



REUNION FUTSAL

Futsal District saison 2023-2024

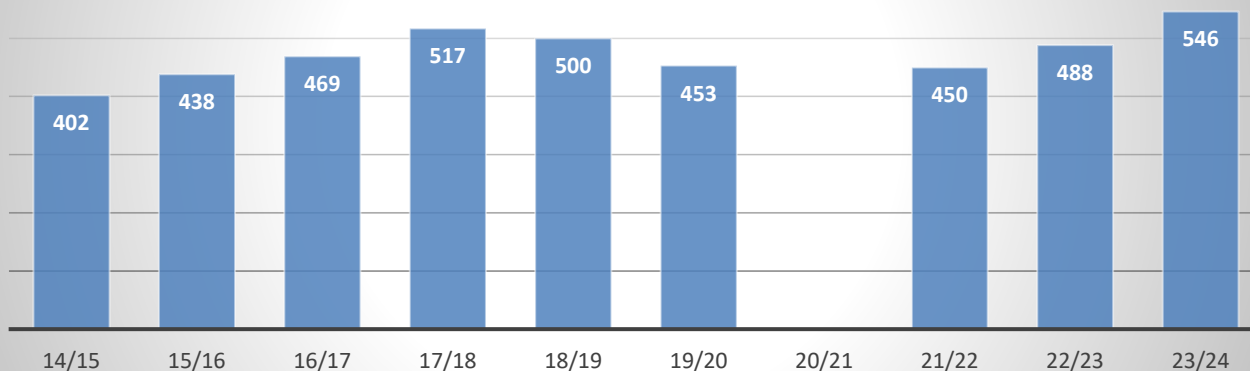
Pratique associée

- **Permettre aux jeunes de garder une activité durant la période hivernale.**
- **Développer les qualités techniques, tactiques, athlétiques des joueurs.**
- **Répondre à la demande des pratiquants.**
- **Faire du futsal une pratique à part entière en développant la Pratique spécifique (sur la saison).**

ENGAGEMENTS PAR CATEGORIE

- U7 : 71 équipes (56)
- U11 : 90 équipes (82)
- U15 : 60 équipes (55)
- Séniors : 30 équipes (24)
- U11F : 18 équipes (15)
- U15 F : 12 équipes (12)
- Senior F : 10 équipes (12)
- U9 : 89 équipes (76)
- U13 : 77 équipes (69)
- U18 : 52 équipes (47)
- U8F : 5 équipes (4)
- U13F : 18 équipes (18)
- U18 F : 4 équipes (8)

EVOLUTION DU NOMBRE D'EQUIPES ENGAGEES



U7

- 71 équipes engagées
- **2 tours**

U9

- 89 équipes engagées
- **2 tours**

U11

- 90 équipes engagées
- **Entre 1 et 6 tours (tournoi principal et consolante)**

U13

- 77 équipes engagées
- **6 tours (tournoi principal et consolante)**

U15

- 60 équipes engagées
- 5 tours (tournoi principal)

U18

- 52 équipes engagées
- 5 tours (tournoi principal)

SENIOR

- 30 équipes engagées
- 5 tours

U8 Filles

- 5 équipes engagées
- **2 tours**

U11 Filles

- 18 équipes engagées
- **3 tours (tournoi principal et consolante)**

U13 Filles

- 18 équipes engagées
- **3 tours (tournoi principal et consolante)**

U15 Filles

- 12 équipes engagées
- **3 tours (tournoi principal)**

U18 Filles

- 4 équipes engagées
- **Organisation avec le DTB**

Senior Filles

- 10 équipes engagées
- **3 tours (tournoi principal)**

FINALES

- Samedi 27 janvier : sénior F à Pesmes
- Samedi 3 février : finale secteur HS/DTB : sénior F et U18F
- Samedi 10 février : sénior à Ronchamp
- Dimanche 11 février : U13F, U15F à Ronchamp
- Samedi 17 février : U15, U18 à Citers
- Dimanche 18 février : U13 et consolante U13F à Vesoul Lasalle
- Samedi 2 mars : U11 conso et U13 conso à Combeaufontaine et U11F consolante à Ronchamp
- Dimanche 3 mars : U11, U11F à Ronchamp



FUTSAL SPECIFIQUE

EQUIPES SENIORS



SENIORS R1- championnat LBFC (14 équipes)

4 équipes de Haute-Saône

- Francheville
- Héricourt
- Hérissport Futsal
- Rioz/Etuz/Cussey

+ Amance/Corre/Polaincourt (Championnat départemental dans le DTB)

SENIORS R1F- championnat LBFC (7 équipes)

1 équipe de Haute-Saône

- Vesoul FC
- 

EQUIPES JEUNES



U18 - championnat LBFC (22 équipes)

9 équipes de Haute-Saône

- 2 Vels
 - Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2
 - Franchevelle 1 et 2
 - Larians
 - Gt Sud Haute Saône
 - Pays Minier
 - Racing Club Saônois
- 

U15- championnat LBFC (12 équipes)

6 équipes de Haute-Saône

- Amance/Corre/Polaincourt
- Franchevelle
- Gt Sud Haute Saône
- Monts de Gy
- Pays Minier



PPF

Projet de performance fédéral

PPF FUTSAL

U14/U15 et U16/U17

- 1^{er} tour de détection mercredi 1 novembre 2023
- 2^{ème} tour de détection mercredi 3 janvier 2024



PPF FUTSAL

U14/U15 et U16/U17

3^{ème} tour mercredi 31 janvier 2024

Journée de travail, préparation interdistrict.





Inter-district 19 et 20 février 2024

- 10 joueurs U14/U15
- 10 joueurs U16/U17

Une forte ossature haut-saônoise en sélection régionale

FINALE INTERLIGUES

Ce week-end à Lyon

ela s'explique par le que le District de la e-Saône a décidé de enir cet hiver les titions de futsal, le épartement de la égion avec le erritoire de Belfort èvre » note Stépha- er, conseillère Dé- entale en football ion au District de le la Haute-Saône, du diplôme « fut- mance ». Il a éga- is en place des de détections et tionnements per-



La sélection régionale U18 de futsal participera à la finale interligues qui se déroulera ce week-end à Lyon avec une forte ossature haut-saônoise et la présence de 5 joueurs. Photo ER

tionale U19 futsal » dé- vement grâce à ses qualités taille Stéphanie qui colla- athlétiques et à son état

- Stage régional 28, 29 février et 1^{er} mars 2024
- Inter-ligue 18 et 19 avril à Dijon.



- Stage nationale (U16/U17) et
- concours du pôle France en mai (U15)



Jimmy FAIVRE

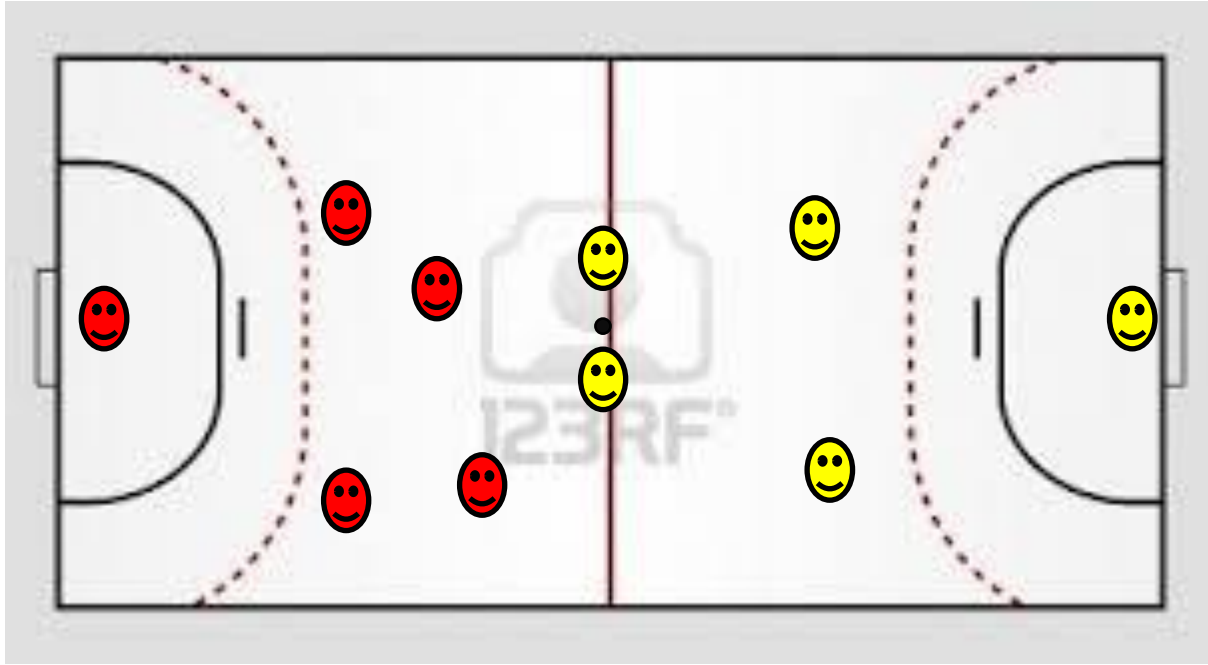


LOIS DU JEU

Comprendre et appliquer les lois du jeu

LE FUTSAL

NOMBRE DE JOUEURS



Combien de joueurs à minima doivent être présents pour pouvoir disputer la rencontre ?

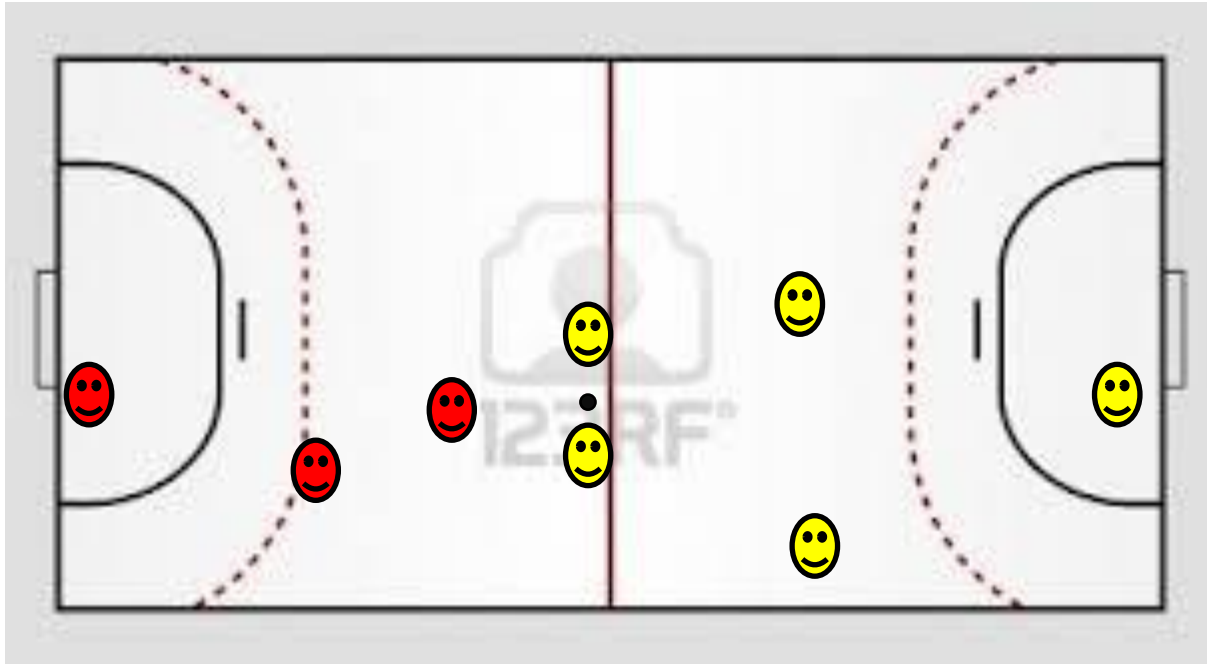
5 joueurs dont 1 gardien

4 joueurs dont 1 gardien

3 joueurs dont 1 gardien



NOMBRE DE JOUEURS

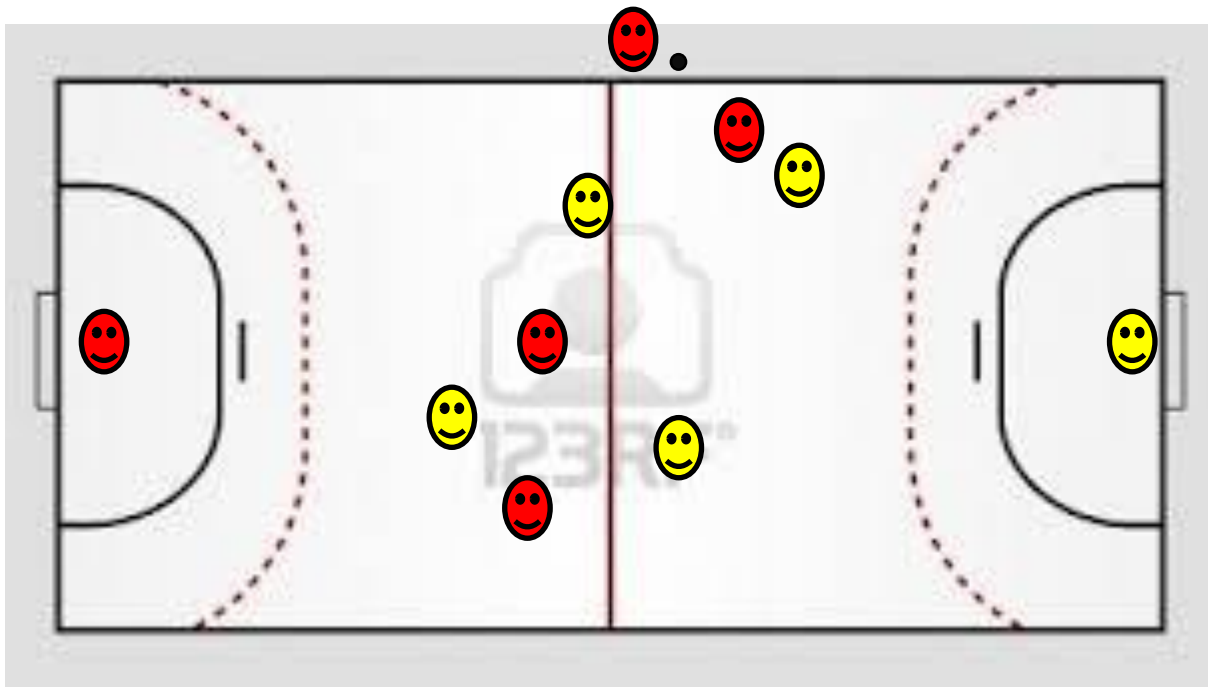


Combien de joueurs doivent être présents pour pouvoir débiter la rencontre ?

C. 3 joueurs dont 1 gardien

Sur un engagement la distance à respecter pour les adversaires est de 3m. **L'engagement se fait vers l'avant ou l'arrière, on peut marquer directement sur l'engagement.**

REMISE EN JEU (situation 1)



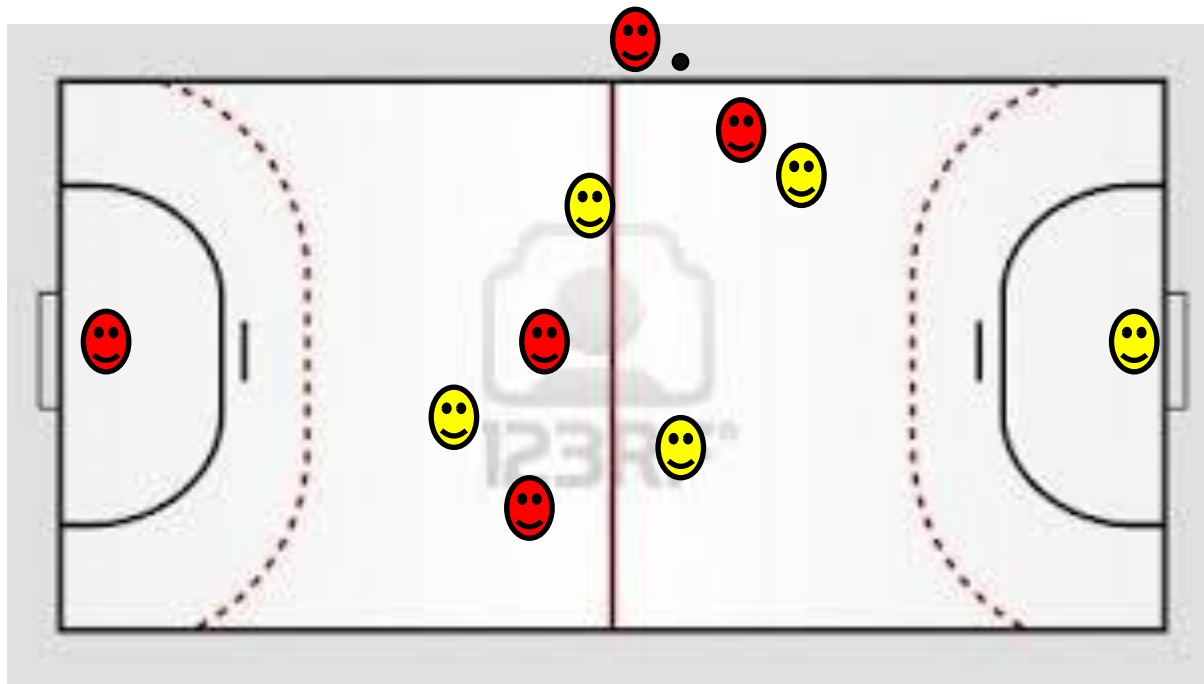
Lors d'une remise en jeu (touche, corner) à quelle distance doivent se trouver les adversaires?

