

Club EPS Clermont-Ferrand – Cycle Handball scolaire proposé par Anne SEIGNEUR

Préambule : analyse de la compétence N2

Le cycle de 6 leçons proposé s'adresse à des élèves ayant déjà vécu un cycle de handball au collège. Dans un jeu à effectif réduit, les élèves sont capables de s'organiser individuellement et collectivement, en faisant des choix entre passer ou dribbler, pour accéder régulièrement à l'espace de marque et tirer en position favorable face à une défense qui gêne la progression adverse sur tout le terrain. Les joueurs ont construit une motricité technique de base : passer à 6-8m – dribbler pour avancer et tirer de près en attaque ; prendre en charge, suivre et gêner un adversaire en défense.

Dans le cadre du niveau 2 de compétence en Handball (2^e cycle d'enseignement au collège), les élèves devront s'organiser individuellement et collectivement pour :

- "assurer des montées de balle rapides quand la situation est favorable"

OU

- "organiser une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est remplacée."

Le cœur de la compétence se situe dans la conjonction de coordination "**OU**" : à l'issue du cycle, les élèves devraient être capables de choisir soit un jeu rapide vers l'avant quand la défense n'est pas encore remplacée "en barrage" soit un "jeu placé" avec des circulations simples de la balle et des joueurs pour contourner ou traverser une défense remplacée c-a-d organisée.

L'objectif semble très ambitieux au regard du temps scolaire.

Dans un 1^{er} temps, dans la continuité des acquisitions précédentes (Niveau 1) et en articulation avec le niveau 3 ("mise en œuvre d'une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque"), **je propose de privilégier le "jeu rapide"**. Cette forme de jeu est à la fois **adaptée aux ressources des élèves** (jeu sur grand espace avec une faible densité de joueurs) et **caractéristique du handball moderne** (un jeu rapide vers l'avant, des défenses "hautes" organisées pour récupérer la balle et enchaîner vite la montée de balle, des engagements rapides, beaucoup de buts marqués en contre-attaque et pendant le jeu de transition – avant que la défense soit complètement remplacée, des joueurs plus athlétiques et plus polyvalents qui jouent en mouvement et peuvent tirer à tous les postes).

Cependant, si l'attaque ne parvient pas à prendre de vitesse le repli défensif ou à le traverser, les joueurs se retrouvent face à une défense repliée et "en barrage". Aussi et dans un 2^e temps, il semble important de les confronter à ce type d'affrontement et de les « armer » pour manœuvrer individuellement et/ou collectivement une défense placée. Le choix d'une défense « haute » (H à H sur 1/2 terrain – au collège puis étagée en zone 3-2 – au lycée) permet de poser des obstacles surmontables aux attaquants. Dans un espace de jeu plus réduit en profondeur, ils devront chercher à :

- jouer entre les défenseurs dans un espace plus latéral c'est-à-dire à jouer davantage en écartant le jeu ;
- jouer entre les 2 lignes en utilisant un joueur "dedans" en appui ;
- décider et agir plus vite balle en main ;
- construire des relations à 2 et 3 plus fines.

Dans la cadre de "la recherche du gain du match", les tireurs et les gardiens de but devront chercher à sortir vainqueurs des duels qui les opposent. Par sa fréquence, sa diversité, sa charge émotionnelle (au cours d'un match 60 à 100 tirs sont déclenchés par les 2 équipes - tous les joueurs, à tous les postes sont concernés par ce type d'affrontement – "plaisir" immédiat provoqué par le but ou l'arrêt), le **duel Tireur-Gardien de But** est une **expérience motrice spécifique au handball à faire vivre à tous et à chaque leçon.**

Les contextes de jeu et les types d'affrontement

Ainsi, on peut identifier dans la compétence attendue les 3 contextes de jeu qui caractérisent l'activité handball et **les 3 types d'affrontement à faire vivre aux élèves** (cf M. PORTES, M. ESPOSITO et les documents FFHB concernant la formation initiale) :

1. GAGNE-TERRAIN contre RECONSTITUTION DE FRONT

PB trop loin de la cible pour marquer → jeu de progression rapide vers l'avant, dans un espace à faible densité de joueurs où la défense cherche à reconstruire une ligne de front.

2. MANOEUVRES D'ACCES AU TIR contre OBSTACLES AUX CIRCULATIONS

PB à distance de marque → jeu de manœuvres individuelles et/ou collectives pour placer un attaquant en situation favorable de marque dans un espace à forte densité de joueurs où la défense protège la cible et gêne les circulations de la balle et des attaquants.

