

14ÈME ÉDITION

ÉCOLE BRETONNE DU HANDBALL

HBZH

LIGUE
BRETAGNE
FFHANDBALL



FORMATIONS, DÉBATS,
TABLES RONDES, CONFÉRENCES
À DESTINATION DES ENTRAÎNEURS,
ARBITRES, DIRIGEANTS.

18-19 MARS 2023

MÛR DE BRETAGNE (22)

LA FORMATION INITIALE DU PIVOT

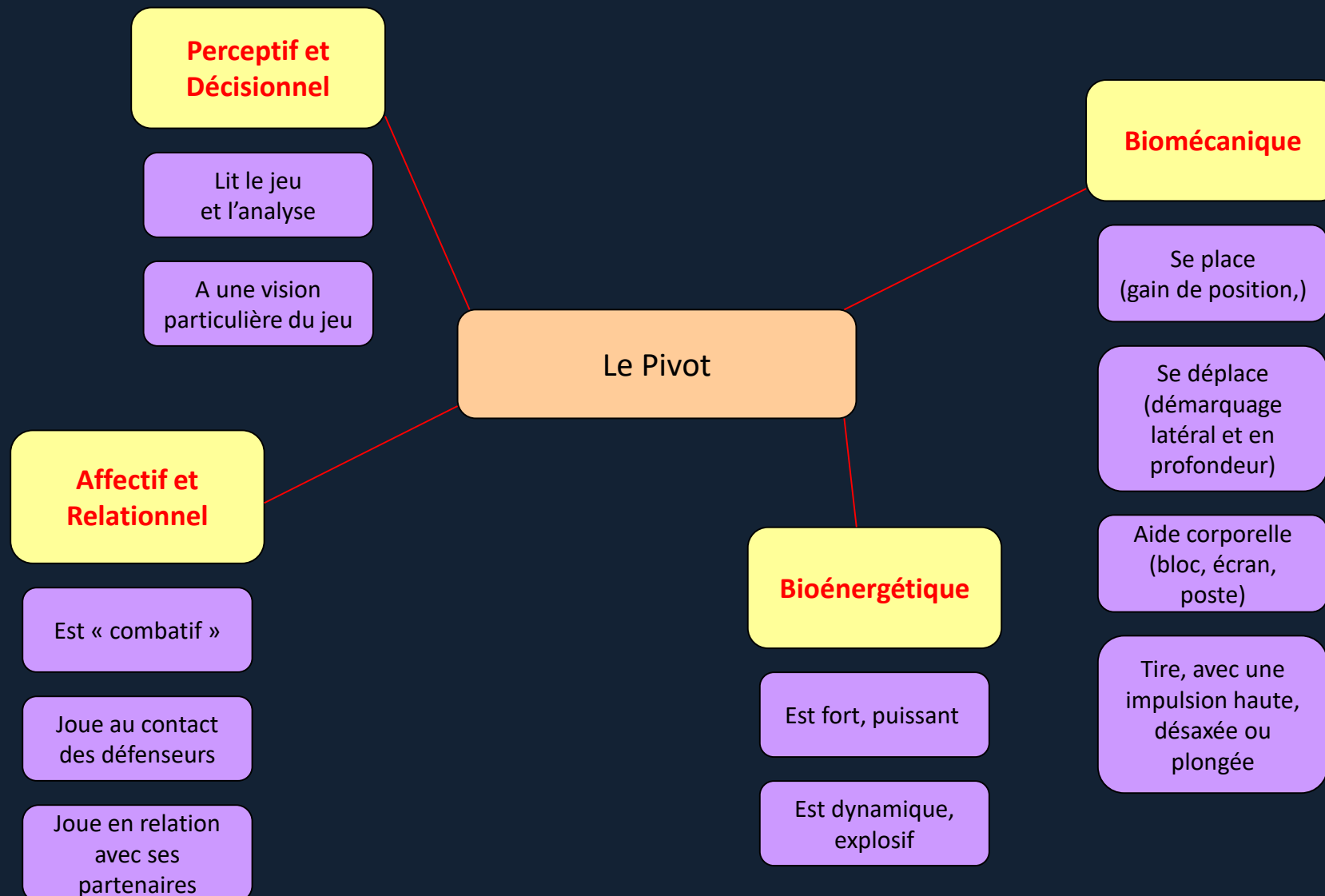
Guerlédan, dimanche 19 mars 2023

PREAMBULE



- Le pivot est un joueur atypique car il évolue à l'intérieur du dispositif défensif
- Ne participe pas à la circulation du ballon
- Un poste qui doit être connu de tout le monde
- Contenus sur le poste qui arrive tard dans le continuum de formation du joueur

LES RESSOURCES



LE PIVOT DEBUTANT



Les comportements généralement observés :

Il est placé au milieu de la défense

Ses bras sont en position basse

Il se déplace avec la balle

Il joue dos au but

Il joue peu pour ses partenaires

Il « subit » la défense

Il est peu servi par ses partenaires

Il a une motricité qui n'est pas toujours adaptée au poste



LE PIVOT CONFIRME



Les comportements attendus :

Il est placé de manière aléatoire dans la défense

Il perturbe les relations défensives (de profil ou dans le dos de la défense)

Il est prêt à recevoir les balles venant de partout (perception et orientation)