3m

4m

5m

REMISE EN JEU (situation 1)



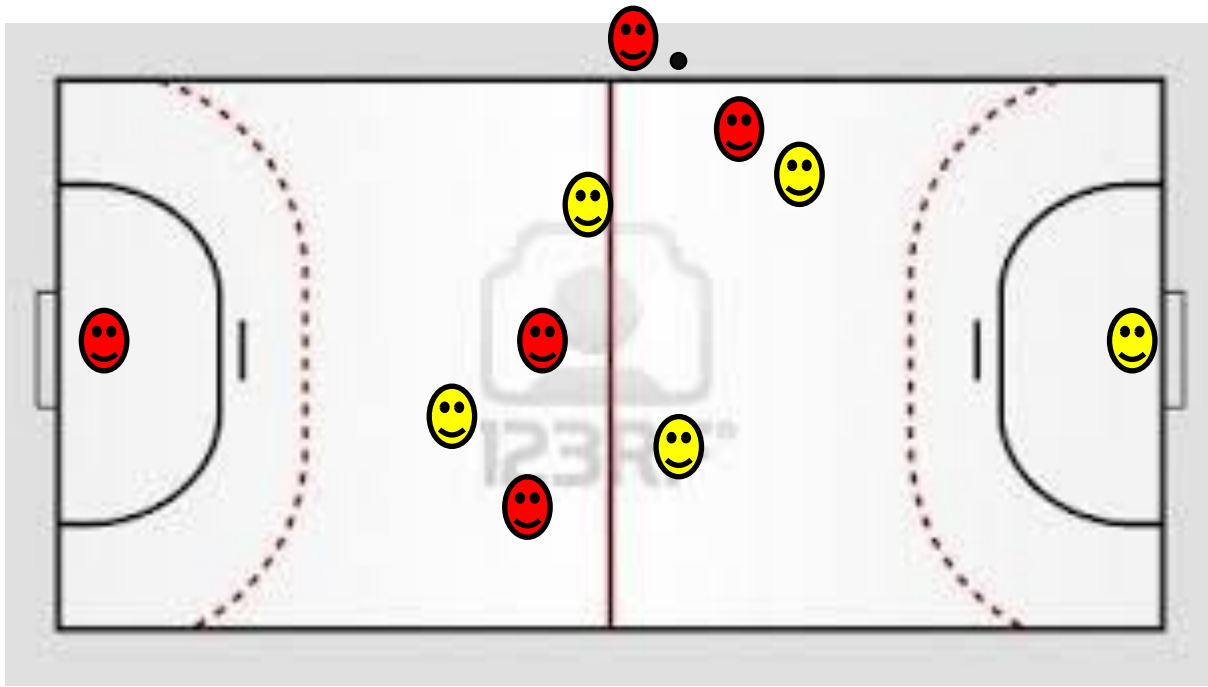
Lors d'une remise en jeu (touche, corner) à quelle distance doivent se trouver les adversaires?

5m



Un adversaire placé à moins de 5m sera sanctionné d'un coup franc indirect s'il **empêche le bon déroulement** du jeu. Le non respect de la distance sur corner entraîne un coup franc indirect sur la ligne des 6m.

REMISE EN JEU (situation 2)



Lors d'une remise en jeu (touche, corner, sortie de but) de combien de temps disposent les joueurs pour effectuer la remise en jeu?

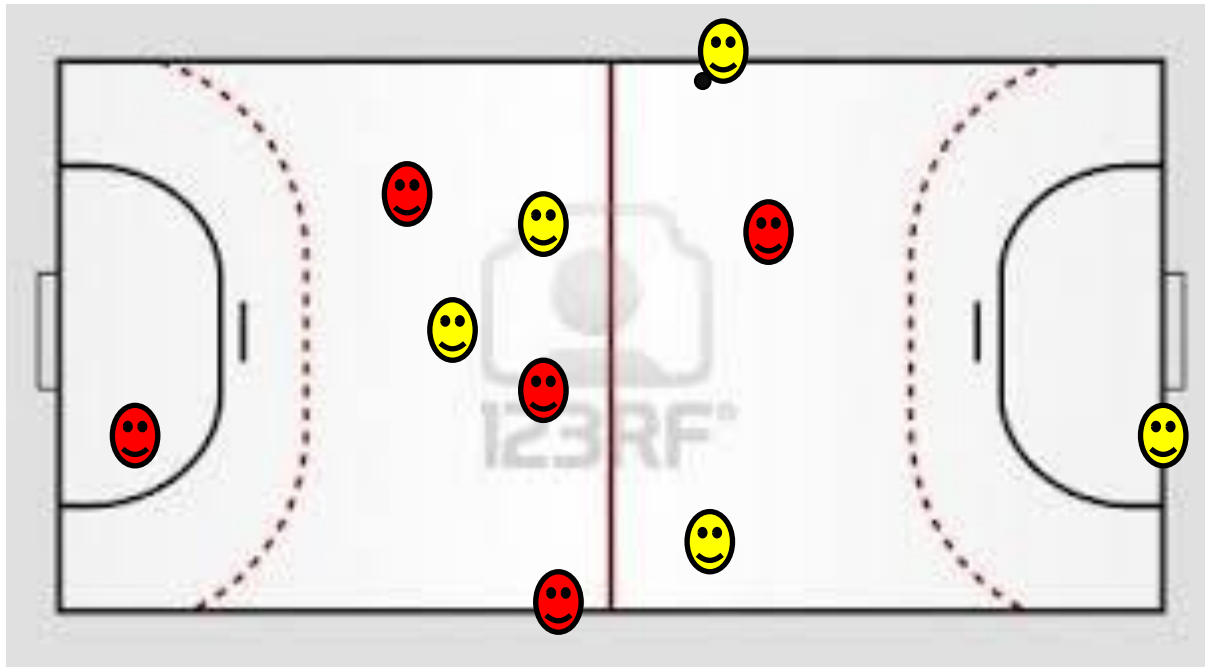
4 secondes

5 secondes

6 secondes



REMISE EN JEU (situation 2)



Lors d'une remise en jeu (touche, corner, sortie de but), de combien de temps disposent les joueurs pour effectuer la remise en jeu?

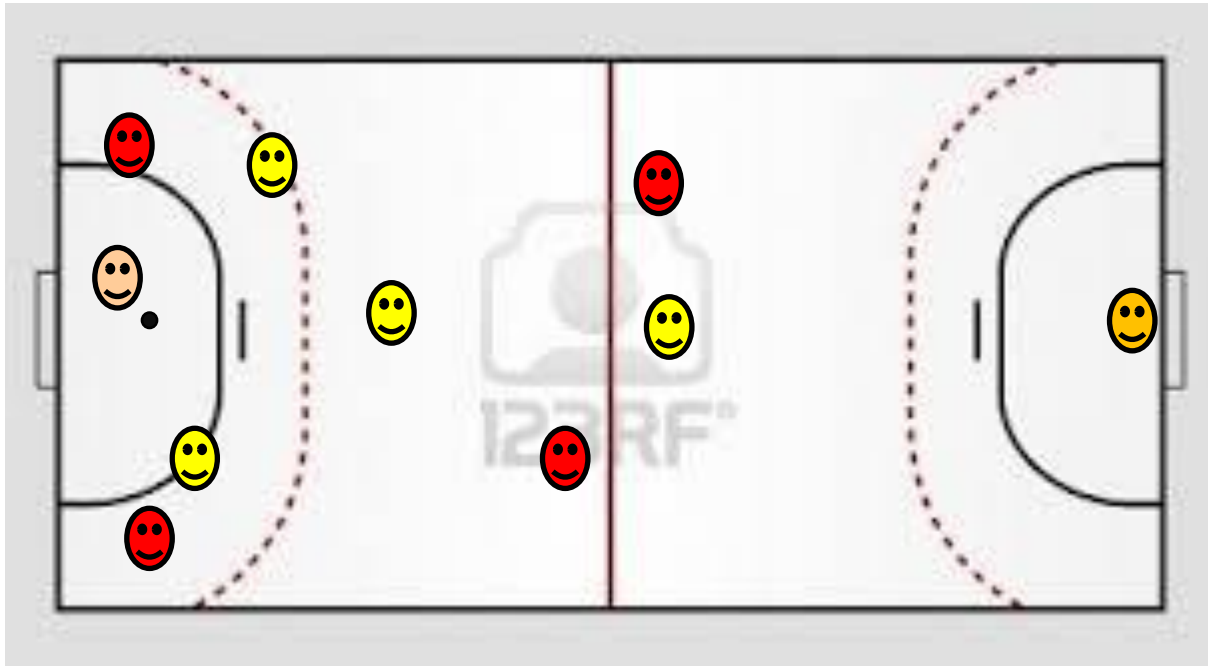
4 secondes



Si le joueur prend plus de temps pour jouer, l'arbitre accorde un coup franc indirect pour l'autre équipe.

Pour jouer la touche le ballon doit être arrêté sur la ligne.

REMISE EN JEU (situation 3)



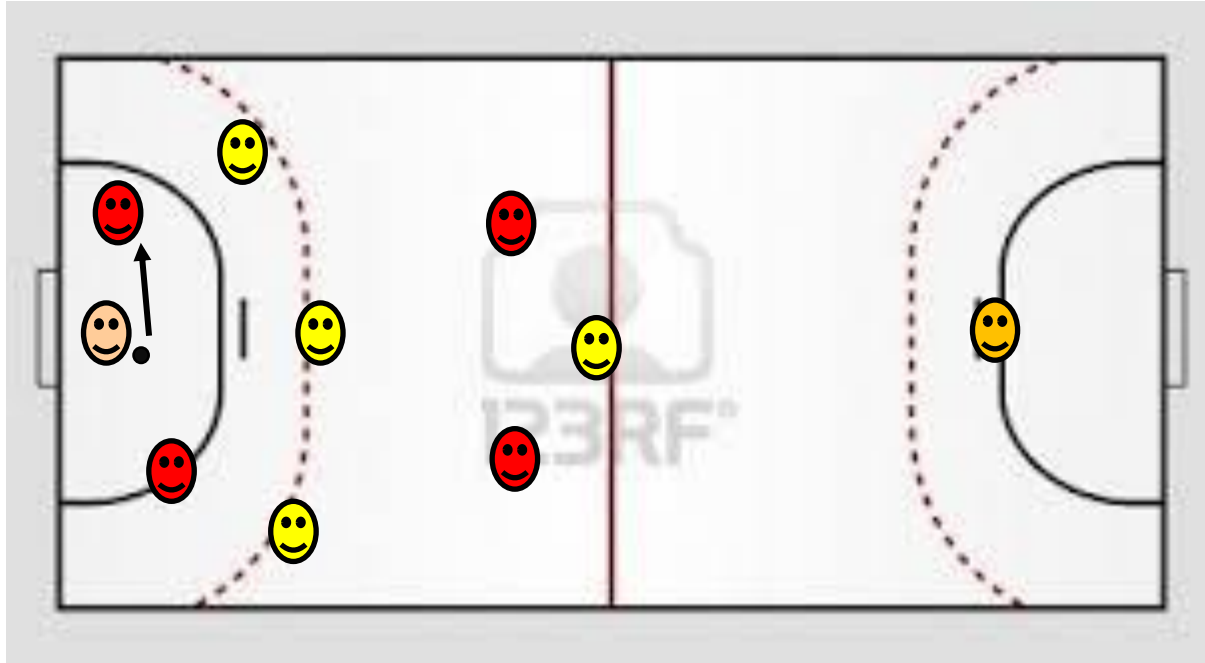
Lors d'une remise en jeu « 6mètres » qui peut se trouver dans la zone du gardien?

Uniquement le gardien

Le gardien et les partenaires

Le gardien, les partenaires, les adversaires

REMISE EN JEU (situation 3)



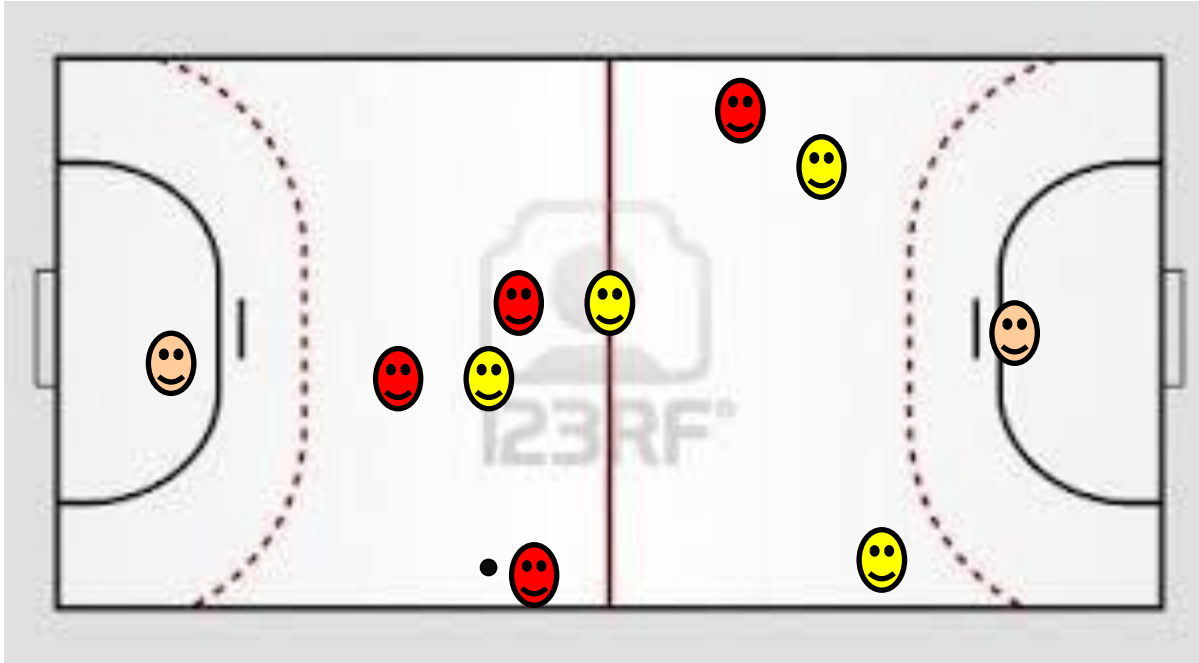
Lors d'une remise en jeu « 6 mètres » qui peut se trouver dans la zone du gardien? (Surface matérialisée par la ligne continue).

Le gardien et les partenaires.



Les adversaires pourront entrer dans la zone dès que le gardien aura mis le ballon en jeu.

