



PHASE DE JEU

DÉSÉQUILIBRER / FINIR

PRINCIPES DE JEU

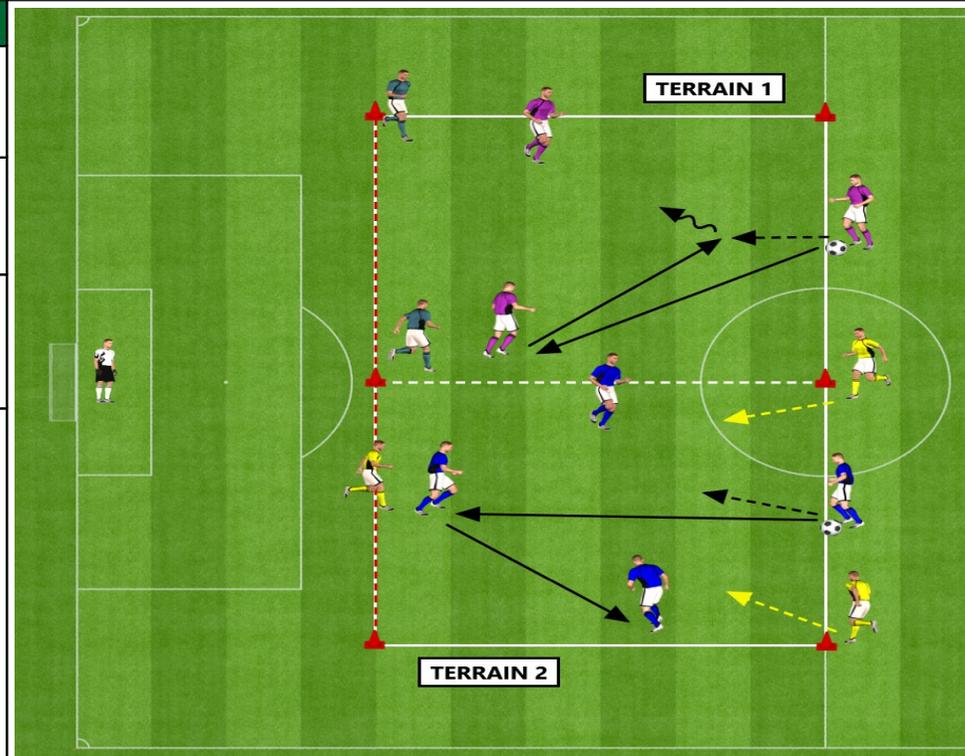
SE DÉMARQUER
FIXER / ÉLIMINER

PROCÉDÉ

SITUATION

ORGANISATION

OBJECTIFS	Garder un temps d'avance sur les défenseurs. Prendre de la vitesse et se projeter / marquer avant que l'équipe adverse ne soit replacée.
BUTS	Bleus et violets : marquer dans le grand but = 1 point . Jaunes et gris : récupérer le ballon et se faire une passe = 1 point .
MISE EN PLACE	2 équipes en opposition : 3 VS 2 sur le terrain 1 ; 4 VS 3 sur le terrain 2. 2 terrains d'environ 35 X 25 mètres.
CONSIGNES	Terrain 1 - 3 VS 2 : Sur le temps de passe du joueur source pour l'un des deux violets en appui, les 2 défenseurs gris entrent dans le terrain et sont autorisés à défendre. Terrain 2 - 4 VS 3 : Sur le temps de passe du joueur source pour le bleu situé le plus en profondeur, 1 défenseur jaune + 2 défenseurs jaunes avec un retard défensif sont autorisés à défendre. Les attaquants peuvent franchir la ligne rouge en conduite ou sur une passe mais les défenseurs ne peuvent pas défendre derrière la ligne dans un premier temps.
ATTENTES	Ne pas être alignés : être échelonnés en profondeur pour ouvrir des lignes de passes. Appels vifs et variés : les non-porteurs offrent différentes solutions de passes : en soutien, en appui, en rupture, sur les côtés, à distance de passe. Jouer en mouvement : limiter les touches, donner et redemander, changer de rythme. Accompagner l'attaque : suivre l'action.



VARIABLES

Les défenseurs peuvent intervenir derrière la ligne rouge.
Modifier la position de départ des défenseurs (jouer sur les distances pour augmenter ou réduire le retard du ou des défenseurs).
Modifier le rapport de force.
Imposer un temps limite aux attaquants pour finir l'action.
Pas plus de 2 passes en retrait par séquence (inciter le jeu vers l'avant).

SURFACE

Long	1/2 terrain
Larg	

DURÉE

	30 min
--	--------

CHARGE

Série	3
Séquence	6 à 10

EFFECTIF

	12 et +		
TERRAIN 1			
	2		3
TERRAIN 2			
	4		3

CONSEILS

Correctifs individuels :
S'orienter vers le but à attaquer.
Prendre de la vitesse (appels, conduite).
Fixer l'adversaire pour libérer des espaces.