

PRINCIPES ORGANISATEURS DU JEU

- 1 Créer et maîtriser le surnombre.
- 2 Maîtrise individuelle et collective.
- 3 Maîtrise collective du ballon dans une réalité de jeu.
- 4 Mouvement vers la cible.
- 5 Certitude / Incertitude.
- 6 Réduction / Augmentation des espaces.
- 7 Adaptation à l'organisation adverse.
- 8 Adaptation à un rapport de force.
- 9 Les principes de l'attaquant.
- 10 Les principes du défenseur.

(1) CREER ET MAITRISER LE SURNOMBRE

U 8 U10	(jeu à 2) être capable pour le porteur de balle de s'engager dans un espace libre pour aller seul au but, ou fixer un adversaire et libérer son partenaire. Pour le non porteur de balle, être en mouvement et visible de son partenaire et à distance de passe.
U11 U13	(Jeu à 3) être capable pour le porteur de balle de s'engager dans un espace libre pour aller seul au but, ou fixer un adversaire et libérer son partenaire. Pour le non porteur de balle, être en mouvement, équilibrer le terrain (occuper systématiquement l'espace libéré par un des 2 partenaires) se rendre visible et à distance de passe. Notion d'appui et de soutien.

(2) MAITRISE INDIVIDUELLE DANS LA REALITE DU JEU

U9 U11	Jouer avec toutes les surfaces de contact. Trouver et maîtriser sa zone de sécurité pour conserver son ballon. Libérer son regard
U12 U13	Détacher systématiquement son regard du ballon pour voir le jeu. Etre capable de changer de rythme, de vitesse, de donner de fausses pistes. Maîtriser son ballon dans une succession de gestes malgré l'adversité.

(3) MAITRISE COLLECTIVE DU BALLON DANS LA REALITE DU JEU

U9 U10	S'écarter autour du porteur de balle. Se reconnaître défenseur ou attaquant. Progresser ensemble vers le but
U10 U11 U12 U13	Commencer à établir des liaisons entre les lignes. Jouer sur toute la largeur du terrain. Prendre et donner en mouvement. Etre capable d'alterner différentes circulation du ballon (jeu au sol, jeu aérien, jeu en une touche de balle).

(4) MOUVEMENT VERS LA CIBLE

U9 U11	Du bloc compact vers la coopération grâce à l'éclatement de la grappe. Début du jeu construit.
U12 U13	Trouver par le placement et la combinaison des déplacements la moyen le plus efficace et le plus rapide d'arriver au but et de marquer.

(5) REDUCTION / AUGMENTATION DES ESPACES ET DES DURÉES

U9 U11	Plus je laisse d'espace à mon partenaire, plus l'adversaire aura de difficultés à récupérer la balle.
U12 U13	En attaque : Utiliser et/ ou créer des espaces libres pour conserver son avance, ou donner du temps à ses partenaires pour assurer la progression du ballon vers le but. En défense : réduire l'espace de jeu en fonction de la cible (à un moment donné, à une distance de tir, on ne peut plus reculer).
U10 U13	Une règle commune : En attaque : Plus on dispose de temps et d'espace, plus on est efficace pour marquer En défense : Moins on donne de temps et d'espace aux attaquants plus on a de chance de récupérer la balle rapidement

(6) CERTITUDE / INCERTITUDE

Ou adopter un langage commun pour aller vers les automatismes

U9 U11	L'appel provoque la passe. L'appel est visible par le porteur du ballon. L'espace libéré est pris.
U12 U13	L'appel dans l'espace provoque la passe. L'appui incite le relais (une deux possible). Les blocs sont solidaires dans le mouvement (attaque et défense). Le jeu sans ballon apparaît comme un élément tactique.

(7) ADAPTATION A L'ORGANISATION ADVERSE.

U9 U11	Ne pas aborder dans un schéma tactique, souligné que seul un collectif' sera la meilleures des armes
U12 U13	En attaque : face à une défense groupée savoir contourner par les côtés. Face à une équipe qui occupe la largeur savoir jouer dans la profondeur. En défense face à une équipe qui joue dans la profondeur savoir se regrouper.

(8) ADAPTATION A UN RAPPORT DE FORCE

U9
U11
A 1 Contre 0 être capable de conserver son avance.

U12
U13

En attaque :

En supériorité numérique être capable de conserver son avance et profiter de cet avantage dans la progression vers le but.
A égalité numérique, créer le sur nombre.
En infériorité numérique : garder pour attendre du renfort.

En défense

En supériorité numérique : harceler le porteur du ballon pour récupérer rapidement.
A égalité numérique : harceler et/ ou surveiller.
En infériorité numérique : savoir reculer et cadrer (recul frein).

(9) LES PRINCIPES DE L'ATTAQUANT

U9
U11

JE PEUX TIRER JE TIRE
JE NE PEUX PAS TIRER JE PASSE
JE NE PEUX NI TIRER NI PASSER JE CONSERVE

(10) LES PRINCIPES DU DEFENSEUR

U9
U11

Si je peux intercepter, j'intercepte
Si je ne peux pas intercepter, alors je harcèle
Si je ne peux pas harceler, alors je dissuade