GARDIEN



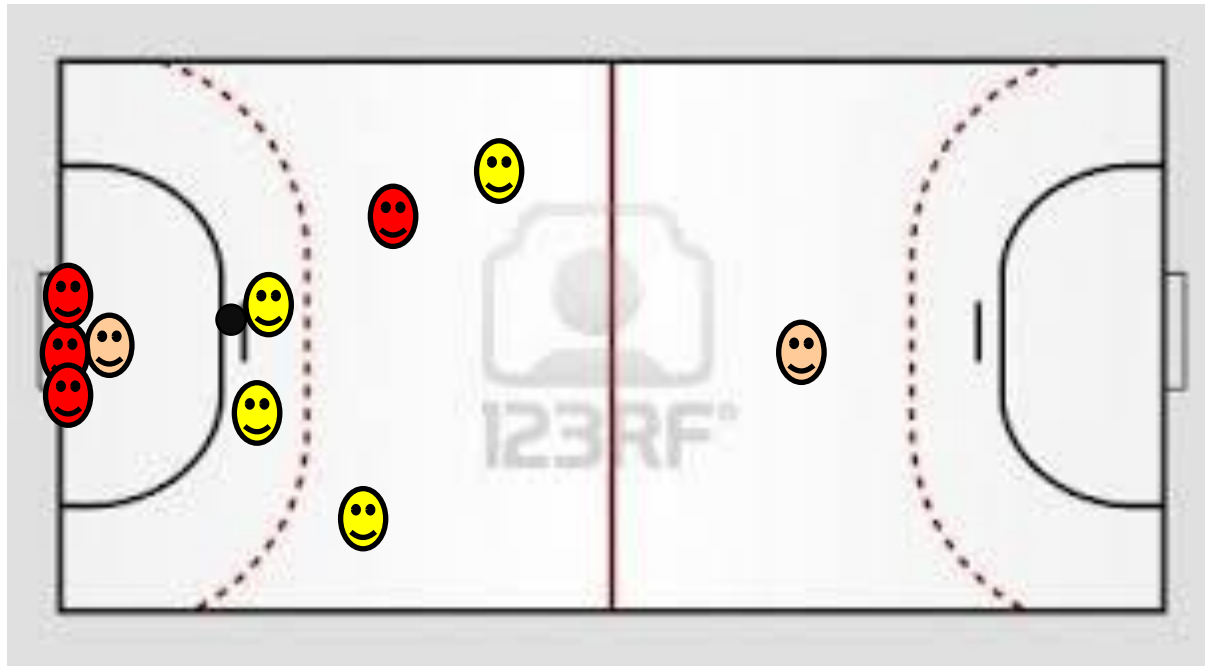
Le joueur A fait une passe à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et donne au joueur B. Le joueur B redonne le ballon à son gardien, que font les arbitres ?

Rien, il a le droit car le ballon a franchi le milieu du terrain.

Rien, on peut jouer librement au pied avec son gardien

Coup franc indirect, car le ballon n'a pas été touché par un adversaire.

GARDIEN (situation 1)



Le joueur A fait une passe à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et donne au joueur B. Celui-ci redonne le ballon à son gardien, que font les arbitres?

Coup franc indirect

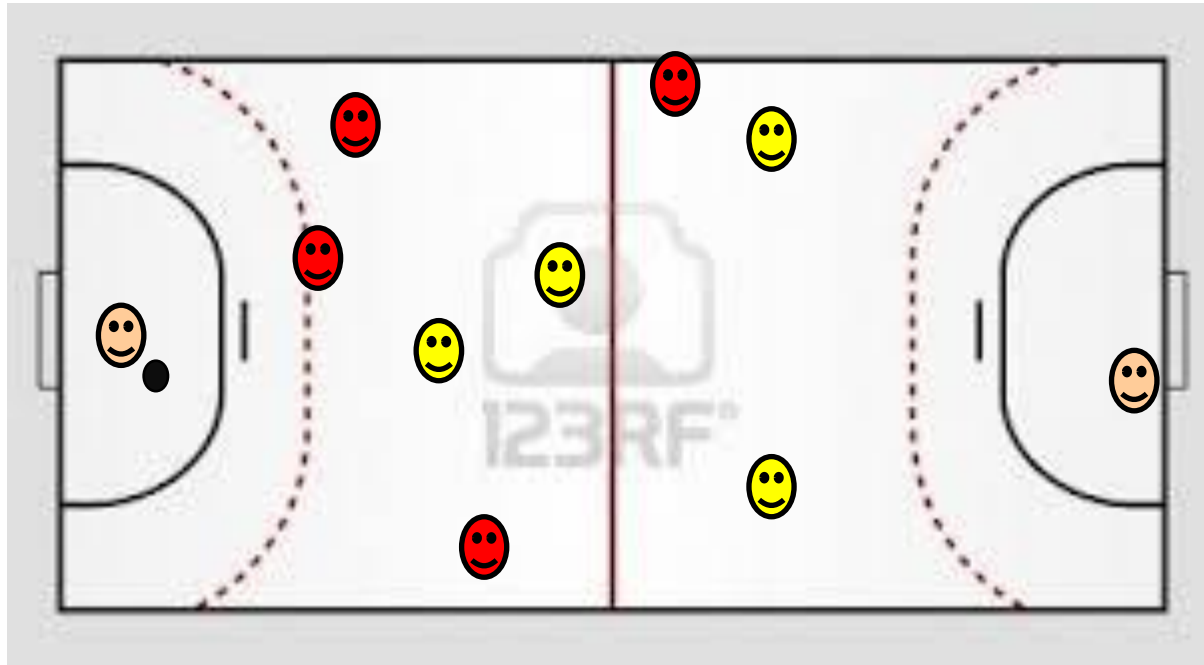
Lorsque le gardien joue le ballon, on ne peut plus rejouer avec lui tant qu'un adversaire n'a pas touché le ballon.

Le coup franc indirect est tiré sur la ligne de réparation (6m) avec mur à 5m.





GARDIEN (situation 2)

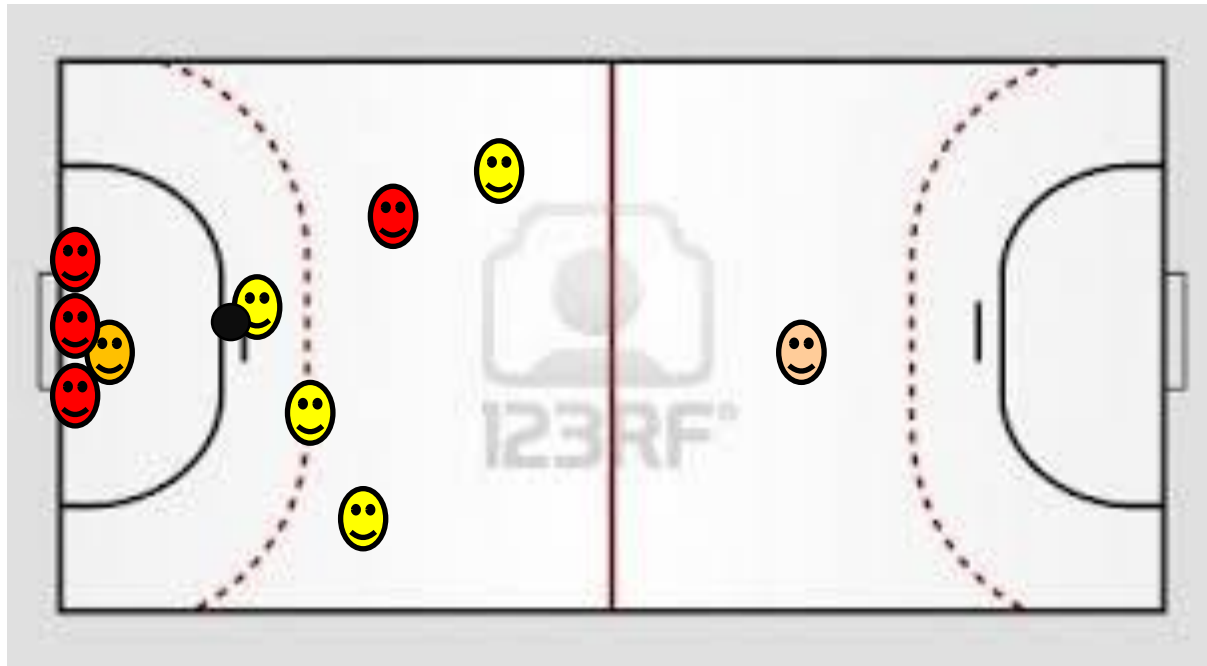


Remise en jeu « 6 mètres » (sortie de but) que font les arbitres?

Rien, il a le droit de redonner au gardien sur une remise en jeu.


Coup franc indirect, car le ballon n'a pas été touché par un adversaire.

GARDIEN (situation 2)

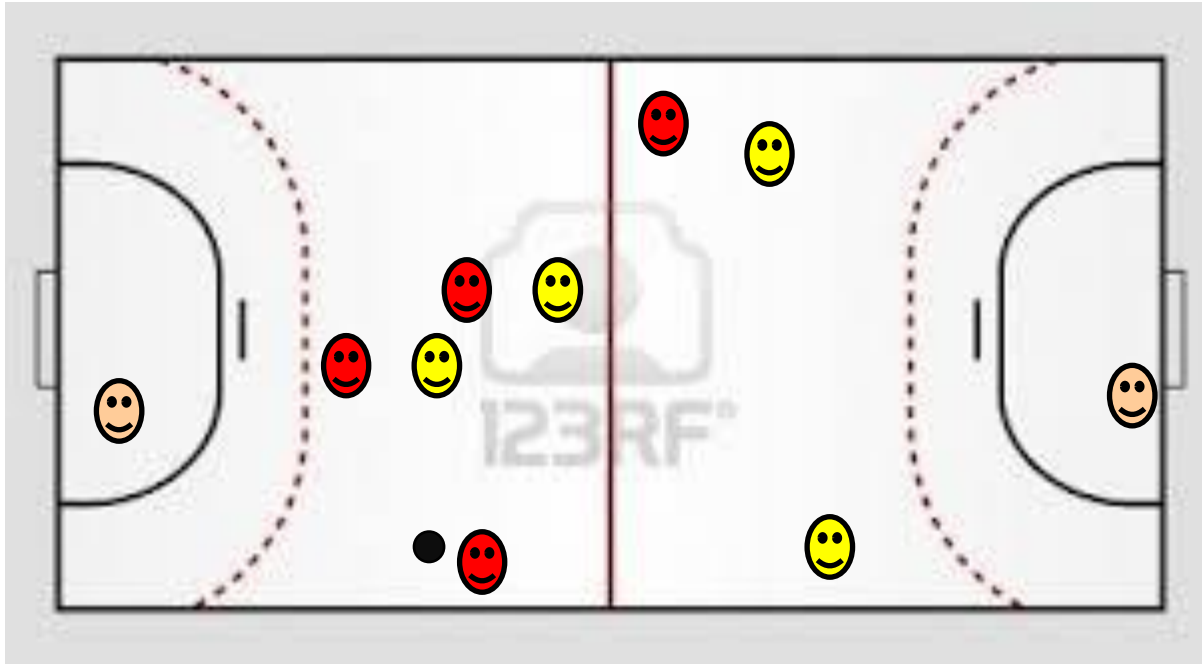


Remise en jeu (6m) le gardien relance sur le joueur A, celui-ci contrôle et redonne à son gardien, que font les arbitres?

Coup franc indirect, car le ballon n'a pas été touché par un adversaire.

 Il est interdit pour le gardien, de retoucher dans son camp le ballon, redonné par un coéquipier, si celui-ci n'a pas été touché par un adversaire.

GARDIEN (situation 3)



Le joueur A fait une passe à son gardien, celui-ci prend le ballon à la main.

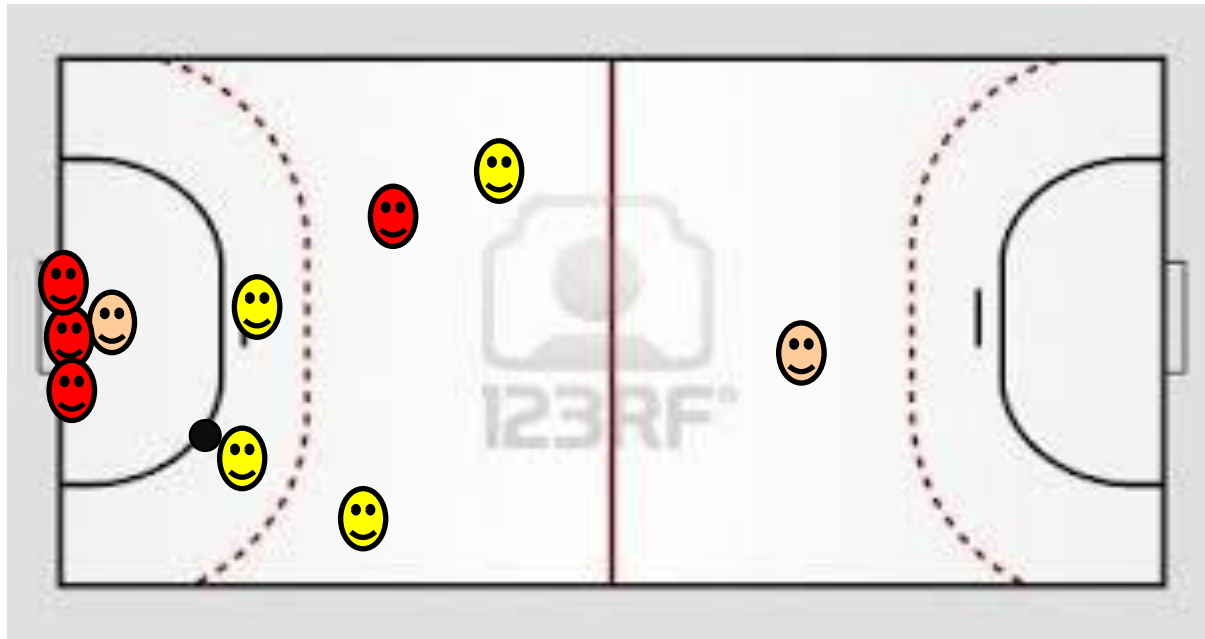
Que font les arbitres?

Penalty à 6m sur la ligne continue

Coup franc indirect dans la surface, à l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main.

Coup franc indirect sur la ligne des 6m, en face de l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main.

GARDIEN (situation 3)



Le joueur fait une passe à son gardien, celui-ci prend le ballon à la main.

Que font les arbitres?

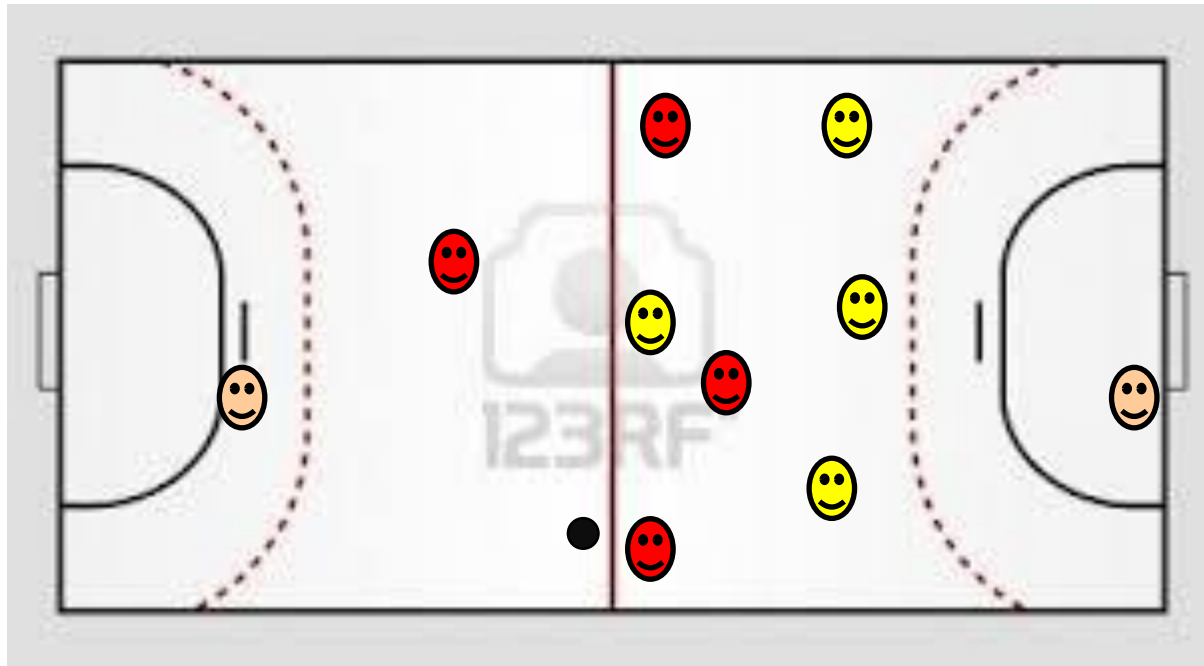
Coup franc indirect sur la ligne des 6m, en face de l'endroit où le gardien a touché le ballon à la main (mur à 5m).



