



# S'essayer au BRASILHAND

*Ce dossier a pour ambition d'inciter et d'aider celles et ceux qui voudraient « s'essayer avec leur équipe de jeunes joueurs ou joueuses » à la pratique du BRASILHAND.*

*Cette nouvelle pratique peut donner des pistes pour résoudre en partie trois problématiques très présentes dans la formation initiale des jeunes joueurs (euses) :*

- *Le passage du grand au petit espace en attaque avec la gestion d'une densité importante de défenseurs et de partenaires attaquants.*
  - *La difficulté à accepter les contacts physiques dans le duel défenseur/attaquant.*
  - *Le manque de variété et d'engagement des protagonistes du duel Tireur/GB.*
- Votre expérience nous sera précieuse et nous comptons sur vous pour nous faire part de vos remarques et suggestions.*

*Jacques PETIOT Président de la Commission Technique du Comté de la Loire.*

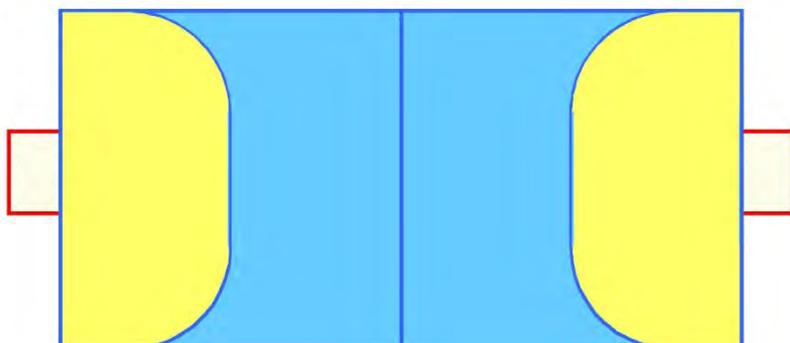
*Janvier 2021*

## COMPOSITION DU DOSSIER

- Les données matérielles : terrain ballon ...
- Les règles essentielles.
- Des fiches d'entraînement vierges (format Word)
- Des situations proposées :
  - . Recevoir la balle en courant
  - . Changer de secteur sans ballon
  - . Améliorer les comportements défensifs 1
  - . Améliorer les comportements défensifs 2
  - . Améliorer les comportements défensifs 3
  - . Jeu d'échauffement « Les capitaines »
  - . Jeu d'échauffement « Les secteurs 1 »
  - . Jeu d'échauffement « Les secteurs 2 »
  - . Jeu dirigé le tir rapide

## Les données matérielles

- Terrain de 10 à 15 m de large sur 20 ou 18 m de long. Zone à 5 m.



- Cages : Minihand
- Ballon : taille 0 en mousse ou matière souple

## Les règles essentielles

- Nombre de joueurs par équipe : 4 dont 1 gardien de but
  - Nombre de joueurs inscrits sur la feuille de match : jusqu'à 12
  - Matches en trois tiers temps de 10'
  - Effectuer les changements de joueurs à l'occasion des tiers temps (sauf cas de force majeure ; blessure ...)
  - Changer de GB à chaque tiers temps et présenter ainsi trois gardiens différents par match.
  - Engagement directement effectué de sa zone par le GB.
  - Pénalty exécuté à 5 m.
  - Exclusions de 1'
  - Contacts défensifs autorisés.
  - Arbitrage effectué par un arbitre compétent, capable d'apprécier la régularité des actions défensives de contact.
- Toutes les autres règles sont celles du HAND A 4.

