

Le couloir de jeu direct

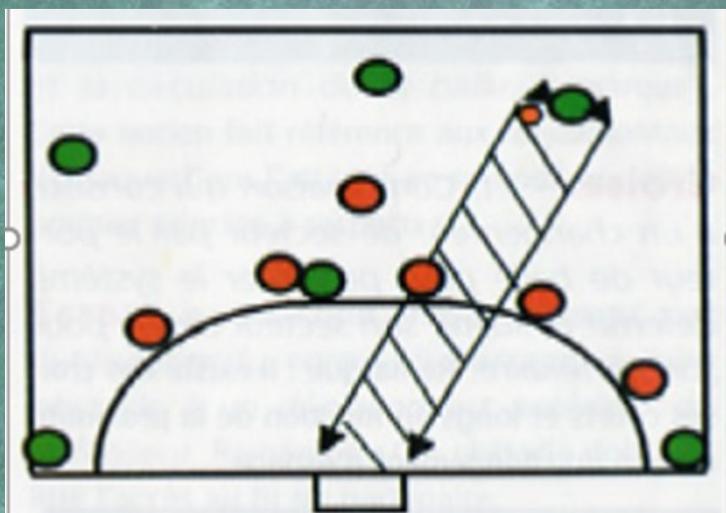


Qu'est ce qu'un Couloir De Jeu? (CDJ)

« Glossaire FFHB .. »

Couloir de jeu direct :

couloir (virtuel) qui va du porteur de balle au but. – Remarque ce Couloir est constamment à reconstruire dans le jeu collectif et individuel.



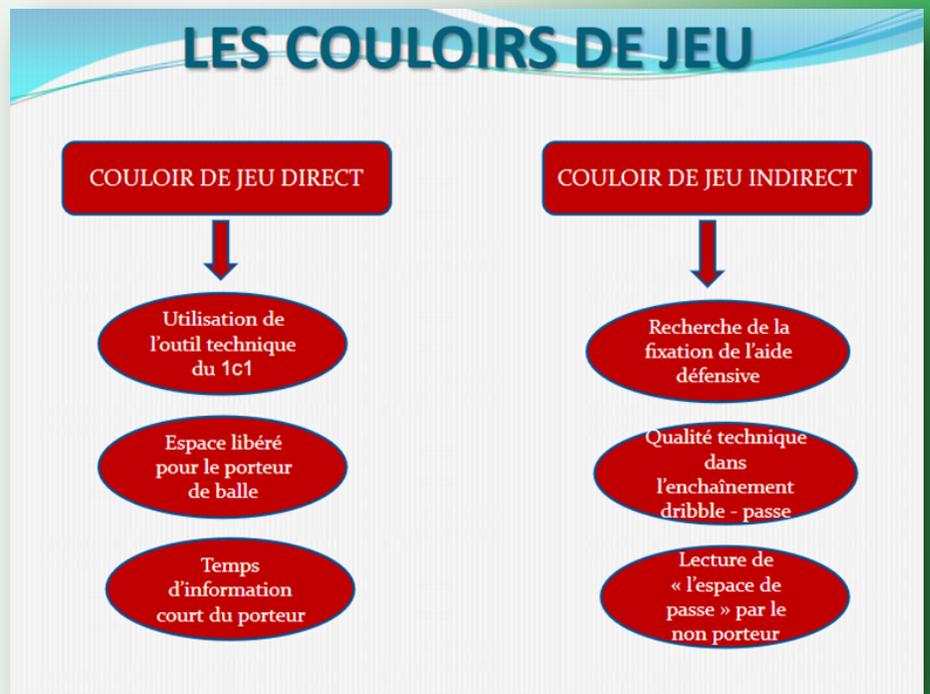
par Philippe B « entrainement-handball.fr »

C'est la ligne virtuelle directe qui va du joueur au but.

Vos attaquants doivent chercher à se déplacer afin qu'il n'y ait pas de défenseurs dans ce couloir alors que vos défenseurs doivent chercher à fermer ce couloir de jeu direct (être en le joueur et le but) princi-

D
É
f
i
n
i
t
i
n
o
i
t
i
n





Pour décider, avec plus de pertinence, du jeu direct ou indirect

Description de ce qui apparaît le plus souvent (MA3)

Le porteur de balle recourt ponctuellement au jeu direct (passe au joueur dedans ou dribble de débordement). Le jeu indirect reste dominant et débouche encore sur des situations de tir excentrés.

VISÉE

Permettre la reconnaissance de situations différentes exigeant de la vitesse dans la circulation latérale de la balle (mettre en difficulté le flottement défensif, décalage) et la prise en compte du joueur dedans par le porteur de balle, pour exploiter des possibilités dans le couloir de jeu direct.

CE QUI EST DÉJÀ LÀ

La manifestation actuelle de la compétence se traduit par la possibilité de

recourir au jeu direct ou au jeu indirect par échanges latéraux sur la base arrière. Présence d'un joueur dans le dispositif défensif, «utilisé» de manière aléatoire.