Idem si le gardien a retouché le ballon ailleurs dans sa moitié de terrain



GARDIEN (situation 4)

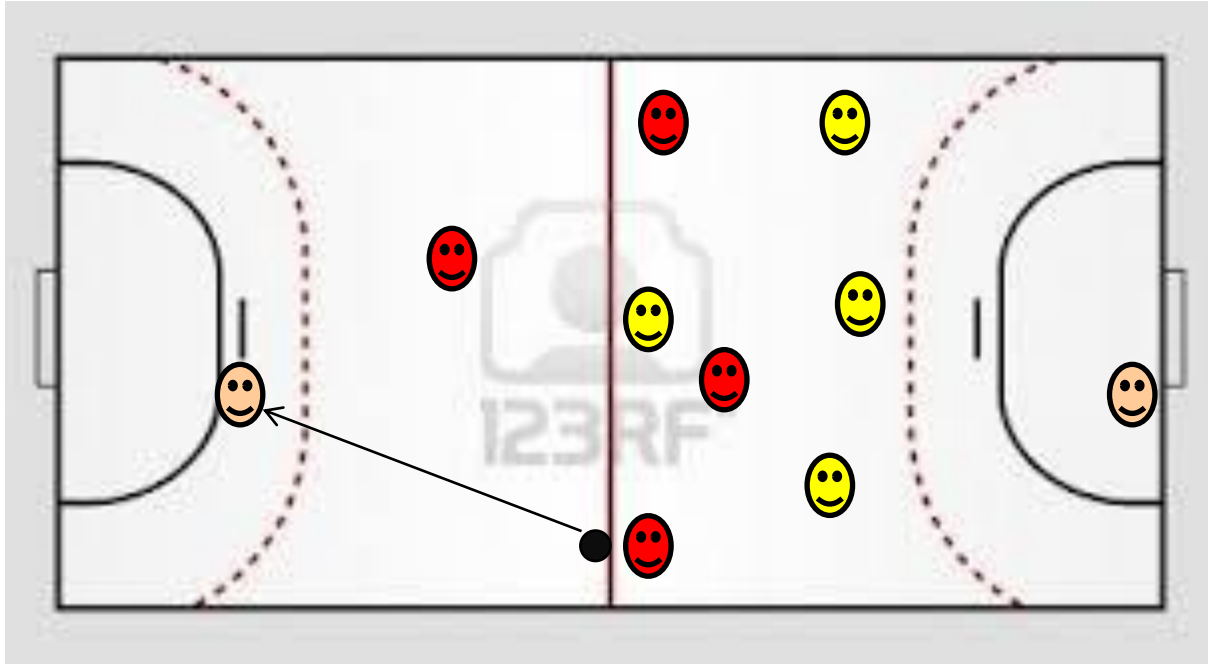


L'équipe rouge a le ballon, pour le conserver, un joueur fait une passe en retrait à son gardien, celui-ci contrôle et conduit son ballon en attendant qu'un joueur adverse vienne le presser (environ 5 secondes), que font les arbitres ?

Laissez jouer, pas d'infraction aux lois du jeu.

Coup franc indirect à l'endroit où le gardien a gardé le ballon.

GARDIEN (situation 4)



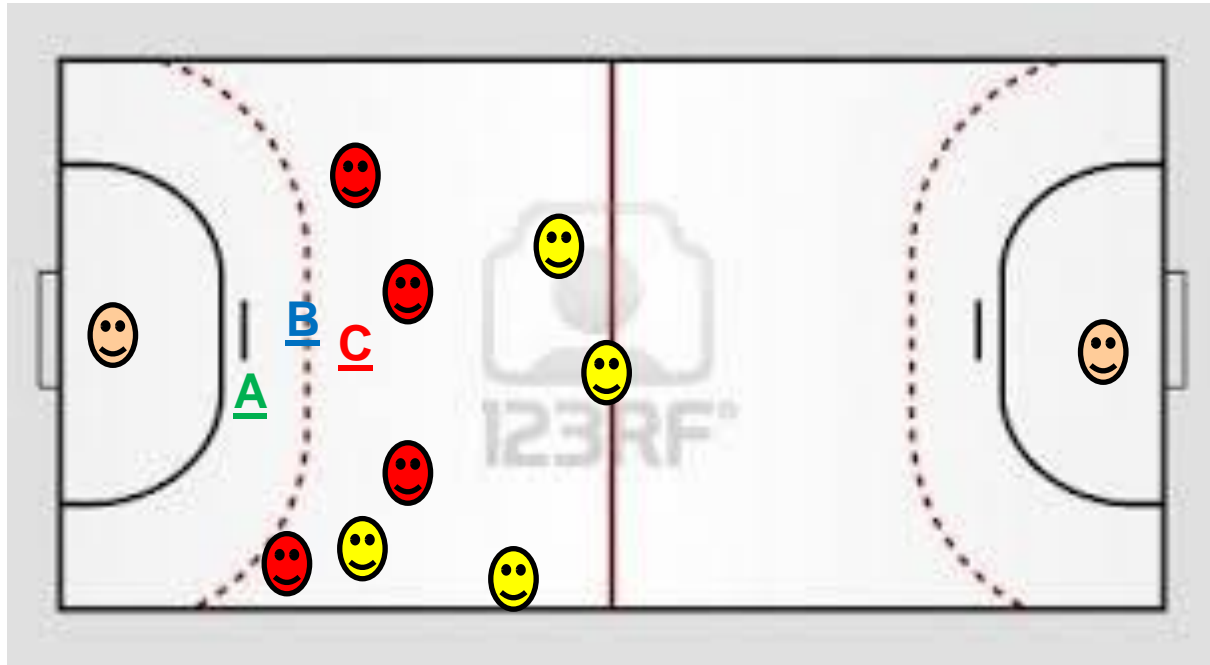
L'équipe rouge a le ballon, pour le conserver, un joueur fait une passe en retrait à son gardien, celui-ci contrôle le ballon et attend qu'un joueur adverse vienne le presser, que font les arbitres :

Coup franc indirect à l'endroit où le gardien a gardé le ballon (ou sur la ligne des 6m si le gardien était dans sa surface).



Le gardien a 4 secondes pour jouer le ballon ou passer la ligne médiane en conduite de balle. Pas de gain de temps possible.

CUMUL DES FAUTES



Lors d'un match U15 de 10 minutes, une équipe atteint 4 fautes cumulées, l'arbitre siffle un coup de pied de pénalité.

Où doit-on placer le ballon?

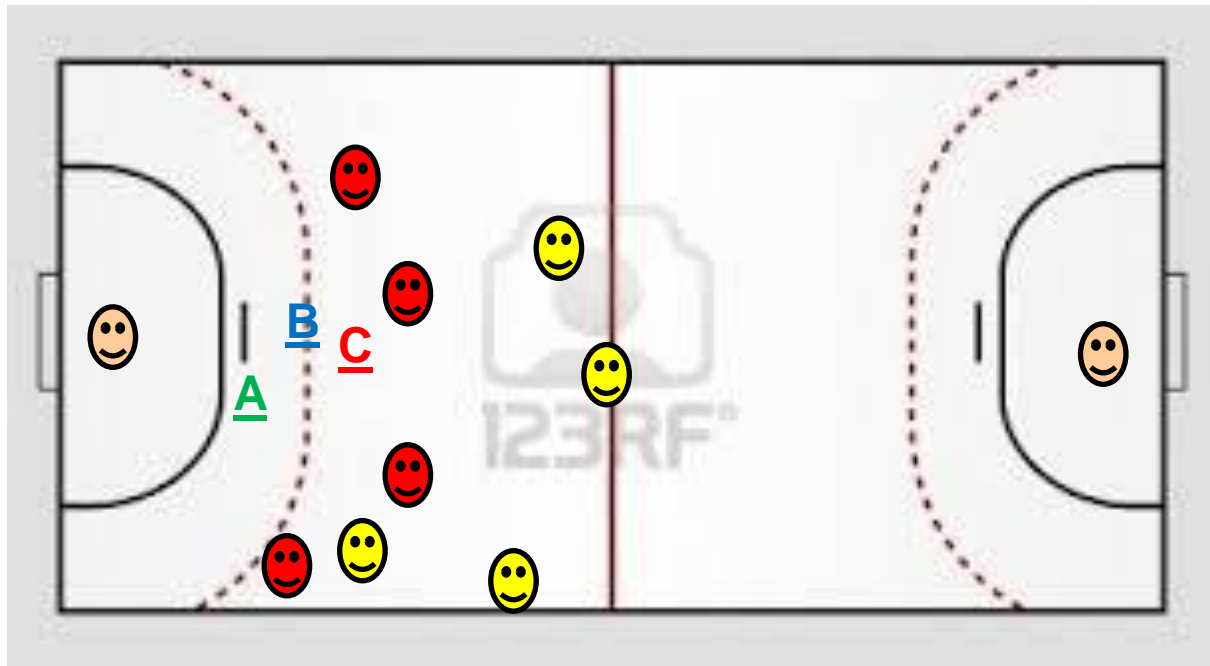
A 7m (penalty de handball)

A 9m (ligne de pointillés)

1 m derrière la ligne des pointillés à 10 m



CUMUL DES FAUTES



Lors d'un match U15 de 10 minutes, une équipe atteint 4 fautes cumulées, l'arbitre siffle un coup de pied de pénalité.

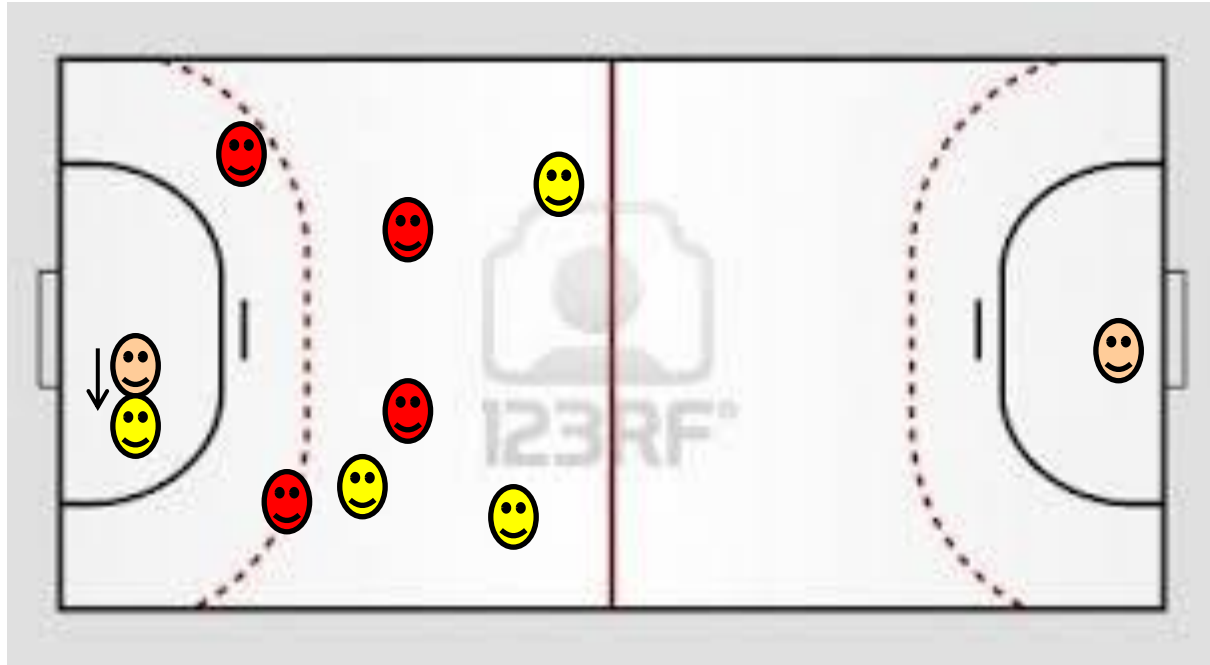
Où doit-on placer le ballon?



1 m derrière la ligne des pointillés à 10 m

En U11 et U13 le ballon doit être placé à 7m (tiré pénalty handball).

PENALTY



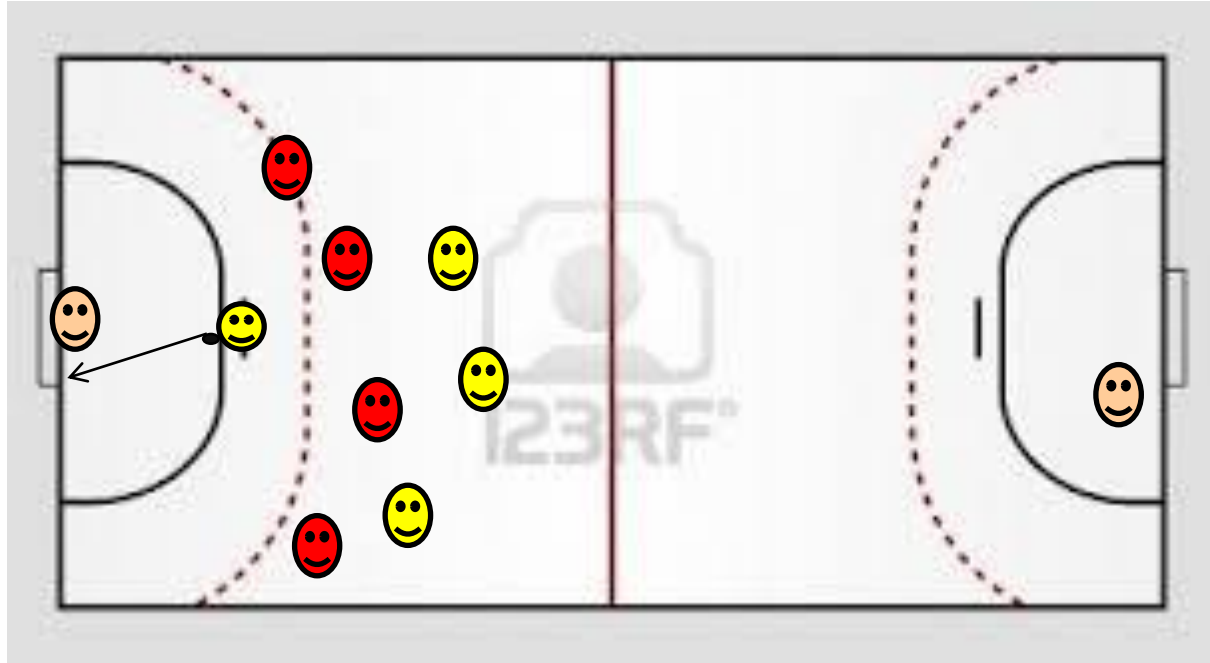
Le gardien tacle un attaquant dans sa surface et fait faute sur l'adversaire que font les arbitres ?

Penalty à 6m sur la ligne continue

Ils laissent jouer.

