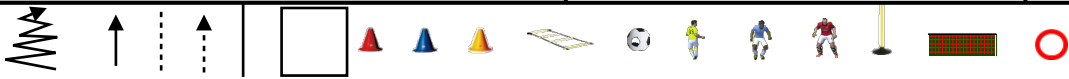
 KYLLIAN AUGER	CAT	N°	LE	MÉSO	MATOS			
MOMENT	PHASE	DOMINANTE PA	RPE	STAFF	GB			
					DEF			
THÈME		DISCOURS			MIL			
					ATT			
					BLESSÉS			
					EXCUSÉ			
					AUTRE GR.			

PRO.	ESPACE	DENSITÉ	T	S	MIN	R	NB
		CONSIGNES			ATTENDUS		

PRO.	ESPACE	DENSITÉ	T	S	MIN	R	NB
		CONSIGNES			ATTENDUS		

PRO.	ESPACE	DENSITÉ	T	S	MIN	R	NB
		CONSIGNES			ATTENDUS		

PRO.	ESPACE	DENSITÉ	T	S	MIN	R	NB
		CONSIGNES			ATTENDUS		



# LES SITUATIONS EN 10 c 6, 8, ...

Pour pallier au manque d'effectifs, cette structure permet de reproduire des mouvements collectifs souhaités dans les différentes animations.

## EXEMPLE ICI EN 10 c 6 - FORMAT DE BASE

### JAUNE EN ATT / STRUCTURE 3-4-3

**Objectif : marquer dans le grand but.**

Dans la zone 1 : interdiction de conduire entre les 2 ATT (jalons)

Dans la zone 2 (interligne) : 3 TB max pour trouver un joueur lancé en zone 3 dans le dos OU re-préparer en zone 1

