



Blois Football 41

U17 National

**Projet Jeu et
d'entraînement**

2019/2020



STAFF



Arnaud AUROUET
Entraîneur U17 Nat



Antoine EVRAS
Adjoint U17 Nat



Bernard AUROUET
Dirigeant U17 Nat



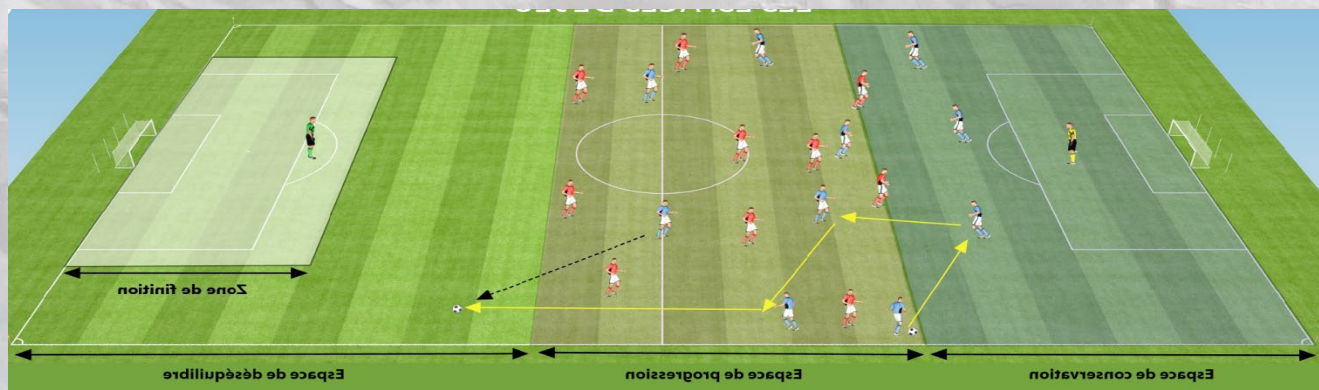
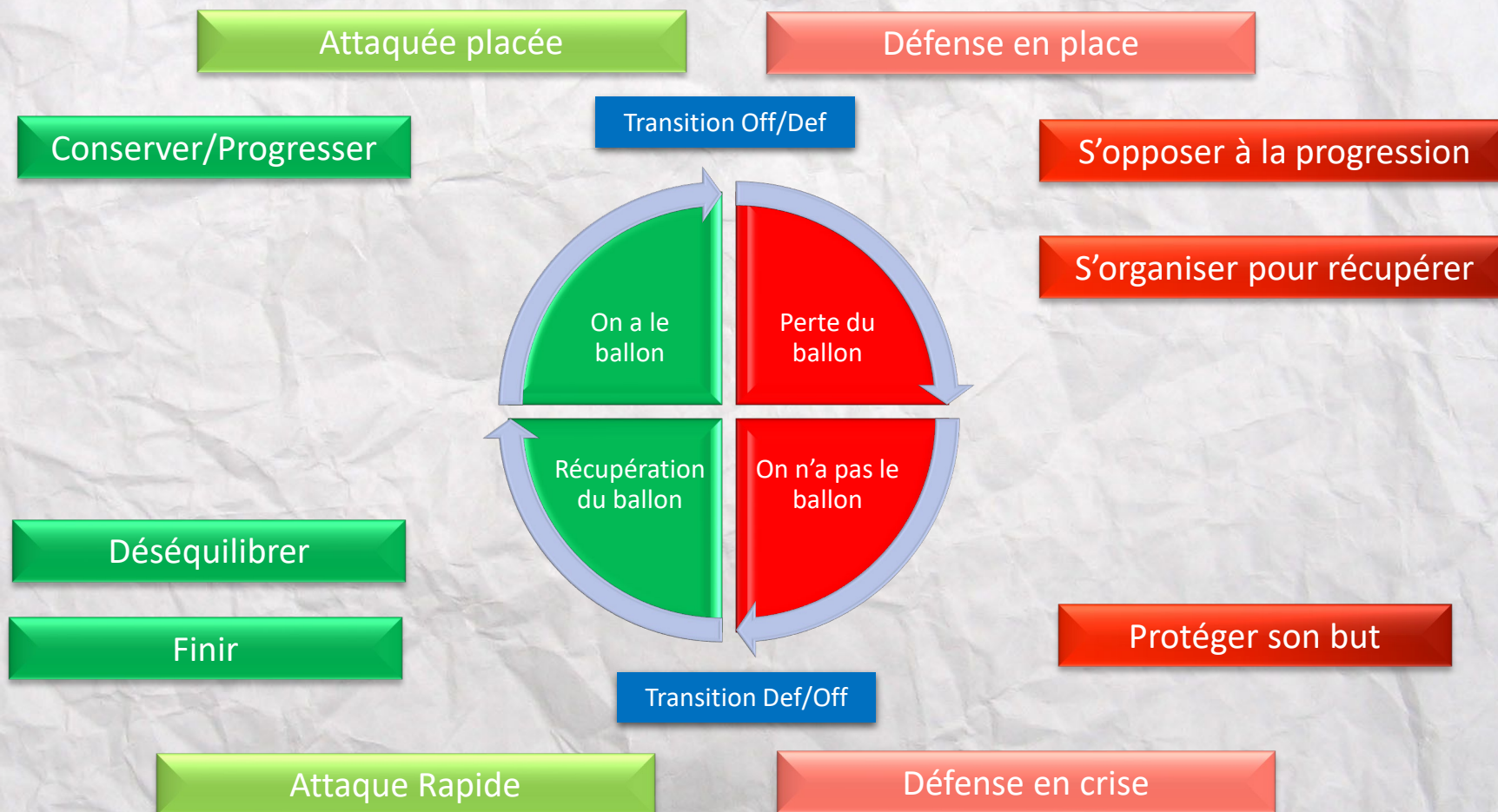
Clément LAXENAIRE
Préparation Physique