Penalty à 9m sur la ligne des pointillés

PENALTY

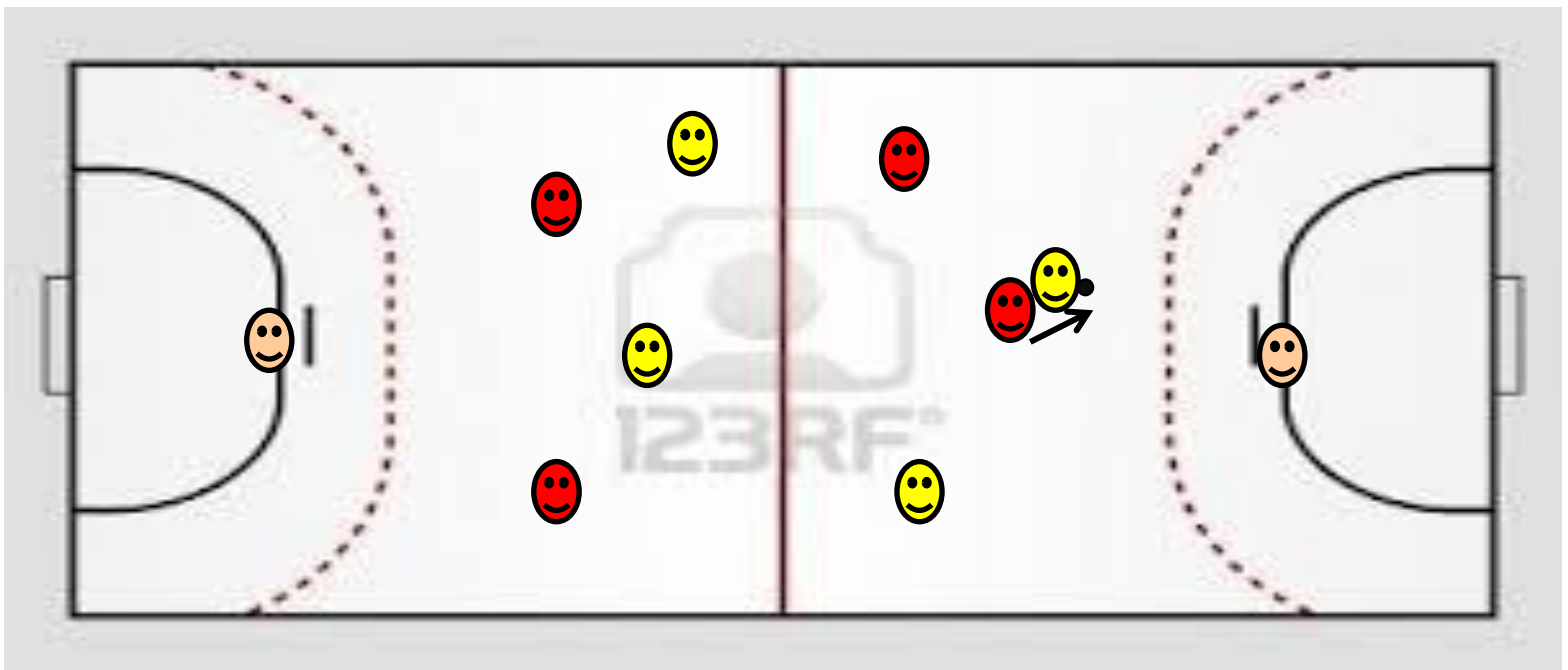


Le gardien tacle un attaquant de manière irrégulière dans sa surface, que signalent les arbitres ?

Penalty à 6m sur la ligne continue.



Les autres joueurs, partenaires et adversaires doivent se trouver à 5 m du ballon, derrière la ligne discontinue. Le tireur doit être clairement identifié. Le gardien doit se trouver sur sa ligne de but au moment du tir.

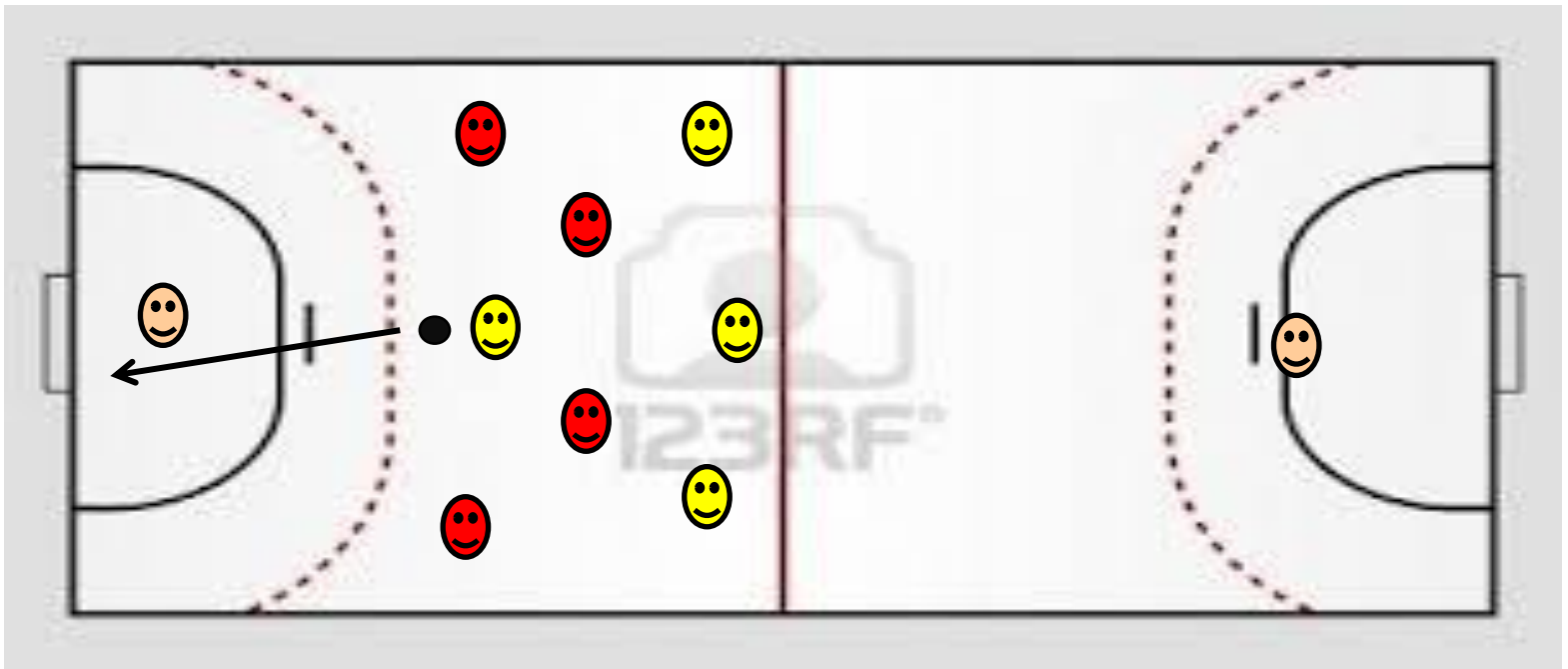


Lors d'un match de 9 minutes, une équipe a commis 3 fautes lorsqu'un joueur tacle un adversaire, sans le toucher, que font les arbitres?

Ils laissent le jeu se poursuivre.

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup franc direct.

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup de pied de pénalité.



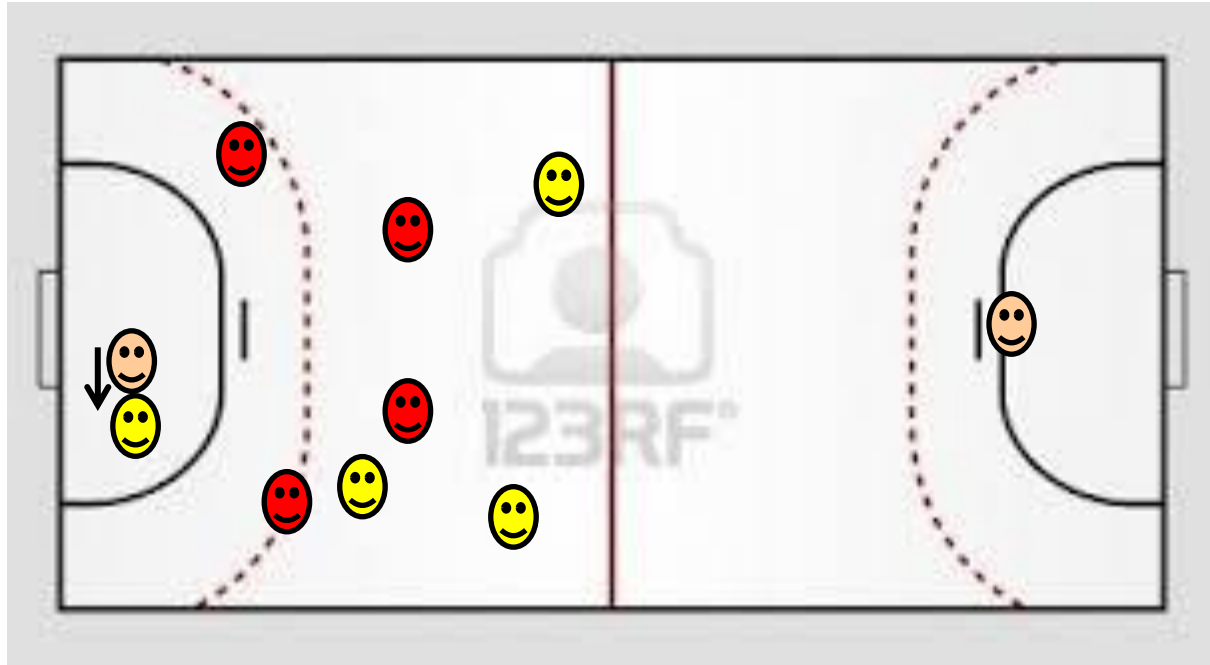
Lors d'un match de 9 minutes, une équipe a commis 3 fautes lorsqu'un joueur tacle un adversaire, sans le toucher, que font les arbitres?

Ils sifflent la faute, la comptabilisent, et accordent un coup de pied de pénalité. Le tacle sur adversaire est interdit.

Pour un match de 9 minutes, un coup de pied de pénalité est accordé à partir de la 4^{ème} faute et pour toutes les suivantes (à partir de la 5^{ème} faute pour les matchs de 11 minutes et plus). Le coup de pied de pénalité s'exécute à 10 m. Le gardien peut avancer de 5m devant sa ligne. Tous les autres joueurs doivent se trouver au moins à 5m du ballon.



PENALTY



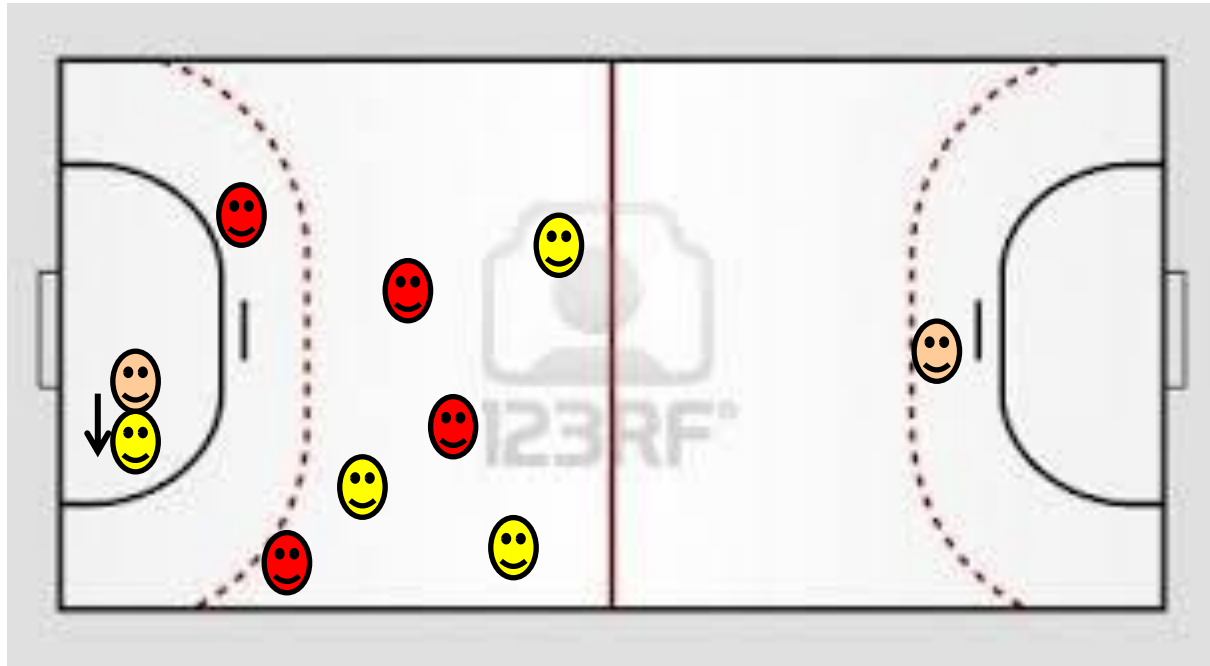
Le gardien tacle un attaquant dans sa surface sans commettre de faute sur l'adversaire, que font les arbitres ?

Penalty à 6m sur la ligne continue

Ils laissent jouer.

Penalty à 9m sur la ligne des pointillés

PENALTY



Le gardien tacle un attaquant sans commettre de faute dans sa surface, que font les arbitres ?

Ils laissent jouer.



Le gardien est le seul joueur qui a le droit de tacle un adversaire, à deux conditions : Être dans sa surface de réparation et que le tacle soit correct, sans commettre de faute.

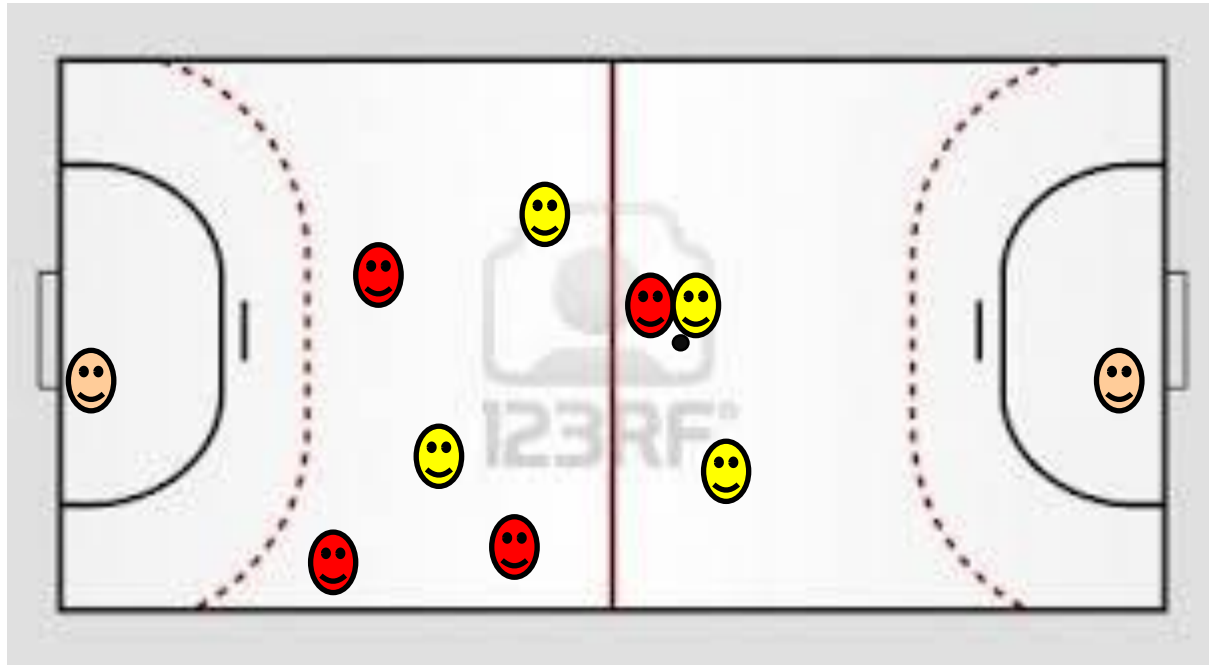
Si le gardien s'élanche de sa surface, mais qu'il glisse et tacle le joueur à l'extérieur de celle-ci, il y a coup franc direct.



RAPPELS SUR LA NOTION DE TACLE

- **DEFINITION** : Action de s'engager au sol avec un pied en avant dans le but de déposséder l'adversaire du ballon.
- Au futsal le **tacle sur adversaire** est toujours sanctionné (même si le joueur qui tacle l'adversaire ne touche que le ballon).
- En revanche un joueur a le droit de tacler :
Pour empêcher le ballon de sortir du terrain, pour contrer un tir adverse, pour pousser le ballon dans le but...
- Attention pour le gardien de but, le tacle est autorisé dans sa surface uniquement. Si le gardien s'élanche de sa surface, glisse et tacle un adversaire en dehors (on juge le moment où le gardien entre en contact avec le ballon dans les pieds de l'adversaire) le tacle sera sanctionné d'un coup franc direct.