CE QUI PEUT DÉCLENCHER LE « PAS EN AVANT »

L'activité diversifiée du joueur dedans : gêne au déplacement des défenseurs ou propositions d'échanges du ballon.

La maîtrise par le porteur de balle de l'articulation des effets de ses actions en jeu

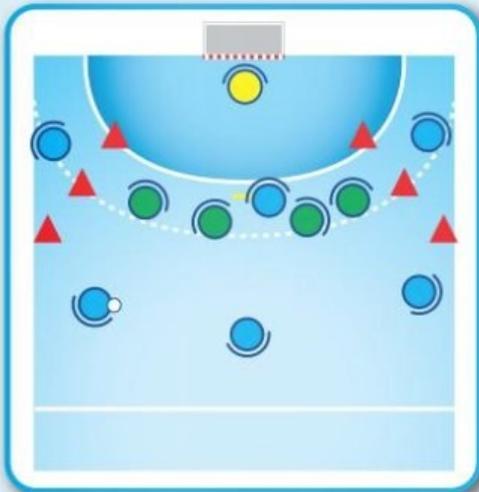
direct et en jeu indirect.

ANGLES D'ATTAQUE SUGGÉRÉS POUR IMAGINER DES SITUATIONS

Soit mettre l'accent sur l'activité du joueur dedans et sa prise en compte par les joueurs de la périphérie.

Soit en mettant les activités tactique et technique du porteur de balle dans l'articulation jeu direct/jeu indirect au centre des situations.

✓ Situation



• DISPOSITIF HUMAIN

4 attaquants avec 1 balle pour 4 et 1 passeur dans chaque aile.
4 défenseurs et 1 gardien de but.

• DISPOSITIF MATÉRIEL

Sur un demi-terrain – 2 secteurs excentrés délimités par des plots.

• DISPOSITIF RÉGLEMENTAIRE

Au départ, 3 attaquants sont hors des 9 mètres et 1 dedans.

Après 2 ou 3 passes sur la base arrière, passe à 1 ailier : signal pour que 2 ou 3 défenseurs sortent harceler les joueurs de la base arrière.

8 attaques puis permutation.

Score des attaquants : nombre de buts moins nombre d'interceptions défensives.

ACTIVITÉS

➔ À OBTENIR DES JOUEURS

- tenir compte de l'activité et de l'éventuelle disponibilité du joueur dedans,
- moduler la distance de combat selon qu'ils veulent « décaler » ou engager un duel en jeu direct.

➔ À ASSURER PAR LE FORMATEUR

Ne donne aucune indication sur la manière de faire pour réussir.

Sollicite le joueur dedans pour qu'il serve de bloqueur ou d'appui.

A l'issue des huit attaques, questionne les attaquants sur la pertinence de leurs choix :

- Duel en jeu direct.
- Passe au joueur dedans.
- Passe latérale.

✓ Ce que les situations doivent permettre d'étudier

➔ COMPÉTENCES VISÉES (voir page : 56)

Pour le porteur de balle : « contribuer opportunément à la production et à l'exploitation coordonnée de failles ou de zones faibles dans le dispositif défensif ».

Pour le partenaire du porteur de balle : « contribuer opportunément à la production coordonnée de dispersion des défenseurs, d'obstacles aux déplacements de défenseurs évoluant dans le couloir de jeu, d'enrichissement du réseau des échanges possibles ».

Ces compétences permettent d'obtenir des effets efficaces.

➔ SYSTÈME EFFETS - OBJETS - OUTILS (voir page : 58)

Effets

- Réduire la densité défensive dans les secteurs où les possibilités de marque sont les plus grandes.
- Enrichir le réseau des échanges dans le couloir de jeu direct.

Objets

- Couloir de jeu direct,
- Espace de jeu offensif,
- Réseau des échanges,
- Rapport corps balle.

Outils

- Joueur dedans : bloc, écran, prise d'avantage positionnel, sortie en poste.
- Joueurs autour : débordements externe et interne, fixation, passes de décalage, passes au joueur dedans.

ACTIVATION DE CONNAISSANCES (logiques d'interactions tactiques) (voir page : 60)

La dominance face à un harcèlement précoce peut s'obtenir par mon débordement puis son exploitation enchaînée : jeu direct, fixation d'un défenseur en complément ou passe de décalage.

La dominance face à un harcèlement précoce peut s'obtenir par collaboration avec le joueur dedans : blocs, écran et/ ou son démarquage à 6 mètres.

POUR LA CONCEPTION ET L'ANIMATION DES SITUATIONS, VEILLER À :

- Assurer une densité optimale de joueurs (surface d'évolution et nombre de joueurs).
- Obtenir une dispersion optimale des défenseurs (latéralement et en profondeur).
- Assurer le passage à tous les statuts (attaquants et défenseurs) et tous les postes (dedans et périphérie).
- Solliciter la régulation mentale personnelle des joueurs après plusieurs passages (retours statistiques, questionnements orientés, confrontation de prestations différentes, etc.).
- Constituer des ateliers pour optimiser le nombre de passages (dans le cas de groupe avec un grand nombre de joueurs).