# Fiches d'entraînement



SITUATION \_\_\_\_\_

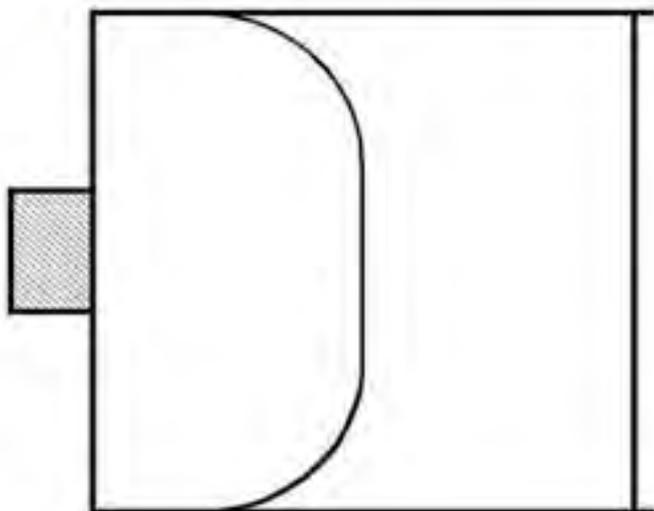
Amélioration de .....

passer d'un joueur ..... à un joueur .....

Date :

réalisée par :

DISPOSITIF



ACTIVITE

DES JOUEURS

Résultat à Obtenir :

Conditions à respecter :

Effet(s) produit(s) :

DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille ...

Observe ....

Modifie l'espace, le temps, les consignes...

Régulation(s) apportée(s) :

Bilan et perspectives :



SITUATION \_\_\_\_\_

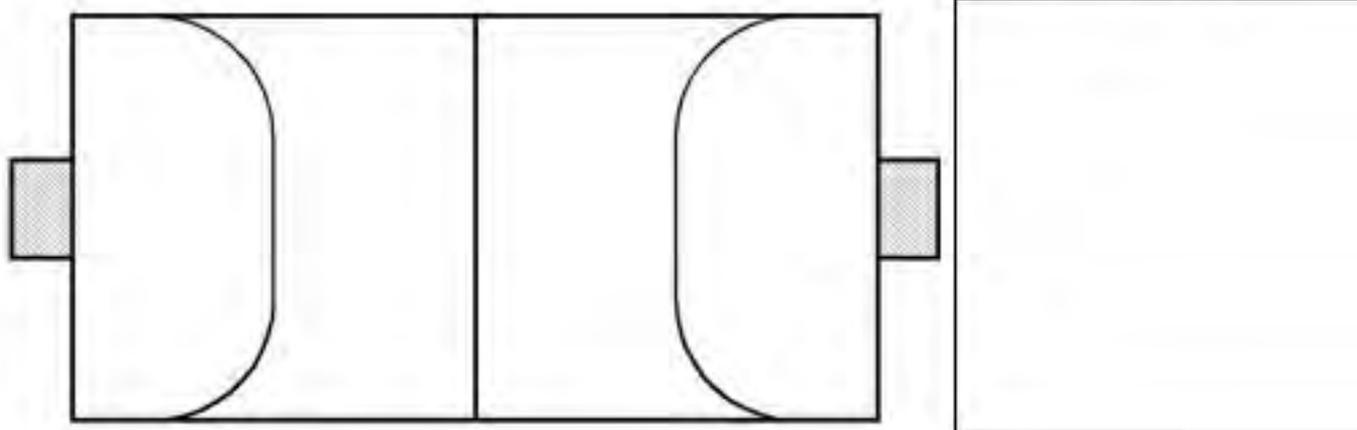
Amélioration de .....

passer d'un joueur..... à un joueur.....

Date :

réalisée par :

DISPOSITIF



ACTIVITE

DES JOUEURS

Résultat à Obtenir :

Conditions à respecter :

DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille ...

Observe ....

Modifie l'espace, le temps, les consignes...