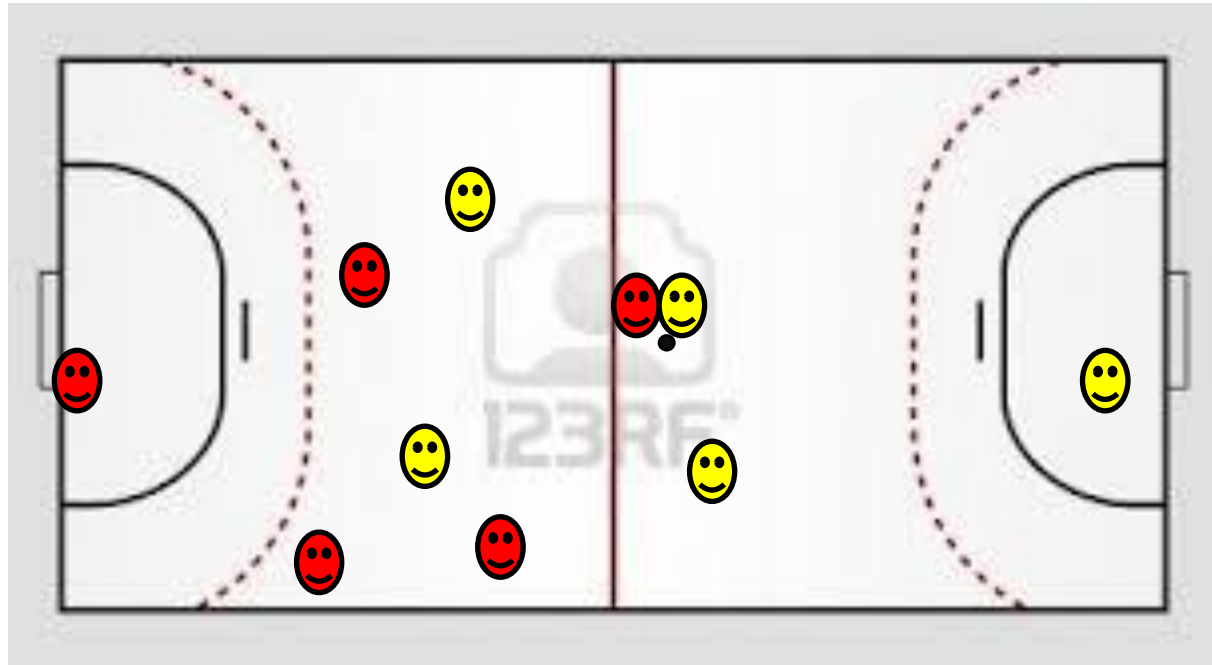
CHARGE



Lors d'un duel, le joueur rouge effectue une charge « épaule contre épaule » sur un joueur jaune, que font les arbitres?

Laissez jouer, la charge à l'épaule est autorisée au futsal.
Coup franc direct, et comptabilisation de la faute.

CHARGE



Lors d'un duel, le joueur rouge effectue **une charge**

« **épaule contre épaule** » sur un joueur jaune, que font les arbitres?

Coup franc direct, et comptabilisation de la faute.

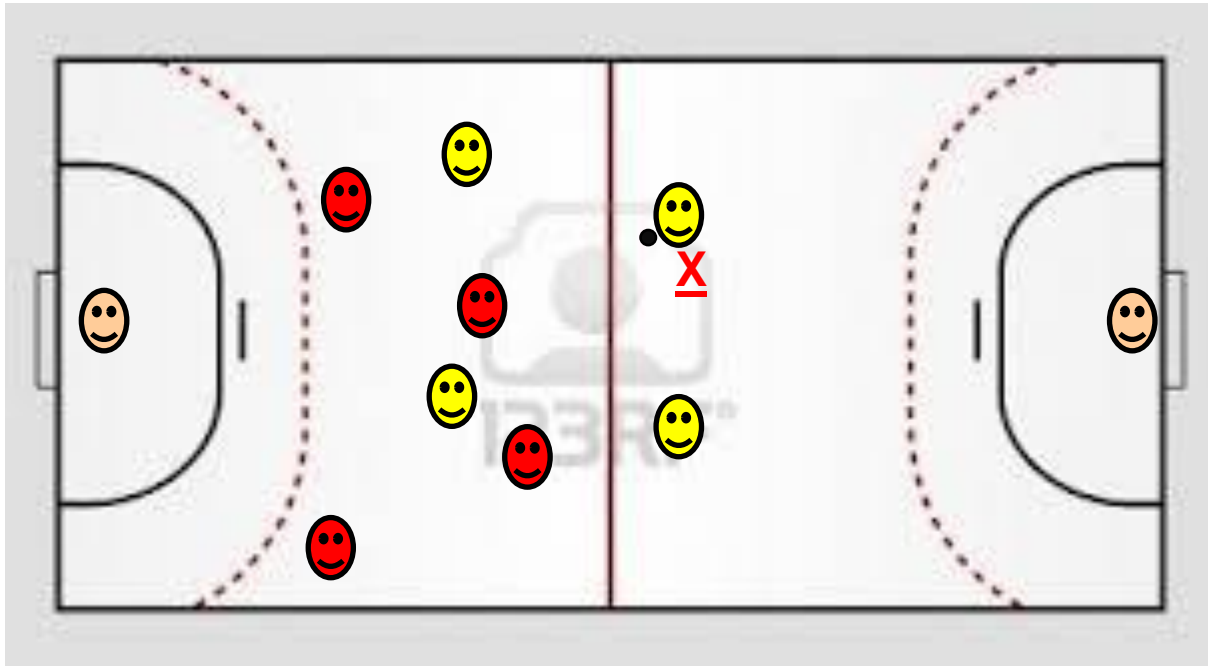


Le futsal en pratique associée à des règles spécifiques =

La charge est interdite, comme le tacle sur adversaire.

Coup franc direct, mur à 5 m et 4 secondes pour jouer.

BALLON AU PLAFOND



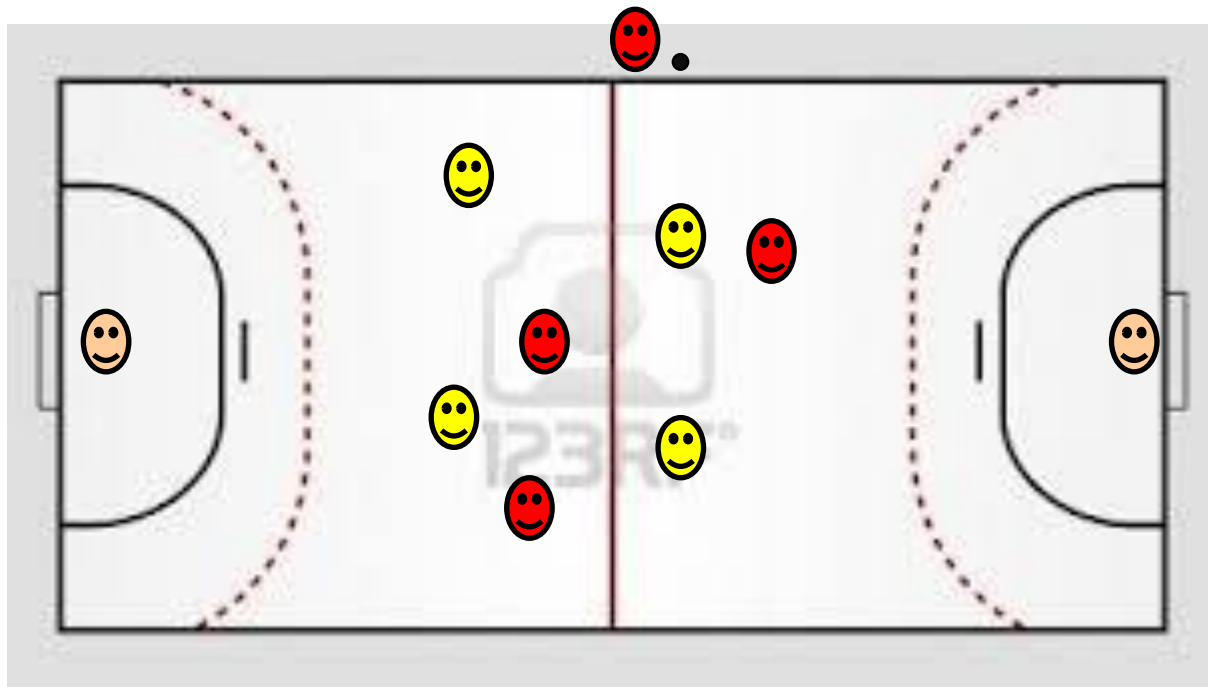
Un joueur jaune envoie le ballon au plafond, que font les arbitres?

Ils laissent le jeu se poursuivre.

Ils arrêtent le jeu et donnent un coup franc indirect pour les rouges.

Ils arrêtent le jeu et donnent une touche pour les rouges.

BALLON AU PLAFOND



Un joueur jaune envoie le ballon au plafond, que font les arbitres?

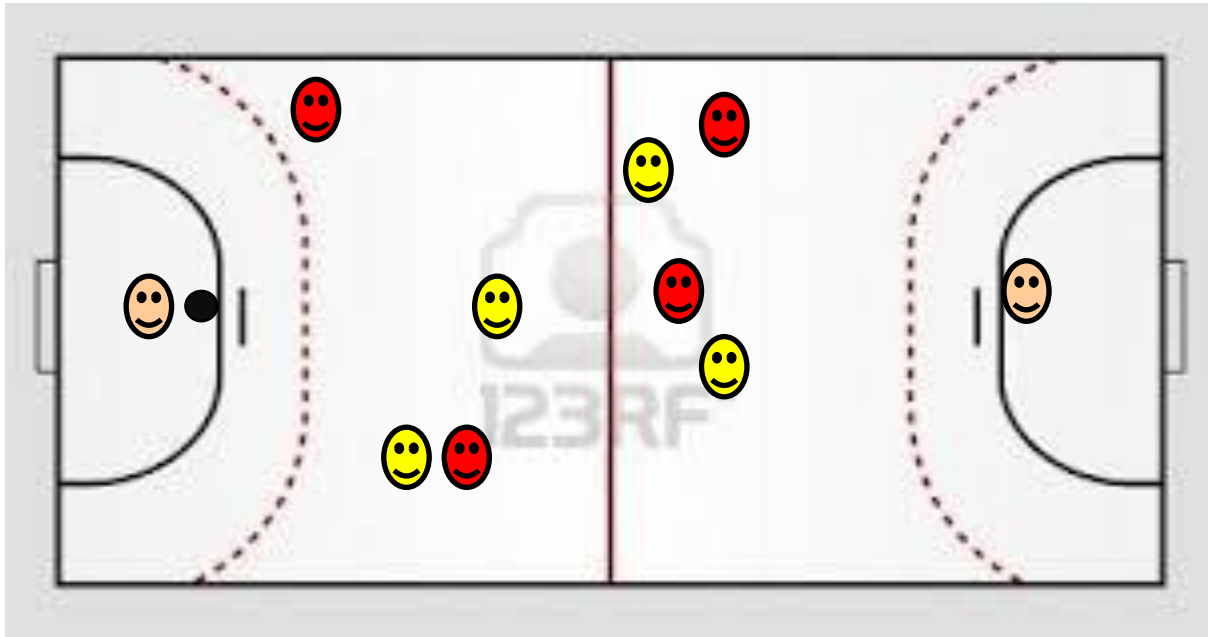
Ils arrêtent le jeu et donnent une touche pour les rouges.



La touche s'effectue au point le plus proche de l'endroit où le ballon a touché le plafond.



REMISE EN JEU (situation 3)

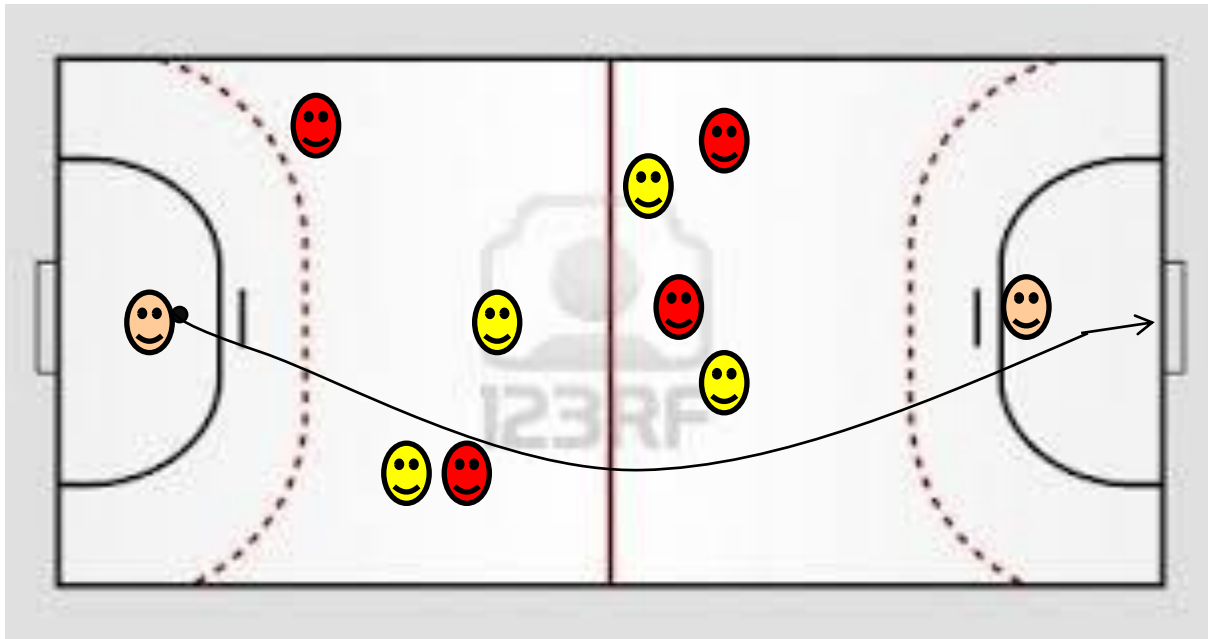


Remise en jeu, le gardien prend le ballon, dégage très loin de la main et marque dans le but adverse, que font les arbitres?

But accordé.

But refusé.

REMISE EN JEU (situation 3)



Remise en jeu, le gardien prend le ballon, dégage très loin de la main et marque dans le but adverse, que font les arbitres?

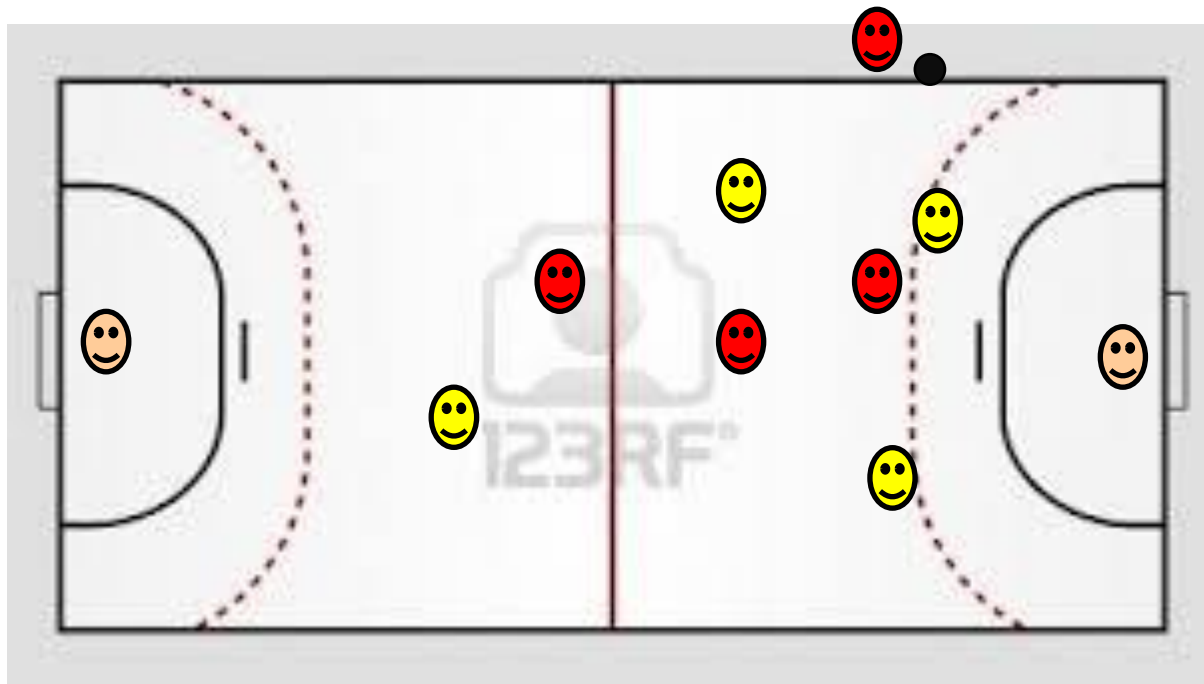
But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

Le gardien adverse effectue cette remise en jeu à la main.



Lorsqu'il y a sortie de but, la remise en jeu s'effectue obligatoirement à la main par le gardien (4 secondes pour jouer). Interdiction de marquer.

