



JEU DE POSSESSION

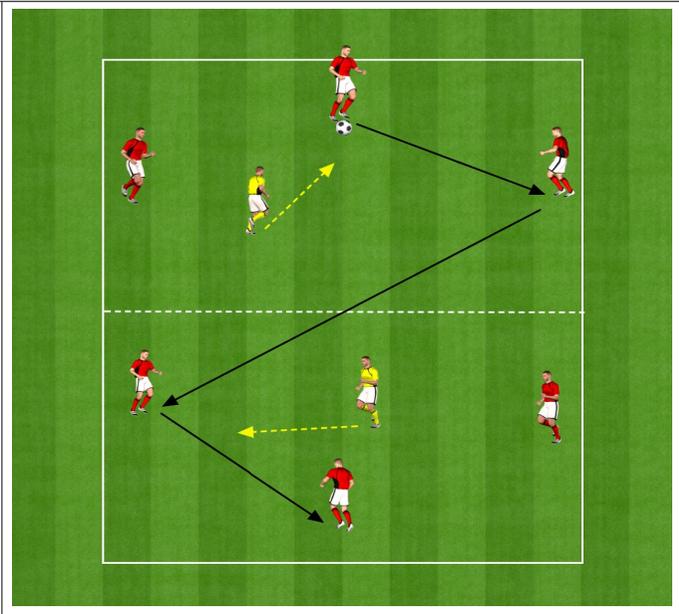
POSSESSION AVEC AVANTAGE NUMÉRIQUE

TORO EN ZONES
9

DOUBLE 3 CONTRE 1
3 VS 1 (+3)



EFFECTIF
8 joueurs
ESPACE
16 X 8 m
DURÉE
10 à 15 min
POINTS CLÉS
1. Conservation
2. Maîtrise technique
3. Démarquage
4. Travail d'équipe
5. Prise d'information (position des adversaires, du ballon ainsi que des coéquipiers)



OBJECTIFS
<input checked="" type="checkbox"/>
BUTS
MISE EN PLACE

OFFENSIVEMENT :
Prendre des décisions rapides.
S'organiser pour maintenir la possession du ballon dans un espace réduit.

DÉFENSIVEMENT :
S'organiser en infériorité numérique pour fermer les espaces, gêner la conservation / progression adverse et récupérer le ballon.

BUTS

- : conserver le ballon dans les 2 zones, 10 passes = **1 point**.
- : récupérer le ballon et se faire une passe = **1 point**.

MISE EN PLACE

Toro à 6 contre 2.
Terrain délimité en 2 zones.
3 rouges et 1 jaune positionnés dans chaque zone.

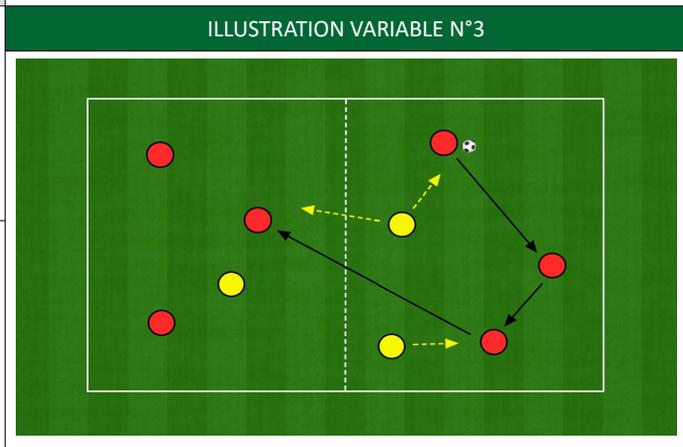
TORO 2 COULEURS			
●	●	●	
6	2	0	
DIFFICULTÉ			
1	2	3	4
INTENSITÉ			
1	2	3	4

CONSIGNES

3 contre 1 dans chaque camp.
Les défenseurs sont fixes dans les zones.
Obligation de franchir la ligne médiane sur une passe.
Pas plus de 4 passes dans une zone.
Le joueur qui perd le ballon prend la place du défenseur dans sa zone.

VARIABLES

- Agrandir l'espace de jeu.
- Techniquement : 2 touches de balle maximum.
- Ajouter un 3^{ème} jaune qui défend dans les 2 zones en couissant dans la zone où est le ballon (3 VS 2).
- Changement de zone en 1 touche de balle pour les rouges.



PRISE D'INFO			
1	2	3	4
LUDIQUE			
1	2	3	4
TRANSITION À LA RÉCUPÉRATION			
oui	non		