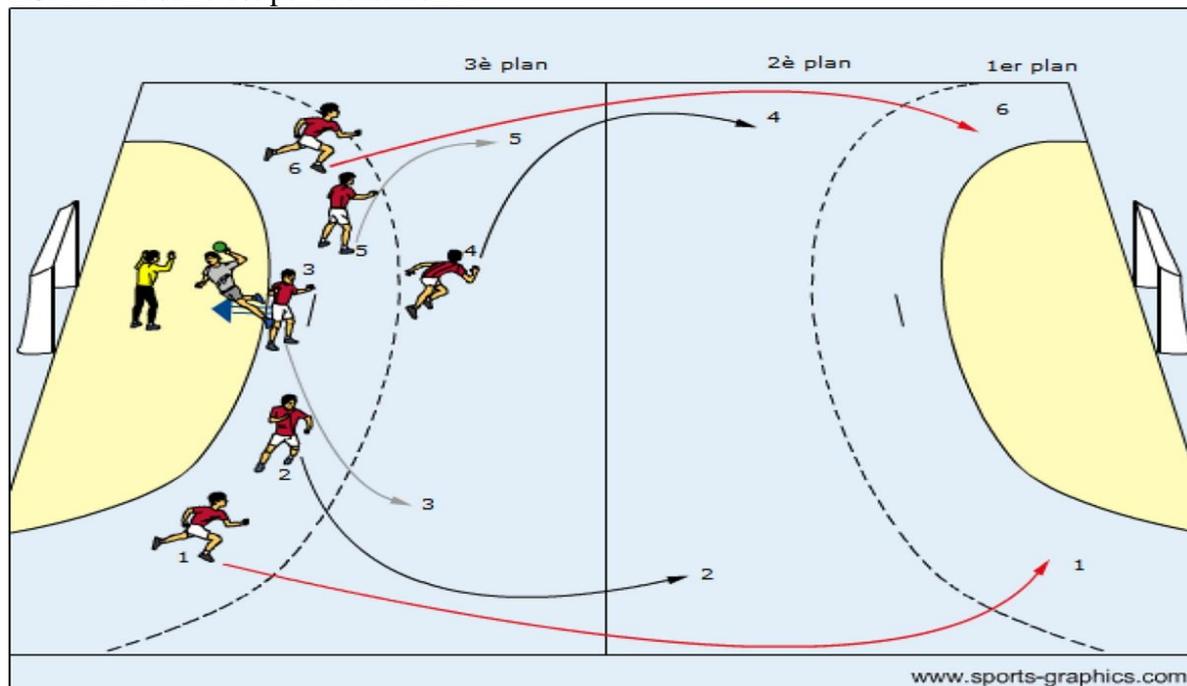


Figure 23 : montée de balle à partir d'une défense étagée (1)

2.3.1.2. La balle est perdue à l'aile

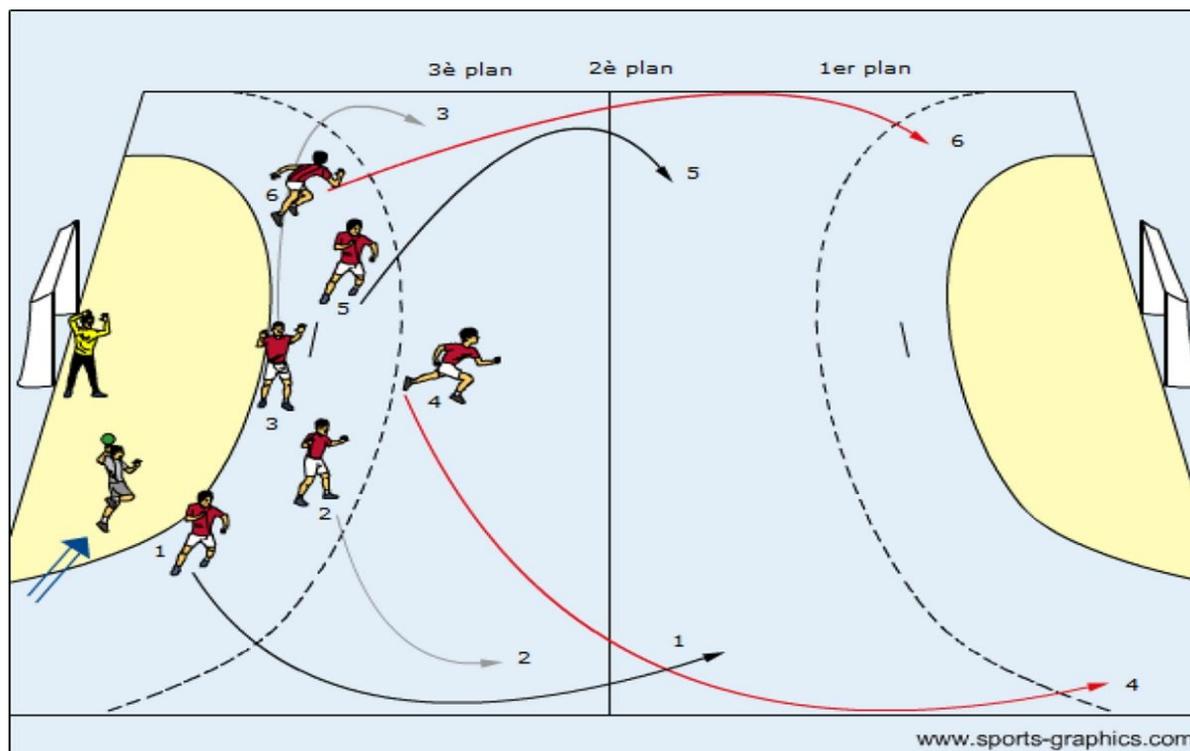


Figure 24 : montée de balle à partir d'une défense étagée (2)
(2) aide (1) à assurer la récupération, donc (1) peut partir en 2^e plan et (2) en 3^e plan

