

JOSSELIN LEBRETON EDUCATEUR

LES POSTES	LES CRITERES SPECIFIQUES AU POSTE
GARDIEN (n°1)	<p>Relance court au sol Relance en sautant 1 ou 2 lignes Prend les informations pour s'organiser et placer ses partenaires durant l'action Efficacité sur CPA</p>
DEFENSEUR AXIAL N° 4 N° 5	<p>Est capable de réaliser des passes obliques et traversantes Est capable de jouer long pour renverser le jeu ou jouer dans la profondeur Est capable de fixer un adversaire ou un intervalle pour libérer un partenaire Apporte un avantage numérique sur la ligne supérieur Prend les informations pour s'organiser et organiser le placement des partenaires durant l'action Détache son regard de l'action en cours pour gérer les espaces ou les adversaires Contrôle son joueur à distance d'intervention (1 bras maximum) Est fort aux duels aériens Anticipation</p>
LATERAL N° 2 N° 3	<p>Répète les courses dans son couloir Est capable de réaliser des passes obliques et traversantes Est capable de réaliser plusieurs types de centre (en débordant, sans déborder, 1er ou 2eme poteau, retrait) Joue combiné avec ses partenaires pour apporter une avantage numérique (dédoublément) Prend les informations pour s'organiser et organiser le placement des partenaires durant l'action Détache son regard de l'action en cours pour gérer les espaces ou les adversaires Contrôle son joueur à distance d'intervention (1 bras maximum) Qualité de relance à l'intérieur du jeu</p>
MILIEU AXIAL N° 6 N° 8	<p>Est capable de s'orienter en 2 touches maximum Se rend disponible entre les lignes dans le dos des adversaires Est capable de réaliser des passes obliques et traversantes Est capable de fixer un adversaire ou un intervalle pour libérer un partenaire Prend les informations dans son dos pour jouer face à lui ou se retourner face au jeu Répète les courses entre les deux surfaces Contrôle les joueurs lancés en second rideau Contrôle son joueur à distance d'intervention (1 bras maximum)</p>
MILIEU OFFENSIF N°10	<p>Est capable de s'orienter en 2 touches maximum Se rend disponible entre les lignes dans le dos des adversaires Est capable de réaliser des passes obliques et traversantes Est capable de fixer un adversaire ou un intervalle pour libérer un partenaire Prend les informations dans son dos pour jouer face à lui ou se retourner face au jeu Combine avec ses partenaire pour occuper des espaces différents Participe aux actions de finition hors et dans la surface Contrôle son joueur à distance d'intervention (1 bras maximum) Participe à la récupération en coupant les lignes de passes intérieures</p>
ATTAQUANT AXIAL N° 9	<p>Est capable de s'orienter en 2 touches maximum Effectue des courses pour voir le départ du ballon et le but à attaquer (orientation) Attaque la profondeur ou demande entre les lignes Est capable de se connecter par le regard avec le porteur de balle ou son partenaire dans la ligne S'adapte aux déplacements de ses partenaires Réalise des courses successives et différentes Se démarque de son adversaire direct pour avoir de l'avance Est présent dans la surface de réparation Finit en une touche Reste concerné dans toutes les phases du jeu Est le premier défenseur en pressant et en orientant Buteur</p>
ATTAQUANT EXCENTRÉ N° 7 N° 11	<p>Est capable de s'orienter en 2 touches maximum Effectue des courses pour voir le départ du ballon et le but à attaquer Attaque la profondeur ou demande entre les lignes Réalise des courses successives et différentes Se démarque de son adversaire direct pour avoir de l'avance Est présent dans la surface de réparation pour couper les trajectoires Est capable de réaliser plusieurs types de centre (en débordant, sans déborder, 1er ou 2eme poteau, retrait) Finit en une touche Reste concerné dans toutes les phases du jeu Est le premier défenseur en pressant et en orientant l'action adverse</p>

Bien évidemment ces critères sont modifiables, selon votre ressenti d'éducateur, selon votre projet de jeu, vos intentions de jeu et vos joueurs. Il conviendra de bien connaître ses joueurs avant de vouloir élaborer cette fiche.