

## Public visé : -12 ans à adulte, débutant à expert...

par Daniel Deherme (CTS PIFO)

### Passe aux pivots fixes

#### Organisation de départ :

- 2 équipes de 4 à 6 joueurs.
- Jeu sur un demi terrain de handball.
- 2 surfaces de réception réservées aux pivots, pour augmenter les choix de passes.

#### Comportements attendus :

- Jeu en échanges précis et à travers les défenseurs. Répartition des joueurs autour du pivot.

#### Variantes :

- Passe à 2 mains, mais le défenseur ne joue que sur les trajectoires de balle.

#### Comportements attendus :

- Mobilité et feintes pour mettre en retard les défenseurs.

- Passe à 1 main et neutralisation possible.

#### Comportements attendus :

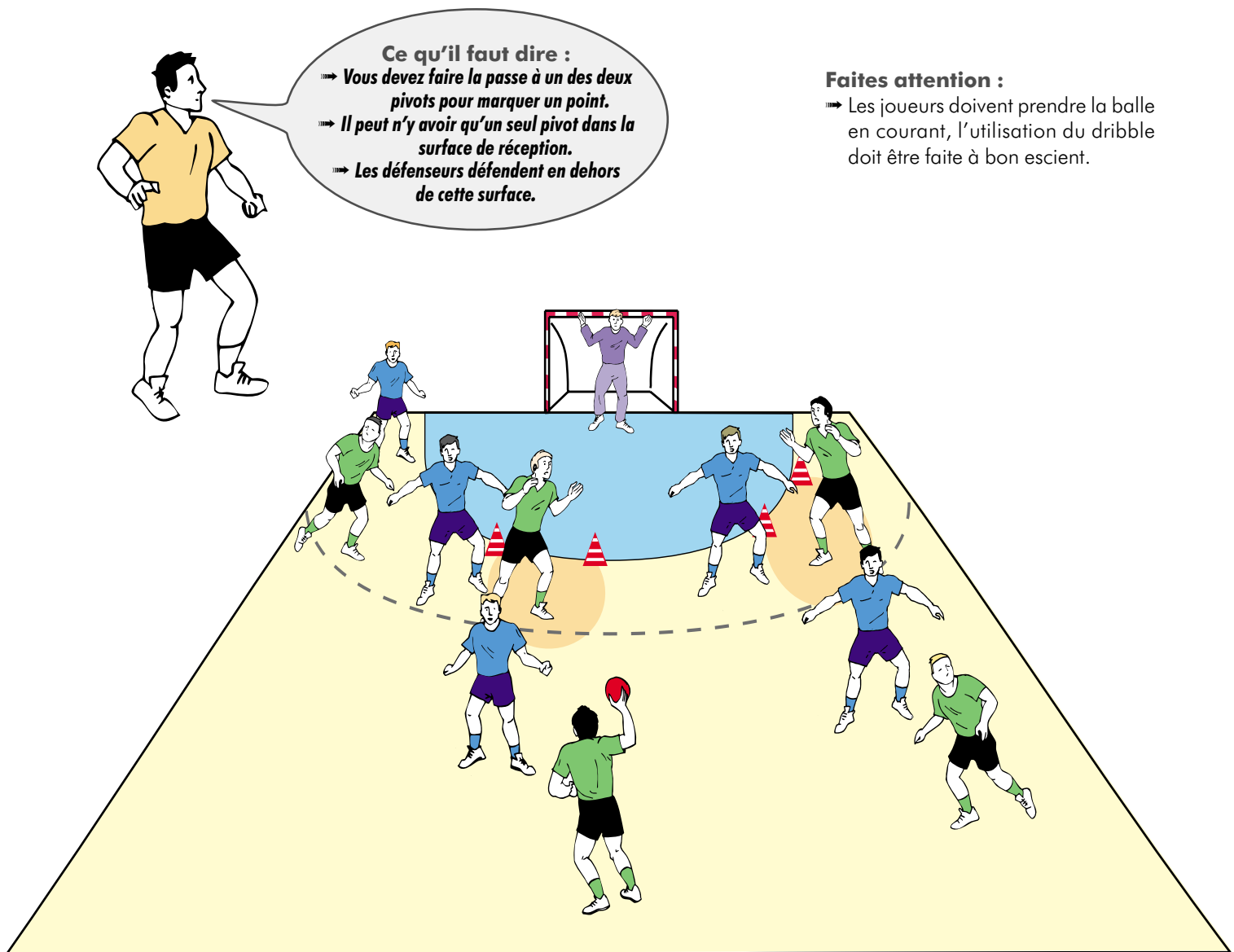
- Orientation du pivot et de ses bras vers le porteur de balle (indications de réception dans l'espace).
- Dribble interdit, renforcement de la mobilité et du jeu sans ballon.