2.3.2 A partir d'une défense alignée 0-6

2.3.2.1. La balle est perdue au centre

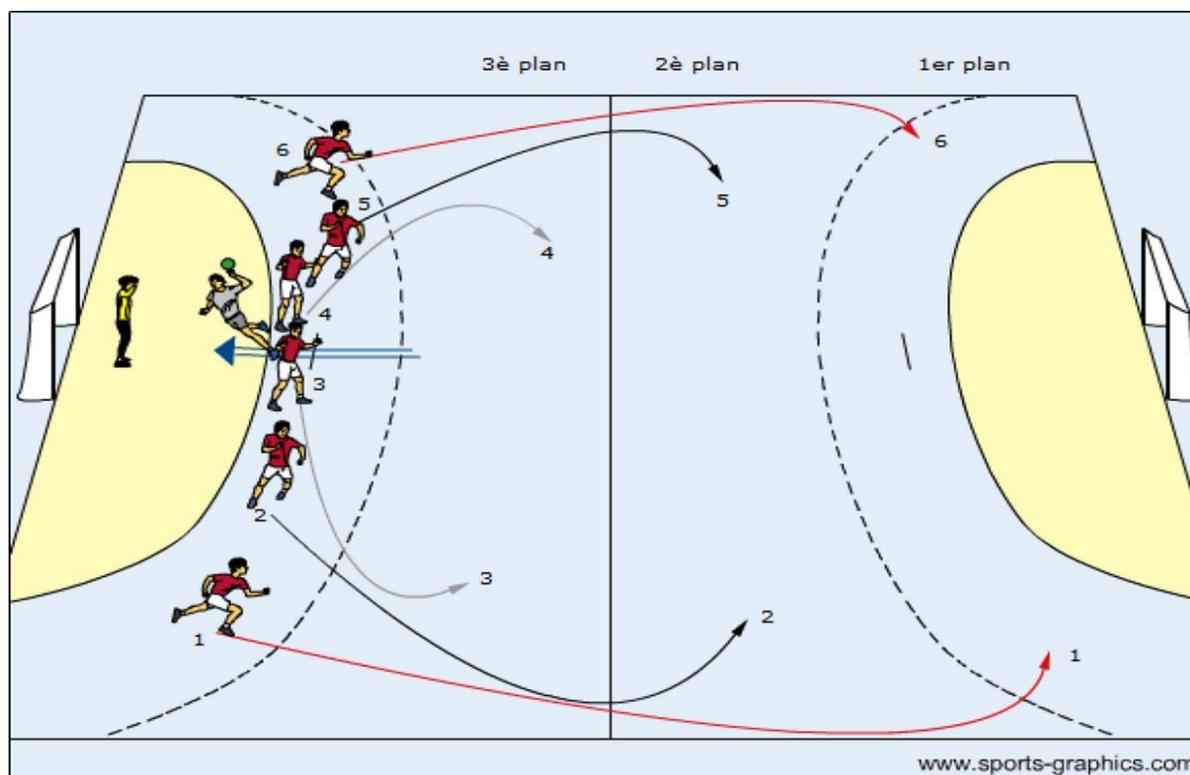


Figure 25 : montée de balle à partir d'une défense alignée (1)

2.3.2.2. La balle est perdue à l'aile

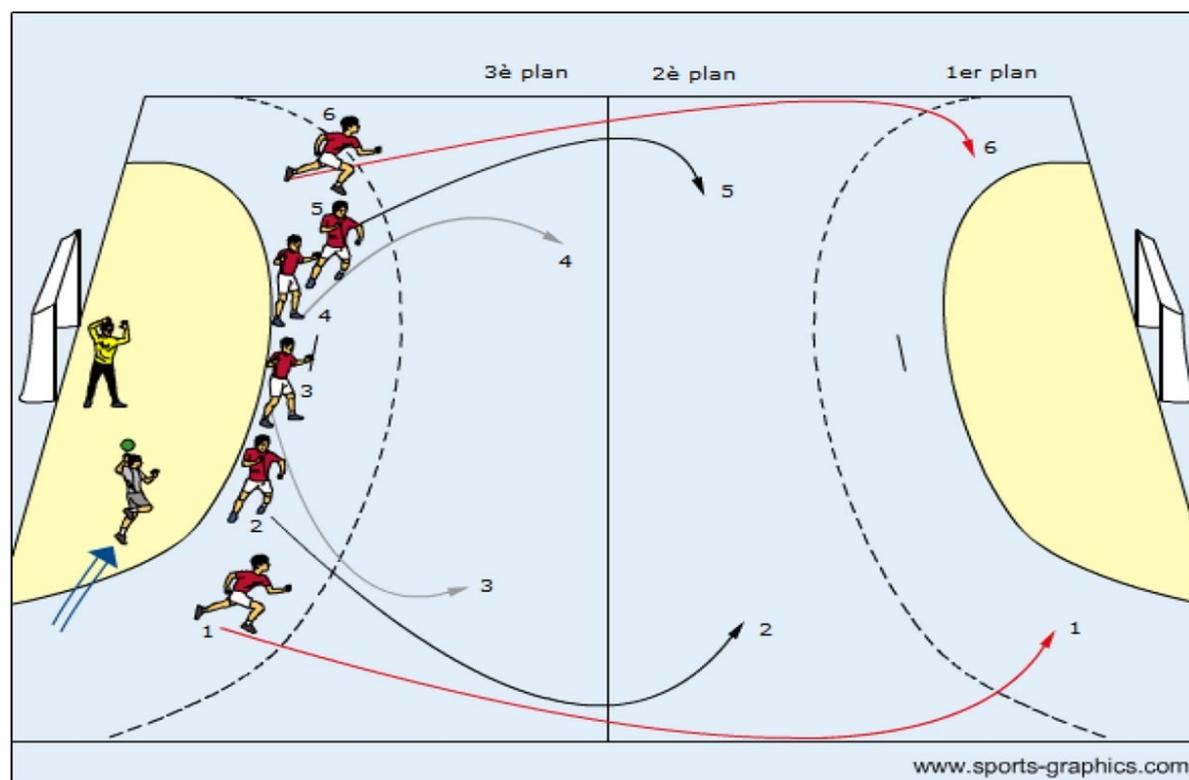


Figure 24 : montée de balle à partir d'une défense étagée (2)

(2) aide (1) à assurer la récupération, donc (1) peut partir en 1^{er} plan puis (2) part en 2^e plan