Dans la zone 3 : 8" max pour déclencher un tir

### ROUGE EN DEF / STRUCTURE 4-4-2 (6 joueurs + jalons)

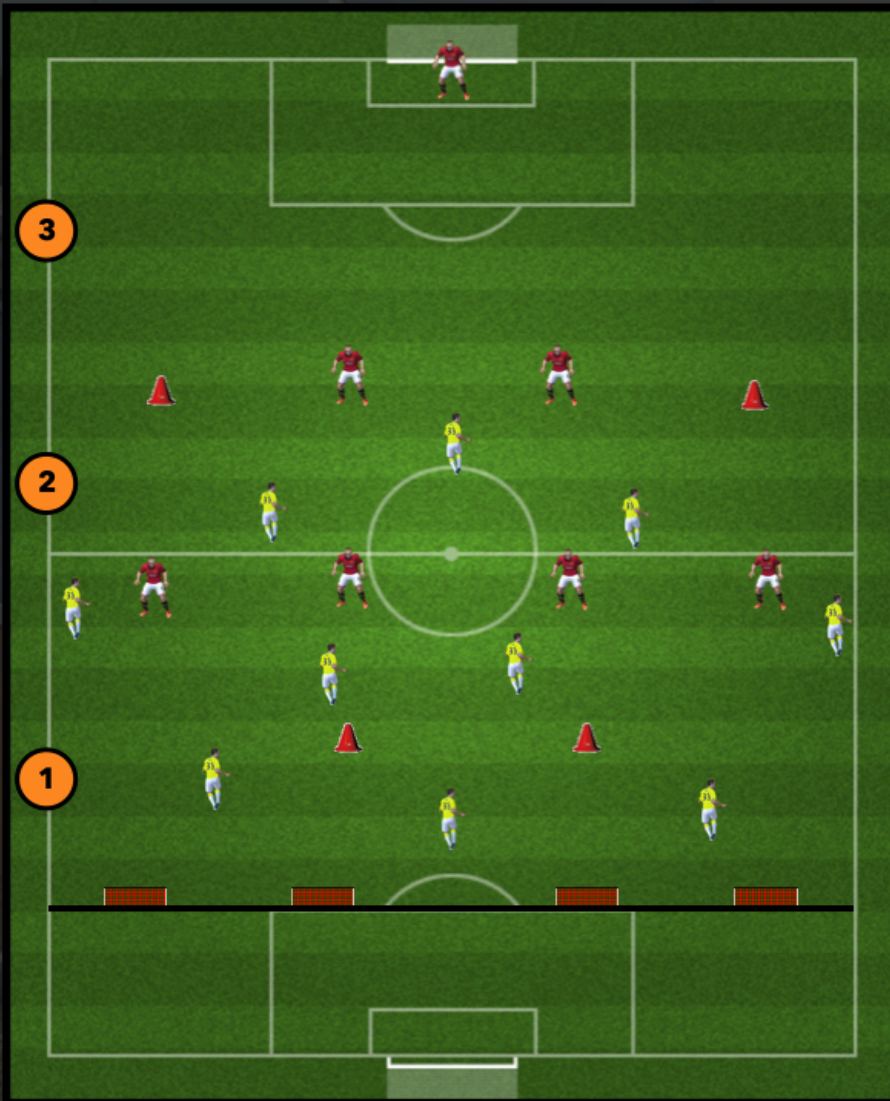
**Objectifs :**

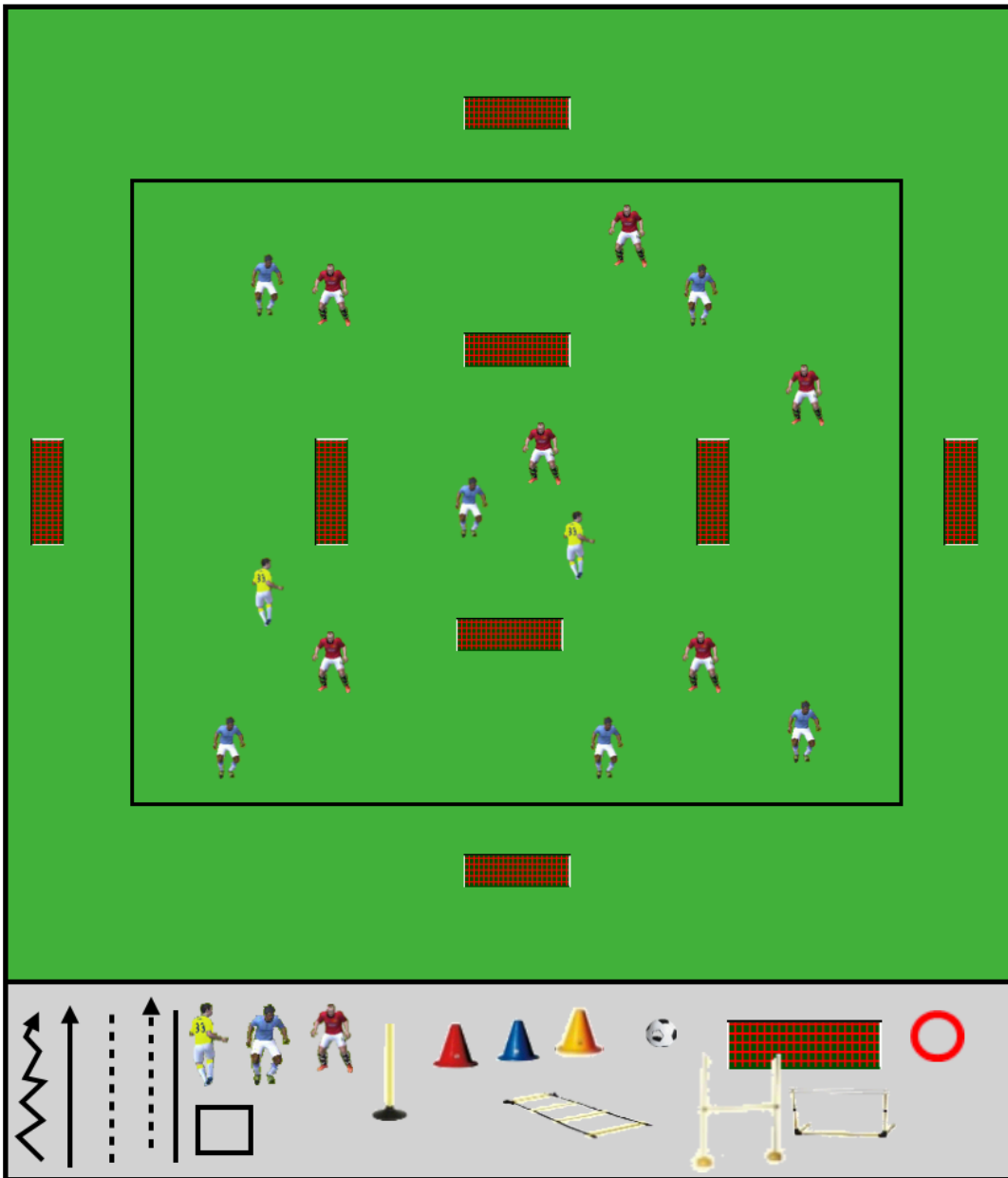
- Si récup par les milieux > marquer dans un petit but (2pts).
  - Si récup par les défenseurs > dépasser la médiane (2pts)
- Les milieux ne peuvent pas défendre derrière la médiane tant que le ballon n'est pas passé.
- Les défenseurs peuvent intervenir sur les attaquants à partir du temps de passes vers zone 2.

Tout le monde attaque / défend dès lors que le ballon est en zone 2

**Apporter des contraintes pour pallier au manque de certains postes et/ou coller à votre projet de jeu. EX :**

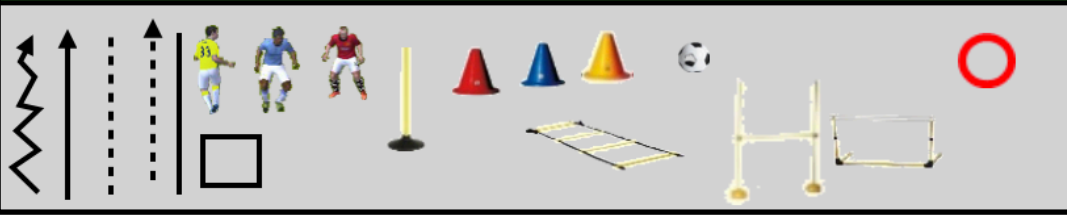
- Sortie de balle : interdiction de fixer, dos au jeu 1 TB, nb de TB dans telle zone, ...
  - Déséquilibre uniquement sur la passe / joueur lancé.
  - Dans le bandeau INTERLIGNE HAUTE, on change de rythme (temps limité pour déclencher une passe, )
- (...)