Il joue sur les aspects statiques (bloc, écran) et/ou dynamiques (démarquage, glissement, sortie poste)

Il a une motricité fine adaptée au poste



SITUATION D'ENTRAINEMENT



Situation technique

Situation visant l'amélioration de la position d'avantage statique ou dynamique des attitudes de base

Fonctionnement :

Situation de 2 contre 2 + 1

Les arrières jouent avec le pivot

Variables :

Situation secteur central

Situation de 3 contre 3



Remarques :

Le Pivot demande en permanence le ballon.
Son jeu dépend de ses partenaires.

SITUATION D'ENTRAINEMENT



Situation tactique

Situation visant l'amélioration de la lecture de jeu de la base arrière.

Fonctionnement :

4 contre 4 secteur central

Défense aplatie

Variables :

Jeu dans l'espace latéral

Défense étagée



Remarques :

Le pivot agit sur la défense en relation avec ses partenaires.

SEANCE D'APPROCHE



OBJECTIF(S)

Mise en activité en mobilisant les ressources motrices, énergétiques et perceptives

ORGANISATION

Terrain complet. 4 espaces délimités par des plots

1 défenseur dans chaque espace avec un ballon dans les mains

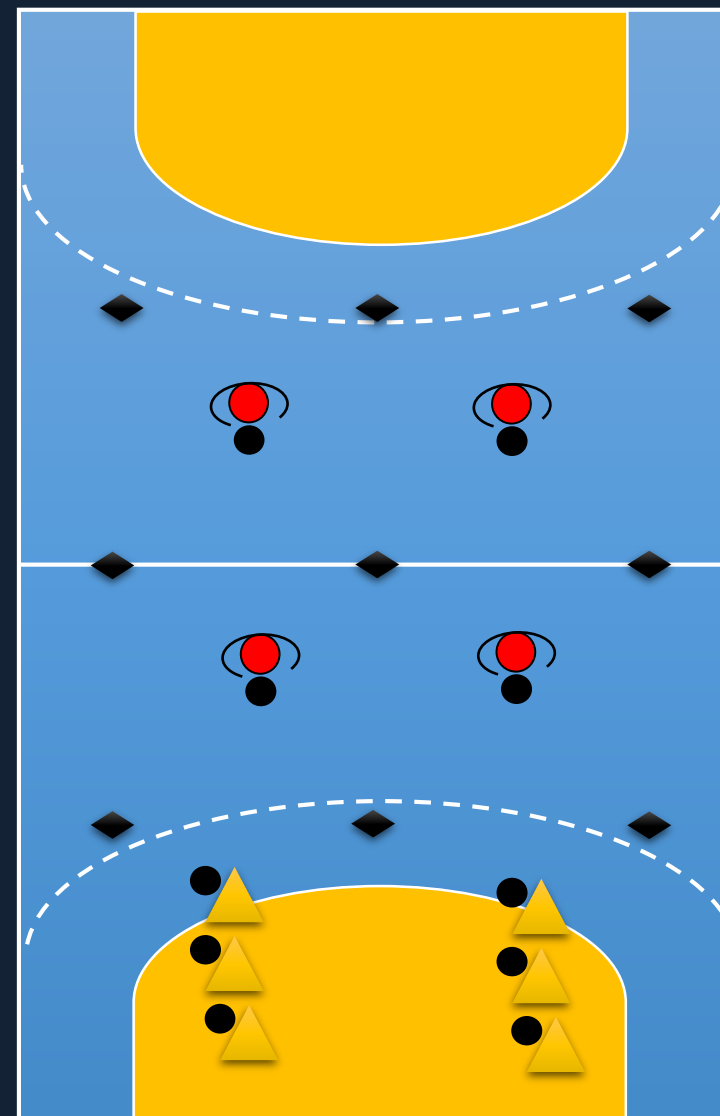
2 colonnes de x attaquants avec un ballon chacun