Effet(s) produit(s) :

Régulation(s) apportée(s) :

Bilan et perspectives :

# Situations proposées



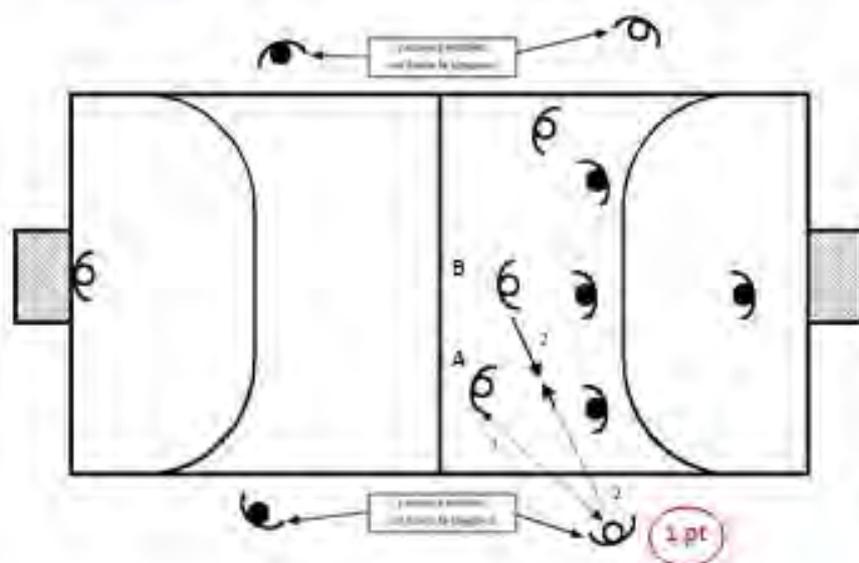
## SITUATION RECEVOIR LA BALLE EN COURANT

Amélioration du jeu sans ballon

*passer d'un joueur qui reçoit la balle immobile à un joueur qui reçoit la balle en courant*

Date : 16/11/2017

réalisée par : Jacques PETIOT



### DISPOSITIF

6 contre 6 ; dans chaque équipe : 1 GB, 3 JC, 2 passeurs mobiles.

Les rôles sont changés : joueur de champ / GB/ passeur fixe à chaque manche.

Les passeurs se déplacent le long de la ligne de touche sur toute la longueur du terrain ; ils peuvent se reculer. ils peuvent se déplacer balle en main.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

Résultat à Obtenir : Manche en 10 points. But marqué = 3 points ; balle réceptionnée du passeur par un partenaire du lanceur = 1 point (A => P ; si B réceptionne de P = 1 point). Le redoublement de passe entre le joueur de champ et le passeur est possible mais n'entraîne pas de bonification.

Conditions à respecter : Pour qu'un but soit valide, il faut qu'il y ait eu au moins un échange avec un passeur pendant la possession de balle.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles (utilisation du passeur).

Observe le jeu sans ballon des réceptionneurs potentiels.

Effet(s) produit(s) :

Régulation(s) apportée(s) :

Bilan et perspectives :



## SITUATION CHANGER DE SECTEUR SANS BALLON

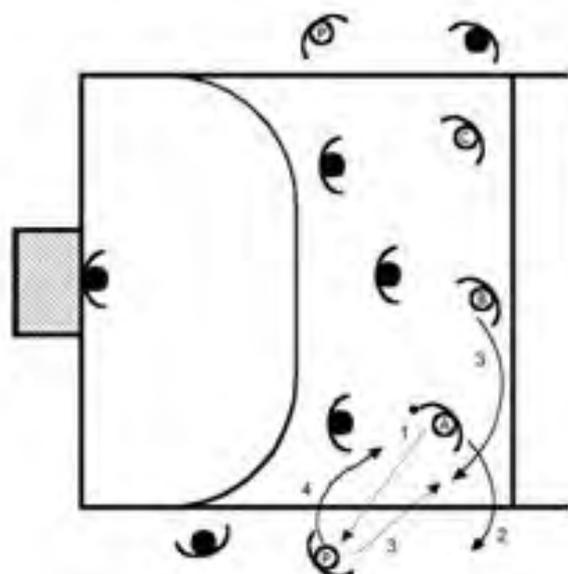
Amélioration du jeu sans ballon par le changement de secteur

*passer d'un joueur qui reçoit toujours la balle dans son CJD à un joueur qui reçoit la balle en changeant de secteur*

Date : 16/11/2017

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



Jeu sur tout le terrain. 6 contre 6 ; dans chaque équipe : 1 GB, 3 JC, 2 passeurs mobiles.

