

# Approche croisée technique / arbitrage du jeu sur les postes AL et PV

## I- Remarques préalables

Avant d'aborder les principes fondamentaux du jeu à ces 2 postes précisons quelques points :

1- Certains entraîneurs persistent à développer chez leurs joueurs une spécialisation à un poste précoce. Ceci nuit considérablement à l'efficacité d'application des conceptions tactiques. Si un ailier doit pénétrer en deuxième pivot, il est important que dans ce nouveau rôle temporaire, il demeure dangereux et ne se limite pas à la seule fonction d'appui. S'il doit "poser un bloc", il n'a que très peu de chances de s'affranchir correctement de cette tâche, s'il n'a dans sa formation pas été sensibilisé au jeu du pivot. Techniquement défaillant, il sera alors à juste titre sanctionné.

Une formation polyvalente accroît considérablement les capacités de perception et les facultés techniques des joueurs, sans nuire à la nécessaire spécialisation du haut niveau. L'entraînement spécifique à un poste doit au début être proposé **à tous**, puis s'individualiser à mesure que la formation avance.

Personne ne conçoit un hôpital sans services spécialisés, bien que les médecins qui y opèrent, aient au départ, reçu la même formation !

2- Le jeu d'ailier comprend le jeu dans un secteur, mais comporte également des "ramifications" : l'ailier "bouge" pour s'articuler avec des partenaires éloignés.

3- L'interaction de ses partenaires avec un pivot, dépend très (trop) souvent des possibilités qui lui sont offertes de recevoir la balle. Une application pertinente et vigilante de la règle 8 par les arbitres, peut seule garantir cette opportunité. Un pivot en permanence ceinturé, retenu par le maillot ou le short ne pourra pas "glisser" pour recevoir le ballon et devra se contenter d'offrir des espaces libres à ses partenaires. Le respect de l'intégrité d'un pivot par les arbitres, et ce quel que soit son gabarit, est un préalable indispensable à son éventuelle utilisation dans le jeu !

## II- L'ailier

L'examen des situations collectives qui permettent de déborder une défense dégage 2 constatations principales : l'ailier est tantôt "une rampe de lancement" ("le starter" de l'attaque), tantôt la conclusion du projet collectif.

"L'allumage" de l'attaque peut s'effectuer sous diverses formes :

- a) L'ailier est fixe et renvoie la balle qu'il a reçue ("ailier flipper") : jeu peu riche qui permet seulement à l'arrière de prendre appui. **(1 - Ailier Flipper)**
- b) L'ailier peut précéder sa passe d'une fixation : sur le plan stratégique il est recommandé d'attirer le défenseur vers l'extérieur. Cette situation est un peu moins pauvre car elle mobilise un défenseur. **(2 - Fixation extérieure)**

Sur le plan technique, ces deux actions ne présentent pas de problème insurmontable...

c) On peut heureusement accompagner ce rôle d'appui, d'une ambition tactique, à savoir créer un "PRÉ-SURNOMBRE" : feinter de l'extérieur vers l'intérieur pour "ASPIRER" l'arrière défensif. Ceci provoque déjà de nombreuses contraintes techniques :

- Pour feinter un adversaire, il faut être près de lui : la réduction de l'espace entre l'attaquant et le défenseur peut s'obtenir grâce à un dribble de progression. **(3-dribble de progression)**
- La formation motrice de l'ailier doit intégrer la maîtrise des déséquilibres car si le 1 contre 1 est d'abord une EXPLOSION latérale, il doit également s'orienter dans la profondeur.
- Le timing et la variété des passes doivent être parfaitement dominés : l'ailier doit savoir jouer avec assurance la passe la plus longue sur le demi-centre (voire sur l'arrière opposé), ou s'adapter spontanément à l'attitude de son vis-à-vis défensif.

Les deux grands placements de l'ailier sont fonction de l'attitude du défenseur :

#### 1) Défense haute

L'objectif de la défense est de réduire le rayon d'action de l'ailier ou d'interdire la prise d'appui de l'arrière (souvent stéréotypé) par la dissuasion. Pour s'adapter à cette pression, le jeu sans ballon offre plusieurs possibilités :

- ✓ Se mettre au point de corner pour sortir du champ visuel de son vis-à-vis ; passes en diagonale, jeu aérien...
- ✓ Avancer volontairement vers le défenseur pendant la passe DC - AR, puis jaillir vers l'arrière au moment de la passe : régler le timing pour ne pas recevoir en reculant.