IV. Résultats

Résultats chiffrés et analyse 2001-2011

Tableau 1 : EFFICACITE CONTRE ATTAQUE ET MONTEE DE BALLE – PERIODE 2001/2011 (-3 à +3)								
Matches	Dates	Résultats	Gagnés	Perdus	Contre Attaques (buts sur tirs)	Efficacité En contre attaques	Montées de balle + enchaînements (buts sur tirs)	Efficacité MB +E
Chypre-Lux	2001	24 – 23		- 1	1 sur 2	50 %	0 sur 1	0 %
Géorgie-Lux	2007	28 – 27		- 1	2 sur 3	66 %	6 sur 8	78 %
Lux-Belgique	2009	24 – 25		- 1	2 sur 5	40 %	5 sur 9	55 %
Lux-Belgique	2003	19 – 20		- 1	1 sur 3	33 %	2 sur 3	66 %
Lux-Belgique	2006	28 – 29		- 1	3 sur 6	50 %	5 sur 8	62 %
Lux-Israël	2007	25 – 26		- 1	2 sur 5	40 %	4 sur 7	57 %
Lettonie-Lux	2009	31 – 29		- 2	4 sur 6	66 %	5 sur 8	62 %
Lux-Lettonie	2002	21 – 23		- 2	2 sur 3	33 %	1 sur 3	33 %
Lux-Belgique	2002	29 – 31		- 2	3 sur 6	50 %	2 sur 4	50 %
Lux-Pays Bas	2007	24 – 27		- 3	2 sur 3	66 %	1 sur 2	50 %
		249 buts 46 %			22 sur 42 9 % des buts	52 %	31 sur 52 12% des buts	60 %
Lux-Lettonie	2006	31 – 30	+ 1		4 sur 5	80 %	6 sur 8	75 %
Lux-Belgique	2006	24 – 23	+ 1		3 sur 5	60 %	6 sur 9	66 %
Lux-Chypre	2001	22 – 21	+ 1		2 sur 2	100 %	1 sur 1	100 %
Féroé-Lux	2011	21 – 22	+ 1		1 sur 2	50 %	5 sur 6	83 %
Lux-Estonie	2009	25 – 23	+ 2		2 sur 3	66 %	6 sur 7	86 %
Lux-Autriche	2007	33 – 31	+ 2		4 sur 4	100 %	8 sur 11	73 %
Lux-Lettonie	2010	34 – 31	+ 3		5 sur 6	83 %	6 sur 9	66 %
		191 buts 56 %			21 sur 27 11% des buts	78 %	38 sur 51 20% des buts	75 %

Figure 25. Tableau 1 :

17 matches joués par le Luxembourg entre 2001 et 2011, qui se sont soldés par des écarts compris entre -3 et +3. Nous avons séparé les contre attaques simples et les montées de balles avec enchaînements (jeu de transition). Entre les matches perdus et les matches gagnés on remarque une évolution notable dans l'efficacité des contre attaques, sans que la part des buts marqués ne paraisse déterminante (de 9 à 11%). A l'inverse la part des montées de balle réussies est beaucoup plus significative, elle passe de 12 à 20% des buts marqués.

Tableau 2 : EFFICACITE DES JOUEURS LUXEMBOURGEOIS – PERIODE 2001/2011 (-3 à +3)			
Postes ou situations		Efficacité aux postes	Proportion de buts à chaque poste
Contre attaques		62 %	10 %
Montées de balle (avec ou sans enchaînement)		66 %	16 %
Arrières	En jeu placé	35 %	31 %
Ailiers		53 %	12 %
Pivots		67 %	18 %
Penalties		70 %	13 %

Figure 26, Tableau 2 :

L'analyse de l'efficacité des arrières montre l'intérêt de les faire rechercher plus des situations de buts en montée de balle (au-dessus de 60% de réussite), que des situations en attaque placée (35% de réussite) dans lesquelles ces arrières sont beaucoup plus en difficulté. Une équipe dans un rapport de force peu favorable, comme le Luxembourg, ne trouvera au travers de sa défense que peu de situations propices à une franche rupture alimentant la contre-attaque directe. Par contre, il est toujours possible d'exploiter le travail d'un jeu opportuniste et de qualité en montée de balle en transition.

V. Discussion

En nous appuyant sur l'analyse de ces résultats et fidèle aux illustrations précédentes nous proposons quelques situations réalisées à vide ou avec adversaires, à effectif réduit ou complet. Chaque exercice vise à donner prioritairement aux 3^è plans beaucoup de solutions de tirs ou de passes.

1. Exercices analytiques permettant d'automatiser la volonté d'occuper le terrain COURIR - NE PAS DRIBBLER – ECHANGER – ECARTER POUR VOIR

2.1. Exercice 1 : enchaînements à vide à 2 contre 0

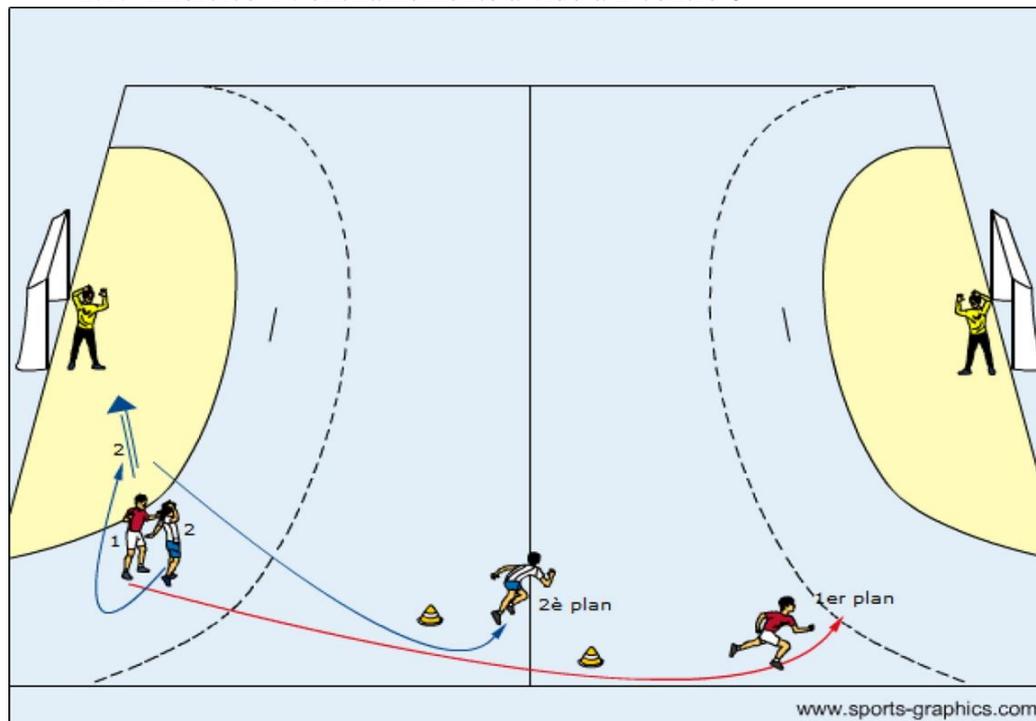


Figure 26 : Exercice à 2 contre 0 (1)

Fonctionnement :

- 1 gardien de but de chaque côté
- 1 attaquant, 1 défenseur, 1 balle
- 1 contre 1 et tir

⇒ contre-attaque avec 2 joueurs contre 0

Après le tir de (2), les 2 joueurs deviennent attaquants :

(1) part en 1^{er} plan, très vite comme une flèche.