Les rôles sont changés (joueur de champ / GB) à chaque manche.

Les passeurs se déplacent le long de la ligne de touche sur toute la longueur du terrain ; ils peuvent se reculer. Ils peuvent se déplacer balle en main. Ils rentrent dans le terrain après avoir donné la balle.

- 1 A pdb => P
- 2 A sort du terrain
- 3 B va réceptionner de P
- 4 P rentre dans le terrain à la place de A.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

Résultat à Obtenir : Manche en 4 points. But marqué =1 point

Conditions à respecter : Pour qu'un but soit validé, il faut qu'il y ait eu au moins un échange avec un passeur pendant la possession de balle (idem S1)

En plus, si A donne à P ; A doit aller prendre la place de P en tant que passeur ; B ou C doivent réceptionner la balle de P. P rentre dans le terrain à la place de A.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles (utilisation du passeur, changement de rôle entre le passeur et son réceptionneur...).

Observe le jeu sans ballon des réceptionneurs potentiels.

Effet(s) produit(s) :

Régulation(s) apportée(s) :

Bilan et perspectives :



## SITUATION AMELIORER LES COMPORTEMENTS DEFENSIFS 1

Mise en place progressive de l'action de neutralisation : s'opposer à la progression du porteur de balle

*passer d'un joueur qui poursuit l'adversaire à un joueur qui se place en situation de combat défensif\**

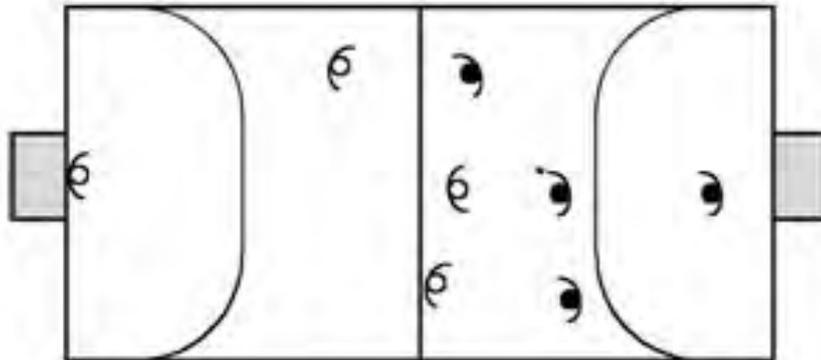
\* être placé entre son adversaire direct et la cible de façon à lui interdire l'accès à cette dernière

date : 10/12/2020

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF

- Deux équipes de 4 joueurs : 3 joueurs de champ + 1 GB.



### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Gagner la partie en marquant plus de buts que l'adversaire.

##### Conditions à respecter :

Quand un défenseur se trouvant entre le dribbleur et la cible touche le dribbleur (sans le bousculer), le dribbleur doit cesser sa progression et passer ou tirer.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : bien vérifier que le contact se fait de face avec les deux mains. Interdire tous les contacts sur le côté => exclusion temporaire ou rajouter un point à l'équipe victime de la faute.

Observe le comportement de l'adversaire du pdb :

Déplacement, capacité à s'équilibrer ; harcèlement du pdb quand celui-ci ne peut plus progresser.

Observe le comportement du partenaire de l'adversaire du pdb ; Observe l'action de son partenaire, et adapte ses actions (couvre, dissuade, intercepte ...).

