



PHASE DE JEU

S'OPPOSER À LA PROGRESSION

PROCÉDÉ

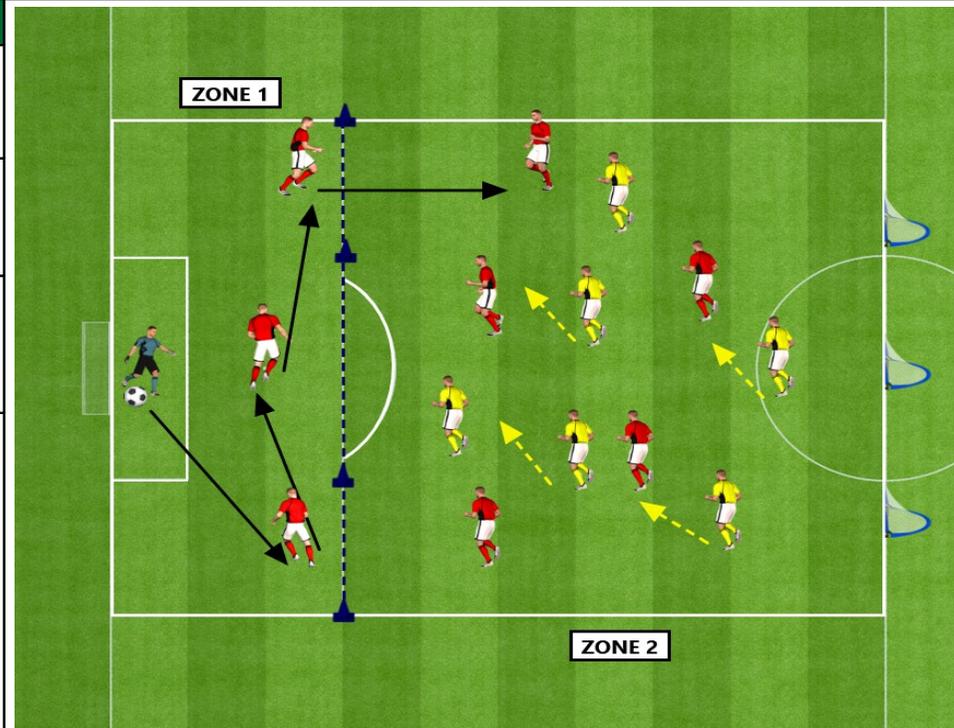
SITUATION

PRINCIPE DE JEU

ORGANISER LA PRESSION COLLECTIVE SUR
LE TEMPS DE PASSE



ORGANISATION	
OBJECTIFS <input checked="" type="checkbox"/>	Déclencher un pressing sur le temps de passe. Déclencher un pressing sur les bons starters.
BUTS 	Rouges : marquer dans l'un des 3 petits buts = 1 point . Jaunes : récupérer la balle et marquer dans le grand but = 3 points .
MISE EN PLACE 	Terrain divisé en 2 zones. L'équipe jaune est organisée en 2 lignes de 3 joueurs. L'équipe rouge est organisée en 3-4-1.
CONSIGNES 	Chaque situation débute par une relance du gardien sur un défenseur rouge. Les défenseurs rouges conservent le ballon sur la largeur et sont inattaquables. L'équipe jaune qui défend dans la zone jaune ne sort pas au pressing et coulisse côté ballon. Dès qu'un défenseur rouge joue vers l'avant, l'équipe jaune entame son pressing et peut entrer en zone verte s'il y a retour de passe.
ATTENTES 	Resserrer côté ballon et libérer le côté opposé. Prise en tenaille du milieu défensif rouge avec les attaquants qui pressent dès que le ballon entre en zone 2. Lorsque le joueur "starter" enclenche le pressing, les autres suivent. Être au marquage des receveurs potentiels du ballon pour priver le porteur de solutions de passes.



SURFACE			
Long	1/2 terrain		
Larg			
DURÉE			
	30 min		
CHARGE			
Série	3		
Séquences	6 à 10		
EFFECTIF			
		15	
	8		-
	6	GB	1
CONSEIL			
Placer les joueurs par poste afin de pouvoir donner des correctifs individuels ciblés en fonction du poste et des objectifs défensifs.			

VARIABLES	
	Les jaunes peuvent presser dans la zone des 3 défenseurs rouges dès la relance du gardien. Imposer aux défenseurs rouges de passer par les couloirs ou par l'axe pour passer en zone 2. Permettre au gardien ou aux défenseurs de jouer long sur un attaquant (les défenseurs s'organisent en conséquence). Imposer un temps limite pour marquer après la récupération des jaunes.