**LE PIVOT .**

**Le physique**

Constamment au contact de la défense adverse au niveau de la ligne des 6 mètres et toujours prompt à faire des écrans, le pivot doit être solide sur ses jambes et avoir de bons appuis. Il est également presque nécessaire d'être trapu et d'avoir de larges d’épaules pour évoluer à ce poste ingrat où la bataille se situe dans le combat physique. Enfin, le pivot doit également faire preuve de vivacité pour se dégager des bras adverses, se retourner et ajuster le gardien si le demi-centre ou les arrières ont fixé la défense.

**La technique**

Placé au cœur de la défense adverse pour la perturber et créer des brèches pour ses coéquipiers, le pivot a un rôle ingrat mais essentiel. Jouer d'abord pour les autres avant de jouer pour soi-même voilà ce que pourrait être la devise du pivot. Il forme un vrai duo avec le demi-centre et cherche, par son activité et son physique imposant, à créer sans cesse des solutions pour ses partenaires. Il est également amener à tirer lorsque ses coéquipiers ont fixé la défense mais cette prise de tir se fait le plus souvent en déséquilibre avec des défenseurs sur le dos. Avoir de bonnes mains est une qualité qui forcera les défenses adverses à vous respecter et à ne pas sortir corps et âme sur les arrières ou le demi-centre. En position défensive, le pivot joue généralement devant sa défense pour essayer d’intercepter le ballon ou gêner la transmission du ballon chez les attaquants.

**Le mental**

Pivot est un poste où on prend énormément de coups tout en touchant que très rarement la balle. Jouer à ce poste peut donc être frustrant à moins d'aimer la bagarre. C'est d'ailleurs l'une des principales caractéristiques requises pour jouer à ce poste: aimer le duel. Le pivot doit donc faire preuve de patience et de persévérance lors qu’il est empêtré dans la défense adverse et garder ses nerfs. Il doit également connaître parfaitement le jeu de ses coéquipiers pour savoir à quel moment déclencher les écrans et à quel endroit fixer ses adversaires.

## Le jeu du pivot, par le pivot, pour le pivot :

S’il est un élément (qui doit être) infatigable au handball c’est le pivot. Agglutiné à la défense adverse, il est toujours là pour lui rappeler sa présence et qu’un espace délaissé par un joueur opposé peut se transformer en occasion de but. S’il n’y avait pas de pivot de base au handball, ce serait quand même moins drôle (sauf pour le pivot, bien entendu). Alors "kékilfé ?" me demanderez-vous. Et bien c’est assez simple en théorie.

### La défense :

**Faite par le pivot**

En 6-0, il est dans le mur à coté du demi et d’un arrière. Pas trop dur, il fait le même travail que ses coéquipiers. En 5-1 par contre s’il est placé à la pointe de la défense, il va devoir aller gêner les adversaires. C’est plus compliqué, reportez-vous aux articles sur [*la défense*](http://glhandball.franceserv.com/spip/spip.php?rubrique27)...  
Il est à noter par contre que le pivot (comme les ailiers) se doit d’être le premier à partir en contre-attaque. Pour se faire c’est simple : dès qu’un joueur adverse vient de tirer, on déclenche sa course et on tourne la tête en même temps pour voir si c’est la peine de continuer ou pas. Bien sûr ce n’est pas à faire de manière systématique...

**Faite sur un pivot**

C’est simple, le joueur ou la joueuse en pivot ne doit pas avoir la balle. Débrouillez-vous, mais attention de ne pas défendre en zone, sinon 2 minutes et jet de 7 mètres.

### L’attaque :

**Le pivot seul**

Là on entre dans le vif du sujet, en même temps que des les côtes des autres joueurs. Car oui, il va falloir jouer des coudes, mais pas n’importe comment.

Soyons clair : vous n’avez pas choisi le poste où vous aurez souvent le ballon, mais si vous ne bougez pas vous ne l’aurez pas du tout. Alors un pied devant l’autre et on court ! La défense essaiera sûrement d’empêcher vos déplacements, alors ne soyez pas surpris de leur hostilité. Mais surtout, ne passez pas par la zone pour contourner un joueur adverse car c’est justement ce qu’ils chercheront. Et il ne restera plus qu’à l’arbitre à vous pénaliser.

Pour les mouvements, on va énumérer la base :

* le pivot peut se positionner sur le côté opposé du jeu de son équipe : quand le ballon circule de droite à gauche il fait le contraire. Cela sert à perturber la défense qui suit le mouvement du ballon. On peut donc créer des intervalles de courte durée, que le pivot ou un des arrières peut prendre.
* le pivot peut choisir ponctuellement de venir se placer derrière un défenseur qui se prépare à bloquer un joueur de son équipe. Vu qu’il est derrière, il peut demander le ballon et se retourner d’un geste pour dépoussiérer la lucarne adverse. En résumé : le pivot c’est une histoire de course, d’appels et de contre-appels. Il doit bouger régulièrement, l’idéal étant que chacune de ses courses résulte soit en une prise de balle, soit en création d’intervalle par un défenseur adverse qui l’aura suivi.

Tout ceci sans oublier que le pivot est toujours sur ses appuis, prêt à se retourner vers le but.

**À deux pivots**

On peut choisir de démarrer ses attaques systématiquement avec deux pivots, mais l’intérêt n’en est que minime et la base arrière va rapidement être crevée, surtout si l’équipe d’en face maintient brillamment une défense en 5-1.

Ce qui ce passe donc généralement c’est une rentrée en 2e pivot :

* l’ailier droit (mettons), reçoit la balle de l’arrière droit, la lui retourne puis entame immédiatement une course pour se positionner en pivot sur le côté gauche (ce changement de côté se justifie par le fait de créer des intervalles par sa course)
* un arrière peut également rentrer en pivot, dans ce cas un des ailiers devient arrière, sinon ça va se compliquer pour les joueurs qui attaquent...

Quand on joue avec deux pivots, ces derniers doivent moins bouger. Généralement ils restent collés aux arrières adverses en essayant de trouver des solutions sur leur droite ou leur gauche mais ne font pas de courses de 40 mètres. À deux pivots, on ne traîne généralement pas trop en attaque. Ce n’est pas une situation très simple à gérer...