



PHASE DE JEU

CONSERVER / PROGRESSER

PRINCIPE DE JEU

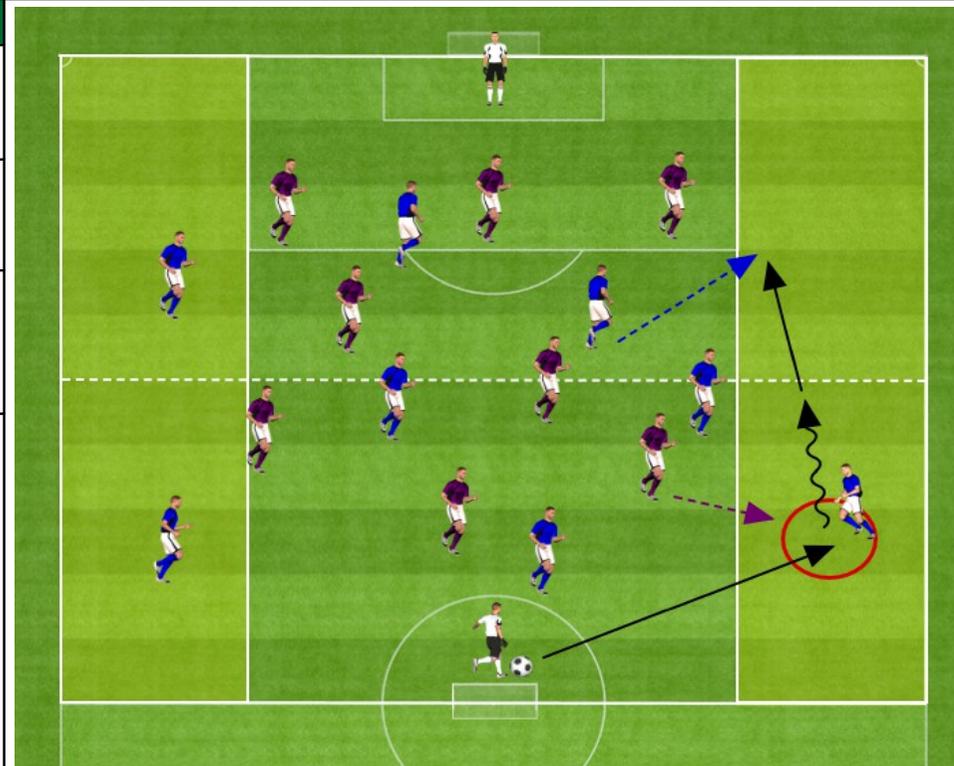
JOUER SUR LES CÔTÉS
OCCUPER L'ESPACE EN LARGEUR



PROCÉDÉ

JEU

ORGANISATION	
OBJECTIFS 	Jouer sur la largeur Occuper l'espace en largeur.
BUTS 	Marquer un but en utilisant un couloir = 2 points. Marquer un but après une récupération haute = 1 point.
MISE EN PLACE 	Le terrain est divisé en 3 zones sur la largeur. 2 équipes de 8 joueurs en opposition. Organisation des équipes en 3-2-3.
CONSIGNES 	Relance des gardiens dans un couloir jaune vers un latéral. L'équipe qui n'a pas le ballon est dans l'axe et ne peut défendre dans le couloir qu'à partir du moment où le latéral entre en possession du ballon. L'équipe qui a le ballon occupe les 3 zones. Obligation de passer par un couloir lorsque le ballon est récupéré dans la moitié défensive. Hors-jeu signalé à partir de la ligne médiane.
ATTENTES 	Respecter son schéma de jeu et bien occuper la largeur. Fixer sur un côté et jouer à l'opposé. Conserver le ballon sur la largeur puis jouer vers l'avant suite à un appel, un dribble, un une-deux... Privilégier le jeu dans les pieds car peu de profondeur. Disponibilité des joueurs de couloir.



VARIABLES	
	Le latéral est inattaquable dans la moitié basse du couloir. Ajouter un joker. 2 touches de balle maximum en zone axiale. Trouver un joueur dans chaque couloir avant de pouvoir marquer. Obligation de combiner dans un couloir avant d'aller marquer.

SURFACE			
Long	1/2 terrain		
Larg			
DURÉE			
	20 min		
CHARGE			
Nbr série	2		
Durée série	10		
EFFECTIF			
	18		
	8		-
	8	GB	2
CONSEIL			
Mettre en place une structure d'équipe qui va favoriser le jeu sur la largeur et placer les joueurs par poste.			