



D'une ligne à l'autre

Les joueurs des 2 équipes (attaquants et défenseurs) sont repartis dans 3 espaces.

Dans un temps limité ou avec un nombre défini de balles, les joueurs attaquants devront faire passer le maximum de balles d'une ligne de but à l'autre ligne de but en se faisant des passes.

Les défenseurs associés aux attaquants devront chercher à récupérer le maximum de balles.



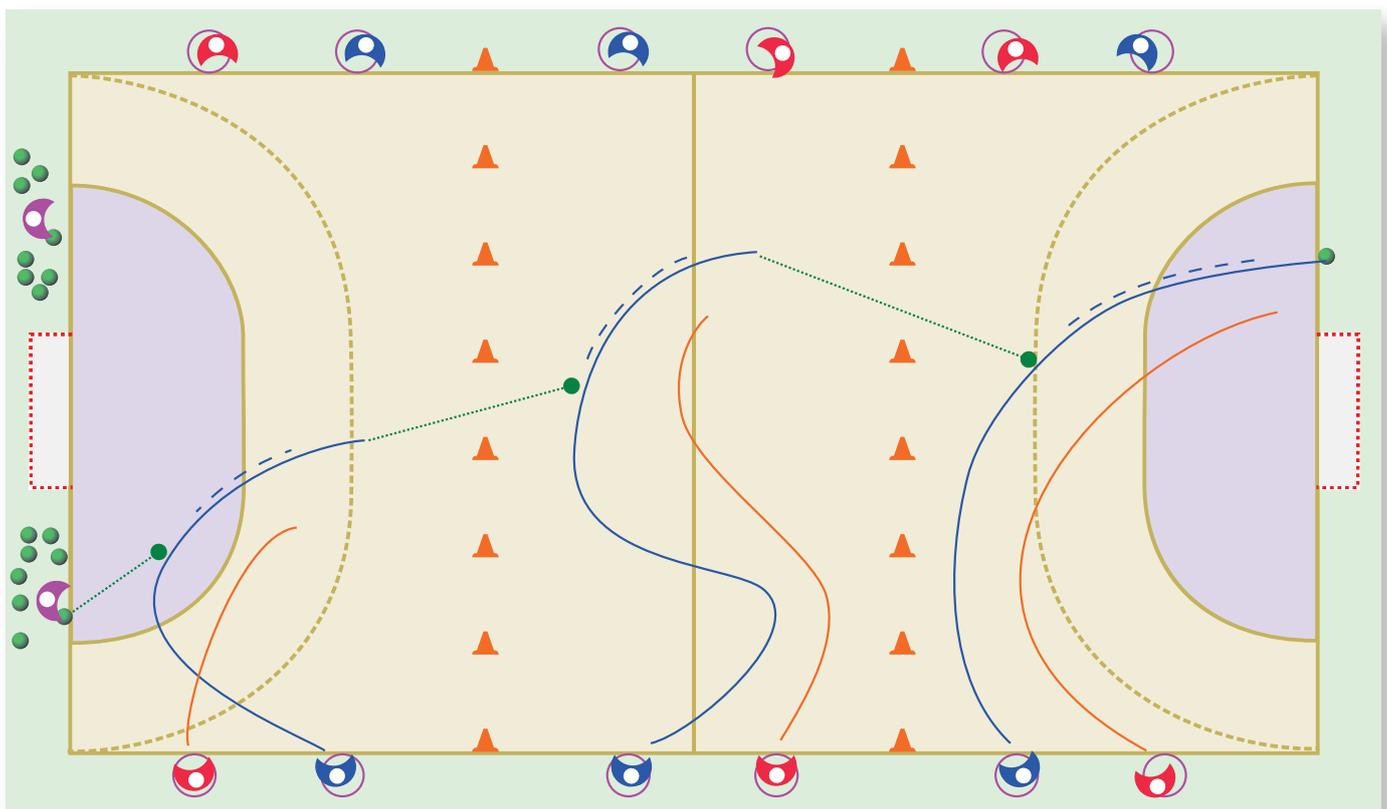
Organisation du jeu

- Terrain divisé en 3 espaces dans la longueur.
- 2 équipes de 6 joueurs, 1 en attaque, 1 en défense.
- Les équipes sont réparties en groupe de 2 joueurs dans chacun des espaces de jeu.
Pour le cas où vous avez plus de joueurs, vous pouvez faire des binômes (1 def + 1 att) que vous

