



## Les couloirs

Les 2 attaquants cherchent à aller marquer, mais les 2 défenseurs eux cherchent à faire échouer cette tentative. Dans leur montée de balle, l'attaquant qui reçoit la balle doit venir évoluer dans l'espace central du terrain pendant que son partenaire occupe un des deux couloirs externes.

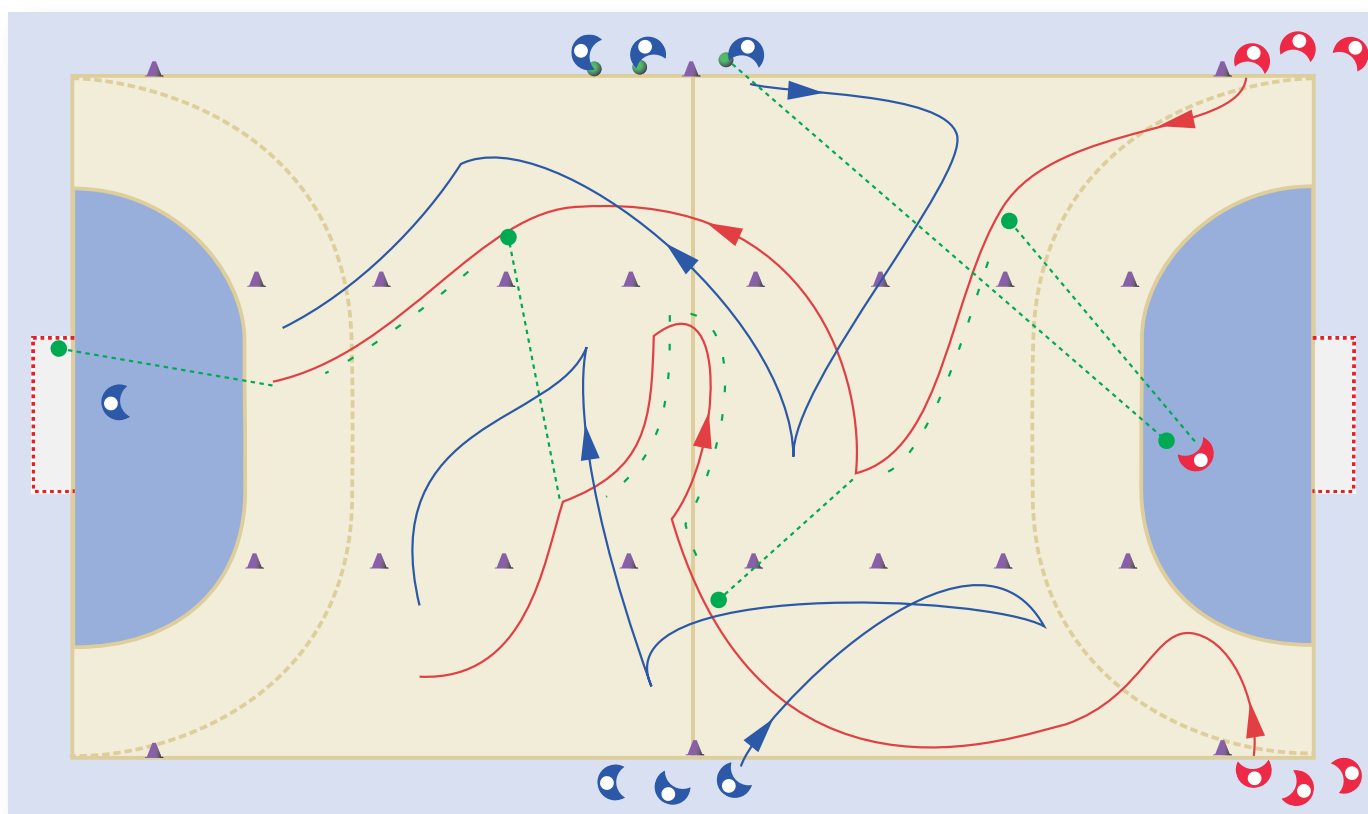


### Organisation du jeu

- Le terrain est coupé en 3 espaces dans la longueur pour former 3 couloirs. Le couloir central a une largeur plus importante que les couloirs externes.
- Au niveau des 4 ailes, ainsi qu'aux croisements de la ligne médiane et des touches, un plot est placé.
- Former 2 équipes chacune avec un jeu de chasubles. Dans chaque équipe un gardien se désigne.
- Une équipe est désignée attaquante et l'autre jouera en défense. Les attaquants se répartissent sur les 2 plots proches d'un des buts. Les défenseurs se répartissent à côté des plots qui sont sur la ligne médiane.
- Les balles sont données à l'un des groupes de défenseurs.

### Consignes de jeu

- Le défenseur qui a une balle l'adresse au gardien (celui où sont les attaquants). Dès cet instant, 2 attaquants (un de chaque côté) et les 2 premiers défenseurs se mettent en jeu.
- Les défenseurs sont libres de jouer où ils veulent, mais ils doivent faire une défense homme à homme.
- Les attaquants évoluent dans un premier temps dans les couloirs externes du terrain. Quand un des deux attaquants reçoit la balle, il a obligation de pénétrer dans le couloir central. Son coéquipier reste sur le couloir externe. Le porteur de balle doit avoir l'intention d'aller vers le but. S'il passe la balle à son coéquipier, ce dernier pénètre à son tour dans le couloir central et pendant ce temps le passeur se



- place dans un des deux couloirs externes.
- Les défenseurs suivent leur attaquant ou l'échange, suivant le déplacement des attaquants.
- En fin d'action, les attaquants vont se placer à côté du but qu'ils viennent d'attaquer, et les défenseurs

- retrouvent leur place après avoir récupéré la balle.
- En cas de fautes des attaquants, l'action s'arrête. En cas de fautes des défenseurs, elle est jouée à l'endroit de celle-ci par les attaquants et les défenseurs se placent à 3 m.

## Fin de manche et de la partie

Tous les 4 allers-retours de l'ensemble des joueurs d'une équipe en attaque, celle-ci prend la place de l'équipe qui défend, et l'inverse pour celle qui défendait. Après chaque

série (2 fois 4 A/R), introduire une nouvelle consigne.

Fin du jeu après 2 séries

## Points d'attention

L'attaquant sans ballon doit dans son couloir s'organiser pour se libérer du défenseur pour offrir une possibilité de solution à son coéquipier.

Le défenseur qui joue sur l'attaquant externe a souvent tendance à se placer, lui aussi, dans le couloir externe et non en protection du couloir central, facilitant ainsi la passe et donc la pénétration au centre.

## Évolutions du jeu

Le couloir central peut-être plus ou moins large.

Au lieu d'une forme droite, le couloir central peut avoir une forme légèrement arrondie (convexe ou concave) au centre pour le rendre plus étroit au niveau de la ligne médiane, où au contraire pour le rendre plus large.

Suivant la capacité à jouer des attaquants, la position de départ des défenseurs peut-être plus ou moins proche des attaquants.