3. DUEL TIREUR / GB

PB engagé dans une tentative de marque → jeu de duel entre un tireur qui cherche à marquer et un GB qui protège-défend son but.

Les compétences de handballeur à construire

Dans ces contextes de jeu, on peut identifier un nombre limité de compétences spécifiques pour être efficace au handball (cf M. PORTES, M. ESPOSITO et les documents FFHB concernant la formation initiale).

Les compétences spécifiques du handballeur sont liées aux différents statuts occupés par le joueur dans les phases de jeu.

Nous distinguons :

- le Porteur de Balle (PB)
- le Partenaire du Porteur de Balle (PPB)
- le Tireur (T)
- le Harceleur (H) = Adversaire du PB
- le Partenaire du Harceleur (PH) = Partenaire de l'Adversaire du PB

Compétences du PB

- en GAGNE-TERRAIN : assurer simultanément progression du ballon vers la cible adverse + élimination de défenseurs
- en MANOEUVRES D'ACCES AU TIR : assurer simultanément mobilisation de défenseurs + libération du couloir de jeu direct (CJD) pour lui ou ses partenaires

Compétences du PPB

- en GAGNE-TERRAIN : assurer simultanément dispersion des défenseurs + enrichissement du réseau d'échanges
- en MANOEUVRES D'ACCES AU TIR : assurer simultanément dispersion des défenseurs + enrichissement du réseau d'échanges + création d'obstacles aux déplacements des défenseurs

Compétence du T

- dans le duel engagé / GB : assurer simultanément trajectoires mises hors de portée du GB + maintien de l'incertitude de l'impact

Compétences du Harceleur

- en RECONSTITUTION DE FRONT : assurer simultanément arrêt de la progression du PB + réduction des possibilités d'action du PB

- en OBSTACLES AUX CIRCULATIONS : assurer simultanément fermeture du CJD + réduction des possibilités d'action du PB

Compétences du Partenaire du Harceleur

- en RECONSTITUTION DE FRONT : assurer simultanément réduction du réseau d'échanges de progression + reconstitution d'un front défensif entre la balle et le but

- en OBSTACLES AUX CIRCULATIONS : assurer simultanément réduction du réseau d'échanges + renforcement de la densité défensive dans la CJD

Compétence du GB

- dans le duel engagé / T : assurer simultanément réduction des parties de cible accessibles (couverture maximale) + maintien de la disponibilité des segments corporels pour "contrer" les trajectoires de tir

Les modes de jeu

Les comportements concrets observés en jeu sont révélateurs de conduites typiques c'est-à-dire :

- correspondant à des logiques d'activité identifiables ;
- significatives de sauts qualitatifs importants permis par l'acquisition de nouvelles **connaissances**, la prise en compte et la mise en relation de nouveaux indices dans le jeu (**lecture**) et la construction de nouveaux pouvoirs d'action (**savoir-faire**).

Pour chaque compétence : 4 à 5 modes de jeu sont répertoriés → Cf document joint (extrait de ESPOSITO Max – Handball in Dossier EPS N°26 – nouvelle édition 2005)

Ces modes de jeu s'enrichissent progressivement l'un l'autre (construction en spirale). Ainsi, l'accès à la maîtrise d'un mode de jeu n'entraîne pas l'impossibilité de recourir à un mode de jeu antérieur si les conditions de jeu l'exigent. Le haut niveau de compétence est atteint quand le joueur disposant de tous les modes de jeu, recourt au plus pertinent compte tenu de la situation de jeu.

Objectifs de la leçon :

- mise en activité fonctionnelle → « vivre une tranche de vie de handballeur » (M. PORTES) dès la première leçon
- connaissance, respect et arbitrage des règles fondamentales (qui déterminent l'esprit du jeu)
- identification des niveaux et modes de jeu produits

S1 – S'échauffer : une entrée dans la leçon par le jeu

- placer les joueurs en situation immédiate d'opposition en privilégiant la coopération collective (pas de dribble) et le jeu du Partenaire du Porteur de Balle (PPB) : enrichir le réseau d'échanges pour assurer la conservation et la progression de la balle
- solliciter et dynamiser le changement de statut attaque-défense, l'enchaînement des rôles (PB, PPB, DEF) et des actions avec/sans la balle (= jeu total)
- connaître – respecter – faire respecter les règles essentielles et se familiariser avec les gestes de l'arbitrage