##### Effets produits :

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Bilan et perspectives :



## SITUATION AMELIORER LES COMPORTEMENTS DEFENSIFS 2

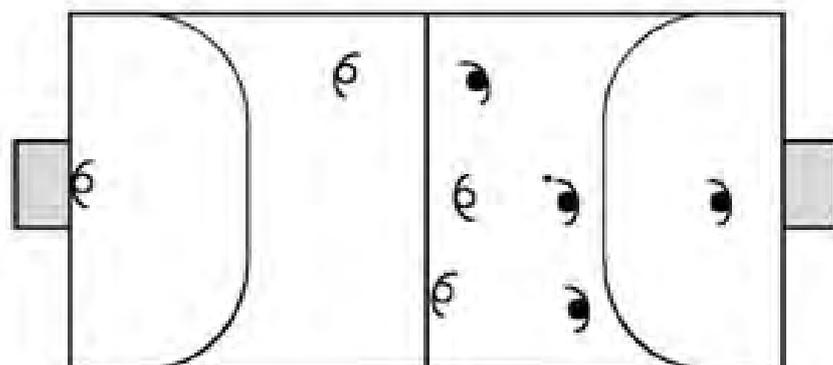
Mise en place progressive de l'action de neutralisation : s'opposer à la progression du porteur de balle en l'attrapant si nécessaire

*passer d'un joueur qui poursuit l'adversaire à un joueur qui utilise tout son corps pour empêcher la progression de la balle*

date : 15/12/2020

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



- Deux équipes de 4 joueurs : 3 joueurs de champ + 1 GB.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Gagner la partie en marquant plus de buts que l'adversaire.

##### Conditions à respecter :

Quand un défenseur se trouve entre le porteur de balle et la cible attrape le porteur de balle la balle change de camp.

Si le défenseur intervient derrière ou sur le côté 1 point est rajouté aux attaquants.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : bien vérifier que le contact se fait de face. Interdire tous les contacts sur le côté et par derrière.

Observe le comportement de l'adversaire du pdb : Déplacement, capacité à s'équilibrer ; attrape le pdb quand il se trouve équilibré et bien en face.

Modifie les règles : Si le pdb se fait attraper balle en main => JF ; l'équipe attaquante conserve la balle.

##### Effets produits :

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Bilan et perspectives :



## SITUATION AMELIORER LES COMPORTEMENTS DEFENSIFS 3

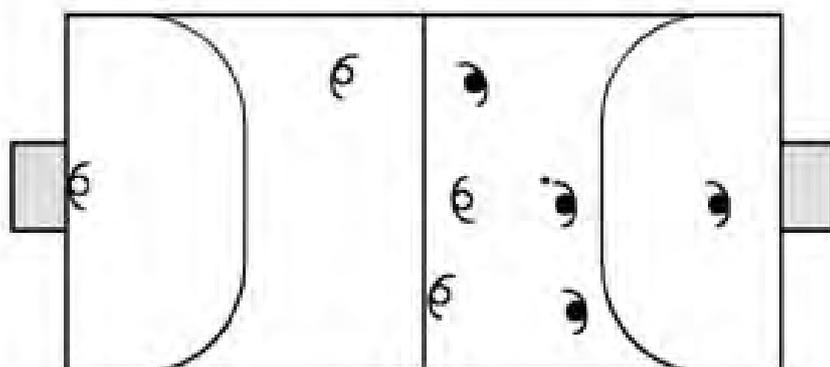
Mise en place progressive de l'action de neutralisation : s'opposer à la progression du porteur de balle en neutralisant seulement si c'est si nécessaire

*passer d'un joueur qui neutralise systématiquement à un joueur qui prend en compte le crédit d'action et la dangerosité du porteur de balle pour intervenir.*

date : 15/12/2020

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



- Deux équipes de 4 joueurs : 3 joueurs de champ + 1 GB.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Gagner la partie en marquant plus de buts que l'adversaire.

##### Conditions à respecter :

Neutralisations possibles ; Jet franc en faveur des attaquants.

Si le défenseur intervient derrière ou sur le côté 1 point est rajouté aux attaquants.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : bien vérifier que le contact se fait de face. Interdire tous les contacts sur le côté et par derrière

Observe le comportement de l'adversaire du pdb : Déplacement, capacité à s'équilibrer ; attrape le pdb quand il se trouve équilibré et bien en face. Choisit neutralisation ou harcèlement en fonction du contexte. Arrête le jeu si nécessaire pour exploiter les choix possibles.