#### Ce qu'il faut dire :

- Vous devez faire la passe à un des deux pivots pour marquer un point.
- Il peut n'y avoir qu'un seul pivot dans la surface de réception.
- Les défenseurs défendent en dehors de cette surface.

#### Faites attention :

- Les joueurs doivent prendre la balle en courant, l'utilisation du dribble doit être faite à bon escient.



# Ce qui marche bien

## Passe au pivot

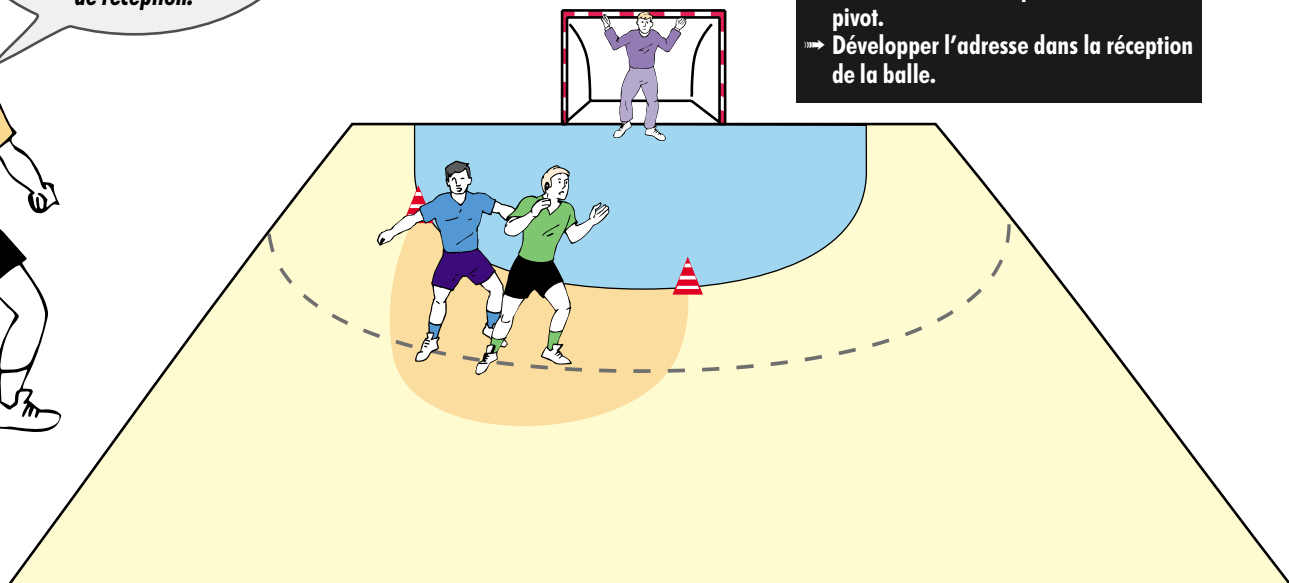
### Organisation :

- 1 surface de réception du pivot, suffisamment grande pour contenir un pivot et son défenseur.

### Comportements attendus :

- Utilisation du corps obstacle pour le pivot et gain d'espace.
- La plus grande densité de joueurs et la cible unique amplifient la qualité des relations entre les joueurs et vers le pivot.
- Développer l'adresse dans la réception de la balle.

**Ce qu'il faut dire :**  
→ Vous devez faire la passe à un pivot pour marquer un point.  
→ Il peut n'y avoir qu'un pivot et son défenseur dans la surface de réception.



## Passe au pivot en mouvement

### Organisation :

- 1 couloir de réception du pivot, pour chaque équipe dans lequel le pivot peut rentrer des 2 côtés et jouer en mouvement.

### Comportements attendus :

- Jeu dans le couloir de circulation.
- Appel de balle, glissement du pivot en relation avec son porteur de balle.
- Jeu sur les trajectoires de passes du défenseur et gestion des informations dans son dos.
- Empêchement - ralentissement de la rentrée dans le couloir de jeu du pivot.

**Ce qu'il faut dire :**  
→ Vous devez faire une passe à un pivot pour marquer un point.  
→ Il peut n'y avoir qu'un seul pivot et un seul défenseur dans le couloir.  
→ Le pivot ne peut rentrer dans le couloir que par les extérieurs.