- placez dans un des espaces de jeu.*
- En début de manche, les joueurs sont sur les lignes de touche dans les cerceaux.
- Les attaquants de l'espace 2 disposent d'une balle en début de jeu

Consignes de jeu

- En se faisant des passes, d'une zone à l'autre (sans sauter d'espace), les joueurs attaquants tour à tour devront faire passer le maximum de balles d'une ligne de but à l'autre ligne de but.
- Dans son espace, l'attaquant pour se déplacer peut dribbler, mais il ne peut pas faire de passe à son coéquipier qui est dans le même espace.
- Dès qu'ils le souhaitent les attaquants de l'espace 1, sollicitent des balles d'un des passeurs proche de la réserve.
- Les joueurs de l'espace 1 et 2 peuvent passer dans la zone.
- Pas de limite sur le nombre de balles en jeu. A l'extrême, il peut y avoir 6 balles en jeu.
- Les défenseurs cherchent à reprendre les balles



par l'interception, la prise de balle au dribble, voire amener l'attaquant à faire une faute (reprise, marché, mauvaise passe, 3 secondes). La défense se fait sans contact.

- Quand un défenseur a récupéré une balle, il va la

déposer dans son cerceau. Il se déplace en dribblant.

- L'attaquant dès qu'il n'a plus de balle doit retourner dans son cerceau. Il doit attendre que son défenseur lui aussi soit dans son propre cerceau pour rejouer.

Fin de manche et de la partie

On compte le nombre de balles arrivées à destination, soit quand le temps est écoulé, exemple donné 4mn, ou quand le stock de balles est épuisé.

A chaque manche les groupes d'une même équipe doivent changer d'espace et les équipes changent de rôle

(la défense devient l'attaque et l'inverse pour l'autre)

A la fin des 4 manches, l'équipe qui a transporté le plus de balles est gagnante. Vous pouvez aussi prendre en compte les balles récupérées en défense.

Points d'attention

Veiller à ce que les joueurs de champ soient bien en place avant d'engager le jeu.

L'attaquant après avoir fait une course s'arrête pour indiquer au passeur qu'il souhaite la balle.

Amener l'attaquant à prendre sa balle en course et en faisant une course en C pour se libérer du défenseur

Le défenseur a tendance à se placer entre le passeur et l'attaquant.

Amener le défenseur à se placer entre l'attaquant et l'espace de jeu suivant tout en cherchant à dissuader la passe.

L'attaquant aura tendance à se déplacer en dribblant avec sa main avec laquelle il a le moins de difficultés, ce qui l'amène à jouer vers l'extérieur du terrain sans pouvoir reprendre l'axe central.

Faire en sorte que les déplacements en dribbles se fassent sans préférence de main, et surtout en fonction de la position du défenseur et de son propre objectif de déplacement.

Évolutions du jeu

Possibilité de sauter un espace lors d'une passe, même le passeur proche de la réserve peut le faire.

En fonction des manches, les balles n'ont pas la même valeur ; ex 1^{ère} manche 1pt, 2^{ème} 3pts pour redonner de l'envie.

La zone est interdite pour les joueurs des espaces 1 et 3.

Imposer un type de passe, ou un type de défense (main dans le dos par exemple).

En coupant en plus le terrain dans la longueur, on fait 2 couloirs de 3 zones. Identique sur les principes de jeu, mais chaque binôme (attaquant et défenseur) joue dans un espace réduit.