(2) part en 2^è plan et règle sa vitesse sur le 1^{er} plan

(1) part en 1^{er} plan, très vite comme une flèche.

(2) part en 2^è plan et règle sa vitesse sur le 1^{er} plan

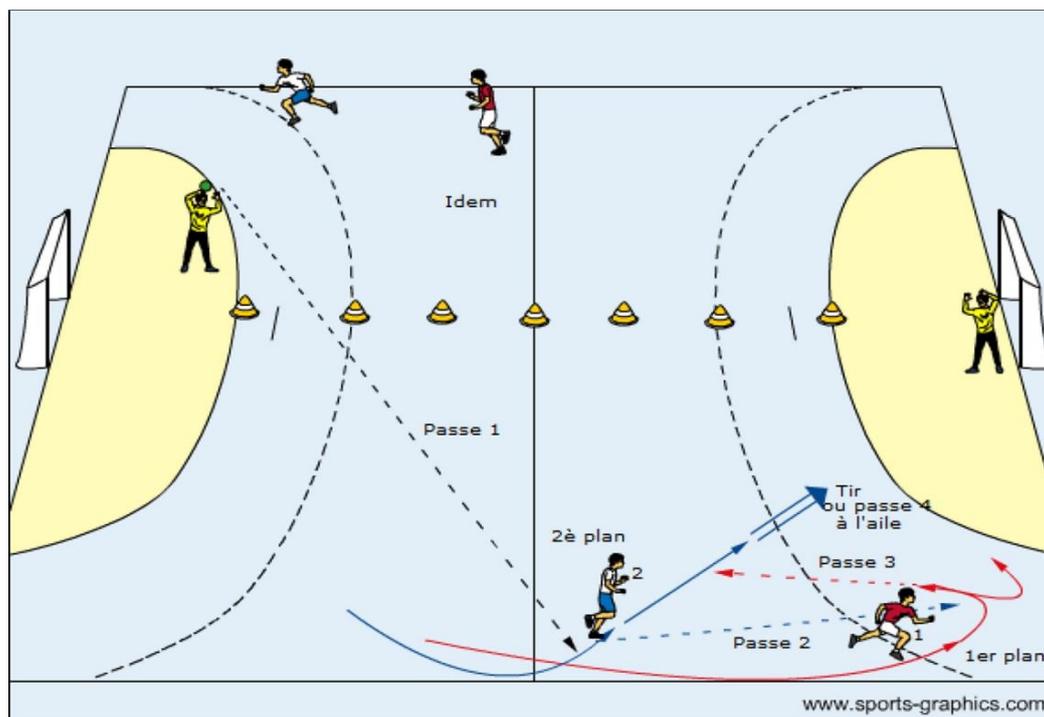


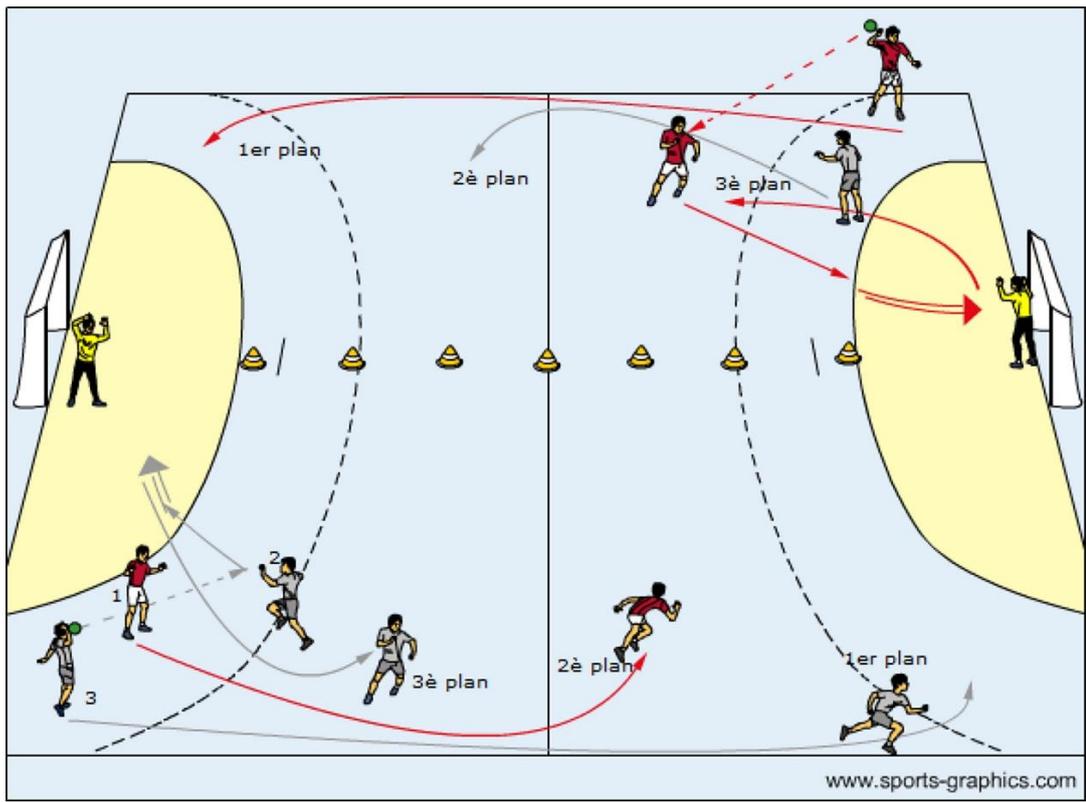
Figure 27 : Exercice à 2 contre 0 (2)

Le gardien donne au 2^è plan, qui passe au 1^{er}.