Romain DOLLEANS
Entraîneur des Gardiens



PHASE DE JEU





PRINCIPES DE JEU OFFENSIF

CONSERVER/PROGRESSER

1

Créer et utiliser l'espace

Objectif : Optimiser toute la surface du terrain pour pouvoir créer des espaces

2

Améliorer la sortie de balle

Objectif : S'organiser collectivement et individuellement pour faciliter la sortie du ballon (Dézonage)

3

Sécuriser et maîtriser la possession

Objectif : S'organiser collectivement et individuellement pour garder la possession du ballon et respecter les équilibres

4

Jouer entre les lignes pour avancer

Objectif : Trouver un joueur libre entre les lignes

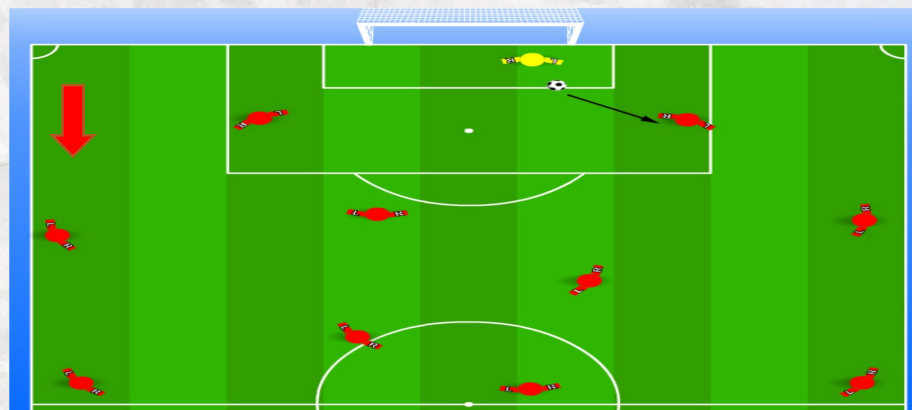


ANIMATIONS DE JEU OFFENSIF

CONSERVER/PROGRESSER

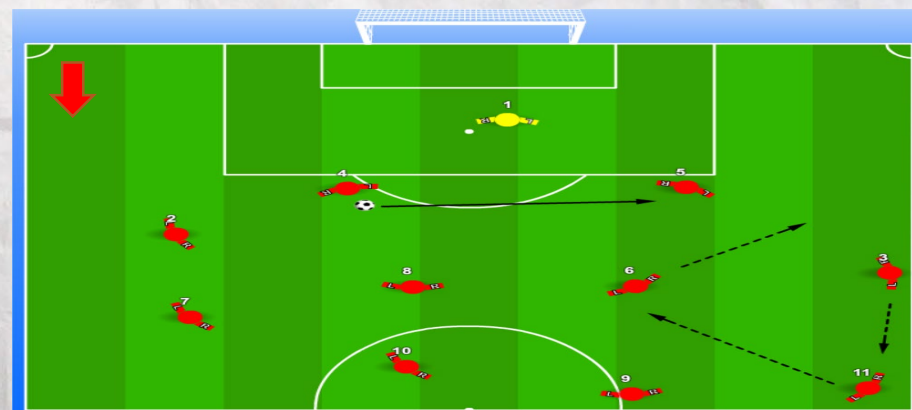
1

Les défenseurs centraux s'écartent pour faciliter le jeu court. Si l'équipe adverse nous sert haut, le bloc se reforme pour jouer un jeu long afin d'apporter de la densité



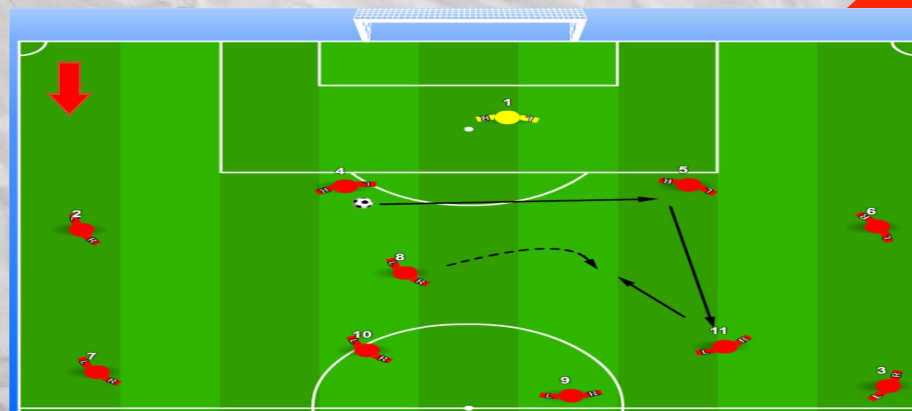
2

Dans la conservation du ballon nous demandons à un de nos milieux défensif de s'insérer entre le défenseur axe et le latéral pour apporter une supériorité numérique, ce qui fait monter le latéral et fait rentrer l'excentré



