

Le face à face

Sur un quart de terrain, un attaquant va chercher à aller marquer face à un défenseur. Leur point de départ en début de duel est fonction du quart de terrain sur lequel ils jouent. Après une série de duels ils changent d'espace de jeu.

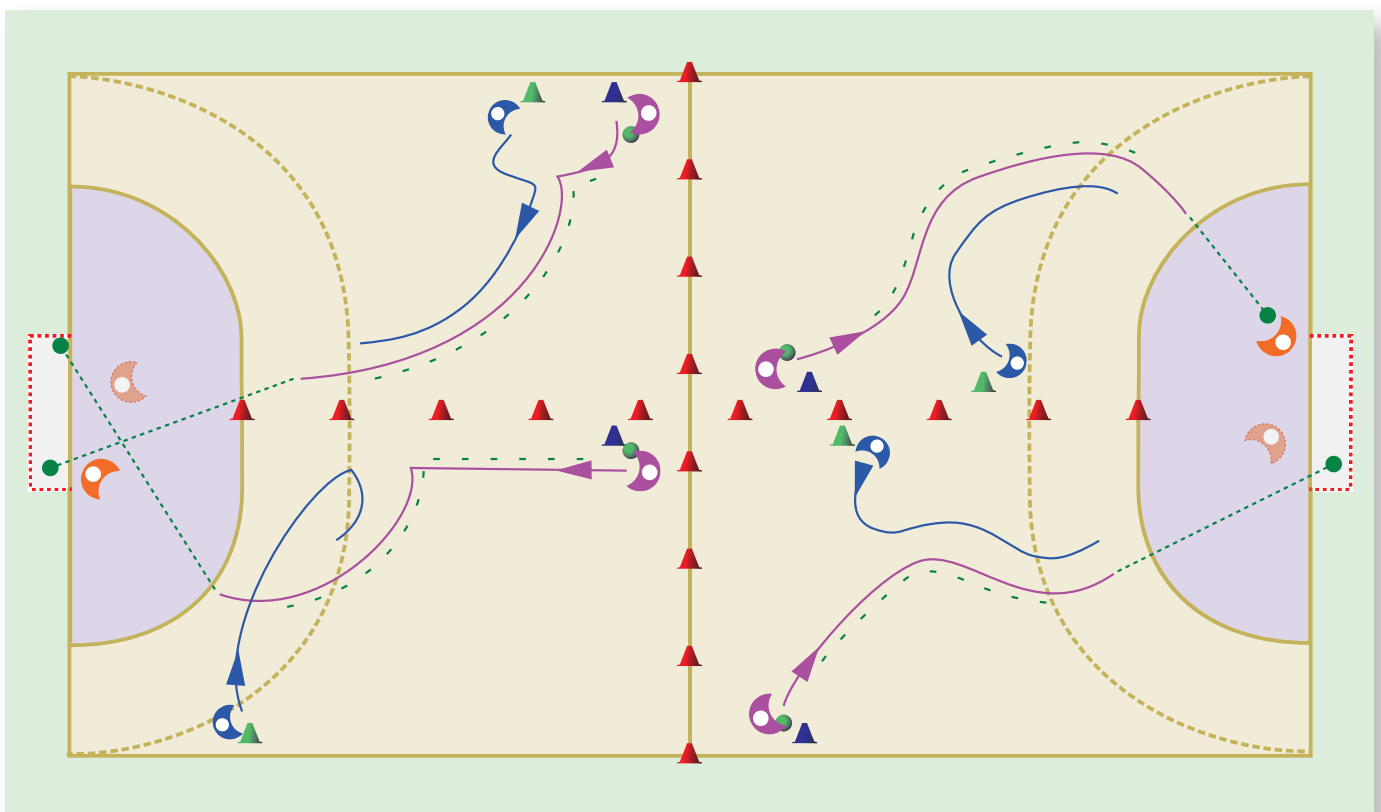


Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 4 espaces (1/2 dans la largeur et 1/2 dans la longueur).
- Dans chacun des espaces, placer 2 plots, l'un pour situer l'attaquant et l'autre pour le défenseur (des plots de couleur distincte, par exemple vert pour l'attaque, orange pour la défense). Dans chaque espace, la position des plots doit être différente pour créer des positions non identiques en début de jeu pour l'attaquant par rapport au défenseur.
- Constituer 4 binômes qui se répartissent dans les 4 espaces. Chaque binôme a une balle.
- Dans chacun des binômes, il y a un joueur qui se place auprès du plot de défense, l'autre auprès du plot d'attaque.
- S'il y a plus de joueurs, faire plus de binômes, mais qui seront en attente qu'un espace se libère pour jouer.
- Dans les buts 2 gardiens.

Consignes de jeu

- Dès que l'attaquant quitte son plot, le jeu commence. Dans l'espace défini, l'attaquant doit chercher à marquer et le défenseur à reprendre la balle. Les intentions de tir doivent se terminer au-dessus des 6 m.
- Le défenseur cherche à reprendre la balle tout en amenant l'attaquant dans un espace de tir le moins favorable. Bien sûr l'attaquant cherche l'inverse, c'est-à-dire un tir dans l'espace central.
- Comme dans tous les duels, la distance de combat



- « défenseur - attaquant » doit être un point d'attention.
- Le duel doit se faire sans contact ou accrochage. La prise de balle doit se faire sur le dribble.
- Dès qu'il y a perte de balle : faute d'attaque, tir réussi ou tir raté qui sort du terrain (quand la balle après un tir revient sur l'aire de jeu, le jeu continue si l'attaquant la récupère), les joueurs se repositionnent auprès des plots en inversant leur rôle.
- Si le défenseur fait une faute, l'attaquant se positionne

au point de la faute (règle du hand pour les fautes dans les 9 m) et le défenseur à 3 m. L'attaquant engage à nouveau le jeu.

- Quand le binôme a fait 2 attaques chacun, il change d'espace.
- Quand le binôme est passé dans les 4 espaces, il se sépare. Dès que possible, les joueurs constituent un nouveau binôme avec des joueurs libres.

Fin de manche et de la partie

Fin d'une manche : Un binôme « attaquant - défenseur » quand il a fait 4 duels (2 en Déf., 2 en Att.), change d'espace. La manche se termine quand il est passé dans les 4 espaces.

De nouveaux binômes se forment dès que 2 binômes ont fait une rotation complète.

Fin d'une partie après 2 rotations complètes de tous les binômes. S'il y a des binômes qui en font plus, pas de problème.

Les joueurs qui ont cumulé le plus de buts marqués et de prises de balles réussies ont gagné.

Points d'attention

Comme dans tous les duels, la distance de combat « défenseur - attaquant » doit être un point d'attention. De même, le duel doit se faire sans contact ou accrochage. La prise de balle doit se faire sur le dribble.

Pour les défenseurs, veillez à ce qu'ils amènent les attaquants à jouer sur le couloir externe du terrain et empêchent donc la pénétration sur le couloir central.

L'attaquant doit gérer son déplacement pour ne pas se faire enfermer. La solution passe généralement par la capacité de l'attaquant à dribbler sans préférence avec sa main droite ou sa main gauche.

Évolutions du jeu

Au cours du jeu, faire varier les positions de départ : assis, couché ... Il est aussi possible de demander aux joueurs d'exécuter un mouvement spécifique : 5 sauts groupés, tourner 2 fois autour de leur plot avant de jouer ...

Ce jeu peut aussi se jouer en 2 contre 2.