CONSIGNES

« Vous devez traverser le plus vite possible en dribble le terrain sans se faire voler le ballon par les défenseurs »

« Les défenseurs ont obligatoirement les 2 mains sur le ballon »

« Une fois que tous les joueurs ont traversé, on effectue le chemin dans l'autre sens »



SEANCE D'APPROCHE



OBJECTIF(S)

Identifier les possibilités de jeu avec un partenaire proche du but dans un espace à forte densité de défenseurs

ORGANISATION

½ terrain

1 GB dans la zone, 2 équipes.

CONSIGNES

« On joue dans le ½ terrain, interdiction de jouer dans les 9m »

Pour les attaquants :

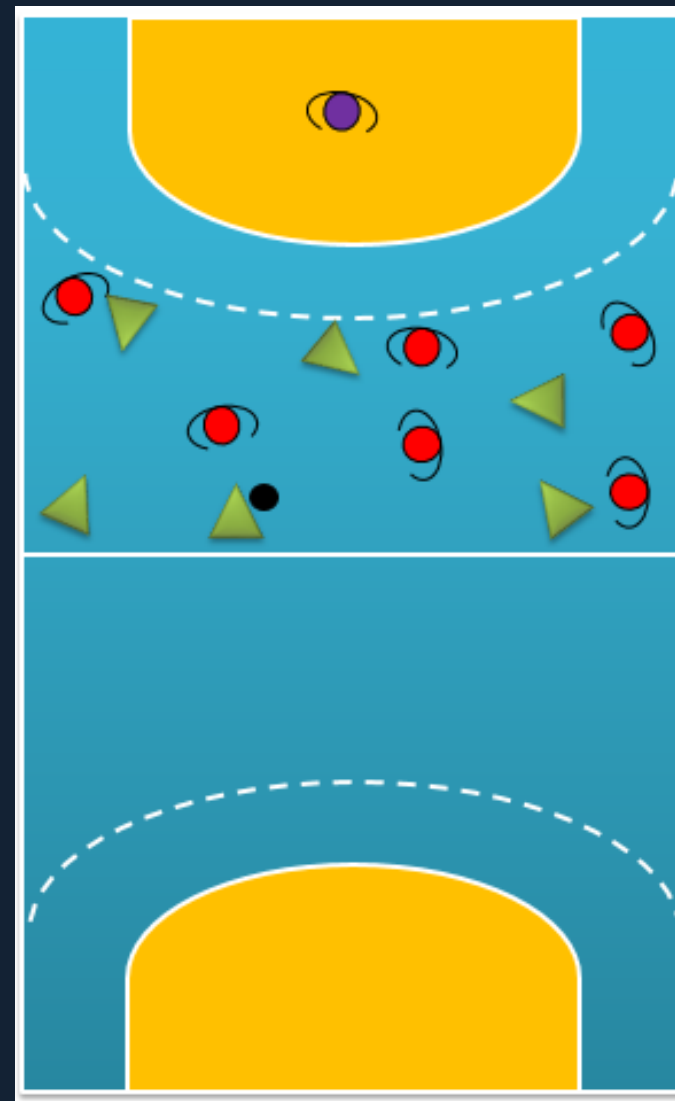
« Pour marquer un point, vous devez recevoir le ballon du GB et lui retransmettre directement »