Observe le comportement du partenaire de l'adversaire du pdb : Adapte son comportement à celui de son partenaire : couvre, intercepte ... Arrête le jeu si nécessaire pour exploiter les choix possibles.

##### Effets produits :

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Bilan et perspectives :



## SITUATION JEU D'ECHAUFFEMENT LES CAPITAINES

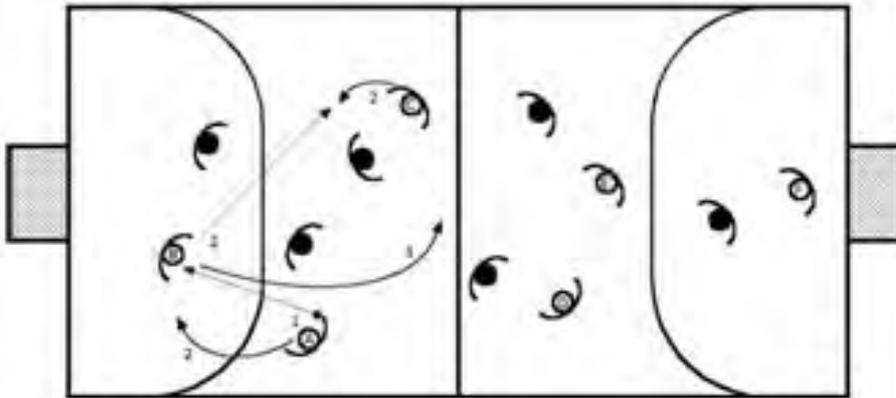
Amélioration du jeu en mouvement et occupation de l'espace

passer d'un joueur qui reste dans son secteur à un joueur qui change de secteur avec ou sans ballon

date : 20/11/2017

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



- Deux équipes de 6 joueurs.
- Dans chaque zone, il y a deux capitaines, un pour chaque équipe.
- Deux équipes de 6 joueurs qui se répartissent comme ils veulent dans tous les secteurs.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Pour marquer 1 but il faut donner la balle à son capitaine.

##### Conditions à respecter :

Pour que le but soit validé, il faut que le capitaine ait rendu le ballon à un partenaire (différent de celui qui lui a donné). Pour marquer le point suivant, il faut donner la balle au capitaine de l'autre côté. Le dribble est autorisé ; mais quand le pdb est touché, il doit obligatoirement faire une passe. Les contacts sont interdits. Le passeur prend la place du capitaine qui prend la sienne.

-1 A => B ; - 2 B => C, A rentre dans la zone, -3 B sort de la zone et remplace A.

##### Effets produits :

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : changement des rôles passeur / capitaine, arrêt du dribble

Observe le comportement des partenaires du pdb : déplacements, appels de balles.

##### Modifie les consignes

- « Tu ne peux pas rendre la balle à celui qui te l'a donnée ». contraindre les partenaires du pdb à se rendre disponibles pour recevoir.

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Bilan, perspectives :



## SITUATION JEU D'ÉCHAUFFEMENT LES SECTEURS 1

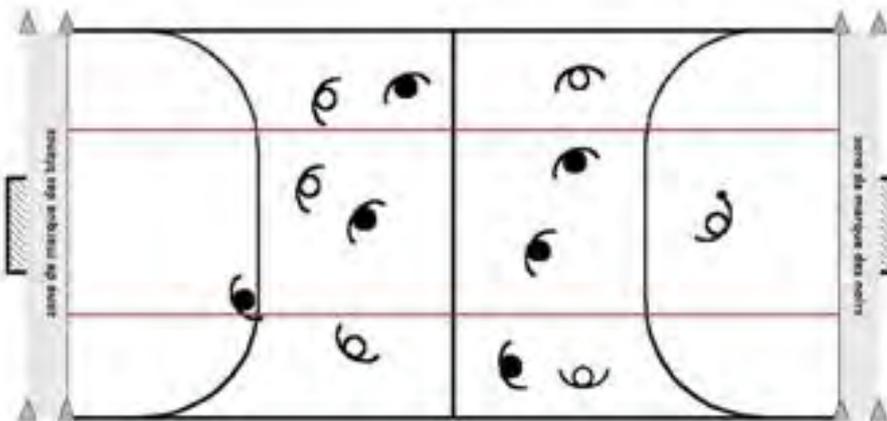
Amélioration du jeu en mouvement et occupation de l'espace

