



PHASE DE JEU

DÉSÉQUILIBRER / FINIR

PRINCIPE DE JEU

JOUER SUR LE CÔTÉ APRÈS AVOIR FIXÉ



PROCÉDÉ

SITUATION

ORGANISATION		SURFACE	
OBJECTIF	Améliorer la capacité à fixer et à renverser.	Long	1/2 terrain
<input checked="" type="checkbox"/>		Larg	
BUTS	Bleus : marquer un but = 3 points . Jaunes : marquer dans l'une des portes après récupération du ballon = 1 point .	DURÉE	
MISE EN PLACE	2 équipes en opposition : 6 VS 4 (évolutif). Terrain divisé en 2 parties dans le sens longitudinal. La zone 1 est scindée en 3 zones sur la largeur.		30 min
CONSIGNES	L'action débute par une passe du joueur source violet pour un bleu. Les bleus doivent fixer un côté puis renverser avant de passer de la zone 1 à à la zone 2. La zone 1 correspond à la zone où les bleus tentent de déséquilibrer l'adverse. La zone 2 est à la zone de finition. Les gris pressent ne défendent pas en zone 2 dans un premier temps. Hors-jeu appliqué à partir de la ligne blanche (délimitant la zone 1 et 2). Si les gris récupèrent le ballon, ils jouent la transition offensive et tentent de marquer (réversibilité) dans l'une des portes rouges.	CHARGE	
		Série	3
		Séquence	6 à 10
		EFFECTIF	
			12 et +
			6
			1
			4
		GB	1
ATTENTES	Fixer le jeu en multipliant les passes sur un côté afin d'attirer la densité défensive adverse. Alterner jeu court / jeu long à l'opposé. Masquer les intentions de jeu et utiliser le jeu long. Vitesse de transmission pour changer de zone.	VARIABLES	
		Varier la position de départ du joueur source (entre les portes latérales par exemple). Possibilité de trouver un joueur lancé dans la profondeur (passe directement donnée en zone haute dans la course du joueur).	Modifier le rapport de force en ajoutant un jaune qui défend avec un temps de retard. Possibilité pour les gris de défendre dans la zone haute dès que le ballon y pénètre.
		ASTUCE	
		Recourir au jeu long pour déséquilibrer plus vite la défense adverse et disposer d'un temps d'avance.	