Ces actions entraînent souvent des fautes des attaquants sur lesquelles les arbitres manquent de vigilance : l'ailier "récupère" son rayon d'action en sortant légèrement de l'aire de jeu avant la réception (qui elle s'effectue à l'intérieur du terrain) de la balle **(4 et 5 ailier dehors) je vous renvoie à la règle 7 : 10 ; "Si un joueur de l'équipe en possession du ballon prend une position en dehors de l'aire de jeu sans le ballon, les arbitres indiqueront au joueur qu'il doit rentrer à l'intérieur de l'aire de jeu. Si le joueur ne le fait pas, ou si l'action est répétée plusieurs fois par une équipe, un jet franc sera accordé aux adversaires (13 :1a l'équipe en possession du ballon commet une irrégularité) sans nouvel avertissement**, ou après s'être "collé" au défenseur, il le repousse discrètement au moment de jaillir vers l'arrière provoquant chez lui un déséquilibre facilement exploitable.

- ✓ Démarrer pour s'articuler avec des partenaires éloignés. **(6-démarrage ailier)**
- ✓ Feintes de courses : l'ailier revient du point de corner vers les 9 mètres, ou des 9 mètres vers la ligne médiane, le long de la ligne de touche, suivi par son vis-à-vis

défensif. L'ailier bloque alors sa course et ré-accélère vers la zone dans le dos du défenseur. **(7-revenir ailier)**

- ✓ Laisser le coin libre pour que des partenaires y débordent. **(8-rentree al libere)**

## 2) Défense basse

Ce comportement général peut lui-même s'organiser de 2 manières, selon le système défensif joué (zone ou homme à homme). La prise en compte du vis-à-vis défensif est trop souvent négligée dans la formation de base spécifique de l'attaquant.

- ✓ L'ailier défensif joue la couverture côté balle, c'est-à-dire qu'il assiste son partenaire immédiat en direction du secteur central. Les fautes alors, les plus souvent commises sont la défense en zone ou les impacts sur le tireur dans sa suspension. **(9-faute d'ailier qui flotte)**
- ✓ Le défenseur opte pour une couverture sur l'homme. L'attaquant essaie de déborder le défenseur "isolé". L'ailier (d'attaque) a d'abord une course arrondie vers l'extérieur puis reçoit la balle. Sur la réception le défenseur "monte" ou pas : l'ailier part en travers sur l'intérieur ou **explose** sur l'extérieur. Sur le plan technique quelques points essentiels pour que ce type d'action soit "crédible" par les défenseurs :
  - Pour recevoir la passe ne pas courir à la rencontre de la balle, ce qui éloigne du but !
  - Ne pas "ouvrir" le buste vers l'arrière durant la passe : maintenir le tronc dans un plan frontal au but.
  - Au moment de la passe, le pied gauche pour un droitier (l'inverse pour un gaucher) doit toujours être devant, afin de se réserver la possibilité de l'impulsion vers le but ! Ce dernier détail souligne une des caractéristiques principales du jeu de l'ailier : l'aptitude à partir d'une position très inconfortable à retrouver sa position "favorite" (celle où le rapport lui est à tout coup favorable) et la capacité à "donner de la vitesse à son corps" dans un espace qui se réduit.

Les tirs d'ailiers se regroupent en 3 grandes familles :

- 1- À côté du gardien (en puissance ou balle flottante).
- 2- À travers le gardien (entre les jambes, aux hanches, ou près de la tête).
- 3- À l'extérieur du but (balles à effet)

Seule contrainte, l'efficacité : la maîtrise parfaite du déplacement dans l'espace est indispensable face à l'amélioration générale des gardiens. Grâce à leur morphologie, leur élasticité et leur sens tactique,, les gardiens peuvent "accompagner" les tireurs, loin vers le point de pénalty, jusqu'à ne leur laisser qu'un seul tir possible, et rétablir le rapport de forces en leur faveur. L'ailier doit donc pouvoir "arrêter" et même "inverser" son déplacement en l'air pour pouvoir tromper le gardien, **avant de retomber en zone !**