REMISE EN JEU (situation 4)



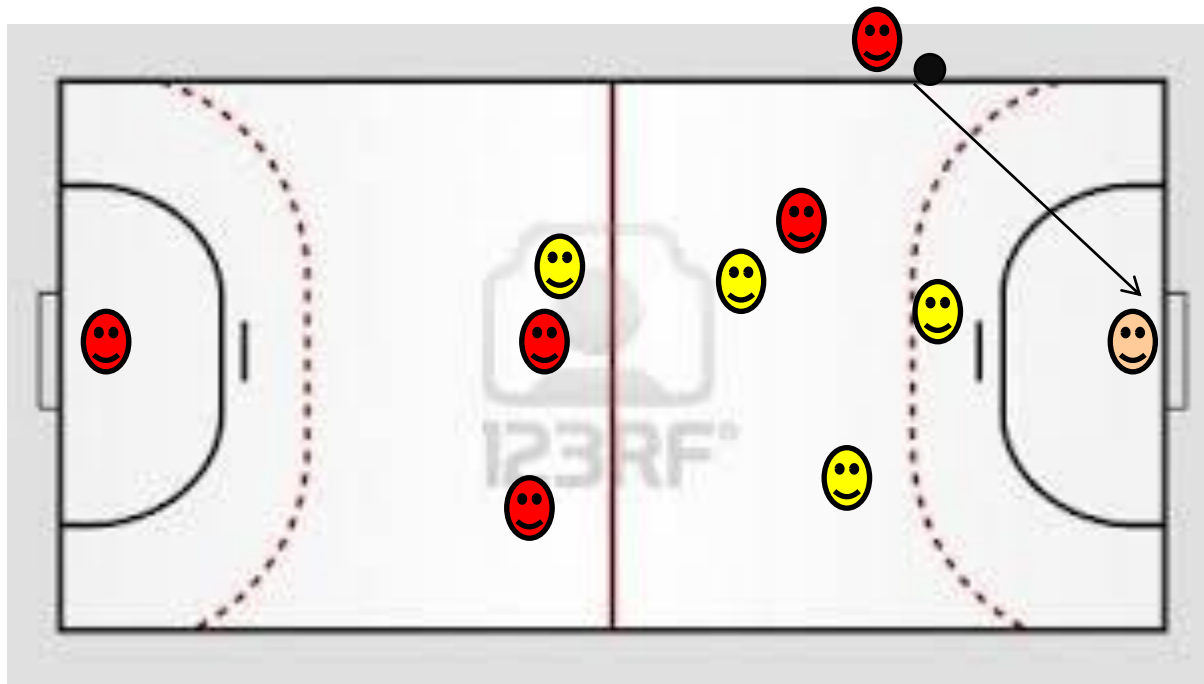
Lors d'une touche, le joueur tire au but, et marque sans que personne ne touche le ballon, que font les arbitres :

But accordé.

But refusé, touche pour l'adversaire

But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

REMISE EN JEU (situation 4)



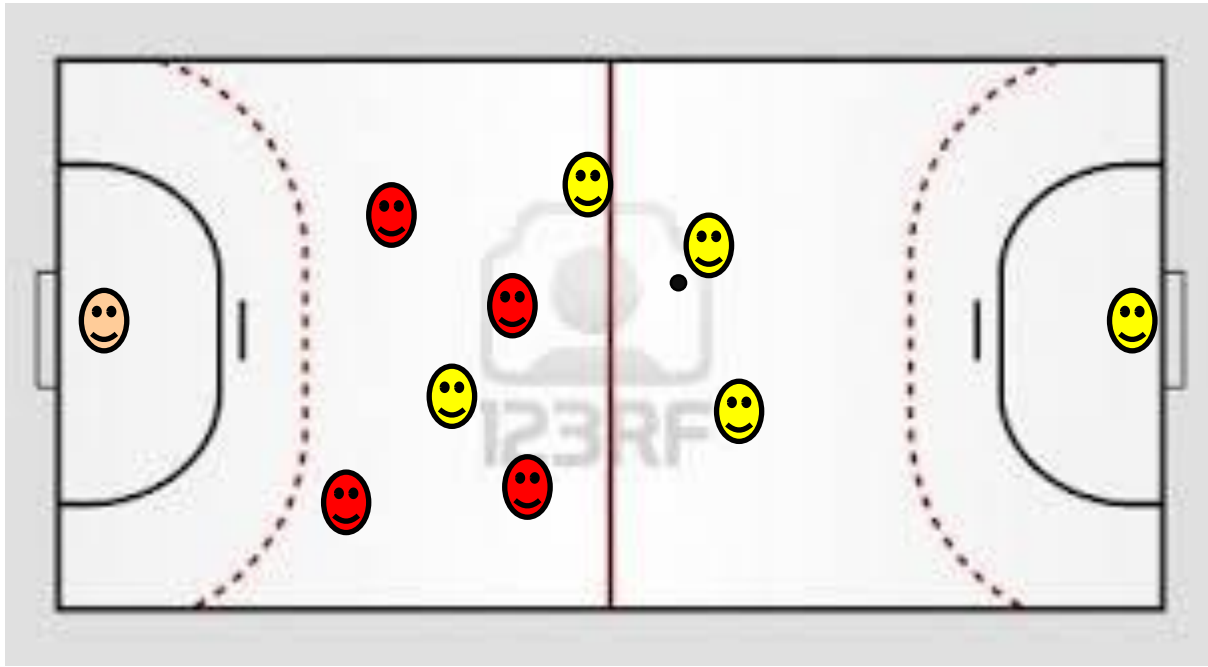
Lors d'une touche, le joueur tire au but, et marque sans que personne ne touche le ballon, que font les arbitres :

But refusé, sortie de but pour l'équipe adverse.

On ne peut pas marquer directement sur une touche. En revanche si le joueur tire au but, et que le ballon est touché par un autre joueur ou par le gardien, le but est valable.



CHANGEMENT DE JOUEURS



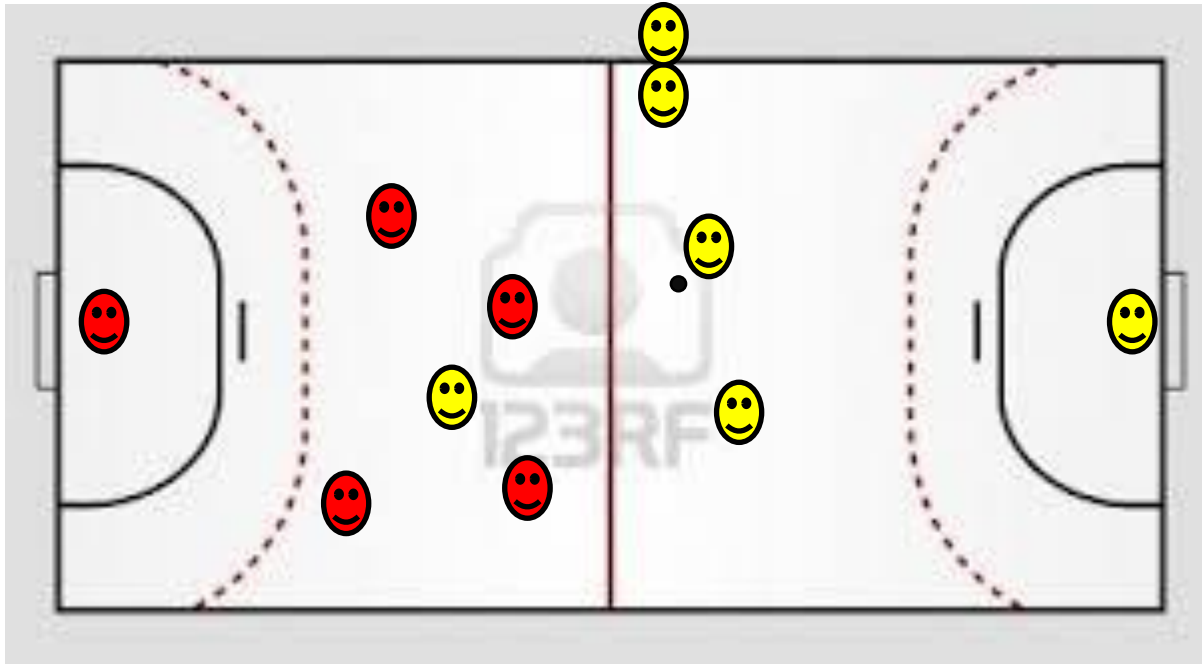
Pour effectuer un changement de joueurs il faut :

Attendre un arrêt de jeu et demander l'autorisation à l'arbitre.

Faire sortir un joueur côté banc (5 mètres de chaque côté de la ligne médiane) avant de pouvoir en faire rentrer un autre.

Demander aux joueurs sortants et entrant de se taper dans la main sur le terrain.

CHANGEMENT DE JOUEURS



Pour effectuer un changement de joueurs il faut :

B. Faire sortir un joueur côté banc (5 mètres de chaque côté de la ligne médiane) avant de pouvoir en faire rentrer un autre.



Dans l'idéal, le joueur entrant en jeu donne sa chasuble au joueur sortant sur la ligne extérieure du terrain.



EXPULSION

- L'arbitre donne un carton rouge à un joueur. Que se passe-t-il?
- L'équipe jouera en infériorité (à 4) durant tout le reste de la rencontre.
- L'équipe jouera à 4 joueurs durant 2 minutes puis un autre joueur pourra venir compléter l'équipe.
- L'équipe jouera à 4 joueurs durant deux minutes sauf si elle encaisse un but dans ces deux minutes. Dans ce cas dès qu'elle prends un but, un autre joueur peut venir compléter l'équipe.



EXPULSION

- L'arbitre donne un carton rouge à un joueur. Que se passe-t-il?
- L'équipe jouera à 4 joueurs durant deux minutes sauf si elle encaisse un but dans ces deux minutes. Dans ce cas dès qu'elle prend un but, un autre joueur peut venir compléter l'équipe.



RAPPELS POUR « LE BANC DE TOUCHE »

- C'est au **responsable de l'équipe de gérer les changements** et de s'assurer que le joueur ne rentre pas avant que l'autre soit sorti.
- Toutes les personnes présentes sur le banc doivent être licenciées et inscrites sur la feuille de matchs.
- Le responsable d'équipe doit rester devant son banc (ne pas se promener sur toute la longueur du terrain pour coacher ses joueurs...)
- Les contestations du banc sont passibles d'un coup franc direct comptabilisé comme une faute.



MERCI DE VOTRE PARTICIPATION !

EN CONCLUSION : PLAISIR DU JEU

- ❖ Le futsal est une pratique très intéressante, notamment dans notre région où l'hiver est long...
- ❖ Chez les jeunes joueurs, il permet l'acquisition et le développement de qualités différentes. Celles-ci seront ensuite transposées dans la pratique traditionnelle du football (gestes techniques spécifiques, sens du déplacement par l'utilisation d'espaces réduits, réactivité à la perte de balle, vivacité, vitesse gestuelle...).
- ❖ Pour bénéficier de tout l'intérêt du futsal il est important de respecter les lois du jeu, et l'esprit futsal :



QUELQUES RAPPELS

- **Jouer vite** : 4 secondes pour jouer toutes les remises en jeu, et les coups francs.
- **Tacles** sur adversaires et **charges interdites**.
- **Pas de contestation** : on joue ! **Sanction (comptabilisation d'une faute)** en cas de contestation des joueurs ou des dirigeants sur le banc.
- **Cumul des fautes et coup de pied de pénalité** pour les équipes enfreignant les lois du jeu.
- **Lorsque l'arbitre dit « avantage »**, le jeu se poursuit mais la faute est comptabilisée.
- L'arbitre ne doit pas laisser l'avantage, lorsque la faute entraîne un coup de pied de pénalité (à la 4^{ème} faute pour les matchs de moins de 10 minutes).
- Sur une remise en jeu du gardien « sortie de but », un ou plusieurs partenaires peuvent se trouver dans la zone.
- La touche « qui ne rentre pas » est à refaire par la même équipe.
- La touche doit être effectuée en arrêtant le ballon sur la ligne
- Le **non respect des distances de jeu (5m)** entraîne un coup franc indirect.



- Durant la période futsal qui s'annonce, vous allez certainement être amenés à :
 - ✓ arbitrer si vous êtes dirigeants ou éducateurs...
 - ✓ appliquer les lois du jeu si vous êtes joueurs...
 - ✓ Supporter votre équipe si vous êtes parents....

Vous avez pris du temps pour faire ce quizz et vous connaissez désormais les lois du jeu....

...mais le futsal va très vite... et les situations ne sont pas toujours aussi faciles à interpréter que sur une diapositive....

...comme tous les arbitres, dans n'importe quel sport, et à tous les niveaux, des erreurs d'arbitrage peuvent être commises...

... alors inutile de contester ou de râler après l'arbitre, qui ne peut siffler que ce qu'il voit!



BONNE SAISON FUTSAL



REUNION FUTSAL

**ELEMENTS TECHNIQUES POUR
PROGRESSER AU FUTSAL**



FOCUS :

L'ESPACE DE JEU

Direction Technique Nationale

62

ESPACE DE JEU

Comprendre les deux phases de jeu suivantes et adapter l'occupation de l'espace en conséquence :

1- Mon équipe a le ballon :

OBJECTIF :

Créer et utiliser des espaces

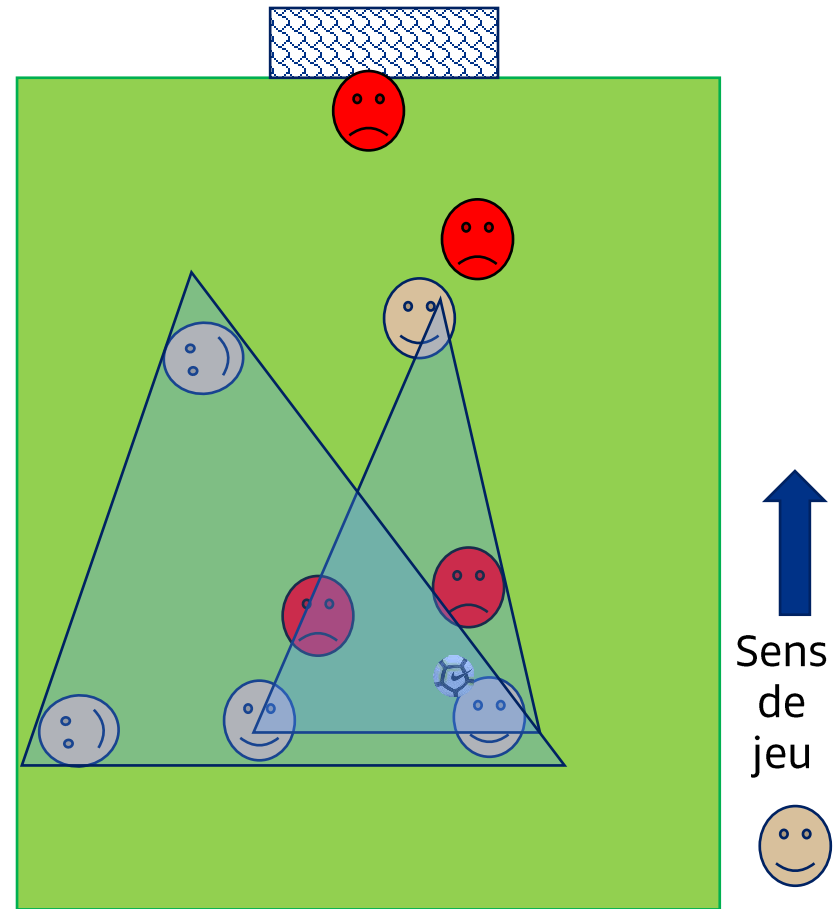
Collectivement :

Agrandir l'Espace de Jeu Effectif sur la **largeur et la profondeur** pour se donner du temps et disperser l'adversaire sur le terrain

Individuellement :

PB : Jouer sur un partenaire à distance de passe.

NPB : S'écartier du PB et de l'adversaire tout en restant orienté.