Le 1^{er} sert le 2^è qui peut tirer en position d'arrière

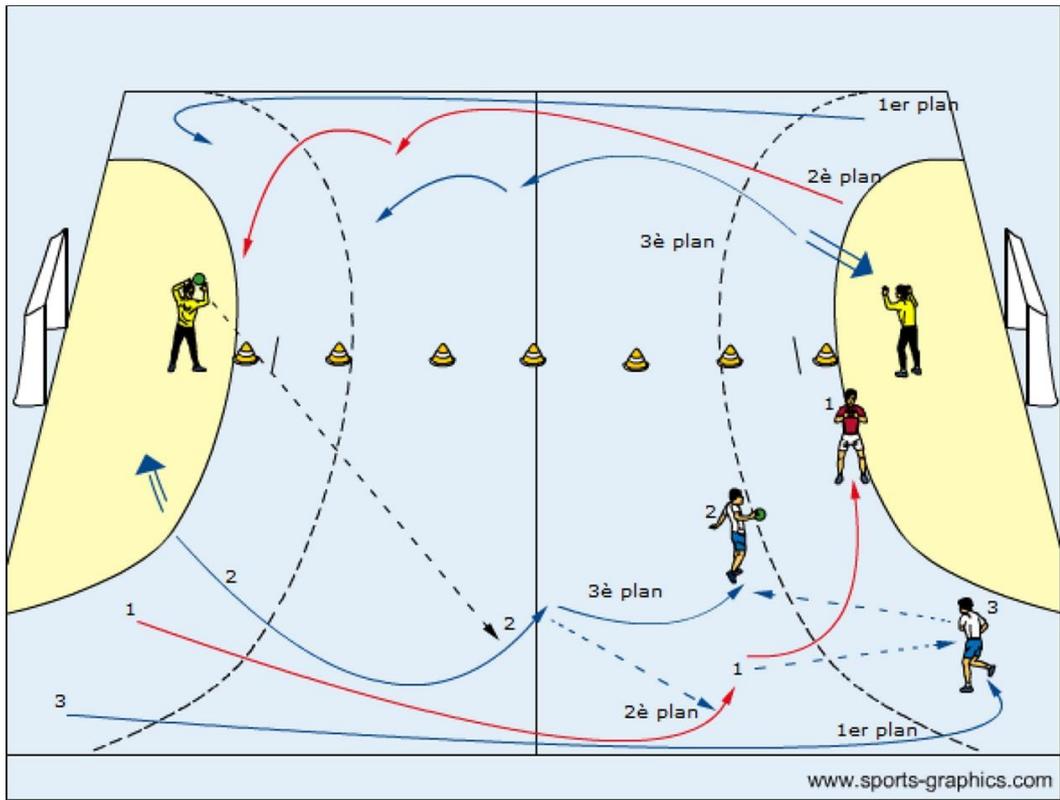
Cette passe en profondeur peut paraître difficile. Elle est à travailler car plus sûre au niveau du résultat.

1.2. Exercice 2 : enchaînements à vide à 3 contre 0



- Fonctionnement :
- 1 gardien dans chaque but
 - 2 attaquants
 - 1 défenseur
 - 1 balle
 - 2 contre 1er tir
- ⇒ contre-attaque 3 contre 0

Figure 28 : Exercice à 3 contre 0 (1)



Après le tir de (2) ou (3), les 3 joueurs deviennent attaquants. Il faut automatiser la volonté d'occuper le terrain en profondeur en fonction de :

- l'endroit de la perte de balle ou de celui qui l'a perdue
- la future organisation en attaque placée : pivot en 2è plan, gaucher éventuel en 1er plan ou 3è plan tireur

Figure 29 : Exercice à 3 contre 0 (2)

Consignes : quand l'étagement est obtenu, les 2 premiers plans sont en recherche de vitesse. Le 3è plan régule sa vitesse en fonction des solutions et des distances qui s'offrent à lui. Attention à faire respecter les étagements surtout pour le 3è plan, qui est souvent trop près de la zone adverse.

1.3. Exercice 3 : enchaînement à vide

Fonctionnement :

- 6 joueurs se font dans la zone des 6 mètres des passes, 3 contre 3
- au signal, passe au gardien

Objectifs :

- équilibre rapide de 3 joueurs de chaque côté, écartement maximum, étagement
- jouer vite ensemble, les 2 flèches partent en 1^{er} plan
- les joueurs du 3^e plan restent en soutien pour sécuriser la passe du gardien
- la balle doit arriver le plus vite possible devant

A 6 contre 0 sur tout le terrain. Après la passe au 1^{er} plan (1), le 2^e plan entre pivot, imité par le 2^e plan opposé. Ces deux entrées en pivot et d'un 3^e plan courant dans la balle occasionnent un déséquilibre défensif

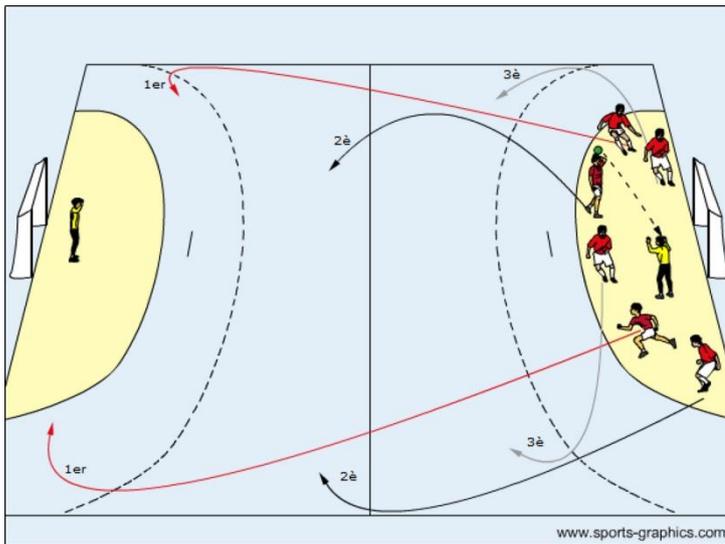


Figure 30 : exercice à 6 contre 0 (1)

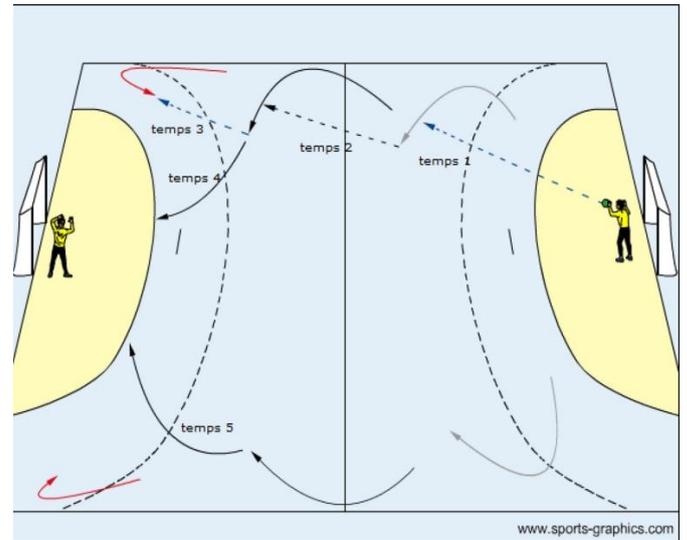


Figure 31 : exercice à 6 contre 0 (2)

