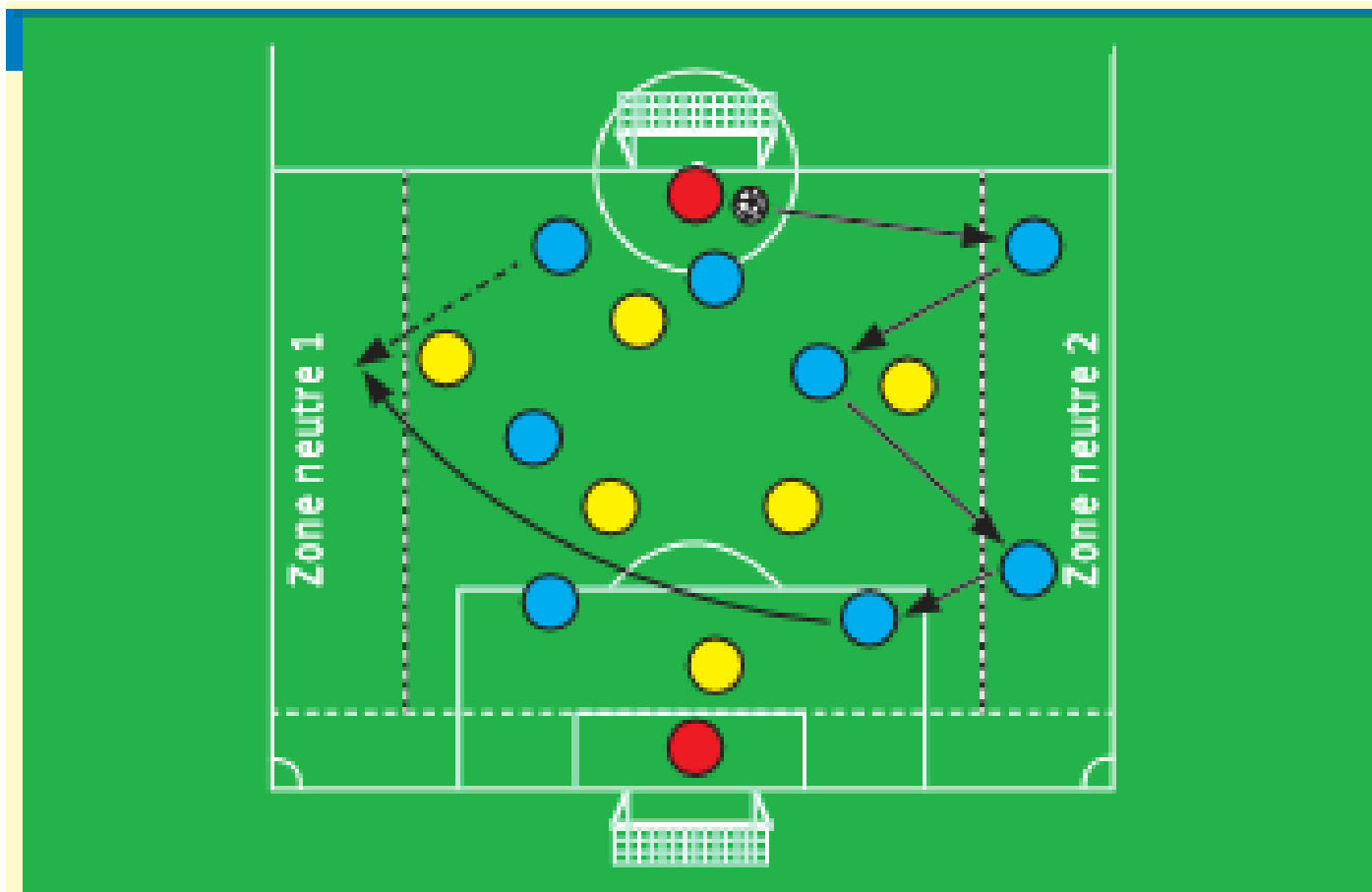


JEU 8v6 (7v5 / 9v7) et GK neutres

Jouer en supériorité numérique - améliorer l'attaque placée - Fixer pour renverser

**Organisation :**

- ✓ L'équipe en bleue à 8, l'équipe jaune à 6.
- ✓ Surface délimitée en 3 zones (zone centrale plus large que zone 1 et 2)
- ✓ 2 GK neutres.

Points de correction :

- ✓ Chercher à créer une densité d'un côté du terrain (zones neutres).
- ✓ Faire déplacer le bloc défensif adverse sur un côté du terrain afin de libérer l'espace de l'autre côté.
- ✓ Chercher à créer une supériorité numérique dans une des 2 zones neutres afin de pouvoir sortir rapidement de la pression adverse.
- ✓ Chercher à diminuer le nombre de passe lors du renversement (2 max.)
- ✓ Chercher le jeu long sur la passe (tendue) de renversement (au sol si possible, sinon aérien).
- ✓ Préparation du corps (orientation) afin de maximiser la rapidité du renversement.

Règles :**Déroulement :**

- ✓ L'équipe bleue conserve le ballon (1 à 2 touches dans la zone centrale et la zone 2).
- ✓ Après 8 passes consécutives, changement de côté et on recommence.
- ✓ Lorsque l'équipe jaune récupère le ballon, elle peut marquer dans les 2 buts.
- ✓ Chaque renversement vaut 1pt.
- ✓ Les buts marqués suite à la récupération valent 2pts.
- ✓ Lorsque l'équipe bleue défend, elle cherche à récupérer le ballon pour jouer avec un GK.

Variante :

- ✓ Si la longue passe et le renversement ne sont pas réussis, le ballon est remis au GK qui joue sur un joueur jaune.