4

- Trouver un joueur libre qui se met dans le sens du jeu
- Trouver un appui/remise pour trouver un joueur face au jeu





PRINCIPES DE JEU OFFENSIF

DESEQUILIBRER/FINIR

5

Fixer une zone pour jouer dans une autre

Objectif : Attirer l'adversaire dans une zone puis sortir de la densité pour jouer dans une autre

6

Améliorer les déplacements collectifs pour déstabiliser le bloc adverse

Objectif : Amener les joueurs à se déplacer dans différentes zones pour créer des espaces et de l'incertitude chez l'adversaire

7

Recherche d'un joueur lancé dans le dos de la défense

Objectif : Déséquilibrer l'équipe adverse en jouant dans leur dos

8

Finition

Objectif : Amener le ballon dans des zones de centre ou de tir pour marquer



ANIMATIONS DE JEU OFFENSIF

DESEQUILIBRER/FINIR

5

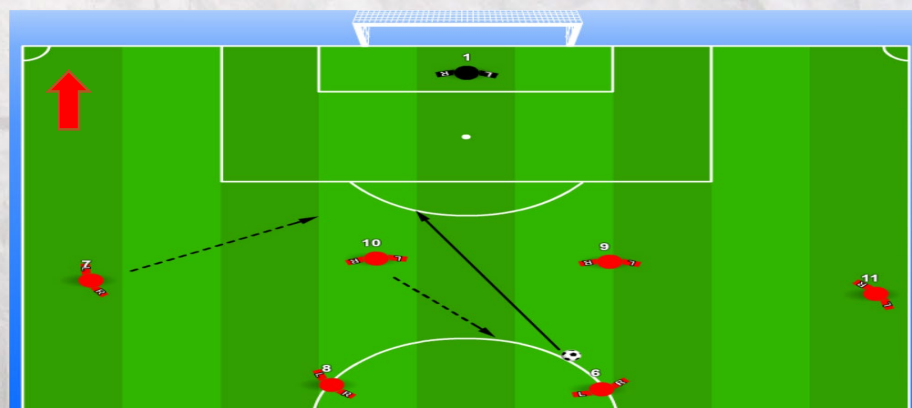
Une fois que la remise a été trouvée sur un de nos milieux qui est face au jeu, son objectif est de jouer à l'opposé en jeu court ou long