« Stop-balle » à 3c3 ou 4c4	
<p>DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> ° 3 (ou 4) terrains en largeur ° sur chaque terrain : 2 zones de "stop-balle" ° jeu à 4c4 (ou 3c3) ° durée de jeu : 4 min avec montée-descente après chaque séquence de jeu <p>° Règles</p> <ul style="list-style-type: none"> - sans dribble, 3 pas max, 3" - DEF individuelle (H à H stricte – joueurs associés de niveau proche) sans contact avec le PB - seul le PB peut pénétrer dans l'en-but - engagement à l'endroit de la marque
<p>BUT(S) <i>Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</i></p>	<p>Gagner le match en marquant plus de points que l'équipe adverse : → poser la balle dans l'en-but adverse = 1 pt</p> <p>Arbitrer : assurer le bon déroulement du jeu et annoncer le score à la fin du temps de jeu</p>
<p>Critères de réussite <i>Degré/niveau de réussite attendu</i></p>	<p>- marquer au-moins 4 points en 4 min de jeu</p>

<p>Consignes de réalisation Ce qu'il y a à faire pour réussir (CONTENUS)</p>	<p><u>Arbitre</u> - reconnaître et siffler les points (2 coups de sifflets), les fautes du PB (marcher, 3 secondes, dribble), les fautes du DEF (contact, moins de 3m sur jet-franc) - annoncer verbalement la faute et se déplacer à l'endroit de la reprise du jeu - utiliser les gestes conventionnels pour informer : remise en jeu, jet-franc (direction), but - faire respecter les conditions de réalisation des jets : DEF à 3m dans tous les cas, remise en jeu à l'endroit de la sortie et pied sur la ligne, jet franc à l'endroit de la faute, engagement à l'endroit de la marque</p> <p>Les gestes à s'approprier :</p> 
<p>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ° Veille à l'engagement de tous – encourage – relance ° S'informe des scores à la fin de chaque séquence de jeu (→ fonctionnement en montée/descente) ° Aide les arbitres : rappel des règles – repérage des fautes – gestuelle – coups de sifflet ... ° Repère les niveaux et modes de jeu
<p>RELANCES – REGULATIONS Variables et/ou évolutions + ou – de la tâche</p>	<p><u>Variables</u> - 5 passes au-moins avant la marque → s'organiser collectivement pour conserver la balle - passer à rebond → PB : armé haut obligatoire et PPB : sortir de l'ombre – se désaligner - ne pas redoubler les échanges (si 4 joueurs / équipe) → relations à 3 – jeu en passe-et-suit</p> <p><u>Evolutions</u> : augmenter le crédit d'actions du PB → nouveau rapport de force PB-DEF à prendre en compte - 1 rebond autorisé : le PB peut progresser vers l'avant dans le CJD (3 pas-1 rebond-3 pas) - dribble autorisé mais PB touché = arrêt du dribble et passe obligatoire - dribble autorisé sans restriction (sauf règlement)</p>

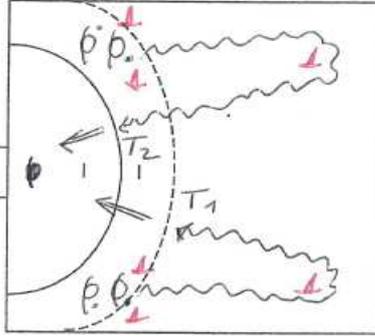
En fonction des classements des équipes à l'issue de S1, constitution des équipes pour S3 (situation de match)
→ soit 3 (ou 4) équipes équilibrées entre elles : on associe l'équipe 1^e avec l'équipe 6^e, l'équipe 2^e avec l'équipe 5^e

→ soit 2 équipes par niveau de jeu (N1 : débrouillés / N2 : débutants) en regroupant dans le N1 les équipes 1^e à 3^e (1^e à 4^e) et dans le N2 les équipes 4^e à 6^e (5^e à 8^e)

Au cours d'un cycle d'enseignement, je peux utiliser les 2 modes de constitution des équipes (soit équilibrées entre elles soit par niveau de jeu).

Je fais rarement le choix d'équipes stables au cours du cycle : les absences ou les inaptitudes peuvent totalement déséquilibrer les équipes ; de plus, varier les collaborations et les oppositions sollicitent l'activité adaptative des élèves.