Autre point concernant le tir : l'espace de démarquage étant réduit, l'ailier d'attaque doit y intégrer la moitié extérieure du défenseur pour l'agrandir. Ce qui signifie que sa course d'élan le ramène vers le défenseur lui-même en mouvement, que l'impulsion est prise le plus près

possible du défenseur, ou plutôt le plus loin possible vers l'intérieur (l'angle de tir n'en sera que meilleur) et qu'un choc peut intervenir durant le tir. Le discernement de l'arbitre est alors sollicité avec la plus extrême finesse. (10- ailier bousculé). Dans un rapport signé Sandor Andorka, à l'issue du Championnat d'Europe une espèce de Chef arbitre, on peut lire : *"Souvent, les arbitres sont trop contradictoires dans des actions où il y a un petit impact sur le corps de l'ailier, ce qui peut avoir une grande influence sur le succès de l'action. Les arbitres ont à surveiller les fautes dangereuses au moment de l'impulsion et durant la suspension au-dessus de la surface de but. Une touche légère sur l'épaule, la hanche, du genou ou du pied peut avoir de terribles conséquences. De nombreux défenseurs se déplacent également (sans utiliser les bras) vers l'ailier en suspension à l'extérieur du défenseur, de sorte que l'attaquant perde l'équilibre et / ou soit contraint à un angle moins favorable. Dans beaucoup de cas, les principaux problèmes sont la position et le mouvement des arbitres"*

Les partenaires peuvent fournir un petit avantage à l'ailier : l'arrière ou le pivot peuvent servir d'éléments fixateurs du dernier défenseur (induction ou décalage). Pour finir cette partie consacrée à l'ailier, un exemple très court du travail au poste d'un ailier reprenant en partie les éléments mentionnés précédemment (11-Entraînement ailier).

### III- Le pivot

Sous l'impulsion du très haut niveau international, les entraîneurs dirigent vers ce poste des joueurs avec des gabarits en augmentation. Revers de la médaille, les arbitres, peut-être inconsciemment, tolèrent d'avantage de fautes sur ce type de joueurs que sur des plus légers.

Là encore je vous renvoie à Sandor Andorka à l'issue de l'Euro en Autriche : *"...Le jeu du pivot : c'est le second point critique à gérer. On constate beaucoup d'accrochages, de ceinturages, de poussettes et ceci aussi bien par l'attaquant que par le défenseur. Il faut être très vigilant sur le début de l'action et bien communiquer et se répartir les tâches. Montrer aux joueurs que nous allons les surveiller de près et faire passer le message verbal ou siffler pour définir ce que nous n'accepterons pas. Les joueurs devront réagir de manière positive. Beaucoup de fautes seront sifflées dans cette zone, mais attention aux avantages. La sanction des 2 joueurs est trop facile, il faut être vigilant sur le premier fautif."*

Le relatif laxisme des arbitres est d'ailleurs intégré par les entraîneurs dans le processus d'entraînement à ce poste (12- Pivot physique).

"L'inflation morphologique" à ce poste s'explique facilement lorsqu'on analyse les techniques de passes au pivot. La proximité physique avec le(s) défenseur(s) rend plus difficile une prise assurée du ballon.

Considérons le pivot comme un immeuble ; nous distinguerons d'abord le jeu "au sous-sol" qui intègre toutes les passes sous le niveau de la ceinture. Après le rebond, la passe est réceptionnée au-dessus de la zone ; l'exploitation de cet espace est devenue un incontournable du handball moderne. Le pivot doit tendre le bras au-dessus de la zone pour indiquer à ses partenaires les couloirs de passes. **(13- Passes à rebond)**

Une exploitation efficace des passes à hauteur de poitrine n'est pas vraiment envisageable, sauf dans l'éventualité d'un pivot très seul. **(14- Passe poitrine)**

Lorsque des pivots de 1,95m / 2m, s'articulent avec des arrières de la même taille, avec les bras au-dessus de la tête, nous entrons dans le jeu "au premier étage". Les "clients" pour défendre à cette hauteur sont plus rares... **(15- Passes hautes)**

Si l'on combine les qualités de détente d'un arrière de 2 mètres, avec celles d'un pivot de taille identique, qui appuis au sol peut déjà cueillir une balle à 2,80m, nous volons alors dans le jeu "au deuxième étage" qui reste l'apanage des seules équipes du plus haut niveau. **(16- Passe très haute)**

Les pivots aux mensurations plus réduites ont besoin d'un demi-centre clairvoyant ou de s'appuyer sur une relation privilégiée avec ses partenaires de la base arrière.

D'autres raisons expliquent la densité physique des pivots actuels :

- La plupart des tirs depuis ce poste ont lieu près d'au moins un défenseur, avec en outre, un contact plus ou moins licite.
- Quelle sûreté y aurait-il dans les blocages ou les écrans réalisés par des pivots d'1,75m et 75kgs (à peu près les mensurations de Sébastien Ostertag...), même techniquement parfaits, contre des défenseurs de 1,95m et 100kgs (genre Didier Dinard...)?