6

Utiliser le 1^{er} appel pour créer un espace dans le bloc adverse et servir le 2^{ème} voir le 3^{ème} appel

- Créer de fausses pistes pour amener de l'incertitude
- Dédoubléments, centres

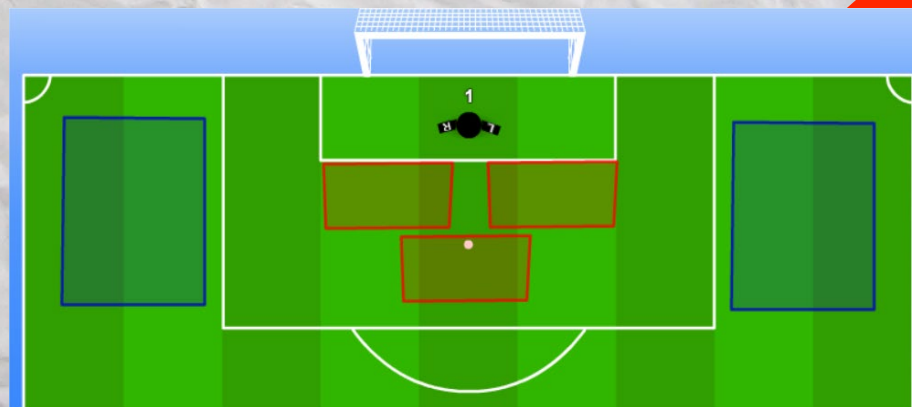


8

- Définir des zones à trouver pour que les joueurs puissent centrer



- Définir des zones à trouver pour que le centreur ou les joueurs doivent se situer





PRINCIPES DE JEU DÉFENSIF

S'OPPOSER A LA PROGRESSION - DÉFENSE EN PLACE

9

Réaction à la perte

Objectif : Empêcher l'adversaire de s'organiser

10

Se replacer sur l'axe du ballon (CJD)

Objectif : Reformer le bloc équipe et défendre le couloir de jeu direct

11

Orienter et organiser la pression collective dans le temps de passe

Objectif : Reformer le bloc équipe en défendre le couloir de jeu direct



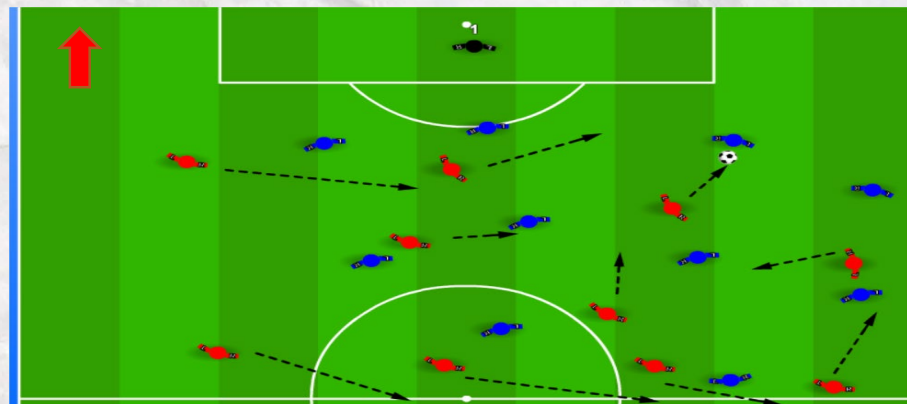
ANIMATIONS DE JEU DÉFENSIF

S'OPPOSER A LA PROGRESSION - DÉFENSE EN PLACE

9

Dans la seconde qui suit la perte: Harceler le porteur de balle en orientant vers la densité ou vers leur but