Organisation à l'approche de la zone

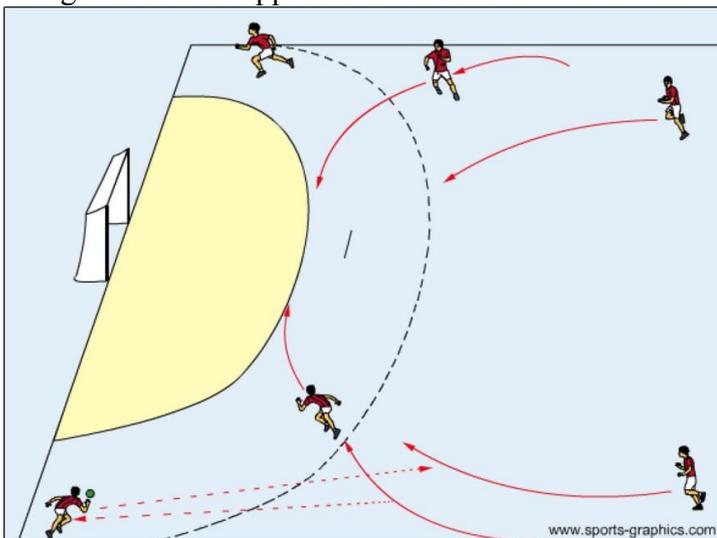


Figure 32 : exercice à 6 contre 0 (3)

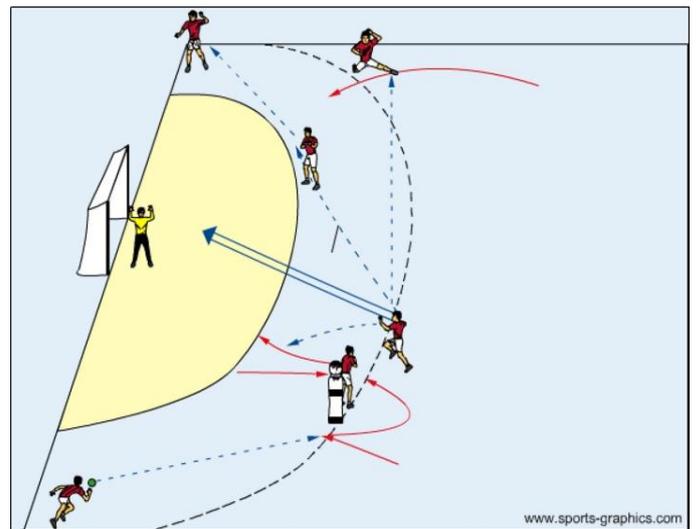


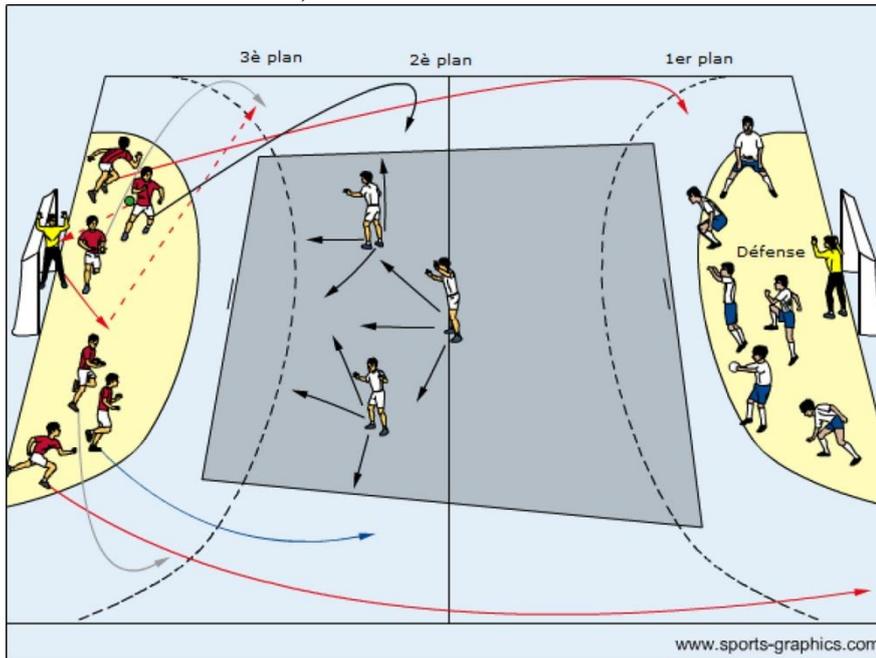
Figure 33 : exercice à 6 contre 0 (4)

Dans ce jeu à l'approche du but avec des joueurs à leur meilleur poste, on peut finaliser la montée de balle par différents enchaînements.

2. Exercices pour améliorer les comportements individuels et collectifs

2.1. Ecartement, étagement et attaque de balle dans un couloir

Exercice : à 6 contre 0, mais 3 défenseurs dans le terrain de tennis



Fonctionnement :

- 3 défenseurs dans le terrain de tennis
- 3 contre 3 dans la zone des 6 mètres
- au signal montée de balle 6 contre 0
- les 3 défenseurs blancs harcèlent, dissuadent à l'intérieur du tennis. Ils arrêtent à l'approche des 9 mètres

Consignes :

- maintenir écartement et étagement
- les appels de balle se font en dehors du terrain de tennis

Variantes :

- On peut jouer avec 4 défenseurs
- On peut jouer avec 2 équipes, dont une en bleu attend aux 6 mètres opposés en travaillant physiquement. Ces bleus défendent lorsque les rouges passent le centre du terrain. Les rouges jouent en transition puis se replient sur les bleus.