ESPACE DE JEU

Comprendre les deux phases de jeu suivantes et adapter l'occupation de l'espace en conséquence :

2- Mon équipe n'a pas le ballon :

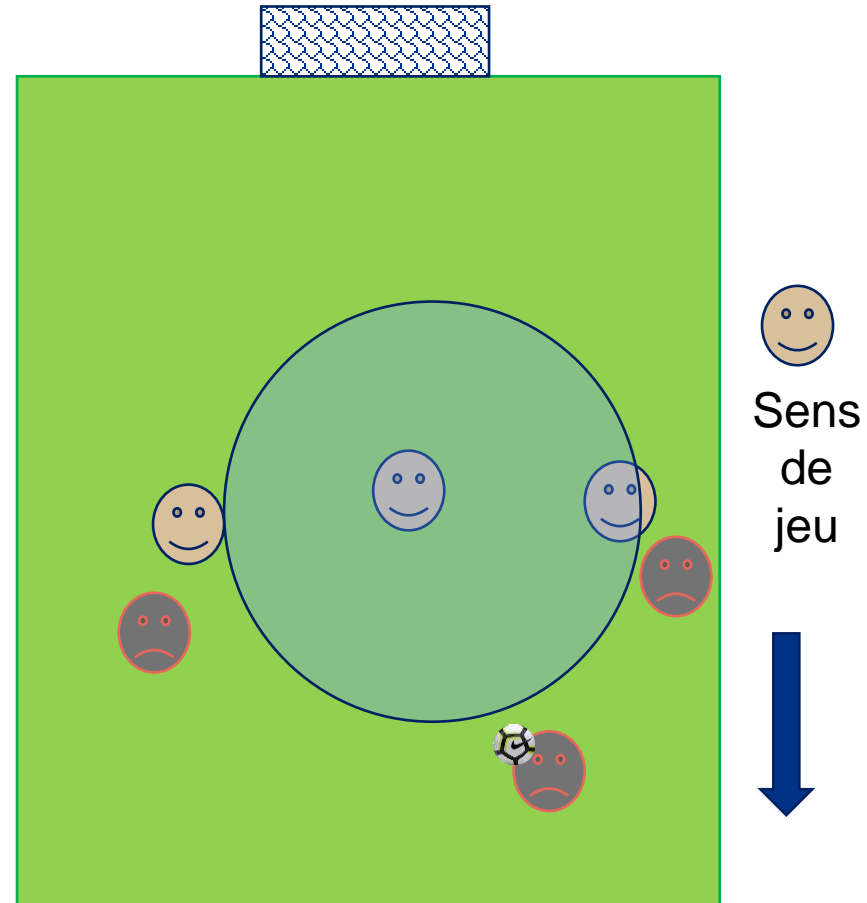
Densifier et être actif sur l'axe ballon-but

Collectivement :

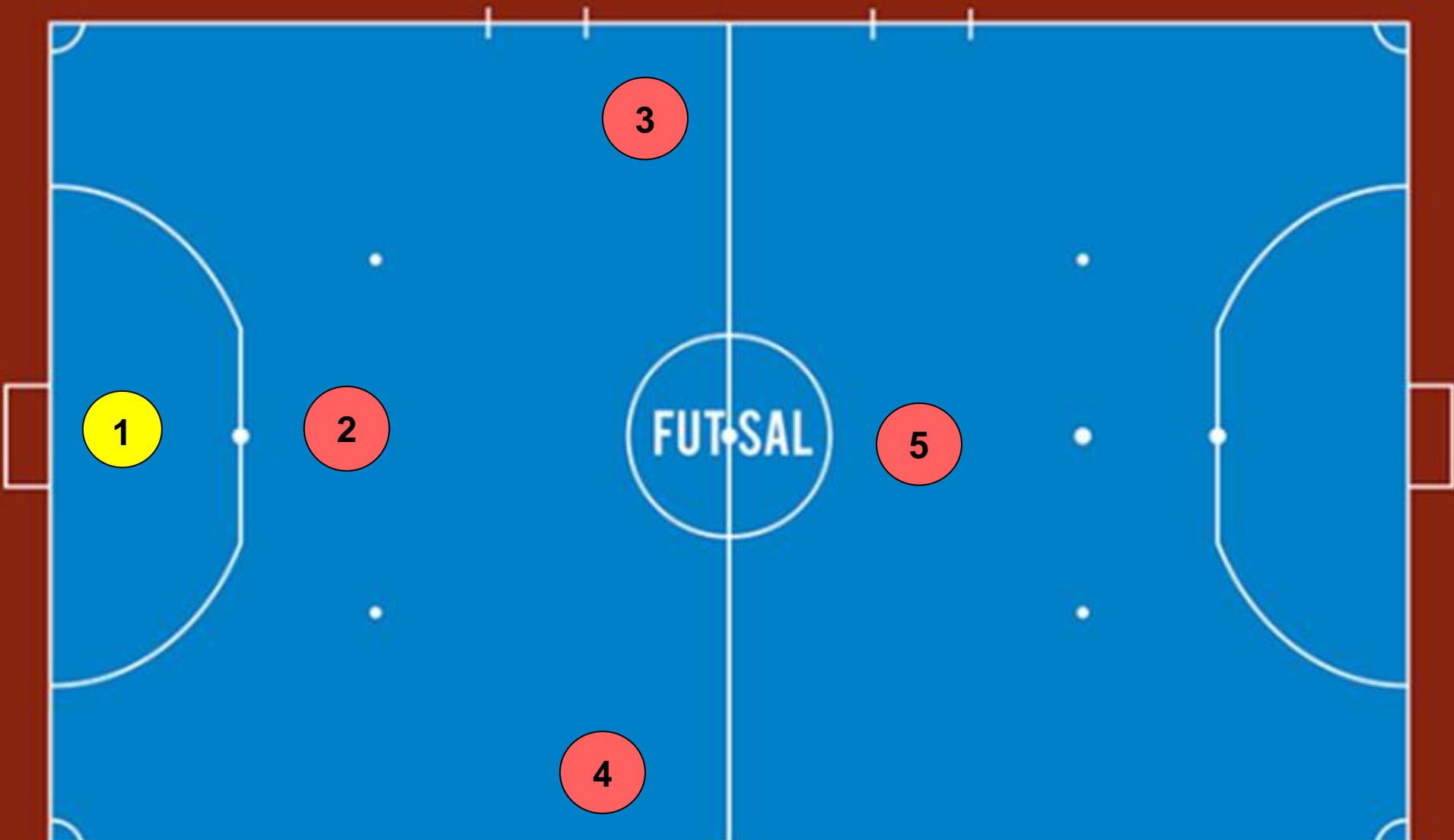
Tous les joueurs sont concernés.
Densifier la zone autour du ballon (« libérer » les zones moins concernées).

Individuellement :

Se replacer derrière le ballon après la perte de balle.
Défendre en avançant sans se faire éliminer.



Que dire aux enfants dans un système en 1-1-2-1 ?



ON A LE BALLON
Lors d'une remise en jeu

ON N'A PAS LE BALLON
On vient de perdre le ballon dans le camp adverse

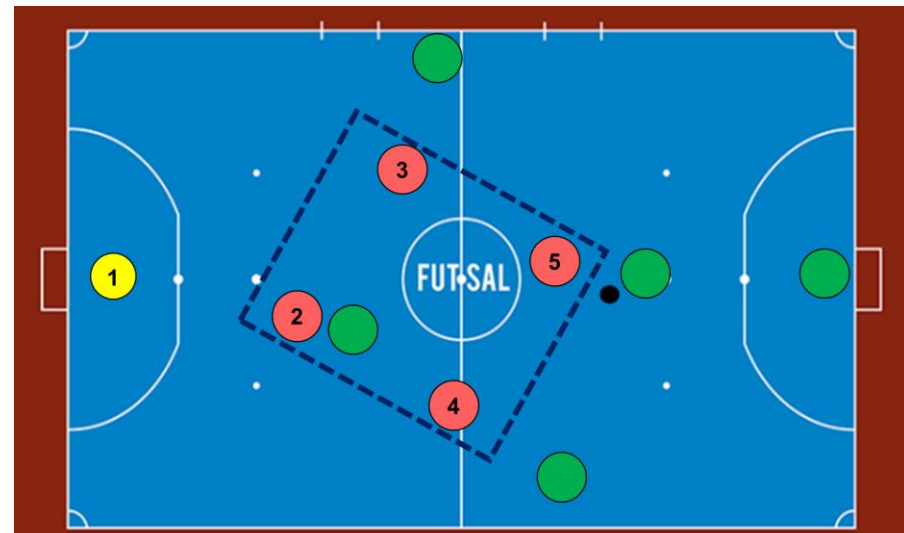
1

2

3

4

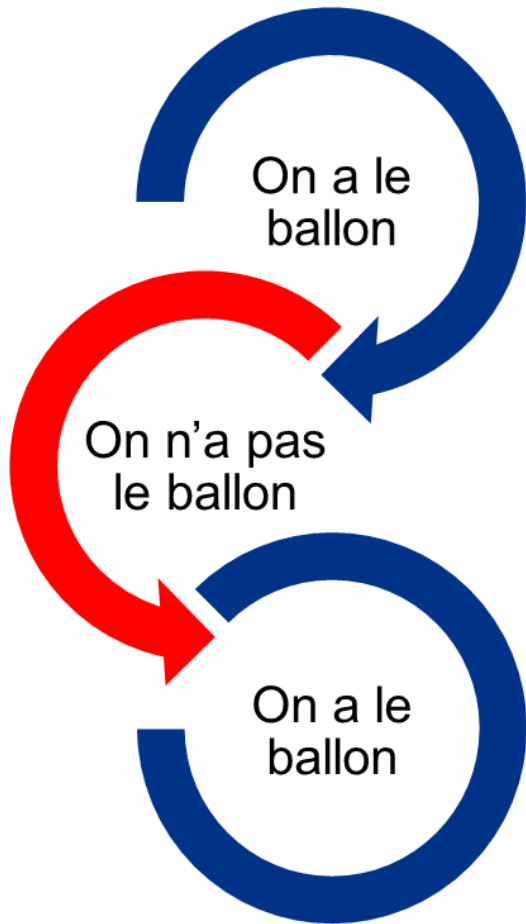
5





**Avez-vous des
questions ?**

La transition



La transition représente une courte période au cours de laquelle l'équipe change de statut.

	TRANSITION OFFENSIVE (on récupère le ballon)	TRANSITION DEFENSIVE (on perd le ballon)
EQUIPE	<p>Utiliser le déséquilibre adverse (les joueurs adverses ne sont pas tous remplacés).</p> <p>Projection rapide vers l'avant.</p> <p>Jouer une supériorité. (fixer)</p>	<p>Empêcher le porteur de jouer vers l'avant (sans se jeter)</p> <p>Se replacer et tenter de reformer le bloc</p>
Porteur de balle	<p>Le joueur en possession du ballon doit avancer tant qu'il y a de l'espace devant lui.</p> <p>Prise de risques</p>	
Non porteur de balle	<p>1 joueur assure la couverture</p>	<p>Switcher rapidement à la perte.</p> <p>Défendre même en poursuite.</p>



**Avez-vous des
questions ?**

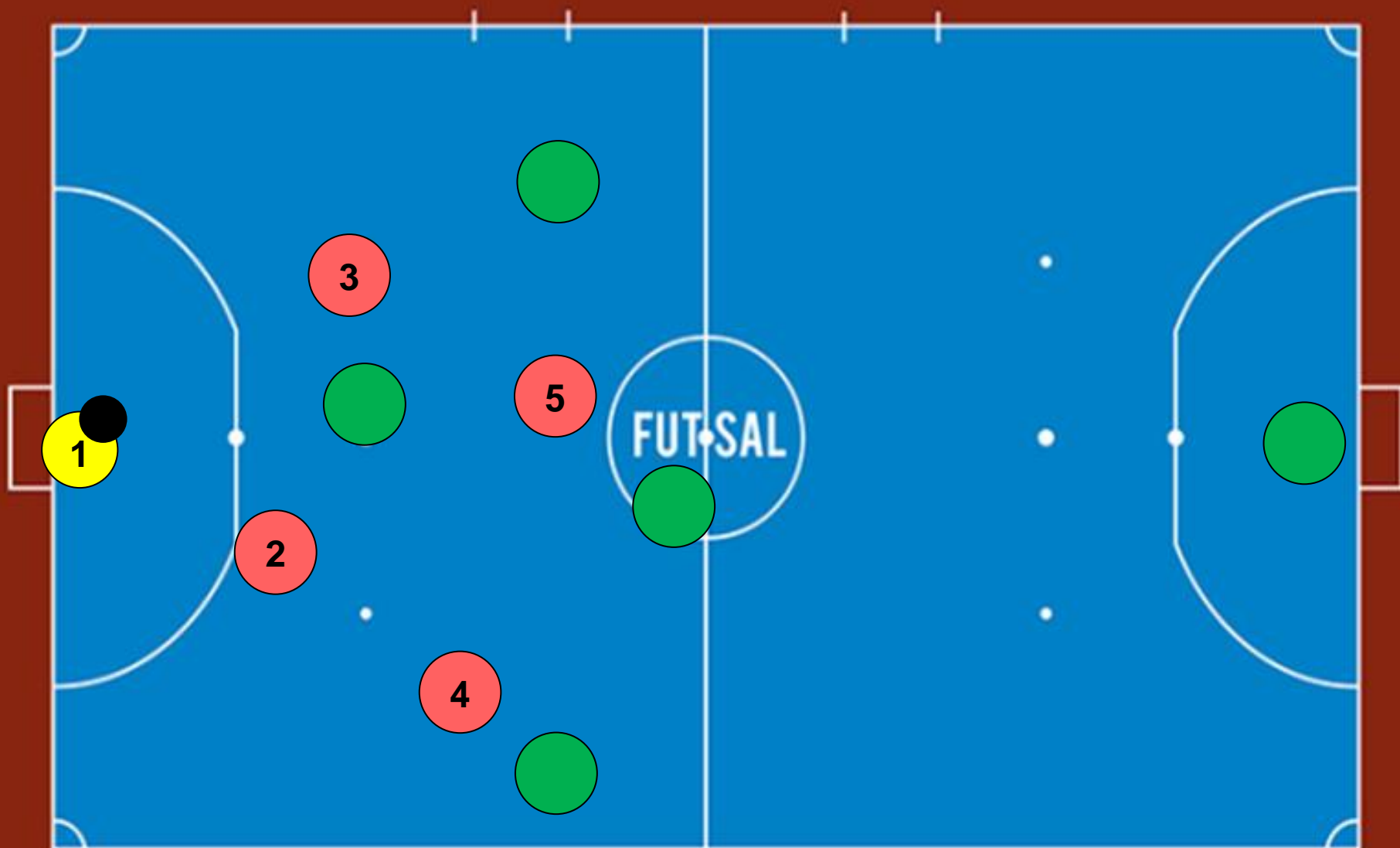


FOCUS : OUVRIR LE JEU

Direction Technique Nationale

73

OUVRIR LE JEU





FOCUS : PHASES DE JEU ARRETEES

Direction Technique Nationale

75



LA TOUCHE

DEFENSIF

- Marquage des attaquants (surtout pivot)
- Fermer les angles de passes
- Lire les combinaisons adverses
- Couper les trajectoires de passes

OFFENSIF

- Jouer vite si possible
- Assurer la conservation (zone défensive)
- Recherche de l'appui (joueur pivot)
- Utiliser des combinaisons
- Assurer l'équilibre en cas de perte de balle
- Avoir un joueur proche du 2^{ème} poteau.



LE COUP DE PIED DE COIN

DEFENSIF

- Défendre en zone pour protéger le but
- Surveiller les frappeurs
- Lire les combinaisons adverses
- Être actif pour intervenir dans le temps de passe

OFFENSIF

- Jouer vite si possible
- Utiliser des combinaisons
- Penser à la couverture et au repli
- Avoir un joueur proche du 2^{ème} poteau



LES COUPS FRANCS

DEFENSIF

- Se placer rapidement
- Obéir aux commandements du gardien
- Former un mur aligné ou décalé
- Surveiller les frappeurs
- Lire les combinaisons adverses
- Être actif pour intervenir dans le temps de passe

OFFENSIF

- Jouer vite si possible
- Utiliser des combinaisons
- Penser à la couverture et au repli
- Avoir un joueur au 2^{ème} poteau



LE POWER PLAY

DEFENSIF

- Défendre en zone.
- Défendre en priorité sur l'axe ballon but.
- Communication du gardien.
- Organiser les prises en charges des joueurs (communication).
- Vite tirer dans le but vide après interception sans se précipiter.

OFFENSIF

- De préférence positionner le « gardien » côté banc de touche.
- Être patient pour trouver le joueur libre.
- Se donner la possibilité de jouer une passe en retrait sûre.



FOCUS :

**L'ANIMATION
OFFENSIVE DES
SYSTEMES DE
JEU**

Direction Technique Nationale

80

Animation offensive en 1-2-2



Animation offensive en 1-1-2-1





MERCI

POUR VOTRE ECOUTE

ET

VOTRE PARTICIPATION

!