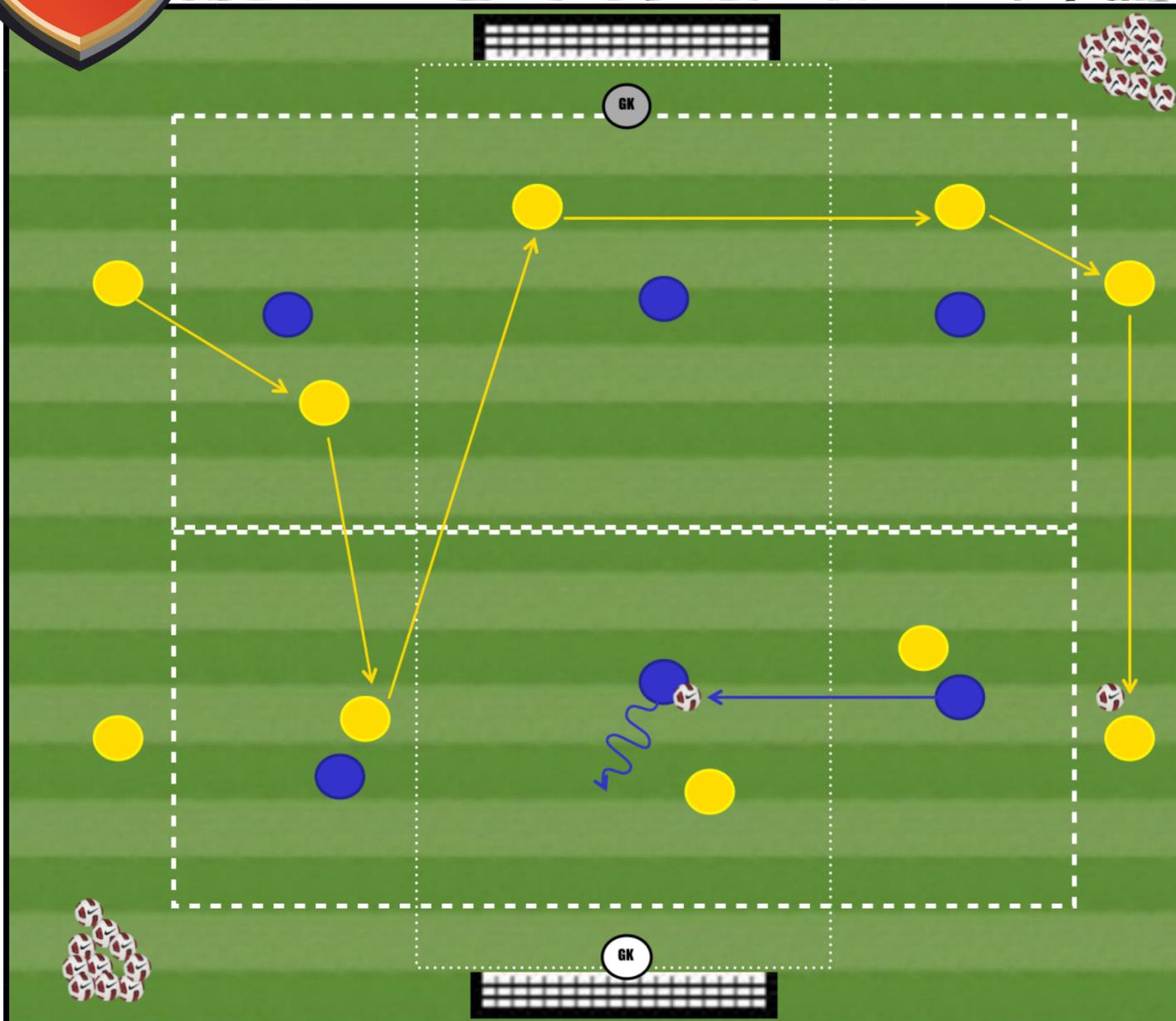




# ENZO DONIS / AS BÉZIERS 2019/2020

## DÉSORGANISER LE BLOC ADVERSE EN 2 PHASES



### **TACTIQUE :**

**OUVRIR EN LARGEUR / TROUVER LE BON INTERVAL DE PASSE ; S'OPPOSER À LA PROGRESSION / RECONSTITUTION D'UNE ATTAQUE RAPIDE ; DISTANCES-DÉFENSE**

**TECHNIQUE :** Qualité des passes - Orientation du corps en possession et en perte de balle (Axe ballon/but et réduction des distances.)

**MENTAL :** Communication - Prise de décision

### **VARIANTES :**

- 1) Le joueur bleu qui fait la passe accompagne le ballon afin de jouer le 2VS1.
- 2) Afin d'apporter de la difficulté, le joueur jaune opposé au joueur bleu qui accompagne, vient défendre afin de jouer un 2 VS

### **STRUCTURE**

2 équipes : Jaunes (Défenseur) = 10 joueurs  
Bleus (Attaquant) = 6 joueurs  
Goalkeepers = 2

### **BUT :**

**Jaune :** Ouvrir en largeur/Trouver le bon intervalle de passe  
**Bleu :** S'opposer à la progression/ Reconstitution d'une attaque rapide

### **CONSIGNES :**

**Équipe jaune :** Ils ont pour but de réaliser des échanges avec les zones proches afin de pouvoir avancer tout en ayant une réflexion dans la ressortie du ballon et réaliser un aller retour horizontal qui équivaut à 1Pts.  
**Équipe bleu :** Ils doivent empêcher l'équipe jaune d'avancer, en s'y opposant.  
Dès la récupération du ballon, celui-ci doit être transmis au joueur dans la zone centrale qui doit jouer le 1vs1 et marquer.  
5' pour marquer en zone offensive, et cela dès la récupération du ballon.

### **REMARQUES**

Les Joueurs ne peuvent pas sauter une ligne, ils sont dans l'obligation de toutes les franchir afin de marquer un point.

Ne pas demander un certain nombre de touche de balle, cela pourrait fausser la vérité du jeu.

Demander cependant un jeu rapide, et obliger le joueur à réfléchir un maximum afin de savoir si par exemple « Il est mieux de ressortir » ou « d'avancer ».