S2 – Compétence du Tireur

TYPE D'AFFRONTEMENT	Duel Tireur-GB		
MODE DE JEU A CONSTRUIRE	Du mode PERCUTEUR au mode EVITEUR		
Constat	<ul style="list-style-type: none"> - des T qui marquent peu - des T qui tirent à l'arrêt, sur le GB 		
ACQUISITIONS VISEES	Connaissances	Lecture	Savoir-faire
	<ul style="list-style-type: none"> ° prendre en compte le couple GB/but ° comprendre qu'un GB "en déséquilibre" est vulnérable 	<ul style="list-style-type: none"> ° différencier le mobile à éviter (le GB) de la surface à traverser (plan vertical du but) ° mettre en relation le positionnement, les déplacements et la posture du GB avec les parties de la cible momentanément accessibles → anticiper où la GB ne pourra plus intervenir 	<ul style="list-style-type: none"> ° T1 : produire des trajectoires variées avec des impacts loin du GB ° T2 : associer moment du tir et mise à distance du GB <ul style="list-style-type: none"> → tirer vite à l'opposé du déplacement initial du GB → tirer plus tard pour prendre le GB à contre-pied
DISPOSITIF <i>Aménagement du milieu & organisation de la situation</i>	<p>Sur 1/2 terrain (2 espaces possibles) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en binômes : 1 balle / J - 2 GB dont 1 observateur - 2 portes de départ limitées 		
	 <p>Tâches</p> <ul style="list-style-type: none"> - lancement : les 2 tireurs partent en même temps en dribble - T : dribbler pour contourner le plot et avancer vers l'espace de tir <ul style="list-style-type: none"> → T1 : le 1^{er} à 9m, tir libre → T2 : le 2^e à 6m, tir à 2M - GB : 1 dans le but + 1 observateur-compteur <p>Règles : HB ...</p> <ul style="list-style-type: none"> - / PB : marcher, 3", reprise de dribble - / T : empiétement <p>Score Tireurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2 buts = 10 pts - 1 but = 1 pt - 0 but → gage 	<p>10m des portes</p> <p>Score GB :</p> <ul style="list-style-type: none"> - chaque balle touchée – déviée ou arrêtée = 1 pt - 2 buts → changement de GB + gage 	
BUT(S) <i>Ce qu'il faut faire, réussir... à l'intention de l'élève.</i>	<ul style="list-style-type: none"> ° Tireurs : tirer et marquer des buts ° GB : arrêter-dévier-toucher les tirs 		

<p>Critères de réussite <i>Degré/niveau de réussite attendu</i></p>	<p>° à 2 : marquer au moins 1 but sur les 2 tirs + marquer au-moins 3 fois 2 buts sur 10 passages</p>
<p>Critères de réalisation <i>Ce qu'il y a à faire pour réussir (CONTENUS)</i></p>	<p>° T1 : produire une trajectoire qui déséquilibre le GB (déplacements et mobilisation des segments) ° T2 : produire une trajectoire qui profite du déséquilibre provoqué par T1 - tirer VITE à l'opposé du déplacement provoqué par T1 - tirer PLUS TARD pour prendre le GB à contre-pied</p>
<p>Ce que surveille – observe – contrôle l'enseignant(e)</p>	<p>° Veille au respect des moments (pas de tirs simultanés), espaces et modalités de tir ° Organise la rotation des GB (tous les binômes jouent GB) ° Repère l'apparition de formes de tir "prometteuses" (trajectoire, impact et vitesse / GB, orientation de l'impulsion, tenue du ballon ...)</p>
<p>RELANCES – REGULATIONS <i>Variables et/ou évolutions + ou - de la tâche</i></p>	<p><u>Variation de la difficulté pour les T en jouant sur :</u> - le temps entre les 2 tirs - la distance des tirs : à 9m, à 6m ... - les modalités des tirs : en suspension / en appui, à 2M / à 1M ...</p> <p><u>Evolutions :</u> - introduire un ou des échanges des 2 balles avant les T (décentration et dissociation motrice) - le GB observateur devient DEF et gêne l'accès à la cible de l'un ou l'autre T : ° T non gêné = T1 → soit tir libre à 9m soit tir à 2M à 6m ° T gêné = T2 → tir et distance au choix + si DEF trop perturbateur – trop dominant → balle tenue à 2M (= bras non utilisables pour intervenir sur le PB)</p> <p><u>Questionner et alimenter l'activité tactique des T :</u> - Qui marque régulièrement 1 but - 2 buts ? Quel tir fait but le plus souvent ? Pourquoi ? Comment marquer à coup sûr le 2^e tir ? → aider les élèves à mettre en relation les déplacements – les postures du GB provoqués par le 1^{er} T et sa vulnérabilité sur certains impacts</p>

S3 – Une forme de pratique scolaire à construire

Plusieurs étapes sont nécessaires pour mettre en place une forme scolaire de pratique (FSP) adaptée à la compétence visée (niveau 2).

