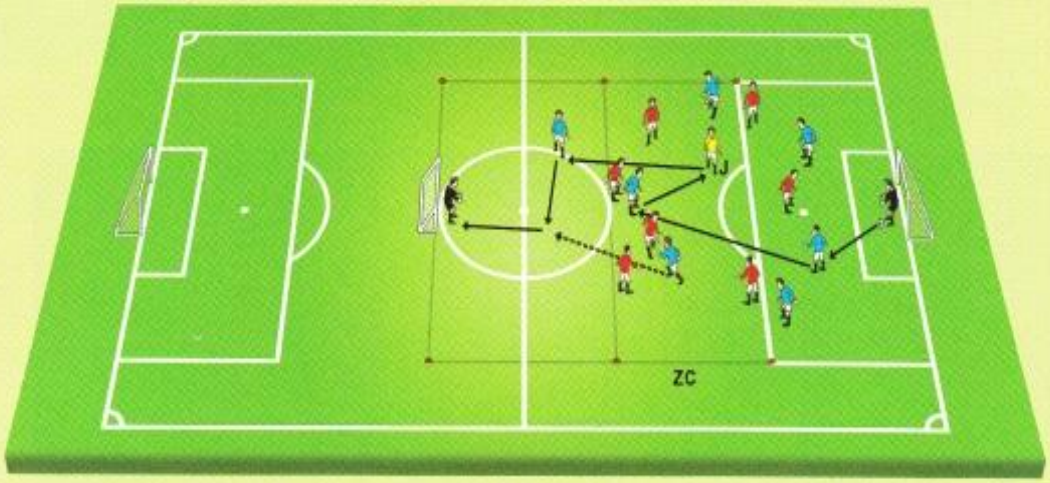
Par **Jean-Robert FAUCHER,**
Directeur du Pôle Espoirs Grand-Est

Jeu vers l'avant

Phase d'accélération collective. Voici un jeu qui permet de travailler la disponibilité en appui, le jeu en mouvement, le jeu vers l'avant, le jeu entre deux, le bloc équipe et le jeu en continuité.



MISE EN PLACE. On joue sur une largeur de surface x 60m avec 2 buts dont 1 cage mobile (2 gardiens). Le terrain est divisé en 3 zones. On joue à 8 contre 8 sur 2 zones + 1 joker en zone centrale (ZC) qui joue toujours avec l'équipe qui a le ballon. Un joueur va se placer en pivot (derrière la défense adverse) lorsque son équipe attaque.

REGLES. Passer par le joueur pivot avant de marquer. Toutes les remises en jeu se font depuis le gardien. Les défenseurs défendent sur 2 zones (bloc haut). En cas de perte de balle pour l'équipe qui était en train de construire depuis sa propre surface, il convient de donner la possibilité qu'elle puisse réagir de suite et non pas ressortir de sa surface comme la consigne initiale l'oblige (bloc haut). En revanche, si ce l'adversaire n'a pas pu marquer de suite (une passe maxi), le ballon doit ressortir vers l'autre surface (reprise d'espace), ce qui donne le temps aux défenseurs de libérer leur propre surface (remontée défensive).

TRANSITION. Le joueur qui intercepte le ballon peut tirer directement au but ou trouver un partenaire qui tire au but. Au-delà d'une passe, obligation de repasser par sa zone défensive avant d'attaquer. L'équipe qui défend ressort de sa surface, etc...

EVOLUTION. La passe au pivot ne peut se faire qu'en une touche.

CRITERES D'OBSERVATION. Disponibilité et mobilité entre deux; prise d'orientation vers l'avant; prise d'info profonde; anticipation du soutien et de l'appel (être en mouvement avant); sens et dosage des passes; rythme des transmissions; ne pas montrer ses intentions.

Phases offensives

Maîtrise collective
N°1 : **Occupation**
N°2 : **Jeu croisé**
N°3 : **Disponibilité**

Progression et accélération collective
N°4 : **Jeu entre deux**
N°5 : **Appel /appui /soutien**
N°6 : **Jeu vers l'avant**
N°7 : **Jeu à deux**

Phase de finition
N°8 : **Jeu combiné**
N°9 : **Occupation du but**

Phases défensives

Phase d'opposition
N°10 : **Compensation et replacement**
N°11 : **Cadrage et contrôle des courses**

Phase de récupération
N°12 : **Anticipation et prise à deux**

DURÉE
2x15 minutes (entrecoupées de 4 minutes de récupération passive)

OBJECTIFS
Jeu vertical, jeu entre deux lignes

NIVEAU
Tout niveau à partir des U15.

MATÉRIEL
Ballons, 3 jeux de chasubles, coupelles et 2 buts mobiles.

JOUEURS
17 joueurs dont 2 gardiens et 1 joker.

CALENDRIER
Tout au long de la saison et plutôt en début de semaine.