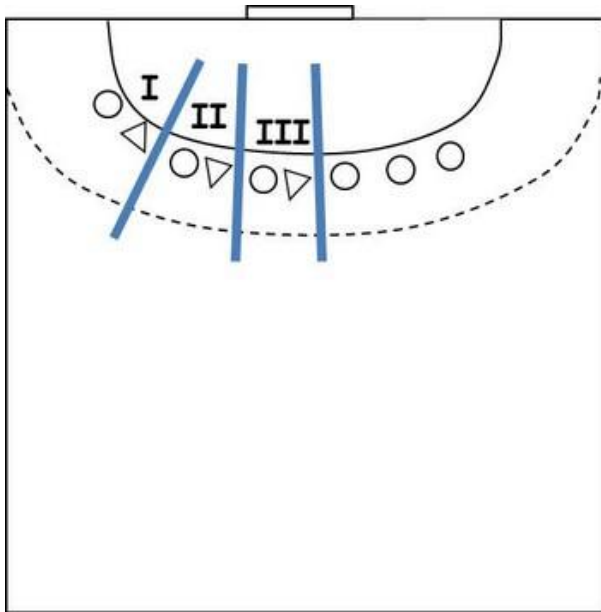
Le jeu du pivot varie selon qu'une défense joue avec des intentions plus ou moins offensives, c'est-à-dire, plus ou moins haut.

Contre une défense "plate", le pivot doit être capable de "couper" la zone : le pivot "marathonien" (qui balaye le front de l'attaque) est un anachronisme. **(17- Zone coupée)**

Le pivot, s'il doit savoir marquer, doit surtout empêcher la défense d'agir. Selon ses choix tactiques une attaque peut varier le nombre de ses pivots :

Par exemple, la rentrée d'un deuxième pivot contre une défense "haute", censée limiter les tirs de loin, sert avant tout, à faire redescendre les défenseurs avancés pour "récupérer" son potentiel de tir depuis la base arrière. **(18- Rentrée tir de loin)**

Le pivot peut occuper 3 positions différentes au sein de la défense, et induire pour chacune, une dominante tactique à exploiter (pour faciliter les explications contre une 6 :0) :



- ✓ Position 1 : entre ailier et arrière défensifs.
- ✓ Position 2 : entre arrière défensif et premier défenseur central
- ✓ Position 3 : entre les deux défenseurs centraux

- **Pour chaque position le PV a le choix du défenseur (ou du côté du défenseur pour un défenseur avancé) sur lequel il va poser le bloc. Exemple avec le bloc externe en position1** La position 1 oriente le jeu de l'attaque vers la multiplication des relations entre l'arrière et l'ailier et les rentrées avec balle ; les articulations défensives entre les 3 premiers défenseurs s'en trouvent considérablement compliquées.

### **(19- "Petit train")**

**Exemple de la rentrée de l'ailier avec bloc sur l'ailier défensif contre une 5 :1. (20- Petit train ; Fichier Powerpoint en 3 étapes)**

**Ce type de rentrées poursuit 3 objectifs principaux :**

- ✓ Avec le blocage direct du 1D on cherche à utiliser l'avantage physique du PV contre un défenseur d'aile, généralement plus petit et plus léger. Hypothèse préalable, disposer sur le poste d'ARG d'un joueur avec de bonnes aptitudes relationnelles avec le PV.
- ✓ ALG rentre vers une position entre 1G et 2G. De ce fait 2G sera "dégagé" du centre isolant de la sorte 3C.

- ✓ **ARD doit s'engager, à partir de la ligne de touche, s'engager totalement en direction du secteur central afin d'y défier en 1C1 le 3C "fragilisé" par sa sortie. Le secteur central le long des 6 mètres est alors libéré pour le PV qui "suit" la rentrée.**

**Diapo1 : la première possibilité se situe dans une relation à 2c2 entre ARG / PV contre 1D / 2D. Si le défenseur avancé sort sur "offensivement" sur le DC, ARG peut jouer dans le dos de 3H avec ARD qui s'engage en direction du secteur central.**

**Diapo2 : Si 3C joue bas, la première solution est alors le tir d'ARD. Si 3C joue haut, ARD le défie en 1c1 ou joue avec PV qui glisse.**