	Etape 1
Pourquoi ?	Confirmer le niveau 1 de compétence Se familiariser avec les outils et critères d'observation Reconnaître un tir/but "seul"
Terrain	Terrain HB : 40 x 20 m But HB : 3 x 2 m Surface de but : à 6 m (ou à 5 m)
Nombre de joueurs	4 joueurs + 1GB Puis 5 joueurs + 1GB si ATT très > DEF
Règles	- règles HB (marcher, 3", reprise de dribble, empiètement ...) ... sans contact avec le PB - engagement après un but par le GB
Intention DEF	Récupérer la balle le plus tôt possible
Organisation DEF	Défense individuelle tout terrain = chaque joueur prend en charge un adversaire de même niveau que lui dès la perte de balle et pendant toute la phase DEF
Score	But " seul " = 100 pts Autre but = 10 pts Tir " seul " = 1 pt
Observation	Indiquer l'issue de chaque possession de balle de l'équipe observée : - tir/but "seul" - autre tir/but - perte de balle avant le tir Tir/but "seul" = tir/but d'un joueur seul face au GB (pas de DEF entre le T et le GB)
Critères de réussite	Compétence N1 acquise et passage à l'étape suivante si : - nb tirs / nb possessions balle > 50 % - nb tirs "seuls" / nb tirs > 50 % → étape intermédiaire : jeu à 5 joueurs + 1 GB

Organisation :

- des équipes de 6 à 8 élèves soit 3 à 4 équipes de niveau homogène entre elles soit 2 équipes de N1 (débrouillés) et 2 équipes de N2 (débutants)

- 2 rencontres / équipe :

- à 3 équipes : AcB – BcC – AcC
- à 4 équipes : AcB – CcD – P1cP2 – V1cV2

- jeu à 4 joueurs + 1 GB (1 à 3 remplaçants) / si CR = OK → 2^e rencontre : jeu à 5 joueurs + 1 GB

- temps de jeu : 6 à 8 minutes avec changement GB et remplaçants à 3 ou 4 min (arrêt du chrono)

- arbitrage, marque et observation par équipes qui ne jouent pas

- 2 arbitres de champ (avec sifflet) + 2 arbitres de zone
- Feuille de Match à renseigner par 2 élèves / équipe observée : 1 observateur qui annonce et 1 marqueur qui note

Ci-après, proposition de 3 Feuilles de Match : 1. observations collectives – 2. observations individualisées – 3. observations collectives avec analyse et projet de jeu

HANDBALL FM 1-1

Date

Equipe
Observée

Observateurs :

contre

Match arbitré par :

Tirs-Buts "seuls"		Autres Tirs-Buts		Pertes de balle (avant le tir – pas de tir)	
TOTAUX					
1	2	3	4	5	6
Nb Buts "seuls" (100 pts)	Nb Tirs "seuls" (1 pts)	Nb Autres buts (10 pts)	Nb Autres Tirs	Nb Perte de balle	Nb d'ATT (somme 1 à 5)

SCORE (132)	<input type="text"/>
------------------------	----------------------

SCORE ADVERSAIRE	<input type="text"/>
-----------------------------	----------------------

Nb d'ATT (6)

Nb Buts-Tirs
/ Nb d'ATT

Nb Buts-Tirs
(1+2+3+4)

Nb Buts-Tirs
"seuls"
(1+3)

Nb Buts-Tirs "seuls"
/ Nb Buts-Tirs

HANDBALL FM 1-2

Date

Equipe Observée

contre

Observateurs :

Match arbitré par :

Prénoms NOMS	Tirs-Buts "seuls"		Autres Tirs-Buts		Pertes de balle (avant le tir – pas de tir)	
	1	2	3	4	5	6
TOTAUX	Nb Buts "seuls" (100 pts)	Nb Tirs "seuls" (1 pts)	Nb Autres buts (10 pts)	Nb Autres Tirs	Nb Perte de balle	Nb d'ATT (somme 1 à 5)