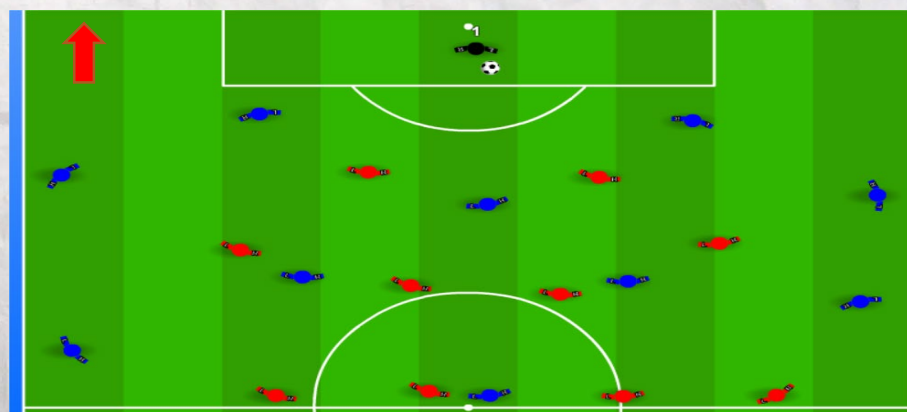
- Fermer les lignes de passes en jeu court
- Gérer la profondeur



10

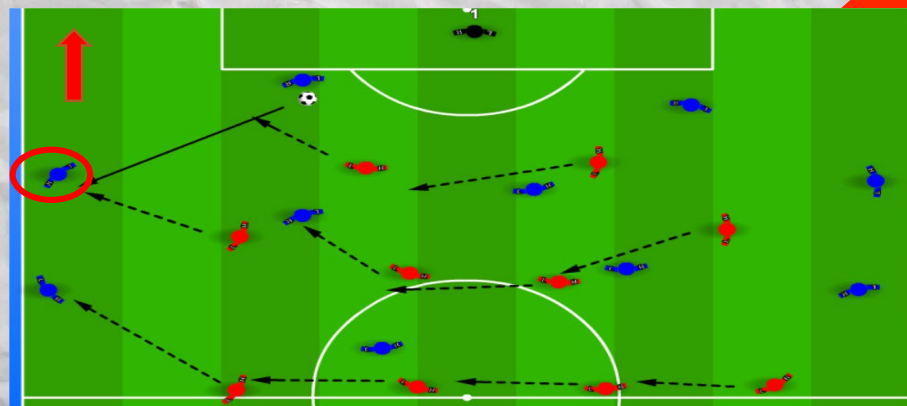
- Ballon non récupéré, reformer le bloc équipe en position médiane ou haute pour passer à l'animation défensive

- Marquage en zone, former un bloc compact en position médian ou haute (Fermer les espaces de couloir et de jeu direct, anticiper les éventuels jeux longs)



11

- Zone de press (passe sur latéral), avec la fermeture du retour sur le défenseur axe





PRINCIPES DE JEU DÉFENSIF

PROTÉGER SON BUT - DÉFENSE EN PLACE

12

Anticiper la profondeur quand le porteur n'est pas cadré

Objectif : Réduire la profondeur pour éviter de se faire déséquilibrer totalement

13

Gérer l'infériorité numérique

Objectif : Gagner du temps pour que mon équipe se remette en place



ANIMATIONS DE JEU DÉFENSIF

PROTÉGER SON BUT - DÉFENSE EN PLACE

12

- Si un joueur est trouvé entre les lignes et qu'il est seul, alors la défense va reculer doucement pour essayer de gagner du temps et réduire la profondeur pour permettre à nos milieux de revenir
- Un défenseur va sortir cadre le PDB pour éviter qu'il prenne de la vitesse



12

Les défenseurs vont reculer pour anticiper la profondeur sur un jeu long



13

Ne pas se jeter afin de réduire les propositions au porteur de balle et essayer de gagner du temps





Procédé en lien avec notre plan annuel

(Améliorer la sortie de balle)