Figure 34 : montée de balle autour de défenseurs secteur central

2.2 Jeu à 6 contre 6 et 2 gardiens

Pour faciliter la montée de balle, on demande à un ou deux défenseurs (tireur, pivot) de toucher la ligne de touche pour prendre du retard

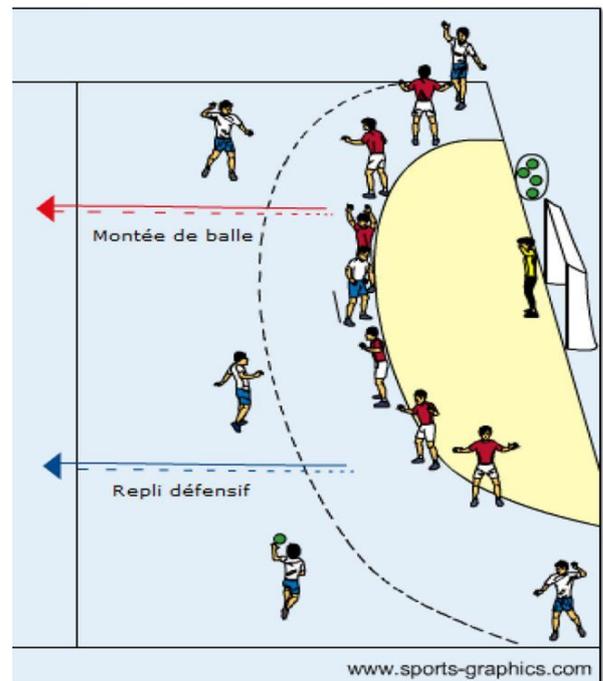
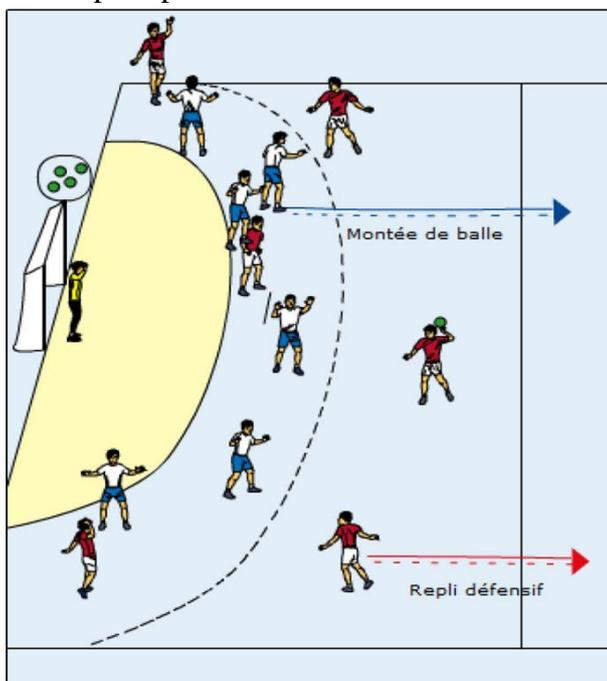


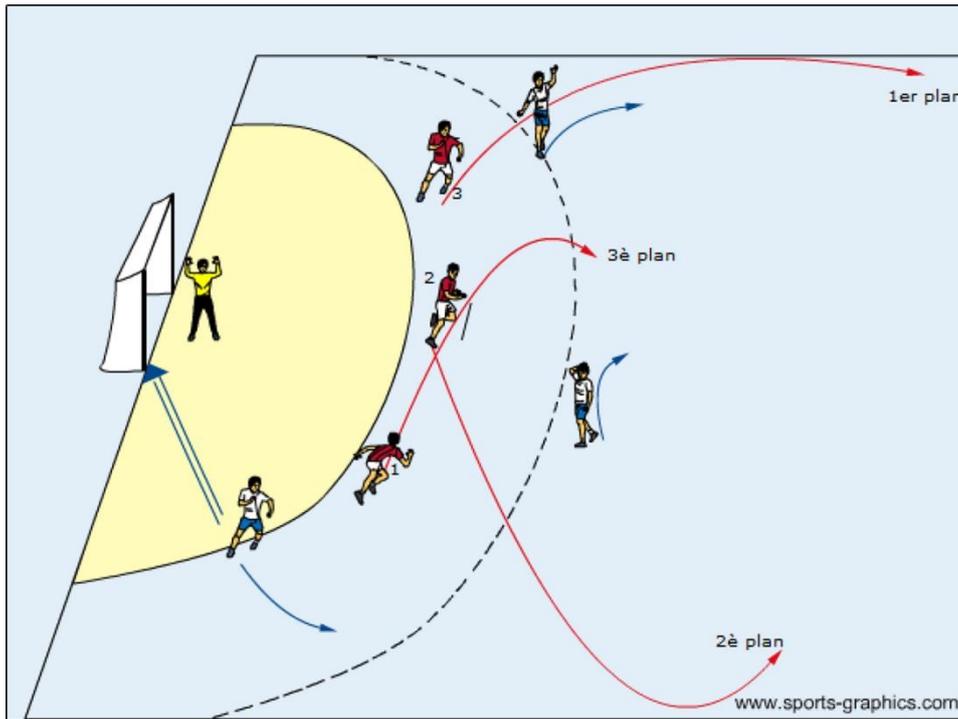
Figure 35 : enchaînements des phases de jeu

But ou pas but, perte de balle ou interception, la relance se fait par le gardien. Les rouges se replient.

A la fin de la montée de balle grise, attaque placée grise, puis montée de balle rouge sur repli défensif gris.

3. Exercices pour améliorer l'automatisation des comportements en montée de balle

3.1. Exercice à 3 contre 3 :



Perte de balle :

Le (3) part à l'opposé de l'endroit de la perte de balle en course rapide, en anticipation
 Le (2) central part côté perte de balle en 2^{ème} plan, il regarde si la balle est récupérée par le gardien
 Le (1) côté perte de balle part dans son camp

