



PHASE DE JEU

S'OPPOSER À LA PROGRESSION

PROCÉDÉ

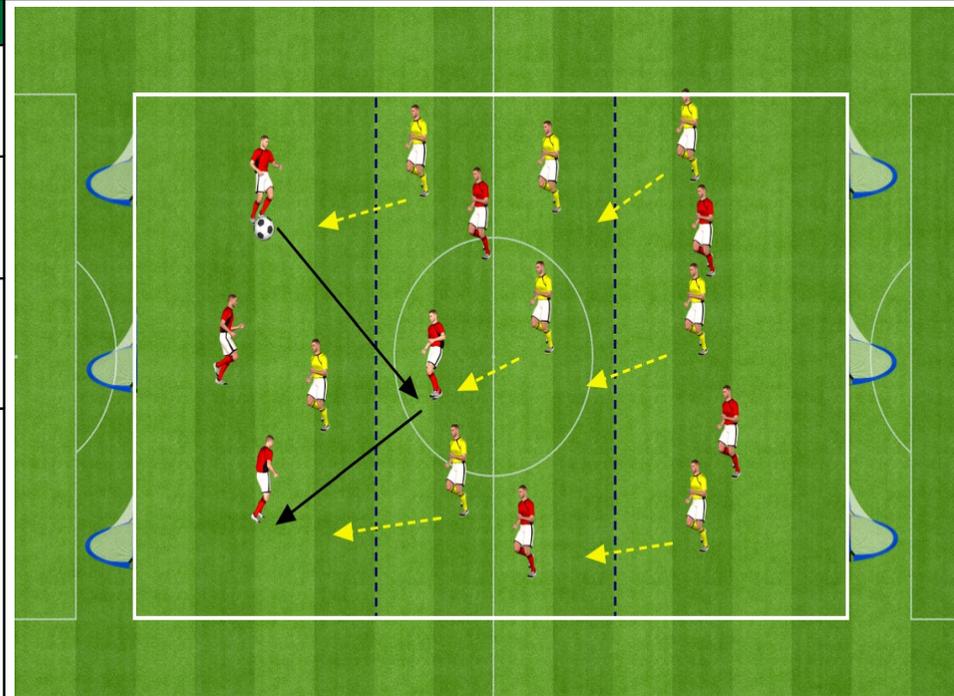
JEU

PRINCIPE DE JEU

ORGANISER LA PRESSION COLLECTIVE SUR
LE TEMPS DE PASSE



ORGANISATION	
OBJECTIFS 	Déclencher un pressing sur le temps de passe. Déclencher un pressing sur les bons starters.
BUTS 	But après une récupération en zone basse = 1 point . But après une récupération en zone médiane = 2 points . But après une récupération en zone médiane = 3 points .
MISE EN PLACE 	2 équipes de 8 joueurs en opposition. Le terrain est divisé en 3 zones (basse-médiane-haute) qui font chacun 20 mètres de profondeur.
CONSIGNES 	Chaque équipe est organisée en 2 ou en 3 lignes. Hors-jeu appliqué à partir de la ligne matérialisant la zone basse (ligne bleues en pointillés). Chaque équipe attaque 3 petits buts et en défend 3. L'équipe qui n'a pas le ballon s'organise pour défendre en avançant.
ATTENTES 	Défendre collectivement sur 2 zones (densité). Défendre en avançant et sur le temps de passe. Faire sortir le bloc (pressing haut) ou reformer le bloc et se replacer. Être au marquage des receveurs potentiels du ballon pour priver le porteur de solutions de passes. Veiller à ce que les équipes se restructurent à la perte de balle et respectent une organisation précise.



SURFACE			
Long	60 mètres		
Larg	40 mètres		
DURÉE			
	20 min		
CHARGE			
Nbr série	2		
Durée série	10 min		
EFFECTIF			
	18		
	8		-
	8	GB	-

VARIABLES
<p><u>Cible</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -remplacer les buts par une zone en stop-ballon. <p><u>Pour favoriser le pressing adverse et la défense en avançant</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> -l'équipe qui a le ballon a 2 touches minimum en zone basse. -l'équipe qui a le ballon doit faire au moins 2 passes en zone basse avant de jouer en zone médiane.

ASTUCE

L'entraîneur donne un coup de sifflet chaque fois que l'équipe qui a le ballon joue en retrait afin d'inciter les défenseurs à sortir et à faire monter le bloc.