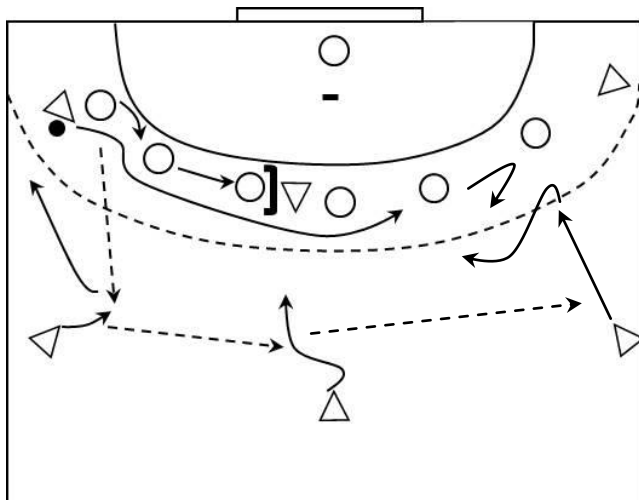
**Diapo3 : Si ces solutions ne peuvent être exploitées, DC peut croiser derrière ARD pour poursuivre le jeu sur la droite où le surnombre existe. Autre possibilité, exploiter l'espace libre laissé à gauche par le glissement du PV.**

- **Le placement en position 2 entraîne surtout le jeu autour du bloc (remise, rentrée, inverse, etc...). (21- Bloc en 2 externe)**

A ce propos, il est important de tenir compte dans l'apprentissage du blocage du rôle déterminant de l'arbitrage ! Le pivot qui est "collé" (au départ de l'action) sur le défenseur, est dans la majorité des cas, sanctionné (ou devrait l'être...). Il est recommandé de "poser le bloc" entre 50cm et 90cm du défenseur (couper son déplacement défensif) pour offrir au regard de l'arbitre, un défenseur mobile qui percute un pivot stable, et donc qui ne peut être sanctionné ! (On remarque là encore, l'avantage d'un pivot physiquement dense...).

Positionné en 3, le pivot a pour mission de scinder la défense en 2. Ce placement jette un trouble entre les deux défenseurs centraux. **(22- Défense coupée bas)** Cette difficulté apparaît clairement avec l'exemple basique de l'ailier rentré, qui passe devant eux :

ALG démarre après sa passe sur ARG, lequel prolonge sur DC. Plusieurs possibilités s'offrent alors à DC :



- 1- Renversement immédiat dans l'aile gauche sur ARG qui a équilibré, si le défenseur a suivi l'ailier parti.
- 2- Passe à ARD qui dispose lui-même de plusieurs options (intervalle extérieur, tir ou décalage ALD, retour vers l'intérieur à l'inverse de la course d'ALG), dont
- 3- Renversement sur DC remplacé en ARG qui peut (entre autres) jouer avec PV.

Une autre arme redoutable à partir de cette position 3, l'écran.

L'orientation vers des défenses étagées exige de la part des pivots, d'autres aspects techniques très précis. Pour simplifier, on peut dire que leur rôle est alors de "remplir les intervalles" : cet objectif est souvent atteint par l'introduction d'un deuxième pivot.

Précision tactique : une défense étagée ambitionne d'empêcher les tirs depuis la base arrière. L'introduction d'un deuxième pivot sert alors à restaurer ce potentiel offensif en "obligeant" la défense à redescendre, ou à défendre un peu moins haut. Souvent les arrières donnent cependant, prématurément la balle aux joueurs "dans la défense", même si celle-ci se montre moins agressive, oubliant d'exploiter leur liberté d'action retrouvée. S'ensuivent alors de nombreux accrochages sur ces joueurs (pas de réel danger), qui interrompent l'attaque et génèrent une certaine frustration chez les attaquants. Ils se retournent alors vers les arbitres, pensant à tort, que l'inefficacité de leur fond de jeu est due au "laxisme" des hommes en noir...

Contre une défense "offensive", le pivot "poste" offre à l'attaque un nouveau réseau relationnel très intéressant pour se "substituer" au(x) poste(s) neutralisés sur la base arrière. Mais la protection des tirs depuis cette même base arrière ou dans les intervalles (écrans, blocs) reste l'une de ses activités essentielles. **(23- Poste puis bloc)**

**Les fautes les plus fréquemment commises sur les PV, sont en grande partie dues au mauvais placement initial du défenseur :**

**Exemple, il reste derrière alors qu'il devrait plutôt être devant par rapport au ballon pour fermer les couloirs de passes (24- Fautes PV) : mais attention le PV doit également être sanctionné**