Pour les défenseurs :

« Vous devez récupérer la balle »

« Une fois le ballon récupérer c'est à vous de jouer avec le GB »

« La première équipe à 7 points remporte la manche »



SEANCE D'APPROCHE



OBJECTIF(S)

Identifier les possibilités de jeu lorsque le joueur de dedans est porteur de balle.

ORGANISATION

½ Terrain

1 GB ; 2 équipes (ATT / DEF)

CONSIGNES

Pour les attaquants :

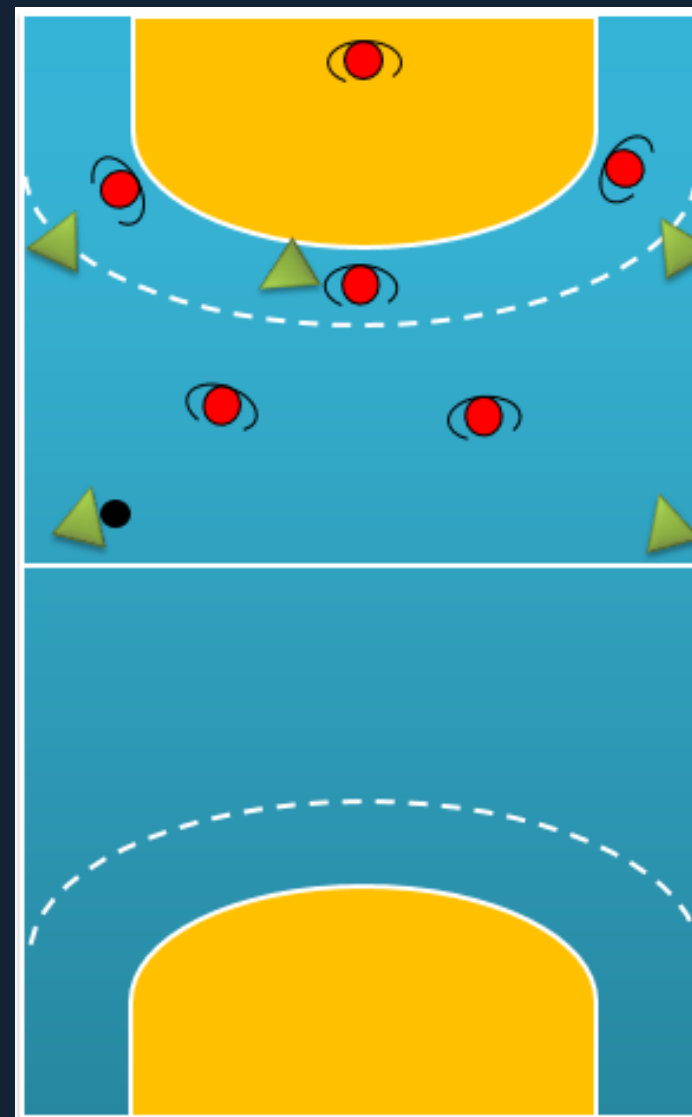
« Marquez un but le plus vite possible »

« Le joueur de dedans ne peut pas tirer »

« Possibilité de marquer soit en traversant (couloir de jeu direct ouvert) ou en jouant avec le joueur de dedans »

Pour les défenseurs :

« Récupérer la balle 3 fois pour pouvoir devenir attaquant »



TITRE



TITRE

TITRE



TITRE

TITRE



TITRE

TITRE



TITRE