



PHASE DE JEU

CONSERVER / PROGRESSER

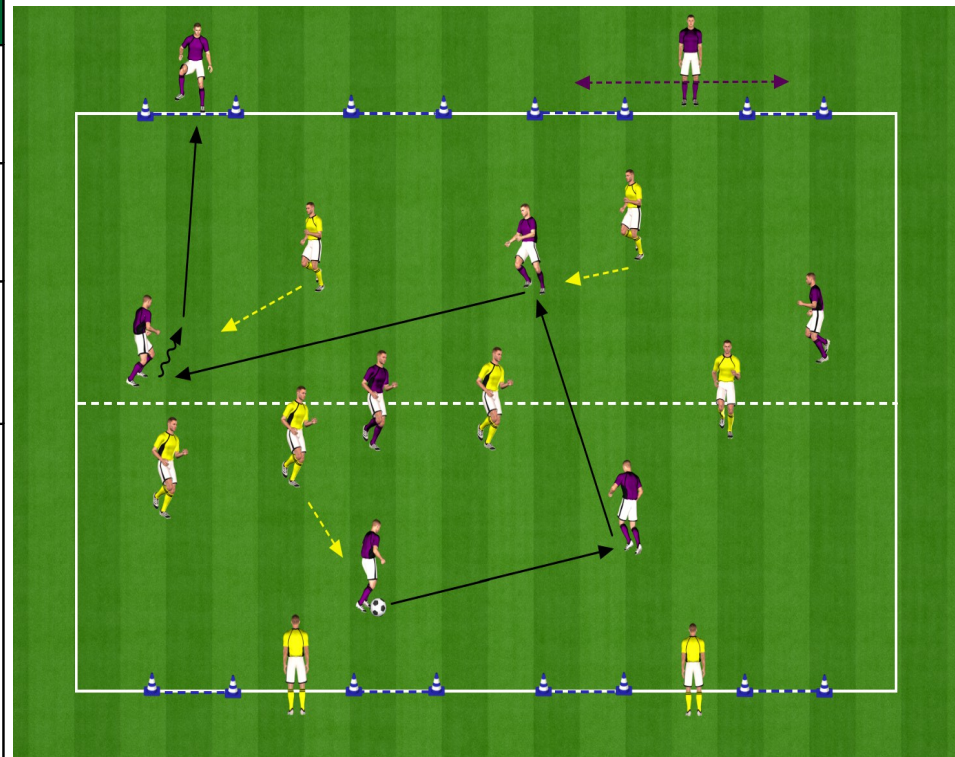
PRINCIPE DE JEU

JOUER DANS LES INTERVALLES ET ENTRE LES LIGNES



ORGANISATION

OBJECTIFS 	Améliorer les déplacements collectifs et individuels. Jouer vers l'avant et entre les lignes.
BUTS 	● et ● : trouver l'un de ses joueurs en appui derrière l'une des portes bleues = 1 point . Nombre de points marqués sur un temps contraint.
MISE EN PLACE 	Le terrain est divisé en 2 moitiés (offensive et défensive). 6 VS 6 à l'intérieur du terrain. 4 joueurs en appui derrière les portes bleues.
CONSIGNES 	Chaque équipe attaque 4 portes bleues et en défend 4. L'équipe en possession doit trouver l'un des deux appuis sur une passe au sol depuis la moitié offensive. Les appuis se déplacent sur la largeur entre leurs 2 portes pour ouvrir une ligne de passe. Sitôt l'appui trouvé, ce dernier relance pour l'équipe adverse (réversibilité). Si les attaquants récupèrent le ballon dans la moitié offensive, ils peuvent trouver directement l'appui. Hors-jeu signalé.
ATTENTES 	Déplacements des appuis sur la largeur pour créer des lignes de passe. Être disponible, décrocher entre les lignes, se positionner dans les intervalles. Prise d'information : lire les appels des appuis. S'orienter vers les buts à attaquer et jouer vers l'avant. Offrir des solutions proches et plus lointaines au porteur.



SURFACE			
Long	40 mètres		
Larg	45 mètres		
DURÉE			
	30 min		
CHARGE			
Nbr série	6 à 8		
Durée série	4 min		
EFFECTIF			
		16	
	8		-
	8	GB	-

VARIABLES 	Ajouter des appuis sur les côtés. Ajouter un joker. Seul 1 joueur de l'équipe qui défend peut presser en moitié offensive (densité dans la moitié défensive pour contrarier l'attaque adverse). Trouver l'appui en 2 touches de balle maximum. Limiter le nombre de touches de balle dans la zone défensive.
---------------	--

ASTUCE	
Organiser les équipes en 2 ou 3 lignes pour étager le jeu et faciliter le jeu vers l'avant.	