SCORE (132)

SCORE ADVERSAIRE

Nb d'ATT (6)

Nb Buts-Tirs (1+2+3+4)

Nb Buts-Tirs "seuls" (1+3)

Nb Buts-Tirs / Nb d'ATT

Nb Buts-Tirs "seuls" / Nb Buts-Tirs

HANDBALL FM 1-3

Date

Equipe
Observée

Observateurs :

contre

Match arbitré par :

Tirs-Buts "seuls"		Autres Tirs-Buts		Pertes de balle (avant le tir – pas de tir)	
TOTAUX					
1	2	3	4	5	6
Nb Buts "seuls" (100 pts)	Nb Tirs "seuls" (1 pts)	Nb Autres buts (10 pts)	Nb Autres Tirs	Nb Perte de balle	Nb d'ATT (somme 1 à 5)

SCORE (132)	<input type="text"/>
----------------	----------------------

SCORE ADVERSAIRE	<input type="text"/>
---------------------	----------------------

Nb d'ATT (6)

Nb Buts-Tirs
/ Nb d'ATTNb Buts-Tirs
(1+2+3+4)Nb Buts-Tirs
"seuls"
(1+3)Nb Buts-Tirs "seuls"
/ Nb Buts-Tirs

Que devons nous faire collectivement pour tirer plus régulièrement ?

Que devons nous faire collectivement pour placer plus régulièrement un tireur "seul" face au GB ?

MODES DE JEU EN FONCTION DES STATUTS

MODES DE JEU OFFENSIFS DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction dans l'action avec la balle, dans le lancer de la balle.

Traverseur / contourneur	Passeur Tireur	Agit pour créer les conditions favorables au jeu direct.
Contourneur	Passeur Tireur	Recherche un passage aisé vers la cible.
Poursuivi / lanceur devant		Recherche la progression vers la cible en l'absence d'obstacle.
Protecteur / jeteur		Alterne volontiers conserver la balle / s'en débarasser.

MODES DE JEU OFFENSIFS DU PARTENAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant que le porteur agit avec la balle.

Libérateur / relayeur	Agit pour favoriser et/ou prolonger l'action du porteur de balle.
Relayeur	Agit pour prolonger l'action du porteur de balle.
Solliciteur	Agit pour être vu du porteur de balle.
Accompagnateur	Calque ses déplacements sur ceux du porteur de balle.

MODES DE JEU DE L'ADVERSAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant que le porteur agit avec la balle.

Harceleur	Intervient sur le crédit d'actions du porteur de balle.
Bloqueur	Intervient sur les déplacements du porteur et les manipulations.
Perturbateur	Intervient sur les manipulations de la balle.
Agresseur / voleur	Intervient pour s'emparer de la balle.

MODES DE JEU DU PARTENAIRE DE L'ADVERSAIRE DU PORTEUR DE BALLE

Statut, fonction pendant le duel entre le porteur de balle et l'adversaire du porteur de balle.

Défenseur / exploiteur	Intervient sur le réseau d'échanges selon le crédit d'actions du porteur.
Contrôleur / intercepteur	Intervient sur les trajectoires du ballon à partir d'une contribution à la réduction du réseau d'échanges.
Intercepteur	Intervient sur les trajectoires de balle.
Agresseur / voleur	Intervient comme adversaire direct du porteur de balle.

MODES DE JEU DU TIREUR

Stratégies et modalités pour gagner le duel tireur/gardien.

Traverseur	La neutralisation momentanée de surfaces corporelles l'organise.
Contourneur	L'ouverture de surfaces de cible l'organise.
Éviteur / feinteur	La mise préalable hors de position du gardien l'organise.
Éviteur	La puissance du tir et la mise à distance du gardien l'organisent.
Percuteur	La puissance du tir l'organise.

**MODES DE JEU DU GARDIEN :
Stratégies et modes d'action pour gagner le duel gardien/tireur.**

Provocateur / inducteur	La volonté d'inciter le tireur à faire ce qui est souhaité l'organise.
Protecteur / anticipateur	La réduction des parties de cible à combler l'organise.
Anticipateur	Les indices pris sur le comportement du tireur en préparation de tir l'organisent.
Réactif	L'attente des caractéristiques des premiers centimètres de la trajectoire de tir l'organise.