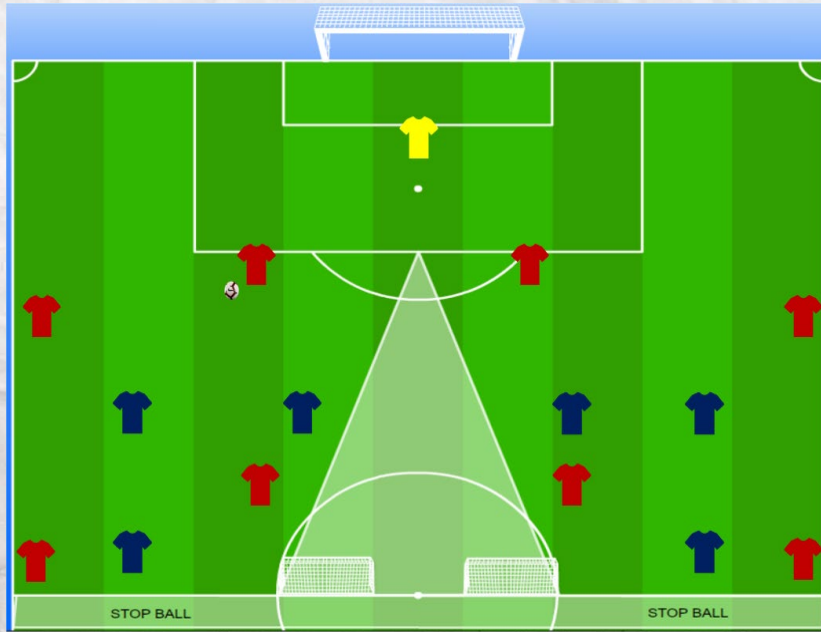


PROCÉDÉ

Objectifs de la situation : Faire identifier la demande sur le plan tactique et faire répéter l'action

Les comportements attendus : Dans sa partie basse ou médiane de terrain, face à une défense en place. Les joueurs vont devoir se coordonner dans leurs déplacements pour amener de l'incertitude chez notre adversaire, et combiner afin de sortir le ballon par le jeu court et progresser

Phase de jeu : Conserver/Progresser		Phase de jeu : Sortie de balle	Procédé : Situation
Consignes			
- Situation à 4c3 dans chaque partie - Aucun joueur ne peut être dans le triangle blanc - Les rouges, départ du ballon se fait toujours du défenseur central vers le latéral - Les rouges, ont le droit de changer de zone une seule fois par situation - Les bleus, l'Excentré doit sortir cadrer 2 fois sur 3 - Les bleus, si vous récupérez le ballon les deux parties jouent pour marquer			
Buts			
Rouge : 1 pt par but ou par stop ball		Bleu : 1 pt par grand but	
Pédagogie du guidage (PMDT) (Si et Alors)			
Situation 1 : 1. Si je ne suis pas cadré Alors je joue vers l'avant 2. Si je joue vers l'avant Alors mon Mil Def vient en soutien entre les lignes Situation 2 : 1. Si je suis cadré Alors je joue vers l'arrière 2. Si je joue vers l'arrière Alors je joue dans l'autre partie sur le DC ou sur le MDC 3. Si il joue de l'autre coté Alors le MDC vient entre le DC et le Lat, se qui le pousse et fait rentrer l'Ext			
Variable			
(-) Réduire la largeur (-) faire partir l'excentré de plus prêt		(+) Possibilité de faire la passe directement en MDC sur le changement de partie (+) Le Défenseur central à la possibilité de fixer en conduite	



Critères de réalisation
- Changer de rythme - Coordonner les déplacements - Jeu en soutien pour jouer vers l'avant après - Limiter les touches de balle

Situation 1 :

1. Si je ne suis pas cadré Alors je joue vers l'avant
2. Si je joue vers l'avant Alors mon Mil Def vient en soutien entre les lignes



Situation 2 :

1. Si je suis cadré Alors je joue vers l'arrière
2. Si je joue vers l'arrière Alors je joue dans l'autre partie sur le DC ou sur le MDC
3. Si il joue de l'autre côté Alors le MDC vient entre le DC et le Lat se qui le pousse, et fait rentrer l'Ext





Merci pour votre attention !
J'aime le partage donc si vous avez des
questions n'hésitez pas !



[linkedin.com/in/antoine-evras-7343311a4/](https://www.linkedin.com/in/antoine-evras-7343311a4/)



@AEVRAS