*passer d'un joueur qui reste dans son couloir de jeu. à un joueur qui change de secteur avec ou sans ballon*

date : 20/11/2017

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



- Délimiter 3 secteurs égaux dans le sens de la longueur du terrain (lignes rouges).
- Délimiter deux zones de marque, une pour chaque équipe.
- Deux équipes de 6 joueurs qui se répartissent comme ils veulent dans tous les secteurs.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Pour marquer 1 but il faut déposer la balle dans sa zone de marque. Chaque manche se joue en 5 pts.

##### Conditions à respecter :

Pour que le but soit validé, il faut que le ballon ait franchi au moins 2 secteurs pendant la possession de balle. La balle est alors engagée dans la zone de marque par les adversaires.

Le dribble est autorisé ; mais quand le pdb est touché, il doit obligatoirement faire une passe. La circulation avec ou sans ballon dans les secteurs est libre. Les contacts sont interdits

##### Effets produits :

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : changement de secteur, arrêt du dribble

Observe le comportement des partenaires du pdb : déplacements, appels de balles.

##### Modifie les consignes :

- Pour que le but soit validé, il faut que le ballon ait franchi au moins 3 secteurs pendant la possession de balle.
- Idem mais il faut que le ballon ait franchi au moins les 3 secteurs pendant la possession de balle.

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Bilan, perspectives :



## SITUATION JEU D'ECHAUFFEMENT LES SECTEURS 2

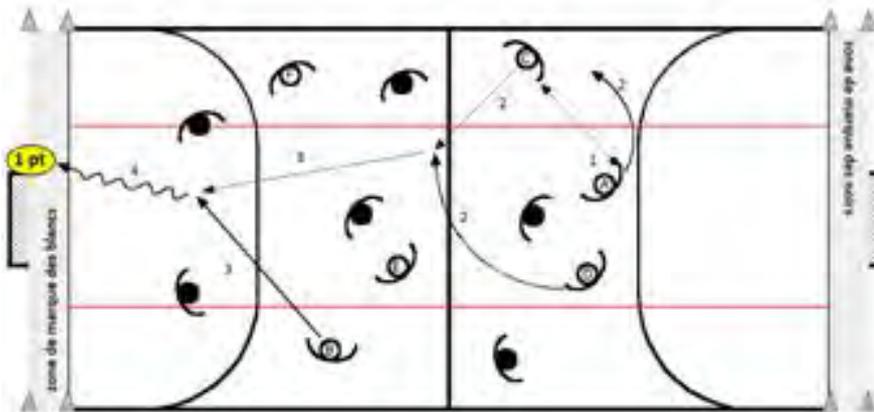
Amélioration du jeu en mouvement et occupation de l'espace

passer d'un joueur qui reste dans son couloir de jeu. à un joueur qui change de secteur avec ou sans ballon

date : 20/11/2017

réalisée par : Jacques PETIOT

### DISPOSITIF



- Délimiter 3 secteurs égaux dans le sens de la longueur du terrain (lignes rouges).
- Délimiter deux zones de marque, une pour chaque équipe.
- Deux équipes de 6 joueurs qui se répartissent deux par secteur.

### ACTIVITE

#### DES JOUEURS

##### Résultat à Obtenir :

Pour marquer 1 but il faut déposer la balle dans sa zone de marque. Chaque manche se joue en 5 pts.

##### Conditions à respecter :

Pour que le but soit validé, il faut que le ballon ait franchi au moins 2 secteurs pendant la possession de balle. La balle est alors engagée dans la zone de marque par les adversaires.

Le dribble est autorisé mais on ne peut pas changer de secteur en dribblant ; quand le pdb est touché, il doit obligatoirement faire une passe. Les contacts sont interdits.