PRINCIPE DE JEU						
Kyllian AUGER						
LES AVANTAGES						
PROCÉDÉ		MOMENT		PHASE		
JEU		MAB / TRANSITIONS		CRÉATION		
OBJ TECH		OBJ TACT		OBJ ATHL	OBJ MENTAL	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Orientations</li> <li>- Technique dans des espaces réduits</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- IDENTIFIER LES AVANTAGES</li> <li>- IDENTIFIER LES TEMPS (Transition, possession, manipuler, marquer, ...)</li> </ul>				
RÈGLES D' ACTIONS / AMÉNAGEMENTS				VARIANTES		
<p>2 ÉQUIPES EN ÉGALITÉ NUMÉRIQUE + 1 JOKER</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ÉQUIPE AVEC BALLON : double objectif. Soit 10 passes = 1pt. Soit marquer en 1 TB dans un des buts à l'intérieur de l'espace de jeu</li> <li>- ÉQUIPE SANS BALLON : défendre pour récupérer. Double objectif à la récup. Soit 5" pour marquer dans un but extérieur. Soit repartir sur un cycle de possession avec 10 passes = 1pt</li> <li>- PERTE DE BALLE : rôles s'inversent sans coupure.</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Nb jokers (suivant le niveau de votre effectif)</li> <li>- Nb de TB en possession</li> <li>- Modalités de finition (après un nb minimum de passes ? en X TB ou sans contraintes, ...)</li> </ul>		
COMPORTEMENTS COLLECTIFS			COMPORTEMENTS INDIVIDUELS			
<p><b>AVEC BALLON</b> : Manipuler l'adversaire - varier les directions des passes / sens de circulation - analyser densité / espace libre &gt; AVANTAGES (où attirer ? Où attaquer ? - Triangulation</p> <p><b>TRANSITION OFF</b> : Menacer sur une transition ou re-manipuler (identifier)</p> <p><b>TRANSITION DEF</b> : Réagit vite à la perte en harcelant et/ou en fermant l'accès aux cibles</p>			<p><b>AVEC BALLON</b> : Scan - orientations - Vitesse d'enchaînement - Masquer (contre-pied)</p> <p><b>TRANSITION OFF</b> : Garder temps d'avance ou sortir densité</p> <p><b>TRANSITION DEF</b> : Réagir - cadrer - couvrir</p>			
EFFECTIFS		DIMENSIONS		DOMINANTE	W	R
SUP +1 ou +		Suivant effectif		AÉROBIE CAPACITÉ		

**AVANTAGE** : Zone / joueur libre / ... par lequel le jeu peut progresser. L'enjeu de la possession est d'en créer (manipuler l'adversaire). Attention, un avantage peut être créé ... mais vu par l'adversaire. Autre enjeu : être capable de le refuser et d'en recréer d'autres.



PRINCIPE DE JEU				
Kyllian AUGER				
<b>GARDER LE TEMPS D'AVANCE</b>				
<b>PROCÉDÉ</b>		<b>MOMENT</b>		<b>PHASE</b>
<b>SITUATION</b>		<b>TRANSITION OFFENSIVE</b>		<b>GARDER LE TEMPS D'AVANCE</b>
<b>OBJ TACT</b>				<b>OBJ TECHNIQUE</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Coordination &amp; timing des courses en supériorité numérique</li> <li>- Attaque du demi-espace</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fixation</li> <li>- Passes de déséquilibre</li> </ul>
<b>RÈGLES D' ACTIONS / AMÉNAGEMENTS</b>				<b>VARIANTES</b>
<b>3c1 + 1 DÉF EN RETARD</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque ATT. a un N° associé (1-2-3). Départ du ballon avec le N° annoncé par l'éducateur</li> <li>- HJ à compter du dernier plot (ligne de 4 plots déterminent le HJ)</li> <li>- DEF : Récup + transition sur petits buts</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapport numérique</li> <li>- Contrainte de temps</li> <li>- Modalités de départ du ballon (passe ? positions ?)</li> </ul>
<b>COMPORTEMENTS COLLECTIFS</b>			<b>COMPORTEMENTS INDIVIDUELS</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Se coordonner dans les courses &amp; les espaces</li> <li>- Changer de rythme dans les courses</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fixer pour DÉCALER (timing, masquer, doser / intensité) ou dribbler (changer de rythme / direction)</li> <li>- Garder le temps d'avance : 1ère TB - vitesse de conduite, vitesse d'enchaînement</li> <li>- Angle de la conduite pour fixer</li> </ul>	
<b>EFFECTIFS</b>		<b>DIMENSIONS</b>		<b>DOMINANTE</b>
<b>MINIMUM 6</b>		<b>25 à 35 derniers M</b>		<b>W</b>
				<b>R</b>