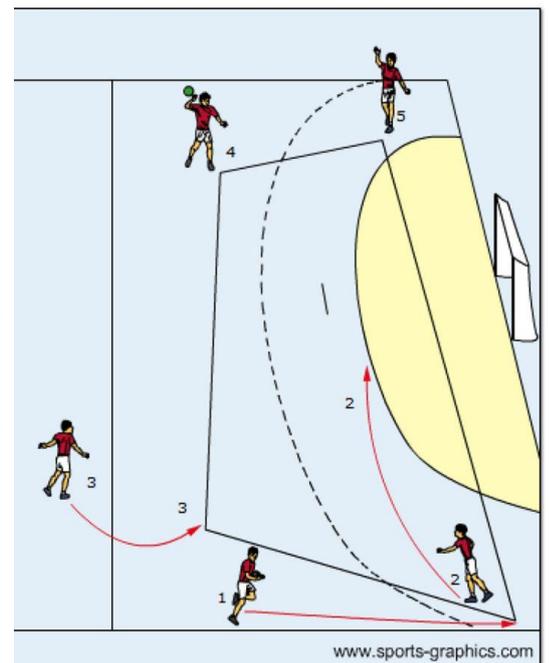
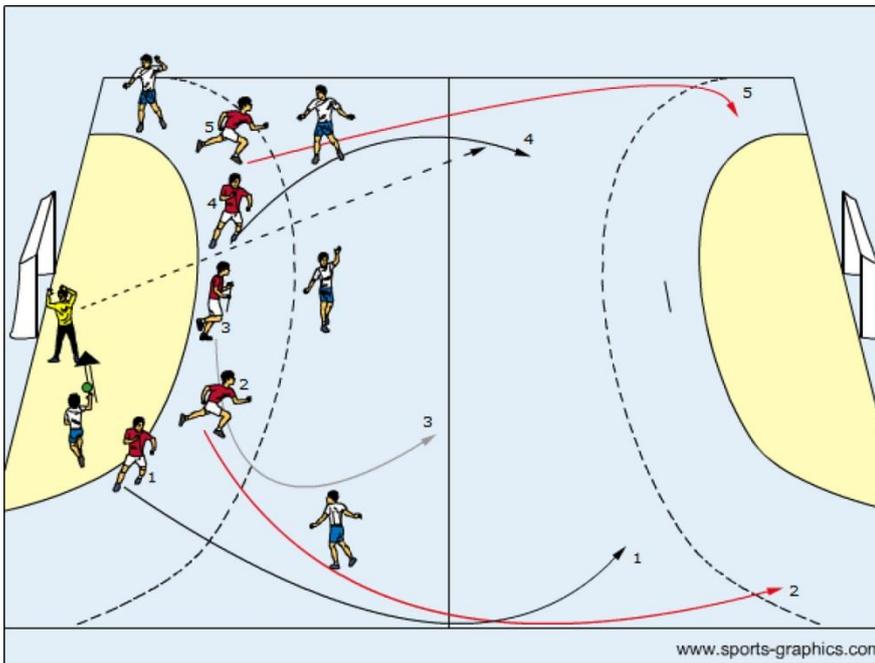
Régulation : ne pas stéréotyper les passes

But à atteindre :

- jeu rapide vers l'avant en occupant le terrain
- pour les non porteurs, moduler leur rythme pour se désaligner entre porteur et réceptionneur potentiel. Le porteur doit être disponible après la transmission.

Figure 36 : occupation du terrain à 3 contre 3

3.2. Exercice à 5 contre 5



Figures 37 : occupation du terrain à 5 contre 5

Fonctionnement :

La balle est perdue par l'ailier gauche. Le (5) à l'opposé part au 1^{er} plan. Le (4) en 2^{ème} plan de son côté. Le (2) aide à la récupération éventuelle pendant que le (3) part en 1^{er} plan côté tir et que (1) part en 2^{ème} plan. (2) joue alors en soutien.

En fin de montée de balle, (3) peut rentrer en pivot à l'opposé de la balle lorsque (1) arrive. Celui-ci peut compenser en 1^{er} plan. Les joueurs (1), (2), (4) et (5) forment le trapèze.

Conclusion

Notre propos n'était pas de démontrer qu'au plus haut niveau international la montée de balle est insuffisamment exploitée, mais par contre de prouver que si le jeu sur tout le terrain devient une véritable culture dans la formation initiale, les petits pays ont dans ce domaine une marge de progrès importante pour se départager entre eux.

Nous avons vu que les impacts de la montée de balle organisée sont indéniables sur :

- le repli défensif qui doit s'investir pour revenir dans son camp
- la défense qui a toujours un temps de latence pour solidifier son système
- cette même défense quand la montée de balle enchaîne avec la même philosophie de jeu qu'en attaque placée avec 2 pivots.

A l'intérieur d'un système à ce moment fragilisé ces 2 pivots favorisent le jeu des 2 arrières 3^e plan, courant dans la balle avec des intentions de perforation, de déséquilibre de prise de vitesse de cette défense, ou de passe dedans. La passe arrière-arrière comporte tous les ingrédients des savoir faire travaillés dans la formation initiale.

Cette stratégie a été adoptée en considération des moyens propres à une petite nation. Ne pouvant jouer fort nous devons jouer juste à l'intérieur de nos fondamentaux.

Pour réussir nous resterons rigoureux dans l'application de nos principes sans robotiser les comportements. Il convient de rassembler les joueurs autour du projet de jeu à tous les niveaux de la formation.

Les résultats positifs ou encourageants du Luxembourg depuis 12 ans sont dus à un ensemble de paramètres (voir la pyramide de réussite). Nous savons cependant que les matchs gagnés l'ont été grâce, entre autre, à une montée de balle organisée.

Glossaire:

Contre flottement : déplacement défensif dans le sens de la circulation de la balle. Le réceptionneur attaque à l'inverse de ce déplacement.

Ecartement : occupation du terrain dans la plus grande largeur possible tant au niveau des joueurs que de la circulation de balle

Etagement : occupation du terrain en profondeur pour favoriser la montée de balle

Jeu en miroir : le non porteur se situe en face de l'intervalle voisin du porteur. Si le porteur change d'intervalle, le non porteur change aussi d'espace en parallèle.

Passe de renversement : passe donnant un changement de sens à la circulation de la balle, au contraire du déplacement défensif (fréquent sur une défense de zone).

Pivot poste : joueur qui sort de l'alignement défensif. C'est le pivot, ou le joueur dedans, qui sert ainsi d'appui.

Bibliographie :

- Aranda S., Bertsch R., Gervaise A, Poutissou, Le Pallec, Vouillot : Document technique – Ligue Lorraine Handball – Nancy 1979
- Baradat E. : Le jeu norvégien inspire le haut niveau – Approches du Handball - Paris 2009
- Canayer P., Verdon D. : Pistes de réflexion, progression sur grand espace – Approches du Handball - Paris 2000
- Costantini D. : La montée de balle – Approches du Handball- Paris 1994
- Contino P., Penati B., Thomas JP. : Analyse du jeu mondial féminin en Norvège 1999 Paris 2000
- Fédération Française de Handball : Document fédéral - Glossaire – Paris 2005
- François B. : Organisation de la montée de balle rapide – Approches du Handball - Paris 2000
- Krumbholz O. : Les axes de la formation en Lorraine – Document technique – Ligue Lorraine de Handball - Nancy 1989
- Landuré P. : La montée de balle rapide – Approches du Handball - Paris 2007



Equipe nationale du Luxembourg (+1)