La circulation avec ou sans ballon dans les secteurs n'est pas libre.

Quand on envoie la balle dans un autre secteur, il faut suivre sa balle et prendre la place du réceptionneur ; celui-ci remplace le passeur dans son secteur initial.

-1 A => C ; -2 A va dans le secteur de C, C => B ; -3 C rentre dans le secteur occupé précédemment par A, B dribble (ou passe à un partenaire) et marque.

#### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : changement de secteur, arrêt du dribble, vérifie qu'il y a toujours deux joueurs par équipe et par secteur.

Observe le comportement des partenaires du pdb : déplacements, appels de balles.

##### Modifie les consignes :

Pour que le but soit validé, il faut que le ballon ait franchi au moins 3 secteurs pendant la possession de balle.

##### Régulation(s) apportée(s) :

##### Effets produits :

##### Bilan et perspectives :



## SITUATION JEU DIRIGE LE BUT RAPIDE

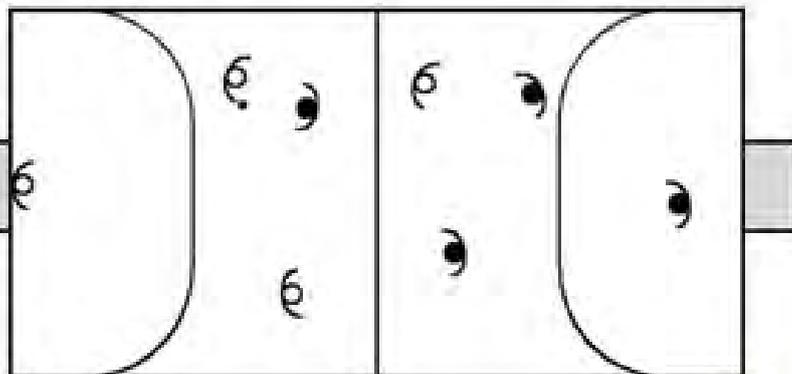
### Amélioration du jeu en profondeur

*passer d'un joueur qui n'attaque pas la cible. à un joueur qui se déplace dans la profondeur*

date : 14/12/2020

réalisée par : Jacques PETIOT (d'après HAND A4 FFHB)

#### DISPOSITIF



- Terrain BRASILHAND.
- 2 équipes de 4 (3JC + 1 GB)

#### ACTIVITE

##### DES JOUEURS

###### Résultat à Obtenir :

Marquer le plus de buts possible en tirant dans la cage gardée par un GB. Chaque manche se joue en 15 pts.

###### Conditions à respecter :

Chaque but vaut 5 pts. La remise en jeu du GB ne comptant pas, le nombre de points obtenu par but marqué est amputé d'un point par nombre de passes effectuées pour accéder au but.

Quand 5 passes ont été réalisées la balle change de camp.

Exemples :

- but marqué après 2 passes (sans compter la passe du GB) vaut :  $5 - (1 \times 2) = 3$ pts

- but marqué sur relance directe du GB : 5 pts

Quand un défenseur se trouvant entre le dribbleur et la cible touche le dribbleur (sans le bousculer), le dribbleur doit cesser sa progression et passer ou tirer.

##### DE L'ENTRAINEUR

Arbitre et veille au respect des règles : spécialement pour compter le nombre de points attribué à chaque but marqué.

Observe le comportement du pdb : choisit la progression en première intention.

Observe le comportement de l'adversaire du pdb : s'oppose à la progression du pdb en se plaçant entre lui et la cible

Observe la stratégie collective (offensive ou défensive)

Éventuellement adoptée : à la fin de manche choisir l'option qui va permettre de gagner : forcer les attaquants à faire beaucoup de passes pour diminuer le nombre de points ; ou bien pour les attaquants s'ils ont 14 pts, ils pourront « sécuriser » le ballon en utilisant toutes les passes possibles ...

Modifie les consignes :

Le nombre de points attribué à chaque but marqué varie 3pts ...

###### Régulation(s) apportée(s) :

###### Effets produits :